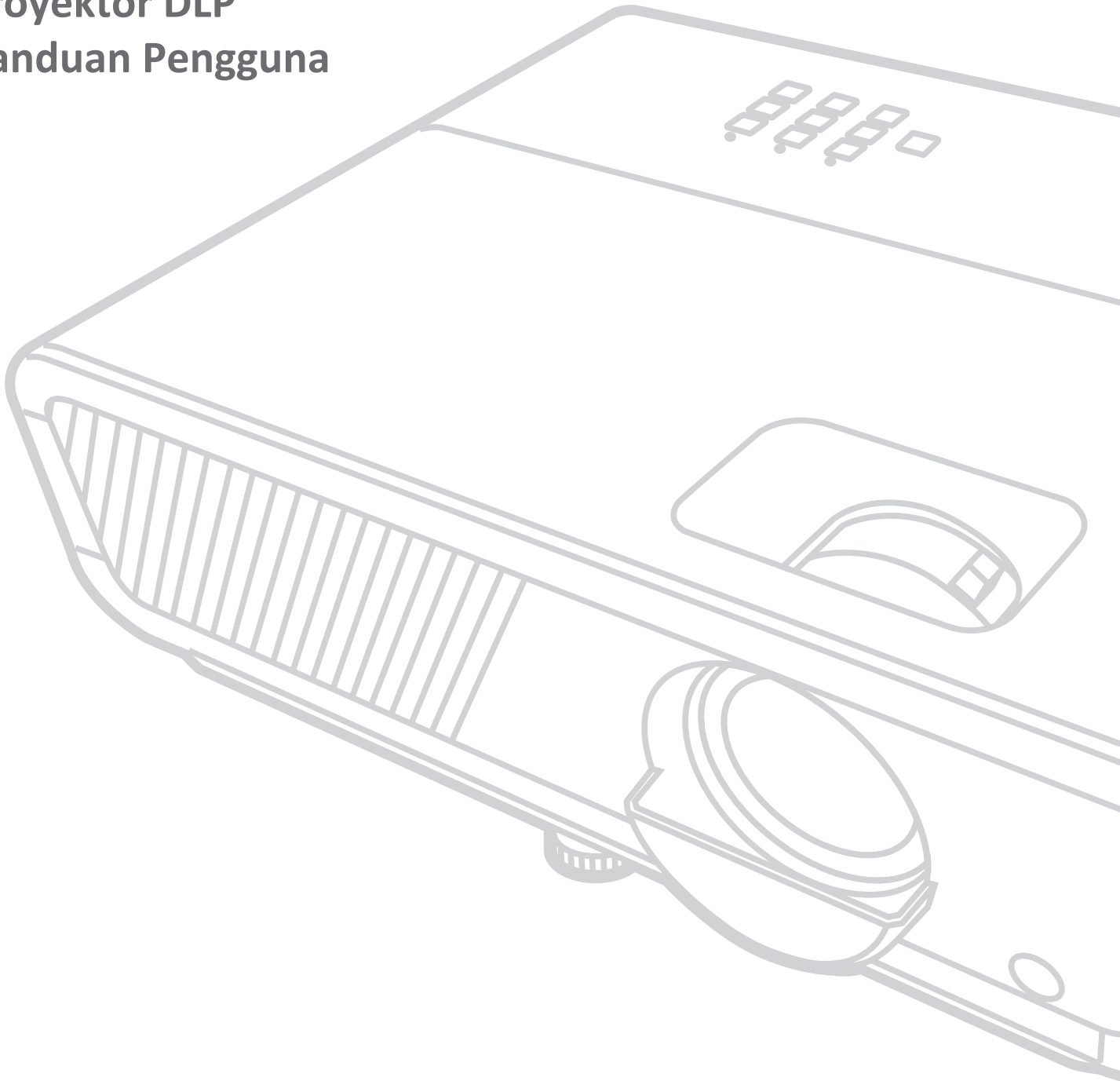


PX749-4K

Proyektor DLP
Panduan Pengguna



Terima kasih telah memilih ViewSonic®

Sebagai penyedia solusi visual terbaik di dunia, ViewSonic® berdedikasi untuk melampaui harapan seluruh dunia akan evolusi teknologi, inovasi, dan kemudahan. Di ViewSonic®, kami percaya bahwa produk kami berpotensi memberikan pengaruh positif kepada dunia, dan kami yakin bahwa produk ViewSonic® yang dipilih akan bermanfaat bagi Anda.

Sekali lagi, terima kasih telah memilih ViewSonic®!

Peringatan Keselamatan

Baca **Tindakan Pencegahan Keselamatan** berikut sebelum mulai menggunakan proyektor.

- Simpan panduan pengguna ini di tempat yang aman untuk referensi di masa mendatang.
- Baca semua peringatan dan ikuti semua petunjuk.
- Sediakan ruang kosong setidaknya 50 cm (20") di sekitar proyektor untuk memastikan ventilasi yang baik.
- Tempatkan proyektor di area dengan ventilasi memadai. Jangan tempatkan benda apa pun di atas proyektor yang dapat menghalangi pembuangan panas.
- Jangan tempatkan proyektor di permukaan yang tidak stabil atau tidak rata. Proyektor dapat jatuh dan mengakibatkan cedera pribadi atau kegagalan fungsi proyektor.
- Jangan tatap lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Sinar lampu yang kuat dapat merusak penglihatan Anda.
- Buka selalu jendela lensa atau lepas penutup lensa saat lampu proyektor menyala.
- Jangan halangi lensa proyektor dengan benda apa pun saat proyektor sedang beroperasi karena dapat membuat benda tersebut panas dan berubah bentuk atau bahkan mengakibatkan kebakaran.
- Lampu dapat menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung. Biarkan proyektor mendingin kurang lebih selama 45 menit sebelum melepas unit lampu untuk diganti.
- Jangan gunakan lampu yang telah melampaui masa pakainya. Pengoperasian lampu yang melampaui masa pakainya dapat menyebabkan lampu pecah pada kondisi tertentu.
- Jangan ganti unit lampu atau komponen elektronik apa pun kecuali jika proyektor tidak tersambung ke stopkontak.
- Jangan coba membongkar proyektor ini. Di bagian dalamnya terdapat tegangan tinggi berbahaya yang dapat mengakibatkan kematian jika tersentuh.
- Bila memindahkan proyektor, pastikan untuk tidak menjatuhkan atau membenturkan proyektor ke benda apa pun.
- Jangan tempatkan benda berat di atas proyektor atau kabel sambungan.
- Jangan letakkan proyektor pada sisinya secara vertikal. Yang demikian itu dapat menyebabkan Proyektor jatuh dan mengakibatkan cedera pribadi atau kegagalan fungsi proyektor.

- Jangan letakkan proyektor di tempat yang terkena cahaya matahari langsung atau sumber panas lainnya. Jangan pasang perangkat di dekat sumber panas seperti radiator, saluran pemanas, kompor, atau perangkat lain (termasuk amplifier) yang dapat meningkatkan suhu proyektor ke tingkat berbahaya.
- Jangan letakkan cairan di dekat proyektor ini. Cairan yang tumpah pada proyektor dapat mengakibatkannya rusak. Jika proyektor basah, lepas sambungan dari stopkontak, lalu hubungi pusat layanan setempat untuk meminta perbaikan.
- Bila proyektor sedang beroperasi, Anda dapat merasakan udara panas dan bau dari celah ventilasi. Operasi ini normal dan bukan merupakan kerusakan.
- Jangan coba melanggar ketentuan keselamatan konektor tipe terpolarisasi atau pengardean. Konektor terpolarisasi memiliki dua bilah yang salah satunya berukuran lebih lebar. Konektor tipe pengardean memiliki dua bilah dan kaki pengardean ketiga. Bilah lebar dan ketiga disediakan untuk keselamatan Anda. Jika konektor tidak sesuai dengan stopkontak, gunakan adaptor dan jangan coba memasang konektor ke stopkontak secara paksa.
- Saat menyambung ke stopkontak, JANGAN lepas kaki pengardean. JANGAN LEPAS kaki pengardean.
- Jaga kabel daya agar tidak terinjak atau terjepit, khususnya pada konektor dan pada titik tempat kabel keluar dari proyektor.
- Di negara tertentu, tegangan TIDAK stabil. Proyektor ini dirancang untuk beroperasi secara aman dalam tegangan antara 100 hingga 240 volt AC, namun dapat gagal jika terjadi potongan atau lonjakan daya sebesar ± 10 volt. Di beberapa wilayah yang mengalami fluktuasi atau pemadaman listrik, sebaiknya sambungkan proyektor melalui penstabil daya, pelindung tegangan, atau UPS (catu daya tanpa gangguan).
- Jika timbul asap, suara tidak biasa, atau bau aneh, segera matikan proyektor, lalu hubungi dealer Anda atau ViewSonic®. Sangat berbahaya jika Anda terus menggunakan proyektor.
- Gunakan hanya pelengkap/aksesori yang ditentukan oleh produsen.
- Lepas kabel daya dari stopkontak AC jika proyektor tidak akan digunakan dalam waktu lama.
- Gunakan jasa teknisi servis ahli untuk melakukan segala perbaikan.



PERHATIAN: Kemungkinan radiasi optik berbahaya dikeluarkan dari produk ini. Sama seperti sumber terang lainnya, jangan memandang ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.

Tindakan Pencegahan untuk Keselamatan - Pemasangan di Plafon

Baca **Tindakan Pencegahan untuk Keselamatan** berikut sebelum mulai menggunakan proyektor.

Jika Anda bermaksud memasang proyektor di plafon, sangat disarankan untuk menggunakan kita pemasangan di plafon untuk proyektor dengan fitting yang sesuai dan Anda pastikan dipasang secara kencang dan aman.

Jika Anda menggunakan kit pemasangan di plafon untuk proyektor yang tidak sesuai, maka ada risiko keselamatan proyektor bisa aja jantuh dari plafon karena pemasangan yang tidak pas dikarenakan penggunaan alat ukur atau sekrup panjang yang salah.

Anda dapat membeli kitudukan plafon untuk proyektor dari tempat Anda membeli proyektor Anda.

Daftar Isi

Peringatan Keselamatan.....	3
Pendahuluan	9
Isi Paket	9
Ikhtisar Produk	10
Proyektor.....	10
Remote Control.....	12
Konfigurasi Awal	14
Memilih Lokasi.....	14
Dimensi Proyeksi	15
Memasang Proyektor	17
Mencegah Penggunaan yang Tidak Sah	18
Menggunakan Slot Keamanan.....	18
Menggunakan Fungsi Sandi.....	19
Mengunci Tombol Kontrol	22
Membuat Sambungan	23
Menyambungkan ke Daya	23
Menyambungkan ke Sumber Video/Komputer.....	24
Sambungan HDMI	24
Koneksi USB C.....	24
Menyambungkan Audio	24
Pengoperasian	25
Menghidupkan/Mematikan Proyektor.....	25
Menghidupkan Proyektor	25
Mematikan Proyektor	26
Memilih Sumber Input.....	27
Menyesuaikan Gambar yang Diproyeksikan	28
Menyempurnakan Ukuran dan Kejernihan Gambar	28
Memperbaiki keystone	29
Menyesuaikan 4 sudut	30
Menyembunyikan Gambar.....	30
Mengontrol Proyektor melalui Lingkungan LAN	31
Mengonfigurasi Pengaturan Kontrol LAN.....	31

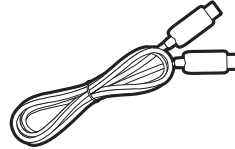
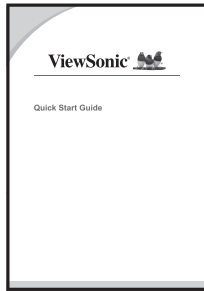
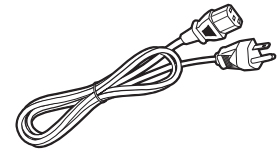
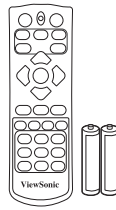
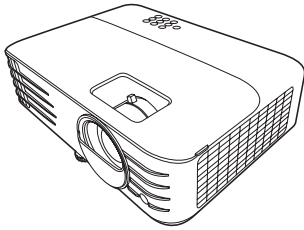
Fungsi Menu.....	33
Operasi Menu Tampilan Pada Layar (OSD) Umum.....	33
Pohon Menu Tampilan Pada Layar (OSD).....	34
Menu TAMPILAN	39
Menu GAMBAR.....	42
Menu PENGELOLAAN DAYA	45
Menu DASAR	47
Menu TINGKAT LANJUT	50
Menu SISTEM	54
Menu Informasi	56
Lampira	57
Spesifikasi	57
Dimensi Proyektor.....	58
Bagan Pengaturan Waktu	58
Pemecahan Masalah	60
Masalah Umum	60
Indikator LED	61
Pemeliharaan.....	62
Langkah Pencegahan Umum	62
Membersihkan Lensa	62
Membersihkan Casing.....	62
Menyimpan Proyektor	62
Penyangkalan	62
Informasi Sumber Cahaya.....	63
Jam Sumber Cahaya	63
Memperpanjang Masa Pakai Sumber Cahaya.....	63
Waktu Penggantian Smbr Cahaya	64
Mengganti Sumber Cahaya	64

Informasi Peraturan dan Servis..... 65

Informasi Kepatuhan	65
Pernyataan Kesesuaian FCC	65
Pernyataan Kanada Industri	65
Kesesuaian CE untuk Negara-Negara di Eropa	66
Pernyataan tentang Kepatuhan RoHS2	67
Larangan Zat Berbahaya India	68
Pembuangan Produk di Akhir Masa Pakainya	68
Informasi Hak Cipta	69
Layanan Pelanggan.....	70
Jaminan Terbatas	71

> Pendahuluan

Isi Paket

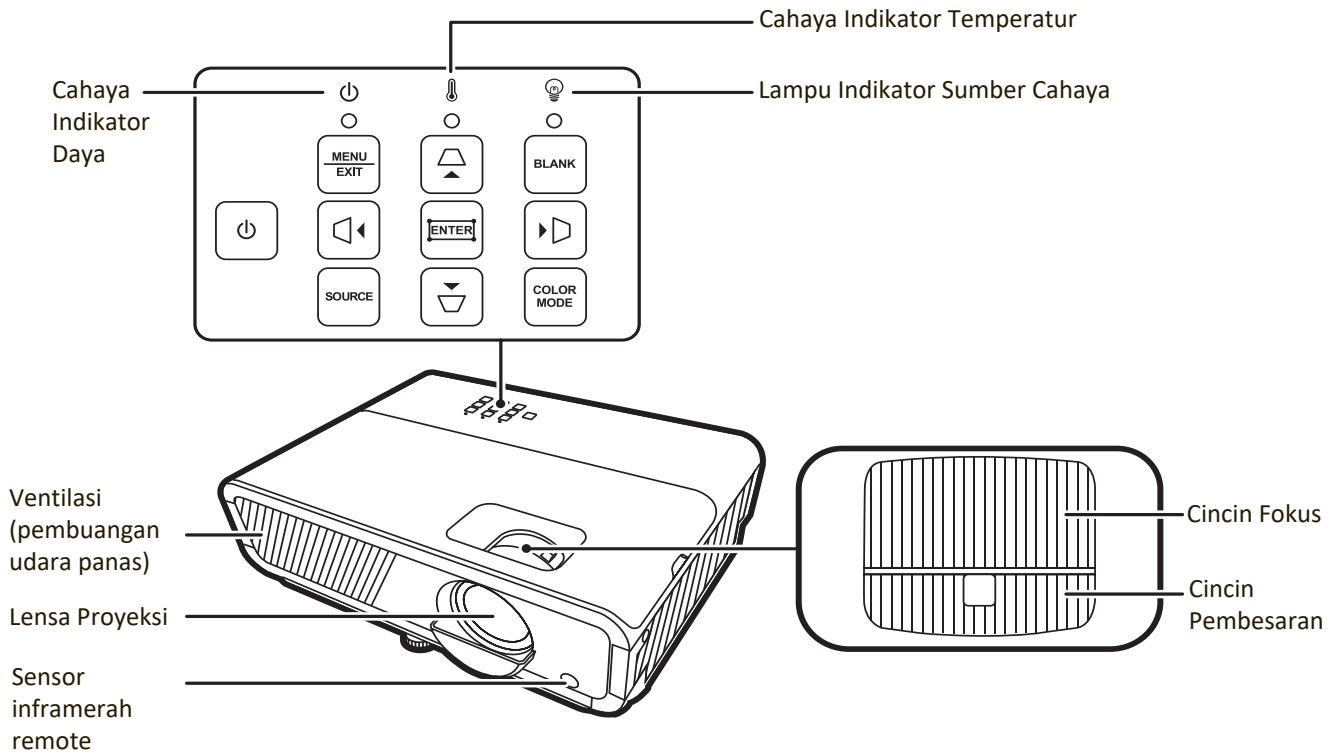


CATATAN: Kabel daya dan kabel video yang disertakan dalam paket mungkin berbeda sesuai dengan negara Anda. Harap hubungi penyalur setempat untuk memperoleh informasi selengkapnya.

Ikhtisar Produk

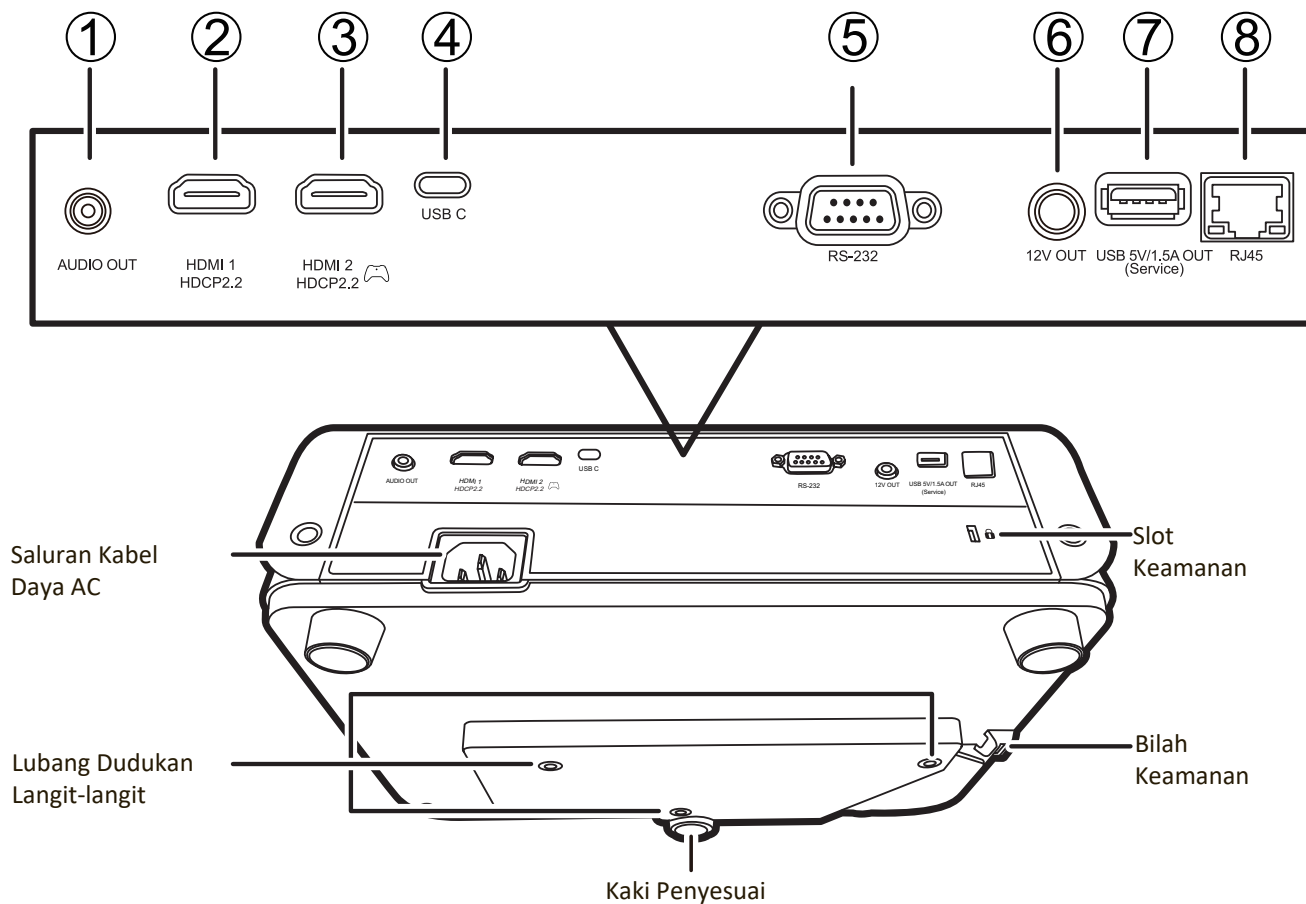
Proyektor

Kontrol dan Fungsi



Tombol	Keterangan
[⏻] Daya	Mengganti mode proyektor antara siaga dan hidup.
[◀/▶/▲/▼] Tombol Keystone	Dengan manual betulkan gambar yang berubah karena proyeksinya membentuk sudut.
[◀/▶/▲/▼] Kiri/Kanan/Atas/Bawah	Memilih item menu yang diinginkan dan membuat penyesuaian saat Menu Tampilan Pada Layar (OSD) diaktifkan.
Menu/Exit	Menghidupkan atau mematikan Menu Tampilan Pada Layar (OSD).
Source	Menampilkan bilah pemilihan sumber input.
Blank	Sembunyikan gambar layar.
Enter	Mengaktifkan item Menu Tampilan Pada Layar (OSD) yang dipilih saat Menu OSD diaktifkan.
[⏏] Atur Pojok	Menampilkan menu Atur Pojok.
Color Mode	Menampilkan bilah pemilihan mode warna.

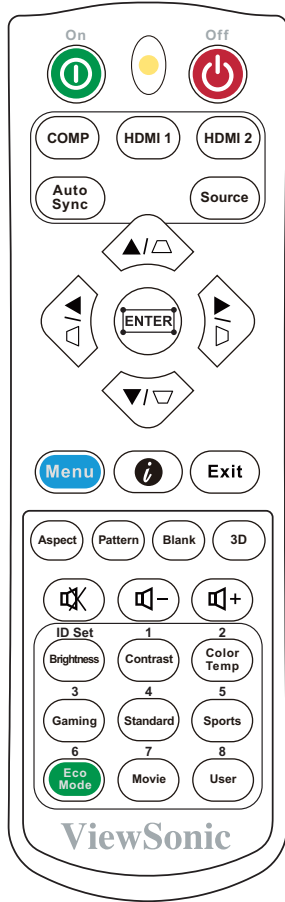
Port Sambungan



Port	Keterangan
[1] AUDIO OUT	Soket output sinyal audio.
[2] HDMI 1	Port HDMI.
[3] HDMI 2	Port HDMI.
[4] USB C	Port USB C.
[5] RS-232	Port kontrol RS-232.
[6] 12V OUT	Terminal output DC 12 V.
[7] USB 5V/1.5A OUT (Service)	Port USB Type A untuk catu daya.
[8] RJ45	Port LAN.

Remote Control

Kontrol dan Fungsi



Tombol	Keterangan
On/Off	Mengganti mode antara siaga dan hidup.
COMP	Tidak tersedia.
HDMI 1	Memilih sumber dari port HDMI 1 untuk tampilan.
HDMI 2	Memilih sumber dari port HDMI 2 untuk tampilan.
Auto Sync	Tidak berfungsi.
Source	Tampilkan bilah pemilihan sumber.
[Keystone] Tombol Keystone	Dengan manual betulkan gambar yang berubah karena proyeksinya membentuk sudut.
Enter	Menetapkan item Menu OSD terpilih.

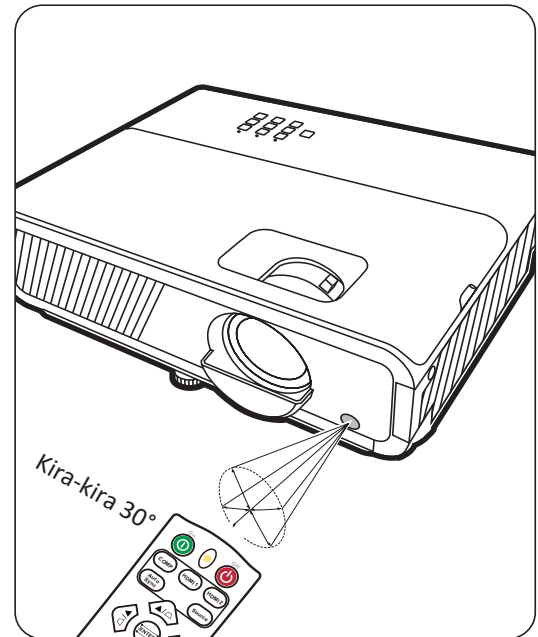
Tombol	Keterangan
[Keystone] (Penyesuaian Sudut)	Menampilkan menu Atur Pojok.
◀ Kiri/ ▶ Kanan ▲ Atas/ ▼ Bawah	Memilih item menu yang diinginkan dan membuat penyesuaian.
Menu	Menghidupkan/mematikan Menu Tampilan Pada Layar (OSD) atau kembali ke Menu OSD sebelumnya.
i (Informasi)	Menampilkan menu Informasi .
Exit	Keluar dan menyimpan pengaturan menu.
Aspect	Menampilkan bilah pemilihan mode rasio aspek.
Pattern	Menampilkan pola tes tertanam.
Blank	Sembunyikan gambar layar.
3D	Menampilkan menu 3D. CATATAN: Hanya tersedia untuk model tertentu.
🔊+ (Volume Naik)	Meningkatkan tingkat volume.
🔊- (Volume Turun)	Menurunkan tingkat volume.
🔊 (Senyap)	Menghidupkan/mematikan audio proyektor.
Brightness	Menampilkan bilah penyesuaian kecerahan.
Contrast	Menampilkan bilah penyesuaian kontras.
Color Temp	Menampilkan menu pemilihan suhu warna.
Gaming	Memilih mode Permainan .
Standard	Memilih mode Standar .
Sports	Memilih mode Olahraga .
Eco Mode	Memilih mode Eco .
Movie	Memilih mode Film .
User	Memilih mode Pengguna 1 atau Pengguna 2 .

Jangkauan Efektif Remote Control

Untuk memastikan fungsi remote control yang benar, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Remote control harus dipegang dalam sudut 30° tegak lurus dengan sensor inframerah remote control proyektor.
2. Jarak antara remote control dengan sensor harus tidak boleh lebih dari 8 m (26 kaki).

CATATAN: Lihat gambar ilustrasi untuk tempat sensor inframerah remote control.

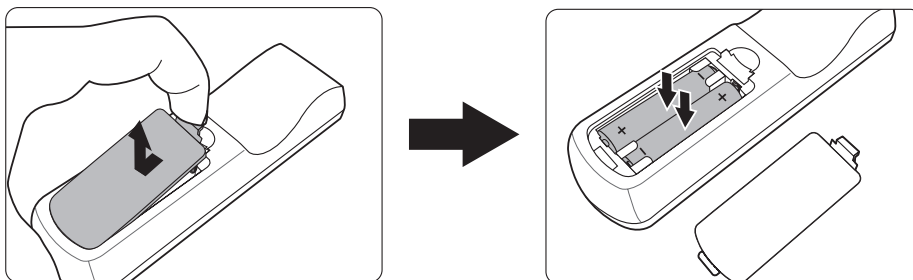


Mengganti Baterai Remote Control

1. Lepaskan tutup baterai dari belakang remote control dengan menekan pegangan jari tangan dan menggesernya turun.
2. Ambil baterai yang ada (jika perlu) lalu pasang dua baterai AAA.

CATATAN: Patuhi kutub baterai seperti yang ditunjukkan.

3. Ganti tutup baterai dengan meluruskannya dengan tempat baterai sambil menekannya kembali pada posisinya.



CATATAN:

- Hindari meninggalkan remote control dan baterai di tempat dengan panas atau kelembapan berlebih.
- Hanya ganti baterai dengan tipe yang sama atau ekuivalen yang dianjurkan oleh pabrikan.
- Buang baterai bekas sesuai dengan petunjuk pabrik baterai dan peraturan lingkungan setempat di area Anda.
- Jika baterai habis atau jika remote control tidak akan digunakan dalam waktu yang lama, lepaskan baterainya untuk menghindari kerusakan pada remote control.

Konfigurasi Awal

Bagian ini memberikan petunjuk detail untuk mengonfigurasi proyektor Anda.

Memilih Lokasi

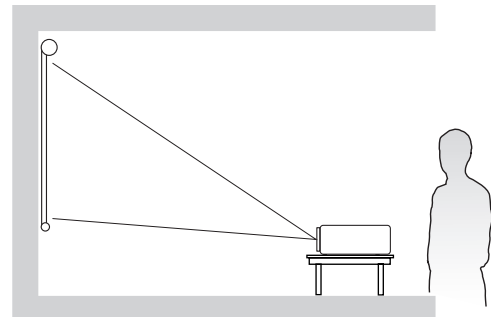
Preferensi pribadi dan tata letak ruang akan menentukan lokasi pemasangan. Pertimbangan berikut ini:

- Ukuran dan Posisi layar.
- Lokasi stopkontak yang cocok.
- Lokasi dan Jarak antara proyektor dan peralatan lain.

Proyektor ini didesain untuk dipasang di salah satu dari kemungkinan tempat berikut:

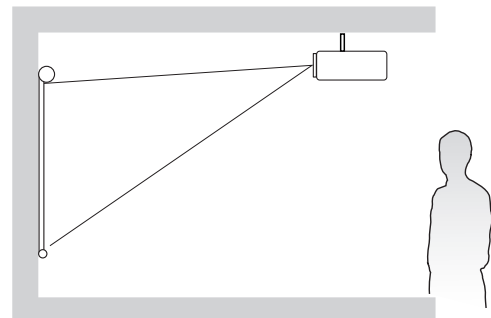
1. Meja Depan

Proyektor ini diletakkan di dekat lantai di depan layar.



2. Langit-langit Depan

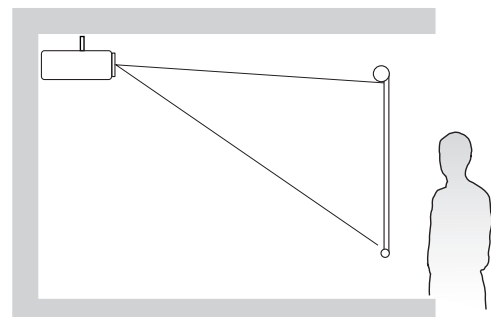
Proyektor digantungkan terbalik pada langit-langit di depan layar.



3. Langit-langit Belakang

Proyektor digantungkan terbalik pada langit-langit di belakang layar.

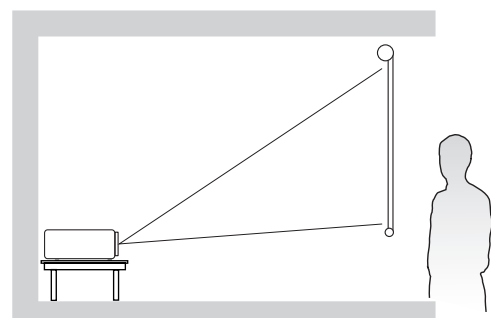
CATATAN: Dibutuhkan layar proyeksi belakang yang khusus.



4. Meja Belakang

Proyektor ini diletakkan di dekat lantai di belakang layar.

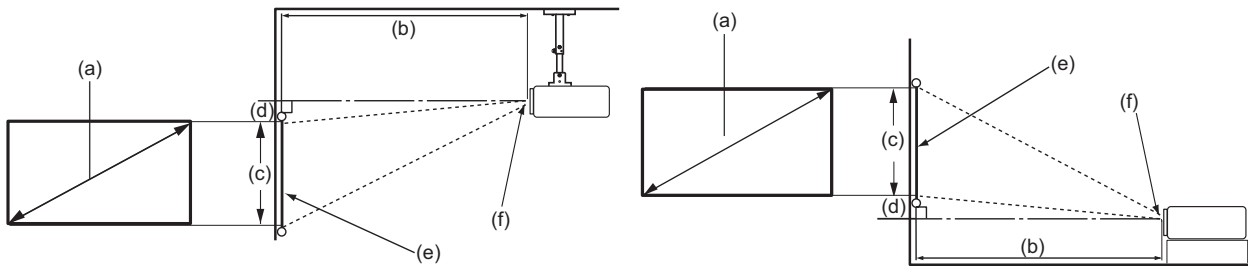
CATATAN: Dibutuhkan layar proyeksi belakang yang khusus.



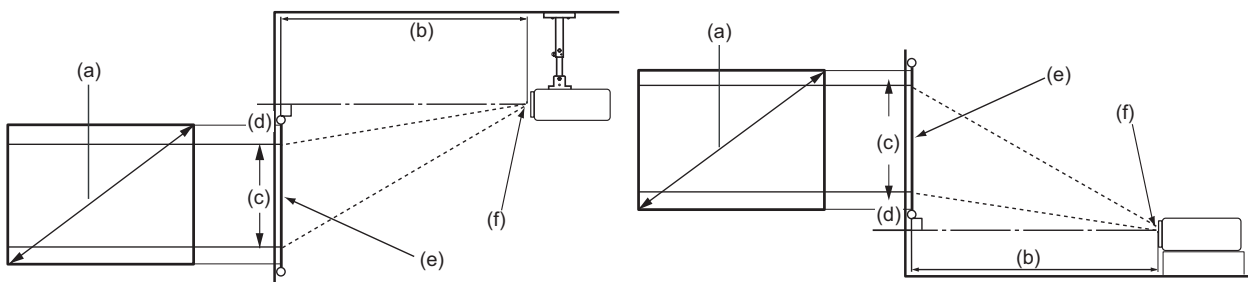
Dimensi Proyeksi

CATATAN: Lihat "Spesifikasi" di halaman 53 mengetahui resolusi tampilan asli proyektor ini.

• **Gambar 16:9 pada Layar 16:9**



• **Gambar 16:9 pada Layar 4:3**



CATATAN: (e) = Layar
(f) = Pusat Lensa

Gambar 16:9 pada Layar 16:9

(a) Ukuran Layar		(b) Jarak Proyeksi				(c) Ketinggian Gambar		(d) Ofset Vertikal			
		minimum		maksimum				minimum		maksimum	
in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm
60	1524	59	1496,8	77	1945,9	29	747	2,9	74,7	2,9	74,7
70	1778	69	1746,3	89	2270,2	34	872	3,4	87,2	3,4	87,2
80	2032	79	1995,8	102	2594,5	39	996	3,9	99,6	3,9	99,6
90	2286	88	2245,3	115	2918,8	44	1121	4,4	112,1	4,4	112,1
100	2540	98	2494,7	128	3243,2	49	1245	4,9	124,5	4,9	124,5
110	2794	108	2744,2	140	3567,5	54	1370	5,4	137,0	5,4	137,0
120	3048	118	2993,7	153	3891,8	59	1494	5,9	149,4	5,9	149,4
130	3302	128	3243,2	166	4216,1	64	1619	6,4	161,9	6,4	161,9
140	3556	138	3492,6	179	4540,4	69	1743	6,9	174,3	6,9	174,3
150	3810	147	3742,1	192	4864,7	74	1868	7,4	186,8	7,4	186,8
160	4064	157	3991,6	204	5189,1	78	1992	7,8	199,2	7,8	199,2
170	4318	167	4241,1	217	5513,4	83	2117	8,3	211,7	8,3	211,7
180	4572	177	4490,5	230	5837,7	88	2241	8,8	224,1	8,8	224,1
190	4826	187	4740,0	243	6162,0	93	2366	9,3	236,6	9,3	236,6
200	5080	196	4989,5	255	6486,3	98	2491	9,8	249,1	9,8	249,1

Gambar 16:9 pada Layar 4:3

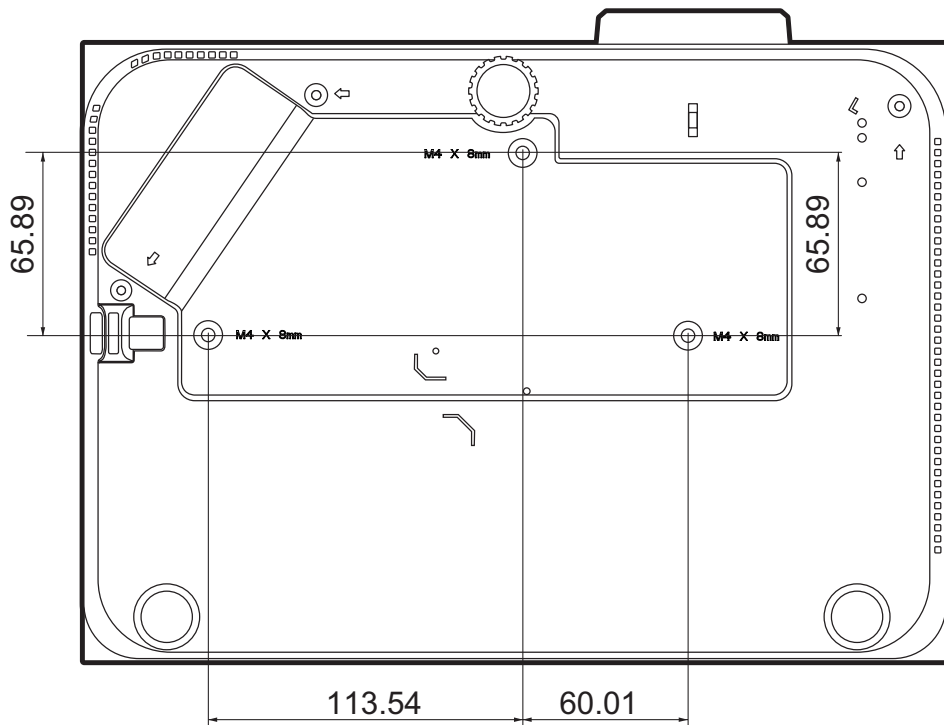
(a) Ukuran Layar		(b) Jarak Proyeksi				(c) Ketinggian Gambar		(d) Ofset Vertikal			
		minimum		maksimum				minimum		maksimum	
in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm	in.	mm
60	1524	54	1373,9	70	1786,1	27	686	2,7	68,6	2,7	68,6
70	1778	63	1602,9	82	2083,8	32	800	3,2	80,0	3,2	80,0
80	2032	72	1831,9	94	2381,5	36	914	3,6	91,4	3,6	91,4
90	2286	81	2060,9	105	2679,1	41	1029	4,1	102,9	4,1	102,9
100	2540	90	2289,9	117	2976,8	45	1143	4,5	114,3	4,5	114,3
110	2794	99	2518,9	129	3274,5	50	1257	5,0	125,7	5,0	125,7
120	3048	108	2747,8	141	3572,2	54	1372	5,4	137,2	5,4	137,2
130	3302	117	2976,8	152	3869,9	59	1486	5,9	148,6	5,9	148,6
140	3556	126	3205,8	164	4167,6	63	1600	6,3	160,0	6,3	160,0
150	3810	135	3434,8	176	4465,2	68	1715	6,8	171,5	6,8	171,5
160	4064	144	3663,8	188	4762,9	72	1829	7,2	182,9	7,2	182,9
170	4318	153	3892,8	199	5060,6	77	1943	7,7	194,3	7,7	194,3
180	4572	162	4121,8	211	5358,3	81	2057	8,1	205,7	8,1	205,7
190	4826	171	4350,7	223	5656,0	86	2172	8,6	217,2	8,6	217,2
200	5080	180	4579,7	234	5953,6	90	2286	9,0	228,6	9,0	228,6

CATATAN: Terdapat toleransi 3% di antara angka-angka ini karena adanya perbedaan tipe komponen optik. Jika Anda bermaksud memasang proyektor secara permanen, Anda harus menguji secara fisik ukuran dan jarak proyeksi menggunakan proyektor yang sebenarnya di tempat itu sebelum Anda memasangnya secara permanen, agar Anda dapat memberikan kelonggaran untuk karakteristik optik proyektor ini. Hal ini akan membantu Anda menentukan posisi pemasangan yang tepat agar lokasi pemasangannya paling sesuai.

Memasang Proyektor

CATATAN: Jika Anda membeli dudukan pihak ketiga, gunakan ukuran sekrup yang benar. Ukuran sekrup mungkin berbeda menurut ketebalan pelat dudukan.

1. Untuk memastikan pemasangan yang paling aman, gunakan dudukan dinding atau langit-langit ViewSonic®.
2. Pastikan sekrup yang digunakan untuk memasang dudukan ke proyektor memenuhi spesifikasi berikut:
 - Jenis sekrup: M4 x 8
 - Panjang Sekrup Maksimum: 8 mm



CATATAN:

- Hindari memasang proyektor di dekat sumber panas.
- Jaga jarak minimal 10 cm antara langit-langit dan bagian dasar proyektor.

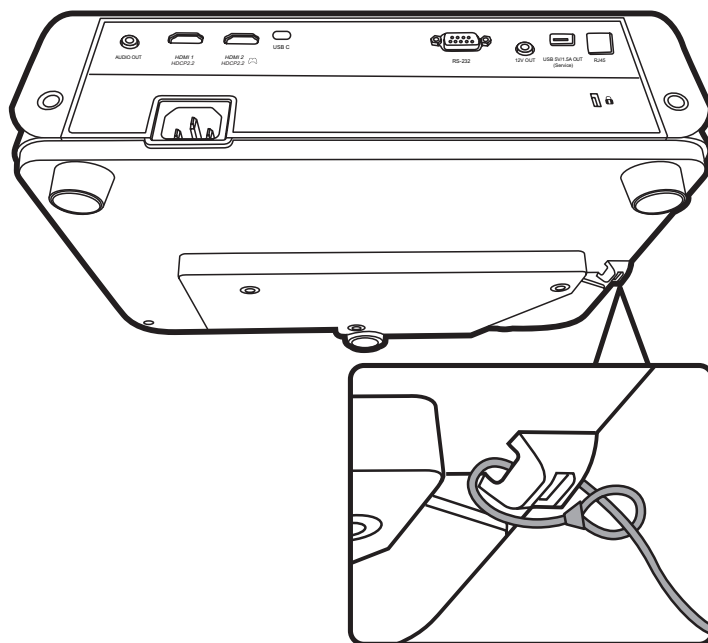
Mencegah Penggunaan yang Tidak Sah

Proyektor ini mempunyai beberapa fitur keamanan internal untuk mencegah pencurian, akses tidak sah, atau perubahan pengaturan yang tidak disengaja.

Menggunakan Slot Keamanan

Untuk membantu mencegah proyektor agar tidak dicuri, gunakan perangkat pengunci slot keamanan untuk mengamankan proyektor ke benda tetap.

Di bawah ini adalah contoh mengonfigurasi perangkat pengunci slot keamanan:



CATATAN: Slot keamanan juga dapat digunakan sebagai pengikat keamanan jika proyektor dipasang ke langit-langit.

Menggunakan Fungsi Sandi

Untuk membantu mencegah akses atau penggunaan yang tidak sah, proyektor ini menawarkan opsi keamanan sandi. Sandi ini bisa diatur melalui Menu Tampilan Pada Layar (OSD).

CATATAN: Catat sandi Anda, dan simpan di tempat yang aman.

Mengatur Sandi

1. Tekan **Menu** untuk membuka menu OSD dan buka: **SISTEM > Pengaturan Keamanan** dan tekan **Enter**.
2. Soroti **Pengunci Sistem** dan pilih **Hidup** dengan menekan ◀/▶.
3. Seperti tampak pada gambar di sebelah kanan, keempat tombol panah (▲, ▶, ▼, ◀) masing-masing menyatakan 4 digit (1, 2, 3, 4). Tekan tombol anak panah untuk memasukkan sandi enam digit.



4. Konfirmasi sandi baru dengan memasukkan sandi baru lagi. Setelah sandi diatur, menu OSD kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.
5. Tekan **Exit** untuk meninggalkan Menu OSD.

CATATAN: Setelah diatur, sandi yang benar harus dimasukkan setiap kali proyektor dinyalakan.

Mengganti Sandi

1. Tekan **Menu** untuk membuka menu OSD dan buka: **SISTEM > Pengaturan Keamanan > Ubah sandi.**
2. Tekan **Enter**, pesan, "MASUKKAN SANDI AKTIF" akan muncul.
3. Masukkan sandi lama.
 - » Jika sandi benar, pesan "MASUKKAN SANDI BARU" akan muncul.
 - » Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama 5 detik yang diikuti dengan pesan, "MASUKKAN SANDI AKTIF". Anda dapat mencoba lagi atau menekan **Exit** untuk membatalkan.
4. Masukkan sandi baru.
5. Konfirmasi sandi baru dengan memasukkan sandi baru lagi.
6. Untuk meninggalkan menu OSD, tekan **Exit**.

CATATAN: Digit yang dimasukkan akan muncul di layar berupa tanda bintang (*).

Menonaktifkan Fungsi Sandi

1. Tekan **Menu** untuk membuka menu OSD dan buka: **SISTEM > Pengaturan Keamanan > Pengunci Sistem.**
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih **Mati**.
3. Pesan "MASUKKAN SANDI" akan ditampilkan. Masukkan sandi saat ini.
 - » Jika sandi benar, maka menu OSD kembali ke halaman Sandi dengan "**Mati**" ditampilkan di baris **Pengunci Sistem**.
 - » Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama 5 detik yang diikuti dengan pesan, "MASUKKAN SANDI AKTIF". Anda dapat mencoba lagi atau menekan **Exit** untuk membatalkan.

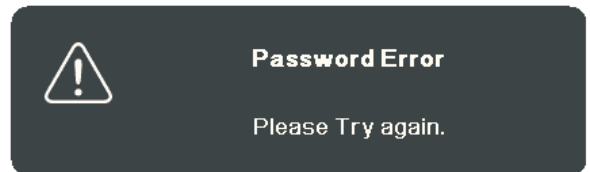
CATATAN: Simpan sandi lama Anda, karena Anda akan memerlukannya untuk mengaktifkan kembali fungsi sandi.

Melupakan Sandi

Jika fungsi sandi sudah diaktifkan, Anda akan diminta memasukkan sandi enam digit setiap saat Anda menyalakan proyektor. Jika sandi yang Anda masukkan salah, pesan sandi salah seperti tampak pada gambar di sebelah kanan tampil selama 5 detik, dan disusul pesan 'MASUKKAN SANDI'.

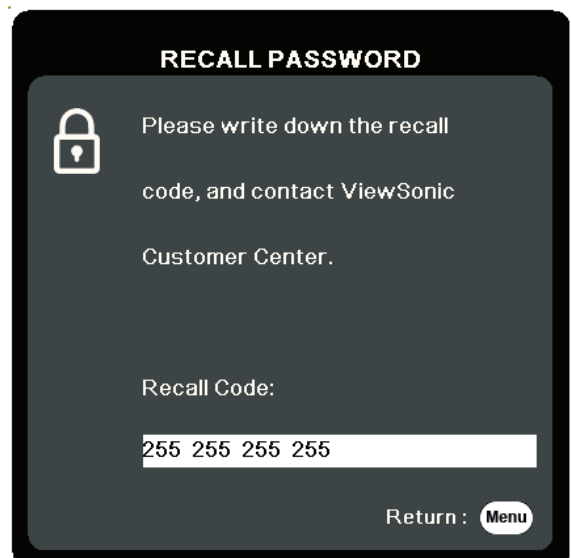
Anda dapat mencoba kembali atau jika Anda tidak ingat, Anda dapat menggunakan "Prosedur Mengingat Sandi".

CATATAN: Jika Anda memasukkan sandi salah sebanyak 5 kali secara berturut-turut, proyektor otomatis dalam waktu singkat akan mati.



Prosedur Mengingat Sandi

1. Saat muncul pesan "MASUKKAN SANDI AKTIF", tekan dan tahan **Auto Sync** selama 3 detik. Proyektor akan menampilkan nomor berkode di layar.
2. Catat nomornya lalu matikan proyektor Anda.
3. Mintalah bantuan dari pusat layanan setempat untuk menguraikan kode nomor. Anda kemungkinan diharuskan memberikan bukti dokumen pembelian untuk memverifikasi Anda adalah pengguna yang sah proyektor tersebut.



Mengunci Tombol Kontrol

Dengan tombol kontrol pada proyektor yang terkunci, Anda dapat mencegah agar pengaturan tidak diubah secara tidak sengaja (oleh anak-anak, misalnya).

CATATAN: Jika **Kunci Tombol Panel** Hidup, maka tidak ada tombol kontrol yang akan beroperasi kecuali **Daya**.

1. Tekan **Menu** untuk membuka menu OSD dan buka: **SISTEM > Kunci Tombol Panel**.
2. Tekan ▲/▼ untuk memilih **Hidup**.
3. Pilih **Ya** dan tekan **Enter** untuk mengonfirmasikan.
4. Untuk membuka kunci tombol panel, tekan dan tahan ► pada remote control atau proyektor selama 3 detik.

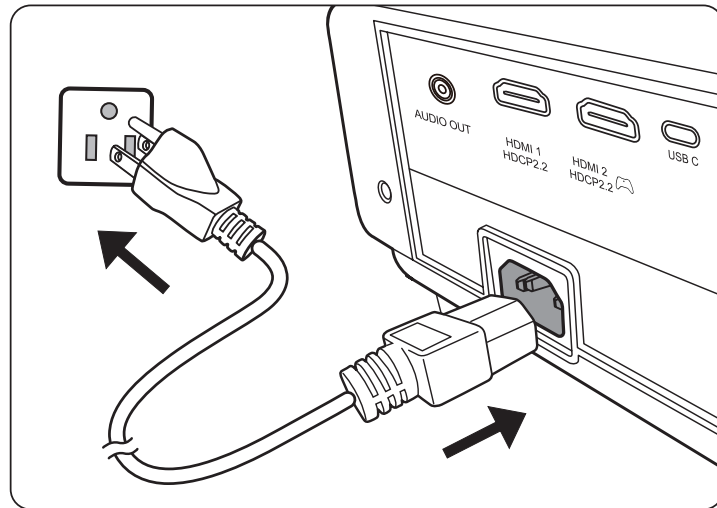
CATATAN: Anda juga dapat menggunakan remote control untuk masuk ke menu **SISTEM > Kunci Tombol Panel** dan memilih **Mati**.

Membuat Sambungan

Bagian ini memandu Anda dalam menyambungkan proyektor dengan peralatan lain.

Menyambungkan ke Daya

1. Sambungkan kabel daya ke jack AC IN di bagian belakang proyektor.
2. Colokkan kabel daya ke stopkontak.



CATATAN: Saat memasang proyektor, gunakan sekring yang mudah diakses pada perkabelan tetap, atau sambungkan steker ke stopkontak yang mudah diakses di dekat unit. Jika terjadi kesalahan selama pengoperasian proyektor, gunakan sekring untuk mematikan catu daya, atau cabut steker.

Menyambungkan ke Sumber Video/Komputer

Sambungan HDMI

Sambungkan satu ujung kabel HDMI ke port HDMI perangkat video Anda. Kemudian sambungkan ujung kabel lainnya ke port **HDMI 1** atau **HDMI 2** proyektor.

Koneksi USB C

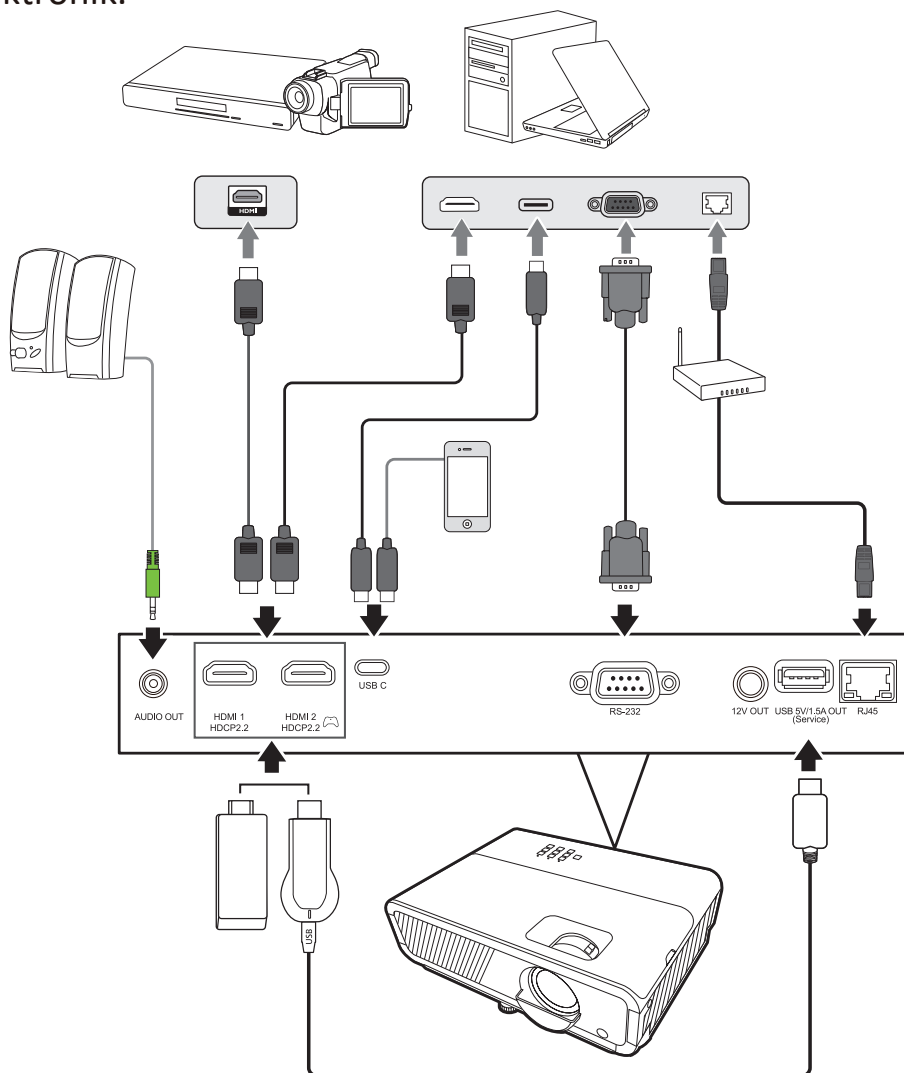
Sambungkan satu ujung kabel USB C ke port USB C perangkat video Anda. Kemudian sambungkan ujung kabel lainnya ke port **USB C** proyektor.

Menyambungkan Audio

Proyektor ini dilengkapi dengan speaker, tetapi, Anda juga dapat menyambungkan speaker eksternal ke port **AUDIO OUT** proyektor.

CATATAN: Output audio dikontrol oleh pengaturan **Volume** dan **Senyap** proyektor.

Ilustrasi sambungan di bawah ini hanya untuk referensi. Jack penghubung yang tersedia pada proyektor berbeda-beda untuk setiap model proyektor. Beberapa kabel mungkin tidak disertakan dengan proyektor ini. Kabel tersebut dijual bebas di toko elektronik.



Pengoperasian

Menghidupkan/Mematikan Proyektor

Menghidupkan Proyektor

1. Tekan tombol **Daya** untuk menghidupkan proyektor.
2. Sumber cahaya akan menyala, dan "**Nada Dering Sistem Hidup/Mati**" akan diputar.
3. Lampu Indikator Daya terus menyala hijau ketika proyektor Hidup.

CATATAN:

- Jika proyektor masih panas karena penggunaan sebelumnya, maka proyektor akan menjalankan kipas pendingin selama sekitar 90 detik sebelum mengaktifkan sumber cahaya.
 - Untuk memelihara masa pakai sumber cahaya, setelah Anda menghidupkan proyektor, tunggu minimal lima (5) menit sebelum mematikan.
4. Hidupkan semua peralatan terhubung, yaitu. notebook, dan proyektor akan mulai mencari sumber input.

CATATAN: Jika proyektor mendeteksi sumber input, Bilah Pemilihan Sumber akan muncul. Jika sumber input tidak terdeteksi, pesan, 'Tidak Ada Sinyal' akan muncul.

Aktivasi Pertama Kali

Jika proyektor diaktifkan untuk pertama kalinya, pilih bahasa OSD dengan mengikuti petunjuk pada layar.



Mematikan Proyektor

1. Tekan tombol **Daya** atau **Off** dan pesan konfirmasi akan muncul untuk meminta Anda menekan tombol **Daya** atau **Off** untuk kedua kalinya. Selain itu, Anda dapat menekan sembarang tombol untuk membatalkan.

CATATAN: Jika Anda tidak memberi respons dalam beberapa detik setelah penekanan pertama, pesan tersebut akan hilang.

2. Setelah proses pendinginan selesai, "**Nada Dering Sistem Hidup/Mati**" akan diputar.

3. Putuskan kabel daya dari stopkontak jika proyektor tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

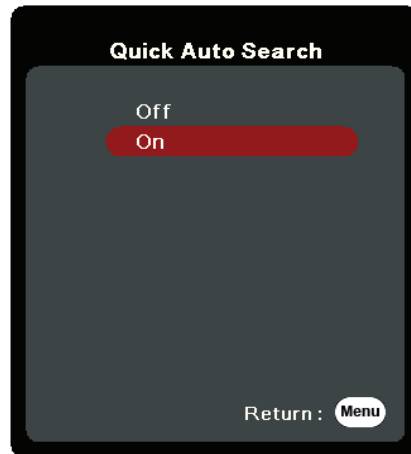
CATATAN:

- Untuk melindungi sumber cahaya, proyektor tidak akan merespons perintah selama proses pendinginan.
- Jangan mencabut kabel daya sebelum proyektor benar-benar mati.

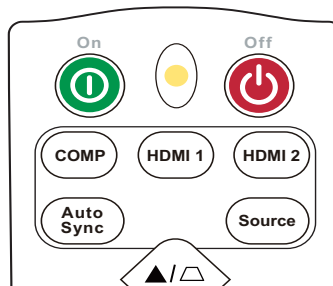
Memilih Sumber Input

Proyektor ini dapat disambungkan ke beberapa perangkat sekaligus. Tetapi, proyektor hanya dapat menampilkan satu layar penuh pada saat yang sama.

Jika Anda ingin proyektor secara otomatis mencari sumber Input, pastikan fungsi **Pencarian Otomatis Cepat** dalam menu **SISTEM** adalah **Hidup**.



Sumber Input juga dapat dipilih secara manual dengan menekan tombol pemilihan sumber pada remote control, atau dengan menelusuri sumber input yang ada.



Untuk memilih input secara manual, lakukan langkah berikut:

1. Tekan **Source**, dan menu pemilihan sumber akan muncul.
2. Tekan **▲/▼** berkali-kali sampai sinyal yang diinginkan terpilih lalu tekan **Enter**.
3. Setelah terdeteksi, informasi sumber terpilih akan muncul di layar selama beberapa detik.

CATATAN: Jika ada beberapa perangkat yang disambungkan ke proyektor, ulangi langkah 1-2 untuk mencari sumber lainnya.

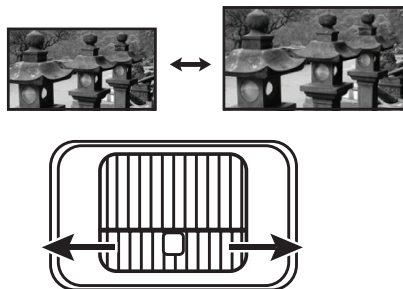
Menyesuaikan Gambar yang Diproyeksikan

Menyesuaikan Tinggi Proyektor dan Sudut Proyeksi

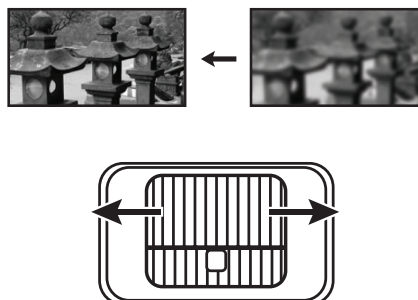
Proyektor ini dilengkapi dengan satu (1) kaki penyesuai. Menyesuaikan kaki akan mengubah tinggi proyektor dan sudut proyeksi proyektor. Sesuaikan kaki-kaki dengan hati-hati untuk menyesuaikan posisi gambar yang diproyeksikan.

Menyempurnakan Ukuran dan Kejernihan Gambar

Untuk menyesuaikan gambar yang diproyeksikan ke ukuran yang Anda perlukan, putar Cincin Pembesaran.



Untuk meningkatkan kejernihan gambar, putar Cincin Fokus.

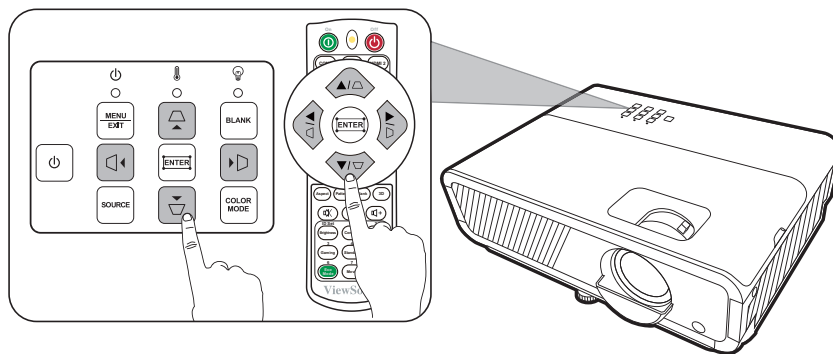
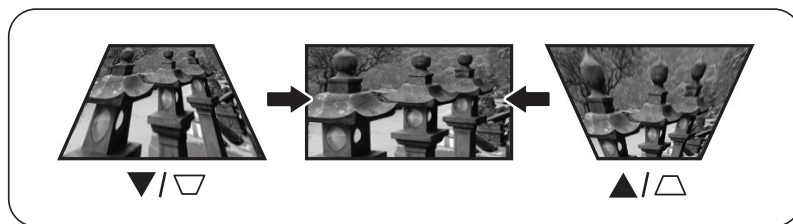


Memperbaiki keystone

Keystoning merujuk pada keadaan gambar yang diproyeksikan menjadi trapesium karena proyeksi bersudut.


Untuk mengoreksi hal ini, di samping menyesuaikan ketinggian proyektor, Anda mungkin juga:

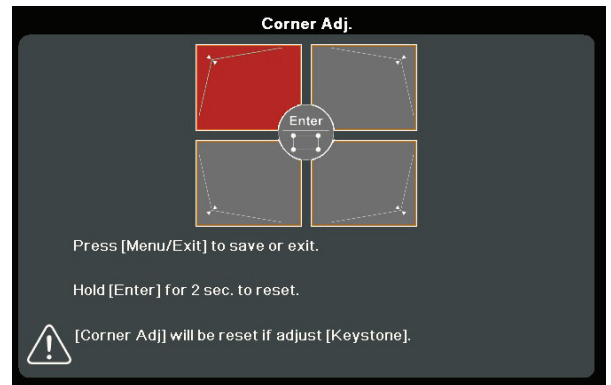
1. Gunakan tombol keystone pada proyektor atau remote control untuk menampilkan halaman keystone.
2. Setelah halaman keystone ditampilkan, tekan ▽ untuk mengoreksi keystone di bagian atas gambar. Tekan ▴ untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar. Tekan ▾ untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar. Tekan ▷ untuk memperbaiki keystone di sisi kanan gambar. Tekan ◁ untuk memperbaiki keystone di sisi kiri gambar.



















Menyesuaikan 4 sudut

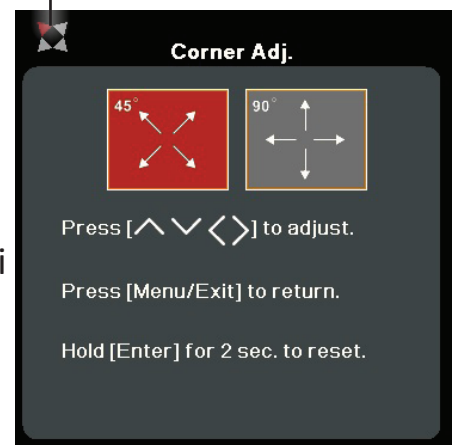
Anda dapat secara manual menyesuaikan bentuk dan ukuran gambar persegi panjang yang tidak rata di semua sisinya.

1. Untuk menampilkan halaman Atur Pojok, Anda dapat melakukan salah satu hal berikut:
 - Tekan .
 - Buka menu OSD dan buka menu **TAMPILAN > Atur Pojok** lalu tekan **Enter**. Halaman **Atur Pojok** ditampilkan.



2. Gunakan /// untuk memilih sudut yang ingin Anda sesuaikan dan tekan **Enter**.
3. Gunakan / untuk memilih metode penyesuaian yang cocok bagi kebutuhan Anda dan tekan **Enter**.
4. Seperti yang ditunjukkan pada layar (/ untuk penyesuaian sudut 45 derajat dan /// untuk penyesuaian sudut 90 derajat), tekan /// guna menyesuaikan bentuk dan ukurannya. Anda dapat menekan **Menu** atau **Exit** untuk kembali ke langkah sebelumnya. Tekan lama selama 2 detik pada **Enter** untuk mereset pengaturan pada sudut yang Anda pilih.

Menunjukkan sudut yang Anda pilih.



CATATAN:

- Menyesuaikan keystone akan mereset pengaturan **Atur Pojok**.
- Setelah pengaturan **Atur Pojok** diubah, beberapa rasio aspek atau pewaktuan tidak tersedia. Apabila itu terjadi, reset pengaturan pada 4 sudut semuanya.

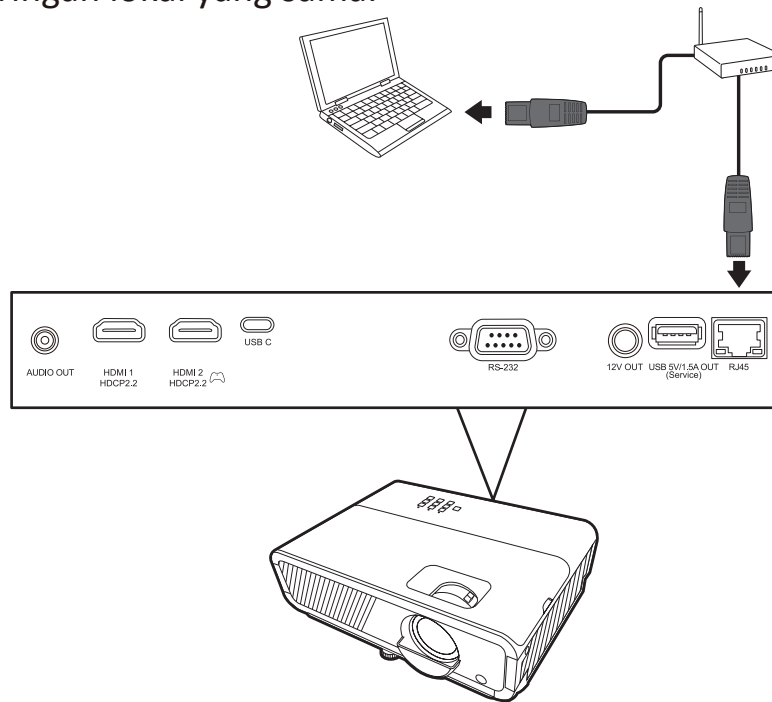
Menyembunyikan Gambar

Untuk menarik perhatian penuh hadirin pada penyaji, Anda dapat menggunakan **Blank** pada proyektor atau remote control untuk menyembunyikan gambar layar. Tekan sembarang tombol pada proyektor untuk memulihkan gambar.

HATI-HATI: Jangan menghalangi lensa proyeksi karena hal ini dapat menyebabkan benda yang menghalangi tersebut menjadi panas dan cacat atau bahkan dapat menyebabkan kebakaran.

Mengontrol Proyektor melalui Lingkungan LAN

Proyektor ini mendukung perangkat lunak Crestron®. Dengan pengaturan yang benar untuk menu Pengaturan Kontrol Lan, Anda dapat mengelola proyektor dari komputer menggunakan browser web jika komputer dan proyektor terhubung dengan tepat ke jaringan lokal yang sama.



Mengonfigurasi Pengaturan Kontrol LAN

- Jika Anda berada di lingkungan DHCP:
1. Ambil kabel RJ45 dan hubungkan satu ujung ke jack input LAN RJ45 proyektor dan ujung lainnya ke port RJ45.
 2. Buka menu OSD dan buka menu **TINGKAT LANJUT > Pengaturan Kontrol Lan**. Tekan **Enter** untuk menampilkan halaman **Pengaturan Kontrol Lan**. Atau Anda dapat menekan **Network** untuk membuka menu **Pengaturan Kontrol Lan** secara langsung.
 3. Soroti **Pengaturan LAN** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **DHCP AKTIF**.
 4. Tekan **▼** untuk menyoroti **Terapkan** dan tekan **Enter**.
 5. Harap tunggu sekitar 15 - 20 detik, lalu masuk kembali ke halaman **Pengaturan LAN**. Pengaturan **Alamat IP Proyektor**, **Subnet Mask**, **Gateway Default**, **Server DNS** akan ditampilkan. Pastikan alamat IP ditampilkan di baris **Alamat IP Proyektor**.

CATATAN:

- Jika **Alamat IP Proyektor** tetap belum muncul, hubungi administrator jaringan Anda.
- Jika kabel RJ45 tidak terhubung dengan benar, pengaturan **Alamat IP Proyektor**, **Subnet Mask**, **Gateway Default** dan **Server DNS** akan tampil 0.0.0.0. Pastikan kabel terhubung dengan benar dan lakukan prosedur di atas lagi.

- Jika Anda harus terhubung ke proyektor dalam mode siaga, setel **Kontrol LAN Siaga** ke **Hidup** dalam menu **TINGKAT LANJUT > Pengaturan Kontrol Lan**.
- Jika Anda berada di lingkungan non-DHCP:
 1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
 2. Soroti **Pengaturan LAN** dan tekan ◀/▶ untuk memilih **IP Statis**.
 3. Hubungi administrator ITS Anda untuk memperoleh informasi mengenai pengaturan **Alamat IP Proyektor, Subnet Mask, Gateway Default, Server DNS**.
 4. Tekan untuk memilih item yang ingin Anda ubah dan tekan **Enter**.
 5. Tekan ◀/▶ untuk memindahkan kursor dan tekan ▲/▼ untuk memasukkan nilai.
 6. Untuk menyimpan pengaturan, tekan **Enter**. Jika Anda tidak ingin menyimpan pengaturan, tekan **Exit**.
 7. Tekan ▼ untuk menyoroti **Terapkan** dan tekan **Enter**.

CATATAN:

- Jika kabel RJ45 tidak terhubung dengan benar, pengaturan **Alamat IP Proyektor, Subnet Mask, Gateway Default, Server DNS** akan tampil 0.0.0.0. Pastikan kabel terhubung dengan benar dan lakukan prosedur di atas lagi.
- Jika Anda harus terhubung ke proyektor dalam mode siaga, pastikan Anda telah memilih **IP Statis** dan memperoleh informasi **Alamat IP Proyektor, Subnet Mask, Gateway Default** dan **Server DNS** saat proyektor menyala.

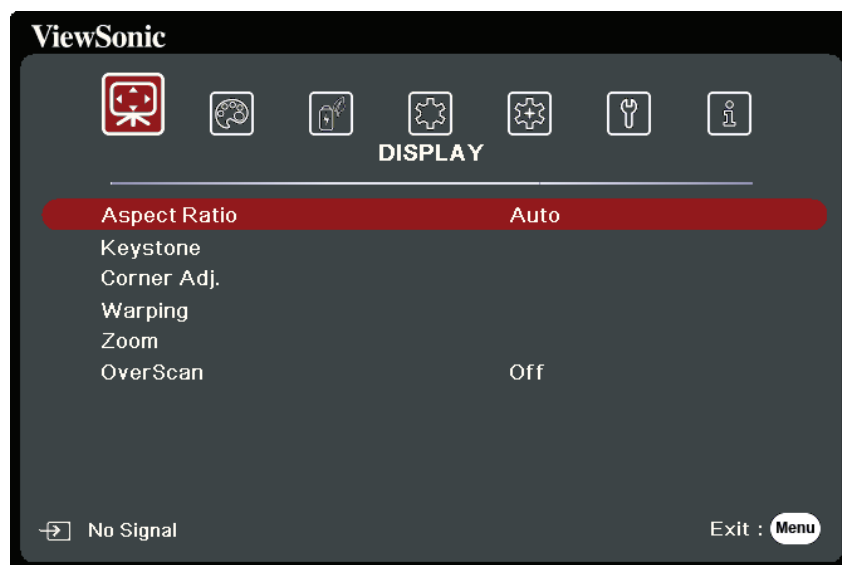
Fungsi Menu

Bagian ini akan memperkenalkan Menu Tampilan Pada Layar (OSD) dan opsinya.

Operasi Menu Tampilan Pada Layar (OSD) Umum

CATATAN: Tangkapan layar OSD dalam manual ini hanya untuk referensi dan mungkin berbeda dengan desain yang sebenarnya. Sebagian pengaturan OSD mungkin tidak tersedia. Harap lihat OSD yang sebenarnya di proyektor Anda.

Proyektor ini dilengkapi dengan Menu Tampilan Pada Layar (OSD) untuk membuat berbagai penyesuaian. Ini dapat diakses dengan menekan **Menu** pada proyektor atau remote control.



1. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu utama. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses daftar submenu.
2. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Pohon Menu Tampilan Pada Layar (OSD)

Menu Utama	Submenu	Opsis Menu	
TAMPILAN	Rasio Aspek	Otomatis	
		4:3	
		16:9	
		16:10	
		2,35:1	
		Asli	
	Keystone	Keystone V Otomatis	Mati/Hidup
		Manual	Vertikal
			Horizontal
			Rotasi
	Atur Pojok	Kanan Atas	45°/90°
		Kiri Atas	45°/90°
		Kanan Bawah	45°/90°
		Kiri Bawah	45°/90°
	Penyimpangan	Aktifkan	Mati/Hidup
		Metode Kontrol	OSD
			RS232
		Menyimpang	
		Setel ulang	
	Pembesaran	0,8X~2,0X	
	LebihPindai	Mati/1/2/3/4/5	

Menu Utama	Submenu	Opsis Menu	
GAMBAR	Mode Warna	Paling Cerah	
		Olahraga	
		Standar	
		Permainan	
		Film	
		Pengguna 1	
		Pengguna 2	
	Kecerahan	0~100	
	Kontras	-50~50	
	Suhu Warna	9500K/8500K/7500K/6500K/5500K	
		Tambah Merah	0~100
		Tambah Hijau	0~100
		Tambah Biru	0~100
		Ofset Merah	-50~+50
		Ofset Hijau	-50~+50
		Ofset Biru	-50~+50
	Lanjutan	Warna	-50~50
		Ketajaman	0~31
		Gamma	1,8/2,0/2,2/2,35/ 2,5/Cubic/sRGB
		Brilliantcolor	Mati/1/2/3/4/ 5/6/7/8/9/10
		Manajemen Warna	Warna primer
			Corak Warna
			Kejenuhan
			Penerimaan
	Mode Diam	Hidup	
		Mati	
	Atur Ulang Pengaturan Warna	Setel ulang	
Batalkan			

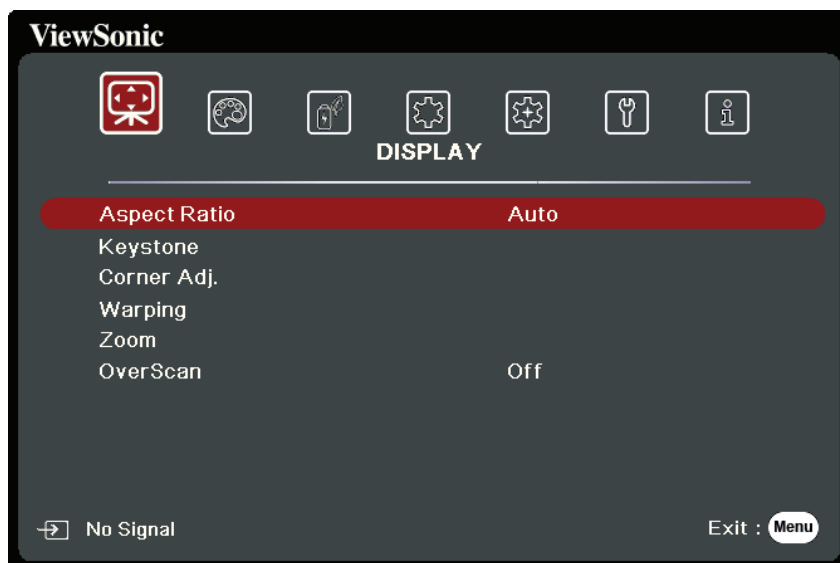
Menu Utama	Submenu	Opsi Menu		
POWER MANAGEMENT	Hidup Otomatis	Sinyal	Nonaktifkan/HDMI	
		CEC	Nonaktifkan/Aktifkan	
		Menghidupkan Langsung	Nonaktifkan/Aktifkan	
	Energi Cerdas	Mati Otomatis	Nonaktifkan/10 mnt/ 20 mnt/30 mnt	
		Pengatur Waktu Tidur	Nonaktifkan/30 mnt/ 1 jam/2 jam/3 jam/ 4 jam/ 8 jam/12 jam	
		Hemat Daya	Nonaktifkan/Aktifkan	
	Daya USB A	Hidup		
		Mati		
	DASAR	Pengaturan Audio	Musik/Ucapan/Film	
Senyap			Mati/Hidup	
Volume Audio			0~20	
Nada Dering Sistem Hidup/Mati			Mati/Hidup	
Pengatur Waktu Presentasi		Periode Pengatur Waktu	1~240 mnt	
		Tampilan pengatur waktu	Selalu/1 mnt/2 mnt/ 3 mnt/Tidak Pernah	
		Posisi Pengatur Waktu	Kiri Atas/Kiri Bawah/ Kanan Atas/ Kanan Bawah	
		Arah penghitungan pengatur waktu	Hitung Mundur/ Hitung Maju	
		Pengingat Bersuara	Mati/Hidup	
		Mulai Hitung/Mati		
		Pola	Mati	
Kartu Tes				
Pengatur Waktu Kosong		Nonaktifkan/5 mnt/10 mnt/15 mnt/20 mnt/ 25 mnt/30 mnt		
Pesan		Mati		
		Hidup		
Layar Pembuka		Hitam		
		Biru		
		ViewSonic		

Menu Utama	Submenu	Opsi Menu		
TINGKAT LANJUT	Pengaturan 3D	Mode 3D	Otomatis	
			Urutan Bingkai	
			Mati	
		Pembalikan Penyelarasan 3D	Nonaktifkan	
			Balikkan	
	Pengaturan HDMI	Format HDMI	Otomatis/RGB/YUV	
		Kisaran HDMI	Otomatis/ Disempurnkan/ Normal	
	Pengaturan Kontrol Lan	Pengaturan LAN	DHCP AKTIF/IP Statis	
		Alamat IP Proyektor		
		Subnet Mask		
		Gateway Default		
		Server DNS		
		Kontrol LAN Siaga	Mati/Hidup	
		Terapkan		
	HDR	HDR/HLG	Otomatis/SDR	
		EOTF	Rendah/Sedang/Tinggi	
	Ultra Fast Input	Tidak aktif		
		Aktif		
	Pngaturan smbr cahaya	Mode smber cahaya	Normal/Eco/ Dynamic Eco/ SuperEco+	
		Setel Ulang Usia (Jam) Smbr Cahaya		
		Informasi Usia (Jam) Smbr Cahaya	Waktu Pemakaian Smbr Cahaya	
			Normal	
			Eco	
Dynamic Eco				
SuperEco+				
Jam Smbr Cahaya Terpakai				
Atur Ulang Pengaturan	Setel ulang			
	Batalkan			

Menu Utama	Submenu	Opsi Menu		
SISTEM	Bahasa	Pemilihan Multibahasa OSD		
	Posisi Proyektor	Meja Depan		
		Meja Belakang		
		Langit-langit Belakang		
		Langit-langit Depan		
	Pengaturan Menu	Waktu Tampilan Menu	5 dtk/10 dtk/15 dtk/ 20 dtk/25 dtk/30 dtk	
		Posisi Menu	Pusat/Kiri Atas/ Kanan Atas/ Kiri Bawah/ Kanan Bawah	
	Mode Ketinggian Tinggi	Mati		
		Hidup		
	Pencarian Otomatis Cepat	Mati		
		Hidup		
	Pengaturan Keamanan	Ubah sandi		
		Pengunci Sistem		
	Kunci Tombol Panel	Mati		
		Hidup		
	Kode Remote Control	1/2/3/4/5/6/7/8		
Metode Kontrol	RS-232			
	USB			
Kecepatan Transfer Data	2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/115200			
Informasi	Sumber			
	Mode Warna			
	Resolusi			
	Sistem Warna			
	Alamat IP			
	Alamat MAC			
	Versi Firmware			
	Ultra Fast Input			
	S/N			

Menu TAMPILAN

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **TAMPILAN**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **TAMPILAN**.



3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

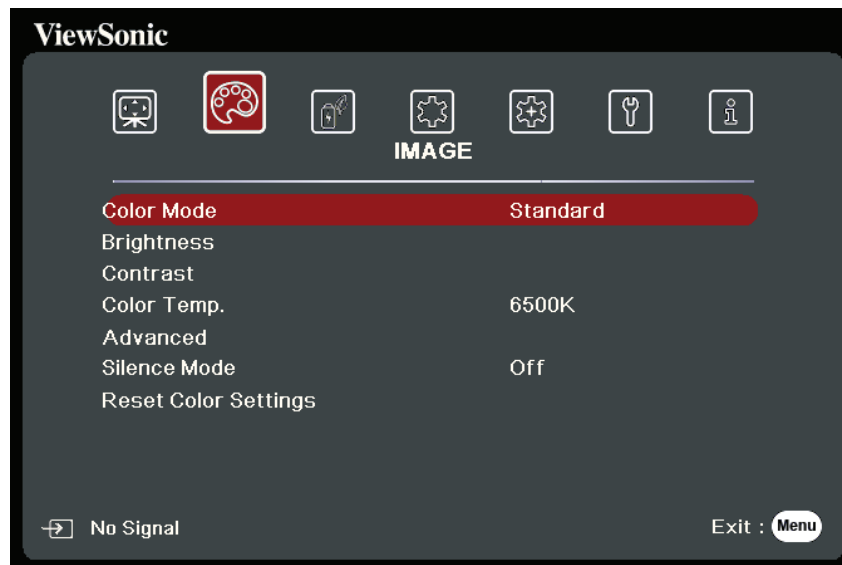
CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Opsi Menu	Keterangan
Rasio Aspek	<p><u>Otomatis</u> Mengubah ukuran gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi asli proyektor dalam hal lebar horizontalnya. Ini cocok untuk gambar masuk baik dengan rasio aspek 4:3 atau 16:9 dan Anda ingin memaksimalkan layar tanpa mengubah rasio aspek gambar.</p> <p><u>4:3</u> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 4:3. Ini paling cocok untuk gambar 4:3 seperti monitor komputer, TV definisi standar dan film DVD dengan rasio aspek 4:3, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.</p> <p><u>16:9</u> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:9. Ini paling cocok untuk gambar yang sudah dalam aspek 16:9, seperti TV definisi tinggi, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.</p> <p><u>16:10</u> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:10. Ini paling cocok untuk gambar yang sudah dalam aspek 16:10, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.</p> <p><u>2,35:1</u> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 2,35:1 tanpa perubahan aspek.</p> <p><u>Asli</u> Memproyeksikan gambar sebagaimana resolusi aslinya, dan mengubah ukurannya agar sesuai di dalam area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan dalam ukuran aslinya.</p>
Keystone	<p>Menyesuaikan situasi keystone di mana keadaan gambar yang diproyeksikan menjadi trapesium karena proyeksi miring.</p> <p><u>Keystone V Otomatis</u> Proyektor secara otomatis akan menyesuaikan keystone vertikal.</p> <p><u>Manual</u> Deformasi gambar dapat Anda koreksi secara manual dengan menyesuaikan keystone vertikal/horizontal, atau memutar gambar.</p>
Atur Pojok	Menyesuaikan bentuk dan ukuran gambar persegi panjang yang tidak rata di semua sisinya.

Opsi Menu	Keterangan
Penyimpangan	<p>Fungsinya adalah untuk mengonfigurasi distorsi geometris gambar proyektor saat gambar diproyeksikan ke layar yang memiliki jenis permukaan tidak rata seperti silinder, bentuk bola, dsb.</p> <p><u>Aktifkan</u> Keystone dan Atur Pojok tidak akan tersedia apabila Penyimpangan diaktifkan.</p> <p><u>Metode Kontrol</u> Memungkinkan Anda memilih metode kontrol yang disukai untuk penyesuaian penyimpangan.</p> <p><u>Menyimpang</u> Fungsi ini tersedia apabila Hidup dipilih di menu Penyimpangan > Aktifkan dan OSD dipilih di menu Penyimpangan > Metode Kontrol.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gunakan ▲/▼/◀/▶ untuk menggerakkan kursor ke titik yang ingin Anda sesuaikan. 2. Tekan Enter untuk masuk ke mode penyesuaian. 3. Gunakan ▲/▼/◀/▶ untuk menggeser titik dengan koordinat x dan y. 4. Tekan Menu untuk keluar dari mode penyesuaian. 5. Ulangi langkah 1 hingga 4 untuk menyesuaikan titik lainnya sampai Anda puas dengan gambar yang diproyeksikan. 6. Tekan Menu/Exit untuk keluar dari fungsi. <p><u>Setel ulang</u> Mengembalikan pengaturan di menu Penyimpangan ke nilai prasetel pabrik.</p>
Pembesaran	Memperbesar gambar yang diproyeksikan dan memungkinkan Anda mengarahkan gambar.
LebihPindai	<p>Menyesuaikan tingkat lebihpindai dari 0 hingga 5.</p> <p>CATATAN: Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal Composite Video atau HDMI dipilih.</p>



Menu GAMBAR

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **GAMBAR**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **GAMBAR**.



3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Opsi Menu	Keterangan
Mode Warna	<p><u>Paling Cerah</u> Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini cocok untuk tempat yang membutuhkan kecerahan sangat tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terangnya cukup baik.</p> <p><u>Olahraga</u> Didesain untuk menonton olahraga di lingkungan terang.</p> <p><u>Standar</u> Didesain untuk keadaan normal dalam lingkungan siang hari.</p> <p><u>Permainan</u> Cocok untuk memutar permainan video di ruang keluarga yang terang.</p> <p><u>Film</u> Untuk memutar film berwarna, klip video dari kamera digital atau DV melalui input PC guna memperoleh pengalaman melihat yang terbaik di lingkungan gelap (cahaya redup).</p> <p><u>Pengguna 1/Pengguna 2</u> Mengembalikan setelan yang dipersonalisasi. Setelah Pengguna 1/ Pengguna 2 dipilih, sebagian submenu pada menu GAMBAR dapat disesuaikan, sesuai dengan sumber input yang dipilih.</p>
Kecerahan	<p>Semakin tinggi nilainya, semakin cerah gambarnya. Sesuaikan opsi ini agar area hitam gambar tampak seperti hitam dan detail di area gelap lebih nyata.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;">  </div>
Kontras	<p>Gunakan ini untuk mengatur tingkat puncak putih setelah Anda sebelumnya menyesuaikan pengaturan Kecerahan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;">  </div>
Suhu Warna	<p>Ada beberapa pengaturan temperatur warna prasetel (<u>9500K</u>, <u>8500K</u>, <u>7500K</u>, <u>6500K</u>, <u>5500K</u>) yang tersedia. Pengaturan yang tersedia dapat bervariasi sesuai dengan preferensi pribadi.</p> <p>Untuk mengatur temperatur warna kustom, Anda dapat menyesuaikan lagi item berikut:</p> <p><u>Tambah Merah/Tambah Hijau/Tambah Biru</u> Menyesuaikan tingkat kontras pada warna Merah, Hijau dan Biru.</p> <p><u>Ofset Merah/Ofset Hijau/Ofset Biru</u> Menyesuaikan tingkat kecerahan Merah, Hijau dan Biru.</p>

Opsi Menu	Keterangan
Lanjutan	<p><u>Warna</u> Pengaturan lebih rendah menghasilkan warna yang kurang jenuh. Jika pengaturan terlalu tinggi, maka warna tersebut akan berlebihan yang membuat gambar menjadi tidak realistis.</p> <p><u>Ketajaman</u> Nilai yang lebih tinggi akan mempertajam gambar, sedangkan nilai yang lebih rendah akan melembutkan gambar.</p> <p><u>Gamma</u> Gamma merujuk pada tingkat kecerahan tingkat abu-abu proyektor.</p> <p><u>Brilliantcolor</u> Fitur ini memanfaatkan algoritme pemrosesan warna baru dan penambahan tingkat sistem yang memungkinkan kecerahan tinggi sambil memberikan gambar asli dan warna lebih terang pada gambar yang diproyeksikan. Fitur ini memungkinkan peningkatan kecerahan lebih dari 50% pada gambar nada tengah, yang umum pada video dan warna alami, sehingga proyektor mereproduksi gambar dalam warna yang realistis dan nyata. Jika Anda lebih menyukai gambar dengan kualitas itu, pilih tingkat yang sesuai dengan kebutuhan Anda.</p> <p><u>Manajemen Warna</u> Hanya pada pemasangan yang permanen dengan tingkat pencahayaan terkontrol seperti ruang panitia, ruang kuliah atau home theater, maka sebaiknya dipertimbangkan untuk dilakukan pengaturan warna. Pengaturan warna dapat memberikan pengaturan kontrol warna yang baik untuk memungkinkan bila Anda butuhkan dapat dihasilkan tiruan warna lebih akurat. Pilih Warna primer terlebih dulu dan sesuaikan rentang/nilainya dalam Corak Warna, Kejenuhan dan Penerimaan.</p>
Mode Diam	<p>Meminimalkan derau akustik. Sangat cocok untuk kebutuhan menonton film yang membutuhkan lingkungan yang sangat sunyi agar Anda tidak terganggu oleh suara bising proyektor. Apabila mode ini dipilih, XPR akan mati (gambar terproyeksi akan dialihkan ke resolusi 1080p secara otomatis).</p>
Atur Ulang Pengaturan Warna	<p>Mengembalikan pengaturan gambar saat ini ke nilai pengaturan awal pabrik.</p>

Menu PENGELOLAAN DAYA

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **PENGELOLAAN DAYA**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **PENGELOLAAN DAYA**.



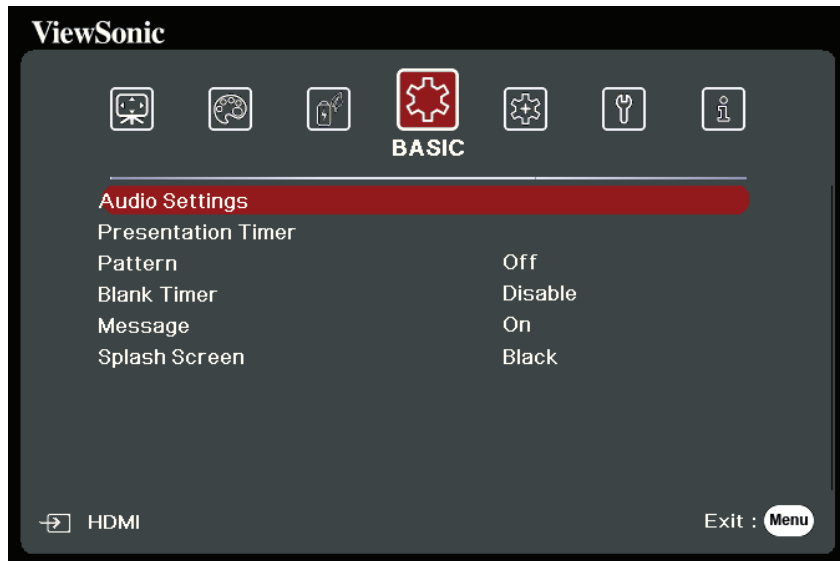
3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Opsi Menu	Keterangan
Hidup Otomatis	<p><u>Sinyal</u> Pilih VGA/HDMI untuk menghidupkan proyektor secara otomatis setelah sinyal VGA/HDMI dialirkan melalui kabel VGA/HDMI. Anda juga dapat memilih Semua dan proyektor akan hidup secara otomatis setelah menerima sinyal VGA atau HDMI.</p> <p><u>CEC</u> Proyektor ini mendukung fungsi CEC (Consumer Electronics Control) untuk operasi sinkronisasi daya hidup/mati melalui sambungan HDMI. Yaitu, jika perangkat yang juga mendukung fungsi CEC disambungkan ke input HDMI proyektor, apabila daya proyektor dimatikan, daya perangkat terhubung juga akan dimatikan secara otomatis. Bila daya perangkat tersambung dihidupkan, maka daya proyektor akan dihidupkan secara otomatis.</p> <p>CATATAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agar fungsi CEC bekerja dengan benar, pastikan perangkat terhubung dengan benar ke input HDMI proyektor melalui kabel HDMI, dan fungsi CEC perangkat tersebut dihidupkan. • Bergantung pada perangkat yang terhubung, fungsi CEC mungkin tidak bekerja. <p><u>Menghidupkan Langsung</u> Memungkinkan proyektor menyala secara otomatis setelah daya dialirkan melalui kabel daya.</p>
Energi Cerdas	<p><u>Mati Otomatis</u> Memungkinkan proyektor mati secara otomatis setelah periode waktu yang ditetapkan setelah tidak ada sumber input terdeteksi untuk mencegah masa pakai sumber cahaya yang sia-sia.</p> <p><u>Pengatur Waktu Tidur</u> Memungkinkan proyektor mati secara otomatis setelah periode waktu yang ditetapkan untuk mencegah masa pakai sumber cahaya yang sia-sia.</p> <p><u>Hemat Daya</u> Menurunkan konsumsi daya jika tidak ada input terdeteksi. Jika Aktifkan dipilih, mode sumber cahaya proyektor akan berubah menjadi mode SuperEco+ setelah tidak ada sinyal yang terdeteksi selama lima (5) menit. Ini juga akan membantu mencegah pemborosan masa pakai sumber cahaya yang tidak perlu.</p>
Daya USB A	Apabila Hidup, port USB Type A dapat menyuplai daya, dan Metode Kontrol secara otomatis akan beralih ke RS-232.

Menu DASAR

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **DASAR**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **DASAR**.



3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

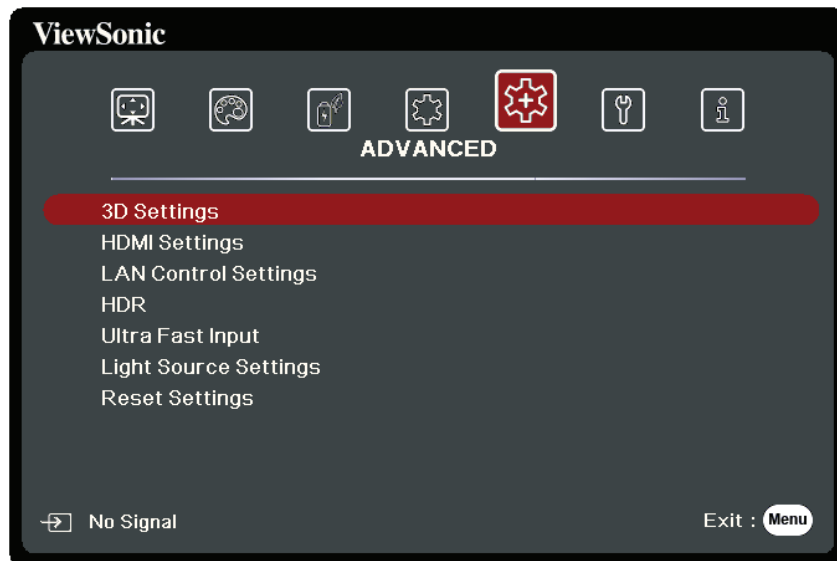
CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Opsi Menu	Keterangan
Pengaturan Audio	<p>Pilih mode audio yang disukai untuk menyesuaikan konten audio.</p> <p><u>Senyap</u> Pilih Hidup untuk sementara menonaktifkan speaker internal proyektor atau volume yang dikeluarkan dari jack output audio.</p> <p><u>Volume Audio</u> Menyesuaikan tingkat volume speaker internal proyektor atau volume yang dikeluarkan dari jack output audio.</p> <p><u>Nada Dering Sistem Hidup/Mati</u> Menghidupkan/mematikan nada dering selama proses menghidupkan dan mematikan.</p>
Pengatur Waktu Presentasi	<p>Pengatur waktu presentasi dapat menunjukkan waktu presentasi pada layar untuk membantu Anda mencapai manajemen waktu yang lebih baik ketika memberi presentasi.</p> <p><u>Periode Pengatur Waktu</u> Mengatur periode pengatur waktu. Jika pengatur waktu sudah aktif, pengatur waktu tersebut akan diaktifkan kembali apabila Periode Pengatur Waktu direset.</p> <p><u>Tampilan pengatur waktu</u> Memungkinkan Anda memutuskan apakah ingin menampilkan timer di layar selama salah satu periode pengatur waktu berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Selalu: Menampilkan pengatur waktu pada layar di sepanjang waktu presentasi. » 1 mnt/2 mnt/3 mnt: Menampilkan pengatur waktu pada layar dalam 1/2/3 menit terakhir. » Tidak Pernah: Menyembunyikan timer di sepanjang waktu presentasi. <p><u>Posisi Pengatur Waktu</u> Mengatur posisi pengatur waktu.</p> <p><u>Arah penghitungan pengatur waktu</u> Mengatur arah penghitungan yang diinginkan antara:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Hitung Mundur: Mundur dari waktu prasetel ke 0. » Hitung Maju: Maju dari 0 ke waktu prasetel. <p><u>Pengingat Bersuara</u> Memungkinkan Anda memutuskan apakah ingin mengaktifkan pengingat suara. Setelah diaktifkan, maka akan terdengar suara beep dua kali pada 30 detik terakhir waktu penghitungan mundur/ maju, dan terdengar suara beeb tiga kali ketika waktu habis.</p> <p><u>Mulai Hitung/Mati</u> Pilih Mulai Hitung untuk mengaktifkan timer. Pilih Mati untuk membatalkannya.</p>

Opsi Menu	Keterangan
Pola	Membantu menyesuaikan ukuran dan fokus gambar, dan memeriksa distorsi gambar yang diproyeksikan.
Pengatur Waktu Kosong	Memungkinkan proyektor mengembalikan gambar secara otomatis setelah beberapa lama jika tidak ada tindakan yang diambil pada layar kosong. Untuk mengakses layar blank, tekan Blank pada proyektor atau remote control. CATATAN: Jangan menghalangi lensa proyeksi karena hal ini dapat menyebabkan benda yang menghalangi tersebut menjadi panas dan cacat atau bahkan dapat menyebabkan kebakaran.
Pesan	Mengatur pesan pengingat Hidup atau Mati.
Layar Pembuka	Memilih layar logo yang akan tampil selama proyektor dimulai.

Menu TINGKAT LANJUT

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **TINGKAT LANJUT**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **TINGKAT LANJUT**.



3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

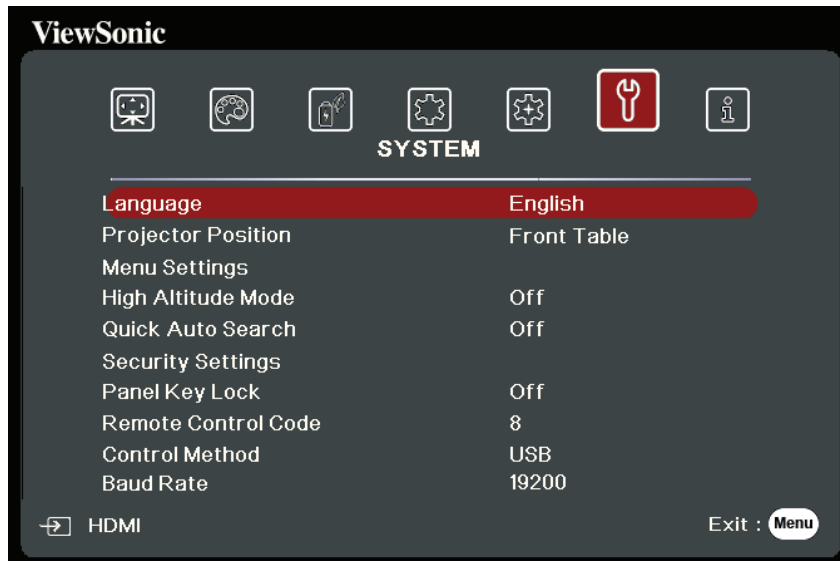
Opsi Menu	Keterangan
Pengaturan 3D	<p>Proyektor ini menghadirkan fungsi 3D yang memungkinkan Anda menikmati film 3D, video dan acara olahraga dengan cara lebih realistis dengan mempersembahkan kedalaman gambar. Anda harus memakai sepasang kacamata 3D untuk melihat gambar 3D.</p> <p><u>Mode 3D</u> Setelan bakunya adalah Otomatis lalu proyektor dengan otomatis memilih format 3D yang sesuai ketika mendeteksi isi 3D.</p> <p><u>Pembalikan Penyelarasan 3D</u> Apabila gambar menjadi tidak pekat, aktifkan fungsi ini untuk memperbaiki masalahnya.</p>
Pengaturan HDMI	<p><u>Format HDMI</u> Pilih ruang warna yang sesuai menurut pengaturan ruang warna perangkat output terhubung.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Otomatis: Mengatur proyektor untuk mendeteksi pengaturan ruang warna sinyal input secara otomatis. » RGB: Mengatur ruang warna sebagai RGB. » YUV: Mengatur ruang warna sebagai YUV. <p><u>Kisaran HDMI</u> Pilih rentang HDMI yang sesuai menurut pengaturan ruang warna perangkat output terhubung.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Otomatis: Mengatur proyektor untuk mendeteksi kisaran HDMI sinyal input secara otomatis. » Disempurnkan: Mengatur rentang warna HDMI sebagai 0 - 255. » Normal: Mengatur rentang warna HDMI sebagai 16 - 235.

Opsi Menu	Keterangan					
Pengaturan Kontrol Lan	<p><u>Pengaturan LAN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » DHCP AKTIF: Pilih ini jika Anda berada dalam lingkungan DHCP dan pengaturan Alamat IP Proyektor, Subnet Mask, Gateway Default, Server DNS otomatis akan diambil. » IP Statis: Pilih ini jika Anda berada dalam lingkungan DHCP dan buat penyesuaian dengan pengaturan di bawah ini. <table border="1" data-bbox="440 472 1469 685"> <tr> <td data-bbox="440 472 786 521"><u>Alamat IP Proyektor</u></td> <td data-bbox="793 472 1469 685" rowspan="4"> Hanya tersedia apabila <u>Pengaturan LAN</u> diatur ke IP Statis. Gunakan ◀/▶ untuk memilih sebuah kolom dan gunakan ▲/▼ untuk menyesuaikan nilai. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 521 786 571"><u>Subnet Mask</u></td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 571 786 620"><u>Gateway Default</u></td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 620 786 669"><u>Server DNS</u></td> </tr> </table> <p><u>Kontrol LAN Siaga</u> Memungkinkan proyektor menyediakan fungsi jaringan dalam mode siaga.</p> <p><u>Terapkan</u> Menetapkan pengaturan.</p>	<u>Alamat IP Proyektor</u>	Hanya tersedia apabila <u>Pengaturan LAN</u> diatur ke IP Statis. Gunakan ◀/▶ untuk memilih sebuah kolom dan gunakan ▲/▼ untuk menyesuaikan nilai.	<u>Subnet Mask</u>	<u>Gateway Default</u>	<u>Server DNS</u>
<u>Alamat IP Proyektor</u>	Hanya tersedia apabila <u>Pengaturan LAN</u> diatur ke IP Statis. Gunakan ◀/▶ untuk memilih sebuah kolom dan gunakan ▲/▼ untuk menyesuaikan nilai.					
<u>Subnet Mask</u>						
<u>Gateway Default</u>						
<u>Server DNS</u>						
HDR	<p><u>HDR/HLG</u> Proyektor ini mendukung sumber pencitraan HDR. Proyektor ini secara otomatis dapat mendeteksi rentang dinamis sumber, dan mengoptimalkan pengaturan gamma dan warna gambar untuk mereproduksi konten pada berbagai macam kondisi cahaya. Anda juga dapat memilih SDR.</p> <p><u>EOTF</u> Proyektor ini dapat secara otomatis menyesuaikan tingkat kecerahan gambar sesuai dengan sumber Input. Biasanya, pengaturan default "Sedang" direkomendasikan. Jika kecerahan gambar yang diproyeksikan gelap, gunakan "Rendah". Apabila memberi prioritas pada properti gradasi, gunakan "Tinggi".</p>					
Ultra Fast Input	<p>Fungsi Ultra Fast Input membantu Anda menyampaikan perintah dengan tepat di saat yang Anda inginkan tanpa penundaan, yang memberi Anda keunggulan kompetitif saat bermain game dan meningkatkan pengalaman bermain game dengan proyektor secara keseluruhan.</p> <p>Jika diaktifkan, pengaturan berikut akan kembali ke nilai prasetel pabrik: Penyimpangan, Keystone, Atur Pojok, Pembesaran.</p> <p>CATATAN: Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal input pewaktuan asli 4K atau 1080P dipilih.</p>					

Opsi Menu	Keterangan
Pngaturan smbr cahaya	<p><u>Mode smbr cahaya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Normal: Menghadirkan kecerahan sumber cahaya penuh. » Eco: Mengurangi konsumsi daya sumber cahaya sebesar 30% dan menurunkan tingkat kecerahan untuk memperpanjang masa pakai sumber cahaya dan mengurangi kebisingan kipas. » Dynamic Eco: Mengurangi pemakaian daya sumber cahaya hingga 70% bergantung pada tingkat kecerahan konten. » SuperEco+: Mengurangi konsumsi daya sumber cahaya sebesar 55% dan menurunkan tingkat kecerahan untuk memperpanjang masa pakai sumber cahaya dan mengurangi kebisingan kipas. <p>CATATAN: Untuk mengontrol temperatur sumber cahaya, Mode Eco akan dihidupkan selama 10 menit dalam setiap 4 jam apabila Mode smbr cahaya diatur sebagai SuperEco+.</p> <p>CATATAN: Mode Warna dan Atur Ulang Pengaturan Warna tidak akan tersedia apabila Mode smbr cahaya diatur sebagai SuperEco+.</p> <p><u>Setel Ulang Usia (Jam) Smbr Cahaya</u> Mereset timer sumber cahaya setelah sumber cahaya baru dipasang. Untuk mengganti sumber cahaya, hubungi teknisi servis ahli.</p> <p><u>Informasi Usia (Jam) Smbr Cahaya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Waktu Pemakaian Smbr Cahaya: Menampilkan lama waktu sumber cahaya sudah dipakai dalam jam. » Jam Smbr Cahaya Terpakai: Menampilkan usia sumber cahaya secara keseluruhan. Cara menghitung masa aktif sumber cahaya ekuivalen adalah sebagai berikut: Masa Aktif Sumber Cahaya (ekuivalen) total = 4 x (jam yang digunakan dalam mode Normal) + 2 x (jam yang digunakan dalam mode Eco) + 1,67 x (jam yang digunakan dalam mode Dynamic Eco) + 1 x (jam yang digunakan dalam mode SuperEco+)
Atur Ulang Pengaturan	Mengembalikan semua pengaturan ke nilai pengaturan awal pabrik. Apabila menggunakan Atur Ulang Pengaturan, pengaturan berikut akan tetap ada: Bahasa, Posisi Proyektor, Mode Ketinggian Tinggi, Pengaturan Keamanan, Kode Remote Control, Pengaturan 3D, Atur Pojok, Keystone, Kecepatan Transfer Data, Penyimpangan, Metode Kontrol, Daya USB A.

Menu SISTEM

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **SISTEM**. Kemudian tekan **Enter** atau gunakan ▲/▼ untuk mengakses menu **SISTEM**.



3. Tekan ▲/▼ untuk memilih opsi menu. Kemudian tekan **Enter** untuk menampilkan submenunya, atau tekan ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

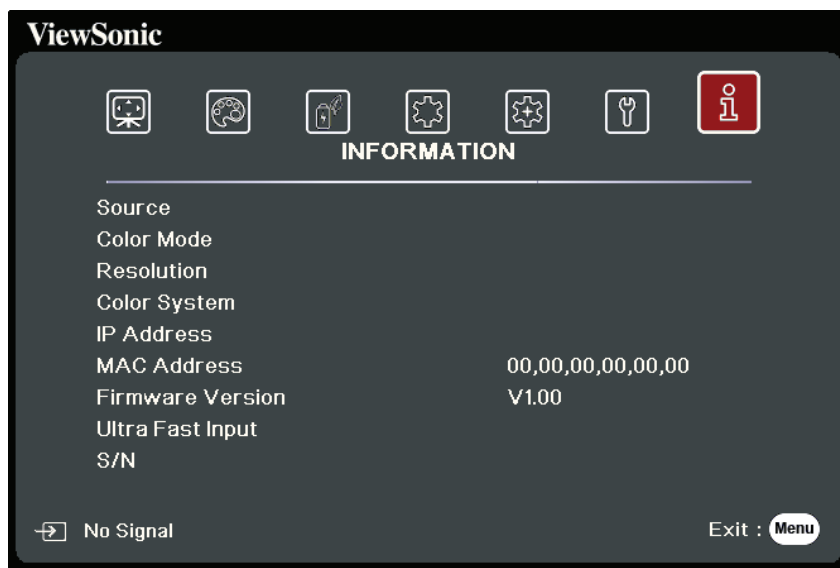
CATATAN: Beberapa opsi submenu mungkin mempunyai submenu lainnya. Untuk masuk ke masing-masing submenu, tekan **Enter**. Gunakan ▲/▼ atau ◀/▶ untuk menyesuaikan/memilih pengaturan.

Opsi Menu	Keterangan
Bahasa	Mengatur bahasa untuk menu Tampilan Pada Layar (OSD).
Posisi Proyektor	Memilih posisi yang tepat untuk proyektor.
Pengaturan Menu	<p><u>Waktu Tampilan Menu</u> Mengatur lama waktu OSD akan tetap aktif setelah interaksi terakhir.</p> <p><u>Posisi Menu</u> Mengatur posisi Menu OSD.</p>
Mode Ketinggian Tinggi	<p>Kami merekomendasikan Anda untuk menggunakan Mode Ketinggian Tinggi apabila lingkungan Anda di antara 1501 m sampai 3000 m di atas permukaan laut, dan temperatur ruangan antara 0°C-30°C.</p> <p>CATATAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jangan menggunakan Mode Ketinggian Tinggi jika lingkungan Anda antara 0 sampai 1500 m, dan temperatur antara 0°C sampai 35°C. Jika digunakan, proyektor akan menjadi terlalu dingin. Menggunakan "Mode Ketinggian Tinggi" dapat menyebabkan kebisingan pengoperasian yang lebih tinggi, karena kecepatan kipas akan ditingkatkan untuk memperbaiki pendinginan dan kinerja.
Pencarian Otomatis Cepat	Memungkinkan proyektor secara otomatis mencari sinyal.
Pengaturan Keamanan	Lihat "Menggunakan Fungsi Sandi" di halaman 15.
Kunci Tombol Panel	Mengunci tombol kontrol pada proyektor.
Kode Remote Control	<p>Mengatur kode remote control untuk proyektor ini (antara 1~8). Apabila beberapa proyektor yang berdekatan sedang dioperasikan pada saat yang sama, mengganti kode dapat mencegah gangguan dari remote control lainnya. Setelah kode remote control diatur, alihkan ke ID yang sama untuk remote control guna mengontrol proyektor ini.</p> <p>Untuk beralih ke kode untuk remote control, tekan ID set dan tombol angka yang sesuai pada kode remote control bersama selama 5 detik atau lebih. Kode awal disetel ke 1. Jika kode dialihkan ke 8, remote control dapat mengontrol setiap proyektor.</p> <p>CATATAN: Jika kode yang berbeda diatur pada proyektor dan remote control, maka tidak akan ada respons dari remote control. Apabila itu terjadi, maka akan tampil pesan untuk mengingatkan Anda untuk beralih kode untuk remote control.</p>
Metode Kontrol	Memungkinkan Anda memilih port kontrol yang disukai: melalui port RS-232 atau port USB. Apabila memilih USB, Daya USB A akan dialihkan ke Mati secara otomatis.

Opsi Menu	Keterangan
KecepatanTransferData	Memilih kecepatan transfer data yang identik dengan komputer Anda sehingga Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang sesuai dan mengontrol proyektor dengan perintah RS-232.

Menu Informasi

1. Tekan tombol **Menu** untuk menampilkan Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih menu **Informasi** dan menampilkan kontennya.



Opsi Menu	Keterangan
Sumber	Menampilkan sumber input aktif.
Mode Warna	Menampilkan mode yang dipilih dalam menu GAMBAR.
Resolusi	Menunjukkan resolusi asli pada sumber input.
Sistem Warna	Memperlihatkan format sistem input.
Alamat IP	Menampilkan alamat IP proyektor Anda.
Alamat MAC	Menampilkan alamat MAC proyektor Anda.
Versi Firmware	Menampilkan versi firmware aktif.
Ultra Fast Input	Menampilkan apakah fungsi ini diaktifkan atau tidak.
S/N	Menampilkan nomor seri untuk proyektor ini.

Lampira

Spesifikasi

Item	Kategori	Spesifikasi
Proyektor	Tipe	Lampu DLP
	Ukuran Tampilan	60"~200"
	Rasio Lemparan	1,127~1,46 (95"±3%@2,37m)
	Lensa	Pembesaran Optik 1,3x±2%
	Jenis Sumber Cahaya	UHP 240W E20.7i
	Sistem Tampilan	1-CHIP DMD
Sinyal Input	HDMI	f_h : 15K~135KHz, f_v : 23~240Hz, Tingkat piksel maks.: 600MHz
	USB C	
Resolusi	Asli	3840 x 2160
Adaptor Daya ¹	Tegangan Input	AC 100-240V, 50/60 Hz (switch otomatis)
Kondisi pengoperasian	Temperatur	0°C sampai 40°C (32°F sampai 104°F)
	Kelembapan	0% hingga 90% (nonkondensasi)
	Ketinggian	0 sampai 1500 m pada 0°C sampai 35°C 1501 sampai 3000 m pada 0°C sampai 30°C
Kondisi penyimpanan	Temperatur	-20°C hingga 60°C (nonkondensasi)
	Kelembapan	0% hingga 90% (nonkondensasi)
	Ketinggian	0 sampai 1219 m pada -20°C sampai 30°C
Dimensi	Fisik (P x L x T)	312 x 108,37 x 221,8 mm (12,3" x 4,3" x 8,7")
Berat	Fisik	2,8 kg (6,17 pon)
Mode Hemat Daya	Hidup ²	310W (Tipikal)
	Mati	< 0,5 W (Siaga)

¹ Hanya gunakan adaptor daya dari ViewSonic® atau sumber daya resmi.

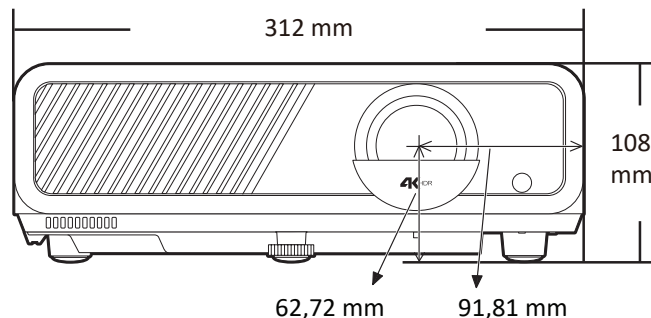
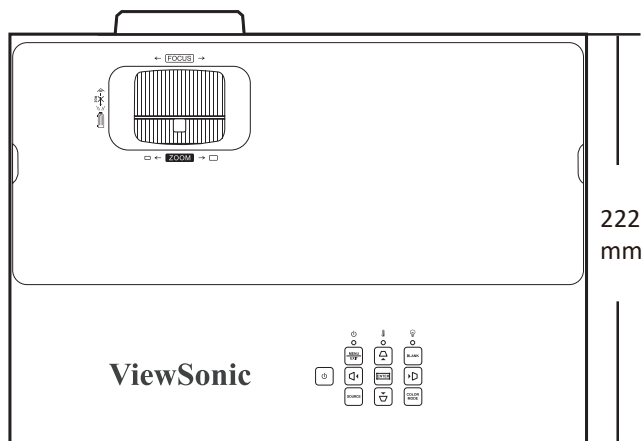
² Kondisi pengujian mengikuti standar EEI.

HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Istilah HDMI, Antarmuka Multimedia dengan Definisi Lengkap HDMI, desain Dagang HDMI, dan Logo HDMI adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar HDMI Licensing Administrator, Inc.

Dimensi Proyektor

312 mm (L) x 108 mm (T) x 222 mm (D)



Bagan Pengaturan Waktu

HDMI/USB C (PC)			
Sinyal	Resolusi (dot)	Rasio Aspek	Laju penyegaran (Hz)
VGA	640 x 480	4:3	60/72/75/120
SVGA	800 x 600	4:3	60/72/75/120
XGA	1024 x 768	4:3	60/70/75/120
	1152 x 864	4:3	75
HD	1280 x 720	16:9	60/120
WXGA	1280 x 768	15:9	60
	1280 x 800	16:10	60/75/120
	1366 x 768	16:9	59,7
Quad-VGA	1280 x 960	4:3	60
SXGA	1280 x 1024	5:4	60/75
SXGA+	1400 x 1050	4:3	60
WXGA+	1440 x 900	16:10	60
UXGA	1600 x 1200	4:3	60
WSXGA+	1680 x 1050	16:10	60
WUXGA	1920 x 1200	16:10	60
MAC 13"	640 x 480	4:3	67
MAC 16"	832 x 624	4:3	75
MAC 19"	1024 x 768	4:3	75
MAC 21"	1152 x 870	4:3	75
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	60/120/240
4K UHD	3840 x 2160	16:9	30/60

HDMI/USB C (Video)			
Sinyal	Resolusi (dot)	Rasio Aspek	Laju penyegaran (Hz)
HDTV (4K)	3840 x 2160	16:9	24/25/30/50/60
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	24
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	50/60
HDTV (1080i)	1920 x 1080	16:9	50/60
HDTV (720p)	1280 x 720	16:9	50/60
SDTV (480p)	720 x 480	4:3/16:9	60
SDTV (576p)	720 x 576	4:3/16:9	50
SDTV (480i)	720 x 480	4:3/16:9	60
SDTV (576i)	720 x 576	4:3/16:9	50

3D (termasuk sinyal HDMI)			
Sinyal	Resolusi (dot)	Rasio Aspek	Laju penyegaran (Hz)
576p	720 x 576	16:9	60
480p	720 x 480	16:9	59,94
SVGA	800 x 600	4:3	60*/120*
XGA	1024 x 768	4:3	60*/120*
HD	1280 x 720	16:9	60*/120*
WXGA	1280 x 800	16:9	60*/120*
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	60
CATATAN: *Sinyal 50 Hz, 60 Hz, 120 Hz hanya didukung untuk format Urutan Bingkai.			

HDMI 3D			
Sinyal	Resolusi (dot)	Rasio Aspek	Laju penyegaran (Hz)
Dalam format Kemasan Rangka			
1080p	1920 x 1080	16:9	23,98/24
720p	1280 x 720	16:9	50/59,94/60

Pemecahan Masalah

Masalah Umum

Bagian ini menjelaskan beberapa masalah umum yang mungkin Anda alami ketika menggunakan proyektor.

Masalah	Kemungkinan Solusi
Proyektor tidak menyala	<ul style="list-style-type: none">• Pastikan kabel daya terpasang dengan benar ke proyektor dan ke stopkontak.• Jika proses pendinginan belum selesai, tunggu sampai selesai kemudian coba lagi untuk menghidupkan proyektor.• Jika proses di atas tidak berhasil, coba stopkontak lainnya atau perangkat listrik lainnya dengan stopkontak yang sama.
Tidak ada gambar	<ul style="list-style-type: none">• Pastikan kabel sumber video terhubung dengan benar, dan bahwa sumber video dihidupkan.• Jika sumber input tidak dipilih secara otomatis, pilih sumber yang benar dengan tombol Source pada proyektor atau remote control.
Gambar kabur	<ul style="list-style-type: none">• Sesuaikan Cincin Fokus untuk membantu memfokuskan lensa proyeksi dengan benar.• Pastikan proyektor dan layar benar-benar lurus. Jika perlu, sesuaikan tinggi proyektor serta sudut dan arah proyeksi.
Remote control tidak berfungsi	<ul style="list-style-type: none">• Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor; dan bahwa keduanya dalam jarak antara 8 m (26 kaki) satu sama lain.• Baterai mungkin habis, periksa dan ganti jika perlu.

Indikator LED

Menyala			Status dan Keterangan
			
Daya			
Hijau Berkedip	Mati	Mati	Mode siaga
Hijau	Mati	Mati	Menaikkan daya
Hijau	Mati	Mati	Operasi normal
Hijau Berkedip	Mati	Mati	Pendinginan normal dengan pengurangan pemakaian listrik
Merah	Mati	Mati	Menguduh
Hijau	Hijau	Hijau	Penyesuaian nonaktif
Sumber cahaya			
Hijau Berkedip	Mati	Merah	Indikator LED pertama menyala, berarti terdapat kesalahan dalam fungsi pendinginan
Mati	Mati	Merah	Kesalahan sumber cahaya dalam operasi normal
Hijau	Mati	Merah	Roda warna telah gagal memulai
Pemanasan/Pendinginan			
Mati	Merah	Mati	Kesalahan kipas 1 (kecepatan kipas aktual di luar kecepatan yang diinginkan).
Mati	Merah	Merah	Kesalahan kipas 2 (kecepatan kipas aktual di luar kecepatan yang diinginkan).
Mati	Merah	Hijau	Kesalahan kipas 3 (kecepatan kipas aktual di luar kecepatan yang diinginkan).
Oranye	Merah	Merah	Temperature 1 Error (melampaui temperatur terbatas).
Mati	Hijau	Merah	Sambungan Kipas IC #1 I2C salah.

Pemeliharaan

Langkah Pencegahan Umum

- Pastikan Proyektor dimatikan dan kabel daya dicabut dari stopkontak.
- Jangan sekali-kali melepaskan komponen dari proyektor. Hubungi ViewSonic® atau penyalur jika salah satu komponen Proyektor perlu diganti.
- Jangan sekali-kali menyemprotkan atau menuangkan cairan secara langsung ke casing.
- Tangani Proyektor dengan hati-hati, karena proyektor berwarna gelap, jika lecet, dapat tampak lebih jelas daripada proyektor berwarna terang.

Membersihkan Lensa

- Gunakan masker bertekanan udara ketika membuang debu.
- Jika lensa belum bersih, gunakan kertas pembersih lensa atau lembapkan kain lembut dengan pembersih lensa lalu seka permukaan lensa pelan-pelan.

HATI-HATI: Jangan sekali-kali menggosok lensa dengan material abrasif.

Membersihkan Casing

- Gunakan kain kering bebas serat untuk membuang kotoran atau debu.
- Jika casing tetap belum bersih, oleskan sedikit detergen nonabrasif lembut yang tidak berbahan dasar alkohol dan nonamoniam di atas kain bebas serat lembut yang bersih, lalu seka permukaan.

HATI-HATI: Jangan sekali-kali menggunakan lilin, alkohol, benzena, tiner atau detergen kimia lainnya.

Menyimpan Proyektor

Jika Anda ingin menyimpan Proyektor selama jangka waktu yang lama:

- Pastikan kisaran suhu dan kelembapan di area penyimpanan sesuai yang dianjurkan.
- Tarik kaki penyesuai dengan sepenuhnya.
- Lepaskan baterai dari Remote Control.
- Kemas Proyektor ini sesuai dengan kotak kemasan asli atau yang setara.

Penyangkalan

- ViewSonic® tidak menyarankan penggunaan pembersih berbahan dasar amonia atau alkohol pada lensa atau casing. Beberapa pembersih bahan kimia telah dilaporkan dapat merusak lensa dan/atau casing proyektor.
- ViewSonic® tidak akan bertanggung jawab atau kerusakan yang diakibatkan dari pembersih berbahan dasar amonia atau alkohol.

Informasi Sumber Cahaya

Bagian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sumber cahaya proyektor Anda.

Jam Sumber Cahaya

Bila proyektor sedang digunakan, durasi (dalam jam) pemakaian sumber cahaya dihitung secara otomatis oleh timer internal.

Untuk mendapatkan informasi jam sumber cahaya:

1. Tekan **Menu** untuk membuka menu OSD dan buka: **Lanjutan > Pngaturan smbr cahaya > Informasi Usia (Jam) Smbr Cahaya**.
2. Tekan **Enter** dan halaman **Informasi Usia (Jam) Smbr Cahaya** akan muncul.
3. Tekan **Exit** untuk meninggalkan menu.

Memperpanjang Masa Pakai Sumber Cahaya

Untuk memperpanjang masa pakai sumber cahaya, Anda bisa menyesuaikan pengaturan berikut ini di menu OSD.

Mengatur Mode Sumber Cahaya

Mengatur proyektor dalam mode **Eco**, **Dynamic Eco**, atau **SuperEco+** mengurangi noise sistem, konsumsi daya, dan memperpanjang masa pakai operasional sumber cahaya.

Mode smber cahaya	Keterangan
Normal	Menghadirkan kecerahan sumber cahaya penuh.
Eco	Mengurangi konsumsi daya sumber cahaya sebesar 30% dan menurunkan tingkat kecerahan, serta mengurangi kebisingan kipas.
Dynamic Eco	Mengurangi konsumsi daya sumber cahaya hingga 70% bergantung pada tingkat kecerahan konten.
SuperEco+	Mengurangi konsumsi daya sumber cahaya sebesar 55% dan menurunkan tingkat kecerahan untuk memperpanjang masa pakai sumber cahaya dan mengurangi kebisingan kipas.

Untuk mengatur Mode smber cahaya, buka Menu OSD dan buka: **Lanjutan > Pngaturan smbr cahaya > Mode smber cahaya** dan tekan ◀/▶ untuk memilih dan tekan **Enter**.

Mengatur Mati Otomatis

Ini memungkinkan proyektor mati secara otomatis setelah periode waktu yang ditetapkan setelah tidak ada sumber input terdeteksi.

Buka Menu OSD dan buka: **PENGELOLAAN DAYA > Enrgi Cerdas > Mati Otomatis** dan tekan ◀/▶ untuk menonaktifkan atau menyesuaikan waktu.

Waktu Penggantian Smbr Cahaya

Apabila **Lampu Indikator Smbr Cahaya** menyala, pasang sumber cahaya baru atau hubungi dealer Anda.

HATI-HATI: Sumber cahaya yang lama ada kemungkinan bisa menyebabkan malafungsi pada proyektor dan dalam beberapa kasus sumber cahaya tersebut dapat meledak.

Mengganti Sumber Cahaya

Daya proyektor sebaiknya dimatikan dan cabut kabel daya dari stopkontak, lalu hubungi teknisi servis ahli untuk penggantian sumber cahaya.

Informasi Peraturan dan Servis

Informasi Kepatuhan

Bagian ini menjelaskan semua persyaratan dan pernyataan yang terkait dengan peraturan. Aplikasi terkait yang terkonfirmasi akan merujuk pada label pelat nama dan penandaan relevan pada unit.

Pernyataan Kesesuaian FCC

Perangkat ini sesuai dengan pasal 15 Peraturan FCC. Pengoperasian harus memenuhi dua kondisi sebagai berikut: (1) perangkat ini tidak boleh menimbulkan interferensi berbahaya, dan (2) perangkat ini harus menerima semua interferensi yang ditangkap, termasuk interferensi yang dapat mengakibatkan pengoperasian yang tidak diinginkan. Peralatan ini telah diuji dan dinyatakan sesuai dengan standar perangkat digital Kelas B, berdasarkan pasal 15 Peraturan FCC.

Batasan ini dirancang untuk memberikan perlindungan yang memadai terhadap interferensi berbahaya pada pemasangan di lingkungan perumahan. Peralatan ini menghasilkan, menggunakan, dan dapat memancarkan energi frekuensi radio dan jika tidak dipasang serta digunakan sesuai petunjuk, dapat menimbulkan interferensi berbahaya terhadap komunikasi radio. Namun, tidak ada jaminan bahwa interferensi tidak akan terjadi pada pemasangan tertentu. Jika peralatan ini menimbulkan interferensi berbahaya terhadap penerimaan gelombang radio atau televisi, yang dapat ditentukan dengan mematikan dan menghidupkan peralatan, pengguna disarankan untuk mencoba mengatasinya melalui salah satu atau beberapa tindakan berikut:

- Mengubah arah atau memindahkan lokasi antena penerima.
- Menambah jarak antara peralatan dan unit penerima.
- Menyambungkan peralatan ke stopkontak di sirkuit selain yang digunakan untuk menyambungkan unit penerima.
- Menghubungi dealer atau teknisi radio/TV berpengalaman untuk meminta bantuan.

Peringatan: Segala bentuk perubahan atau modifikasi yang tidak disetujui secara tertulis oleh pihak yang bertanggung jawab atas kepatuhan dapat membatalkan kewenangan Anda untuk mengoperasikan peralatan ini.

Pernyataan Kanada Industri

CAN ICES-003(B) / NMB-003(B)

Kesesuaian CE untuk Negara-Negara di Eropa

CE Perangkat ini mematuhi Pedoman EMC 2014/30/EU dan Pedoman Tegangan Rendah 2014/35/EU. Ecodesign Directive 2009/125/EC.

Informasi berikut hanya untuk negara anggota UE:

Tanda yang ditampilkan di sebelah kanan sesuai dengan Waste Electrical and Electronic Equipment Directive 2012/19/EU (WEEE). Tanda ini menunjukkan persyaratan untuk TIDAK membuang peralatan sebagai limbah rumah tangga biasa, namun menggunakan sistem pengembalian dan pengumpulan yang sesuai dengan undang-undang setempat yang berlaku.



Pernyataan tentang Kepatuhan RoHS2

Produk ini dirancang dan diproduksi sesuai persyaratan Pedoman 2011/65/EU dari Parlemen dan Dewan Eropa tentang batasan penggunaan materi berbahaya tertentu pada peralatan listrik dan elektronik (Pedoman RoHS2) dan dianggap memenuhi persyaratan nilai konsentrasi maksimum yang dikeluarkan oleh TAC (Komite Penerapan Teknis Eropa) seperti ditunjukkan di bawah ini:

Zat	Konsentrasi Maksimum yang Diajukan	Konsentrasi yang Sebenarnya
Timah (Pb)	0,1%	< 0,1%
Merkuri (Hg)	0,1%	< 0,1%
Kadmium (Cd)	0,01%	< 0,01%
Kromium Heksavalen (Cr6 ⁺)	0,1%	< 0,1%
Bifenil Polibrominat (PBB)	0,1%	< 0,1%
Eter Bifenil Polibrominat (PBDE)	0,1%	< 0,1%
Bis (2-Etilheksil) phthalate (DEHP)	0,1%	< 0,1%
Benzil butil phthalate (BBP)	0,1%	< 0,1%
Dibutil phthalate (DBP)	0,1%	< 0,1%
Diisobutil phthalate (DIBP)	0,1%	< 0,1%

Komponen-komponen tertentu dari produk-produk yang disampaikan di atas dikecualikan berdasarkan Tambahan III Peraturan RoHS2 sebagaimana disampaikan di bawah. Contoh-contoh komponen yang dikecualikan:

- Merkuri dalam lampu floresen katoda dingin dan lampu floresen elektroda eksternal (CCFL dan EEFL) untuk tujuan khusus tidak boleh melebihi (per lampu):
 - » Panjang pendek (500 mm): maksimum 3,5 mg per lampu.
 - » Panjang sedang (> 500 mm dan < 1.500 mm): maksimum 5 mg per lampu.
 - » Panjang panjang (> 1.500 mm): maksimum 13 mg per lampu.
- Timah pada kaca tabung sinar katoda
- Berat timah pada kaca tabung floresen tidak boleh melebihi 0,2% dari bobotnya.
- Timah sebagai elemen campuran pada aluminium mengandung hingga 0,4% timah dari bobotnya.
- Campuran tembaga mengandung hingga 4% timah dari bobotnya.
- Timah pada solder tipe suhu leleh tinggi (yakni campuran berbasis timah mengandung 85% dari bobotnya atau lebih banyak).
- Komponen listrik dan elektronik mengandung timah pada kaca atau keramik selain dari keramik dielektrik pada kapasitor, misalnya, perangkat piezoelectronic, maupun pada campuran matriks kaca atau keramik.

Larangan Zat Berbahaya India

Pernyataan Larangan Zat Berbahaya (India). Produk ini sesuai dengan “Peraturan E-limbah India Tahun 2011” dan melarang penggunaan timah, merkuri, kromium heksavalen, bifenil polibrominat atau eter bifenil polibrominat dalam konsentrasi yang melebihi 0,1% bobot dan 0,01% bobot untuk kadmium, kecuali untuk rangkaian pengecualian yang ditetapkan dalam Pasal 2 Peraturan ini.

Pembuangan Produk di Akhir Masa Pakainya

ViewSonic® turut melestarikan lingkungan dan berkomitmen untuk mengupayakan dan menjalankan prosedur yang ramah lingkungan. Terima kasih telah menjadi bagian dari Pengguna Komputer yang Lebih Cerdas dan Ramah Lingkungan. Kunjungi Situs web ViewSonic® untuk mempelajari selengkapnya.

Amerika Serikat & Kanada:

<https://www.viewsonic.com/us/go-green-with-viewsonic>

Eropa:

<https://www.viewsonic.com/eu/go-green-with-viewsonic>

Taiwan:

<https://recycle.epa.gov.tw/>

Informasi Hak Cipta

Hak Cipta© ViewSonic® Corporation, 2023. Semua hak dilindungi undang-undang.

Macintosh dan Power Macintosh adalah merek dagang terdaftar dari Apple Inc.

Microsoft, Windows, dan logo Windows adalah merek dagang terdaftar dari Microsoft Corporation di Amerika Serikat dan negara lainnya.

ViewSonic®, logo tiga burung, OnView, ViewMatch, dan ViewMeter adalah merek dagang terdaftar dari ViewSonic® Corporation.

VESA adalah merek dagang terdaftar dari Video Electronics Standards Association. DPMS, DisplayPort, dan DDC adalah merek dagang dari VESA.

ENERGY STAR® adalah merek dagang terdaftar dari Environmental Protection Agency (EPA) AS.

Sebagai mitra ENERGY STAR®, ViewSonic® Corporation menyatakan bahwa produk ini telah memenuhi pedoman ENERGY STAR® untuk efisiensi energi.

Pelepasan tanggung jawab hukum: ViewSonic® Corporation tidak akan bertanggung jawab atas kesalahan teknis maupun editorial atau kekurangan yang terdapat dalam dokumen ini; serta atas kerugian insidental maupun konsekuensial yang disebabkan oleh kelengkapan materi, atau performa maupun penggunaan produk ini.

Dalam hal peningkatan produk yang berkelanjutan, ViewSonic® Corporation berhak mengubah spesifikasi produk tanpa pemberitahuan sebelumnya. Informasi dalam dokumen ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Tidak ada satu bagian pun dalam dokumen ini yang dapat disalin, diperbanyak, atau dipindahtangankan dengan cara apapun dan untuk tujuan apapun tanpa izin tertulis sebelumnya dari ViewSonic® Corporation.

Layanan Pelanggan

Untuk dukungan teknis atau layanan produk, lihat tabel di bawah ini atau hubungi peritel Anda.

CATATAN: Anda akan memerlukan nomor seri produk.

Negara/Kawasan	Situs Web	Negara/Kawasan	Situs Web
Asia Pasifik & Afrika			
Australia	www.viewsonic.com/au/	Bangladesh	www.viewsonic.com/bd/
中国 (China)	www.viewsonic.com.cn	香港 (繁體中文)	www.viewsonic.com/hk/
Hong Kong (English)	www.viewsonic.com/hk-en/	India	www.viewsonic.com/in/
Indonesia	www.viewsonic.com/id/	Israel	www.viewsonic.com/il/
日本 (Japan)	www.viewsonic.com/jp/	Korea	www.viewsonic.com/kr/
Malaysia	www.viewsonic.com/my/	Middle East	www.viewsonic.com/me/
Myanmar	www.viewsonic.com/mm/	Nepal	www.viewsonic.com/np/
New Zealand	www.viewsonic.com/nz/	Pakistan	www.viewsonic.com/pk/
Philippines	www.viewsonic.com/ph/	Singapore	www.viewsonic.com/sg/
臺灣 (Taiwan)	www.viewsonic.com/tw/	ประเทศไทย	www.viewsonic.com/th/
Việt Nam	www.viewsonic.com/vn/	South Africa & Mauritius	www.viewsonic.com/za/
Amerika			
United States	www.viewsonic.com/us	Canada	www.viewsonic.com/us
Latin America	www.viewsonic.com/la		
Eropa			
Europe	www.viewsonic.com/eu/	France	www.viewsonic.com/fr/
Deutschland	www.viewsonic.com/de/	Қазақстан	www.viewsonic.com/kz/
Россия	www.viewsonic.com/ru/	España	www.viewsonic.com/es/
Türkiye	www.viewsonic.com/tr/	Україна	www.viewsonic.com/ua/
United Kingdom	www.viewsonic.com/uk/		

Jaminan Terbatas

Proyektor ViewSonic®

Cakupan jaminan:

ViewSonic® menjamin produknya terbebas dari kecacatan materi dan pengerjaan, dalam kondisi penggunaan normal, selama masa berlaku jaminan. Jika produk terbukti cacat dalam hal materi maupun pengerjaan selama masa jaminan berlaku, maka ViewSonic® akan, atas pilihan tunggalnya, memperbaiki atau mengganti produk tersebut dengan produk yang sama. Produk pengganti maupun suku cadang dapat mencakup suku cadang atau komponen yang telah diproduksi ulang atau diperbarui.

Jaminan Umum Terbatas Tiga (3) tahun:

Mengikuti jaminan satu (1) tahun yang lebih terbatas yang ditetapkan di bawah, Amerika Utara dan Selatan: Jaminan tiga (3) tahun untuk semua komponen kecuali lampu, tiga (3) tahun untuk pengerjaan, dan satu (1) tahun untuk lampu asli sejak tanggal pembelian konsumen pertama kali.

Wilayah atau negara lain: Silakan hubungi dealer setempat atau kantor ViewSonic® setempat mengenai informasi jaminan.

Jaminan Pemakaian Berat Terbatas satu (1) tahun:

Pada situasi pemakaian berat, di mana pemakaian proyektor mencakup lebih dari empat belas (14) jam pemakaian rata-rata, Amerika Utara dan Selatan: Jaminan satu (1) tahun untuk semua komponen kecuali lampu, satu (1) tahun untuk pengerjaan, dan sembilan puluh (90) hari untuk lampu asli sejak tanggal pembelian konsumen pertama kali, Eropa. Jaminan satu (1) tahun untuk semua komponen kecuali lampu, satu (1) tahun untuk pengerjaan, dan sembilan puluh (90) hari untuk lampu asli sejak tanggal pembelian konsumen pertama kali. Wilayah atau negara lain: Silakan hubungi dealer setempat atau kantor ViewSonic® setempat mengenai informasi jaminan. Jaminan lampu tunduk pada syarat dan ketentuan, verifikasi dan persetujuan. Hanya berlaku pada lampu yang dipasang produsen. Semua lampu tambahan yang dibeli secara terpisah dijamin selama 90 hari.

Pihak yang dilindungi jaminan:

Jaminan ini hanya berlaku untuk pelanggan pertama.

Kondisi yang tidak ditanggung jaminan:

1. Produk apapun bila nomor serinya telah rusak, berubah bentuk, atau tidak ada.

2. Kondisi rusak, kualitas menurun, atau kegagalan fungsi karena:

- » Kecelakaan, kesalahan penggunaan, kelalaian, kebakaran, air, petir, atau bencana alam lainnya, modifikasi produk yang tidak disahkan, atau kegagalan mematuhi petunjuk yang diberikan bersama produk.
- » Operasi di luar spesifikasi produk.
- » Operasi produk selain untuk pemakaian normal atau tidak berada dalam kondisi normal.
- » Perbaikan atau upaya perbaikan tidak sah selain oleh ViewSonic®.
- » Kerusakan apapun pada produk karena pengiriman.
- » Penghapusan instalasi atau penginstalan produk.
- » Penyebab eksternal pada produk, misalnya fluktuasi atau kegagalan listrik.
- » Penggunaan perangkat tambahan atau komponen yang tidak memenuhi spesifikasi Viewsonic.
- » Kerusakan dan keausan normal.
- » Penyebab apapun lainnya yang tidak terkait dengan kecacatan produk.

3. Biaya pelepasan, pemasangan, dan layanan konfigurasi.

Cara mendapatkan servis:

1. Untuk informasi tentang cara menerima servis berdasarkan jaminan, hubungi Dukungan Pelanggan ViewSonic® (Lihat halaman “Dukungan Pelanggan”). Anda harus memberikan nomor seri produk ini.
2. Untuk memperoleh layanan jaminan, Anda harus memberikan: (a) bukti penjualan dengan tanggal asli, (b) nama Anda, (c) alamat Anda, (d) keterangan masalah, dan (e) nomor seri produk.
3. Bawa atau kirim produk dengan jasa pengiriman prabayar, dalam kontainer asli, kepada pusat layanan resmi ViewSonic® atau langsung ke ViewSonic®.
4. Untuk informasi tambahan atau nama pusat servis ViewSonic® terdekat, hubungi ViewSonic®.

Batasan jaminan tersirat:

Tidak ada jaminan, baik tersurat maupun tersirat, di luar keterangan yang tercakup di sini, termasuk jaminan tersirat atas kelayakan jual dan kesesuaian untuk tujuan tertentu.

Pengecualian kerusakan:

Kewajiban ViewSonic terbatas pada biaya perbaikan atau penggantian produk. ViewSonic® tidak berkewajiban atas:

1. Kerusakan pada harta benda lain yang disebabkan cacat apapun pada produk, kerugian karena adanya ketidaknyamanan, kehilangan karena penggunaan produk, kehilangan waktu, kehilangan laba, kehilangan peluang bisnis, kehilangan kepercayaan, gangguan hubungan bisnis, atau kerugian komersial lainnya, meskipun telah disampaikan adanya kemungkinan atas kerugian tersebut.
2. Kerugian lain apapun baik insidental, konsekuensial, atau yang lainnya.
3. Klaim apapun terhadap pelanggan oleh pihak ketiga manapun.

Penerapan undang-undang negara bagian:

Jaminan ini memberikan Anda hak-hak hukum khusus dan Anda juga dapat memperoleh hak lainnya yang berbeda dari otoritas setempat. Sejumlah pemerintah daerah melarang pembatasan pada jaminan yang berlaku dan/atau melarang pengecualian terhadap kerugian insidental maupun konsekuensial, sehingga pembatasan dan pengecualian tersebut di atas mungkin tidak berlaku untuk Anda.

Penjualan di luar Amerika Serikat dan Kanada:

Untuk informasi dan layanan pada produk ViewSonic® yang dijual di luar negara Amerika Serikat dan Kanada, hubungi ViewSonic® atau dealer ViewSonic® setempat.

Masa jaminan untuk produk ini di daratan utama Tiongkok (tidak termasuk Hong Kong, Makau, dan Taiwan) diatur dalam persyaratan dan ketentuan Kartu Garansi Pemeliharaan.

Untuk pengguna di Eropa dan Rusia, rincian lengkap tentang jaminan yang diberikan dapat dilihat di: <http://www.viewsonic.com/eu/> di bawah "Informasi Dukungan/Jaminan".



ViewSonic®