

AOC
GAMING



Panduan pengguna

Q27G4ZR

AOC GAMING MONITOR

| | |
|---|----|
| Keselamatan..... | 1 |
| Konvensi Nasional | 1 |
| Daya..... | 2 |
| Instalasi | 3 |
| Pembersihan | 4 |
| Lainnya..... | 5 |
| Pengaturan | 6 |
| Isi dalam Kotak..... | 6 |
| Pemasangan Penyangga & Dasar..... | 7 |
| Penyesuaian Sudut Pandang..... | 8 |
| Menyambungkan Monitor..... | 9 |
| Pemasangan di Dinding | 10 |
| fungsi Adaptive-Sync..... | 11 |
| HDR | 12 |
| Penyesuaian..... | 13 |
| Tombol Pintas..... | 13 |
| Pengaturan OSD..... | 14 |
| Pengaturan Game | 15 |
| Gambar..... | 17 |
| Pengaturan | 20 |
| Audio..... | 21 |
| Pengaturan OSD | 22 |
| Informasi | 23 |
| Indikator LED | 24 |
| Pemecahan masalah..... | 25 |
| Spesifikasi | 26 |
| Spesifikasi Umum | 26 |
| Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC..... | 27 |
| Mode Tampilan Preset | 29 |
| Penugasan Pin..... | 30 |
| Plug and Play | 31 |

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Peringatan, dan Perhatian

Sepanjang panduan ini, blok teks mungkin disertai ikon dan dicetak dengan huruf tebal atau miring. Blok-blok ini adalah catatan, peringatan, dan peringatan keras, dan digunakan sebagai berikut:



CATATAN: CATATAN menunjukkan informasi penting yang membantu Anda memanfaatkan sistem komputer Anda dengan lebih baik.



PERINGATAN: PERINGATAN menunjukkan potensi kerusakan perangkat keras atau kehilangan data dan memberi tahu Anda cara menghindari masalah tersebut.



PERINGATAN: PERINGATAN menunjukkan potensi bahaya cedera tubuh dan memberi tahu Anda cara menghindari masalah tersebut.

Beberapa peringatan mungkin muncul dalam format alternatif dan mungkin tidak disertai dengan ikon. Dalam kasus tersebut, penyajian spesifik dari peringatan diatur oleh otoritas regulasi.

Daya

 Monitor harus dioperasikan hanya dari jenis sumber daya yang tertera pada label. Jika Anda tidak yakin dengan jenis daya yang disuplai ke rumah Anda, konsultasikan dengan dealer atau perusahaan listrik setempat.

 Monitor dilengkapi dengan steker berkaki tiga yang memiliki pin ketiga (grounding).

Steker ini hanya dapat dipasang ke stopkontak yang memiliki grounding sebagai fitur keselamatan. Jika stopkontak Anda tidak mendukung colokan tiga kawat, mintalah teknisi listrik memasang stopkontak yang sesuai, atau gunakan adaptor untuk menghubungkan perangkat ke tanah dengan aman. Jangan menghilangkan fungsi keselamatan dari colokan yang memiliki grounding.

 Cabut perangkat selama badai petir atau saat tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama. Hal ini akan melindungi monitor dari kerusakan akibat lonjakan daya listrik.

 Jangan membebani power strip dan kabel ekstensi secara berlebihan. Pembebanan berlebihan dapat mengakibatkan kebakaran atau kejutan listrik.

 Untuk memastikan operasi yang memuaskan, gunakan monitor hanya dengan komputer yang terdaftar UL dan memiliki stopkontak yang dikonfigurasi sesuai serta diberi tanda antara 100-240V AC, Min. 5A.

 Stopkontak dinding harus dipasang dekat peralatan dan harus mudah dijangkau.

Instalasi

⚠️ Jangan letakkan monitor pada troli, penyangga, tripod, braket, atau meja yang tidak stabil. Jika monitor jatuh, dapat melukai seseorang dan menyebabkan kerusakan serius pada produk ini. Gunakan hanya troli, penyangga, tripod, braket, atau meja yang direkomendasikan oleh pabrikan atau dijual bersama produk ini. Ikuti petunjuk pabrikan. Ikuti petunjuk saat memasang produk dan gunakan aksesori pemasangan yang direkomendasikan oleh pabrikan. Kombinasi produk dan troli harus dipindahkan dengan hati-hati.

⚠️ Jangan pernah memasukkan benda apapun ke dalam slot pada kabinet monitor. Hal ini dapat merusak bagian sirkuit yang menyebabkan kebakaran atau kejutan listrik. Jangan pernah menumpahkan cairan pada monitor.

⚠️ Jangan letakkan bagian depan produk di lantai.

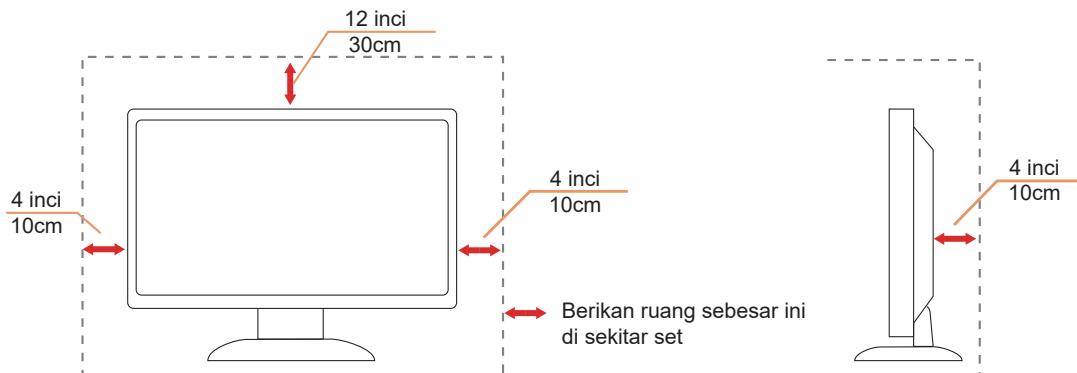
⚠️ Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh pabrikan dan ikuti petunjuk kit tersebut.

⚠️ Sisakan ruang di sekitar monitor seperti yang ditunjukkan di bawah ini. Jika tidak, sirkulasi udara mungkin tidak memadai sehingga overheating dapat menyebabkan kebakaran atau kerusakan pada monitor.

⚠️ Untuk menghindari kerusakan potensial, misalnya panel yang terlepas dari bezel, pastikan monitor tidak miring ke bawah lebih dari -5 derajat. Jika sudut kemiringan ke bawah melebihi -5 derajat, kerusakan monitor tidak akan ditanggung oleh garansi.

Lihat di bawah area ventilasi yang direkomendasikan di sekitar monitor saat monitor dipasang di dinding atau pada penyangga:

Terpasang dengan penyangga



Pembersihan

 Bersihkan kabinet secara teratur menggunakan kain lembut yang dibasahi air.

 Saat membersihkan, gunakan kain katun lembut atau microfiber. Kain harus lembap dan hampir kering; jangan biarkan cairan masuk ke dalam casing.



 Harap cabut kabel daya sebelum membersihkan produk.

Lainnya

 Jika produk mengeluarkan bau, suara, atau asap yang tidak biasa, segera cabut steker daya dan hubungi Pusat Layanan.

 Pastikan ventilasi tidak terhalang oleh meja atau tirai.

 Jangan gunakan monitor LCD dalam kondisi getaran berat atau benturan tinggi selama operasi.

 Jangan menjatuhkan atau membenturkan monitor selama operasi atau pengangkutan.

 Kabel daya harus memiliki sertifikasi keselamatan. Untuk Jerman, kabel harus H03VV-F, 3G, 0,75 mm², atau lebih baik.

Untuk negara lain, gunakan tipe kabel yang sesuai.

 Tekanan suara berlebih dari earphone dan headphone dapat menyebabkan kehilangan pendengaran. Penyesuaian equalizer ke posisi maksimum meningkatkan tegangan keluaran earphone dan headphone sehingga tingkat tekanan suara meningkat.

Pengaturan

Isi dalam Kotak



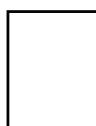
Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card

✓



Stand

✓



Base

✓



Power Cable

*



HDMI Cable

*



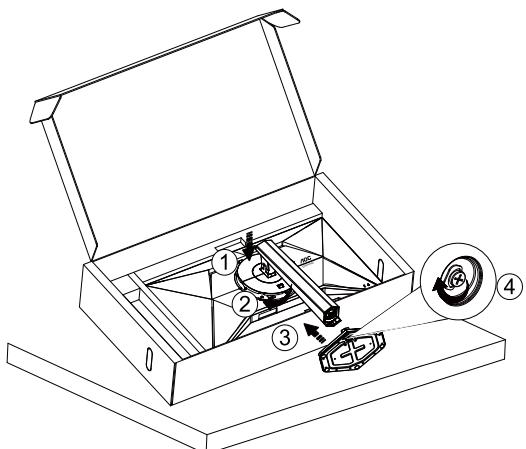
DisplayPort Cable

★ Tidak semua kabel sinyal disediakan untuk semua negara dan wilayah. Harap konfirmasi dengan dealer lokal atau kantor cabang AOC.

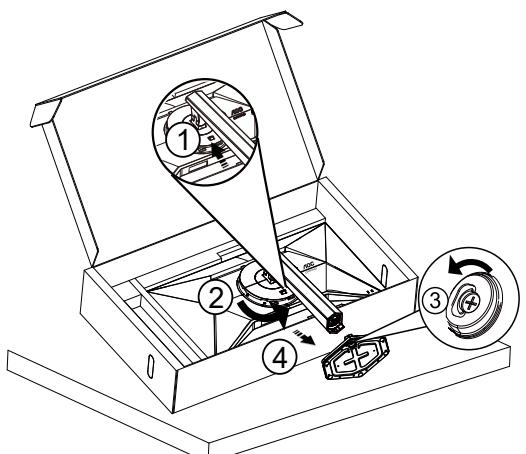
Pemasangan Penyangga & Dasar

Harap pasang atau lepaskan dasar dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

Pengaturan:



Pelepasan:



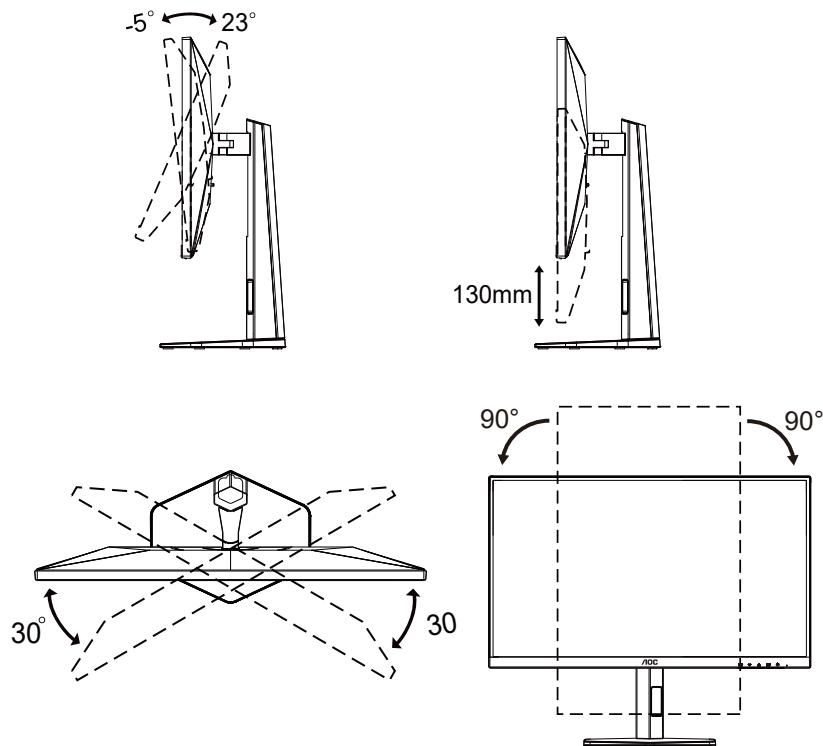
CATATAN: Desain tampilan dapat berbeda dari ilustrasi.

Penyesuaian Sudut Pandang

Untuk pengalaman melihat terbaik, disarankan pengguna memastikan seluruh wajah terlihat di layar, lalu sesuaikan sudut monitor sesuai preferensi pribadi.

Pegang penyangga agar monitor tidak terjatuh saat mengubah sudut.

Anda dapat menyesuaikan monitor sebagai berikut:



CATATAN:

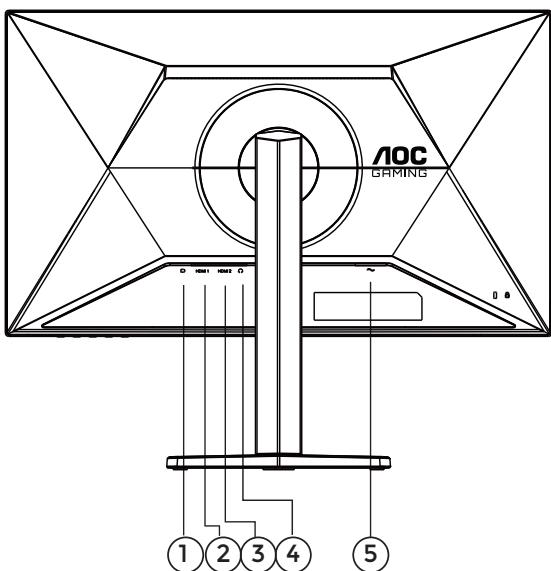
Jangan menyentuh layar LCD saat mengubah sudut. Menyentuh layar LCD dapat menyebabkan kerusakan.

PERINGATAN

- Untuk menghindari kerusakan layar yang potensial, seperti pengelupasan panel, pastikan monitor tidak miring ke bawah lebih dari -5 derajat.
- Jangan menekan layar saat mengatur sudut monitor. Pegang hanya pada bezel.

Menyambungkan Monitor

Koneksi Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. DisplayPort
2. HDMI1
3. HDMI2
4. Earphone
5. Daya

Sambungkan ke PC

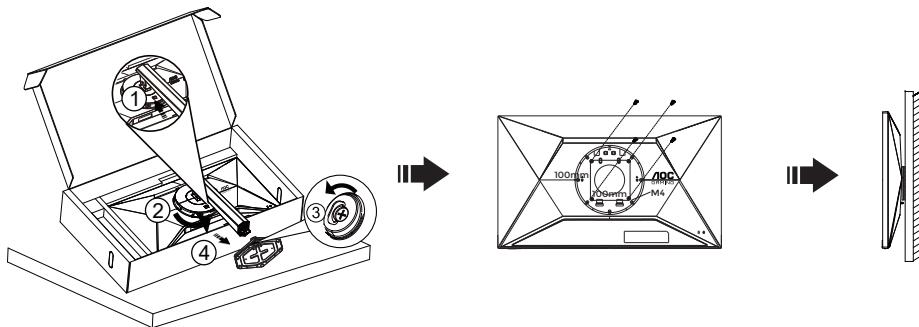
1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar dengan kuat.
2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal tampilan ke konektor video di belakang komputer Anda.
4. Colokkan kabel daya komputer dan layar Anda ke stopkontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan layar Anda.

Jika monitor Anda menampilkan gambar, instalasi telah selesai. Jika tidak menampilkan gambar, silakan merujuk ke Pemecahan masalah.

Untuk melindungi peralatan, selalu matikan PC dan monitor LCD sebelum menyambungkan.

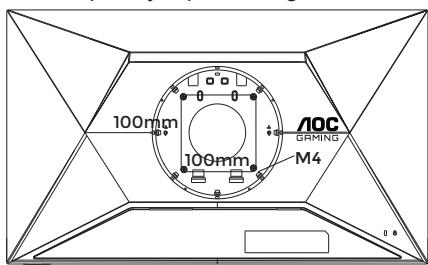
Pemasangan di Dinding

Mempersiapkan Pemasangan Lengan Dinding Opsional.

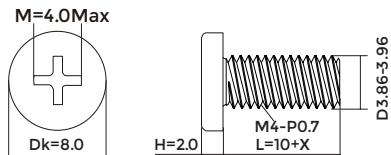


Monitor ini dapat dipasang pada lengan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan sambungan daya sebelum melakukan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

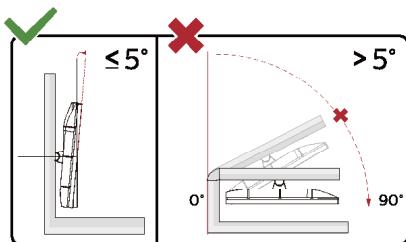
1. Lepaskan dudukan.
2. Ikuti petunjuk pabrikan untuk merakit lengan dinding.
3. Pasang lengan dinding pada bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang monitor.
4. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang dan kencangkan.
5. Sambungkan kembali kabel-kabel. Rujuk pada manual pengguna yang disertakan dengan lengan dinding opsional untuk petunjuk pemasangan ke dinding.



Spesifikasi sekrup penggantung dinding: M4*(10+X) mm (X=Ketebalan Braket pemasangan dinding)



CATATAN: Lubang sekrup pemasangan VESA tidak tersedia untuk semua model. Harap periksa dengan dealer atau departemen resmi AOC. Selalu hubungi pabrikan untuk pemasangan dinding.



* Desain tampilan mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.

PERINGATAN:

1. Untuk menghindari kerusakan layar yang potensial, seperti pengelupasan panel, pastikan monitor tidak miring ke bawah lebih dari -5 derajat.
2. Jangan menekan layar saat mengatur sudut monitor. Pegang hanya pada bezel.

fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync bekerja dengan DisplayPort/HDMI.
2. Kartu Grafis yang Kompatibel: Daftar yang direkomendasikan adalah sebagai berikut, dan juga dapat diperiksa dengan mengunjungi www.AMD.com.

Kartu Grafis

- Seri Radeon™ RX Vega
- Seri Radeon™ RX 500
- Seri Radeon™ RX 400
- Seri Radeon™ R9/R7 300 (kecuali R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Seri Radeon™ R9 Nano
- Seri Radeon™ R9 Fury
- Seri Radeon™ R9/R7 200 (kecuali R9 270/X, R9 280/X)

Prosesor

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

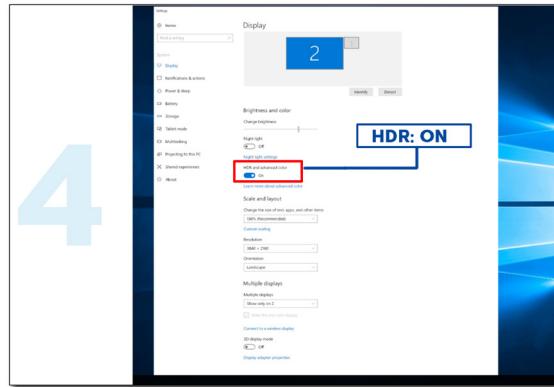
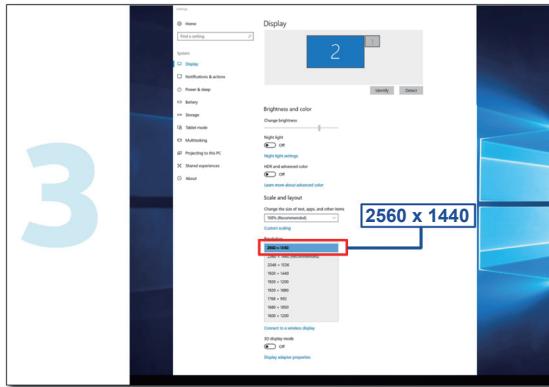
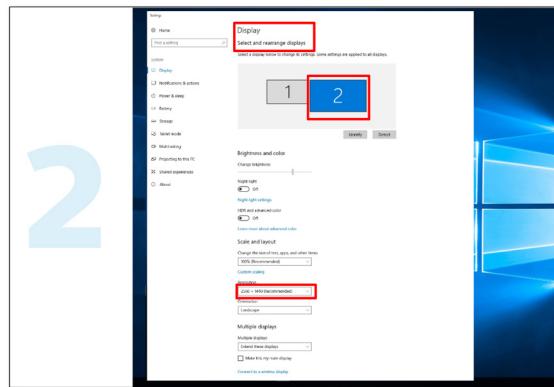
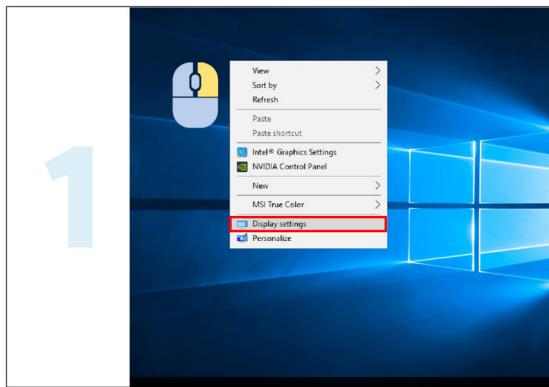
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

Tampilan dapat secara otomatis mengaktifkan fungsi HDR jika pemutar dan konten kompatibel. Silakan hubungi produsen perangkat dan penyedia konten untuk informasi mengenai kompatibilitas perangkat dan konten Anda. Harap pilih "OFF" untuk fungsi HDR jika Anda tidak memerlukan fungsi aktivasi otomatis.

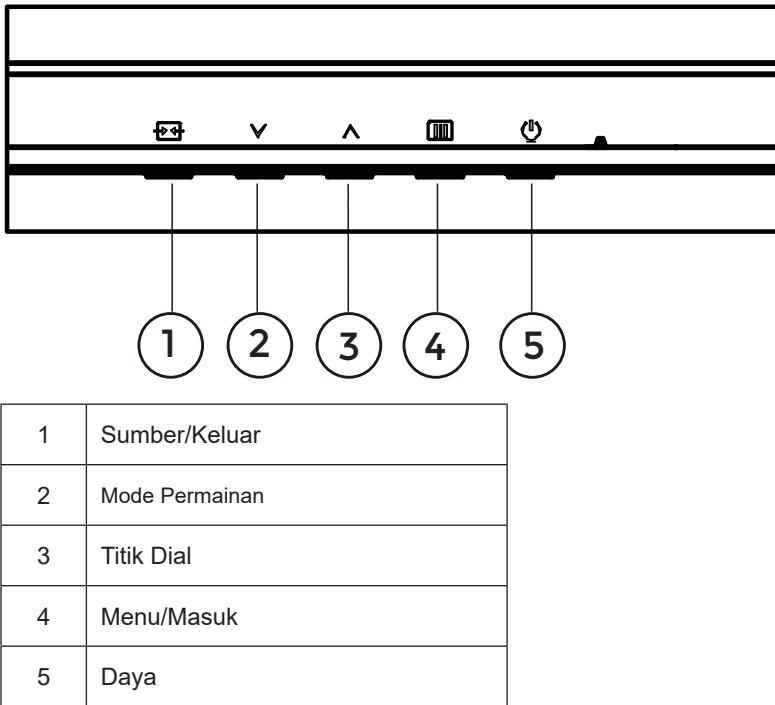
Catatan:

1. Tidak diperlukan pengaturan khusus untuk antarmuka DisplayPort/HDMI pada versi WIN10 yang lebih rendah (lebih lama) dari V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang tersedia, dan antarmuka DisplayPort tidak dapat berfungsi pada versi WIN10 V1703.
3. Resolusi 3840x2160@50Hz/60Hz hanya disarankan untuk Blu-ray Player, Xbox, dan PlayStation.
4. Pengaturan Tampilan:
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 2560*1440, dan HDR telah dipreset ke ON.
 - b. Setelah memasuki aplikasi, efek HDR terbaik dapat dicapai ketika resolusi diubah ke 2560*1440 (jika tersedia).



Penyesuaian

Tombol Pintas



Menu/Masuk

Tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan.

Daya

Tekan tombol Daya untuk menyalaikan monitor.

Titik Dial

Saat OSD tidak aktif, tekan tombol Titik Dial untuk menampilkan atau menyembunyikan Titik Dial.

Mode Permainan

Saat OSD tidak aktif, tekan “ \checkmark ” tombol untuk membuka fungsi Mode Permainan, lalu tekan “ \vee ” atau “ \wedge ” tombol untuk memilih Mode Permainan (Standar, FPS, RTS, Balap, Gamer 1, Gamer 2, atau Gamer 3) sesuai dengan jenis permainan yang berbeda.

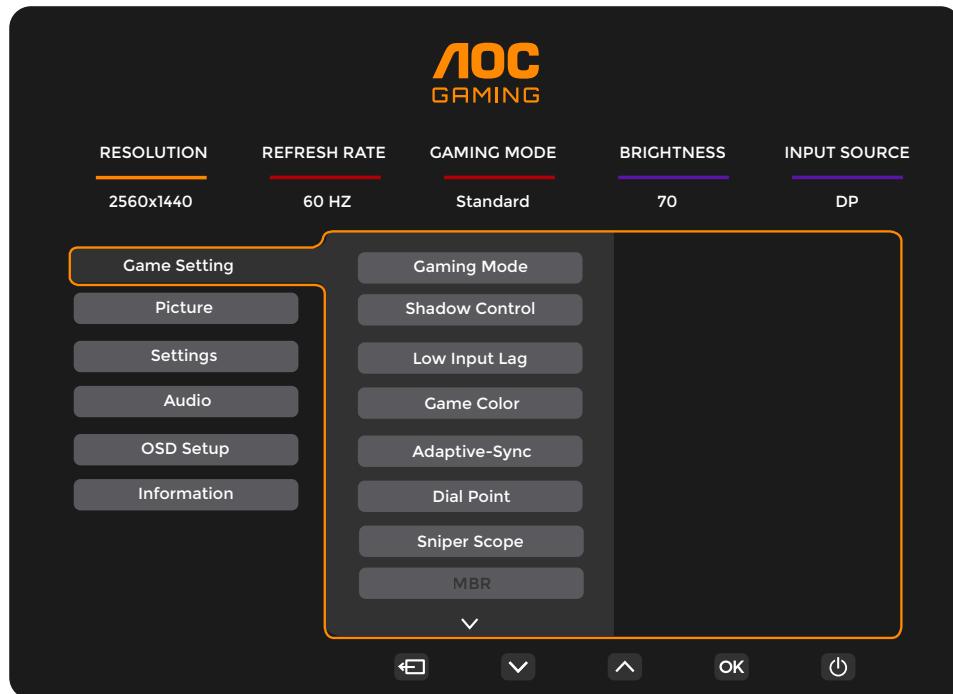
Sumber/Keluar

Saat OSD tertutup, tekan tombol Sumber/Keluar berfungsi sebagai tombol pintas Sumber.

Saat menu OSD aktif, tombol ini berfungsi sebagai tombol keluar (untuk keluar dari menu OSD).

Pengaturan OSD

Instruksi dasar dan sederhana mengenai tombol kontrol.

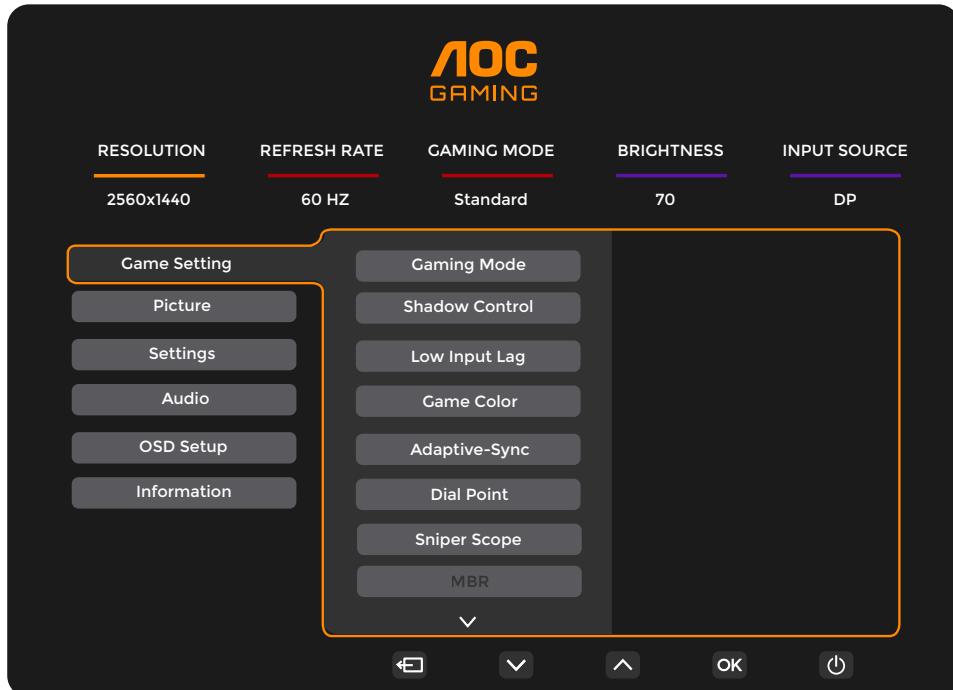


- 1). Tekan tombol **[III] MENU** untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Tekan **▽** atau **△** untuk menavigasi fungsi-fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan disorot, tekan tombol **[III] MENU / OK** untuk mengaktifkannya, tekan **▽** atau **△** untuk menavigasi fungsi sub-menu. Setelah fungsi sub-menu yang diinginkan disorot, tekan **[III] tombol MENU / OK** untuk mengaktifkannya.
- 3). Tekan **▽** atau **△** untuk mengubah pengaturan fungsi yang dipilih. Tekan **→ / ←** untuk keluar. Jika Anda ingin menyesuaikan fungsi lain, ulangi langkah 2-3.
- 4). Fungsi Kunci OSD: Untuk mengunci OSD, tekan dan tahan tombol **[III] MENU** saat monitor dalam keadaan mati, lalu tekan **(I)** tombol daya untuk menyalakan monitor. Untuk membuka kunci OSD - tekan dan tahan tombol **[III] MENU** saat monitor dalam keadaan mati, lalu tekan **(I)** tombol daya untuk menyalakan monitor.

Catatan:

- 1). Jika produk hanya memiliki satu input sinyal, opsi "Input Select" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Jika resolusi sinyal input adalah resolusi asli atau Adaptive-Sync, maka opsi "Image Ratio" tidak berlaku.

Pengaturan Game



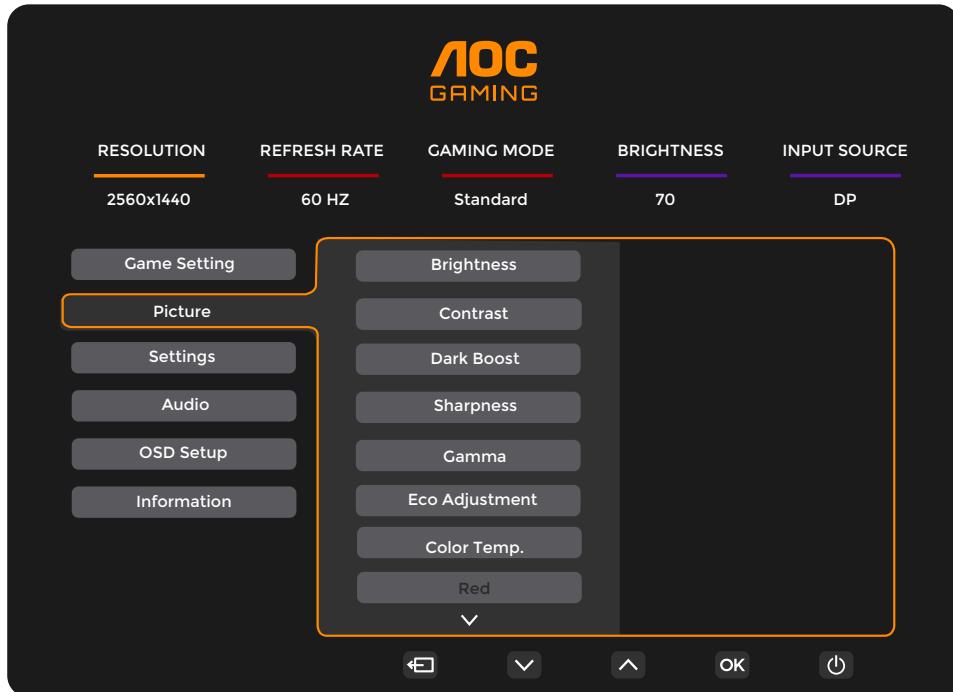
| | | |
|------------------|------------------------|---|
| Mode Permainan | Standar | Meningkatkan keterbacaan untuk permainan web dan mobile yang sesuai. |
| | FPS | Untuk memainkan permainan FPS (First Person Shooters). Meningkatkan tingkat hitam pada tema gelap. |
| | RTS | Untuk memainkan permainan RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar. |
| | Racing | Untuk memainkan permainan Racing, menyediakan waktu respons tercepat dan saturasi warna tinggi. |
| | Gamer 1 | Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 1. |
| | Gamer 2 | Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 2. |
| | Gamer 3 | Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 3. |
| Kontrol Bayangan | 0-20 | Kontrol Bayangan default adalah 0, kemudian pengguna dapat mengatur dari 0 hingga 20 untuk meningkatkan kejernihan gambar. Jika gambar terlalu gelap sehingga detail tidak terlihat jelas, atur dari 0 hingga 20 untuk mendapatkan gambar yang lebih jelas. |
| Input Lag Rendah | Mati / Hidup | Matikan frame buffer untuk mengurangi input lag. Catatan: Fungsi Input Lag Rendah dapat diatur ketika refresh rate \leq 200Hz. |
| Warna Game | 0 ~ 20 | Warna Game menyediakan tingkat saturasi dari 0 hingga 20 untuk mengatur saturasi agar mendapatkan gambar yang lebih baik. |
| Adaptive-Sync | Mati / Hidup | Nonaktifkan atau Aktifkan Adaptive-Sync. Pengingat Adaptive-Sync: Ketika fitur Adaptive-Sync diaktifkan, mungkin terjadi kedipan pada beberapa lingkungan permainan. |
| Titik Dial | Mati / Hidup / Dinamis | Fungsi "Dial Point" menempatkan indikator bidik di tengah layar untuk membantu gamer bermain game First Person Shooter (FPS) dengan bidikan yang akurat dan presisi. |
| Teleskop Sniper | Mati / 1.0 / 1.5 / 2.0 | Perbesar secara lokal untuk memudahkan penargetan saat menembak. |
| MBR | 0 ~ 20 | MBR (Pengurangan Blur Gerak) menyediakan 0-20 tingkat penyesuaian untuk mengurangi blur gerak. Catatan: Fungsi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync dimatikan dan kecepatan refresh \geq 75Hz. |

| | | |
|------------------|--|--|
| Sinkronisasi MBR | Mati / Hidup | Nonaktifkan atau aktifkan Sinkronisasi MBR (Penghapusan Blur Gerak). Catatan: Fungsi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync diaktifkan, kecepatan refresh $\geq 75\text{Hz}$, dan sinyal input memiliki frekuensi variabel. |
| Overdrive | Normal | Sesuaikan waktu respons. Catatan: 1. Jika pengguna mengatur OverDrive ke “Tercepat”, gambar yang ditampilkan mungkin menjadi buram. Pengguna dapat menyesuaikan tingkat OverDrive atau mematikannya sesuai preferensi. 2. Fungsi “Ekstrem” bersifat opsional saat Adaptive-Sync dimatikan dan kecepatan refresh $\geq 75\text{Hz}$. 3. Kecerahan layar akan berkurang saat fungsi “Ekstrem” diaktifkan. |
| | Cepat | |
| | Lebih Cepat | |
| | Paling Cepat | |
| | Ekstrem | |
| Penghitung Frame | Mati / Kanan-atas / Kanan-bawah / Kiri-atas / Kiri-bawah | Menampilkan frekuensi V pada sudut yang dipilih. |
| OverClock | Mati / Hidup | Nonaktifkan atau Aktifkan OverClock. |

Catatan:

- 1). Ketika “Mode HDR” di bawah “Gambar” diaktifkan, item “Kontrol Bayangan” dan “Warna Game” tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika “HDR” di bawah “Gambar” diatur ke “DisplayHDR”, item “Mode Gaming”, “Kontrol Bayangan”, “Warna Game”, “MBR”, dan “Sinkronisasi MBR” tidak dapat disesuaikan. “Ekstrem” di bawah “Overdrive” tidak tersedia. Ketika “HDR” di bawah “Gambar” diatur ke “HDR Picture”, “HDR Movie”, atau “HDR Game”, item “Mode Gaming”, “Warna Game”, “MBR”, dan “Sinkronisasi MBR” tidak dapat disesuaikan. “Ekstrem” di bawah “Overdrive” tidak tersedia.
- 3). Ketika “Ruang Warna” di bawah “Gambar” diatur ke “sRGB” atau “DCI-P3”, item “Kontrol Bayangan”, “Warna Game”, “MBR”, dan “Sinkronisasi MBR” tidak dapat disesuaikan.

Gambar



| | | |
|-----------------|------------------------------------|--|
| Kecerahan | 0-100 | Penyesuaian Backlight. |
| Kontras | 0-100 | Kontras dari Digital-register. |
| Dark Boost | Mati / Level 1 / Level 2 / Level 3 | Tingkatkan detail layar di area gelap atau terang untuk menyesuaikan kecerahan di area terang dan memastikan tidak terjadi oversaturasi. |
| Ketajaman | 0-100 | Sesuaikan Ketajaman. |
| Gamma | 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6 | Sesuaikan Gamma. |
| Penyesuaian Eco | Standar | Mode Standar. |
| | Teks | Mode Teks. |
| | Internet | Mode Internet. |
| | Game | Mode Game. |
| | Film | Mode Film. |
| | Olahraga | Mode Olahraga. |
| | Membaca | Mode Membaca. |
| Suhu Warna. | Hangat | Suhu Warna Hangat. |
| | Normal | Suhu Warna Normal. |
| | Dingin | Suhu Warna Dingin. |
| | Pengguna | Pulihkan Suhu Warna. |
| Merah | 0-100 | Penguatan Merah dari Digital-register. |
| Hijau | 0-100 | Penguatan hijau dari Digital-register. |
| Biru | 0-100 | Penguatan biru dari Digital-register. |

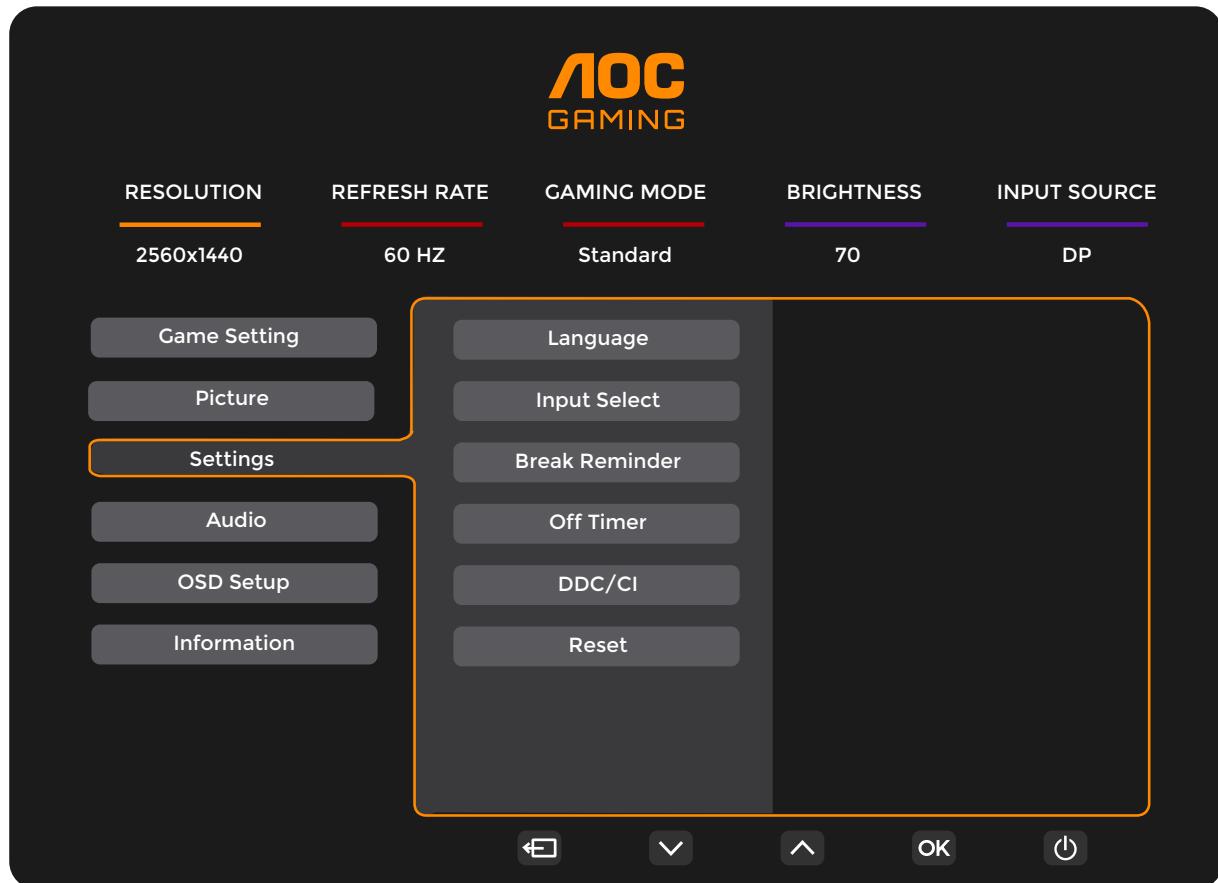
| | | |
|--------------|------------|--|
| R.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan R.Saturasi. |
| G.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan G.Saturasi. |
| B.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan B.Saturasi. |
| C.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan C.Saturasi. |
| M.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan M.Saturasi. |
| Y.Saturasi | 0-100 | Sesuaikan Y.Saturasi. |
| R.Hue | 0-100 | Sesuaikan R.Hue. |
| G.Hue | 0-100 | Sesuaikan G.Hue. |
| B.Hue | 0-100 | Sesuaikan B.Hue. |
| C.Hue | 0-100 | Sesuaikan C.Hue. |
| M.Hue | 0-100 | Sesuaikan M.Hue. |
| Y.Hue | 0-100 | Sesuaikan Y.Hue. |
| HDR | Mati | Atur profil Mode HDR sesuai dengan kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat Mode HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian. |
| | DisplayHDR | |
| | Gambar HDR | |
| | Film HDR | |
| | Game HDR | |
| Mode HDR | Mati | Dioptimalkan untuk warna dan kontras gambar, yang akan mensimulasikan efek Mode HDR. Catatan: Saat HDR tidak terdeteksi, opsi Mode HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian. |
| | Gambar HDR | |
| | Film HDR | |
| | Game HDR | |
| DCR | Mati | Nonaktifkan rasio kontras dinamis. |
| | Aktif | Aktifkan rasio kontras dinamis. |
| Ruang Warna | Panel Asli | Panel dengan Ruang Warna Standar. |
| | sRGB | Ruang Warna sRGB. |
| | DCI-P3 | Ruang Warna DCI-P3. |
| Mode LowBlue | Mati | Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengontrol suhu warna. |
| | Multimedia | |
| | Internet | |
| | Kantor | |
| | Membaca | |

| | | |
|--------------|--|------------------------------------|
| Rasio Gambar | Penuh / Aspek / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21,5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23,6"W (16:9) / 24"W (16:9) | Pilih rasio gambar untuk tampilan. |
|--------------|--|------------------------------------|

Catatan:

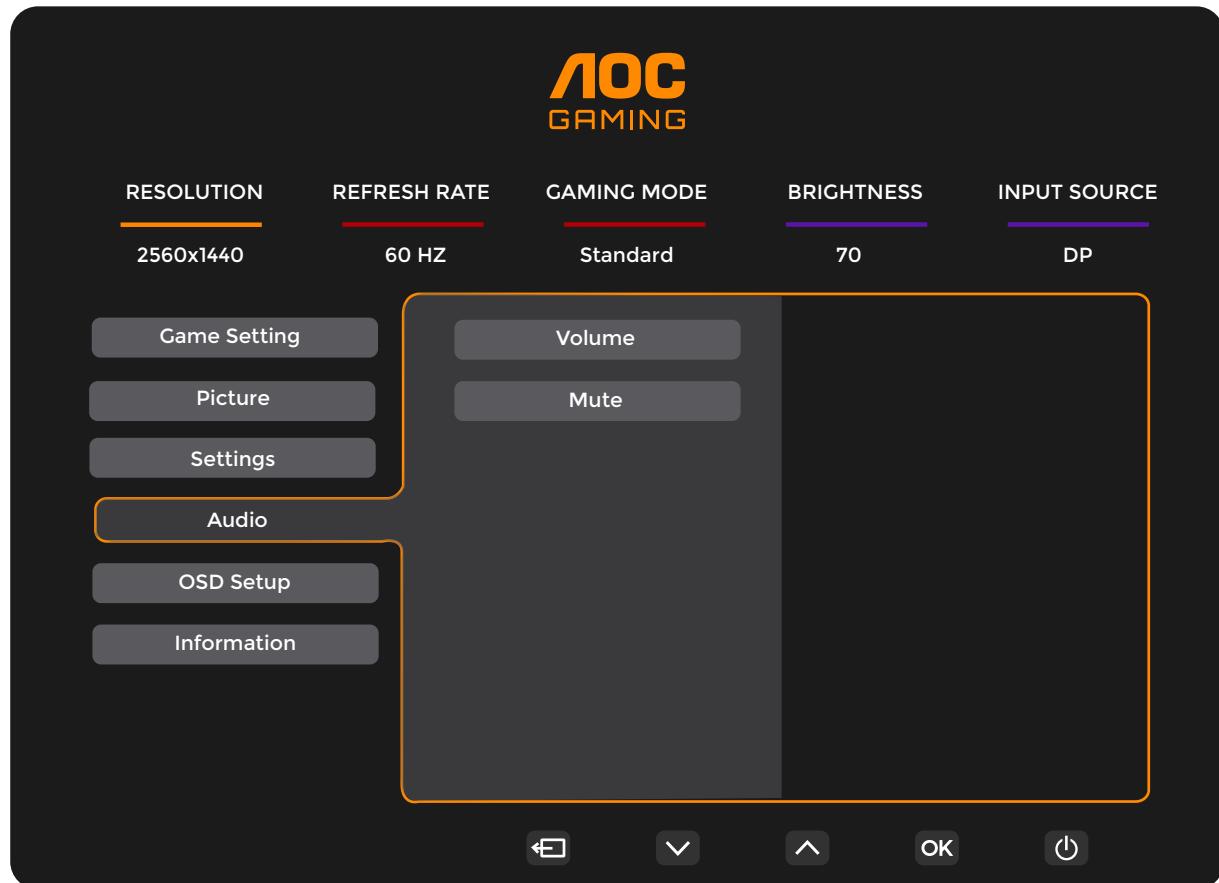
- 1). Ketika "Mode HDR" diaktifkan, item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "HDR" diatur ke "DisplayHDR", semua item di bawah "Gambar" kecuali "HDR" dan "Ketajaman" tidak dapat disesuaikan. Ketika "HDR" diatur ke "HDR Picture", "HDR Movie", atau "HDR Game", item "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Saturasi/Warna 6-Axis", "DCR", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 3). Ketika "Ruang Warna" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Mode HDR", dan "LowBlue Mode" tidak dapat disesuaikan.
- 4). Ketika "Eco Adjustment" diatur ke "Reading", "Kontras", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "DCR", "Ruang Warna", dan "LowBlue Mode" tidak dapat disesuaikan.
- 5). Ketika "Gaming Mode" di bawah "Game Setting" diatur ke mode selain "Standar", item "Eco Adjustment", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Mode HDR", dan "Ruang Warna" tidak dapat disesuaikan.

Pengaturan



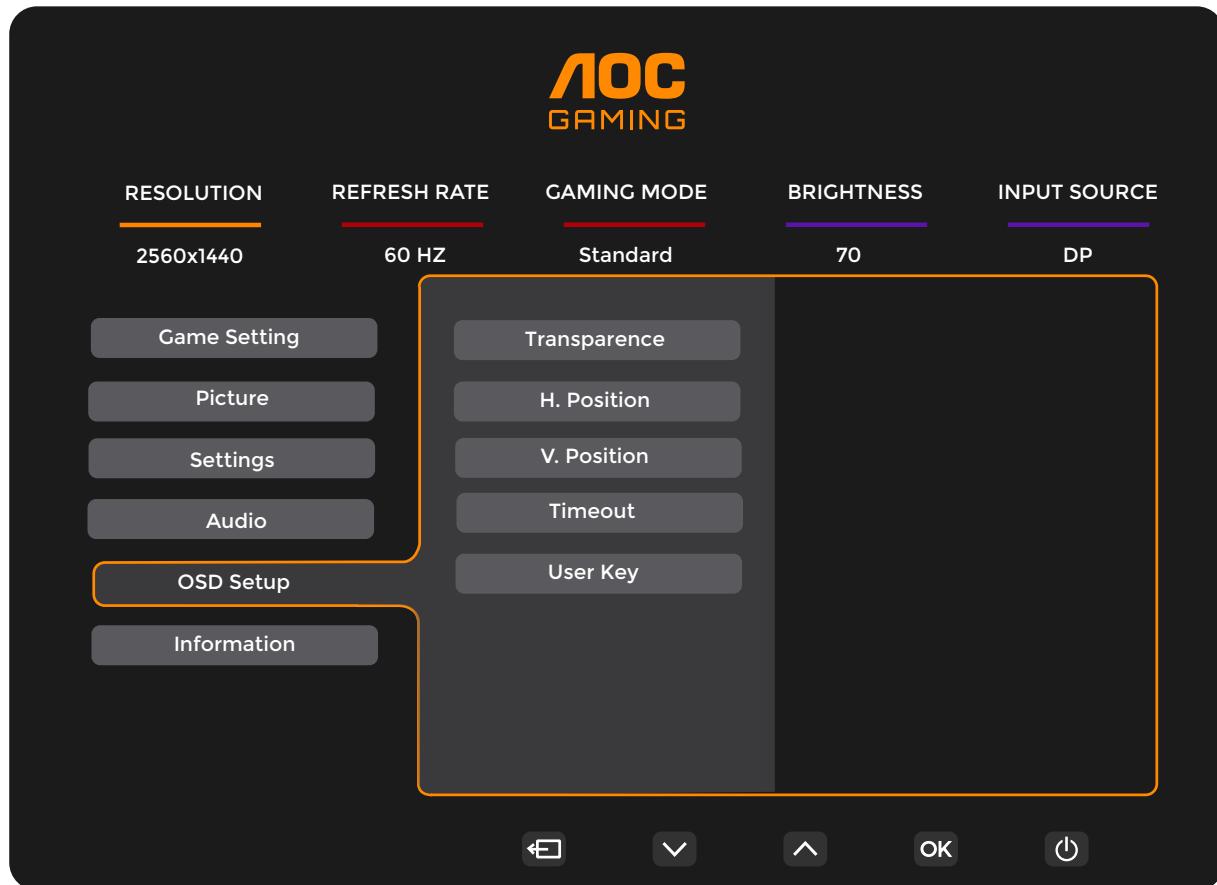
| | | |
|---------------------|-------------------------------|--|
| Bahasa | | Pilih bahasa OSD. |
| Pilih Input | Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / DP | Pilih Sumber Sinyal Input. |
| Pengingat Istirahat | Mati / Hidup | Pengingat istirahat jika pengguna bekerja terus-menerus selama lebih dari 1 jam. |
| Timer Mati | 0-24 jam | Pilih waktu mati DC. |
| DDC/CI | Tidak / Ya | Nyalakan/Matikan Dukungan DDC/CI. |
| Reset | Tidak / Ya | Atur ulang menu ke pengaturan default. |

Audio



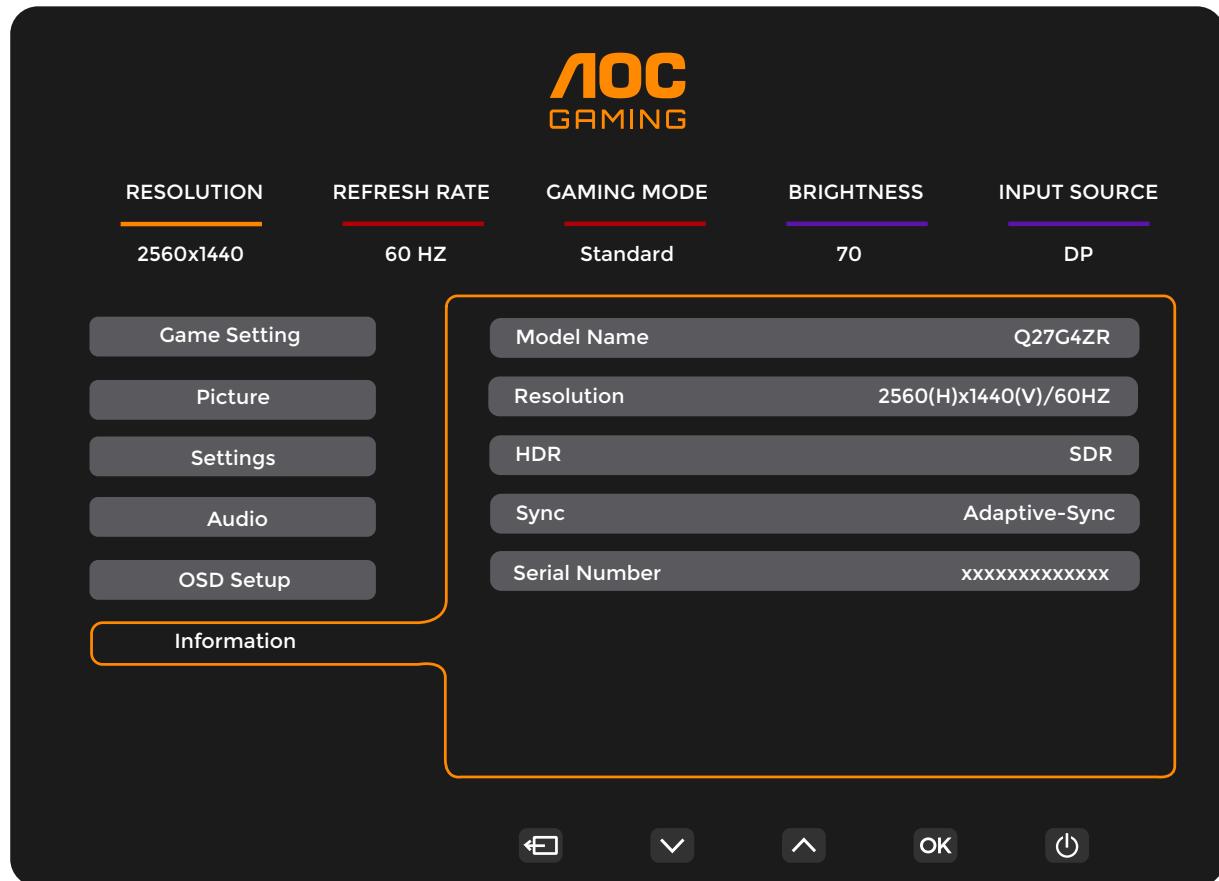
| | | |
|---------|--------------|---------------------|
| Volume | 0-100 | Penyesuaian volume. |
| Bisukan | Mati / Hidup | Bisukan volume. |

Pengaturan OSD



| | | |
|-----------------|---|---|
| Transparansi | 0-100 | Sesuaikan transparansi OSD. |
| Posisi H. | 0-100 | Sesuaikan posisi horizontal OSD. |
| Posisi V. | 0-100 | Sesuaikan posisi vertikal OSD. |
| Timeout | 5-120 | Sesuaikan waktu timeout OSD. |
| Tombol Pengguna | Mode Gaming / Sniper Scope / Penghitung Frame | Pengaturan Pengguna "∨" menu pintasan tombol. |

Informasi



Indikator LED

| Status | Warna LED |
|-----------------|-----------|
| Mode Daya Penuh | Putih |
| Mode Aktif-Mati | Oranye |

Pemecahan masalah

| Masalah & Pertanyaan | Solusi yang Mungkin |
|--|---|
| LED Daya Tidak Menyala | Pastikan tombol daya dalam posisi ON dan kabel daya terhubung dengan benar ke stopkontak yang memiliki grounding serta ke monitor. |
| Tidak Ada Gambar di Layar | <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kabel daya terhubung dengan benar? Periksa sambungan kabel daya dan sumber listrik. • Apakah kabel video terhubung dengan benar? (Terhubung menggunakan kabel HDMI) Periksa sambungan kabel HDMI. (Terhubung menggunakan kabel DisplayPort) Periksa sambungan kabel DisplayPort. * Input HDMI/DisplayPort tidak tersedia pada setiap model. • Jika daya menyala, lakukan reboot pada komputer untuk melihat layar awal (layar login). Jika layar awal (layar login) muncul, jalankan komputer dalam mode yang sesuai (mode aman untuk Windows 7/8/10) dan kemudian ubah frekuensi kartu video. (Merujuk pada Pengaturan Resolusi Optimal) Jika layar awal (layar login) tidak muncul, hubungi Pusat Layanan atau dealer Anda. • Bisakah Anda melihat "Input Tidak Didukung" di layar? Pesan ini muncul ketika sinyal dari kartu video melebihi resolusi maksimum dan frekuensi yang dapat ditangani monitor dengan benar. Sesuaikan resolusi maksimum dan frekuensi agar sesuai dengan kemampuan monitor. • Pastikan Driver Monitor AOC telah terpasang. |
| Gambar Buram dan Mengalami Bayangan Hantu | <p>Sesuaikan Kontrol Kontras dan Kecerahan.</p> <p>Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.</p> <p>Pastikan Anda tidak menggunakan kabel ekstensi atau kotak saklar. Disarankan menghubungkan monitor langsung ke konektor output kartu video di bagian belakang.</p> |
| Gambar Melompat, Berkedip, atau Muncul Pola Gelombang pada Gambar | <p>Pindahkan perangkat listrik yang dapat menyebabkan gangguan elektromagnetik sejauh mungkin dari monitor.</p> <p>Gunakan kecepatan refresh maksimum yang didukung monitor pada resolusi yang digunakan.</p> |
| Monitor Terjebak dalam Mode Mati Aktif" | <p>Saklar Daya Komputer harus dalam posisi ON.</p> <p>Kartu Video Komputer harus terpasang dengan kencang pada slotnya.</p> <p>Pastikan kabel video monitor terhubung dengan benar ke komputer.</p> <p>Periksa kabel video monitor dan pastikan tidak ada pin yang bengkok.</p> <p>Pastikan komputer Anda berfungsi dengan menekan tombol CAPS LOCK pada keyboard sambil mengamati LED CAPS LOCK. LED harus menyala atau mati setelah tombol CAPS LOCK ditekan.</p> |
| Salah satu warna primer (MERAH, HIJAU, atau BIRU) hilang. | <p>Periksa kabel video monitor dan pastikan tidak ada pin yang rusak.</p> <p>Pastikan kabel video monitor terhubung dengan benar ke komputer.</p> |
| Gambar layar tidak terpusat atau ukuran tidak tepat. | Sesuaikan Posisi-H dan Posisi-V atau tekan tombol pintas (AUTO). |
| Gambar memiliki cacat warna (putih tidak tampak putih). | Sesuaikan warna RGB atau pilih suhu warna yang diinginkan. |
| Gangguan horizontal atau vertikal pada layar. | <p>Gunakan mode matikan Windows 7/8/10/11 untuk menyesuaikan CLOCK dan FOCUS.</p> <p>Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.</p> |
| Regulasi & Layanan. | Silakan merujuk pada Informasi Regulasi & Layanan yang terdapat dalam manual CD atau di www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda dan untuk menemukan Informasi Regulasi & Layanan di halaman Dukungan). |

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

| | | | |
|---------------------|---|--|-----------------------------|
| Panel | Nama Model | Q27G4ZR | |
| | Sistem Penggerak | TFT LCD Warna | |
| | Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat | 68,5 cm diagonal | |
| | Jarak Piksel | 0,2331 mm (H) x 0,2331 mm (V) | |
| | Video | Antarmuka HDMI & Antarmuka DisplayPort | |
| | Warna Tampilan | 16,7 juta | |
| Lainnya | Rentang Pemindaian Horizontal | 30k~230kHz (HDMI) 30k~400kHz (DisplayPort) | |
| | Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum) | 596,736 mm | |
| | Rentang Pemindaian Vertikal | 48~144 Hz (HDMI) 48~260 Hz (DisplayPort) | |
| | Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum) | 335,664 mm | |
| | Resolusi Preset Optimal | 2560x1440@60Hz | |
| | Resolusi Maksimum | 2560x1440@144Hz (HDMI) 2560x1440@260Hz ^[1] (DisplayPort) | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | |
| | Sumber Daya | 100-240V~ 50/60Hz 1,5A | |
| | Konsumsi Daya | Tipikal (kecerahan dan kontras default) | 30W |
| | | Maks. (kecerahan = 100, kontras = 100) | ≤70W |
| | | Mode Siaga | ≤0,3W |
| Karakteristik Fisik | Pembuangan Panas | Operasi Normal | 102,39 BTU/jam (tipikal) |
| | | Tidur (mode siaga) | <1,02 BTU/jam |
| | | Mode Mati | <1,02 BTU/jam |
| | | Mode Mati (saklar AC) | 0 BTU/jam |
| | Jenis Konektor | HDMIx2/DisplayPort/Keluaran earphone | |
| Lingkungan | Jenis Kabel Sinyal | Dapat Dilepas | |
| | Speaker Terintegrasi | 2Wx2 | |
| | Suhu | Pengoperasian | 0°C~40°C |
| | | Non-Pengoperasian | -25°C~55°C |
| | Kelembaban | Pengoperasian | 10%~85% (tanpa kondensasi) |
| | | Non-Pengoperasian | 5%~93% (tanpa kondensasi) |
| | Ketinggian | Pengoperasian | 0m~5000m (0ft~16404ft) |
| | | Non-Pengoperasian | 0m~12192m (0ft~40000ft) |

Catatan:

[1]Overclocking dicapai ketika resolusi berada pada 2560x1440@260Hz. Jika terjadi kesalahan tampilan selama overclocking, harap sesuaikan refresh rate ke 240Hz.

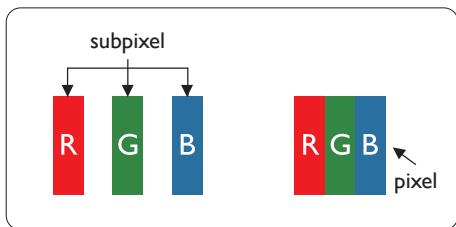


Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC

AOC berupaya memberikan produk dengan kualitas tertinggi. Kami menggunakan beberapa proses manufaktur paling canggih di industri dan menerapkan kontrol kualitas yang ketat. Namun, cacat piksel atau sub-piksel pada panel monitor yang digunakan terkadang tidak dapat dihindari.

Tidak ada produsen yang dapat menjamin bahwa semua panel bebas dari cacat piksel, tetapi AOC menjamin bahwa monitor dengan jumlah cacat yang tidak dapat diterima akan diperbaiki atau diganti dalam masa garansi. Pemberitahuan ini menjelaskan berbagai jenis cacat piksel dan menetapkan tingkat cacat yang dapat diterima untuk setiap jenis. Untuk memenuhi syarat perbaikan atau penggantian dalam masa garansi, jumlah cacat piksel pada panel monitor harus melebihi tingkat cacat yang dapat diterima ini. Sebagai contoh, tidak lebih dari 0,0004% sub-piksel pada monitor boleh cacat.

Selain itu, AOC menetapkan Standar kualitas yang lebih tinggi untuk jenis atau kombinasi cacat piksel tertentu yang lebih mudah terlihat dibandingkan yang lain. Kebijakan ini berlaku secara global.



Piksel dan Sub piksel

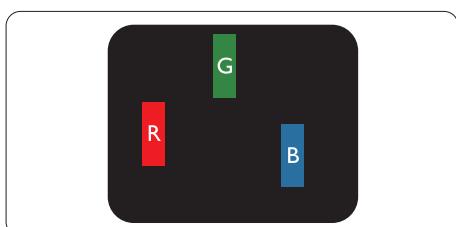
Sebuah piksel, atau elemen gambar, terdiri dari tiga sub piksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Banyak piksel bersama-sama membentuk sebuah gambar. Ketika semua sub piksel dari sebuah piksel menyala, ketiga sub piksel berwarna tersebut bersama-sama tampak sebagai satu piksel putih. Ketika semuanya gelap, ketiga sub piksel berwarna tersebut bersama-sama tampak sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lain dari sub piksel yang menyala dan gelap tampak sebagai piksel tunggal dengan warna lain.

Jenis Cacat Piksel

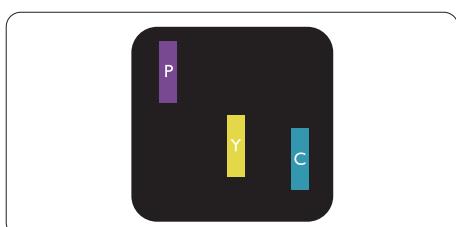
Cacat piksel dan sub piksel muncul di layar dengan cara yang berbeda. Terdapat dua kategori cacat piksel dan beberapa jenis cacat sub piksel dalam setiap kategori.

Cacat Titik Terang

Cacat titik terang muncul sebagai piksel atau sub piksel yang selalu menyala atau 'on'. Artinya, titik terang adalah sub piksel yang menonjol di layar ketika monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik terang.



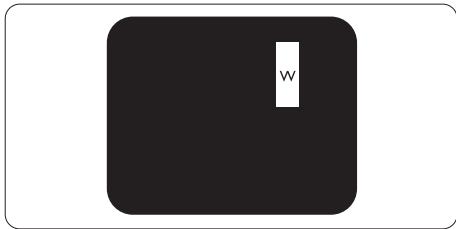
Satu sub-piksel merah, hijau, atau biru yang menyala.



Dua sub-piksel menyala yang bersebelahan:

- Merah + Biru = Ungu
- Merah + Hijau = Kuning

- Hijau + Biru = Sian (Biru Muda)



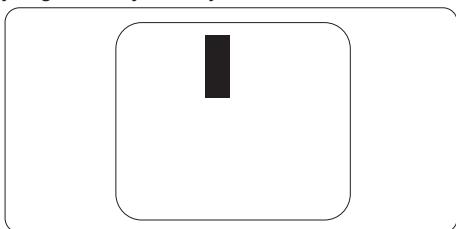
Tiga subpiksel menyalah yang bersebelahan (satu piksel putih).

Catatan

Titik terang merah atau biru harus lebih dari 50 persen lebih terang dibandingkan titik di sekitarnya, sedangkan titik terang hijau harus 30 persen lebih terang dibandingkan titik di sekitarnya.

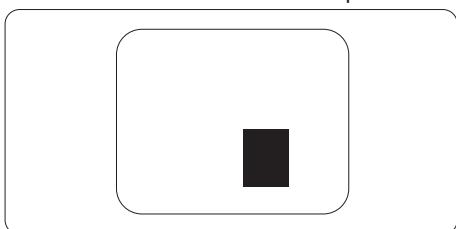
Cacat Titik Hitam

Cacat titik hitam muncul sebagai piksel atau subpiksel yang selalu gelap atau ‘mati’. Artinya, titik gelap adalah subpiksel yang menonjol di layar ketika monitor menampilkan pola terang. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik hitam.



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan subpiksel dari jenis yang sama yang berdekatan mungkin lebih terlihat, AOC juga menetapkan toleransi untuk kedekatan cacat piksel.



Toleransi Cacat Piksel

Untuk memenuhi syarat perbaikan atau penggantian akibat cacat piksel selama masa garansi, panel Monitor pada monitor panel AOC harus memiliki cacat piksel atau sub piksel yang melebihi toleransi yang tercantum dalam manual daring.

| CACAT TITIK TERANG | TINGKAT YANG DITERIMA |
|---|-----------------------|
| 1 sub-piksel menyalah | 2 |
| 2 sub-piksel menyalah yang bersebelahan | 1 |
| 3 sub-piksel menyalah yang bersebelahan (satu piksel putih) | 0 |
| Jarak antara dua cacat titik terang* | $\geq 15\text{mm}$ |
| Total cacat titik terang dari semua jenis | 2 |
| CACAT TITIK HITAM | TINGKAT YANG DITERIMA |
| 1 sub-piksel gelap | 5 atau kurang |
| 2 sub-piksel gelap yang bersebelahan | 2 atau kurang |
| 3 subpiksel gelap yang bersebelahan | ≤ 0 |
| Jarak antara dua cacat titik hitam* | $\geq 15\text{mm}$ |
| Total cacat titik hitam dari semua jenis | 5 atau kurang |
| TOTAL CACAT TITIK | TINGKAT YANG DITERIMA |
| Total cacat titik terang atau hitam dari semua jenis | 5 atau kurang |

Catatan

*: 1 atau 2 cacat sub piksel yang berdekatan = 1 cacat titik.

Mode Tampilan Preset

| STANDAR | RESOLUSI ($\pm 1\text{Hz}$) | FREKUENSI HORIZONTAL (KHz) | FREKUENSI VERTIKAL (Hz) |
|-------------------|-------------------------------|----------------------------|-------------------------|
| VGA | 640x480@60Hz | 31.469 | 59.94 |
| | 640x480@72Hz | 37.861 | 72.809 |
| | 640x480@75Hz | 37.5 | 75 |
| | 640x480@100Hz | 50.313 | 99.826 |
| | 640x480@120Hz | 60.938 | 119.72 |
| SVGA | 800x600@56Hz | 35.16 | 56.250 |
| | 800x600@60Hz | 37.88 | 60.317 |
| | 800x600@72Hz | 48.077 | 72.188 |
| | 800x600@75Hz | 46.875 | 75.000 |
| | 800x600@100Hz | 62.760 | 99.778 |
| | 800x600@120Hz | 76.302 | 119.972 |
| XGA | 1024x768@60Hz | 48.36 | 60 |
| | 1024x768@70Hz | 56.476 | 70.07 |
| | 1024x768@100Hz | 80.448 | 99.811 |
| | 1024x768@120Hz | 97.551 | 119.989 |
| SXGA | 1280x1024@60Hz | 63.981 | 60.020 |
| | 1280x720@60Hz | 44.772 | 59.855 |
| Full HD | 1920x1080@50Hz | 28.125 | 50.00 |
| | 1920x1080@60Hz | 67.500 | 60.00 |
| | 1920x1080@120Hz | 135.000 | 120.00 |
| QHD | 2560x1440@100Hz | 88.860 | 60.00 |
| | 2560x1440@60Hz | 151.000 | 100.000 |
| | 2560x1440@120Hz | 183.0 | 120 |
| | 2560x1440@144Hz | 222 | 144 |
| QHD (DisplayPort) | 2560x1440@165Hz | 247.665 | 165 |
| | 2560x1440@200Hz | 304.000 | 200 |
| | 2560x1440@240Hz | 364.802 | 240 |
| | 2560x1440@260Hz | 382.201 | 260.001 |
| MODE IBM | | | |
| DOS | 720x400@70Hz | 31.469 | 70 |
| MODE MAC | | | |
| VGA | 640x480@67Hz | 35 | 67 |
| SVGA | 832x624@75Hz | 49.725 | 75 |
| XGA | 1024x768@75Hz | 60.241 | 75 |

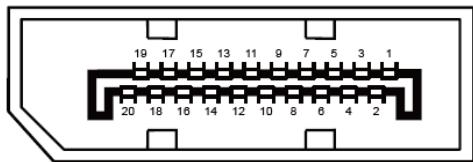
CATATAN: Menurut Standar VESA, mungkin terdapat kesalahan tertentu (+/-1Hz) saat menghitung refresh rate (frekuensi bidang) dari berbagai sistem operasi dan kartu grafis. Untuk meningkatkan kompatibilitas, refresh rate nominal produk ini telah dibulatkan. Harap merujuk pada produk sebenarnya.

Penugasan Pin



Kabel Sinyal Tampilan Warna 19-Pin

| Nomor Pin | Nama Sinyal | Nomor Pin | Nama Sinyal | Nomor Pin | Nama Sinyal |
|-----------|---------------------|-----------|--------------------------------|-----------|------------------|
| 1. | Data TMDS 2+ | 9. | Data TMDS 0- | 17. | Ground DDC/CEC |
| 2. | Perisai Data TMDS 2 | 10. | Clock TMDS + | 18. | Daya +5V |
| 3. | Data TMDS 2- | 11. | Perisai Clock TMDS | 19. | Deteksi Hot Plug |
| 4. | Data TMDS 1+ | 12. | Clock TMDS- | | |
| 5. | Perisai Data TMDS 1 | 13. | CEC | | |
| 6. | Data TMDS 1- | 14. | Cadangan (N.C. pada perangkat) | | |
| 7. | Data TMDS 0+ | 15. | SCL | | |
| 8. | Perisai Data TMDS 0 | 16. | SDA | | |



Kabel Sinyal Tampilan Warna 20-Pin

| Nomor Pin | Nama Sinyal | Nomor Pin | Nama Sinyal |
|-----------|---------------|-----------|------------------|
| 1 | ML_Lane 3 (n) | 11 | GND |
| 2 | GND | 12 | ML_Lane 0 (p) |
| 3 | ML_Lane 3 (p) | 13 | CONFIG1 |
| 4 | ML_Lane 2 (n) | 14 | CONFIG2 |
| 5 | GND | 15 | AUX_CH(p) |
| 6 | ML_Lane 2 (p) | 16 | GND |
| 7 | ML_Lane 1 (n) | 17 | AUX_CH(n) |
| 8 | GND | 18 | Deteksi Hot Plug |
| 9 | ML_Lane 1 (p) | 19 | Return DP_PWR |
| 10 | ML_Lane 0 (n) | 20 | DP_PWR |

Plug and Play

Fitur Plug & Play DDC2B

Monitor ini dilengkapi dengan kemampuan VESA DDC2B sesuai dengan Standar VESA DDC. Fitur ini memungkinkan monitor untuk menginformasikan identitasnya kepada sistem host dan, tergantung pada tingkat DDC yang digunakan, mengkomunikasikan informasi tambahan mengenai kemampuan tampilan.

DDC2B adalah saluran data dua arah yang berbasis pada protokol I2C. Host dapat meminta informasi EDID melalui saluran DDC2B.

