

AOC
GAMING



Panduan pengguna

U32G4U
AOC GAMING MONITOR

Keselamatan.....	1
Konvensi Nasional.....	1
Daya.....	2
Instalasi.....	3
Pembersihan.....	4
Lain-lain.....	5
Pengaturan.....	6
Isi dalam Kotak.....	6
Pasang Stand & Basis.....	7
Mengatur 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
PIP/PBP.....	20
Pengaturan.....	22
Audio	23
Pengaturan OSD.....	24
Informasi.....	25
Indikator LED	26
Pemecahan Masalah.....	27
Spesifikasi.....	28
Spesifikasi Umum.....	28
Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC	29
Mode Tampilan Preset	31
Penugasan Pin.....	32
Plug and Play	33

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Peringatan, dan Tanda Bahaya

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



CATATAN: CATATAN menunjukkan informasi penting yang membantu Anda menggunakan sistem komputer dengan lebih efektif.



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



PERINGATAN KESELAMATAN: PERINGATAN KESELAMATAN menunjukkan potensi bahaya fisik dan memberi tahu cara menghindari masalah tersebut.

Beberapa peringatan mungkin ditampilkan dalam format alternatif dan tanpa disertai ikon. Dalam hal tersebut, penyajian khusus peringatan diatur oleh otoritas regulasi.

Daya

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

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

Colokan ini hanya dapat dipasang pada stopkontak yang memiliki grounding sebagai fitur keselamatan. Jika stopkontak Anda tidak mendukung colokan tiga kabel, minta teknisi listrik memasang stopkontak yang sesuai, atau gunakan adaptor untuk menghubungkan perangkat dengan ground secara aman. Jangan menghilangkan fungsi keselamatan dari colokan yang memiliki grounding.

 Cabut perangkat saat terjadi badai petir atau ketika perangkat tidak akan digunakan dalam waktu lama. Langkah ini akan melindungi monitor dari kerusakan akibat lonjakan listrik.

 Jangan membebani steker dan kabel ekstensi secara berlebihan. Pembebanan berlebih dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.

 Untuk memastikan kinerja yang baik, gunakan monitor hanya dengan komputer yang terdaftar UL dan memiliki stopkontak yang dikonfigurasi sesuai dengan tanda antara 100–240V AC, Min. 5A.

 Stopkontak dinding harus dipasang dekat peralatan dan mudah diakses.

Instalasi

⚠! Jangan meletakkan monitor pada troli, penyangga, tripod, braket, atau meja yang tidak stabil. Jika monitor jatuh, dapat melukai orang dan menyebabkan kerusakan serius pada produk ini. Gunakan hanya kereta dorong, dudukan, tripod, braket, atau meja yang direkomendasikan oleh produsen atau dijual bersama produk ini. Ikuti petunjuk produsen'ketika memasang produk dan gunakan aksesoris pemasangan yang direkomendasikan oleh produsen. Kombinasi produk dan kereta dorong harus dipindahkan dengan hati-hati.

⚠! Jangan pernah mendorong benda apapun ke dalam slot pada kabinet monitor. Hal ini dapat merusak bagian rangkaian yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik. Jangan pernah menumpahkan cairan ke monitor.

⚠! Jangan letakkan bagian depan produk langsung di lantai.

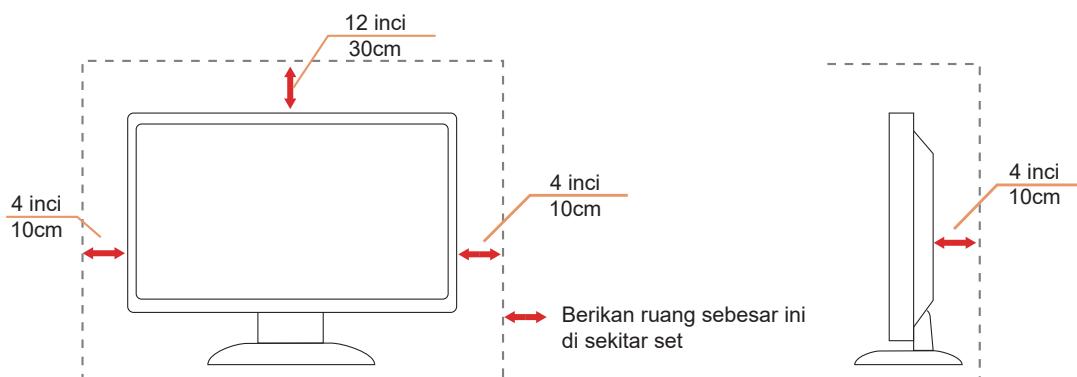
⚠! Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh produsen dan ikuti petunjuk kit tersebut.

⚠! Berikan 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.

Perhatikan area ventilasi yang direkomendasikan di sekitar monitor saat monitor dipasang di dinding atau pada dudukan:

Terpasang dengan dudukan



Pembersihan

 Bersihkan kabinet secara rutin dengan kain lembut yang dibasahi air.

 Gunakan kain kapas lembut atau kain microfiber saat membersihkan. Kain harus lembap dan hampir kering; jangan biarkan cairan masuk ke dalam casing.



 Harap cabut kabel daya sebelum membersihkan produk.

Lain-lain

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

 Pastikan lubang ventilasi tidak tertutup oleh meja atau tirai.

 Jangan gunakan monitor LCD pada kondisi getaran berat atau benturan kuat selama operasi.

 Jangan menjatuhkan atau membenturkan monitor saat operasi atau pengangkutan.

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

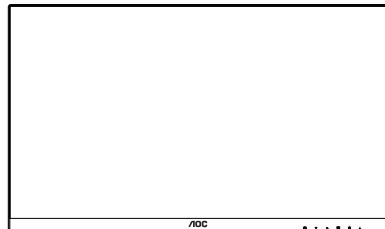
Untuk negara lain, jenis yang sesuai harus digunakan sesuai kebutuhan.

 Tekanan suara berlebih dari earphone dan headphone dapat menyebabkan kehilangan pendengaran.

Penyesuaian equalizer ke tingkat maksimum meningkatkan tegangan output earphone dan headphone, sehingga meningkatkan tingkat tekanan suara.

Pengaturan

Isi dalam Kotak



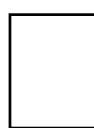
Monitor



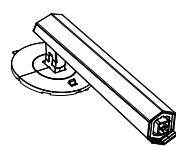
*



Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



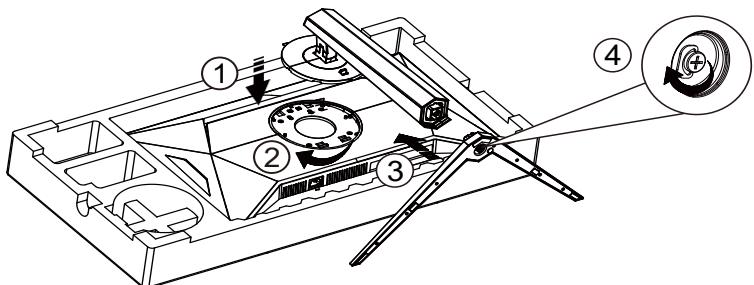
USB Cable

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

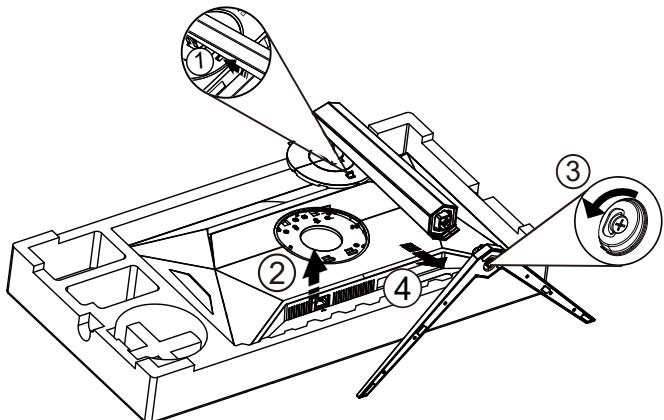
Pasang Stand & Basis

Harap pasang atau lepaskan basis mengikuti langkah-langkah berikut.

Pemasangan:



Pelepasan:



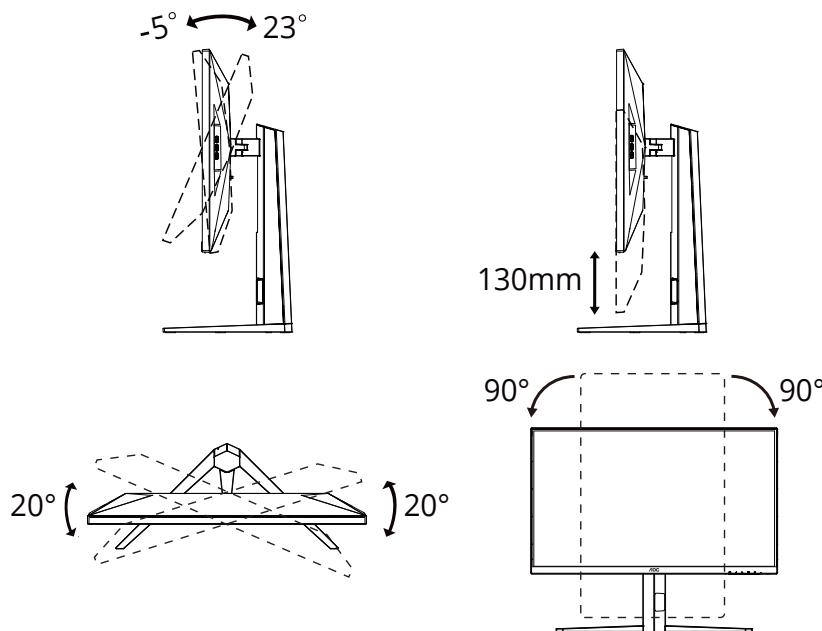
 **CATATAN:** Desain tampilan mungkin berbeda dari yang digambarkan.

Mengatur Sudut Pandang

Untuk mendapatkan pengalaman menonton terbaik, disarankan pengguna memastikan wajahnya terlihat seluruhnya di layar, kemudian mengatur sudut monitor sesuai preferensi pribadi.

Pegang penyangga agar monitor tidak terjatuh saat mengubah sudut monitor.

Anda dapat mengatur monitor seperti berikut:



CATATAN:

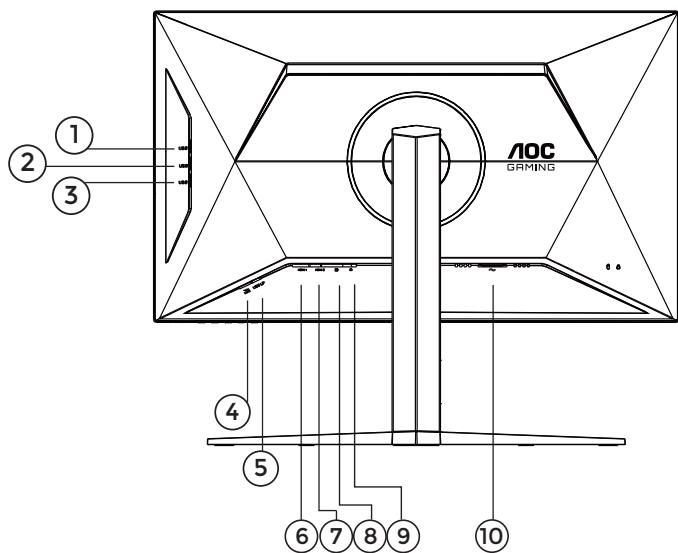
Jangan sentuh layar LCD saat mengubah sudut. Menyentuh layar LCD dapat menyebabkan kerusakan.

⚠ Peringatan

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

Menyambungkan Monitor

Sambungan Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. USB3.2 Gen2 downstream
2. USB3.2 Gen2 downstream
3. USB3.2 Gen2 downstream
4. USB3.2 Gen2 downstream+charging
5. USB upstream
6. HDMI 1
7. HDMI 2
8. DisplayPort
9. Earphone
10. Daya

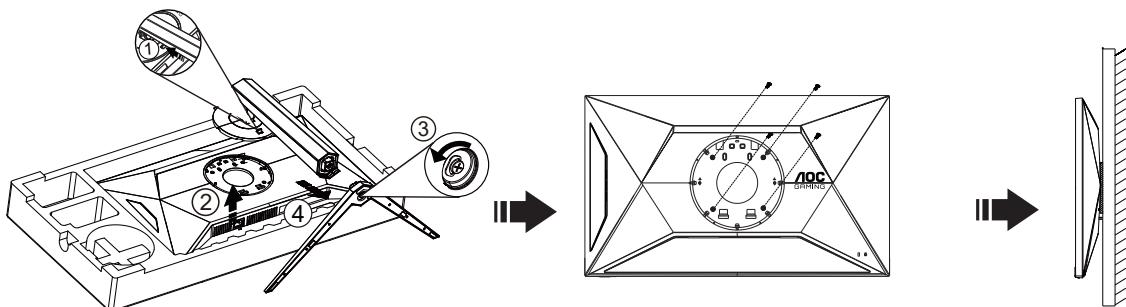
Sambungkan ke PC

1. Sambungkan kabel daya dengan kuat ke bagian belakang layar.
 2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
 3. Sambungkan kabel sinyal layar ke konektor video di bagian belakang komputer Anda.
 4. Colokkan kabel daya komputer dan monitor Anda ke stopkontak yang dekat.
 5. Nyalakan komputer dan monitor Anda.
- Jika monitor menampilkan gambar, instalasi telah selesai. Jika tidak menampilkan gambar, harap merujuk ke Pemecahan Masalah.

Untuk melindungi perangkat, selalu matikan PC dan monitor LCD sebelum menyambungkannya.

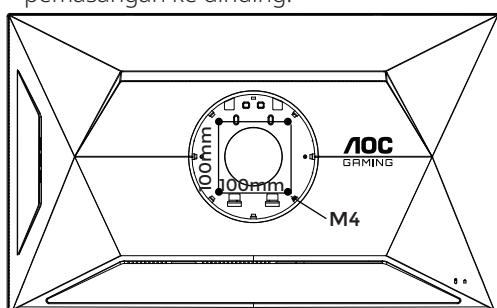
Pemasangan di Dinding

Persiapan Pemasangan Lengan Pemasangan Dinding Opsional.

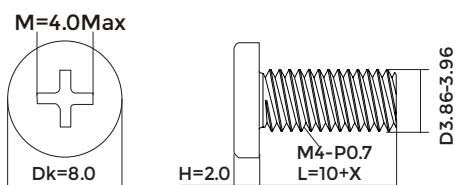


Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan sambungan daya sebelum memulai prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

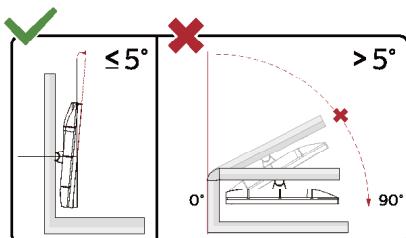
1. Lepaskan bagian dasar.
2. Ikuti petunjuk produsen untuk merakit lengan pemasangan dinding.
3. Tempatkan lengan pemasangan dinding di bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang di belakang monitor.
4. Masukkan 4 sekrup ke lubang tersebut dan kencangkan.
5. Sambungkan kembali kabel-kabel. Lihat manual pengguna lengan pemasangan 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 pada semua model. Harap periksa dengan dealer atau departemen resmi AOC. Selalu hubungi produsen untuk pemasangan di dinding.



* Desain tampilan mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.

PERINGATAN:

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

fungsi Adaptive-Sync

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

Kartu Grafis

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

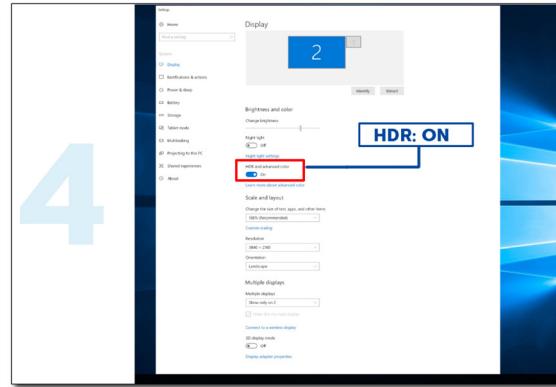
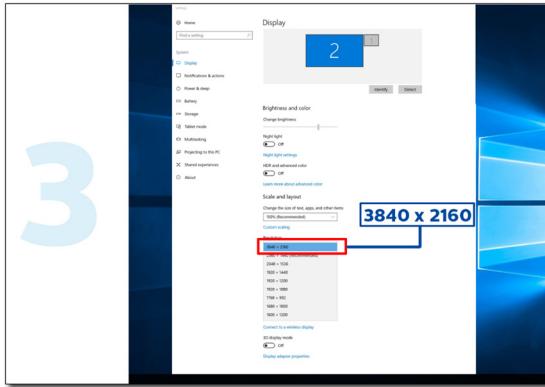
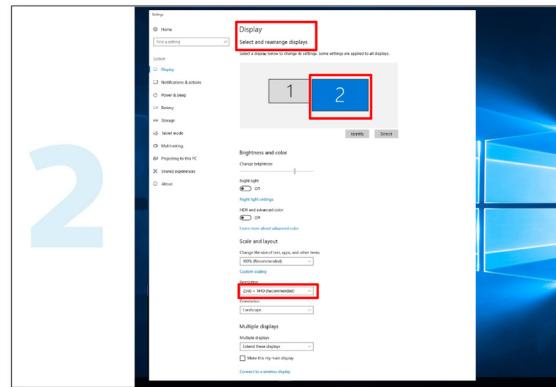
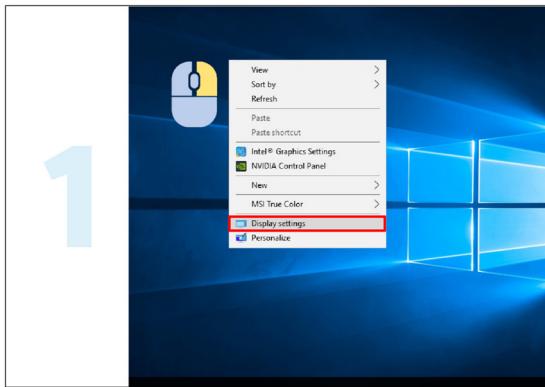
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

Layar 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 apabila Anda tidak memerlukan fungsi aktivasi otomatis.

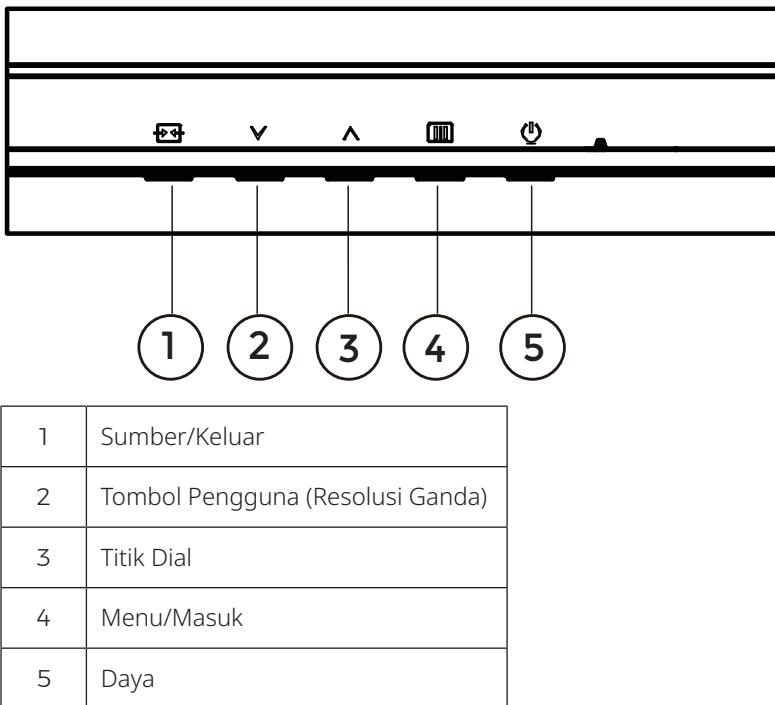
Catatan:

1. Tidak diperlukan pengaturan khusus untuk antarmuka DisplayPort/HDMI pada versi WIN10 yang lebih rendah dari V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang tersedia, sedangkan antarmuka DisplayPort tidak berfungsi pada versi WIN10 V1703.
3. Pengaturan Tampilan¹
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 3840*2160, dan HDR telah disetel ke ON.
 - b. Setelah memasuki aplikasi, efek HDR terbaik dapat diperoleh saat resolusi diubah ke 3840*2160 (jika tersedia).



Penyesuaian

Tombol Pintas



Menu/Masuk

Tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan.

Daya

Tekan tombol Daya untuk menyalakan monitor.

Titik Dial

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

Tombol Pengguna (Resolusi Ganda)

Pengaturan Pengguna “▼” Menu pintasan tombol: Resolusi Ganda/Mode Gaming/Skop Sniper/Penghitung Frame. Pengaturan default adalah Resolusi Ganda.

Saat OSD tidak aktif, tekan “▼” tombol untuk membuka fungsi Resolusi Ganda, lalu tekan “▼” atau “▲” Tombol untuk memilih mode Resolusi Ganda (UHD 120Hz, UHD 160Hz, FHD 320Hz) berdasarkan tipe frekuensi penyegaran maksimum yang berbeda.

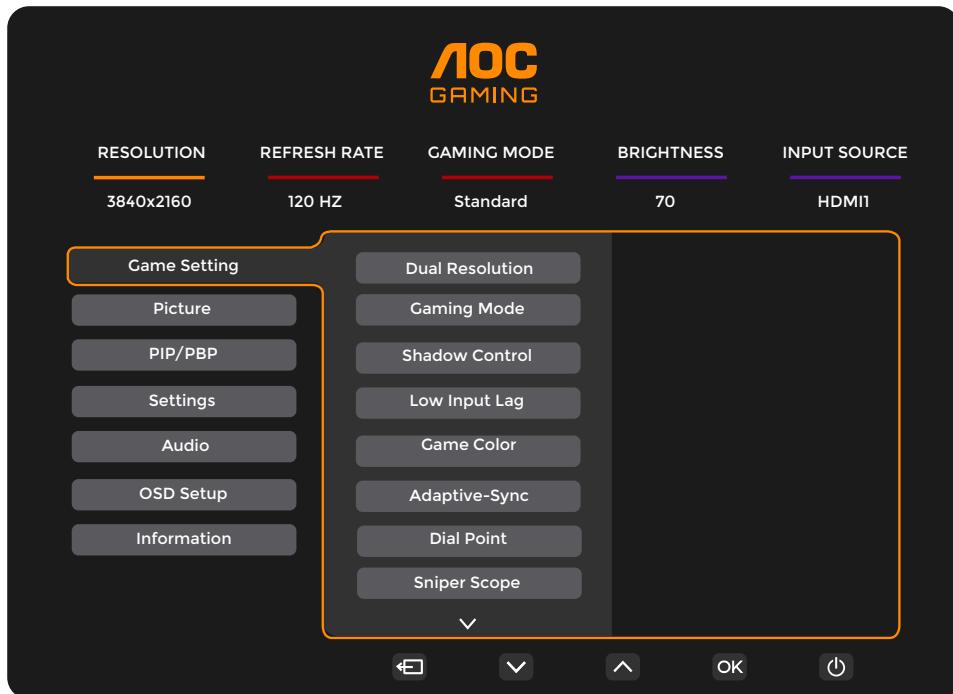
Sumber/Keluar

Saat OSD tertutup, menekan tombol Source/Exit akan berfungsi sebagai tombol pintas Source.

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

Pengaturan OSD

Instruksi dasar dan sederhana mengenai tombol kontrol.

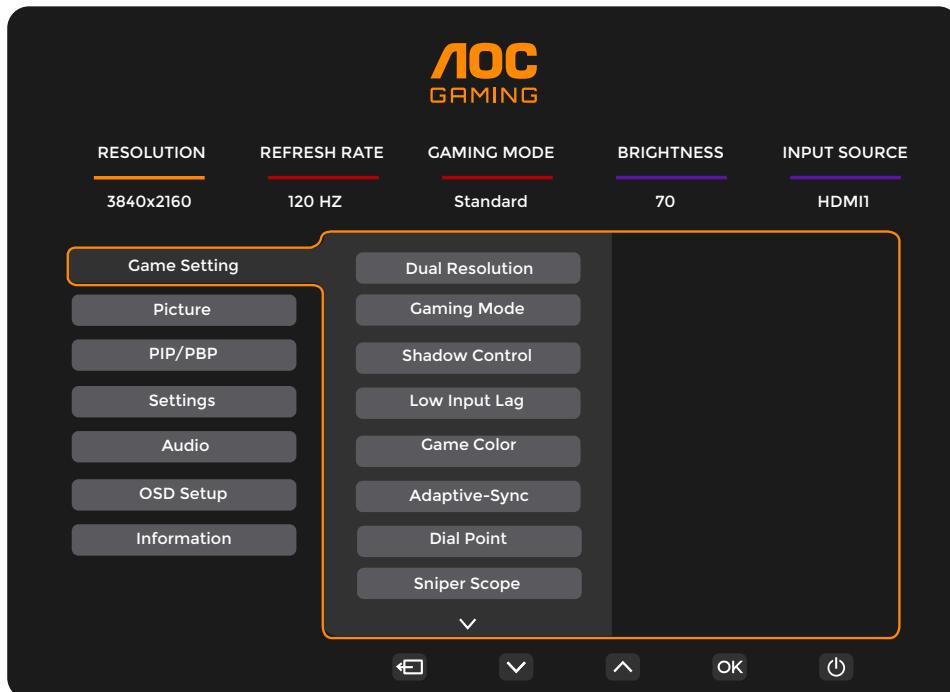


- 1). Tekan  tombol MENU untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Tekan  atau  untuk menavigasi fungsi-fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan disorot, tekan  tombol MENU/OK untuk mengaktifkannya, tekan  atau  untuk menavigasi fungsi sub-menu. Setelah fungsi sub-menu yang diinginkan disorot, tekan  tombol MENU/OK untuk mengaktifkannya.
- 3). Tekan  atau  untuk mengubah pengaturan fungsi yang dipilih. Tekan  /  untuk keluar. Jika Anda ingin mengatur fungsi lain, ulangi langkah 2-3.
- 4). Fungsi Kunci OSD: Untuk mengunci OSD, tekan dan tahan tombol  tekan tombol MENU saat monitor dalam keadaan mati, kemudian tekan  tombol daya untuk menghidupkan monitor. Untuk membuka kunci OSD, tekan dan tahan  tekan tombol MENU saat monitor dalam keadaan mati, kemudian tekan  tombol daya untuk menghidupkan monitor.

Catatan:

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

Pengaturan Game



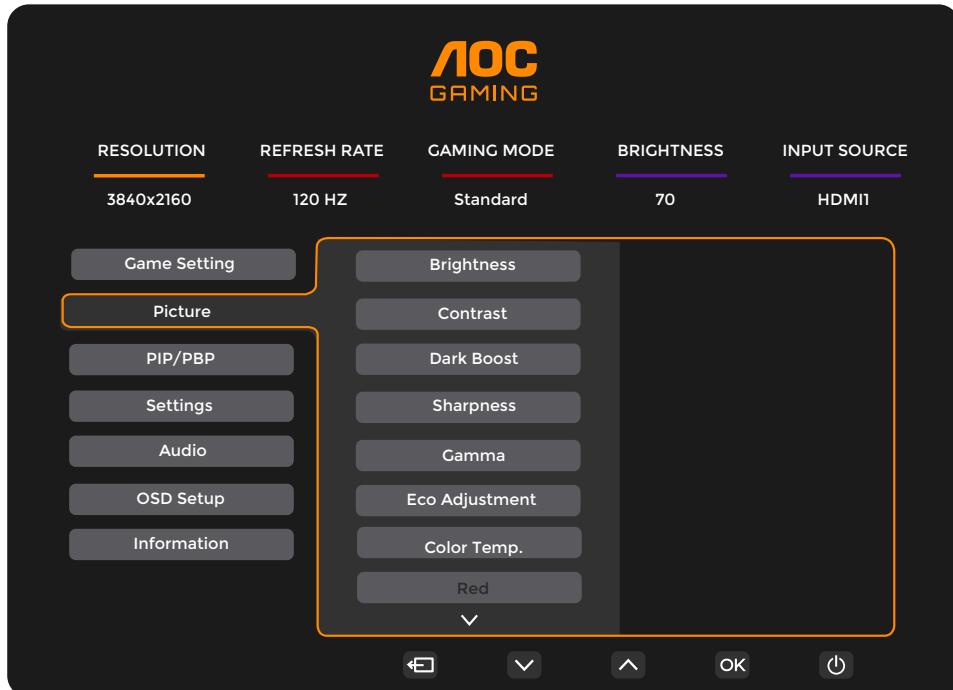
Resolusi Ganda	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	Mode Resolusi Ganda yang dipilih.
Mode Gaming	Standar	Meningkatkan keterbacaan untuk game web dan mobile yang sesuai.
	FPS	Untuk memainkan game FPS (First Person Shooters). Meningkatkan level hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk memainkan game RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balapan	Untuk bermain game Balapan, memberikan waktu respons tercepat dan saturasi warna yang tinggi.
	Pemain 1	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Pemain 1.
	Pemain 2	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Pemain 2.
	Pemain 3	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Pemain 3.
Kontrol Bayangan	0 ~ 20	Kontrol Bayangan default adalah 0, kemudian pengguna dapat menyesuaikan dari 0 hingga 20 untuk memperjelas gambar. Jika gambar terlalu gelap sehingga detail tidak terlihat jelas, atur dari 0 hingga 20 untuk memperjelas gambar.
Input Lag Rendah	Mati / Hidup	Matikan frame buffer untuk mengurangi input lag.
Warna Game	0 ~ 20	Warna Game menyediakan pengaturan saturasi dengan tingkat 0–20 agar gambar lebih baik.
Adaptive-Sync	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau Aktifkan Adaptive-Sync. Pengingat Aktivasi Adaptive-Sync: Saat 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 pengguna bermain game First Person Shooter (FPS) dengan sasaran yang akurat dan presisi.
Skop Sniper	Mati / 1.0 / 1.5 / 2.0	Perbesar secara lokal untuk memudahkan penargetan saat menembak.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) menyediakan 0–20 tingkat penyesuaian untuk mengurangi blur gerakan. Catatan: Fungsi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync dalam keadaan mati dan frekuensi penyegaran $\geq 80\text{Hz}$.

Sinkronisasi MBR	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau Aktifkan Sinkronisasi MBR (Penghilangan Blur Gerakan). Catatan: Fungsi Sinkronisasi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync diaktifkan dan sinyal input berupa frekuensi variabel, serta frekuensi lapangan $\geq 75\text{Hz}$.
Overdrive	Normal	Sesuaikan waktu respons. Catatan:
	Cepat	1. Jika pengguna mengatur OverDrive ke "Fastest", gambar yang ditampilkan mungkin menjadi buram. Pengguna dapat mengatur tingkat OverDrive atau mematikannya sesuai dengan preferensi mereka.
	Lebih Cepat	2. Fungsi "Extreme" bersifat opsional ketika Adaptive-Sync dalam keadaan mati, dan frekuensi penyegaran $\geq 80\text{Hz}$.
	Tercepat	3. Kecerahan layar akan berkurang saat fungsi "Extreme" diaktifkan.
	Ekstrem	
Penghitung Frame	Mati / Kanan-Atas / Kanan-Bawah / Kiri-Atas / Kiri-Bawah	Tampilkan frekuensi V pada sudut yang dipilih.

Catatan:

- 1). Saat "Mode HDR" di bawah "Gambar" diaktifkan, item "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Saat "HDR" di bawah "Gambar" diatur ke "DisplayHDR", item "Mode Gaming", "Kontrol Bayangan", "Warna Game", "Skop Sniper", "MBR", "Sinkronisasi MBR", dan "Extreme" pada "Overdrive" tidak dapat disesuaikan.
Ketika "HDR" pada "Gambar" diatur ke "HDR Picture", "HDR Movie", atau "HDR Game", item "Mode Gaming", "Warna Game", "Skop Sniper", "MBR", "MBR Sync", dan "Extreme" di bawah "Overdrive" tidak dapat disesuaikan.
- 3). Ketika "Ruang Warna" pada "Gambar" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Kontrol Bayangan", "Warna Game", "MBR", "MBR Sync", dan "Extreme" di bawah "Overdrive" tidak dapat disesuaikan.

Gambar



Kecerahan	0-100	Penyesuaian Backlight.
Kontras	0-100	Kontras dari Register Digital.
Dark Boost	Mati / Level 1 / Level 2 / Level 3	Meningkatkan detail layar pada 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.	Keseragaman	Mode Keseragaman.
	Hangat	Suhu Warna Hangat.
	Normal	Suhu Warna Normal.
	Dingin	Suhu Warna Dingin.
Merah	Pengguna	Pulihkan Suhu Warna.
	0-100	Penguatan Merah dari Digital-register.
Hijau	0-100	Penguatan Hijau dari Digital-register.

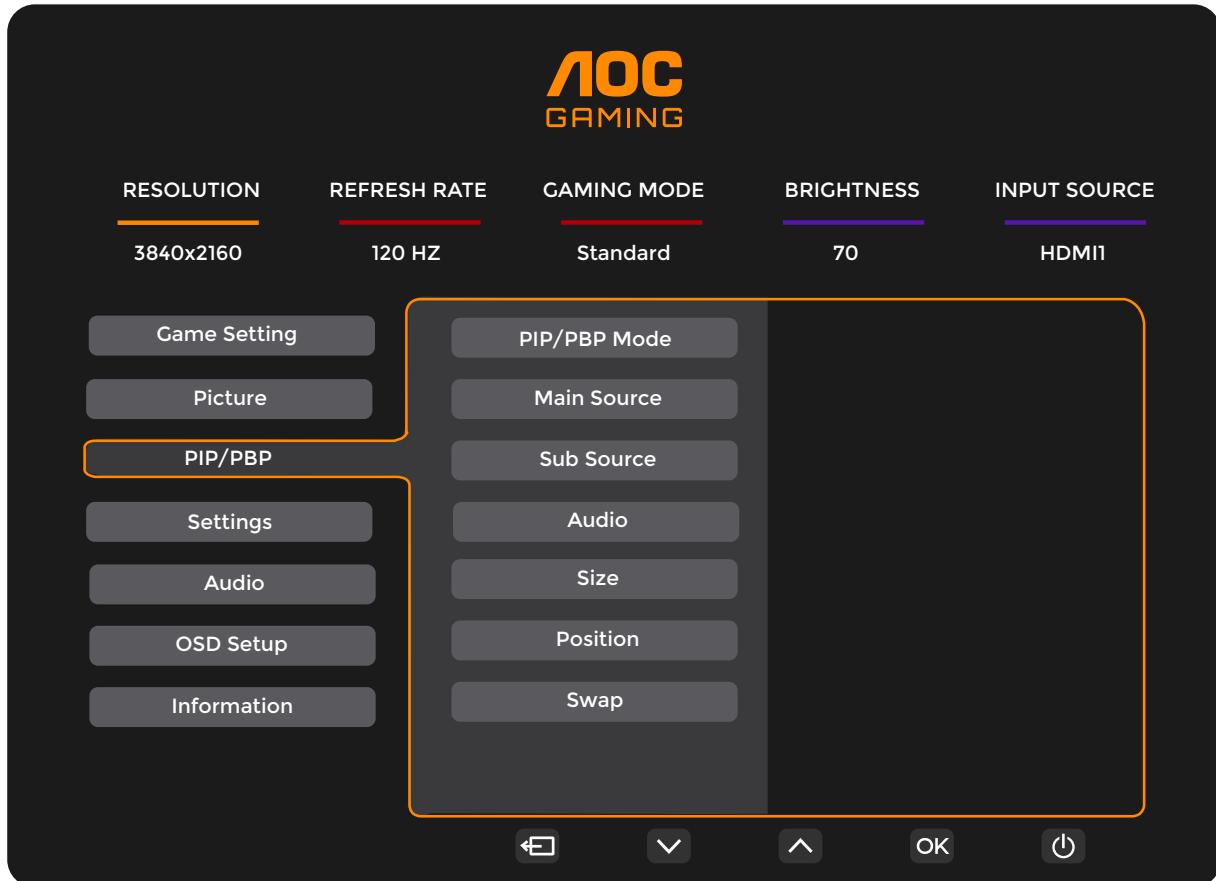
Biru	0-100	Penguatan Biru dari Digital-register.
R. Kejenuhan	0-100	Sesuaikan R. Kejenuhan.
G. Kejenuhan	0-100	Sesuaikan G. Kejenuhan.
B. Kejenuhan	0-100	Sesuaikan B. Kejenuhan.
Kj.Saturasi	0-100	Atur Kj.Saturasi.
M.Saturasi	0-100	Atur M.Saturasi.
Y.Saturasi	0-100	Atur Y.Saturasi.
R.Nuansa	0-100	Atur R.Nuansa.
G.Nuansa	0-100	Atur G.Nuansa.
B.Nuansa	0-100	Atur B.Nuansa.
K.Nuansa	0-100	Atur K.Nuansa.
M.Nuansa	0-100	Atur M.Nuansa.
Y.Nuansa	0-100	Atur Y.Nuansa.
HDR	Mati	Atur profil HDR sesuai dengan kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	DisplayHDR	
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Permainan HDR	
Mode HDR	Mati	Dioptimalkan untuk warna dan kontras gambar, mensimulasikan efek HDR. Catatan: Saat HDR tidak terdeteksi, opsi Mode HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Permainan HDR	
DCR	Mati	Nonaktifkan rasio kontras dinamis.
	Aktif	Aktifkan rasio kontras dinamis.
Ruang Warna	Panel Asli	Panel ruang warna standar.
	sRGB	Ruang Warna sRGB.
	DCI-P3	Ruang Warna DCI-P3.
Mode LowBlue	Mati	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengatur 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) / 27"W (16:9)	Pilih rasio gambar untuk tampilan.
--------------	---	------------------------------------

Catatan:

- 1). Saat "Mode HDR" diaktifkan, item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Saturasi/Warna 6-Axis", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "HDR" disetel ke "DisplayHDR", semua item di bawah "Gambar" kecuali "HDR" dan "Ketajaman" tidak dapat disesuaikan. Ketika "HDR" disetel 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" disetel ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Saturasi/Warna 6-Axis", "Mode HDR", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 4). Ketika "Penyesuaian Eco" disetel ke "Reading" atau "Uniformity", item "Kontras", "Dark Boost", "Suhu Warna", "Saturasi/Warna 6-Axis", "DCR", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 5). Ketika "Mode Gaming" pada "Pengaturan Game" disetel ke mode selain "Standar", item "Penyesuaian Eco", "Saturasi/Warna 6-Axis", "Mode HDR", dan "Ruang Warna" tidak dapat disesuaikan.

PIP/PBP



Mode PIP/PBP	Mati / PIP / PBP	Nonaktifkan atau Aktifkan PIP atau PBP.
Sumber Utama		Pilih sumber layar utama.
Sumber Sub		Pilih sumber layar sub.
Audio	Sumber Utama	Pilih pengaturan audio untuk layar utama atau layar sub.
	Sumber Sub	
Ukuran	Kecil / Sedang / Besar	Pilih ukuran layar.
Posisi	Kanan-atas	Atur posisi layar.
	Kanan-bawah	
	Kiri-atas	
	Kiri bawah	
Tukar	Aktif: Tukar	Tukar sumber layar.
	Mati: tanpa aksi	

Catatan:

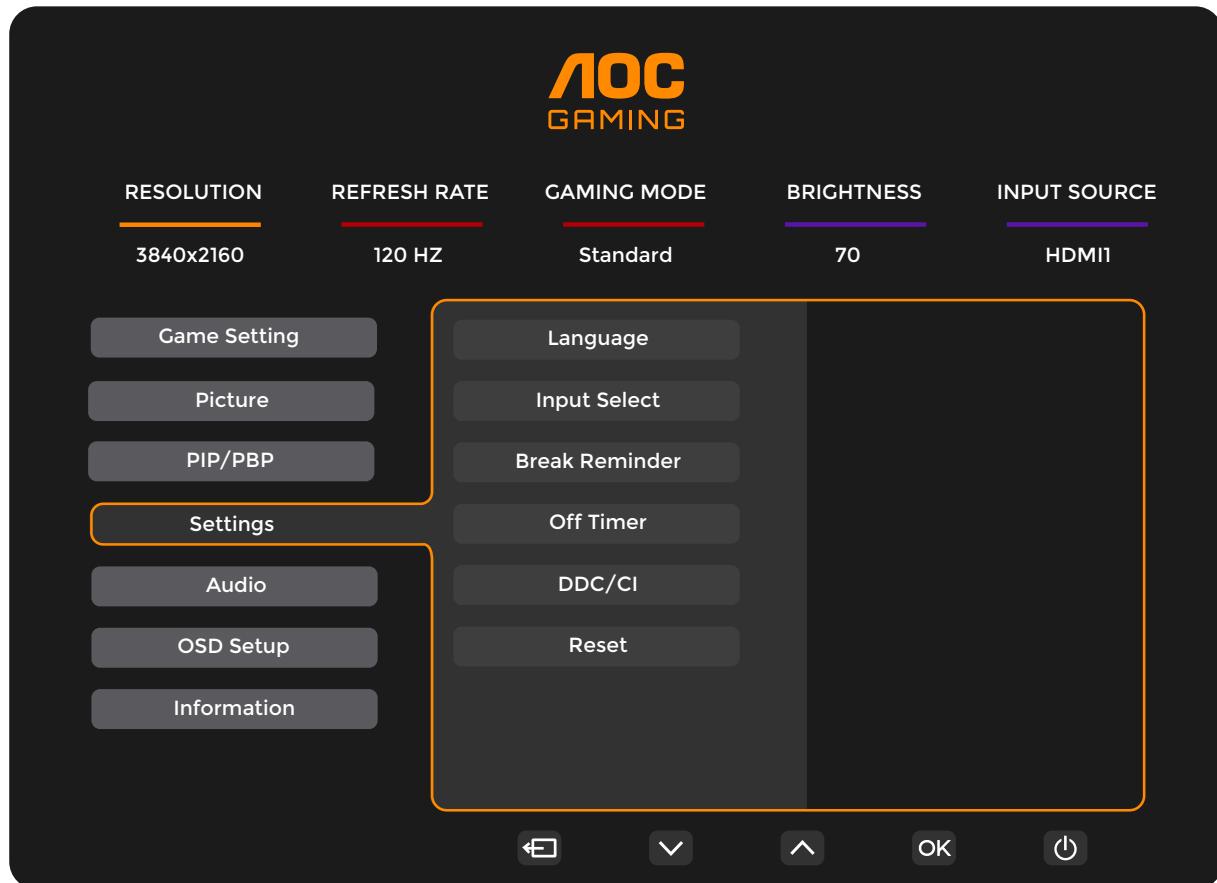
- 1). Saat PIP/PBP diaktifkan, beberapa penyesuaian warna di menu OSD hanya berlaku untuk layar utama, sedangkan layar sub mungkin tidak didukung. Oleh karena itu, layar utama dan layar sub mungkin memiliki warna yang berbeda.

2) Saat PBP/PIP diaktifkan, kompatibilitas sumber input layar utama dan layar sub ditunjukkan pada tabel berikut:

PBP		Sumber utama		
		HDMI1	HDMI2	DP
Sumber sub	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

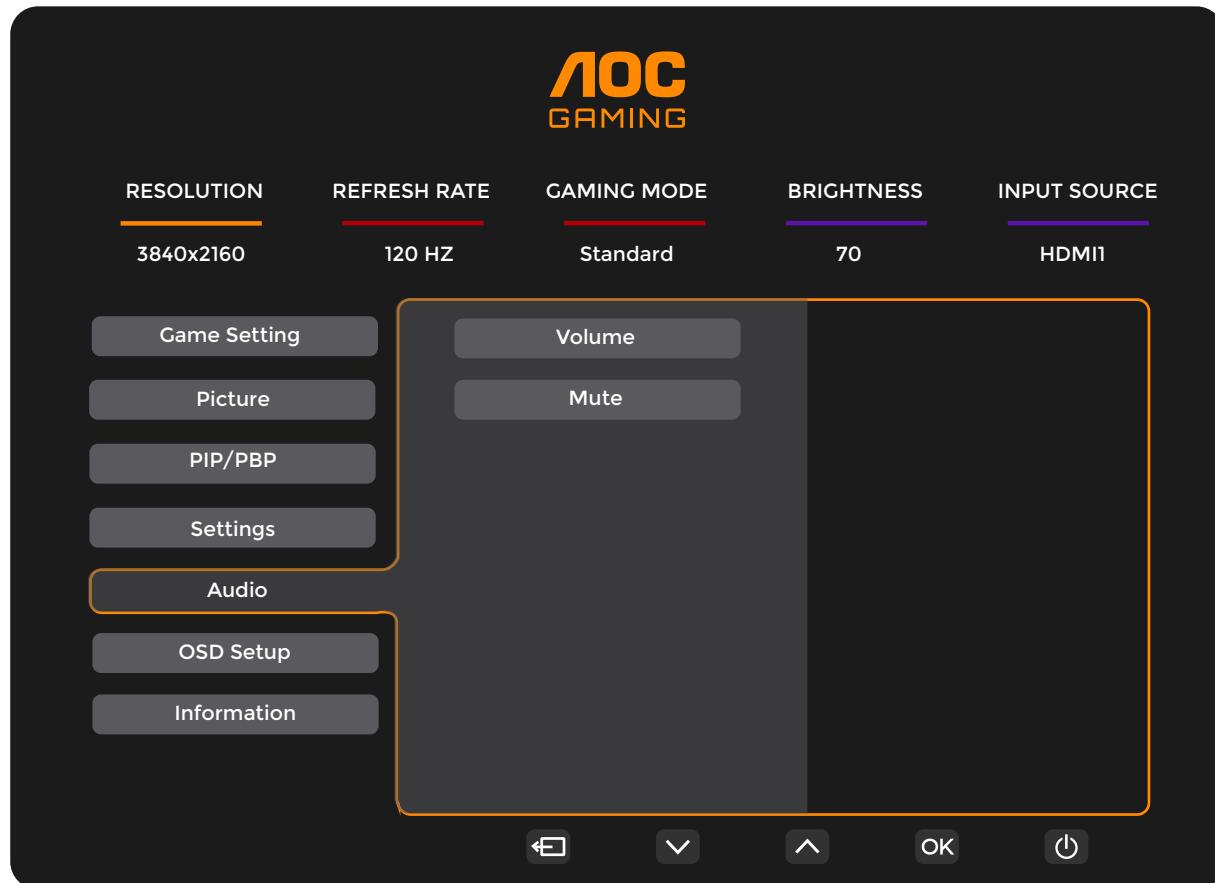
PIP		Sumber utama		
		HDMI1	HDMI2	DP
Sumber sub	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

Pengaturan



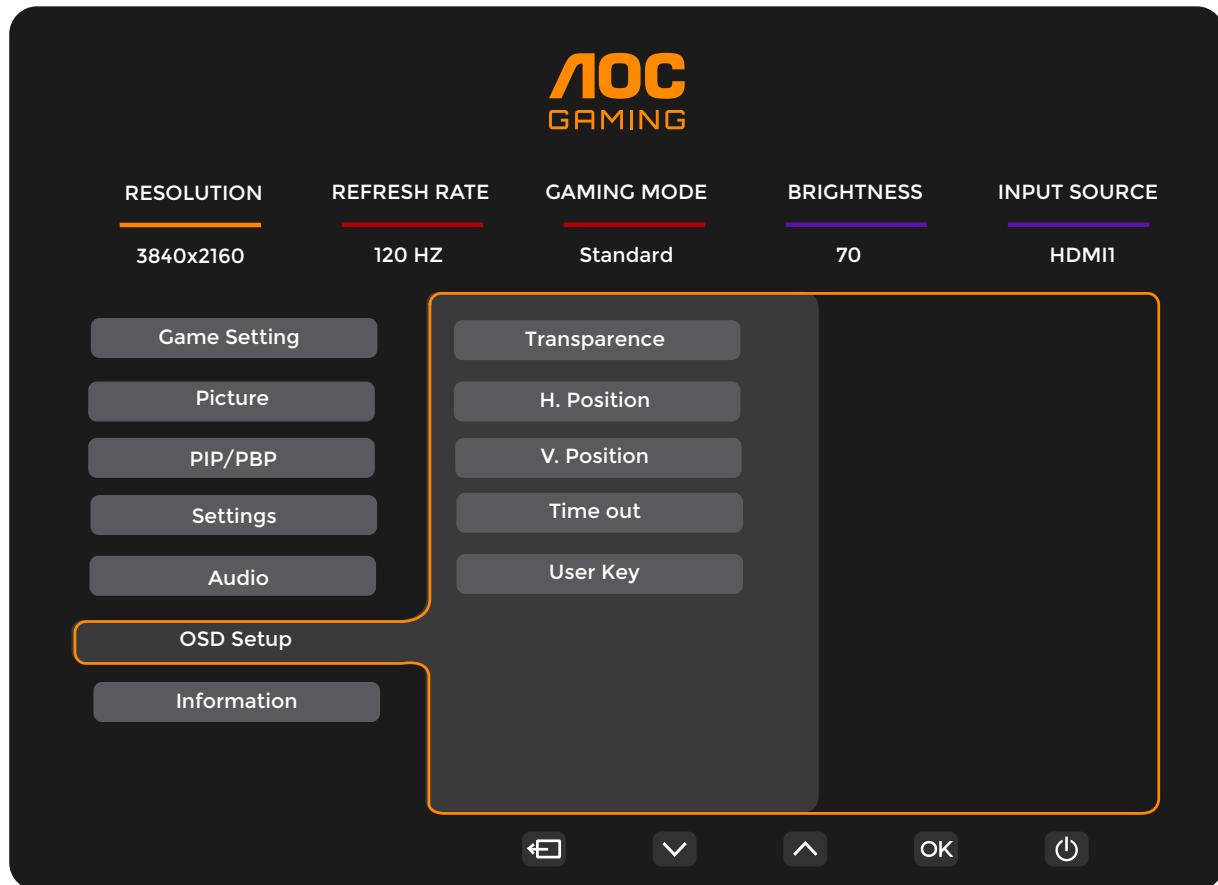
Bahasa		Pilih Bahasa OSD.
Pilih Masukan	Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / DP	Pilih Sumber Sinyal Masukan.
Pengingat Istirahat	Mati / Hidup	Pengingat istirahat jika pengguna bekerja terus menerus lebih dari 1 jam.
Timer Mati	0-24 jam	Pilih waktu pematiian DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan Dukungan DDC/CI.
Reset	Tidak / Ya	Setel ulang menu ke pengaturan bawaan.

Audio



Volume	0-100	Penyesuaian Volume.
Senandungkan	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	Resolusi Ganda / Mode Gaming / Skop Sniper / 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 pembumian 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, Restart 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 ke 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 saat 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 Kabur dan Mengalami Masalah 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. Kami menyarankan menghubungkan monitor langsung ke konektor output kartu video di bagian belakang.</p>
Gambar Bergetar, Berkedip, atau Muncul Pola Gelombang pada Gambar	<p>Pindahkan perangkat elektronik yang dapat menyebabkan gangguan listrik sejauh mungkin dari monitor.</p> <p>Gunakan frekuensi penyegaran maksimum yang mampu didukung monitor pada resolusi yang Anda gunakan.</p>
Monitor Terjebak dalam Mode Mati Aktif"	<p>Saklar Daya Komputer harus dalam posisi ON.</p> <p>Kartu Video Komputer harus terpasang dengan erat di 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 memperhatikan lampu indikator CAPS LOCK. Lampu indikator harus menyala atau padam setelah menekan tombol CAPS LOCK.</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 pada layar tidak terpusat atau ukurannya tidak tepat.	Sesuaikan Posisi Horizontal dan Vertikal atau tekan tombol pintasan (AUTO).
Gambar mengalami cacat warna (putih tidak tampak putih).	Sesuaikan warna RGB atau pilih suhu warna yang diinginkan.
Gangguan horizontal atau vertikal pada layar.	Gunakan mode matikan Windows 7/8/10/11 untuk mengatur CLOCK dan FOCUS. Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.
Peraturan & Layanan	Silakan merujuk pada Informasi Peraturan & Layanan di www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda dan untuk menemukan Informasi Peraturan & Layanan pada halaman Dukungan).

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

Panel	Nama Model	U32G4U	
	Sistem Penggerak	TFT LCD Warna	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	80,1 cm diagonal	
	Jarak Piksel	0,1818 mm (H) x 0,1818 mm (V)	
	Video	Antarmuka HDMI & Antarmuka DisplayPort	
Lain-lain	Rentang Pemindaian Horizontal	30k~360kHz	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimal)	698,112 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	FHD:48~320Hz UHD:48~160Hz	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	392,688 mm	
	Resolusi Pra-Setel Optimal	FHD:1920x1080@60Hz UHD:3840x2160@60Hz	
	Resolusi Maksimum	FHD:1920x1080@320Hz UHD:3840x2160@160Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sumber Daya	100-240V~ 50/60Hz 1,5A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (kecerahan=70, kontras=50)	43W
		Maks. (kecerahan = 100, kontras = 100)	≤110W
		Mode Siaga	≤ 0,5W
Karakteristik Fisik	Pembuangan Panas	Operasi Normal 146,76 BTU/jam (tipikal)	
		Tidur (mode siaga) <1,71 BTU/jam	
		Mode Mati <1,02 BTU/jam	
		Mode Mati (saklar AC) 0 BTU/jam	
	Tipe Konektor	USB UP/USBx4 (termasuk 1 pengisian cepat) HDMIx2/DisplayPort/Jack Earphone	
Lingkungan	Jenis Kabel Sinyal	Dapat Dilepas	
	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)

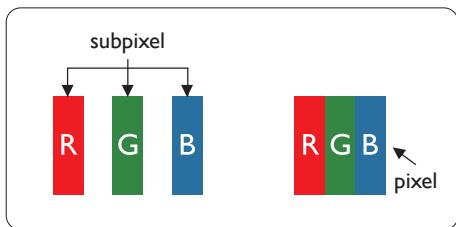


Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC

AOC berkomitmen untuk menyediakan produk dengan kualitas tertinggi. Kami menerapkan beberapa proses manufaktur paling maju di industri serta pengendalian kualitas yang ketat. Namun demikian, cacat piksel atau subpiksel pada Panel Monitor yang digunakan dalam monitor 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 selama 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 tersebut. Sebagai contoh, tidak lebih dari 0,0004% subpiksel pada sebuah monitor boleh mengalami cacat.

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



Piksel dan Subpiksel

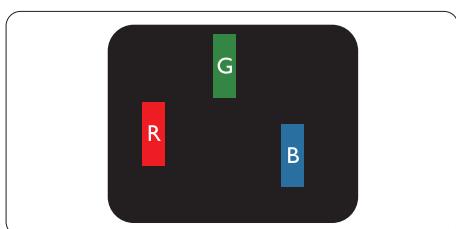
Sebuah piksel, atau elemen gambar, terdiri dari tiga subpiksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Banyak piksel bersama-sama membentuk sebuah gambar. Ketika semua subpiksel pada sebuah piksel menyala, ketiga subpiksel berwarna tersebut bersama-sama tampak sebagai satu piksel putih tunggal. Saat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

Jenis Cacat Piksel

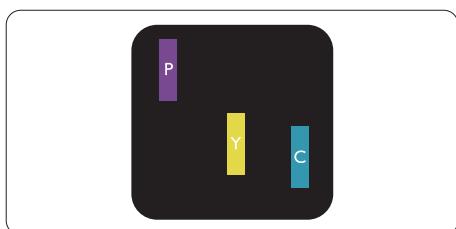
Cacat piksel dan sub piksel muncul di layar dengan berbagai cara. Terdapat dua kategori cacat piksel dan beberapa jenis cacat sub piksel dalam masing-masing kategori.

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 saat monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik terang.



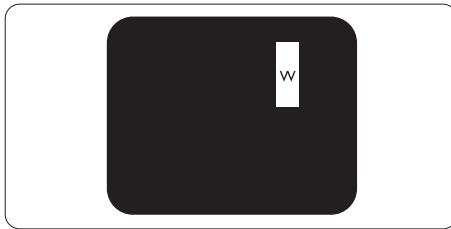
Satu sub piksel merah, hijau, atau biru yang menyala.



Dua sub piksel yang menyala berdampingan:

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

- Hijau + Biru = Sian (Biru Muda)



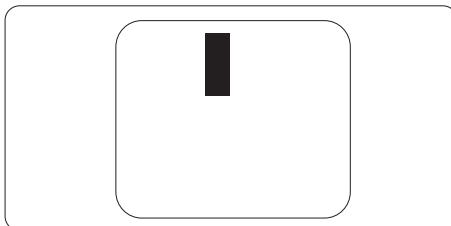
Tiga subpiksel terang berjejer (satu piksel putih).

Catatan

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

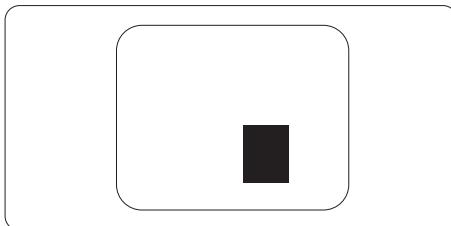
Cacat Titik Hitam

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



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan sub piksel yang sejenis dan berdekatan mungkin lebih mudah 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 dalam 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 menyala	2
2 sub piksel menyala berdampingan	1
3 subpiksel terang berjejer (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 subpiksel gelap	5 atau kurang
2 subpiksel gelap berjejer	2 atau kurang
3 subpiksel gelap berjejer	≤ 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 bersebelahan = 1 cacat titik.

Mode Tampilan Preset

STANDAR	RESOLUSI ($\pm 1\text{Hz}$)	FREKUENSI HORIZONTAL (KHz)	FREKUENSI VERTIKAL (Hz)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@67Hz	35	66.667
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.5	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
MODE DOS	720×400@70Hz	31.469	70.087
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.43	119.854
	832×624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
	1920×1080@60Hz	67.5	60
FHD	1920x1080@240Hz	274.6	240
	1920x1080@320Hz	355.2	320
	2560x1440@120Hz	182.996	119.998
QHD	2560x1440@144Hz	222.194	144.001
	3840×2160@60Hz	133.32	60
UHD	3840×2160@75Hz	166.653	75.0001
	3840×2160@100Hz	222.203	100.001
	3840×2160@120Hz	268.811	120.700
	3840×2160@144Hz	319.976	144.004
	3840×2160@160Hz	350.402	160.001

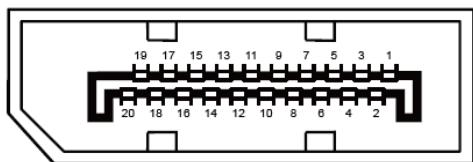
Catatan: Sesuai dengan standar VESA, mungkin terdapat kesalahan tertentu (+/-1Hz) saat menghitung frekuensi penyegaran (frekuensi bidang) pada berbagai sistem operasi dan kartu grafis. Untuk meningkatkan kompatibilitas, frekuensi penyegaran nominal produk ini telah dibulatkan. Harap merujuk pada produk sebenarnya.

Penugasan Pin



Kabel Sinyal Tampilan Warna 19-Pin

No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal
1.	Data TMDS 2+	9.	Data TMDS 0-	17.	Ground DDC/CEC
2.	Pelindung Data TMDS 2	10.	Clock TMDS +	18.	Daya +5V
3.	Data TMDS 2-	11.	Pelindung Clock TMDS	19.	Deteksi Hot Plug
4.	Data TMDS 1+	12.	Clock TMDS-		
5.	Pelindung Data TMDS 1	13.	CEC		
6.	Data TMDS 1-	14.	Cadangan (N.C. pada perangkat)		
7.	Data TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Pelindung Data TMDS 0	16.	SDA		



Kabel Sinyal Tampilan Warna 20-Pin

No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	KONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	KONFIG2
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	Kembalikan 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 menginformasikan identitasnya kepada sistem host dan, tergantung pada tingkat DDC yang digunakan, menyampaikan informasi tambahan mengenai kemampuan tampilan.

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

