Life's Good

Buku Manual Pemilik

LG CineBeam Laser

Proyektor DLP

Bacalah informasi keselamatan dengan saksama sebelum menggunakan produk ini.

HF80JG

www.lg.com

Hak Cipta © LG Electronics Inc. 2017. Semua Hak Cipta Dilindungi.

LISENSI

Lisensi yang didukung mungkin berbeda menurut modelnya. Untuk informasi lebih lanjut tentang lisensi, kunjungi www.lg.com.

Diproduksi berdasarkan lisensi dari Dolby Laboratories. Dolby, Dolby Vision, Dolby Audio, dan lambang D ganda adalah merek dagang Dolby Laboratories.

The terms HDMI and HDMI High-Definition Multimedia Interface, and the HDMI logo are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC in the United States and other countries.

This DivX Certified® device has passed rigorous testing to ensure it plays DivX® video.
To play purchased DivX movies, first register your device at vod.divx.com. Find your registration code in the DivX VOD section of your device setup menu.
DivX Certified® to play DivX® video up to HD 1080p, including premium content.
DivX®, DivX Certified® and associated logos are trademarks of DivX, LLC and are used under license.
Covered by DivX Patents 7,295,673; 7,515,710; RE45,052; and others available at [*www.divx.com/patents*]

CATATAN

- Gambar yang ditunjukkan mungkin berbeda dengan proyektor Anda.
- OSD (On Screen Display) proyektor Anda mungkin sedikit berbeda dengan yang ditampilkan dalam buku panduan ini.

TINDAKAN PENCEGAHAN

Perhatikan petunjuk keselamatan untuk mencegah segala kemungkinan kecelakaan atau penyalahgunaan proyektor.

- Tindakan pencegahan diberikan dalam dua bentuk, yaitu, **PERINGATAN** dan **PERHATIAN** seperti diperinci di bawah.
  - ⚠ **PERINGATAN** Kegagalan mengikuti petunjuk ini dapat menyebabkan cedera serius bahkan kematian.
  - ⚠ **PERHATIAN** Kegagalan untuk mengikuti petunjuk ini dapat menyebabkan cedera atau kerusakan produk.
- Bacalah buku panduan pemilik dengan saksama dan simpan di tempat yang mudah dijangkau.





Simbol petir dengan kepala panah, dalam segitiga sama sisi, dimaksudkan untuk memperingatkan pengguna terhadap adanya "tegangan berbahaya" tak terisolasi di dalam produk yang mungkin cukup besar untuk menimbulkan risiko sengatan listrik pada orang.



Tanda seru dalam segitiga sama sisi dimaksudkan untuk memperingatkan pengguna terhadap adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) penting dalam literatur yang menyertai peralatan.

PERINGATAN/PERHATIAN

– UNTUK MENGURANGI RISIKO KEBAKARAN ATAU SENGATAN LISTRIK, JANGAN BIARKAN PRODUK INI TERKENA HUJAN ATAU EMBUN.

Bacalah petunjuk ini.
Simpanlah petunjuk ini.
Patuhi semua peringatan.
Ikuti semua petunjuk.

Pemasangan Dalam Ruangan

⚠ PERINGATAN

- Jangan gunakan proyektor di luar ruangan dan jangan biarkan produk terkena kelembapan atau air.
  – Karena produk ini tidak tahan air, hal ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan letakkan proyektor sehingga terkena sinar matahari langsung atau di dekat sumber panas seperti radiator, api, kompor, dsb.
  – Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan letakkan bahan yang mudah terbakar seperti aerosol di dekat proyektor.
  – Ini dapat menyebabkan kebakaran.

- Jangan biarkan anak-anak berpegangan pada atau menaiki proyektor.
  - Ini dapat menyebabkan proyektor jatuh, sehingga mengakibatkan cedera atau kematian.
- Jangan memasang produk di tempat yang tidak ada ventilasinya (misalnya, di lemari buku atau lemari) atau di atas karpet atau bantal.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran karena kenaikan suhu di bagian dalam.
- Jangan menempatkan produk dekat sumber uap, minyak atau kabut minyak, seperti pelembap dan meja dapur.
  - Bila diabaikan dapat mengakibatkan kebakaran, sengatan listrik, atau korosi.
- Jangan memasang produk ke dinding atau langit-langit yang dekat dengan sumber minyak atau kabut minyak.
  - Produk bisa rusak atau jatuh, sehingga mengakibatkan luka serius.
- Jangan meletakkan proyektor di tempat terbuka yang membuatnya terkena debu.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan gunakan proyektor di tempat yang lembap seperti kamar mandi yang membuatnya sangat mungkin menjadi basah.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan biarkan taplak meja atau tirai menghalangi ventilasi.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran karena kenaikan suhu di bagian dalam.
- Pastikan ventilasi yang baik di sekeliling proyektor. Jarak antara proyektor dan dinding harus lebih dari 30 cm.
  - Ini akan mencegah kebakaran akibat kenaikan suhu di bagian dalam.
- Saat memasang produk di langit-langit, perlu teknisi yang profesional dengan peranti khusus. Jika salah pasang, produk bisa jatuh.
  - Ini dapat menyebabkan cedera pada diri sendiri atau kerusakan properti. Untuk pemasangan produk, harap hubungi pusat dukungan pelanggan.
- Jika Anda menggunakan perangkat pemasangan di langit-langit, gunakan perekat agar sekrup tidak longgar, atau jika Anda memberi oli atau pelumas pada produk, hal ini dapat menyebabkan casing menjadi retak dan produk jatuh. Ini juga dapat menyebabkan cedera serius pada orang yang berada di bawah perangkat (jika ada) dan kerusakan pada produk.

⚠ PERHATIAN

- Saat memasang produk di atas meja atau rak, berhati-hatilah agar tidak menempatkan produk di dekat tepiannya.
  - Proyektor bisa terjatuh karena masalah keseimbangan, yang dapat menyebabkan cedera pada orang atau kerusakan pada produk. Pastikan Anda menggunakan lemari proyektor atau penyangga yang cocok dengan proyektor.

- Saat memindah proyektor, pastikan untuk mematikannya dan melepas kabel dan steker listriknya.
  - Kabel daya bisa rusak sehingga menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan meletakkan proyektor di atas permukaan yang tidak stabil atau bergetar, seperti rak yang goyah atau di tempat miring.
  - Proyektor dapat jatuh dan menyebabkan cedera.
- Berhati-hatilah agar tidak memiringkan proyektor saat menghubungkan perangkat eksternal ke proyektor.
  - Ini dapat menyebabkan cedera fisik atau kerusakan pada proyektor.

Daya

⚠ PERINGATAN

- MEMUTUSKAN KONEKSI PERANGKAT DARI DAYA LISTRIK UTAMA
  - Steker listrik adalah perangkat pemutus. Dalam kondisi darurat, Steker Listrik harus selalu bisa dijangkau.
- Kabel pembumian harus terhubung. (Kecuali untuk perangkat tanpa arde.)
  - Pastikan bahwa Anda menghubungkan kabel pembumian untuk menghindari sengatan listrik. Jika tidak memungkinkan untuk membumikan (mengardekan) unit, mintalah teknisi listrik yang berkompeten untuk memasang pemutus sirkuit terpisah. Jangan membumikan proyektor dengan menghubungkannya ke kabel telepon, penangkal petir, atau pipa gas.
- Steker listrik harus ditancapkan sepenuhnya ke stopkontak listrik.
  - Sambungan yang longgar dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan meletakkan benda berat di atas kabel daya.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan menyentuh steker listrik dengan tangan basah.
  - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan menancapkan terlalu banyak perangkat ke satu stopkontak multilubang.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran akibat stopkontak yang kepanasan.
- Jaga kebersihan adaptor AC, steker listrik, dan stopkontak yang digunakan dari debu atau benda asing yang menumpuk.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jika terdapat asap atau bau terbakar dari proyektor atau adaptor AC, hentikan penggunaan produk segera. Cabut kabel daya dari stopkontak, kemudian hubungi pusat layanan pelanggan.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Untuk mematikan proyektor, lepaskan steker listrik, yang harus dalam posisi mudah diakses untuk pengoperasian.

⚠ PERHATIAN

- Selalu pegang steker untuk mencabut adaptor AC atau kabel daya.
  - Jika tidak, dapat menyebabkan kebakaran atau merusak produk tersebut.
- Hindari pembengkokan kabel daya adaptor AC secara terus-menerus.
  - Jika kabel daya dibengkokkan berlebihan untuk waktu yang lama, kabel di dalam dapat putus. Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Pastikan kabel daya dan stekernya tidak rusak, dimodifikasi, sangat bengkok, terpelintir, tertarik, terjepit, atau kepanasan. Jangan gunakan produk jika stopkontak listriknya longgar.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jauhkan kabel daya dari perangkat pemanas.
  - Pelapis luar kabel dapat meleleh, yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Letakkan proyektor di tempat yang tidak akan membuat kabel listriknya menyandungi atau terinjak orang untuk melindungi kabel daya dan steker dari kerusakan.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan menghidupkan atau mematikan proyektor dengan menancapkan atau mencabut steker listriknya dari stopkontak dinding. (Jangan gunakan steker listrik sebagai sakelar.)
  - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik atau kerusakan produk.
- Jangan memasukkan konduktor ke sisi lain stopkontak dinding selagi steker listrik tertancap ke stopkontak dinding. Selain itu, jangan menyentuh steker listrik begitu dicabut dari stopkontak dinding.
  - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Gunakan hanya kabel daya resmi yang disediakan oleh LG Electronics. Jangan gunakan kabel daya lainnya.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jika air atau benda asing lainnya masuk ke dalam adaptor AC, kabel daya, atau interior proyektor, matikan proyektor dengan menekan tombol daya. Cabut semua kabel, kemudian hubungi pusat layanan pelanggan.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Permukaan adaptor AC panas. Jauhkan adaptor AC dari jangkauan anak-anak dan hindari menyentuhnya selama penggunaan.
- Jangan pernah membongkar perangkat pemasok daya (adaptor AC/kabel daya, dll).
  - Ini dapat merusak kabel daya dan menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.

- Sambungkan adaptor AC dan kabel daya dengan kuat.
  - Jika tidak, dapat menyebabkan kegagalan produk atau kebakaran.
- Jangan letakkan barang berat atau menaruh tekanan pada kabel daya dan adaptor AC serta hindari kerusakan.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau merusak produk tersebut.
- Selalu gunakan adaptor AC yang disediakan atau adaptor AC lain yang disetujui dan disertifikasi oleh LG Electronics.
  - Adaptor AC lain yang tersambung dapat membuat layar berkedip.

Saat Digunakan

⚠ PERINGATAN

- Jangan meletakkan apa pun yang berisi cairan di atas proyektor, seperti vas bunga, pot bunga, cangkir, kosmetik, atau obat; atau ornamen, lilin, dsb.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik, atau cedera bila jatuh.
- Seandainya produk mengalami benturan keras atau lemarinya rusak, maka matikan, cabut stekernya dari stopkontak, dan hubungi pusat servis resmi.
  - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan memasukkan kepingan logam seperti koin, penjepit rambut, serpihan logam, maupun bahan yang mudah terbakar seperti kertas atau korek api ke dalam proyektor.
  - Ini untuk mencegah sengatan listrik atau kebakaran.
- Pastikan anak-anak tidak menelan baterai saat Anda mengganti baterai remote control dengan yang baru. Jauhkan baterai dari jangkauan anak-anak.
  - Jika anak menelan baterai, segera konsultasikan ke dokter.
- Jangan membuka tutup proyektor.
  - Terdapat risiko tinggi sengatan listrik.
- Jangan menatap langsung ke lensa saat proyektor sedang digunakan.
  - Lampu yang terang dapat merusak mata Anda.
- Bila lampunya dinyalakan atau baru saja dimatikan, hindari menyentuh ventilasi udara atau lampu karena masih sangat panas.
- Jika ada kebocoran gas di dalam ruangan tempat proyektor berada, jangan menyentuh proyektor atau stopkontak. Buka jendela untuk ventilasi.
  - Percikan api dapat menyebabkan kebakaran atau luka bakar.
- Cabut kabel daya dari stopkontak selama hujan yang disertai petir.
  - Ini akan mencegah kejutan listrik atau kerusakan pada proyektor.

- Jangan gunakan proyektor dekat perangkat elektronik yang menghasilkan medan magnet yang kuat.
- Simpan film plastik yang digunakan untuk membungkus proyektor jauh dari jangkauan anak-anak.
  - Jka tidak ditangani dengan aman, plastik dapat menyebabkan sesak napas.
- Jangan memegang proyektor dalam waktu lama bila sedang dijalankan.
- Bila Anda bermain game dengan menghubungkan konsol permainan ke proyektor, Anda direkomendasikan agar menjaga jarak sejauh lebih dari empat kali panjang diagonal layar.
  - Pastikan bahwa panjang kabel penghubung mencukupi. Jika tidak, produk dapat jatuh sehingga menyebabkan cedera fisik atau kerusakan produk.
- Jangan meletakkan proyektor atau remote controlnya yang berisi baterai di lingkungan yang bersuhu sangat tinggi.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran.

⚠ PERHATIAN

- Jangan meletakkan benda berat di atas proyektor.
  - Produk bisa jatuh dan menyebabkan cedera diri.
- Hati-hati lensa jangan sampai terbentur selama pengangkutan.
- Jangan menyentuh lensa proyektor.
  - Lensa bisa rusak.
- Jangan gunakan benda tajam seperti pisau atau palu pada proyektor karena dapat merusak casing.
- Seandainya tidak ada gambar yang muncul pada layar atau tidak ada suara yang terdengar, hentikan penggunaan proyektor. Matikan proyektor, cabut stekernya dari stopkontak, dan hubungi pusat servis kami.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan jatuhkan benda apa pun di atas proyektor dan jangan sampai ada benda yang membentur proyektor.
  - Ini dapat menyebabkan kerusakan pada proyektor atau cedera pada orang.
- Anda direkomendasikan untuk menjaga jarak sedikitnya 5-7 kali panjang diagonal layar.
  - Jika Anda menatap layar pada jarak dekat dalam waktu lama, mata Anda bisa menjadi rusak.

- Jangan menghalangi cahaya yang dipancarkan dari proyektor dengan menggunakan buku atau benda lainnya.
  - Paparan terhadap cahaya proyektor dalam waktu lama dapat menyebabkan kebakaran. Selain itu, lensa bisa menjadi terlalu panas dan rusak oleh panas yang terpantul. Nonaktifkan fungsi AV guna menghentikan proyeksi untuk sementara atau matikan listriknya.
- Jangan memulai penggunaan proyektor dengan volume tersetel keras.
  - Volume yang keras bisa merusak pendengaran.
- Jangan gunakan peralatan listrik bertegangan tinggi di dekat proyektor, (mis., perangkap serangga). Hal ini dapat menyebabkan kegagalan fungsi produk.

Membersihkan

⚠ PERINGATAN

- Jangan menyemprot proyektor dengan air saat membersihkannya. Pastikan air tidak masuk ke dalam proyektor.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Bila ada asap atau bau yang aneh keluar dari proyektor, atau ada benda asing yang jatuh ke dalam proyektor, matikan dan cabut stekernya dari stopkontak dinding serta hubungi pusat servis kami.
  - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Gunakan semprotan udara, kain lembut, atau kapas bertangkai yang dilembapkan dengan bahan kimia pembersih lensa atau alkohol untuk menghilangkan debu atau noda pada lensa proyeksi depan.

⚠ PERHATIAN

- Hubungi penjual atau pusat servis kami sekali setahun untuk membersihkan komponen bagian dalam proyektor.
  - Jika Anda tidak membersihkan proyektor dalam jangka waktu lama, debu akan menumpuk sehingga dapat menyebabkan kebakaran atau kerusakan pada proyektor.
- Saat membersihkan bagian plastik seperti casing proyektor, cabut steker listriknya terlebih dahulu dan seka dengan kain lembut. Jangan semprot produk dengan air atau menyekanya dengan kain basah. Jangan gunakan pembersih kaca, pengkilap mobil atau industri, ampelas, lilin, benzena, atau alkohol karena semua itu dapat merusak proyektor.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran, sengatan listrik atau menyebabkan kerusakan pada produk (perubahan bentuk dan karat).

- Jangan menyeka sistem optik (lensa, cermin) langsung setelah produk dimatikan atau saat masih dioperasikan. Saat membersihkan setiap bagian dari produk, lepaskan kabel daya dan seka perlahan menggunakan kain lembut. Jangan semprot produk dengan air atau menyekanya dengan kain basah. Jangan gunakan detergen, pengkilap mobil atau industri, ampelas, lilin, benzena, alkohol, air, dsb. pada unit utama atau sistem optik (lensa, cermin) produk karena dapat merusak produk.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran, sengatan listrik, atau menyebabkan kerusakan pada produk (perubahan bentuk dan karat).
- Lepaskan steker dari stopkontak sebelum membersihkan produk.
  - Jika tidak, ini dapat menyebabkan sengatan listrik.

Laser

⚠ PERINGATAN

- Produk ini berisi modul laser. Jangan membongkar atau memodifikasi produk karena hal tersebut bisa berbahaya.
- Anda berisiko terkena radiasi laser jika memanipulasi atau mengubah produk dengan cara yang tidak disebutkan dalam panduan pengguna.
- Untuk melindungi mata Anda, hindari menatap langsung pada cahaya terang dari unit.
- Penggunaan berbagai kontrol dan penyesuaian atau pelaksanaan prosedur selain yang ditetapkan di sini dapat mengakibatkan terkena bahaya radiasi.

⚠ PERHATIAN

- Produk ini adalah perangkat laser kelas 1 yang memenuhi IEC 60825-1.

Standar laser terpadu (Modul laser kelas 4)

- Panjang Gelombang: 448 nm - 462 nm
- Keluaran cahaya: sekitar. 4,35 W x 8

Label Kelas Laser Produk



Label kelas laser dari produk dipasang pada bagian bawah produk.

Lainnya

⚠ PERINGATAN

- Bila Anda pergi keluar, jauhkan proyektor dari jangkauan hewan, dan cabut stekernya dari stopkontak dinding.
  - Penggunaan kabel daya yang telah rusak dapat mengakibatkan arus pendek atau kebakaran.
- Jangan gunakan proyektor di dekat perangkat elektronik presisi tinggi atau yang mentransmisikan sinyal radio lemah.
  - Ini dapat mempengaruhi kinerja produk, sehingga menyebabkan kecelakaan.
- Hanya teknisi yang berkompeten boleh membongkar atau memodifikasi proyektor. Untuk pemeriksaan, penyesuaian, atau perbaikan, hubungi pihak penjual proyektor atau pusat servis kami.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Diperlukan ventilasi yang sesuai, jangan menghalangi aliran udara di sekeliling unit. Menghalangi aliran udara dapat menyebabkan cedera dan bagian dalam menjadi kepanasan.
- Jangan menyentuh lensa; tindakan demikian dapat menyebabkan luka bakar atau kerusakan pada lensa. Lensa dan unit mungkin masih PANAS selama dan begitu selesai digunakan. Berhati-hatilah saat memegang unit, biarkan dingin dahulu.
- Gunakan hanya stopkontak listrik yang dibumikan. (Kecuali untuk perangkat tanpa arde.)
- Jangan memasukkan benda apa pun ke dalam ventilasi saluran keluar atau menutupinya.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Ikuti semua pedoman pemeliharaan untuk mendapatkan penggunaan yang optimum; lakukan servis hanya di pusat servis resmi.
- Jauhkan baterai dari jangkauan anakanak.
  - Ini akan mencegah cedera diri atau kerusakan pada produk.

⚠ PERHATIAN

- Jangan menggunakan atau menyimpan proyektor di luar ruangan untuk waktu yang lama.
- Jangan mencampur baterai baru dengan yang lama.
  - Ledakan atau kebocoran baterai dapat menyebabkan kerusakan atau cedera.

- Pastikan untuk mencabut stekernya jika proyektor tidak digunakan dalam waktu lama.
  - Timbunan debu dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik akibat kepanasan, percikan api, atau isolasi yang buruk.
- Gunakan hanya jenis baterai yang ditetapkan.
  - Ledakan atau kebocoran baterai dapat menyebabkan kerusakan atau cedera.
- Pastikan Anda menggunakan jenis baterai yang sama saat mengganti.
  - Jika kontak baterai rusak, baterai mungkin menjadi cepat habis atau kontrol jarak-jauh mungkin tidak bekerja dengan benar.
- Buang baterai bekas dengan benar.
  - Ini dapat menyebabkan ledakan atau kebakaran. Metode membuang yang benar mungkin berbeda-beda, tergantung pada negara atau wilayah Anda. Buang unit baterai sesuai petunjuk.
- Jangan melemparkan atau membongkar baterai.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau ledakan akibat kerusakan pada baterai.
- Simpanlah baterai jauh dari benda logam, seperti kunci dan penjepit kertas.
  - Arus yang berlebihan dapat menyebabkan suhunya cepat naik sehingga menyebabkan kebakaran atau luka bakar.
- Jangan menyimpan baterai dekat sumber panas, seperti alat pemanas.
  - Hal ini dapat menyebabkan kebakaran atau kerusakan pada produk.
- Jangan menyimpan baterai pada suhu lebih dari 60 °C atau di tempat yang berkelembapan tinggi.
  - Ini dapat menyebabkan ledakan atau kebakaran.
- Pastikan baterai telah terpasang dengan benar.
  - Ini mencegah ledakan atau kebakaran.
- Baterai pengganti yang salah dapat menyebabkan kebakaran.
- Baterai: Simpan aksesori (baterai, dll.) di tempat yang aman dan tidak terjangkau anak-anak.

Grup Risiko 2

PERHATIAN Ada kemungkinan radiasi optik berbahaya yang dipancarkan dari produk ini. Jangan menatap lampu pengoperasian. Ini bisa berbahaya bagi mata.

Label ini dipasang pada bagian bawah produk dan bahasa mungkin berbeda.

DAFTAR ISI

LISENSI 2

TINDAKAN PENCEGAHAN 3

PERSIAPAN 14

Aksesori **14**

Ekstra Opsional **15**

Suku Cadang dan Komponen **16**

- Unit Utama 16
- Kembali 17

Menggunakan Tombol Joystick **18**

- Fungsi Dasar 18
- Menyesuaikan Menu 19

Indikator Status Proyektor **19**

Pemasangan **20**

- Tindakan Pencegahan Saat Pemasangan 20
- Jarak Proyeksi per Ukuran Layar 21
- Cara Memasang Proyektor Pada Tripod 23
- Sistem Keamanan Kensington 24

REMOTE KONTROL 25

MENGGUNAKAN PROYEKTOR 28

MENGGUNAKAN PROYEKTOR **28**

- Fokus Gambar Layar 28
- Menonton Proyektor 29

MENGHUBUNGKAN PERANGKAT 30

Menghubungkan ke Penerima HD, pemutar DVD atau Perangkat Eksternal **31**

- Koneksi HDMI 31

Menghubungkan PC **31**

- Koneksi HDMI 31

Menghubungkan Laptop **32**

- Koneksi HDMI 32

Menghubungkan Headphone **33**

Menghubungkan Amp Digital **33**

Menggunakan Fungsi Pencerminan Ponsel **35**

- Koneksi MHL 35

PEMELIHARAAN 36

Membersihkan **36**

- Membersihkan Lensa 36
- Membersihkan Casing Proyektor 36

SPESIFIKASI 37

SIMBOL 40

PERSIAPAN

Gambar mungkin berbeda dengan produk sebenarnya.

Aksesori

Aksesori yang disertakan dengan proyektor ini ditampilkan di bawah ini.
Aksesori dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.
Aksesori baru mungkin ditambahkan atau yang lama mungkin dihilangkan.



Remote Kontrol
Dua Baterai AAA



Buku Manual Pemilik

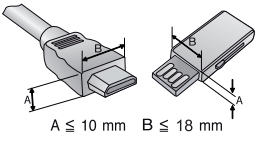


Kabel Daya



Adaptor AC-DC

- Saat menyambungkan kabel HDMI atau USB, atau menyambungkan flash disk USB ke port HDMI atau USB, gunakan produk yang lebarnya 18 mm atau kurang dan tingginya 10 mm atau kurang. Jika kabel USB atau flash disk USB tidak cocok dengan port USB proyektor, gunakan kabel ekstensi yang mendukung USB 2.0.



- Saat menghubungkan dua perangkat USB secara bersamaan, masing-masing bezel perangkat harus lebih tipis dari 8,5 mm.
- Gunakan kabel bersertifikasi dengan logo HDMI tertempel.
- Jika Anda tidak menggunakan kabel HDMI bersertifikasi, layar mungkin tidak menampilkan gambar atau kesalahan koneksi dapat terjadi. (Tipe kabel HDMI yang disarankan)
  - Kabel HDMI®/™ Kecepatan Tinggi
  - Kabel HDMI®/™ Kecepatan Tinggi dengan Ethernet

Ekstra Opsional

Untuk membeli aksesori opsional, kunjungi toko elektronik atau situs belanja online atau hubungi toko pengecer tempat Anda membeli produk. Aksesori opsional dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.



Layar Proyeksi



Tripod



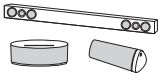
Kabel HDMI



Kabel Audio



Kabel Optik



Perangkat Audio LG

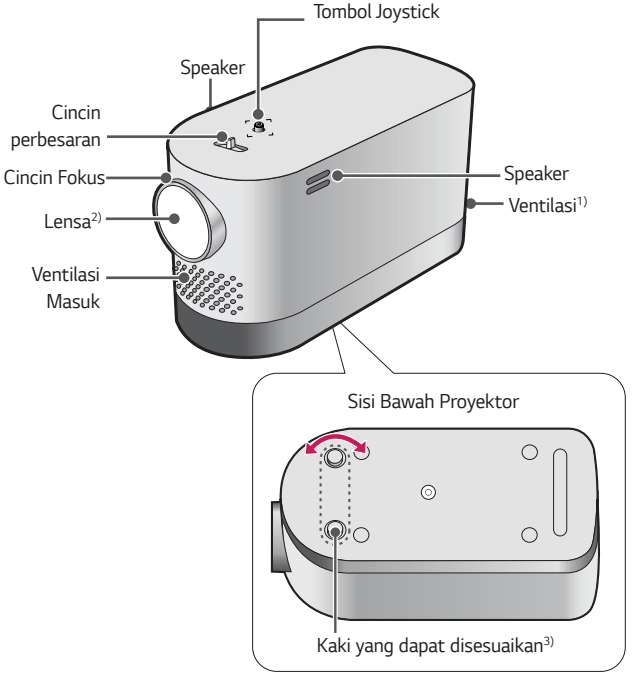


Kabel MHL

Suku Cadang dan Komponen

Proyektor ini dibuat menggunakan teknologi presisi tinggi. Namun demikian, Anda mungkin melihat titik hitam kecil dan/atau titik berwarna terang (merah, biru, atau hijau) yang terus muncul pada layar proyektor. Ini merupakan hasil proses produksi normal dan tidak menunjukkan suatu kegagalan fungsi.

Unit Utama

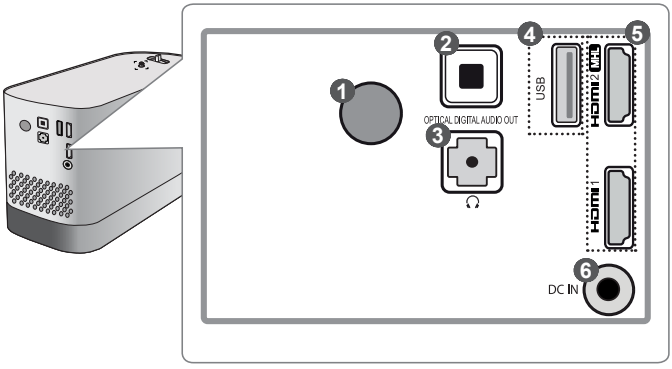


1) Karena tingginya suhu di area ventilasi, jangan mendekat ke area ventilasi.

2) Jangan menyentuh Lensa dan Cermin pada proyektor saat menggunakan proyektor. Lensa dan Cermin bisa rusak.

3) Putar kaki yang dapat diputar ke kanan atau ke kiri untuk menyesuaikan sudut.

Kembali

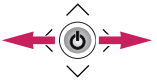
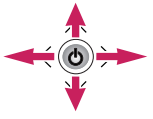


	Deskripsi
1	Penerima IR
2	**OPTICAL DIGITAL AUDIO OUT** Port
3	(Port Headphone)
4	(Port USB)
5	HDMI Port
6	**DC IN** Port

Menggunakan Tombol Joystick

Anda dapat menggunakan proyektor dengan menekan tombol atau menggerakkan joystick ke kiri, kanan, atas, atau bawah.

Fungsi Dasar

	**Menghidupkan**	Saat proyektor dimatikan, letakkan jari Anda pada tombol joystick, tekan sekali, dan lepaskan.
	**Mematikan**	Saat proyektor dinyalakan, letakkan jari Anda pada tombol joystick, tekan sekali selama beberapa detik, dan lepaskan. (Namun, jika tombol Menu terdapat di layar, menekan dan menahan tombol joystick akan mengeluarkan Anda dari menu.)
	**Kontrol Volume**	dengan meletakkan jari Anda pada tombol joystick dan menggerakkannya ke kiri atau kanan, Anda dapat menyesuaikan level volume.
	**Naik/Turun/ Kiri/Kanan**	Jika Anda menggerakkan joystick ke atas, bawah, kiri, atau kanan, Anda dapat menggerakkan kursor untuk memilih item menu.

CATATAN

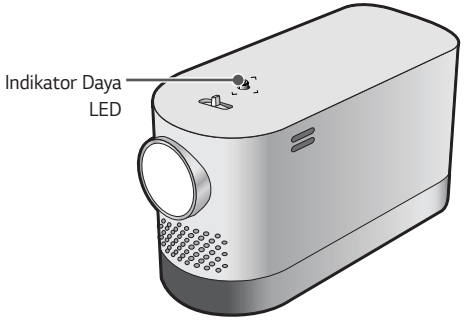
- Saat jari berada di atas tombol joystick dan Anda menggerakkannya ke atas, bawah, kiri, atau kanan, berhati-hatilah agar tidak menekan tombol joystick. Jika Anda menekan tombol saat menggerakkan joystick, kontrol volume mungkin tidak berfungsi, dan kursor mungkin tidak bergerak.

Menyesuaikan Menu

Saat proyektor dinyalakan, tekan tombol joystick satu kali.
Anda dapat menyesuaikan item menu (⏻, ⇆, ✕, ⚙) dengan menggerakkan tombol joystick ke kiri, kanan, atas, atau bawah. Pindahkan ke item menu yang diinginkan, kemudian tekan tombol joystick satu kali untuk memilihnya.

⏻	Mematikan daya.
⇆	Mengubah sumber masukan.
✕	Menghapus tampilan pada layar dan mengembalikan ke tampilan proyektor.
⚙	Menampilkan menu Pengaturan.

Indikator Status Proyektor

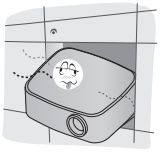


Indikator Daya LED	
Merah	Status siaga daya
Nonaktif	Proyektor beroperasi dengan daya hidup.

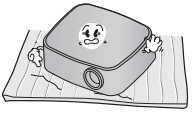
Pemasangan

Tindakan Pencegahan Saat Pemasangan

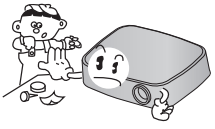
- Letakkan proyektor di lingkungan yang berventilasi baik.
  - Untuk mencegah bagian dalam terlalu panas, pasanglah proyektor di tempat yang berventilasi baik. Jangan menaruh apa pun di dekat proyektor. Ini dapat menghalangi ventilasi udaranya. Jika ventilasi udara terhalang, suhu bagian dalam proyektor akan meningkat.



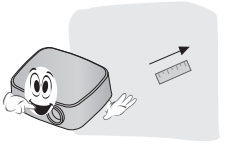
  - Jangan meletakkan proyektor di atas karpet atau permadani. Jika ventilasi udara masuk proyektor berada di bawah, berhati-hatilah agar ventilasi itu tidak terhalang dan selalu gunakan proyektor di atas permukaan yang keras dan datar.



  - Pastikan agar jangan sampai benda asing seperti potongan kertas masuk ke proyektor.



  - Sisakan area terbuka yang cukup (30 cm atau lebih) di sekeliling proyektor.

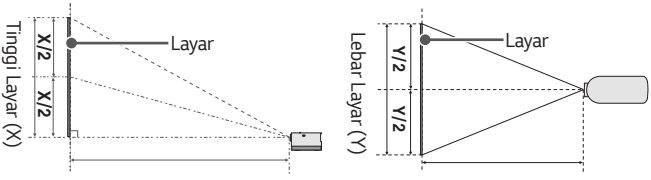


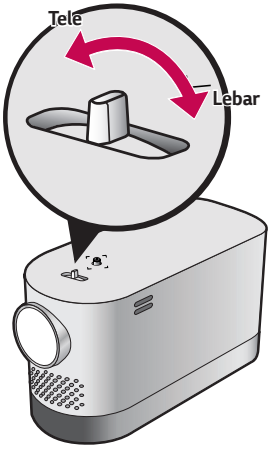
- Jangan meletakkan proyektor di lingkungan yang panas, sejuk, atau lembap.
- Jangan meletakkan proyektor di tempat yang mudah menarik debu.
  - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan membuka tutup proyektor. Terdapat risiko tinggi sengatan listrik.
- Proyektor ini dibuat menggunakan teknologi berpresisi tinggi. Namun demikian, Anda mungkin melihat titik hitam kecil dan/atau titik berwarna terang (merah, biru, atau hijau) yang terus muncul pada layar proyektor. Ini merupakan hasil proses produksi normal dan tidak menunjukkan suatu kegagalan fungsi.
- Pengontrol jarak-jauh mungkin tidak berfungsi di lingkungan yang menggunakan lampu yang menggunakan penyeimbang elektronik atau lampu fluoresens tiga panjang-gelombang. Ganti lampu tersebut dengan lampu standar internasional agar pengontrol jarak-jauh dapat bekerja normal.
- Untuk memasang ke langit-langit, pasang braket tipe langit-langit ke proyektor dengan sekrup M4 x 8 mm.

Jarak Proyeksi per Ukuran Layar

1. Letakkan proyektor pada permukaan yang kokoh dan datar bersama PC atau sumber audio/video.
2. Letakkan proyektor dengan jarak yang tepat dari layar. Jarak antara proyektor dan layar akan menentukan ukuran gambar sebenarnya.
3. Posisikan proyektor agar lensa berada pada sudut tegak lurus terhadap layar. Jika sudut proyektor tidak tegak lurus, gambar yang terproyeksi akan kelihatan terdistorsi. Untuk memperbaiki distorsi, gunakan fungsi Penyesuaian Tepi.
4. Hubungkan kabel daya proyektor dan perangkat yang terhubung ke stopkontak dinding.

Rasio proyeksi ke atas: 100 %



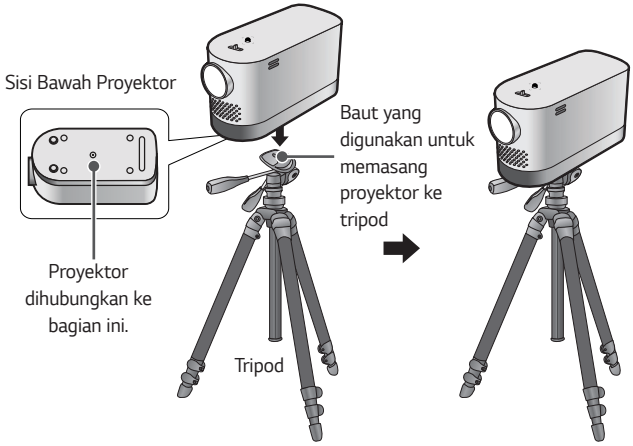


Rasio Gambar 16:9 (Lebar)			
Ukuran Layar (mm)	**Lebar Layar (Y) (mm)**	**Tinggi Layar (X) (mm)**	**Jarak Proyeksi (D) (mm)**
762	664	374	905
889	775	436	1.061
1.016	886	498	1.230
1.143	996	560	1.371
1.270	1.107	623	1.526
1.397	1.218	685	1.682
1.524	1.328	747	1.837
1.651	1.439	809	1.992
1.778	1.550	872	2.147
1.905	1.660	934	2.302
2.032	1.771	996	2.458
2.159	1.882	1.058	2.613
2.286	1.992	1.121	2.768
2.413	2.103	1.183	2.923
2.540	2.214	1.245	3.078
2.667	2.324	1.308	3.234
2.794	2.435	1.370	3.388
2.921	2.546	1.432	3.544
3.048	2.657	1.494	3.698

Rasio Gambar 16:9 (Tele)			
Ukuran Layar (mm)	**Lebar Layar (Y) (mm)**	**Tinggi Layar (X) (mm)**	**Jarak Proyeksi (D) (mm)**
693	604	340	905
808	704	396	1.061
924	805	453	1.230
1.039	906	509	1.371
1.155	1.006	566	1.526
1.270	1.107	623	1.682
1.385	1.208	679	1.837
1.501	1.308	736	1.992
1.616	1.409	792	2.147
1.732	1.509	849	2.302
1.847	1.610	906	2.458
1.963	1.711	962	2.613
2.078	1.811	1.019	2.768
2.194	1.912	1.075	2.923
2.309	2.013	1.132	3.078
2.425	2.113	1.189	3.234
2.540	2.214	1.245	3.388
2.655	2.314	1.302	3.544
2.771	2.415	1.358	3.698

Cara Memasang Proyektor Pada Tripod

- Anda dapat memasang proyektor ini menggunakan tripod kamera.
- Seperti yang diperlihatkan di bawah ini, Anda dapat memasang proyektor sebagai ganti kamera pada tripod.
- Saat menstabilkan tripod, kami merekomendasikan penggunaan baut pengunci berukuran standar 4,5 mm atau kurang. Ukuran maksimum yang diperbolehkan untuk baut pengunci adalah 5,5 mm. (Jika lebih panjang dari ukuran maksimum yang diperbolehkan, dapat merusak proyektor.)

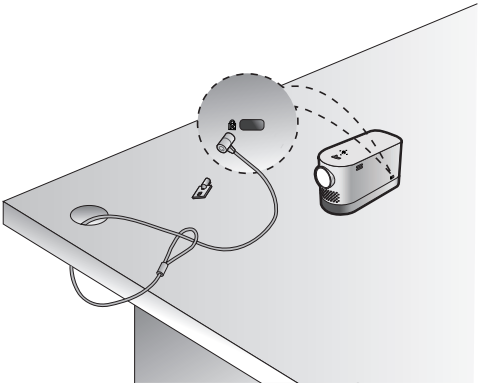


PERHATIAN

- Jika Anda menggunakan tripod, berhati-hatilah agar jangan menekan tripod terlalu keras. Penekanan yang terlalu keras dapat merusak proyektor.
- Jangan meletakkan tripod di permukaan yang tidak stabil.
- Pastikan untuk menggunakan tripod dengan kapasitas beban maksimum 3 kg atau lebih.
- Untuk menggunakan proyektor dengan aman, posisikan kaki tripod hingga menjadi selebar dan sestabil mungkin dan pastikan untuk memasang proyektor ke tripod dengan aman.

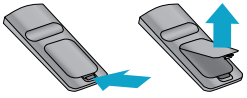
Sistem Keamanan Kensington

- Proyektor ini memiliki penghubung Standar Keamanan Kensington sebagai mekanisme anti-pencurian. Hubungkan kabel Sistem Keamanan Kensington seperti yang ditampilkan di bawah ini.
- Untuk informasi lebih lanjut mengenai pemasangan dan penggunaan Sistem Keamanan Kensington, lihat panduan pengguna yang disediakan bersama perangkat Sistem Keamanan Kensington.
- Sistem Keamanan Kensington merupakan aksesori opsional.
- Apakah Kensington itu?
  Kensington adalah sebuah perusahaan yang menyediakan sistem keamanan untuk laptop dan perangkat elektronik lainnya. Situs web: http://www.kensington.com



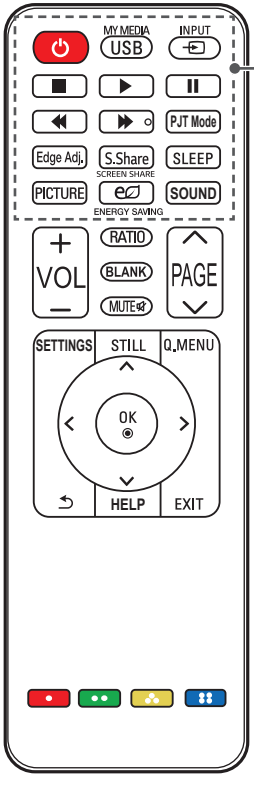
REMOTE KONTROL

Buka penutup baterai di bagian belakang pengontrol jarak-jauh dan masukkan baterai yang ditetapkan dalam tempat baterai dengan kutub-kutub ⊕⊖ menghadap ke arah yang benar. Harus digunakan baterai baru dengan jenis yang sama (1,5 V AAA).



PERHATIAN

- Jangan mencampur baterai baru dengan yang lama.



(DAYA)
Menyalakan atau mematikan proyektor.

USB/MY MEDIA

Mengakses mode USB.

INPUT
Mengubah sumber masukan.

Tombol Kontrol Pemutaran

Mengontrol pemutaran **MEDIA SAYA**.

PJT Mode

Membalik gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal.

Edge Adj.

Menyesuaikan pengaturan Penyesuaian Tepi.

S.Share / SCREEN SHARE

Mengubah sumber masukan ke SCREEN SHARE

SLEEP

Mengatur pewaktu tidur.

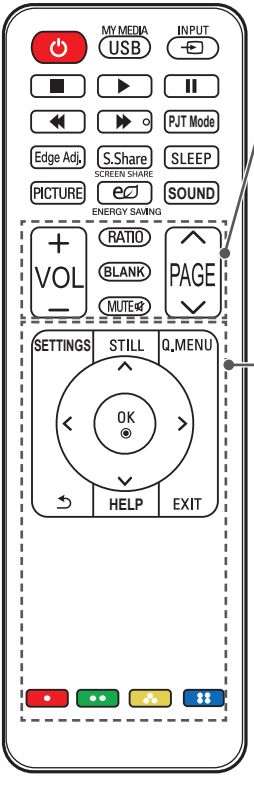
PICTURE

Mengubah mode gambar.

ENERGY SAVING
Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.

SOUND

Mengubah Mode Suara.



VOL +, -

Menyesuaikan tingkat volume.

PAGE ∧ , ∨

Berpindah ke halaman sebelumnya/halaman berikutnya.

RATIO

Mengubah ukuran gambar.

BLANK

Menampilkan layar kosong sementara.

MUTE

Mendiamkan suara proyektor.

SETTINGS

Menampilkan atau menutup menu Settings.

STILL

Menghentikan gambar bergerak.

(Tersedia dalam mode apa saja selain mode USB.)

Q.MENU

Masuk ke menu cepat.

Tombol Naik/Turun/Kiri/Kanan

Mengatur fungsi atau memindah kursor.

OK

Menampilkan mode saat ini dan menyimpan perubahan pengaturan.

(KEMBALI)

Kembali ke layar sebelumnya.

HELP

Memungkinkan diagnosis otomatis.

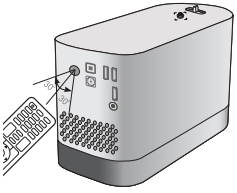
EXIT

Keluar dari menu.

Tombol-tombol warna

Menyetel pengaturan terperinci atau gerakan untuk setiap menu.

CATATAN



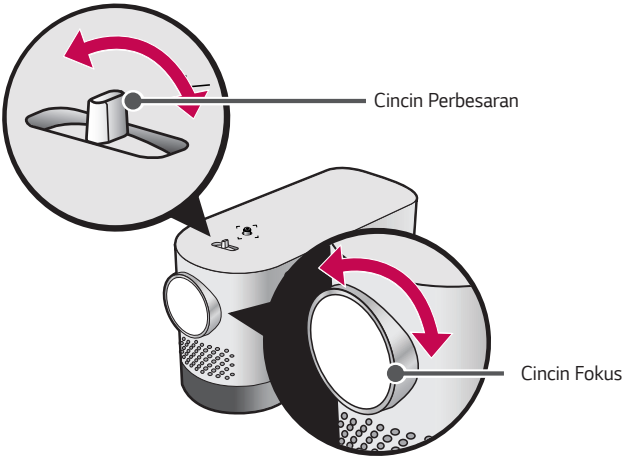
- Saat menggunakan pengontrol jarak-jauh, kisaran optimum pengoperasian adalah 6 meter atau kurang (kiri/kanan) dan dalam lengkung 30 derajat dari penerima IR pengontrol jarak-jauh.
- Jika kabel dihubungkan ke port belakang, jangkauan pengoperasian optimum adalah 3 meter atau kurang (kiri/kanan) dan dalam lengkung 30 derajat dari penerima IR pengontrol jarak-jauh.
- Agar pengoperasian lancar, jangan menghalangi penerima IR.
- Bila Anda membawa pengontrol jarak-jauh dalam tas jinjing, pastikan tombol-tombol pada pengontrol jarak-jauh tidak tertekan oleh proyektor, kabel, dokumen, atau aksesori lainnya dalam tas. Jika tidak, ini dapat banyak mengurangi daya tahan baterai.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Fokus Gambar Layar

Saat gambar muncul pada layar, periksa apakah sudah fokus dan pas dengan layar.



- Untuk menyesuaikan fokus gambar, putar cincin fokus.
- Untuk menyesuaikan gambar, putar cincin perbesaran. Untuk memindahkan gambar layar ke atas/bawah, atur tinggi kaki di bagian bawah proyektor.

Menonton Proyektor

1 Dalam mode Siaga, tekan tombol. ⏻ (**DAYA)** untuk menyalakan proyektor.

2 Tekan tombol **INPUT** ⏎ dan pilih sinyal masukan yang Anda inginkan.

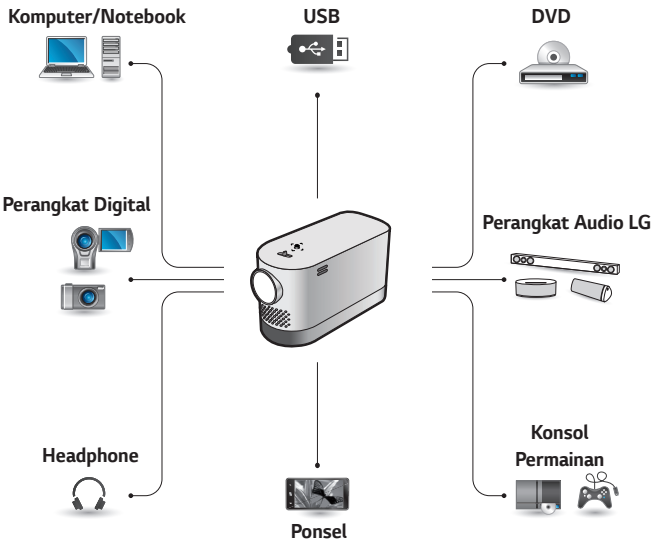
3 Kontrol proyektor menggunakan tombol-tombol berikut saat menonton proyektor.

Tombol	Deskripsi
VOL +, -	Menyesuaikan tingkat volume.
MUTE 🔇	Mendiamkan suara proyektor.
Q.MENU	Masuk ke menu cepat.
RATIO	Mengubah ukuran gambar.
Edge Adj.	Menyesuaikan pengaturan Penyesuaian Tepi.

4 Untuk mematikan proyektor, tekan tombol ⏻ (**DAYA)**.

MENGHUBUNGKAN PERANGKAT

Anda dapat menghubungkan beragam perangkat eksternal ke proyektor.



HDMI - Halaman 31
Headphone - Halaman 33
Amp Digital - Halaman 33

Menghubungkan ke Penerima HD, pemutar DVD atau Perangkat Eksternal

Hubungkan penerima HD, pemutar DVD atau perangkat eksternal ke proyektor dan pilih mode masukan yang sesuai.

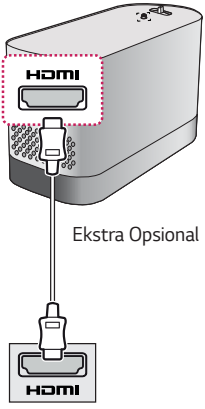
• **INPUT** → **HDMI1**/**HDMI2**

Anda dapat menghubungkan dengan port masukan HDMI mana saja.

Koneksi HDMI

Dengan kabel HDMI, Anda dapat menikmati suara dan gambar berkualitas tinggi.

Dengan menggunakan kabel HDMI, hubungkan port proyektor ke port HDMI keluaran HDMI perangkat yang akan dihubungkan. Baik video maupun audio akan dihasilkan pada saat yang sama.



Menghubungkan PC

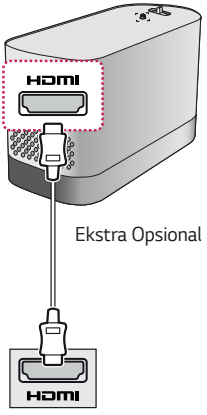
Proyektor mendukung Plug and Play. PC Anda secara otomatis akan mendeteksi proyektor dan tidak perlu menginstal driver.

• **INPUT** → **HDMI1**/**HDMI2**

Anda dapat menghubungkan dengan port masukan HDMI mana saja.

Koneksi HDMI

Dengan menggunakan kabel HDMI, hubungkan port HDMI proyektor ke port keluaran HDMI PC. Baik video maupun audio akan dihasilkan pada saat yang sama.



Menghubungkan Laptop

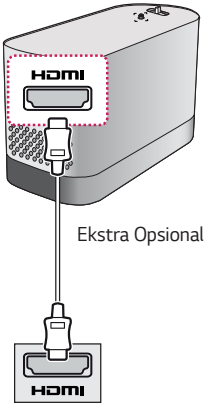
Anda dapat menghubungkan proyektor ke laptop untuk menggunakan beragam fungsi.

• **INPUT** → **HDMI1**/**HDMI2**

Anda dapat menghubungkan dengan port masukan HDMI mana saja.

Koneksi HDMI

Dengan menggunakan kabel HDMI, hubungkan port HDMI proyektor ke port keluaran HDMI laptop. Baik video maupun audio akan dihasilkan pada saat yang sama.

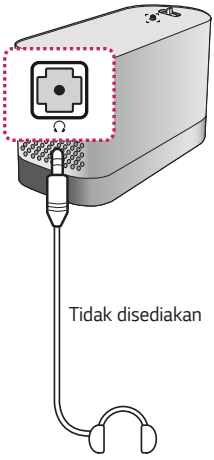


Tabel di bawah ini menampilkan contohcontoh berpindah keluaran. Untuk informasi lebih lanjut, lihat **External Output**, **Menghubungkan ke Monitor Eksternal**, atau bagian serupa pada buku manual pemilik untuk komputer Anda.

Merek	Berpindah Keluaran
NEC	[Fn]+[F3]
Panasonic	[Fn]+[F3]
Toshiba	[Fn]+[F5]
IBM	[Fn]+[F7]
Sony	[Fn]+[F7]
Fujitsu	[Fn]+[F10]
LG	[Fn]+[F7]
Samsung	[Fn]+[F4]
Macintosh	Sesuaikan panel kontrol untuk memungkinkan pencerminan setelah start-up.

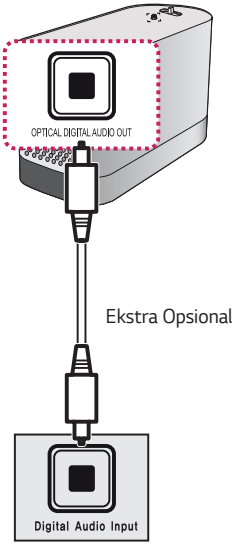
Menghubungkan Headphone

Anda dapat mendengarkan audio melalui headphone.



Menghubungkan Amp Digital

Dengan kabel optik, hubungkan port masukan audio digital pada amp digital ke port **OPTICAL DIGITAL AUDIO OUT** pada proyektor. Keluaran amp dengan konverter digital harus diatur ke format audio yang diinginkan. Saat menggunakan kabel HDMI untuk menghubungkan bioskop rumah atau saat menghubungkan keluaran optik ke perangkat audio eksternal, aturlah **Output suara** ke **Speaker Eksternal (Optik)** seperti yang diperlihatkan di bawah. Jika proyektor, bioskop rumah, atau speaker perangkat audio eksternal tersebut beroperasi secara bersamaan, maka akan ada gema.



CATATAN

- Lihat buku panduan pengguna perangkat audio yang akan dihubungkan.
- Saat menghubungkan produk ini ke perangkat lain, pastikan Anda mematikannya dan mencabut steker semua perangkat tersebut.
- Keluaran audio produk ini memiliki kisaran bandwidth audio yang lebar, sehingga volume penerima harus disesuaikan dengan benar. Speaker bisa rusak akibat frekuensi tinggi yang tidak diharapkan.
- Menghubungkan port **OPTICAL DIGITAL AUDIO OUT** pada proyektor ke port masukan audio digital pada amp digital dan port masukan audio pada proyektor ke port keluaran audio analog pada amp digital dapat menyebabkan osilasi suara akibat pengulangan tertutup. Lepaskan salah satu dari kedua koneksi tersebut untuk mencegah hal ini. (Ini juga berlaku untuk perangkat bioskop rumah.)

Menggunakan Fungsi Pencerminan Ponsel

Koneksi MHL

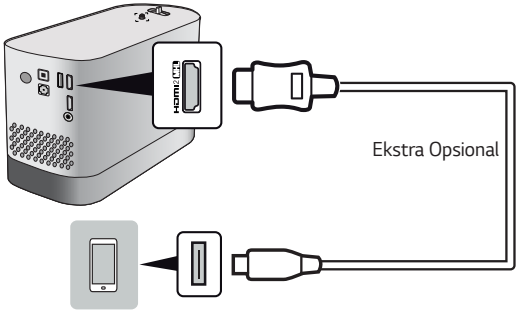
Mobile High-definition Link (MHL) adalah antarmuka yang dapat menghubungkan ponsel ke proyektor dan memutar video dan audio dari ponsel melalui proyektor.

Antarmuka ini hanya berlaku untuk produk dengan masukan HDMI yang mendukung MHL.

(Untuk mengetahui apakah perangkat Anda bersertifikasi MHL, hubungi produsen perangkat.)

Untuk dukungan MHL, periksa port HDMI2 MHL.

Gunakan kabel khusus untuk MHL.



CATATAN

- Ketika menghubungkan ponsel ke port HDMI2 MHL, Anda dapat melihat layar ponsel melalui proyektor.
  - Ini hanya berlaku untuk ponsel yang mendukung MHL.
  - Anda dapat menggunakan pengontrol jarak jauh untuk beberapa aplikasi.
- Lepaskan kabel MHL dari proyektor jika:
  - Fungsi MHL dinonaktifkan.

PEMELIHARAAN

Bersihkan proyektor agar kondisinya tetap optimal.

Membersihkan

Membersihkan Lensa

Jika ada debu atau noda di permukaan lensa, Anda harus membersihkannya.

Gunakan semprotan udara atau kain pembersih untuk membersihkan lensa.

Untuk menghilangkan debu atau noda, gunakan semprotan udara atau gunakan sedikit bahan pembersih pada kapas atau kain lembut untuk menyeka lensa dengan perlahan.

Berhati-hatilah karena cairan tersebut dapat merembes masuk ke lensa jika produk disemprotkan langsung ke lensa.

Membersihkan Casing Proyektor

Untuk membersihkan casing proyektor, cabut kabel daya terlebih dahulu.

Untuk menghilangkan debu atau kotoran, gunakan hanya kain nonabrasif yang tidak berbulu dan kering untuk mengelap lensa.

Jangan gunakan alkohol, benzena, minyak cat, atau bahan kimia lainnya, yang dapat merusak casing.

SPESIFIKASI

Model	HF80JG (HF80JG-GL)	
Resolusi (Piksel)	1.920 (Horizontal) x 1.080 (Vertikal)	
Rasio Gambar	16:9 (Horizontal:Vertikal)	
Ukuran panel	11,938 mm	
Jarak Proyeksi (Ukuran Layar)	905 mm s/d 3.698 mm (762 mm s/d 3.048 mm)	
Rasio Proyeksi ke Atas	100 %	
Jangkauan fungsi pengontrol jarakjauh	6 m	
Konsumsi daya	140 W	
Adaptor AC-DC	Produsen: Lien Chang Model: LCAP31	
	19 V ⎓ 7,37 A (Masukan Adaptor 100 - 240 V @ 50/60 Hz)	
Keluaran Audio	3 W + 3 W	
Tinggi	140 mm (tanpa kaki), 144 mm (dengan kaki)	
Panjang	108 mm	
Lebar	252,3 mm	
Berat	2,1 kg	
Perangkat USB	5 V, 0,5 A (Maks.)	
Lingkungan pengoperasian	**Suhu**	
	Pengoperasian	0 °C hingga 40 °C
	Penyimpanan	-20 °C hingga 60 °C
	Kelembapan relatif	
	Pengoperasian	0 % hingga 80 %
	Penyimpanan	0 % hingga 85 %

- Hanya gunakan sumber power yang tertera di instruksi pengguna.
- Isi buku panduan ini mungkin berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya karena adanya peningkatan fungsi produk.

Mode yang Didukung HDMI (DTV)

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)
480p	31,47	60
	31,47	59,94
	31,50	60
576p	31,25	50
720p	45,00	60,00
	44,96	59,94
	37,5	50
1.080i	33,75	60,00
	33,72	59,94
	28,125	50
1.080p	67,500	60
	67,432	59,939
	27,000	24,000
	26,97	23,976
	33,75	30,000
	33,71	29,97
	56,25	50

Mode HDMI (PC) yang Didukung

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)
640 x 480	31,469	59,94
800 x 600	37,879	60,31
1.024 x 768	48,363	60,00
1.152 x 864	54,348	60,053
1.360 x 768	47,712	60,015
1.280 x 1.024	63,981	60,02
1.920 x 1.080	67,5	60

- Jika sinyal yang tidak valid dimasukkan ke proyektor, sinyal tersebut tidak akan ditampilkan dengan benar pada layar, atau sebuah pesan seperti **Tidak Ada Sinyal** atau **Format Tidak Valid** akan ditampilkan.
- Proyektor ini mendukung jenis DDC1/2B sebagai fungsi Plug and Play (Monitor PC dikenali secara otomatis).
- 1.920 x 1.080 direkomendasikan sebagai kualitas gambar terbaik di mode PC.

Informasi Pemberitahuan Perangkat Lunak Open Source

Untuk mendapatkan Source Code di bawah GPL, LGPL, MPL dan Open Source lainnya, yang termasuk dalam produk ini, silahkan kunjungi http://opensource.lge.com.

Selain itu untuk Source Code, semua persyaratan lisensi yang dimaksud , peraturan garansi dan pernyataan hak cipta tersedia untuk di-unduh.

LG Electronics juga akan memberikan Source Code bebas dalam CD-ROM Anda, dengan biaya yang dikenakan untuk proses pendistribusian (seperti biaya dari media, penanganan dan pengiriman), kirimkan email ke opensource@lge.com. Tawaran ini berlaku selama tiga (3) tahun dari tanggal di mana Anda membeli produk.

SIMBOL

~	Mengacu pada arus bolak-balik (AC).
⎓	Mengacu pada arus searah (DC).
⧈	Mengacu pada peralatan kelas II.
⏻	Mengacu pada siaga.
|	Mengacu pada “AKTIF” (daya).
⚡	Mengacu pada voltase berbahaya.


LG
Life's Good

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Gambar yang ditunjukkan mungkin berbeda dengan proyektor Anda.
OSD (On Screen Display) proyektor Anda mungkin sedikit berbeda dengan yang ditampilkan dalam buku panduan ini.

Hijau : tombol dan teks yang akan ditampilkan di layar proyektor.

Hak Cipta © LG Electronics Inc. 2017. Semua Hak Cipta Dilindungi.

INDONESIA

DAFTAR ISI

MENGGUNAKAN PROYEKTOR 3

Menonton Proyektor 3
- Menyalakan Proyektor 3

Pilihan Tambahan 4
- Menyesuaikan Rasio Gambar 4
- Menggunakan Fungsi Penyesuaian Tepi (Bagian Dasar 4 Sudut) 5
- Mengganti Perangkat Masukan 6
- Fungsi Blank (Kosong) 7

Menggunakan Menu Cepat 8

HIBURAN 9

Menggunakan SCREEN SHARE 9

Mengatur Bluetooth pada Proyektor 10
- Mencari Perangkat Bluetooth dan Menyambungkan 11
- Menyambung, Memutus Sambungan, atau Menghapus Perangkat Bluetooth di dalam Daftar Perangkat Terdaftar 12
- Menyesuaikan Sesuaikan Sinkronisasi AV 13

MEDIA SAYA 14

Sebelum Menggunakan 14
- Menghubungkan Perangkat USB 14
- Melepas Perangkat USB 14

Untuk Menggunakan Media Saya 16
- Menonton Video 19
- Melihat Foto 25
- Mendengarkan Musik 28
- Melihat File 31

MENYESUAIKAN PENGATURAN 35

PENGATURAN 35

Pengaturan GAMBAR 36

Pengaturan AUDIO 42

Pengaturan WAKTU 45

Pengaturan NIRKABEL 46

Pengaturan PILIHAN 1 47

Pengaturan PILIHAN 2 48

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menonton Proyektor

Menyalakan Proyektor

Layar menu dalam buku panduan ini adalah contoh untuk membantu pengguna memahami cara mengoperasikan produk dan mungkin tampak berbeda dari layar sebenarnya.

1. Hubungkan kabel daya dengan benar.
2. Setelah menunggu beberapa saat, tekan tombol ⏻ pada remote control atau tombol joystick.
3. Di layar Pilihan Bahasa, pilih sebuah bahasa.
4. Pada layar **Mode Pengaturan**, pilih mode pengaturan yang Anda inginkan.



* **Demo Toko** digunakan saat memajang produk di toko. Mode gambar direset otomatis setelah beberapa waktu. Anda dapat memilih **Standar** untuk penggunaan produk di rumah.

5. Pilih sinyal masukan dengan menggunakan tombol **INPUT** pada pengontrol jarak-jauh.

Pilihan Tambahan

Menyesuaikan Rasio Gambar

Mengubah ukuran gambar untuk melihat gambar dalam ukuran optimumnya dengan menekan **RATIO** saat Anda menggunakan proyektor.

CATATAN

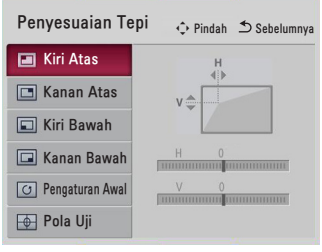
- Ukuran gambar yang tersedia mungkin berbeda dengan sinyal masukan.
- Anda juga dapat menggunakan tombol **Q.MENU** atau **SETTINGS**.

- **16:9**
  Menampilkan rasio aspek 16:9.
- **Tampil Utuh**
  Menampilkan gambar video dalam ukuran aslinya tanpa memotong bagian pinggir gambar.
  – Jika Anda memilih **Tampil Utuh**, Anda mungkin melihat derau gambar di pinggir layar.
- **Rasio Asli**
  Menampilkan gambar dengan rasio gambar yang sama dengan gambar aslinya.
- **4:3**
  Mengubah ukuran gambar ke standar sebelumnya, 4:3.
- **Perbesar**
  Mengubah ukuran gambar agar pas dengan lebar layar. Bagian atas dan bawah gambar mungkin akan terpotong.
  – Tekan tombol < atau > untuk memperbesar atau memperkecil gambar.
  – Tekan tombol ∧ atau ∨ untuk memindah gambar.
- **Perbesar Sinema 1**
  Memformat gambar ke rasio film layar lebar, 2.35:1.
  Berkisar dari 1 hingga 16.
  – Tekan tombol < atau > untuk memperbesar atau memperkecil gambar.
  – Tekan tombol ∧ atau ∨ untuk memindah gambar.
  – Jika Anda memperbesar atau memperkecil gambar, gambar dapat terdistorsi.

Menggunakan Fungsi Penyesuaian Tepi (Bagian Dasar 4 Sudut)

Penyesuaian Tepi (Bagian Dasar 4 Sudut) menyesuaikan sisi horizontal dan vertikal dari gambar yang diproyeksikan jika proyektor berada pada sudut yang tidak tegak lurus dengan layar Fitur ini memastikan bentuk gambar yang diproyeksikan tidak terdistorsi.

Gunakan fitur ini hanya saat proyektor tidak dapat diatur pada sudut optimal. **Penyesuaian Tepi** dapat mengakibatkan penurunan kualitas gambar.



1 Pilih **SETTINGS** → **PILIHAN 2** → **Penyesuaian Tepi**.

2 Rentang nilai **Penyesuaian Tepi** adalah sebagai berikut.
- Kiri Atas (H: 0 s/d 100, V: 0 s/d 100)
- Kanan Atas (H: -100 s/d 0, V: 0 s/d 100)
- Kiri Bawah (H: 0 s/d 100, V: -100 s/d 0)
- Kanan Bawah (H: -100 s/d 0, V:-100 s/d 0)

CATATAN

- Apabila menggunakan **Bagian Dasar Otomatis(Vertikal)**, nilai yang saat ini ditetapkan untuk **Penyesuaian Tepi** akan diubah ke nilai yang telah diatur dengan **Bagian Dasar Otomatis(Vertikal)**.
- Apabila masukan diatur ke **SCREEN SHARE**, fitur **Penyesuaian Tepi** dinonaktifkan dan tidak dapat digunakan.

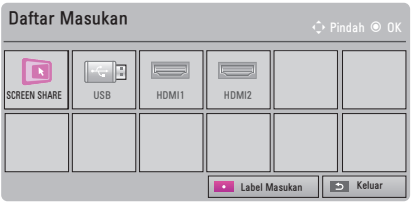
Mengganti Perangkat Masukan

Untuk memilih masukan eksternal

Memilih masukan eksternal.

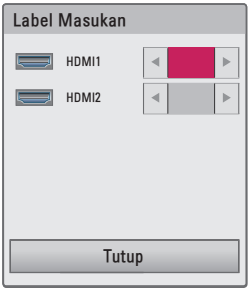
Ilustrasi menu mungkin berbeda dari layar sebenarnya pada produk.

- Tekan tombol **INPUT** pada pengontrol jarak-jauh untuk menampilkan layar pemilihan masukan.
  - Masukan yang terhubung ditampilkan lebih dulu. Namun, **SCREEN SHARE** selalu diaktifkan.
- Pilih sinyal masukan dengan menggunakan tombol **INPUT** pada pengontrol jarak-jauh untuk menghubungkan proyektor dengan masukan yang diinginkan.
  Anda dapat menggunakan tombol <, >, ∧, atau ∨ untuk berpindah-pindah di antara semua mode masukan.



Memilih Label Masukan

Menampilkan perangkat mana terhubung ke port masukan mana.



1. Tekan tombol **INPUT** pada pengontrol jarak-jauh untuk menampilkan layar pemilihan masukan.
2. Tekan tombol **Merah**.
3. Gunakan tombol ∧ atau ∨ untuk menggulir ke salah satu sumber masukan.
4. Gunakan tombol < atau > untuk memilih salah satu label masukan.

Fungsi Blank (Kosong)

Menggunakan Fungsi Blank (Kosong)

Fungsi ini mungkin efektif bila Anda perlu menarik perhatian peserta saat rapat atau pelatihan.

1. Tekan tombol **BLANK** maka layar akan ditutup dengan warna latar belakang. Anda dapat mengubah warna latar belakang dengan merujuk ke *Memilih Gambar Kosong*.
2. Tekan sembarang tombol untuk membatalkan fungsi kosong. Untuk menutupi layar sementara, tekan tombol **BLANK** pada pengontrol jarak-jauh. Jangan menghalangi lensa dengan benda apa pun saat proyektor dijalankan. Ini dapat menyebabkan proyektor kepanasan dan berubah bentuk atau bahkan menyebabkan kebakaran.

Memilih Gambar Kosong

1 Tekan tombol **SETTINGS**.
2 Tekan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **PILIHAN 2** lalu tekan tombol **OK** ◉.
3 Tekan tombol ∧, ∨ untuk memilih **Gambar Kosong** dan tekan tombol **OK** ◉.
4 Tekan tombol ∧ atau ∨ untuk berpindah ke pengaturan atau pilihan yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

Menggunakan Menu Cepat

Anda dapat dengan mudah menyesuaikan menu yang sering digunakan.

1 Tekan tombol **Q.MENU**.
2 Tekan tombol < atau > untuk memilih menu dan tekan tombol **OK** ◉.
- **Rasio Gambar**
  Mengubah ukuran gambar.
- **Mode PJT**
  Membalik gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal.
- **Mode Gambar**
  Mengubah mode gambar.
- **Mode Suara**
  Mengatur mode suara.
- **Pewaktu Tidur**
  Mematikan proyektor pada waktu yang ditetapkan.
- **Suara Jernih II**
  Membuat suara dari proyektor jernih dan jelas.
- **Hemat Energi**
  Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.
- **Perangkat USB**
  Memungkinkan Anda mencabut perangkat USB secara aman.
  (Menu ini hanya ditampilkan bila perangkat USB terhubung.)

3 Tekan tombol ∧ atau ∨ untuk bergulir menyusuri berbagai menu berikut.

HIBURAN

Menggunakan SCREEN SHARE

1 Atur masukan eksternal proyektor ke **SCREEN SHARE**.

2 Aktifkan fungsi SCREEN SHARE terkait pada perangkat yang ingin Anda hubungkan.

3 Hubungkan proyektor dari daftar pencarian pada perangkat yang ingin Anda hubungkan. (Saat Anda menghubungkan proyektor ke laptop, masukkan Kode PIN yang ditampilkan di layar. Permintaan PIN hanya akan ditampilkan saat pertama kali terhubung.)

4 Jika perangkat yang dituju menerima permintaan, SCREEN SHARE akan dimulai.

PERHATIAN

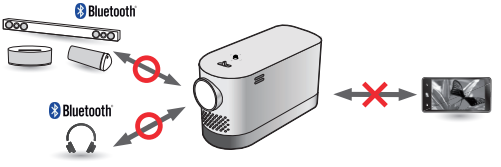
- Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 kompatibel dengan SCREEN SHARE (BERBAGI LAYAR). Namun, versi Windows lainnya, dan beberapa sistem operasi lainnya, mungkin tidak kompatibel dengan SCREEN SHARE.
- Perangkat Android LG versi Ice Cream Sandwich, Jellybean, Kitkat, Lollipop, Marshmallow, dan Nougat dijamin kompatibel.
- Apabila menyambungkan via SCREEN SHARE, letakkan perangkat di dekat proyektor.
- Tingkat respons dan kualitas gambar mungkin berbeda tergantung pada lingkungan pengguna.
- Untuk informasi lebih lanjut tentang perangkat yang ingin Anda hubungkan, lihatlah buku manual pemilik.
- Laptop Windows 8.1 tertentu mungkin memiliki kesulitan menghubungkan ulang saat menginisialisasi informasi perangkat dalam koneksi nirkabel. Jika demikian, dianjurkan agar Anda mencabut perangkat yang terdaftar dan menghubungkan ulang.
- Apabila masukan diatur ke **SCREEN SHARE**, fitur berikut dinonaktifkan dan tidak dapat digunakan: **Penyesuaian Tepi**, **Mode PJT**, dan **Bagian Dasar Otomatis(Vertikal)**.

Mengatur Bluetooth pada Proyektor

Opsi ini digunakan untuk mengeluarkan suara dari proyektor melalui perangkat audio Bluetooth.

CATATAN

- Perangkat yang dapat disambungkan adalah sebagai berikut: LG BTS1, LG HBS-700 , LG HBS-730 , LG HBS-800 (Model yang tersedia untuk dibeli mungkin berbeda menurut wilayah.)
- Produk dari produsen lain mungkin tidak kompatibel.
- Anda dapat menggunakan pengontrol jarak-jauh untuk menyesuaikan volume perangkat yang terhubung.
- Saat menyambungkan perangkat secara nirkabel, jika koneksi perangkat gagal, periksa apakah perangkat tersambung ke suplai daya dan periksa juga apakah perangkat audio Bluetooth beroperasi dengan benar.
- Jika Bluetooth aktif, proyektor akan otomatis menyambung ke perangkat Bluetooth yang terakhir kali tersambung saat proyektor menyala. (Pastikan untuk memastikan bahwa perangkat Bluetooth yang terakhir tersambung juga menyala.)
- Proyektor ini tidak mendukung fitur LG TV Sound Sync. Untuk menggunakan produk yang mendukung fitur LG TV Sound Sync, gunakan mode Bluetooth umum, bukan mode TV LG.
- Fungsi Bluetooth adalah untuk menghubungkan produk ke speaker Bluetooth atau headset Bluetooth. Anda tidak dapat menghubungkan produk ke ponsel melalui fungsi Bluetooth.



Mencari Perangkat Bluetooth dan Menyambungkan

Buka **SETTINGS** → **AUDIO** → **Output Suara** → **Bluetooth** → **Cari Perangkat** untuk mencari perangkat audio Bluetooth terdekat lalu sambungkan perangkat yang terdeteksi ke proyektor. (Jika nama perangkat lebih dari 20 karakter, yang ditampilkan hanya 20 karakter pertama.)

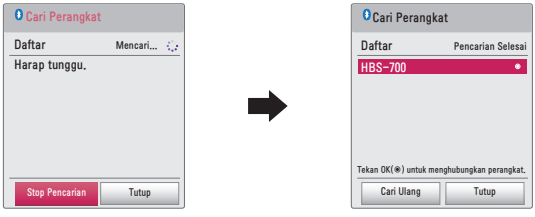
1 Atur perangkat Bluetooth ke mode pemasangan lalu pilih **Cari Perangkat**.

- Pilih **Stop Pencarian** untuk melihat perangkat yang sudah terdeteksi.
- Jika perangkat belum terdeteksi, periksa apakah perangkat tersebut menyala dan dalam mode pemasangan.
- Waktu yang diperlukan untuk mencari perangkat mungkin berbeda bergantung pada kekuatan sinyal dan jumlah perangkat.



2 Saat pencarian selesai, Anda dapat memilih perangkat Bluetooth dan menyambungkannya.

- Anda dapat segera menghentikan proses koneksi dengan memilih **Stop Pencarian**.
- Waktu yang diperlukan untuk menyambung ke perangkat mungkin berbeda bergantung pada kekuatan sinyal dan jumlah perangkat.



3 Saat perangkat Bluetooth tersambung, Anda akan mendengar suara dari proyektor melalui perangkat yang tersambung.

- Perangkat Bluetooth yang tersambung akan otomatis ditambahkan ke **Daftar perangkat terdaftar**. Setelah terdaftar, perangkat Bluetooth dapat disambungkan cukup dengan memilihnya dari **Daftar perangkat terdaftar** tanpa perlu mencarinya.
- Perangkat yang terhubung hanya dapat diputuskan dari **SETTINGS** → **AUDIO** → **Output Suara** → **Bluetooth** → **Daftar perangkat terdaftar**.

Menyambung, Memutus Sambungan, atau Menghapus Perangkat Bluetooth di dalam Daftar Perangkat Terdaftar

Pada **SETTINGS** → **AUDIO** → **Output Suara** → **Bluetooth** → **Daftar perangkat terdaftar**, perangkat Bluetooth ditampilkan sesuai urutan penyambungannya, dan perangkat yang sama dapat disambungkan kembali cukup dengan memilihnya tanpa perlu mencarinya kembali.



Menyambungkan

Pilih perangkat Bluetooth dari **Daftar perangkat terdaftar** untuk menyambungkannya.

- Perangkat Bluetooth yang terdaftar akan mencoba menyambung secara otomatis bergantung pada karakteristik perangkat. (Baca manual perangkat Bluetooth.)
- Anda dapat segera menghentikan proses koneksi dengan memilih **Berhenti**.
- Waktu yang diperlukan untuk menyambung ke perangkat mungkin berbeda bergantung pada kekuatan sinyal dan jumlah perangkat.

Memutus Sambungan

Pilih **Memutuskan** untuk memutus sambungan perangkat.

- Anda hanya dapat memutus sambungan perangkat dari **Daftar perangkat terdaftar**.

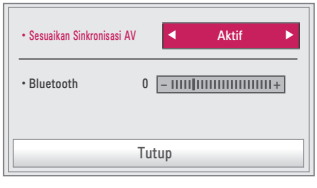
Menghapus

Pilih **Hapus Yang Ditandai** atau **Hapus Semua** untuk menghapus perangkat yang terdaftar.

- **Hapus Yang Ditandai**: Tekan tombol **merah** dalam **Daftar perangkat terdaftar** untuk menghapus perangkat yang dipilih.
- **Hapus Semua**: Pilih **Hapus Semua** dalam **Daftar perangkat terdaftar** untuk menghapus semua perangkat yang terdaftar.

Menyesuaikan Sesuaikan Sinkronisasi AV

Ketika perangkat Bluetooth tersambung, buka **SETTINGS** → **AUDIO** → **Sesuaikan Sinkronisasi AV** untuk menyesuaikan sinkronisasi antara video dan suara headset Bluetooth.



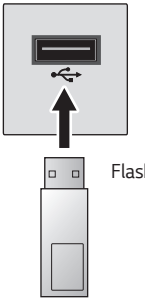
- Fitur ini hanya tersedia saat perangkat Bluetooth tersambung.
- Sinkronisasi audio mungkin berbeda menurut produsen.
- Saat memutar video dan musik dari drive USB yang terhubung, **Sesuaikan Sinkronisasi AV** juga dapat disesuaikan menggunakan menu **Atur audio.**.

MEDIA SAYA

Sebelum Menggunakan

Menghubungkan Perangkat USB

Hubungkan perangkat USB (HDD eksternal, memori USB) ke port USB pada proyektor untuk menikmati file konten yang disimpan dalam perangkat USB dengan proyektor Anda. Anda tidak dapat menulis atau menghapus data pada perangkat USB. Hubungkan flash disk USB seperti tampak dalam gambar di bawah ini.



Melepas Perangkat USB

1. Klik tombol **Q.MENU**.
2. Gunakan tombol < atau > untuk beralih ke **Perangkat USB** lalu tekan tombol **OK** ◉.
3. Pilih perangkat USB yang akan dilepas. Tunggu konfirmasi bahwa perangkat USB telah berhenti sebelum melepas USB.

CATATAN

- Jika dilepas sebelum waktunya, kesalahan bisa saja terjadi pada proyektor atau perangkat penyimpanan USB.
- Setelah perangkat USB dipilih untuk dilepas, perangkat tersebut tidak lagi terbaca. Lepaskan perangkat penyimpanan USB dan hubungkan lagi.

Kiat untuk menggunakan perangkat USB

- Jika media penyimpanan USB mempunyai program pengenalan otomatis bawaan atau menggunakan driver sendiri, media itu mungkin tidak berfungsi.
- Beberapa media penyimpanan USB mungkin tidak berfungsi atau mungkin tidak berfungsi dengan benar.
- Jika Anda menggunakan kabel ekstensi USB, perangkat USB mungkin tidak dikenali atau mungkin tidak bekerja dengan benar.
- Hanya gunakan perangkat penyimpanan USB yang diformat dengan sistem file Windows FAT32 atau NTFS.
- Untuk USB HDD eksternal, Anda direkomendasikan untuk menggunakan perangkat dengan tegangan kurang dari 5 V dan arus kurang dari 500 mA.
- Disarankan untuk menggunakan Drive Hard Disk yang memiliki suplai daya sendiri. (Jika pasokan daya tidak mencukupi, media penyimpanan USB mungkin tidak akan terdeteksi dengan benar). Catatan, hub USB tidak didukung.
- Anda direkomendasikan untuk menggunakan flash disk USB 32 GB atau kurang dan USB HDD 2 TB atau kurang.
- Jika USB HDD yang mempunyai fungsi penghematan daya tidak berfungsi dengan baik, matikan dan hidupkan daya. Untuk informasi lainnya, lihat manual pengguna USB HDD.
- Data dalam perangkat penyimpanan USB bisa rusak, jadi pastikan untuk mencadangkan file penting ke perangkat lain. Pemeliharaan data merupakan kewajiban pengguna dan produsen tidak bertanggung jawab atas hilangnya data.

Untuk Menggunakan Media Saya

1 Tekan tombol **SETTINGS** pada pengontrol jarak-jauh.

2 Pilih **MEDIA SAYA**.

Pilih file yang diinginkan dari daftar. Tonton file yang dipilih.

Menyetel pengaturan terkait pemutaran dengan mencentang pilihan selama pemutaran disk.

File pendukung Media Saya

- Kecepatan transmisi data maksimum: 20 Mbps (Megabit per detik)
- Format subjudul eksternal yang didukung: *.smi, *.srt, *.sub (MicroDVD, SubViewer 1.0/2.0), *.ass, *.ssa, *.txt (TMPlayer), *.psb (PowerDivX)
- Format subjudul internal yang didukung: SRT/ASS/SSA (Mendukung subjudul internal yang dihasilkan dari DivX6)

Kodek yang Didukung Video

Maksimum: 1.920 x 1.080 @ 30p (hanya Motion JPEG 640 x 480 @ 30p)

Ekstensi	Kodek	
.asf .wmv	Video	VC-1 Advanced Profile, VC-1 Simple dan Main Profiles
	Audio	WMA Standar, WMA 9 Profesional
.divx .avi	Video	DivX3.11, DivX4, DivX5, DivX6, XViD, H.264/ AVC
	Audio	MPEG-1 Layer I, II, MPEG-1 Layer III (MP3), Dolby Digital
.mp4 .m4v .mov	Video	H.264 / AVC, MPEG-4 Part 2
	Audio	AAC
.mkv	Video	H.264 / AVC
	Audio	HE-AAC, Dolby Digital
.ts .trp .tp .mts .m2ts	Video	H.264 / AVC, MPEG-2, VC-1
	Audio	MPEG-1 Layer I, II, MPEG-1 Layer III (MP3), Dolby Digital, Dolby Digital Plus, AAC

Ekstensi	Kodek	
.vob	Video	MPEG-1, MPEG-2
	Audio	Dolby Digital, MPEG-1 Layer I, II, DVD-LPCM
.mpg .mpeg	Video	MPEG-1
	Audio	MPEG-1 Layer I, II

File Audio

Tipe File	Tanda Layar	Info
mp3	Laju bit	32 kbps hingga 320 kbps
	Laju sampling	32 kHz hingga 48 kHz
AC3	Laju bit	32 kbps hingga 640 kbps
	Laju sampling	32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
MPEG	Laju bit	32 kbps hingga 448 kbps
	Laju sampling	32 kHz hingga 48 kHz
AAC, HEAAC	Laju bit	24 kbps hingga 3.844 kbps
	Laju sampling	8 kHz hingga 96 kHz
CDDA	Laju bit	1,44 kbps
	Laju sampling	44,1 kHz
LPCM	Laju bit	1,41 Mbps hingga 9,6 Mbps
	Laju sampling	Multi-program : 44,1 kHz, 88,2 kHz / 48 kHz, 96 kHz Stereo : 176,4 kHz, 192 kHz

File foto yang tersedia

Tipe File	Tanda Layar	Info
jpeg, jpg, jpe	Tipe File yang Didukung	SOF0: Baseline, SOF1: Extend Sequential, SOF2: Progressive
	Ukuran Gambar	Minimum: 64 x 64 Maksimum: Tipe Normal: 15.360 (W) x 8.640 (H) Tipe Progresif: 1.920 (W) x 1.440 (H)
BMP	Ukuran Gambar	Minimum: 64 x 64 Maksimum: 9.600 (W) x 6.400 (H)
PNG	Tipe File yang Didukung	Interlace, Non-Interlace
	Ukuran Gambar	Minimum: 64 x 64 Maksimum: Interlace: 1.200 (W) x 800 (H) Non-Interlace: 9.600 (W) x 6.400 (H)

* File dalam format BMP dan PNG mungkin lebih lambat ditampilkan daripada JPEG.

Menonton Video

Dalam **Daftar Film**, Anda dapat menonton film yang tersimpan pada perangkat USB terhubung.

Mengontrol pemutaran dan mengatur pilihan saat melihat video.

Kiat untuk Pemutaran File Video

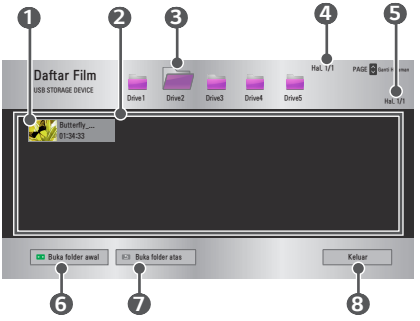
- Beberapa subjudul yang dibuat oleh pengguna mungkin tidak berfungsi dengan baik.
- File video dan subjudul harus diletakkan di folder yang sama. Agar subjudul ditampilkan dengan benar, file video dan subjudul harus memiliki nama yang sama.
- Kami tidak mendukung streaming yang berisi GMC (Global Motion Compensation) atau Qpel (Quarterpel Motion Estimation).
- Hanya profil H.264/AVC level 4.1 dan lebih rendah yang didukung.
- File video yang lebih besar dari 50 GB (gigabyte) tidak didukung untuk pemutaran. Batas ukuran file tergantung pada lingkungan pengkodean.
- Kodek audio DTS tidak didukung.

Menjelajahi Daftar Film

Memutar file video yang disimpan dari perangkat yang terhubung.

1. Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
2. Tekan tombol **USB/MY MEDIA**.
3. Gunakan tombol < atau > untuk memilih **Daftar Film** dan tekan tombol **OK** ◉.

4 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK** ◉.



No.	Deskripsi	
❶	Gambar mini	
	File tidak normal	
	File tidak didukung	
❷	Daftar File	
❸	Pindah ke folder atas.	
❹	Halaman saat ini/Jumlah total halaman folder	
❺	Halaman saat ini/Jumlah total halaman file	
❻	Pindah ke folder teratas.	
❼	Pindah ke folder atas.	
❽	Keluar dari Daftar Film.	

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol berikut.



Tanda Layar	Deskripsi
◀▶	Menampilkan posisi pemutaran saat ini. Gunakan tombol < atau > untuk berpindah maju atau mundur.
■	Menghentikan pemutaran dan kembali ke Daftar Film.
▶	Melanjutkan pemutaran normal.
❚❚	Menghentikan sementara pemutar media. Jika tidak ada tombol yang ditekan pada pengontrol jarak-jauh selama 10 menit setelah jeda, pemutaran akan dimulai lagi.
❚❚ ▶▶	Menampilkan dalam gerakan lambat.
◀◀ ▶▶	Bila tombol ini ditekan, kecepatan pemutaran akan diubah.: x2, x4, x8, x16, x32
eco	Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.
Pilihan	Jendela pop-up akan muncul.
Sembunyikan	Menyembunyikan bilah pemutaran. Tekan tombol **OK** ◉ untuk memunculkannya.
Keluar	Kembali ke layar Daftar Film.

Pilihan untuk Daftar Film

1 Tekan tombol **Q.MENU**.

2 Gunakan tombol ∧ atau ∨ untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur setiap item.

Atur pemutaran video.

- **Ukuran Gambar**
  Memilih ukuran layar pemutaran.
  - **Layar Penuh**: File diputar dalam mode layar penuh sesuai dengan rasio gambar video.
  - **Ukuran Asli**: Menampilkan video dalam ukuran aslinya.
- **Bahasa Audio**
  Memungkinkan Anda memilih bahasa yang Anda inginkan untuk file berisi beberapa trek audio. Pilihan ini tidak tersedia jika file hanya berisi satu trek audio.
- **Bahasa Subjudul**
  Subjudul dapat diaktifkan atau dinonaktifkan.
  - **Bahasa**: Salah satu bahasa yang tersedia dapat dipilih.
  - **Halaman Kode**: Seperangkat karakter yang dapat dipilih untuk digunakan bagi subjudul.
    - **Sync**: Jika subjudul tidak sinkron dengan video, Anda dapat menyesuaikan kecepatannya dalam satuan 0,5 detik.
    - **Posisi**: Memindah lokasi subjudul.
    - **Ukuran**: Mengubah ukuran font subjudul.
- **Mengulang**
  Mengaktifkan fungsi pengulangan **Aktif** atau menonaktifkan **Nonaktif**. Bila dinonaktifkan, file berikutnya dapat diputar lagi secara berurutan jika nama filenya mirip.

Atur video.

Anda dapat mengubah pengaturan video. *(Lihat Pengaturan GAMBAR pada halaman 36.)*

Atur audio.

Anda dapat mengubah pengaturan audio. *(Lihat Pengaturan AUDIO pada halaman 42.)*

BLUETOOTH

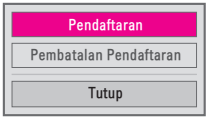
Anda dapat mengubah pengaturan Bluetooth. *(Lihat Mengatur Bluetooth pada Proyektor pada halaman 10.)*

Mendaftarkan kode DivX

Memeriksa Kode Pendaftaran DivX untuk memutar video yang dilindungi DivX. Daftarkan di http://vod.divx.com.

Gunakan Kode Pendaftaran untuk menyewa atau membeli film di www.divx.com/vod.

1 Di menu Pengaturan, pindahlah ke **PILIHAN 1** dan tekan **DivX(R) VOD**.



2 Tekan tombol ∧ atau ∨ untuk berpindah ke **Pendaftaran** dan tekan tombol **OK** ◉.



3 Periksa **Kode pendaftaran** DivX.

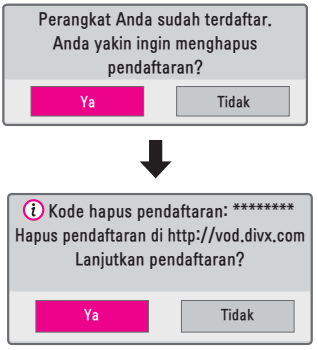
CATATAN

- File DivX yang disewa/dibeli tidak dapat diputar jika menggunakan Kode Pendaftaran DivX untuk perangkat yang berbeda. Gunakan hanya Kode Pendaftaran DivX yang diberikan khusus untuk perangkat ini.
- File hasil konversi yang tidak sesuai dengan Standar Kodek DivX mungkin tidak dapat diputar atau menghasilkan gambar dan suara yang tidak normal.

Untuk membatalkan pendaftaran kode DivX

Gunakan kode pembatalan pendaftaran DivX untuk menonaktifkan fungsi DivX DRM.

1. Di menu Pengaturan, pindahlah ke **PILIHAN 1** dan tekan **DivX(R) VOD**.
2. Gunakan tombol ∧ atau ∨ untuk membuka **Pembatalan Pendaftaran** dan tekan tombol **OK** ◉.
3. Pilih **Ya**.



CATATAN

- Apa yang dimaksud dengan DRM [Digital Rights Management]? Teknologi dan layanan DRM melindungi kepentingan dan hak pemegang hak cipta dengan mencegah penggunaan ilegal konten digital. File dapat diputar setelah lisensi diverifikasi melalui metode online, dsb.

Melihat Foto

Anda dapat melihat foto yang tersimpan pada perangkat terhubung.

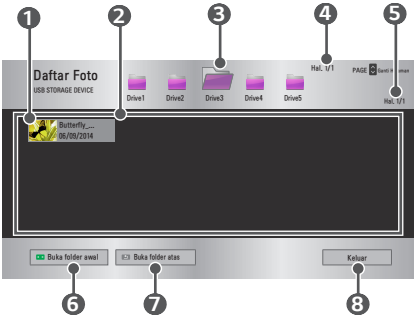
File Foto yang Didukung

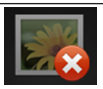
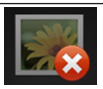
FOTO (*.JPEG)
Baseline: 64 piksel (lebar) x 64 piksel (tinggi) - 15.360 piksel (lebar) x 8.640 piksel (tinggi)
Progresif: 64 piksel (lebar) x 64 piksel (tinggi) - 1.920 piksel (lebar) x 1.440 piksel (tinggi)

- Hanya file JPEG yang didukung.
- File yang tidak didukung akan ditampilkan dalam bentuk ikon.
- Pesan kesalahan akan ditampilkan untuk file yang rusak atau format file yang tidak dapat diputar.
- File yang rusak mungkin tidak ditampilkan dengan benar.
- Mungkin perlu waktu untuk melihat gambar resolusi tinggi di layar penuh.

Menjelajahi Daftar Foto

1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
2 Tekan tombol **USB/MY MEDIA**.
3 Gunakan tombol < atau > untuk memilih **Daftar Foto** dan tekan tombol **OK** ◉.
4 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK** ◉.



No.	Deskripsi	
❶	Gambar mini	
	File tidak normal	
	File tidak didukung	
❷	Daftar File	
❸	Pindah ke folder atas.	
❹	Halaman saat ini/Jumlah total halaman folder	
❺	Halaman saat ini/Jumlah total halaman file	
❻	Pindah ke folder teratas.	
❼	Pindah ke folder atas.	
❽	Keluar dari Daftar Foto.	

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol berikut.



Tanda Layar	Deskripsi
◀ ▶	Memilih foto sebelumnya atau foto berikutnya.
Tayangan slide	Semua foto akan ditampilkan saat tayangan slide. • Atur **Kecepatan Slide** dalam menu **Pilihan** → **Atur tampilan foto.**.
Musik Latar	Anda dapat mendengarkan musik sambil melihat foto dalam ukuran penuh. • Atur **Musik Latar** dalam menu **Pilihan** → **Atur tampilan foto.**.

Tanda Layar	Deskripsi
↻	Memutar foto. • Memutar foto 90°, 180°, 270°, atau 360° searah jarum jam. • Foto tidak dapat diputar jika lebarnya lebih besar dari tinggi resolusi maks. yang didukung.
🔍	Melihat foto dalam mode penuh atau dalam mode asli. Tekan tombol **biru** untuk memperbesar gambar.
eco	Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.
Pilihan	Jendela pop-up akan muncul.
Sembunyikan	Menyembunyikan menu pada layar ukuran penuh. • Untuk melihat menu, tekan tombol **OK** ◉ pada pengontrol jarak-jauh.
Keluar	Keluar dari tampilan foto layar penuh.

Pilihan untuk Daftar Foto

1 Tekan tombol **Q.MENU**.

2 Gunakan tombol ∧ atau ∨ untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur setiap item.

Atur tampilan foto.

- **Kecepatan Slide**
  Memilih kecepatan tayangan slide.
- **Musik Latar**
  Memilih folder musik untuk musik latar belakang.
  - Anda tidak dapat mengubah folder musik saat musik latar belakang diputar.
  - Untuk musik latar belakang, hanya folder dari perangkat yang sama dapat dipilih.
    - **Mengulang**: Memilih pemutaran berulang.
    - **Acak**: Memilih pemutaran acak.

Atur video.

Anda dapat mengubah pengaturan video. *(Lihat Pengaturan GAMBAR pada halaman 36.)*

Atur audio.

Anda dapat mengubah pengaturan audio. *(Lihat Pengaturan AUDIO pada halaman 42.)*

BLUETOOTH

Anda dapat mengubah pengaturan Bluetooth. *(Lihat Mengatur Bluetooth pada Proyektor pada halaman 10.)*

Mendengarkan Musik

Anda dapat memutar file audio pada perangkat terhubung.

File Musik yang Didukung

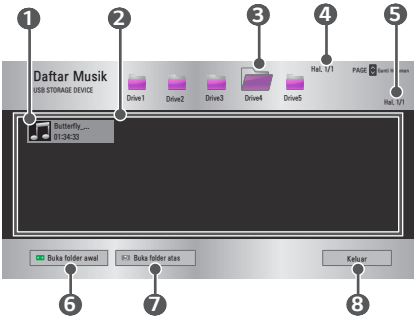
*.MP3

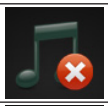
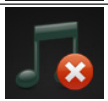
Kisaran laju bit 32 Kbps hingga 320 Kbps

- Laju sampling MPEG1 Layer3: 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
- Laju sampling MPEG2 Layer3: 16 kHz, 22,05 kHz, 24 kHz

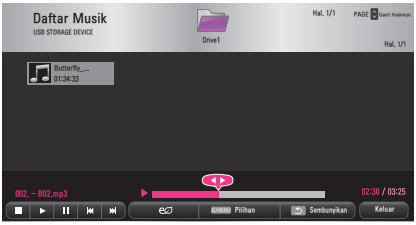
Menjelajahi Daftar Musik

1. Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
2. Tekan tombol **USB/MY MEDIA**.
3. Gunakan tombol < atau > untuk memilih **Daftar Musik** lalu tekan tombol **OK** ◉.
4. Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK** ◉.



No.	Deskripsi	
❶	Gambar mini	
	File tidak normal	
	File tidak didukung	
❷	Daftar File	
❸	Pindah ke folder atas.	
❹	Halaman saat ini/Jumlah total halaman folder	
❺	Halaman saat ini/Jumlah total halaman file	
❻	Pindah ke folder teratas.	
❼	Pindah ke folder atas.	
❽	Keluar dari Daftar Musik.	

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol berikut.



Tanda Layar	Deskripsi
◀▶	Mengubah posisi pemutaran.
■	Menghentikan pemutaran.
▶	Melanjutkan pemutaran normal.
❚❚	Menghentikan sementara pemutar media.

Tanda Layar	Deskripsi
⏮⏭	Memutar file sebelumnya/berikutnya.
eco	Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.
Pilihan	Mengatur pilihan Daftar Musik.
Sembunyikan	Menyembunyikan bilah pemutaran. • Tekan tombol **OK** ◉ untuk memunculkan baris pemutaran.
Keluar	Kembali ke layar Daftar Musik.

Pilihan untuk Daftar Musik

1 Tekan tombol **Q.MENU**.

2 Gunakan tombol ∧ atau ∨ untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur setiap item.

Atur pemutaran audio.

- **Mengulang**
  Memilih pemutaran berulang.
- **Acak**
  Memilih pemutaran acak.

Atur audio.

Anda dapat mengubah pengaturan audio. *(Lihat Pengaturan AUDIO pada halaman 42.)*

BLUETOOTH

Anda dapat mengubah pengaturan Bluetooth. *(Lihat Mengatur Bluetooth pada Proyektor pada halaman 10.)*

Melihat File

Anda dapat melihat file dokumen yang tersimpan pada perangkat terhubung.

Format File yang Didukung

XLS, XLSX, DOC, DOCX, PPT, PPTX, TXT, PDF, HWP
Microsoft Office: Versi 97/2000/2002/2003/2007
Adobe PDF: Versi 1.0/1.1/1.2/1.3/1.4
Hangul: Versi 97/2000/2002/2005/2007

- Penampil File mengatur ulang dokumen, sehingga mungkin tampak berbeda dengan yang ditampilkan di PC.
- Untuk dokumen yang berisi gambar, resolusinya mungkin tampak lebih rendah saat proses pengaturan ulang.
- Jika dokumen besar atau berisi banyak halaman, mungkin perlu waktu lebih lama untuk memuat.
- Font yang tidak didukung mungkin diganti dengan font lain.
- Penampil file dapat tidak bisa membuka dokumen Office yang berisi banyak gambar dengan resolusi tinggi. Jika ini terjadi, kurangi ukuran file, simpan di perangkat penyimpanan USB dan jalankan kembali penampil file atau hubungkan PC ke proyektor dan buka file di PC.

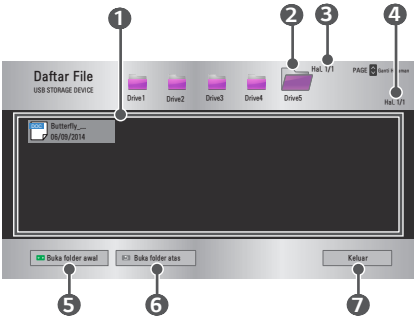
Menjelajahi Daftar File

1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.

2 Tekan tombol **USB/MY MEDIA**.

3 Gunakan tombol < atau > untuk memilih **Daftar File** dan tekan tombol **OK** ◉.

4 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

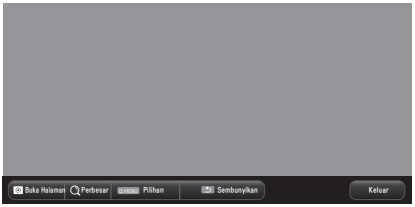


No.	Deskripsi
❶	Daftar File
❷	Pindah ke folder atas.
❸	Halaman saat ini/Jumlah total halaman folder
❹	Halaman saat ini/Jumlah total halaman file
❺	Pindah ke folder teratas.
❻	Pindah ke folder atas.
❼	Keluar dari Daftar File.

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol berikut.

- Klik **Buka Halaman** maka akan muncul jendela untuk memilih nomor halaman. Masukkan nomor halaman untuk berpindah ke halaman yang Anda inginkan.
- Tekan tombol **VOL +, -** untuk memperbesar atau memperkecil.

Tekan tombol **OK** ◉ lalu gunakan tombol **Atas/Bawah/Kiri/Kanan** untuk berpindah ke **Buka Halaman** atau **Perbesar**.



Tanda Layar	Deskripsi
Buka Halaman	Berpindah ke halaman yang Anda inginkan. Gunakan tombol **Naik/Turun/Kiri/Kanan** untuk memilih halaman dan tekan tombol **OK** ◉.
Perbesar	Memperbesar atau memperkecil dokumen.
Pilihan	Mengatur pilihan Penampil File.
Sembunyikan	Menyembunyikan menu. • Tekan tombol **OK** ◉ untuk memunculkannya.
Keluar	Kembali ke layar Penampil File.

Pilihan untuk Daftar File

1 Tekan tombol **Q.MENU**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur setiap item.

Mengatur Pilihan Penampil File

- **Memuat Halaman Tunggal**
  - **Aktif**: Memuat dan menampilkan halaman satu per satu. Waktu pemuatan awal singkat namun halaman yang padat isinya mungkin ditampilkan lambat.
  - **Nonaktif**: Memuat semua halaman file ke memori sebelum mulai menampilkannya. Waktu pemuatan awal lama namun Anda dapat menyusuri halaman-halaman dengan cepat setelah pemuatan selesai. Jika file terlalu besar, pemuatan semua halaman bisa gagal.
- **Kualitas Gambar**
  Anda dapat mengatur kualitas gambar yang disertakan dalam dokumen. Tiga pilihan berikut tersedia untuk kualitas gambar: Tinggi, Sedang, Rendah. Semakin tinggi kualitas gambar, semakin singkat waktu tampilan.
- **Menyelaraskan Dokumen**
  Memilih metode pelurusan awal dokumen.

Pengaturan Penampil File ditetapkan secara default, jadi tutuplah dokumen yang saat ini dibuka untuk menerapkan perubahan pada dokumen baru, jika ada.

MENYESUAIKAN PENGATURAN

PENGATURAN

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.

Menu	Deskripsi
GAMBAR	Menyesuaikan kualitas gambar untuk tampilan yang optimum.
AUDIO	Menyesuaikan kualitas suara dan tingkat volume.
WAKTU	Mengatur pengaturan yang berhubungan dengan waktu.
NIRKABEL	Fitur terkait nirkabel.
PILIHAN 1	Menyesuaikan pengaturan umum.
PILIHAN 2	Menyesuaikan pengaturan yang terkait dengan proyektor.
MASUKAN	Memilih sumber masukan yang diinginkan.
MEDIA SAYA	Mengakses file foto, musik, film, dan dokumen.

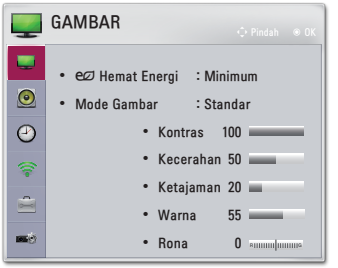
Pengaturan GAMBAR

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **GAMBAR** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ↩.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan gambar yang tersedia diuraikan sebagai berikut.

- **Hemat Energi**
  Mengurangi konsumsi daya listrik dengan menyesuaikan puncak kecerahan.
  – **Minimum**/**Medium**/**Maksimum**
    Menerapkan mode **Hemat Energi** bawaan.

- **Mode Gambar**
  Memilih mode gambar yang dioptimalkan untuk lingkungan tempat menonton atau program. Anda juga dapat menyesuaikan berbagai pilihan lanjutan untuk setiap mode.
  - **Jelas**
    Memaksimalkan efek visual video.
    Menaikkan kontras, kecerahan, dan ketajaman untuk menampilkan gambar yang tajam.
  - **Standar**
    Menampilkan gambar dalam tingkat kontras, kecerahan, dan ketajaman standar.
  - **Sinema**
    Mengoptimalkan gambar untuk film.
  - **Olahraga**
    Mengoptimalkan gambar untuk olahraga dengan memperkuat warna primer dan gerakan dinamis.
  - **Permainan**
    Mengoptimalkan gambar untuk memainkan game pada tampilan yang bergerak cepat.
  - **Pakar1**/**Pakar2**
    Menu untuk menyesuaikan kualitas gambar yang memungkinkan pengguna pakar dan amatir untuk menikmati tampilan proyektor terbaik.
    - Mode **Pakar** adalah untuk para profesional penyempurnaan gambar guna mengontrol dan menyempurnakan dengan gambar khusus. Untuk gambar normal, efeknya mungkin tidak seberapa.
- **Kontras**
  Menyesuaikan perbedaan antara bagian terang dan gelap pada layar.
- **Kecerahan**
  Menyesuaikan kecerahan layar keseluruhan.
- **Ketajaman**
  Menyesuaikan ketajaman batas antara terang dan gelap. Ketajaman Vertikal dan Horizontal hanya tersedia dalam **Pakar1**/**Pakar2**.
- **Warna**
  Menyesuaikan intensitas semua warna.

- **Rona**
  Menyesuaikan keseimbangan antara tingkat merah dan hijau.
- **Kontrol Lanjutan**
  Menyesuaikan pengaturan lanjutan.
- **Pilihan Gambar**
  Mengatur pengaturan opsional.
- **Pengaturan Awal Gambar**
  Mereset nilai yang telah disesuaikan oleh pengguna.
  Setiap mode gambar akan diatur ulang. Pilih mode gambar yang ingin Anda atur ulang.
- **Rasio Gambar**
  Mengubah ukuran gambar.

Kontrol Lanjutan

- **Kontras Dinamis**
  Menyesuaikan kontras dan warna ke tingkat optimum sesuai dengan kecerahan layar.
- **Warna Dinamis**
  Menyesuaikan warna agar warna lebih terlihat alami.
- **Gamut Warna**
  Memilih rentang warna yang dapat ditampilkan.
  - **Standar**: Menampilkan warna asli dari sinyal masukan, apa pun fitur tampilannya.
  - **Lebar**: Menggunakan warna kaya tampilan.
- **Warna Kulit**
  Spektrum warna kulit dapat diatur secara terpisah untuk menerapkan warna kulit sebagaimana ditentukan oleh pengguna.
- **Warna Langit**
  Warna langit diatur secara terpisah.
- **Warna Rumput**
  Spektrum warna alami (padang rumput, perbukitan, dll.) dapat diatur secara terpisah.
- **Gamma**
  Mengatur kurva gradasi sesuai dengan keluaran sinyal gambar sehubungan dengan sinyal masukan.

* Tergantung pada sinyal input atau pengaturan gambar lainnya, rentang detail item untuk penyesuaian mungkin berbeda-beda.

Kontrol Pakar

- **Kontras Dinamis**
  Menyesuaikan kontras dan warna ke tingkat optimum sesuai dengan kecerahan layar.
- **Gamut Warna**
  Memilih rentang warna yang dapat ditampilkan.
  - **Standar**: Menampilkan warna asli dari sinyal masukan, apa pun fitur tampilannya.
  - **Lebar**: Menggunakan warna kaya tampilan.
- **Penjelas Sudut**
  Menampilkan tepi yang lebih jelas dan berbeda namun alami pada video.
- **Filter Warna**
  Memfilter spektrum warna tertentu dalam warna RGB untuk menyempurnakan saturasi warna dan rona dengan akurat.
- **Suhu Warna**
  Dalam mode **Pakar**, Anda dapat menyesuaikan pilihan setiap mode.
  Gamma: Pilih **1.9**, **2.2**, atau **2.4**.
  - **a. Metode**: **2 Points**
    - **Pola**: **Bagian Dalam**, **Bagian Luar**
    - **Point**: **Rendah**, **Tinggi**
    - **Merah**/**Hijau**/**Biru**: entang penyesuaian untuk setiap warna adalah dari **-50** sampai **+50**.
    - **Terapkan ke semua masukan**: Nilai **Suhu Warna** diterapkan ke semua mode masukan.
  - **b. Metode**: **20 Point IRE**
    - **Pola**: **Bagian Dalam**, **Bagian Luar**
    - **IRE** (Institute of Radio Engineers) adalah satuan yang menunjukkan ukuran sinyal video dan dapat disetel ke **5**,**10**,**15**, ... **100**. Anda dapat menyetel lebih lanjut setiap pengaturan seperti yang ditampilkan di bawah ini.
    - **Luminansi**: Rentang penyesuaiannya adalah **50** hingga **500**.
    - **Merah**/**Hijau**/**Biru**: Rentang penyesuaiannya adalah **-50** hingga **+50**.
    - **Terapkan ke semua masukan**: Nilai **Suhu Warna** diterapkan ke semua mode masukan.

- **Sistem Pengelolaan Warna**
  Menyesuaikan warna Merah/Hijau/Biru/Biru Kehijauan/Ungu Kemerahan/Kuning. Memungkinkan seorang pakar untuk menyesuaikan rona menggunakan pola uji. Dapat dipilih enam warna (Merah/Hijau/Biru/Biru Kehijauan/Ungu Kemerahan/Kuning) tanpa mempengaruhi warna lainnya. Anda mungkin tidak melihat perubahan warna pada gambar biasa, bahkan setelah penyesuaian.
  - **Saturasi Merah**/**Hijau**/**Biru**/**Biru Kehijauan**/**Ungu Kemerahan**/**Kuning**, **Rona Merah**/**Hijau**/**Biru**/**Biru Kehijauan**/**Ungu Kemerahan**/**Kuning**, **Luminansi Merah**/**Hijau**/**Biru**/**Biru Kehijauan**/**Ungu Kemerahan**/**Kuning**: Kisaran penyesuaiannya masing-masing adalah **-30** hingga **+30**.

* Tergantung pada sinyal input atau pengaturan gambar lainnya, rentang detail item untuk penyesuaian mungkin berbeda-beda.

Pilihan Gambar

- **Pengurangan Derau**
  Mengurangi derau layar di video.
- **Pengurangan Gangguan MPEG**
  Menghilangkan derau yang timbul saat membuat sinyal gambar digital.
- **Tingkat Kehitaman**
  Menyesuaikan kecerahan dan kegelapan layar agar sesuai dengan tingkat kehitaman gambar masukan dengan menggunakan tingkat kegelapan (tingkat kehitaman) layar.
- **Sinema Nyata**
  Mengoptimalkan layar untuk menonton film.
- **Suhu Warna**
  Menyesuaikan warna keseluruhan pada layar, menurut preferensi Anda. Pilih **Hangat**, **Alami**, **Sejuk**, atau **Medium**.

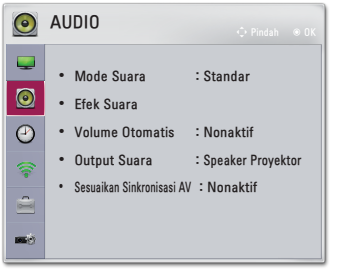
Pengaturan AUDIO

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **AUDIO** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ↩.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan audio yang tersedia diuraikan sebagai berikut.

- **Mode Suara**
  Mengatur mode suara.
  – **Standar**
    Cocok untuk semua jenis video.
  – **Berita** / **Musik** / **Sinema** / **Olahraga** / **Permainan**
    Mengatur audio yang dioptimalkan untuk genre tertentu.

- **Efek Suara**
  Pengguna dapat memilih berbagai efek suara.
  - **Suara Jernih II**
    Membuat suara dari proyektor jernih dan jelas.
  - **Surround Virtual**
    Teknologi pemrosesan audio LG memungkinkan suara surround layaknya saluran 5.1 dari dua speaker.
    - Saat **Suara Jernih II** diaktifkan, **Surround Virtual** tidak dapat dipilih.
  - **Equalizer**
    Menyesuaikan volume ke tingkat yang Anda pilih menggunakan Equalizer.
    - Gelombang audio (**100 Hz / 300 Hz / 1 kHz / 3 kHz / 10 kHz**) dapat disesuaikan dari **-10** hingga **10**.
    - **Pengaturan Awal**: Mengembalikan pilihan suara yang telah diubah oleh pengguna.
  - **Keseimbangan**
    Menyesuaikan keseimbangan antara speaker kiri dan kanan.
  - **Pengaturan Awal**
    Inisialisasi efek yang diterapkan pada menu **Efek Suara**.
- **Volume Otomatis**
  Menyesuaikan tingkat volume secara otomatis.
- **Output Suara**
  Mengatur keluaran audio proyektor.
  - **Speaker Proyektor**
    Suara dikeluarkan melalui speaker proyektor.
  - **Speaker Eksternal (Optik)**
    Suara dikeluarkan melalui speaker yang dihubungkan ke port optik.
    - **Keluaran Suara Digital**: Mengatur Keluaran Suara Digital.
  - Suara **Bluetooth** dikeluarkan melalui headset Bluetooth.
    Pertama-tama, atur **Bluetooth** ke Aktif.
    - **Cari Perangkat**
      Cari perangkat yang akan disambungkan.
    - **Daftar perangkat terdaftar**
      Perangkat yang tersambung disimpan dalam **Daftar perangkat terdaftar**. Daftar perangkat terdaftar yang disimpan dapat ditampilkan.

- **Sesuaikan Sinkronisasi AV**
  Menyinkronkan video dan audio secara langsung apabila tidak cocok. Jika Anda mengatur **Sesuaikan Sinkronisasi AV** ke **Aktif**, Anda dapat menyesuaikan keluaran suara (speaker atau SPDIF proyektor) dengan gambar layar.
  - **Speaker Proyektor**
    Menyesuaikan sinkronisasi suara dari speaker internal proyektor. Tombol + dan - memungkinkan pengguna menyinkronkan audio dengan video.
  - **Speaker Eksternal**
    Menyesuaikan cara menyinkronkan suara dengan speaker eksternal, misalnya speaker eksternal yang dihubungkan ke port keluaran audio digital, perangkat audio LG, speaker proyektor, SPDIF, dan headphone. Tombol + dan - memungkinkan pengguna menyinkronkan audio dengan video.
  - **Bluetooth**
    Menyesuaikan sinkronisasi antara video dan suara perangkat Bluetooth.
    - Fitur ini hanya tersedia saat perangkat Bluetooth tersambung.
    - Sinkronisasi audio mungkin berbeda menurut produsen.
    - Saat memutar video dan musik dari drive USB yang terhubung, **Sesuaikan Sinkronisasi AV** juga dapat disesuaikan menggunakan menu **Atur audio**..
  - **Bypass**
    Mengeluarkan sinyal siaran atau audio perangkat eksternal tanpa penundaan audio. Audio mungkin dikeluarkan sebelum video karena butuh waktu untuk memproses masukan video ke proyektor.

Pengaturan WAKTU

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **WAKTU** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ↩.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan waktu yang tersedia diterangkan sebagai berikut.

- **Pewaktu Tidur**
  Menonaktifkan Proyektor setelah jumlah menit yang diatur.
  Untuk membatalkan **Pewaktu Tidur**, pilih **Nonaktif**.
- **Mati Otomatis**
  Jika tidak ada sinyal dan tombol ditekan, proyektor secara otomatis dimatikan setelah melewati waktu yang ditetapkan.
- **Siaga Otomatis**
  Mematikan proyektor secara otomatis setelah waktu tertentu jika tidak ada tombol yang ditekan pada proyektor.

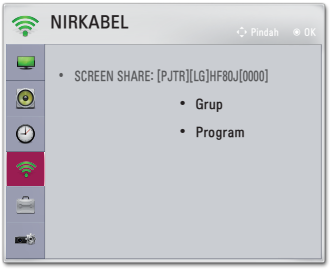
Pengaturan NIRKABEL

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **NIRKABEL** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ⮌.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan nirkabel yang tersedia diuraikan sebagai berikut.

- **SCREEN SHARE**
  SCREEN SHARE menampilkan layar dari perangkat yang tersambung. Anda dapat memeriksa ID SCREEN SHARE.
  – **Grup** Ini adalah pengaturan grup untuk tiap perangkat yang mendukung fitur SCREEN SHARE. Saat koneksi nirkabel lemah atau tidak stabil, sesuaikan pengaturan grup untuk memperbaiki masalahnya.
  – **Program** Anda dapat mengubah program yang digunakan untuk koneksi nirkabel.
    - **Mencari Program**: Memilih metode pencarian program.
      Otomatis: Proyektor mencari program yang tersedia dan secara otomatis memilih program yang paling jarang digunakan.
      Manual: Anda dapat memilih program secara manual.
    - **Program**: Ini ditampilkan apabila **Mencari Program** diatur ke **Manual**. Hal ini memungkinkan Anda menentukan nomor program yang akan digunakan.

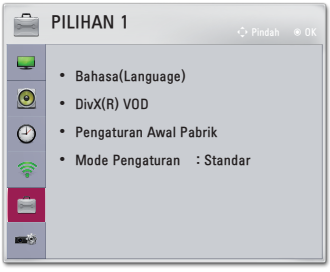
Pengaturan PILIHAN 1

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **PILIHAN 1** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ↩.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan pilihan 1 yang tersedia diuraikan sebagai berikut.

- **Bahasa(Language)**
  Memilih Bahasa Menu yang diinginkan.
- **DivX(R) VOD**
  Menetapkan pengaturan yang berhubungan dengan DivX.
- **Pengaturan Awal Pabrik**
  Mengatur ulang semua pengaturan proyektor ke default pabrik. Jangan matikan daya selama inisialisasi.
- **Mode Pengaturan**
  Memilih **Standar** atau **Demo Toko**. Apabila digunakan di rumah, pilih **Standar**. **Demo Toko** adalah untuk pajangan di toko.

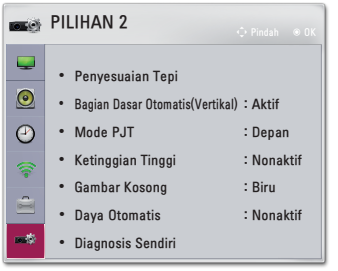
Pengaturan PILIHAN 2

1 Tekan tombol **SETTINGS**.

2 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk memilih **PILIHAN 2** lalu tekan tombol **OK** ◉.

3 Gunakan tombol ∧, ∨, <, atau > untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK** ◉.
   – Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol ⮌.

4 Tekan tombol **EXIT** setelah selesai.



Pengaturan untuk PILIHAN 2 diuraikan sebagai berikut.

- **Penyesuaian Tepi**
  Penyesuaian Tepi menyesuaikan lebar kanan, kiri, atas, dan bawah gambar yang diproyeksikan jika gambar yang diproyeksikan dan layar tidak saling tegak lurus karena layar miring.
- **Bagian Dasar Otomatis(Vertikal)**
  Bagian Dasar Otomatis(Vertikal) memberikan gambar layar persegi empat dengan secara otomatis menyesuaikan nomor Keystone bila gambar layar berbentuk genjang yang disebabkan oleh miringnya proyektor.
  – **Aktif**: Menyesuaikan nomor Keystone secara otomatis.
  – **Nonaktif**: Menyesuaikan nomor Keystone secara manual.

- **Mode PJT**
  Fungsi ini membalik gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal.
  - Pilih **Belakang** bila memproyeksikan dari belakang layar transparan yang dibeli terpisah.
  - Pilih **Langit-langit Depan** bila memasang produk di langit-langit.
  - Bila **Mode PJT** adalah **Langit-langit Belakang**/**Langit-langit Depan**, speaker kiri/kanan akan berubah secara otomatis.
- **Ketinggian Tinggi**
  Jika proyektor digunakan pada ketinggian lebih dari 1.200 meter, aktifkan fitur ini. Jika tidak, proyektor bisa menjadi terlalu panas atau fungsi perlindungannya dapat teraktifkan. Jika ini terjadi, matikan proyektor kemudian hidupkan lagi setelah menunggu beberapa menit.
- **Gambar Kosong**
  Memilih latar belakang untuk gambar kosong.
- **Daya Otomatis**
  Menghidupkan proyektor secara otomatis bila steker adaptor ditancapkan.
  - **Aktif**: Bila steker AC/DC dihubungkan ke proyektor, maka proyektor akan hidup secara otomatis.
  - **Nonaktif**: Bila steker AC/DC dihubungkan ke proyektor, maka proyektor akan beralih ke mode standby.
- **Diagnosis Sendiri**
  Memecahkan masalah fungsional yang mungkin muncul saat menggunakan produk.

* Apabila masukan diatur ke **SCREEN SHARE**, fitur berikut dinonaktifkan dan tidak dapat digunakan: **Penyesuaian Tepi**, **Mode PJT**, dan **Bagian Dasar Otomatis(Vertikal)**.


LG
Life's Good