

AOC
GAMING



Sebagai produk OLED, layar ini memerlukan perawatan layar secara berkala untuk mengurangi risiko retensi gambar (burn-in).

Panduan pengguna

Q27G4ZD
AOC GAMING MONITOR

Keselamatan.....	1
Konvensi Nasional.....	1
Daya.....	2
Instalasi.....	3
Pembersihan.....	4
Lainnya	5
Pengaturan.....	6
Isi Kotak.....	6
Pasang Stand & Basis.....	7
Mengatur Sudut Pandang.....	8
Menyambungkan Monitor.....	9
Pemasangan Dinding.....	10
Fungsi Kompatibel NVIDIA G-SYNC	11
fungsi Adaptive-Sync	12
HDR	13
Penyesuaian.....	14
Tombol Pintas	14
Pengaturan OSD.....	15
Pengaturan Game.....	16
Gambar.....	18
PIP/PBP.....	20
Pengaturan OLED.....	22
Pengaturan.....	24
Audio	25
Pengaturan OSD.....	26
Informasi.....	27
Indikator LED	28
Pemecahan Masalah.....	29
Spesifikasi.....	30
Spesifikasi Umum.....	30
Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC	32
Mode Layar Preset.....	34
Penugasan Pin.....	35
Colok dan Pakai.....	36

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Peringatan, dan Peringatan Keselamatan

Sepanjang panduan ini, blok teks mungkin disertai 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 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 KESELAMATAN: PERINGATAN KESELAMATAN menunjukkan potensi bahaya cedera tubuh dan memberi tahu Anda cara menghindari masalah tersebut.

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

Daya

 Monitor harus dioperasikan hanya dengan 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 ini dilengkapi dengan steker berkaki tiga yang memiliki pin ketiga (grounding).

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

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

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

 Untuk memastikan operasi yang memuaskan, gunakan monitor hanya dengan komputer yang terdaftar UL dan memiliki soket yang dikonfigurasi sesuai rentang 100-240V AC, Min. 5A.

 Stopkontak dinding harus dipasang dekat perangkat dan mudah dijangkau.

Instalasi

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

! Jangan pernah mendorong 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.

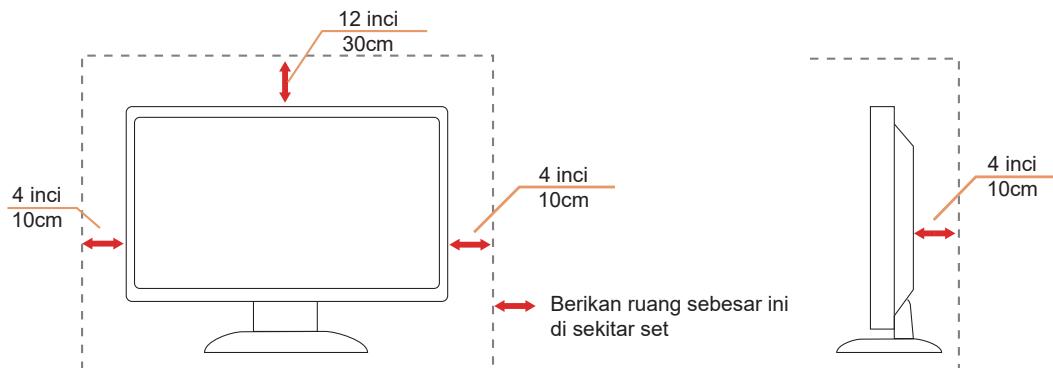
! Jika Anda memasang monitor di dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh produsen dan ikuti petunjuk kit tersebut.

! 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 maksimum ke bawah sebesar -5 derajat terlampaui, kerusakan monitor tidak akan ditanggung oleh garansi.

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

Dipasang dengan dudukan



Pembersihan

 Bersihkan kabinet secara rutin dengan 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.

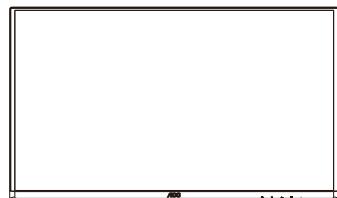
 Jangan gunakan monitor OLED dalam kondisi getaran berat atau benturan tinggi selama operasi.

 Jangan menjatuhkan atau membenturkan monitor selama operasi atau pengangkutan.

 Tidak disarankan menggunakan produk OLED ini lebih dari empat jam secara terus-menerus. Kemungkinan retensi gambar (burn-in) dapat terjadi setelah durasi penggunaan ini. Untuk mengurangi kemungkinan retensi gambar, produk ini menggunakan beberapa teknologi. Siklus pemeliharaan memakan waktu sekitar 10 menit. Untuk informasi lebih lanjut, lihat "Bagian Pemeliharaan Layar" tersebut.

Pengaturan

Isi Kotak



Monitor

*

*



Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



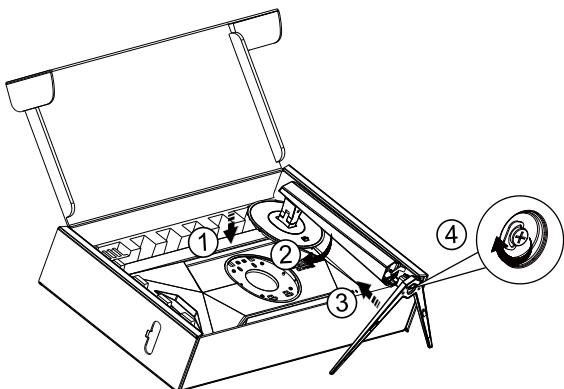
USB Cable

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

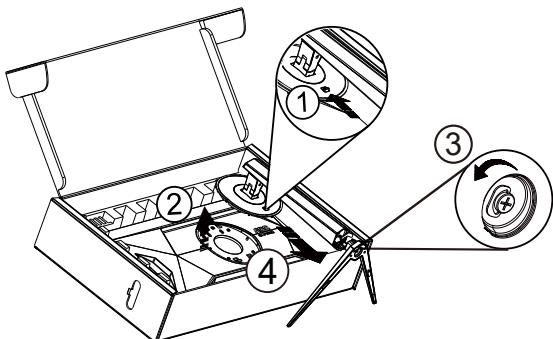
Pasang Stand & Basis

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

Pemasangan:



Pelepasan:



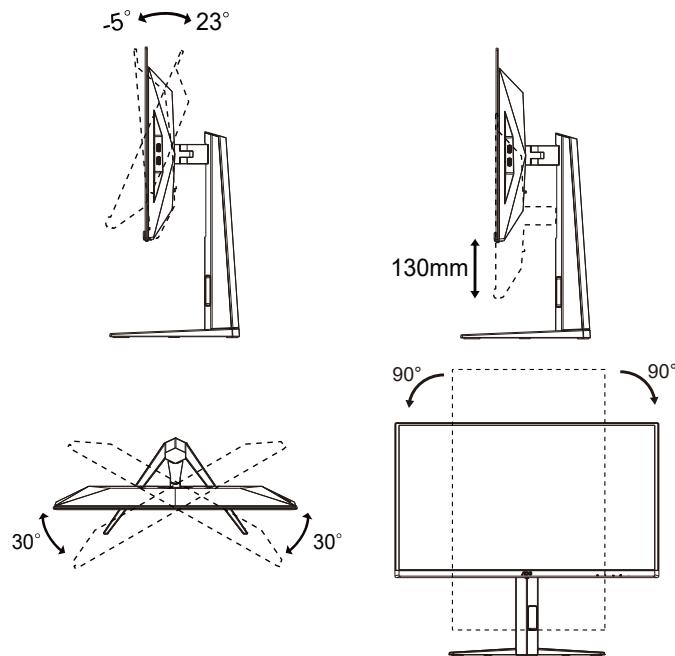
CATATAN: Desain layar mungkin berbeda dari ilustrasi.

Mengatur Sudut Pandang

Untuk pengalaman menonton terbaik, disarankan pengguna memastikan dapat melihat seluruh wajahnya di layar, lalu sesuaikan sudut monitor sesuai preferensi pribadi.

Pegang stand agar monitor tidak terjatuh saat mengubah sudutnya.

Anda dapat mengatur monitor sebagai berikut:



CATATAN:

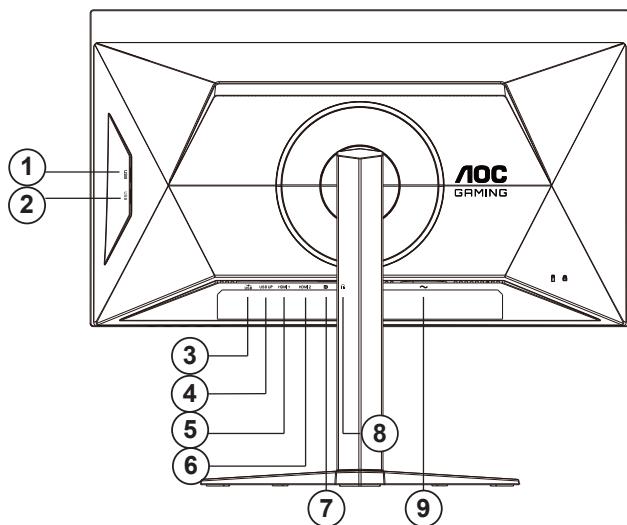
Jangan menyentuh layar OLED saat mengubah sudut. Menyentuh layar OLED dapat menyebabkan kerusakan.

PERINGATAN

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

Menyambungkan Monitor

Koneksi Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. USB3.2 Gen1 downstream x1
2. USB3.2 Gen1 downstream x1
3. USB3.2 Gen1 downstream + pengisian daya x1
USB3.2 Gen1 downstream x1
4. USB upstream
5. HDMI 1
6. HDMI 2
7. DisplayPort
8. Earphone
9. Daya

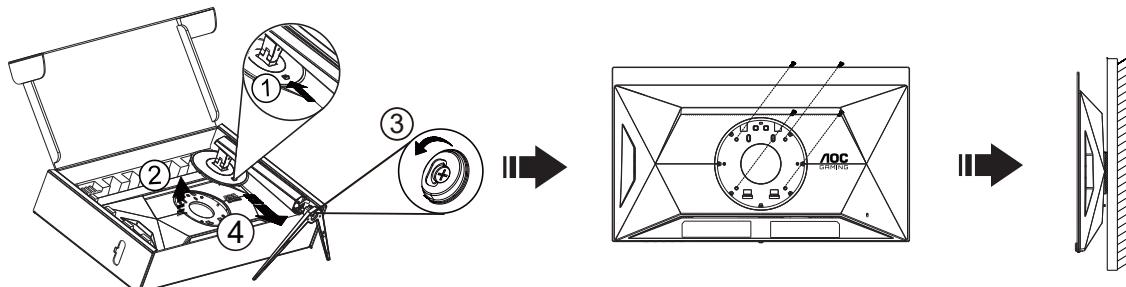
Sambungkan ke PC

1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar dengan kuat.
 2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
 3. Hubungkan kabel sinyal layar ke konektor video di bagian 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 bagian Pemecahan Masalah.

Untuk melindungi peralatan, selalu matikan PC dan monitor OLED sebelum menghubungkan kabel.

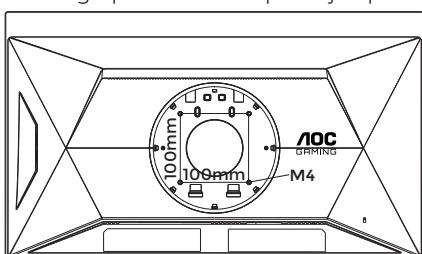
Pemasangan Dinding

Persiapan untuk Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional.

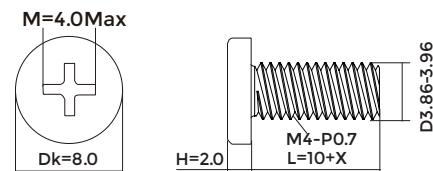


Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan daya sebelum melakukan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

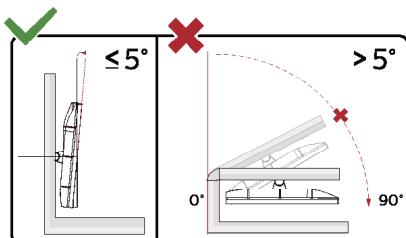
1. Lepaskan alas.
2. Ikuti petunjuk produsen untuk merakit lengan pemasangan dinding.
3. Tempatkan lengan pemasangan dinding pada bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang monitor.
4. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang dan kencangkan.
5. Sambungkan kembali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



* Desain layar mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.

PERINGATAN:

1. Untuk menghindari potensi 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 bingkainya.

Fungsi Kompatibel NVIDIA G-SYNC

1. Fungsi Kompatibel NVIDIA G-SYNC berfungsi dengan DisplayPort
2. Untuk menikmati pengalaman bermain game yang sempurna dengan NVIDIA G-SYNC, beli kartu GPU NVIDIA Terpisah yang mendukung G-SYNC.

Persyaratan sistem G-sync

Komputer desktop yang tersambung dengan monitor G-SYNC:

Kartu grafis yang mendukung: Tampilan G-SYNC memerlukan kartu grafis NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST atau yang lebih tinggi.

Driver: R340.52 atau yang lebih tinggi

Sistem operasi:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Persyaratan sistem: DisplayPort 1.2 GPU harus didukung.

Komputer Notebook yang tersambung ke monitor G-SYNC:

Kartu grafis yang didukung: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU atau kartu grafis yang lebih tinggi

Driver: R340.52 atau yang lebih tinggi

Sistem operasi:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Persyaratan sistem: DisplayPort 1.2 yang dijalankan secara langsung dari GPU harus didukung.

Untuk informasi selengkapnya tentang NVIDIA G-SYNC, kunjungi: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync bekerja dengan DisplayPort/HDMI.
2. Kartu Grafis Kompatibel: Daftar yang direkomendasikan adalah sebagai berikut, 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

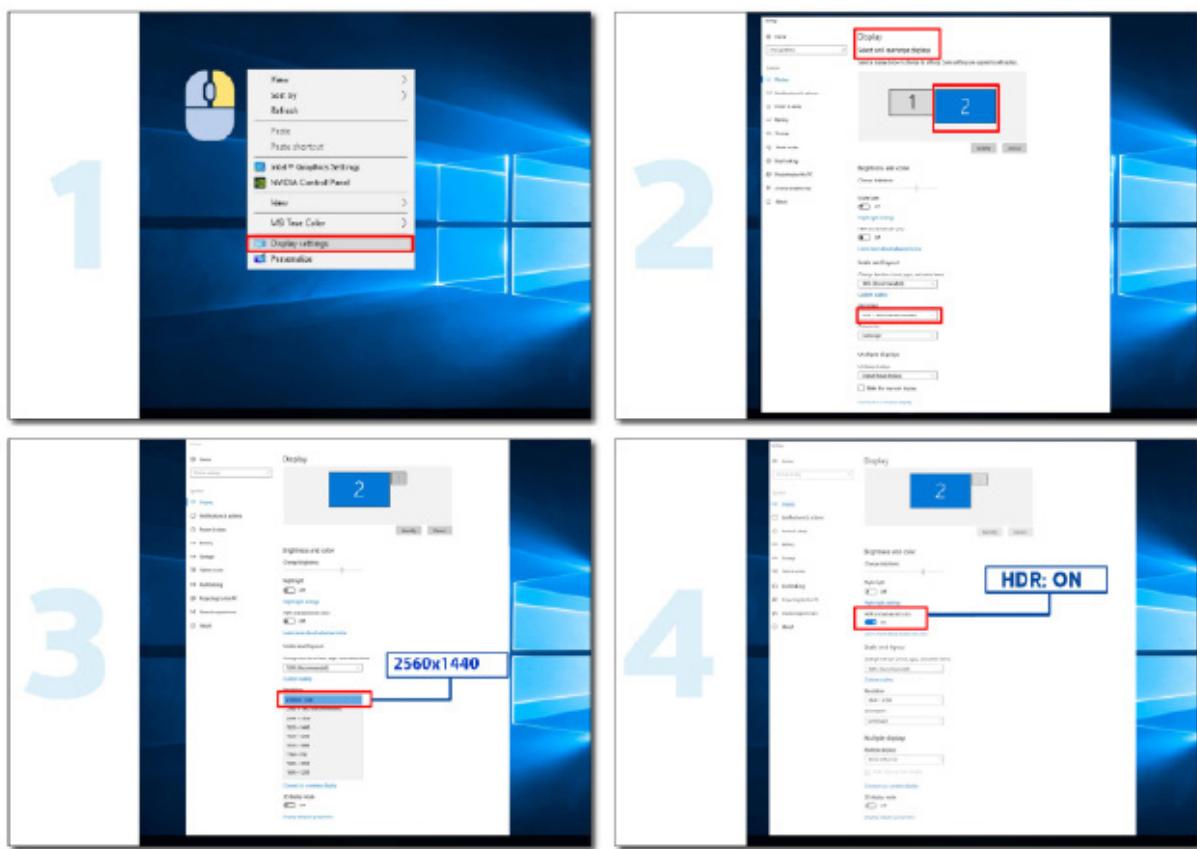
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

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 jika Anda tidak memerlukan fungsi aktivasi otomatis.

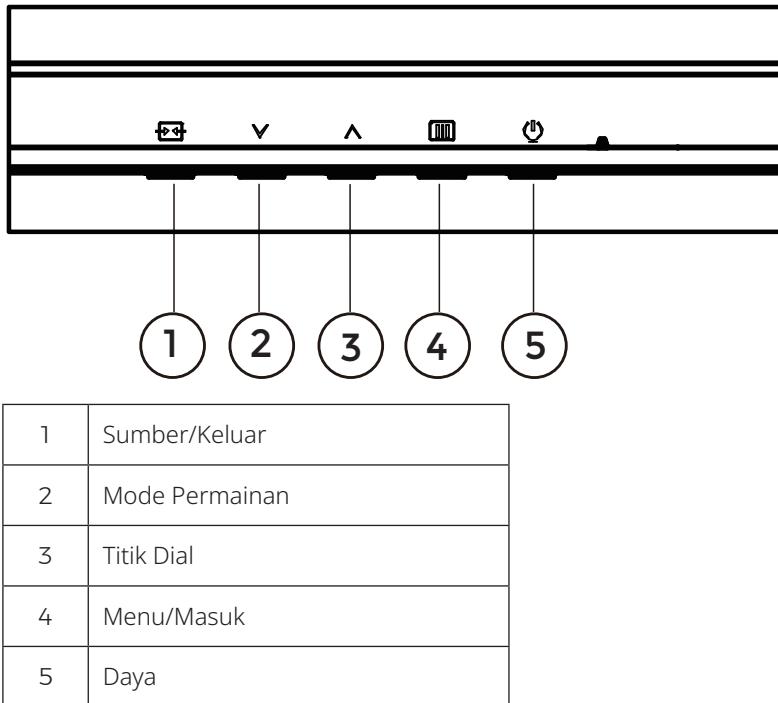
Catatan:

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. 3840x2160@50Hz/60Hz hanya disarankan untuk Pemutar Blu-ray, Xbox, dan PlayStation.
4. Pengaturan Layar:
 - a. Resolusi layar diatur ke 2560*1440, dan efek HDR diatur 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 tidak ada OSD, tekan tombol Titik Dial untuk menampilkan/menyembunyikan Titik Dial.

Mode Permainan

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

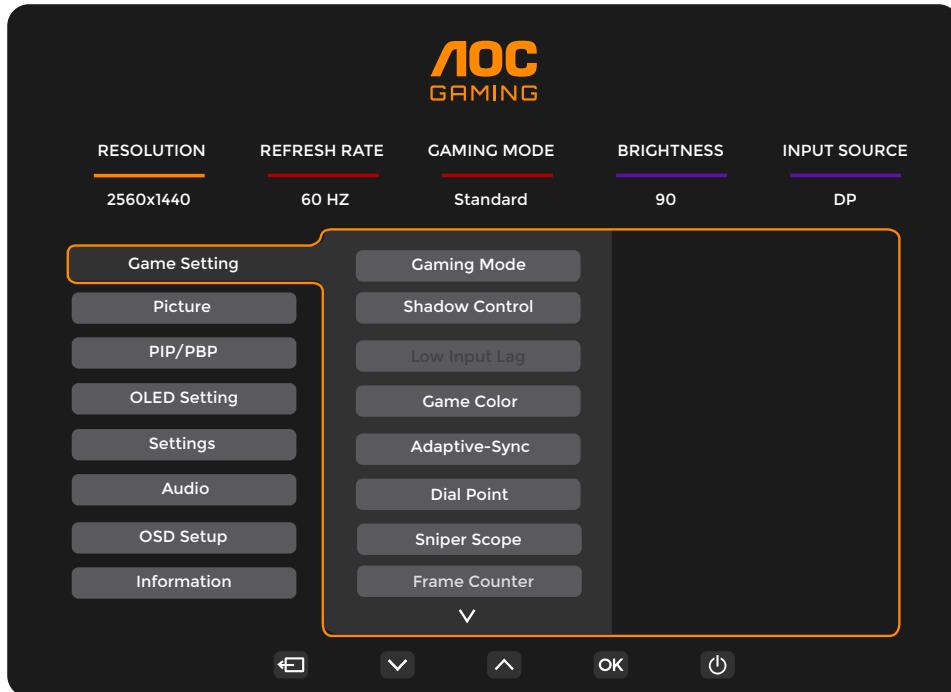
Sumber/Keluar

Ketika OSD ditutup, tekan tombol Source/Exit akan berfungsi sebagai tombol pintas Source.

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

Pengaturan OSD

Instruksi dasar dan sederhana mengenai tombol kontrol.

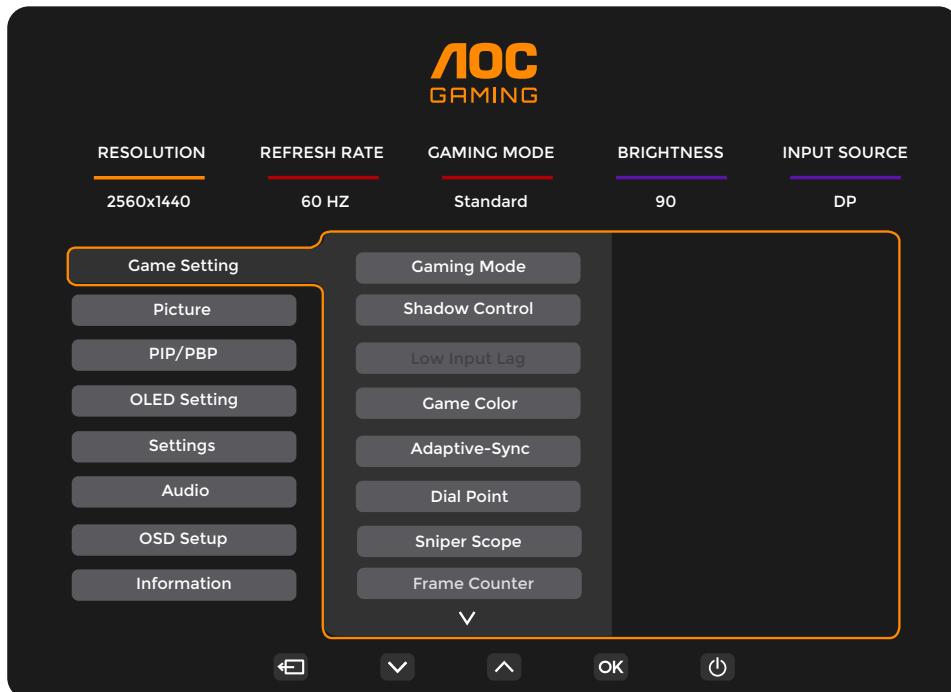


- 1). Tekan tombol **[III] MENU** untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Tekan **▼** atau **▲** untuk menavigasi melalui fungsi-fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan disorot, tekan tombol **[III] MENU / OK** untuk mengaktifkannya, tekan **▼** atau **▲** untuk menavigasi melalui fungsi sub-menu. Setelah 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, kemudian tekan **(P)** tombol daya untuk menyalaikan monitor. Untuk membuka kunci OSD, tekan dan tahan **[III] MENU** saat monitor dalam keadaan mati, kemudian tekan **(P)** tombol daya untuk menyalaikan monitor.

Catatan:

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

Pengaturan Game



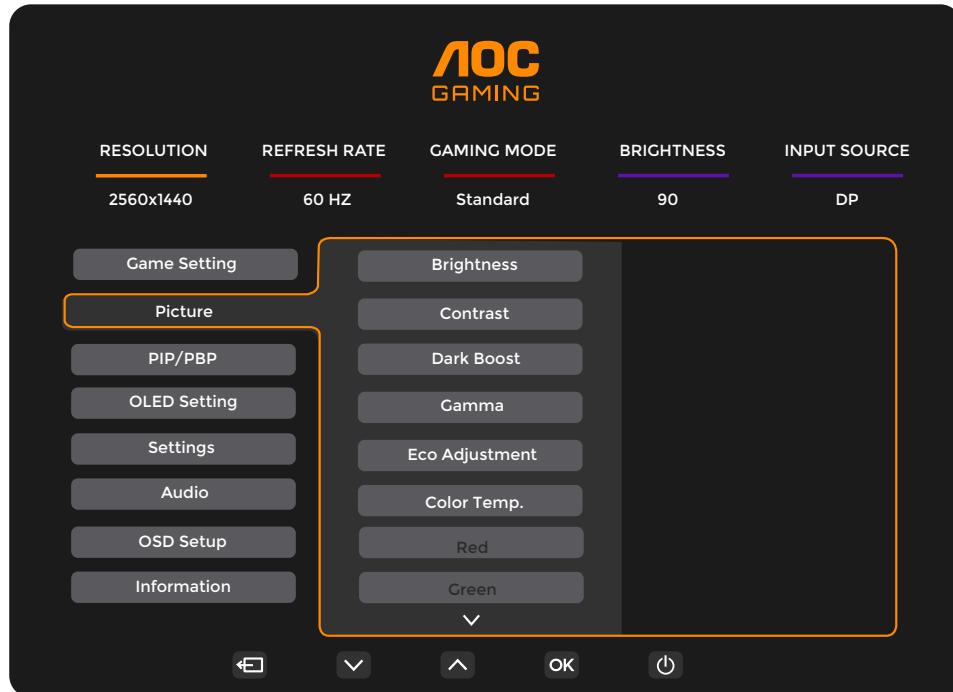
Mode Permainan	Standar	Meningkatkan keterbacaan untuk permainan web dan mobile yang sesuai.
	FPS	Untuk bermain game FPS (First Person Shooter). Meningkatkan tingkat hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk bermain game RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balapan	Untuk bermain game Balapan, menyediakan waktu respons tercepat dan saturasi warna 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 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.
Warna Game	0 ~ 20	Warna Game menyediakan tingkat 0-20 untuk mengatur saturasi agar mendapatkan gambar yang lebih baik.
Adaptive-Sync	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau aktifkan G-SYNC/Adaptive-Sync. Pengingat G-SYNC/Adaptive-Sync Berjalan: Saat fitur G-SYNC/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 para gamer bermain game First Person Shooter (FPS) dengan bidikan yang akurat dan tepat.
Teropong Sniper	Mati / 1.0 / 1.5 / 2.0	Perbesar secara lokal untuk memudahkan penargetan saat menembak.
Penghitung Frame	Mati / Kanan-atas / Kanan-bawah / Kiri-atas / Kiri-bawah	Tampilkan frekuensi V pada sudut yang dipilih.
HDMI1	Konsol/DVD / PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI1 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI1 ke konsol game/DVD.

HDMI2	Konsol/DVD / PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI2 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI2 ke konsol game/DVD.
-------	-----------------	--

Catatan:

- 1). Ketika "Mode HDR" atau "HDR" di bawah "Gambar" diaktifkan, item "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "Ruang Warna" di bawah "Gambar" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.

Gambar



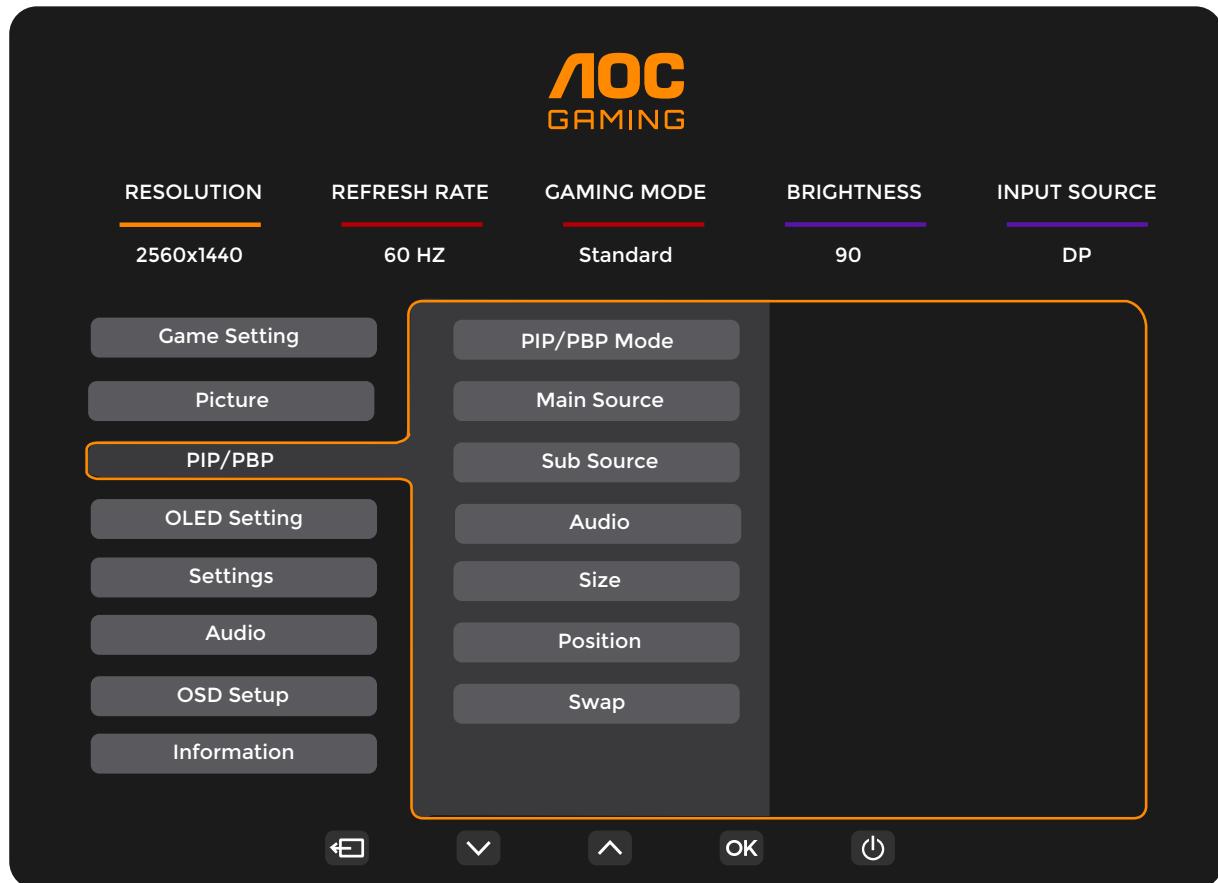
Kecerahan	0-100	Penyesuaian Backlight.
Kontras	0-100	Kontras dari Digital-register.
Dark Boost	Mati / Level 1 / Level 2 / Level 3	Meningkatkan detail layar di area gelap atau terang untuk menyesuaikan kecerahan di area terang dan memastikan tidak terjadi oversaturasi.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6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

HDR	Mati	Atur profil HDR sesuai dengan kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	DisplayHDR	
	HDR Puncak	
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
Mode HDR	Mati	Dioptimalkan untuk warna dan kontras gambar, yang akan mensimulasikan efek HDR. Catatan: Saat HDR tidak terdeteksi, opsi Mode HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
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 / Aspect / 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 layar.

Catatan:

- 1). Saat "Mode HDR" diaktifkan, item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Saat "HDR" diaktifkan, item "Kecerahan", "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Suhu Warna", "Ruang Warna", dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 3). Ketika "Color Space" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Mode HDR", dan "LowBlue Mode" tidak dapat disesuaikan.
- 4). Ketika "Eco Adjustment" diatur ke Reading, "Contrast", "Color Temp.", "Color Space", dan "LowBlue Mode" tidak dapat disesuaikan.

PIP/PBP



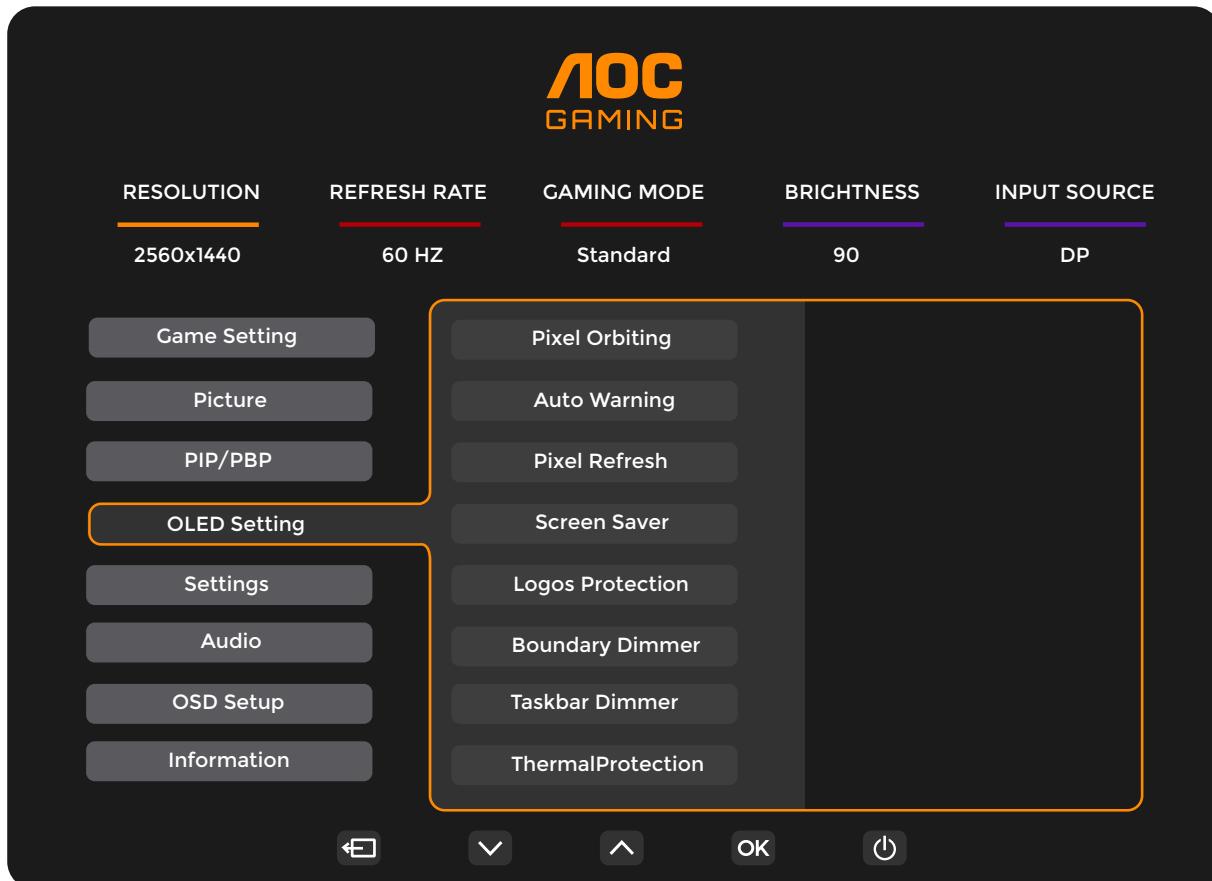
Mode PIP/PBP	Mati / PIP / PBP	Nonaktifkan atau aktifkan PIP atau PBP.
Sumber Utama		Pilih sumber layar utama.
Sumber Sub		Pilih sumber layar sub.
Audio	Sumber Utama	Pilih pengaturan audio.
	Sumber Sub	
Ukuran	Kecil / Sedang / Besar	Pilih ukuran layar.
Posisi	Kanan-atas	Atur lokasi layar.
	Kanan-bawah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

Catatan:

- 1). Ketika "HDR" pada menu "Gambar" diatur ke status selain mati, semua item di bawah "PIP/PBP" tidak dapat disesuaikan.
- 2) Ketika PBP/PIP diaktifkan, kompatibilitas sumber input layar utama dan layar tambahan ditunjukkan dalam tabel berikut:

PBP/PIP		Sumber utama		
		HDMI1	HDMI2	DP
Sumber tambahan	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

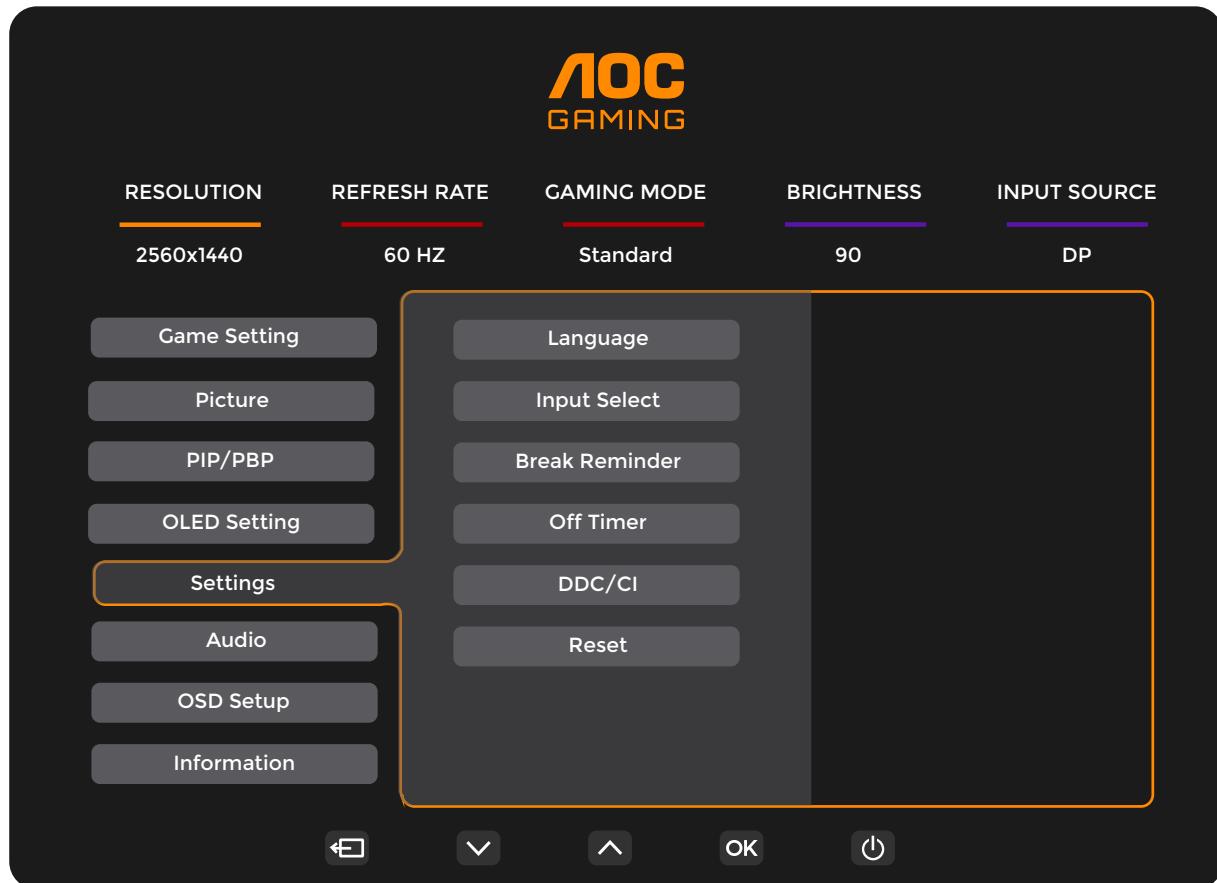
Pengaturan OLED



Pixel Orbiting	Mati / Lemah / Sedang / Kuat	<p>Orbit akan sedikit menggeser gambar yang ditampilkan pada tingkat piksel, sekali per detik untuk mencegah retensi gambar.</p> <p>Fungsi ini secara default dalam posisi "Aktif (Lemah)", "Lemah" menggerakkan paling sedikit, "Kuat" menggerakkan paling banyak, "Mati" menonaktifkan pergerakan dan meningkatkan kemungkinan retensi gambar. Pengaturan ini dapat dilakukan melalui menu OSD.</p>
Peringatan Otomatis	Hidup/Mati	<p>Aktifkan/Nonaktifkan fitur Peringatan Otomatis "Pixel Refresh".</p> <p>Monitor akan secara otomatis menampilkan "Peringatan Otomatis" setiap 4 jam penggunaan kumulatif untuk mengingatkan pengguna menjalankan proses "Pixel Refresh".</p> <p>Pilih "Mati" untuk menghentikan Peringatan Otomatis pada "Pixel Refresh." Namun, jika waktu yang direkomendasikan untuk menjalankan "Pixel Refresh" tidak diikuti, risiko retensi gambar pada layar dapat meningkat. Harap lanjutkan dengan hati-hati.</p>
Pixel Refresh	Hidup/Mati	<p>Fungsi ini membantu menghilangkan retensi gambar. Setelah startup, pilih "Ya" pada prompt menu. Layar akan dimatikan dan siklus pemeliharaan akan dijalankan. Indikator daya akan berkedip putih (1 menyala/1 mati) selama siklus berlangsung, sekitar 10 menit. Pada akhir siklus, indikator daya akan mati dan layar akan berada dalam keadaan siaga.</p>

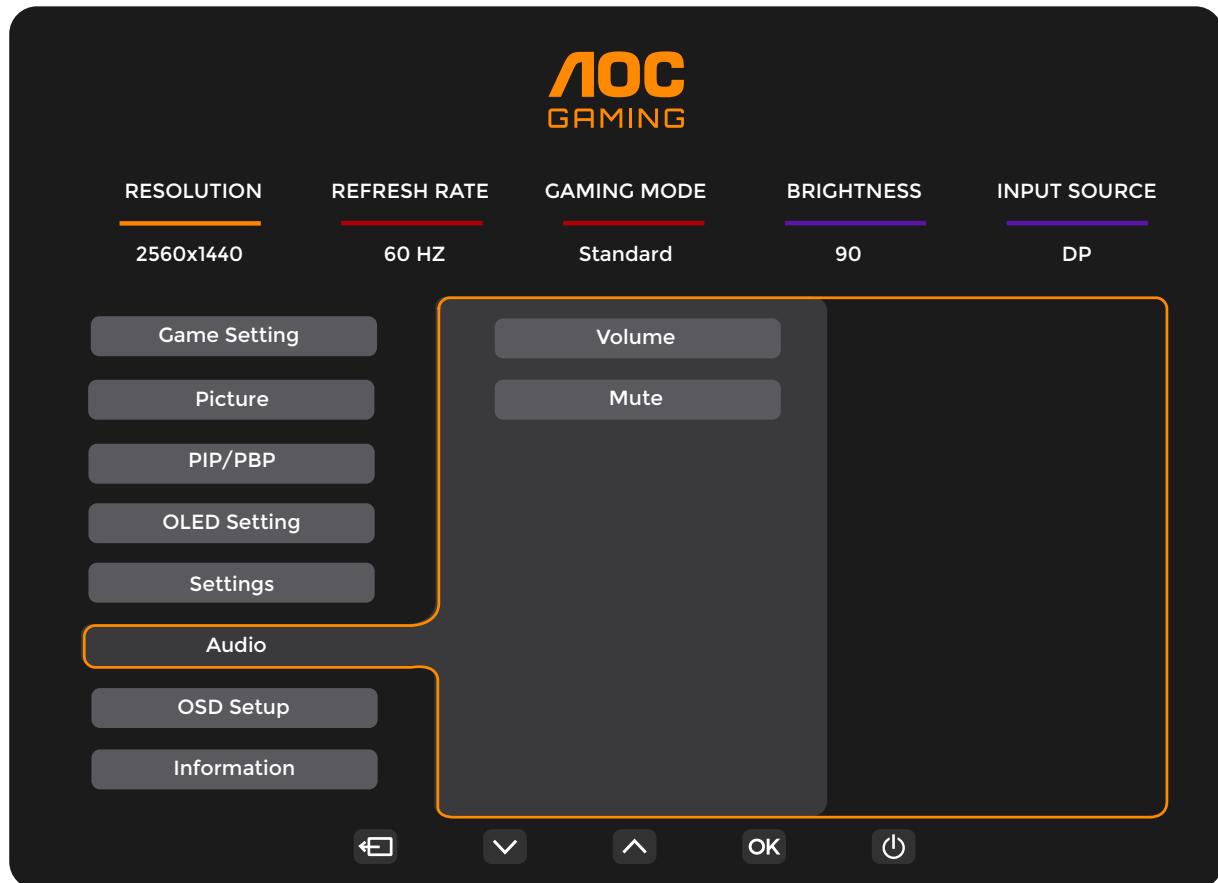
Screen Saver	Mati / Lambat / Cepat	Ketika gambar statis terdeteksi selama periode waktu tertentu, fungsi screen saver akan meredupkan layar untuk melindungi panel dari efek terbakar. Ketika gambar bergerak terdeteksi, monitor akan mengembalikan luminansi ke status kerja sebelumnya. Pengaturan default adalah Lambat dan dapat diubah menjadi Cepat agar Screen Saver aktif lebih cepat. Sangat disarankan agar Anda selalu mengaktifkan Screen Saver dengan pengaturan Lambat atau Cepat untuk melindungi layar. Disarankan juga agar Anda mengatur perangkat Anda untuk menggunakan screen saver.
Perlindungan Logo	Mati / 1 / 2 / 3 / 4	Ketika terdapat beberapa logo statis yang terdeteksi di layar, disarankan untuk mengaktifkan Perlindungan Logo; yang akan meredupkan layar untuk melindungi panel dari efek terbakar pada area logo yang terdeteksi.
Peredup Batas	Mati / 1 / 2 / 3 / 4	Untuk rasio aspek khusus yang memiliki area hitam di bingkai layar atau layar terbagi, fitur Peredup Batas dapat secara otomatis mendeteksi dan meredupkan kecerahan area tertentu dengan perbedaan tingkat kecerahan yang besar.
Peredup Taskbar	Mati / 1 / 2 / 3 / 4	Teknologi Peredup Taskbar akan meredupkan kecerahan area taskbar pada layar. Tidak akan ada perubahan kecerahan yang terlihat di area selain taskbar.
Perlindungan Termal	Mati / Hidup	Ketika suhu monitor melebihi 60 derajat Celsius, fitur Perlindungan Termal akan secara otomatis meredupkan kecerahan layar untuk memastikan pembuangan panas berjalan dengan baik. Disarankan untuk mengaktifkan fitur ini pada monitor.

Pengaturan



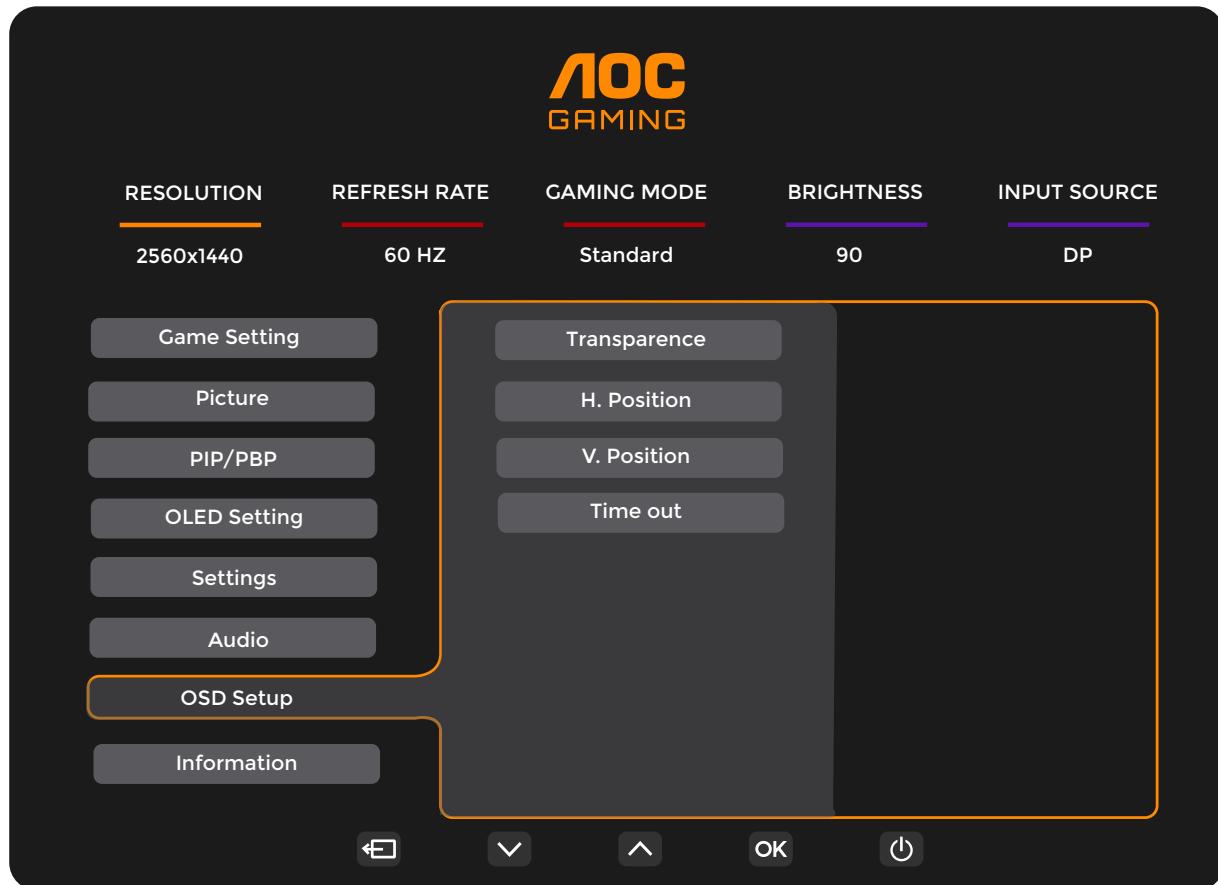
Bahasa		Pilih bahasa OSD.
Pilih Input	Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / DP	Pilih sumber sinyal input.
Pengingat Istirahat	Mati / Hidup	Pengingat istirahat jika pengguna bekerja terus-menerus lebih dari 1 jam.
Timer Mati	0-24 jam	Pilih waktu mati DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan Dukungan DDC/CI.
Reset	Tidak / Ya	Setel ulang menu ke pengaturan default.

Audio



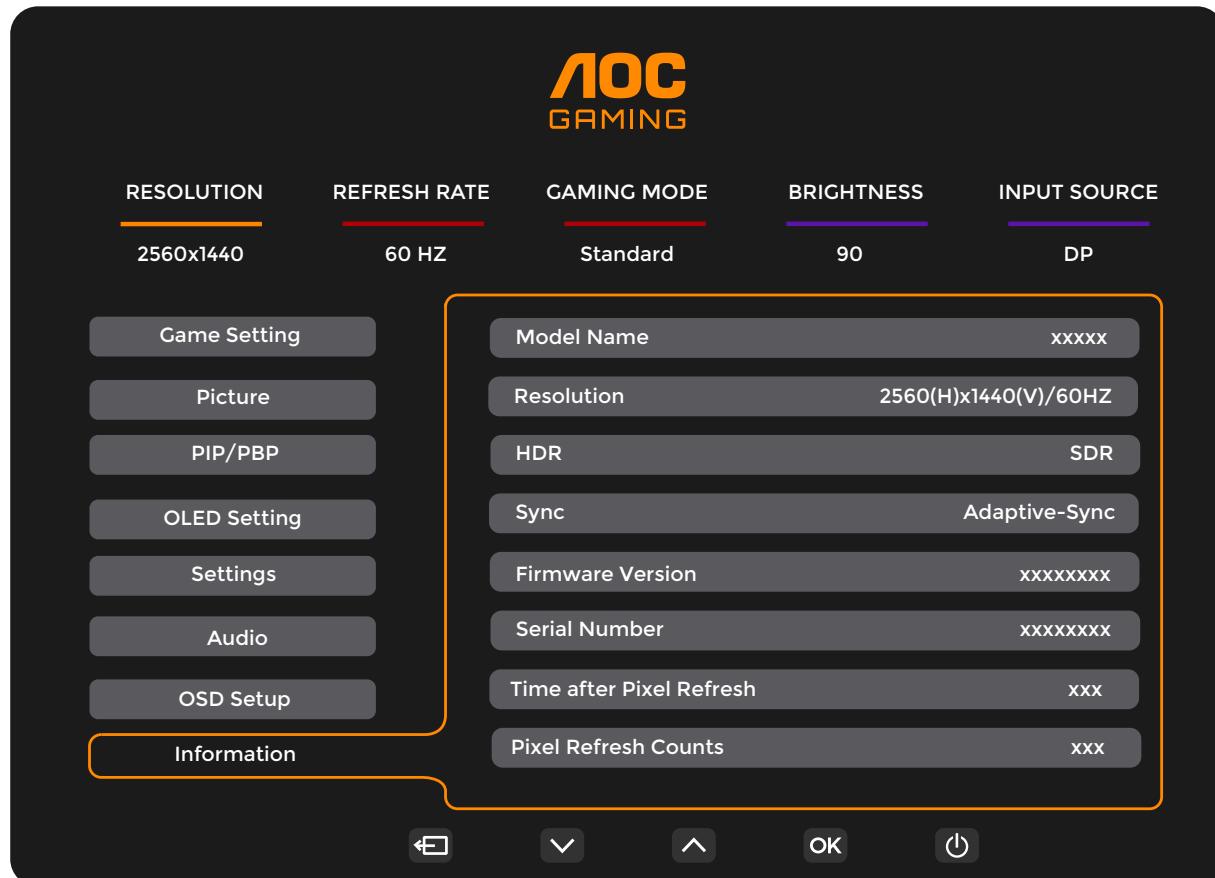
Volume	0-100	Penyesuaian Volume.
Bisukan	Mati / Hidup	Bisukan volume.

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.

Informasi



Indikator LED

Status	Warna LED
Mode Daya Penuh	Putih
Mode Aktif-Mati	Oranye
Proses Penyegaran Piksel Sedang Berlangsung	Putih Berkedip (1 detik menyala / 1 detik mati)
Kerusakan Panel OLED	Oranye Berkedip (1 detik menyala / 1 detik mati)
Mode Mati	Indikator tidak menyala.

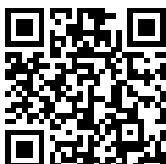
Pemecahan Masalah

Masalah	Solusi yang Mungkin
Indikator Daya Tidak Menyala.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah daya sudah dinyalakan. • Periksa apakah kabel daya sudah terhubung. • Periksa apakah daya komputer sudah dinyalakan.
Indikator daya menyala, tetapi tidak ada tampilan gambar.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah kartu grafis komputer sudah terpasang dengan benar. • Periksa apakah kabel sinyal layar telah terhubung dengan benar ke komputer. • Periksa colokan kabel sinyal layar, dan pastikan semua pin tidak bengkok. • Amati indikator melalui tombol Caps Lock pada papan ketik komputer untuk memastikan komputer berfungsi.
Tidak ada gambar, tetapi indikator daya berkedip oranye.	<ul style="list-style-type: none"> • Panel OLED mengalami kerusakan dan tidak berfungsi dengan baik. Minta saran dari petugas layanan purna jual AOC.
Gagal dalam penggunaan plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah perangkat mendukung plug-to-use. • Periksa apakah adaptor mendukung plug-to-use.
Gambar redup.	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuaikan luminansi dan rasio kontras.
Gambar bergetar atau bergelombang.	<ul style="list-style-type: none"> • Mungkin terdapat peralatan listrik dan perangkat di sekitar yang dapat menyebabkan gangguan elektronik.
Layar menampilkan "kabel sinyal tidak tersedia" atau "tidak ada sinyal."	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah kabel sinyal terhubung dengan benar. • Periksa apakah pin pada colokan kabel sinyal rusak. • Fungsi Pixel Refresh dapat diaktifkan dan dijalankan di menu layar untuk menghilangkan image retention yang telah terjadi. Menjalankan fungsi ini beberapa kali dapat menghasilkan efek tampilan gambar yang diinginkan. Untuk instruksi lain mengenai perawatan layar, silakan merujuk pada Petunjuk Pengguna di situs resmi.
Layar menampilkan "input tidak valid".	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah komputer Anda disetel dalam mode tampilan yang tidak tepat. Harap atur ulang komputer Anda ke mode tampilan yang tercantum dalam petunjuk pengguna secara rinci.
Image retention.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan karakteristik panel OLED, fungsi Pixel Refresh dapat diaktifkan dan dijalankan di menu layar untuk menghilangkan image retention yang telah terjadi. Disarankan untuk menjalankan fungsi ini beberapa kali guna memperoleh efek tampilan gambar yang optimal. Untuk instruksi lain mengenai perawatan layar, harap merujuk pada Petunjuk Pengguna di situs resmi.
Regulasi & Layanan	<p>Silakan merujuk pada Informasi Regulasi & Layanan di www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda dan untuk menemukan Informasi Regulasi & Layanan pada halaman Dukungan).</p>

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

Panel	Nama Model	Q27G4ZD	
	Sistem Penggerak	OLED	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	67,3 cm diagonal	
	Jarak Piksel	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Warna Layar	1,07 Miliar Warna ^[1]	
Lainnya	Rentang Pemindaian Horizontal	30k~455kHz	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum)	590,42 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	48~280Hz	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	333,72 mm	
	Resolusi Preset Optimal	2560 x 1440@60Hz	
	Resolusi Maksimum	2560 x 1440@280Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sumber Daya	100-240V~ 50/60Hz 2A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (kecerahan dan kontras default)	78W
		Maks. (kecerahan = 100, kontras = 100)	≤117W
		Mode Siaga	≤ 0,5W
Karakteristik Fisik	Pembuangan Panas	Operasi Normal	266,21 BTU/jam (typ.)
		Tidur (mode Siaga)	<1,71 BTU/jam
		Mode Mati	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati (saklar AC)	0 BTU/jam
	Jenis Konektor	USB UP/USBx4 (termasuk 1 pengisian cepat) HDMIx2/DisplayPort/Jack Earphone	
Lingkungan	Jenis Kabel Sinyal	Dapat Dilepas	
	Suhu	Pengoperasian	0°C~40°C
		Tidak Beroperasi	-25°C~55°C
	Kelembapan	Pengoperasian	10%~85% (tanpa kondensasi)
		Tidak Beroperasi	5%~93% (tanpa kondensasi)
	Ketinggian	Pengoperasian	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Tidak Beroperasi	0m~12192m (0ft~40000ft)



Catatan:

[1]Jumlah maksimum warna layar yang didukung oleh produk ini adalah 1,07 miliar, dengan kondisi pengaturan sebagai berikut (mungkin terdapat perbedaan akibat batasan output dari beberapa kartu grafis)
("V": mendukung, "\\"": tidak mendukung):

Bit Warna	Versi Sinyal Format Warna	HDMI2.1		DisplayPort1.4	
		YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
2560x1440@280Hz 10bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@280Hz 8bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@240Hz 10bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@240Hz 8bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@200Hz 10bpc	\	\	V	V	V
2560x1440@200Hz 8bpc	\	\	V	V	V
2560x1440@165Hz 10bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@165Hz 8bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@144Hz 10bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@144Hz 8bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@60Hz 10bpc	V	V	V	V	V
2560x1440@60Hz 8bpc	V	V	V	V	V
Resolusi Rendah 10 bpc	V	V	V	V	V
Resolusi Rendah 8 bpc	V	V	V	V	V

Catatan:

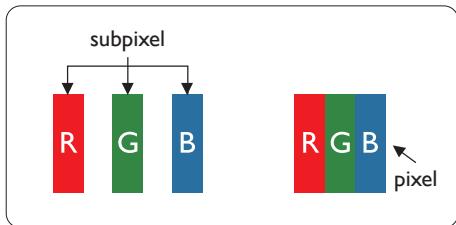
- 1) Display Port direkomendasikan untuk kartu grafis NVIDIA®. HDMI atau Display Port dapat digunakan untuk kartu grafis AMD®.
- 2) Untuk mencapai QHD 240Hz/280Hz pada input sinyal DP1.4, kartu grafis yang mendukung DSC harus digunakan. Untuk dukungan DSC, harap konsultasikan dengan produsen kartu grafis.

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 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 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 yang dapat diterima. Sebagai contoh, tidak lebih dari 0,0004% sub piksel pada monitor boleh mengalami 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

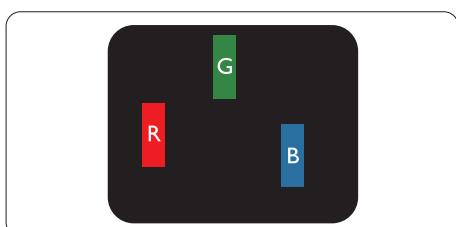
Sebuah piksel, atau elemen gambar, terdiri dari tiga sub piksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Banyak piksel bersama-sama membentuk sebuah gambar. Ketika semua sub piksel dari sebuah piksel menyala, ketiga sub piksel berwarna tersebut tampak sebagai satu piksel putih. Ketika semuanya gelap,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

Jenis Cacat Piksel

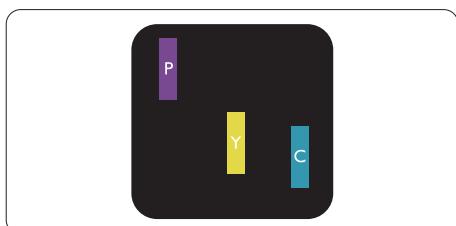
Cacat piksel dan sub piksel muncul di layar dengan cara yang berbeda. Terdapat dua kategori cacat piksel dan beberapa jenis cacat sub piksel dalam setiap kategori.

Cacat Titik Terang

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



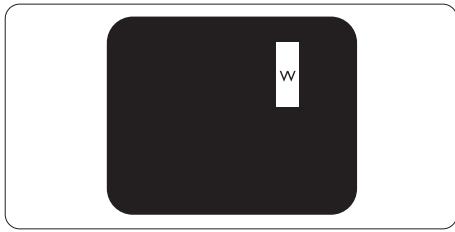
Satu subpiksel merah, hijau, atau biru yang menyala.



Dua subpiksel menyala yang bersebelahan:

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

- Hijau + Biru = Sian (Biru Muda)



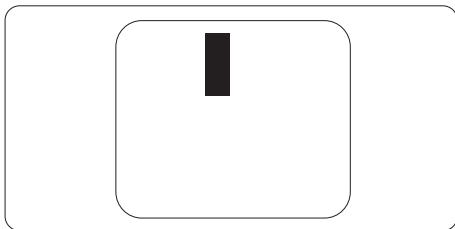
Tiga subpiksel menyala bersebelahan (satu piksel putih).

CATATAN

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

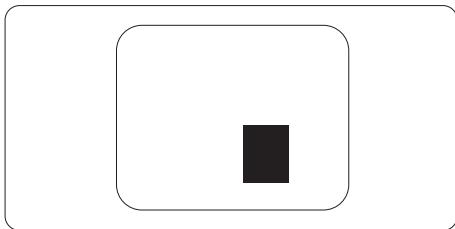
CACAT TITIK HITAM

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



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan sub-piksel dengan jenis yang sama yang berdekatan satu sama lain 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 pada monitor AOC harus memiliki cacat piksel atau sub-piksel yang melebihi toleransi yang tercantum dalam manual daring.

CACAT TITIK TERANG	TINGKAT YANG DITERIMA
1 subpiksel menyala	0
2 subpiksel menyala yang bersebelahan	0
3 subpiksel menyala yang bersebelahan (satu piksel putih)	0
Jarak antara dua cacat titik terang*	Tidak Berlaku
Total cacat titik terang dari semua jenis	0
CACAT TITIK HITAM	TINGKAT YANG DITERIMA
1 subpiksel gelap	5 atau kurang
2 subpiksel gelap bersebelahan	2 atau kurang
3 subpiksel gelap bersebelahan	1 atau kurang
Jarak antara dua cacat titik hitam*	$\geq 5\text{mm}$
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 Layar 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	37.500	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	63.68	99.662
	800x600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	81.577	99.972
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
QHD	2560x1440@60Hz	96.482	60.001
	2560x1440@100Hz	151	100
	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	231.555	144.002
	2560x1440@165Hz	242.551	165
	2560x1440@200Hz	294	200
	2560x1440@240Hz	385.92	240
	2560x1440@280Hz	450.24	280
PBP	1280x1440@60Hz	89.45	59.913
	1280x1440@75Hz	111.972	74.998
	1280x1440@100Hz	149.3	100
	1280x1440@120Hz	179.157	119.998
	1280x1440@144Hz	214.994	144.002
	1280x1440@165Hz	246.347	165.002
MODE MAC			
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.55
MODE IBM			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

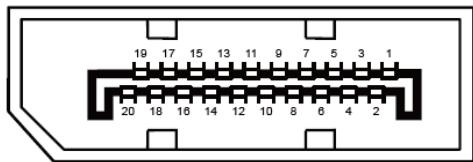
CATATAN: Menurut standar VESA, mungkin terdapat kesalahan tertentu (+/-1Hz) saat menghitung refresh rate (frekuensi bidang) dari berbagai sistem operasi dan kartu grafis. Untuk meningkatkan kompatibilitas, refresh rate nominal produk ini telah dibulatkan. Harap merujuk pada produk sebenarnya.

Penugasan Pin



Kabel Sinyal Layar Warna 19-Pin

Pin No.	Nama Sinyal	Pin No.	Nama Sinyal	Pin No.	Nama Sinyal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Ground DDC/CEC
2.	Pelindung TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	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 Layar Warna 20-Pin

Pin No.	Nama Sinyal	Pin No.	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

Colok dan Pakai

Fitur Colok & Pakai DDC2B

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

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

