

AOC

GAMING



Panduan pengguna

27G4ZR

AOC GAMING MONITOR

Keselamatan.....	1
Konvensi Nasional	1
Daya	2
Instalasi	3
Pembersihan	4
Lainnya.....	5
Pengaturan	6
Isi dalam Kotak.....	6
Pemasangan Stand & Basis	7
Penyesuaian Sudut Pandang.....	8
Menghubungkan Monitor	9
Pemasangan Dinding	10
Fungsi Adaptive-Sync	11
HDR	12
Penyesuaian.....	13
Tombol Pintas.....	13
Pengaturan OSD	14
Pengaturan Game	15
Gambar	17
Pengaturan	19
Audio.....	20
Pengaturan OSD	21
Informasi	22
Indikator LED	23
Pemecahan Masalah.....	24
Spesifikasi	25
Spesifikasi Umum	25
Kebijakan Cacat Piksel Monitor Panel Datar AOC.....	26
Mode Tampilan Preset	28
Penugasan Pin.....	29
Plug and Play	30

Keselamatan

Konvensi Nasional

Sub-bagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Perhatian, dan Peringatan

Dalam panduan ini, blok teks dapat disertai ikon dan dicetak dalam huruf tebal atau miring. Blok-blok ini merupakan catatan, perhatian, dan peringatan, dan digunakan sebagai berikut:



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




PERINGATAN: PERINGATAN menunjukkan potensi kerusakan perangkat keras atau kehilangan data serta memberikan petunjuk untuk menghindari masalah tersebut.





PERINGATAN KESELAMATAN: PERINGATAN ini menunjukkan potensi bahaya cedera fisik dan memberikan instruksi untuk menghindari bahaya tersebut.


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


Daya


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

 Monitor dilengkapi dengan steker tiga pin yang memiliki pin ketiga berfungsi sebagai pengaman (grounding). Steker ini hanya dapat dipasang ke soket dengan grounding sebagai fitur keamanan. Jika soket Anda tidak kompatibel dengan steker tiga kabel, mintalah teknisi listrik memasang soket yang sesuai, atau gunakan adaptor untuk menghubungkan perangkat ke grounding dengan aman. Jangan menghilangkan fungsi pengaman dari colokan berkabel grounding.

 Cabut perangkat selama badai petir atau apabila perangkat tidak akan digunakan dalam jangka waktu yang lama. Langkah ini akan melindungi monitor dari kerusakan akibat lonjakan listrik.

 Jangan membebani steker listrik atau kabel perpanjangan. Pembebanan berlebih dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.

 Untuk menjamin operasi yang memuaskan, gunakan monitor hanya dengan komputer bersertifikasi UL yang memiliki soket terkonfigurasi sesuai dan diberi tanda antara 100-240V AC, Min. 5A.

 Soket dinding harus dipasang dekat peralatan dan harus mudah dijangkau.

Instalasi

! Jangan letakkan monitor pada troli, dudukan, tripod, braket, atau meja yang tidak stabil. Jika monitor jatuh, dapat melukai orang 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. Ikuti petunjuk saat memasang produk dan gunakan aksesoris pemasangan yang direkomendasikan oleh pabrik. Kombinasi produk dan troli harus dipindahkan dengan hati-hati.

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

! Jangan letakkan bagian depan produk di lantai.

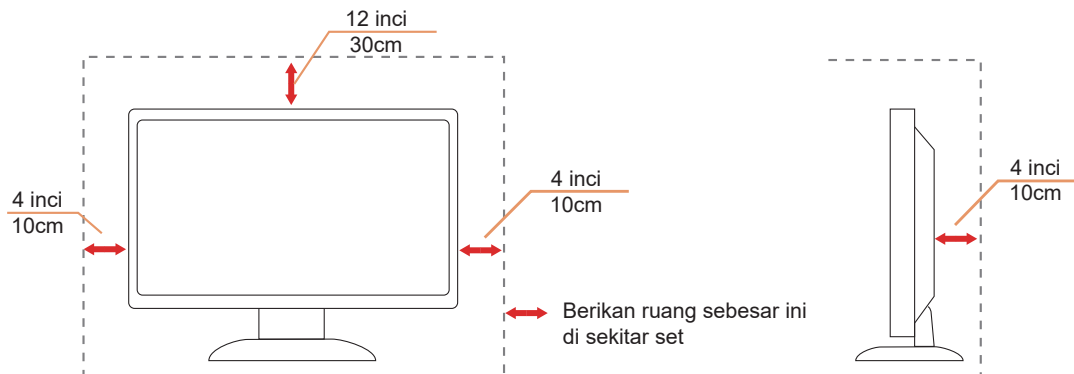
! Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh pabrik dan ikuti instruksi kit tersebut.

! Berikan ruang yang cukup 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, seperti pengelupasan panel dari Bezel, pastikan monitor tidak miring ke bawah lebih dari -5 derajat. Jika sudut kemiringan maksimal -5 derajat ke bawah terlampaui, kerusakan monitor tidak akan ditanggung oleh garansi.


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

Terpasang dengan dudukan




Pembersihan

 Bersihkan kabinet secara berkala menggunakan kain lembut yang dibasahi air.

 Saat membersihkan, gunakan kain katun lembut atau mikrofiber. Kain harus lembap dan hampir kering; hindari masuknya cairan 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 Servis.



Pastikan ventilasi tidak terhalang oleh meja atau tirai.



Jangan gunakan Monitor LCD pada kondisi getaran berat atau benturan tinggi selama pengoperasian.



Jangan pukul atau jatuhkan monitor selama pengoperasian atau transportasi.



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

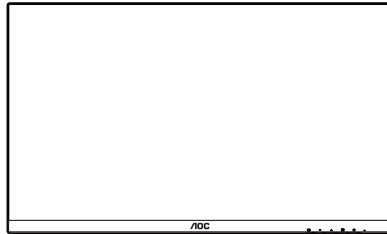
Untuk negara lain, gunakan jenis kabel yang sesuai dengan ketentuan setempat.



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

Pengaturan

Isi dalam Kotak



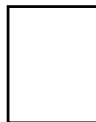
Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



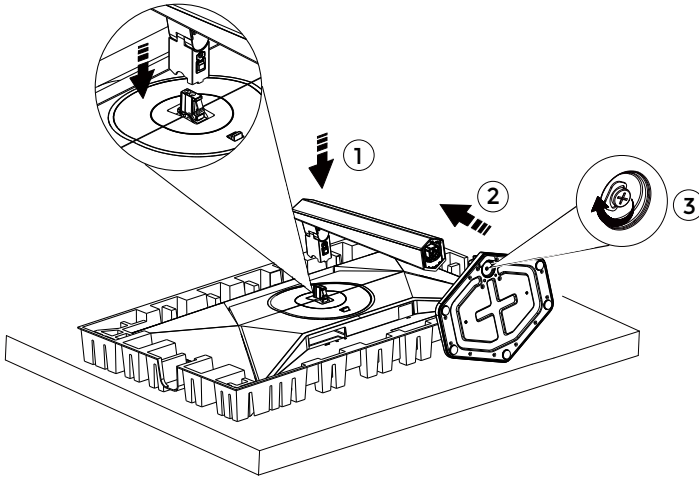
DisplayPort Cable

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

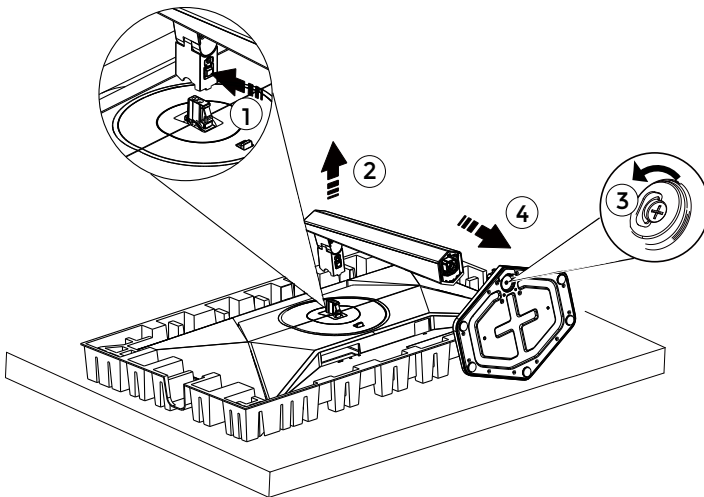
Pemasangan Stand & Basis

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

Pemasangan:



Pelepasan:



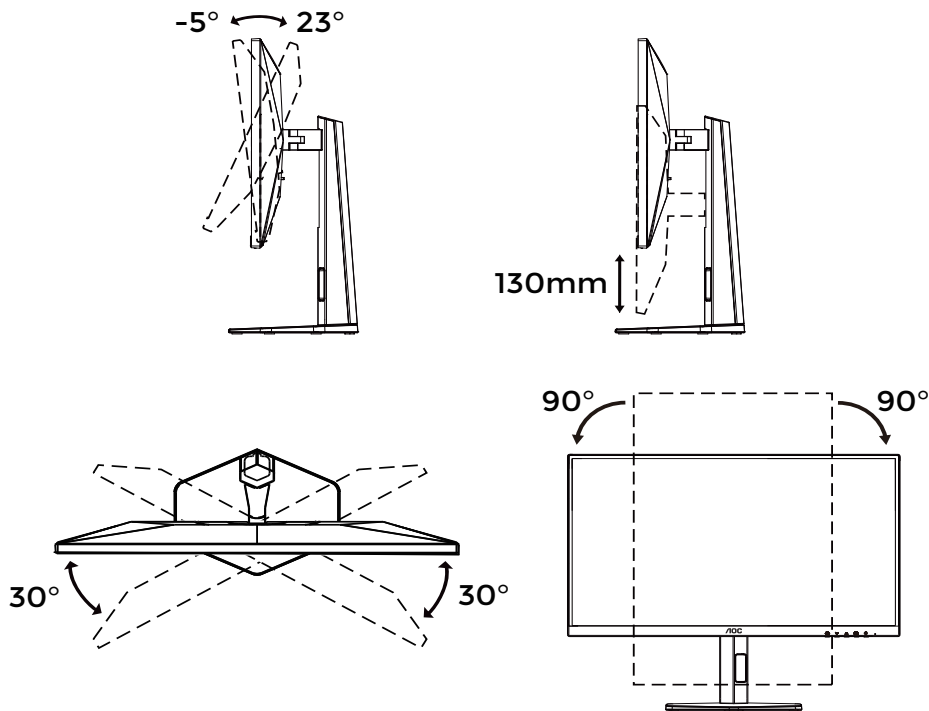
CATATAN: Desain tampilan dapat berbeda dari yang digambarkan.

Penyesuaian Sudut Pandang

Untuk mendapatkan pengalaman tampilan terbaik, disarankan pengguna memastikan seluruh wajah terlihat di layar, kemudian menyesuaikan sudut monitor sesuai preferensi pribadi.

Pegang stand agar monitor tidak terjatuh saat mengubah sudut monitor.

Anda dapat menyesuaikan monitor sesuai dengan petunjuk berikut:

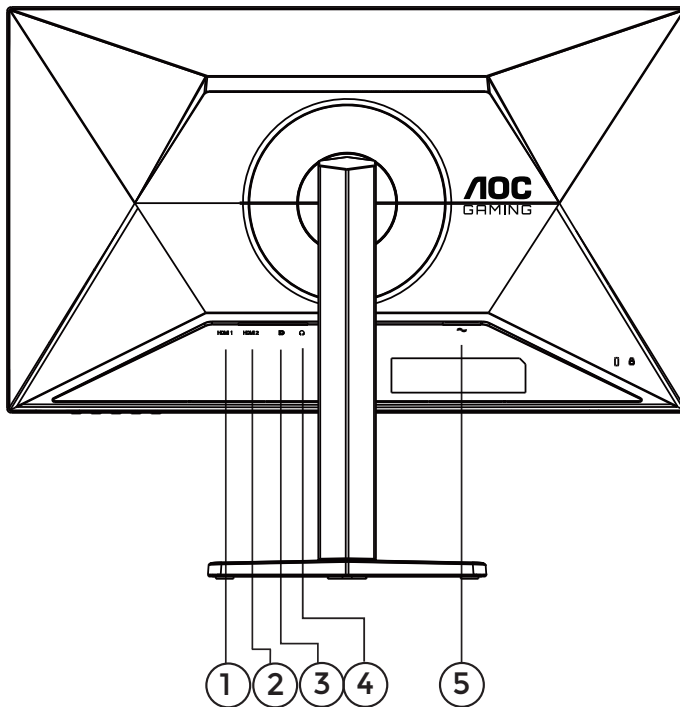


CATATAN:

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

Menghubungkan Monitor

Sambungan Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Earphone
5. Daya

Sambungkan ke PC

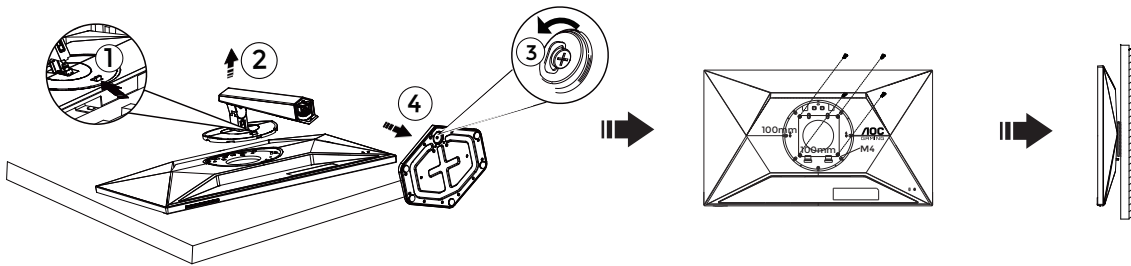
1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar dengan erat.
2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal tampilan ke konektor video di bagian belakang komputer Anda.
4. Colokkan kabel daya komputer dan layar Anda ke stop kontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan layar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

Jika monitor menampilkan gambar, pemasangan telah selesai. Jika tidak menampilkan gambar, silakan merujuk pada bagian Pemecahan Masalah.

Untuk melindungi perangkat, selalu matikan PC dan Monitor LCD sebelum melakukan penyambungan.

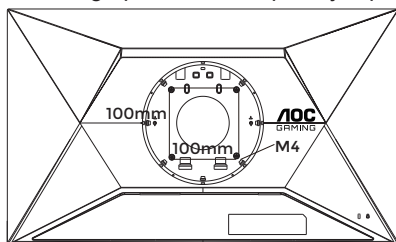
Pemasangan Dinding

Persiapan untuk Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional.

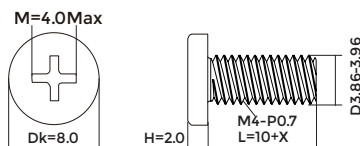



Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan daya sebelum melakukan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

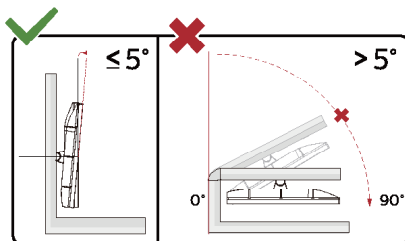
1. Lepaskanudukan.
2. Ikuti petunjuk pabrikan untuk merakit lengan pemasangan dinding.
3. Pasang lengan pemasangan dinding pada bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang pada bagian belakang monitor.
4. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang tersebut dan kencangkan.
5. Sambungkan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



* Desain tampilan mungkin berbeda dari yang digambarkan.

⚠ 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. Peganglah hanya bezel.

Fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync berfungsi dengan DisplayPort/HDMI.
2. Kartu Grafis yang Kompatibel: Daftar rekomendasi adalah sebagai berikut, juga dapat diperiksa di 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, dan R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Seri Radeon™ R9 Nano
- Seri Radeon™ R9 Fury
- Seri Radeon™ R9/R7 200 (kecuali R9 270/X dan 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

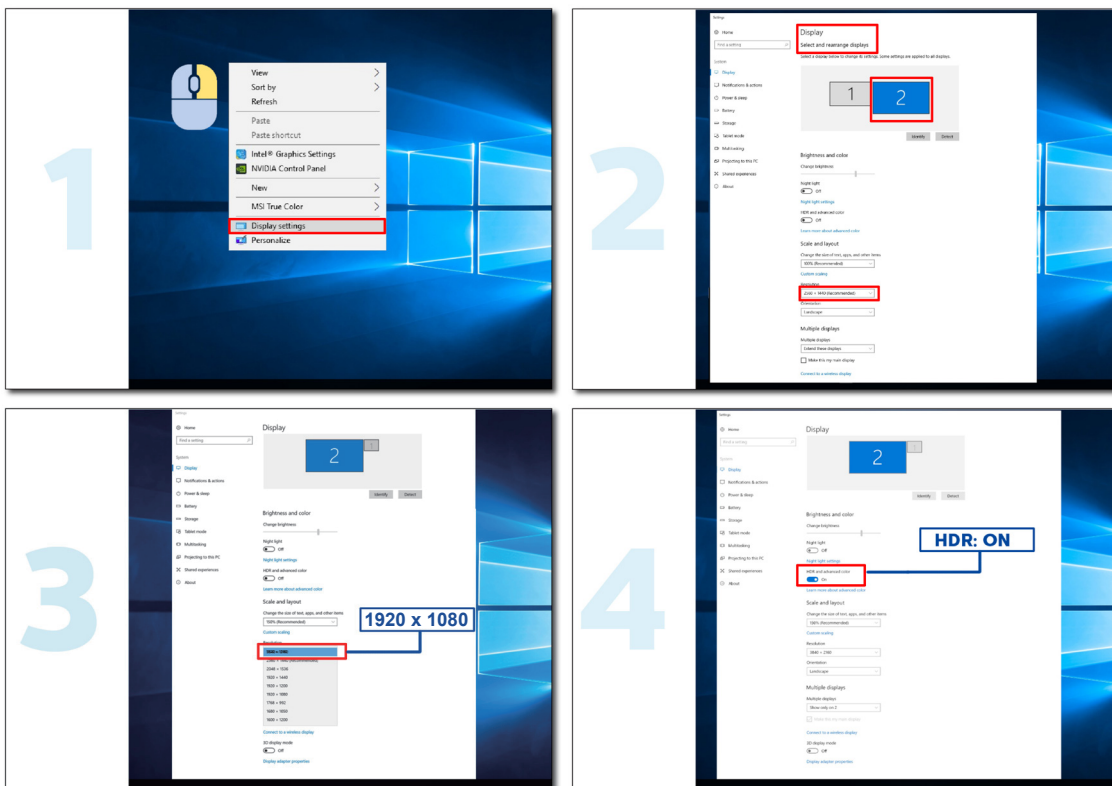
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

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

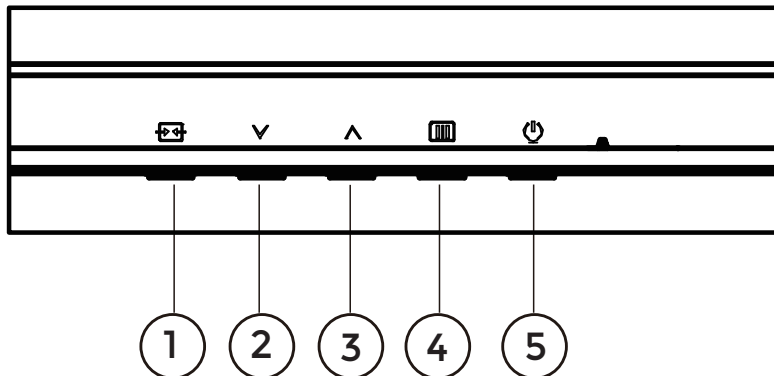
Catatan:

1. Tidak diperlukan pengaturan khusus pada antarmuka DisplayPort/HDMI untuk versi Windows 10 di bawah (lebih lama) V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang berfungsi, sementara antarmuka DisplayPort tidak dapat digunakan pada versi Windows 10 V1703.
3. Pengaturan Tampilan:
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 1920*1080, dengan HDR telah diaktifkan (ON) secara default.
 - b. Setelah memasuki aplikasi, efek HDR optimal dapat dicapai apabila resolusi diubah ke 1920*1080 (jika tersedia).



Penyesuaian

Tombol Pintas



1	Sumber/Keluar
2	Tombol Pengguna (Mode Gaming)
3	Titik Dial
4	Menu/Masuk
5	Daya

Menu/Masuk

Tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan.

Daya

Tekan tombol Daya untuk menghidupkan monitor.

Titik Dial

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

Tombol Pengguna (Mode Gaming)

Setelan Pengguna “√” Menu pintasan tombol: Mode Gaming/Penghitung Frame.

Default adalah Mode Gaming.

Saat OSD tidak tampil, tekan “√” tombol untuk membuka fungsi Mode Gaming, kemudian tekan “√” atau “^” tombol untuk memilih mode Gaming (Standar, FPS, RTS, Balap, Gamer 1, Gamer 2, atau Gamer 3) sesuai dengan jenis Game yang berbeda.

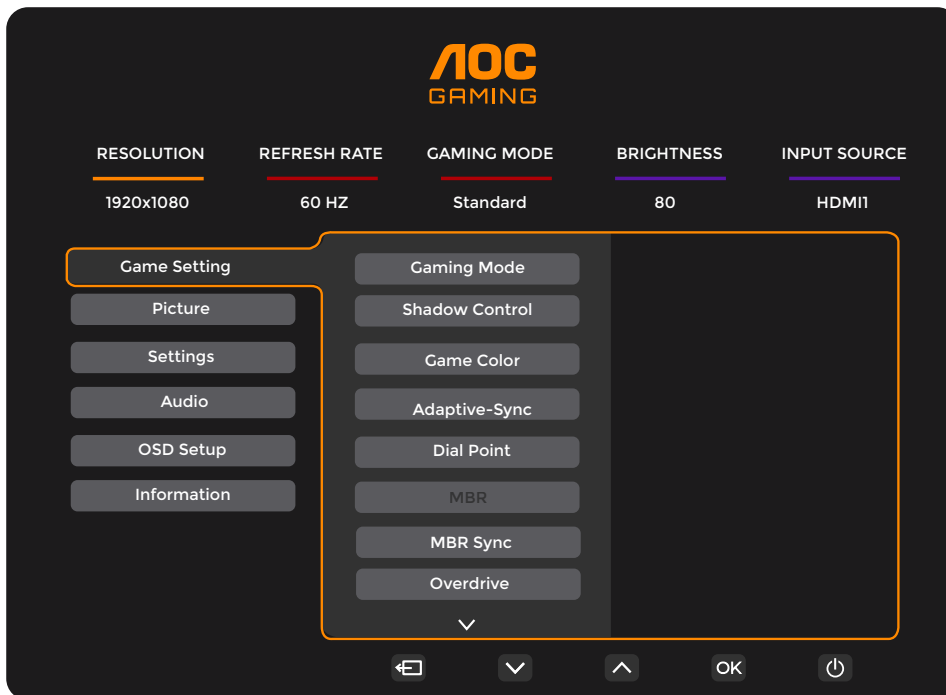
Sumber/Keluar
















Saat OSD tertutup, tekan tombol Sumber/Keluar akan 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.

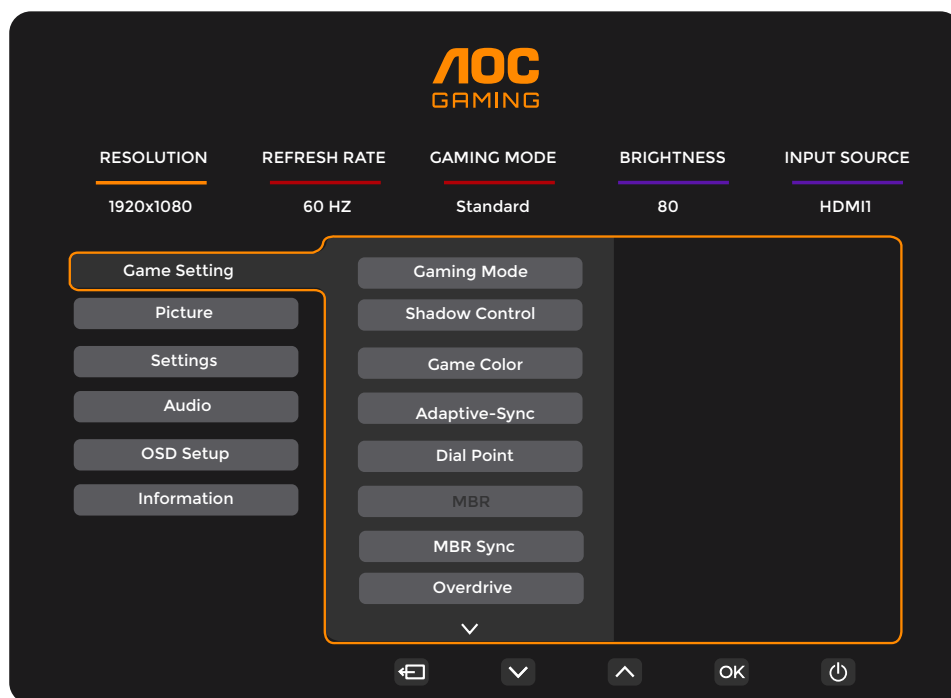


- 1). Tekan  tombol MENU untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Tekan  atau  untuk menavigasi fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan disorot, tekan  tombol MENU / OK untuk mengaktifkannya; tekan  atau  untuk menavigasi fungsi sub-menu. Setelah fungsi sub-menu yang diinginkan disorot, tekan  tombol MENU / OK untuk mengaktifkannya.
- 3). Tekan  atau  untuk mengubah pengaturan fungsi yang dipilih. Tekan  /  untuk keluar. Jika ingin menyesuaikan fungsi lain, ulangi langkah 2-3.
- 4). Fungsi Kunci OSD: Untuk mengunci OSD, tekan dan tahan tombol  MENU saat monitor dalam keadaan mati, kemudian tekan  tombol daya untuk menghidupkan monitor. Untuk membuka kunci OSD, tekan dan tahan  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 disesuaikan.
- 2). Jika resolusi sinyal input merupakan resolusi asli atau Adaptive-Sync, maka opsi "Image Ratio" menjadi tidak berlaku.

Pengaturan Game



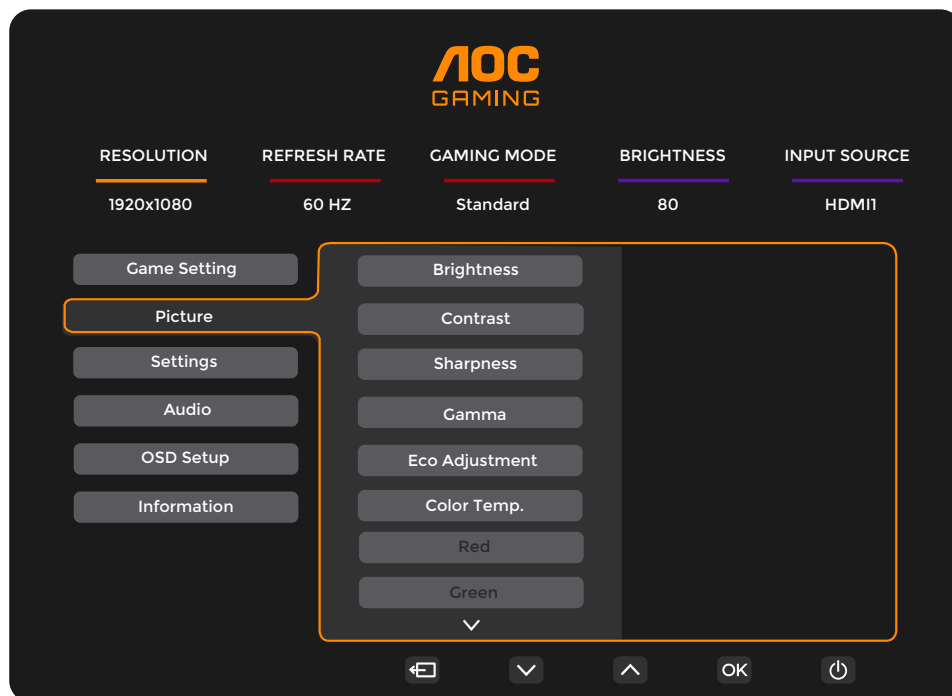
Mode Gaming	Standar	Meningkatkan keterbacaan untuk game web dan mobile yang sesuai.
	FPS	Untuk bermain game FPS (First Person Shooter). Meningkatkan tingkat warna hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk bermain game RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balapan	Untuk bermain game Balapan, menyediakan waktu respons tercepat dan saturasi warna yang 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; pengguna akhir dapat menyesuaikan dari 0 hingga 20 untuk meningkatkan kejelasan gambar. Jika gambar terlalu gelap sehingga detailnya tidak terlihat jelas, sesuaikan dari 0 hingga 20 untuk mendapatkan gambar yang lebih jelas.
Warna Game	0 ~ 20	Warna Game menyediakan tingkat saturasi dari 0 hingga 20 untuk penyesuaian agar menghasilkan gambar yang lebih baik.
Adaptive-Sync	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau aktifkan Adaptive-Sync. Peringat Pengoperasian Adaptive-Sync: Saat fitur Adaptive-Sync diaktifkan, mungkin terjadi kedipan pada beberapa lingkungan permainan.
Titik Dial	Mati / Hidup / Dinamis	Fungsi "Dial Point" menampilkan indikator bidik di tengah layar untuk membantu pengguna bermain game First Person Shooter (FPS) dengan bidikan yang akurat dan tepat.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) menyediakan 0-20 tingkat penyesuaian untuk mengurangi blur gerakan. Catatan: Fungsi MBR hanya tersedia saat fungsi Adaptive-Sync dinonaktifkan dan frekuensi bidang $\geq 75\text{Hz}$.
MBR Sync	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau Aktifkan MBR Sync (Motion Blur Remove). Catatan: Fungsi MBR Sync bekerja saat Adaptive-Sync diaktifkan, sinyal masuk memiliki frekuensi variabel, dan frekuensi bidang $\geq 75\text{Hz}$.

Overdrive	Normal	Sesuaikan waktu respons.
	Cepat	Catatan:
	Lebih Cepat	1. Jika pengguna mengatur OverDrive ke "Tercepat", gambar yang ditampilkan mungkin menjadi blur. Pengguna dapat mengatur tingkat OverDrive atau mematikannya sesuai preferensi.
	Tercepat	2. Fungsi "Ekstrem" bersifat opsional saat Adaptive-Sync dimatikan dan laju penyegaran $\geq 75\text{Hz}$.
	Ekstrem	3. Kecerahan layar akan berkurang saat fungsi "Ekstrem" diaktifkan.
Penghitung Frame	Mati / Kanan-Atas / Kanan-Bawah / Kiri-Atas / Kiri-Bawah	Tampilkan frekuensi V pada sudut yang dipilih.
OverClock	Mati / Hidup	Nonaktifkan atau Aktifkan OverClock.

Catatan:

- 1). Ketika "Mode HDR" di bawah menu "Gambar" diaktifkan, item "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "HDR" di bawah menu "Gambar" tidak disetel ke "DisplayHDR", item "Mode Gaming", "Kontrol Bayangan", "Warna Game", "MBR" dan "Sinkronisasi MBR" tidak dapat disesuaikan. Pilihan "Ekstrem" pada "Overdrive" tidak tersedia.
Ketika "HDR" di bawah menu "Gambar" tidak disetel ke "Gambar HDR", "Film HDR", atau "Game HDR", item "Mode Gaming", "Warna Game", "MBR" dan "Sinkronisasi MBR" tidak dapat disesuaikan. Pilihan "Ekstrem" pada "Overdrive" tidak tersedia.
- 3). Ketika "Ruang Warna" di bawah menu "Gambar" disetel ke sRGB, item "Kontrol Bayangan", "Warna Game", "MBR", dan "Sinkronisasi MBR" tidak dapat disesuaikan. Pilihan "Ekstrem" pada "Overdrive" tidak tersedia.

Gambar



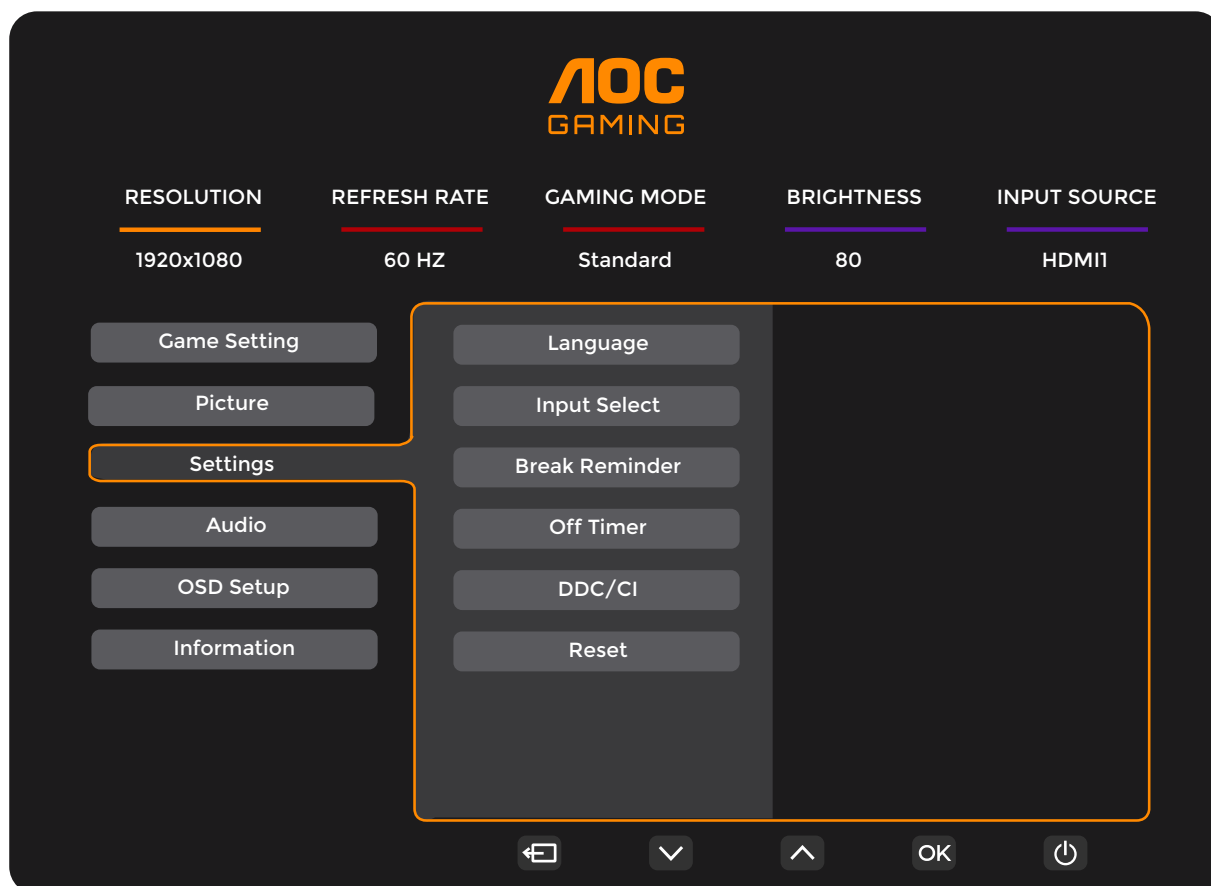
Kecerahan	0-100	Penyesuaian Backlight
Kontras	0-100	Kontras dari Register Digital
Ketajaman	0-100	Penyesuaian Ketajaman
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Penyesuaian Gamma
Penyesuaian Eco	Standar	Mode Standar
	Teks	Mode Teks
	Internet	Mode Internet
	Permainan	Mode Permainan
	Film	Mode Film
	Olahraga	Mode Olahraga.
	Membaca	Mode Membaca.
Temperatur Warna	Hangat	Panggil Kembali Temperatur Warna Hangat
	Normal	Panggil Kembali Temperatur Warna Normal
	Dingin	Panggil Kembali Temperatur Warna Dingin
	Pengguna	Pulihkan Temperatur Warna
Merah	0-100	Penguatan Merah dari Register Digital
Hijau	0-100	Penguatan Hijau dari Register Digital
Biru	0-100	Penguatan biru dari Register Digital.

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	
	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	
DCR	Mati	Nonaktifkan rasio kontras dinamis.
	Hidup	Aktifkan rasio kontras dinamis.
Ruang Warna	Panel Native	Panel dengan ruang warna standar.
	sRGB	Ruang Warna sRGB.
Mode LowBlue	Mati	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengontrol temperatur warna.
	Multimedia	
	Internet	
	Perkantoran	
	Membaca	
Rasio Gambar	Penuh / Aspek	Pilih rasio gambar untuk tampilan.

Catatan:

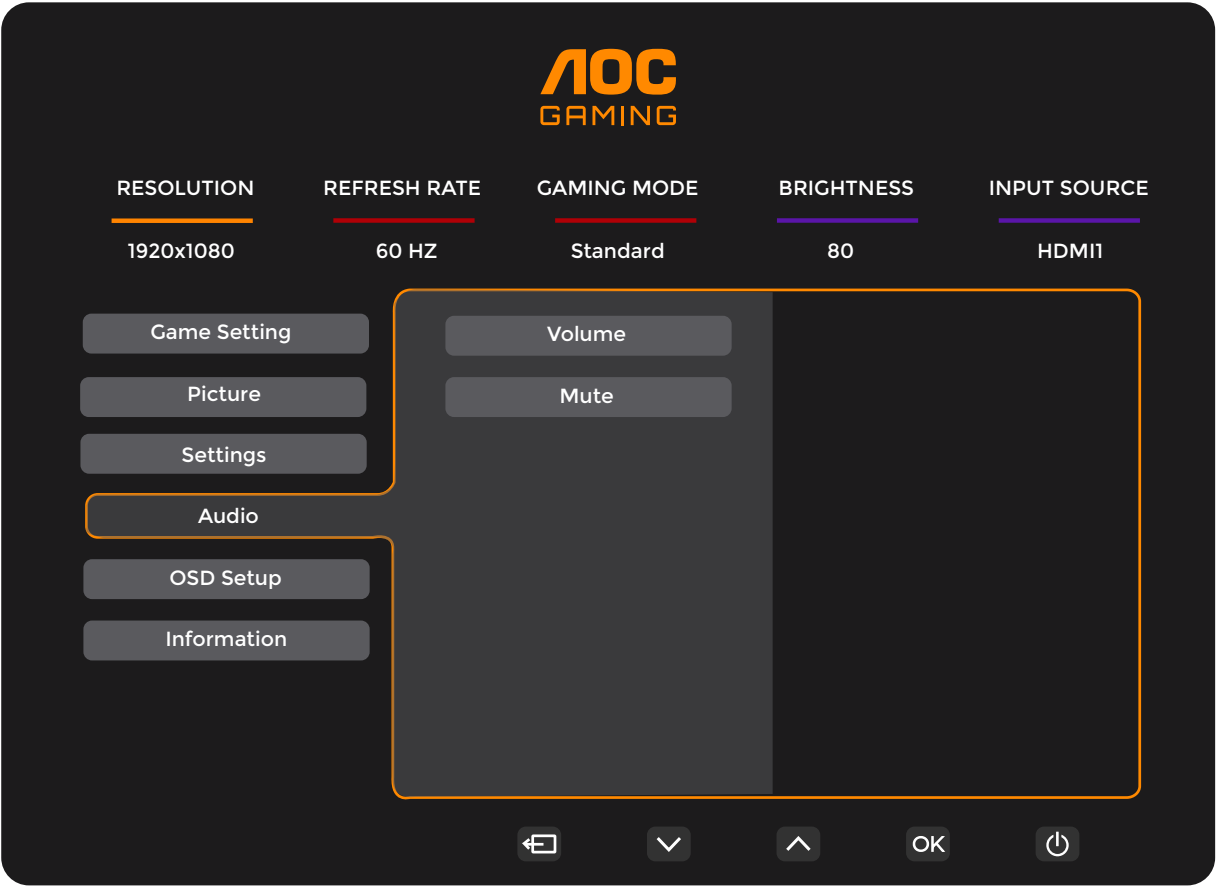
- 1). Saat 'Mode HDR' diaktifkan, 'Kontras', 'Gamma', 'Penyesuaian Eco', 'Ruang Warna', dan 'Mode LowBlue' tidak dapat disesuaikan.
- 2). Saat 'HDR' diatur ke 'DisplayHDR', semua item di bawah 'Gambar' kecuali 'HDR' dan 'Ketajaman' tidak dapat disesuaikan. Ketika "HDR" diatur ke "Gambar HDR", "Film HDR", atau "Game HDR", item "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Temperatur Warna", "DCR", "Ruang Warna", dan "Mode Blue Rendah" tidak dapat diatur.
- 3). Ketika "Ruang Warna" diatur ke "sRGB", item "Kontras", "Gamma", "Penyesuaian Eco", "Temperatur Warna", "Mode HDR", dan "Mode Blue Rendah" tidak dapat diatur.
- 4). Ketika "Mode Gaming" di bawah "Pengaturan Game" diatur ke mode selain "Standar", item "Penyesuaian Eco", "Mode HDR", dan "Ruang Warna" tidak dapat diatur.
- 5). Ketika "Penyesuaian Eco" diatur ke "Membaca", item "Kontras", "Temperatur Warna", "DCR", "Ruang Warna", dan "Mode Blue Rendah" tidak dapat diatur.

Pengaturan



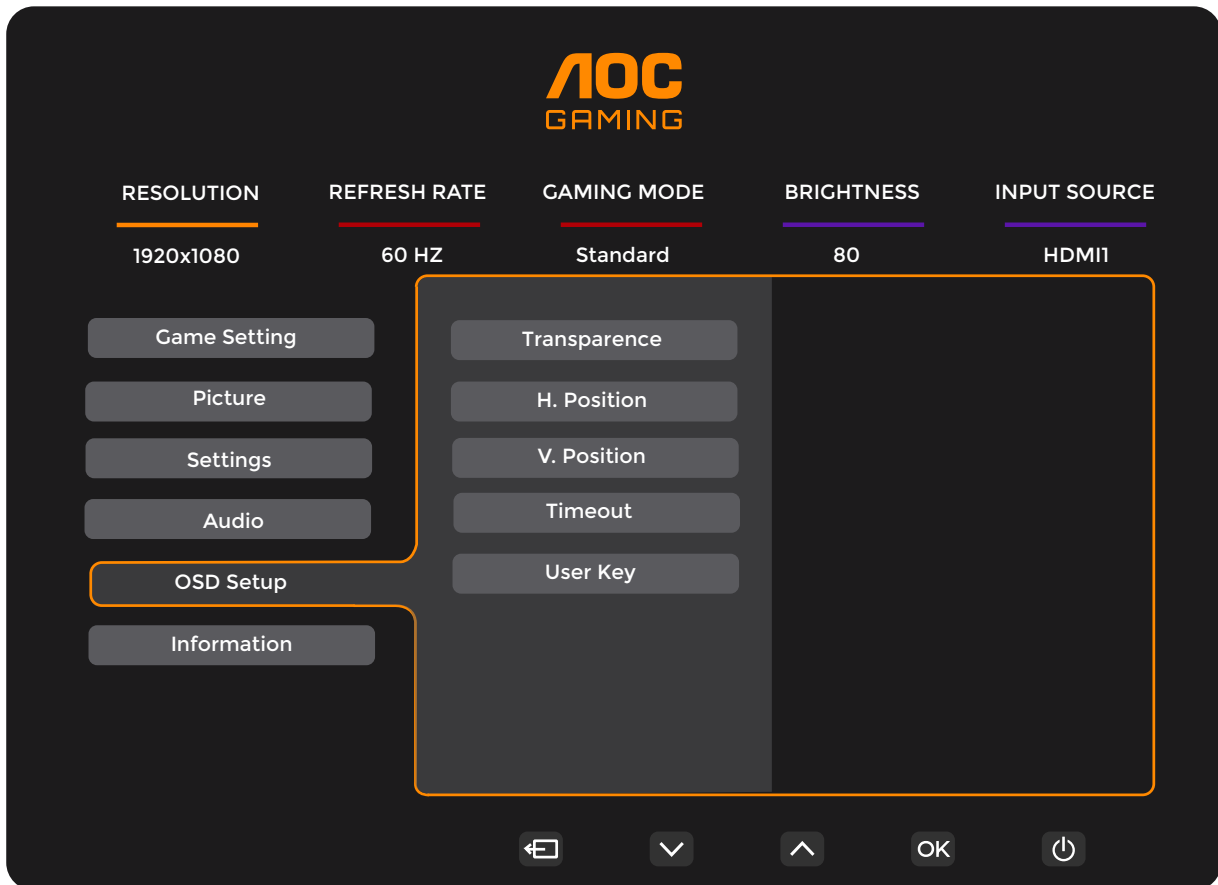
Bahasa		Pilih bahasa OSD.
Pilih Input	Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / DP	Pilih sumber sinyal input.
Pengingat Istirahat	Mati / Hidup	Pengingat istirahat jika pengguna bekerja terus-menerus selama lebih dari 1 jam.
Pematik Waktu	0-24 jam	Pilih waktu mati DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan dukungan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

Audio



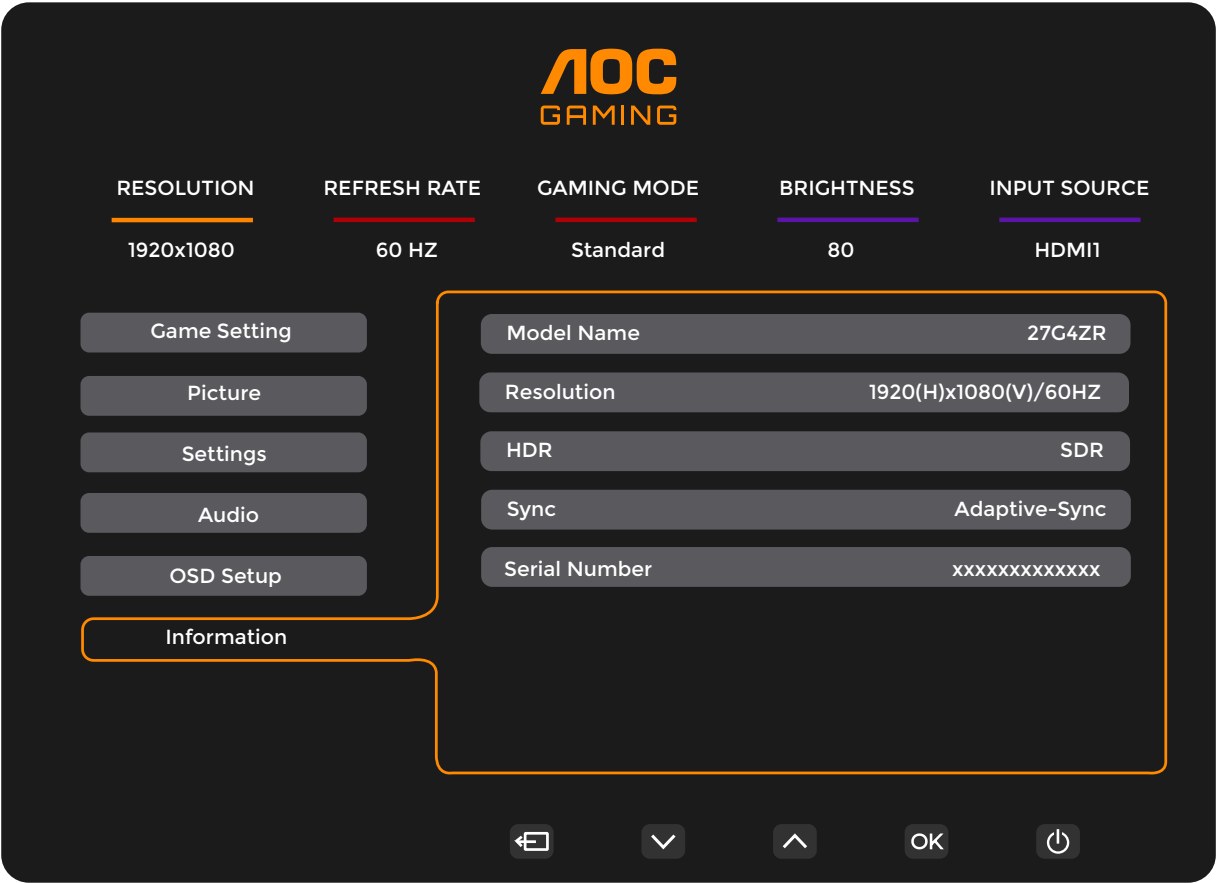
Volume	0-100	Penyesuaian volume.
Bisukan	Mati / Hidup	Bisukan volume.

Pengaturan OSD



Transparansi	0-100	Atur transparansi OSD.
Posisi H.	0-100	Atur posisi horizontal OSD.
Posisi V.	0-100	Atur posisi vertikal OSD.
Waktu Kedaluwarsa	5-120	Atur waktu kedaluwarsa OSD.
Tombol Pengguna	Mode Gaming/ Penghitung Frame	Setelan 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 terpasang dengan benar ke stopkontak yang memiliki ground serta ke monitor.
Tidak ada gambar pada layar	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah kabel daya terpasang dengan benar? Periksa sambungan kabel daya dan sumber listrik. • Apakah kabel video terpasang dengan benar? (Terhubung menggunakan kabel HDMI) Periksa sambungan kabel HDMI. (Terhubung menggunakan kabel DisplayPort) Periksa sambungan kabel DisplayPort. * Input HDMI/DisplayPort tidak tersedia pada semua model. • Jika daya menyala, restart komputer untuk menampilkan layar awal (layar login). Jika layar awal (layar login) muncul, jalankan komputer dalam mode yang sesuai (mode aman untuk Windows 7/8/10), kemudian ubah frekuensi kartu video. (Rujuk ke Pengaturan Resolusi Optimal) Jika layar awal (layar login) tidak muncul, hubungi Pusat Layanan atau dealer Anda. • Dapatkah Anda melihat "Input Tidak Didukung" di layar? Anda dapat melihat pesan ini ketika sinyal dari kartu video melebihi resolusi maksimum dan frekuensi yang dapat ditangani dengan baik oleh monitor. Sesuaikan resolusi maksimum dan frekuensi sesuai kemampuan monitor. • Pastikan Driver Monitor AOC telah terpasang.
Gambar Buram dan Mengalami Masalah Bayangan Hantu	<p>Sesuaikan Kontrol Kontras dan Kecerahan. Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.</p> <p>Pastikan Anda tidak menggunakan kabel ekstensi atau kotak saklar. Disarankan untuk menghubungkan monitor langsung ke konektor output kartu video di bagian belakang.</p>
Gambar Bergoyang, Berkedip, atau Muncul Pola Gelombang pada Gambar	<p>Jauhkan perangkat listrik yang dapat menyebabkan gangguan listrik sejauh mungkin dari monitor.</p> <p>Gunakan kecepatan refresh maksimum yang mampu didukung monitor pada resolusi yang digunakan.</p>
Monitor Terjebak dalam Mode Mati Aktif	<p>Sakelar Daya Komputer harus dalam posisi ON.</p> <p>Kartu Video Komputer harus terpasang dengan erat 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 lampu LED CAPS LOCK. Lampu 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 pada layar tidak terpusat atau ukurannya tidak tepat	Sesuaikan Posisi-H dan Posisi-V atau tekan tombol pintas (AUTO).
Gambar mengalami 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 mengatur CLOCK dan FOCUS.</p> <p>Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.</p>
Peraturan & Layanan	Silakan merujuk ke 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

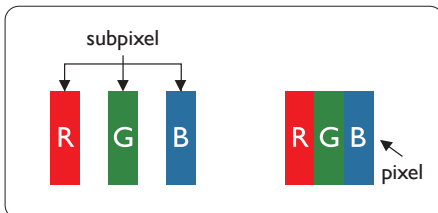
Panel	Nama Model	27G4ZR	
	Sistem Penggerak	LCD TFT Berwarna	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	68,5 cm diagonal	
	Jarak Piksel	0,3108 mm (H) x 0,3108 mm (V)	
	Video	Antarmuka HDMI & Antarmuka DisplayPort	
	Warna Tampilan	16,7 Juta Warna	
Lainnya	Rentang Pindai Horizontal	30k~290 kHz	
	Ukuran Pindai Horizontal (Maksimum)	596,736 mm	
	Rentang pemindaian vertikal	48~260 Hz	
	Ukuran pemindaian vertikal (Maksimum)	335,664 mm	
	Resolusi preset optimal	1920x1080@60Hz	
	Resolusi maksimum	1920x1080@260Hz*	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sumber Daya	100-240V~ 50/60Hz 1,5A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (kecerahan dan kontras default)	21 W
		Maks. (kecerahan = 100, kontras = 100)	≤43 W
		Mode Siaga	≤0,3W
	Pembuangan Panas	Operasi Normal	71,67 BTU/jam (tip.)
		Tidur (mode siaga)	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati (saklar AC)	0 BTU/jam
Karakteristik Fisik	Jenis Konektor	HDMIx2/DisplayPort/Keluaran Earphone	
	Jenis Kabel Sinyal	Dapat Dilepas	
Lingkungan	Suhu	Pengoperasian	0°C~40°C
		Non-Operasi	-25°C~55°C
	Kelembapan	Pengoperasian	10%~85% (tidak Mengembun)
		Non-Operasi	5%~93% (tidak Mengembun)
	Ketinggian	Pengoperasian	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non-Operasi	0m~12192m (0ft~40000ft)

*: Overclocking dicapai saat resolusi berada pada 1920x1080@260. Jika terjadi kesalahan tampilan selama overclocking, harap sesuaikan frekuensi penyegaran ke 240Hz.



Kebijakan Cacat Piksel Monitor Panel Datar AOC

AOC berupaya memberikan produk berkualitas tertinggi. Kami menggunakan beberapa proses produksi tercanggih di industri dan menerapkan kontrol kualitas yang ketat. Namun, cacat piksel atau subpiksel pada panel Monitor TFT yang digunakan di monitor panel datar kadang tidak dapat dihindari. Tidak ada produsen yang dapat menjamin semua panel akan bebas dari cacat piksel, namun AOC menjamin bahwa setiap monitor dengan jumlah cacat yang tidak dapat diterima akan diperbaiki atau diganti sesuai dengan jaminan yang berlaku. Pemberitahuan ini menjelaskan berbagai jenis cacat piksel dan menentukan tingkat cacat yang dapat diterima untuk masing-masing jenis tersebut. Untuk memenuhi syarat dalam mendapatkan perbaikan atau penggantian sesuai jaminan, jumlah cacat piksel pada panel Monitor TFT harus melampaui tingkat yang dapat diterima. Misalnya, jumlah cacat subpiksel pada monitor tidak boleh lebih dari 0,0004%. AOC bahkan selanjutnya menentukan standar kualitas lebih tinggi untuk jenis atau kombinasi cacat piksel tertentu yang lebih nyata dibandingkan dengan yang lainnya. Kebijakan ini berlaku secara global.



Piksel dan Subpiksel

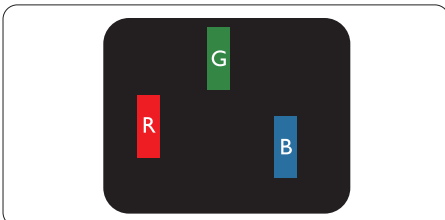
Piksel, atau elemen gambar, terdiri dari tiga subpiksel dalam warna utama merah, hijau, dan biru. Kombinasi beberapa piksel akan membentuk gambar. Bila semua subpiksel pada piksel menyala, kombinasi ketiga subpiksel berwarna tersebut akan muncul sebagai satu piksel putih. Bila semua mati, kombinasi ketiga subpiksel berwarna akan muncul sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lainnya dari subpiksel yang menyala dan mati akan muncul sebagai satu piksel warna lain.

Jenis Cacat Piksel

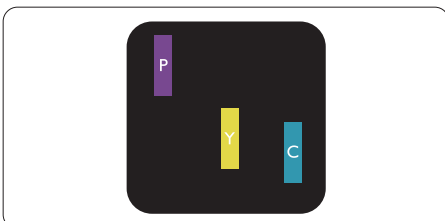
Cacat piksel dan subpiksel muncul di layar dalam berbagai bentuk. Ada dua kategori cacat piksel dan masing-masing kategori tersebut terdiri dari beberapa jenis cacat subpiksel.

Cacat Titik Terang

Cacat titik terang muncul sebagai piksel maupun subpiksel yang selalu terang atau "menyala". Karenanya, titik terang merupakan subpiksel yang terlihat jelas di layar bila monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis cacat titik terang.

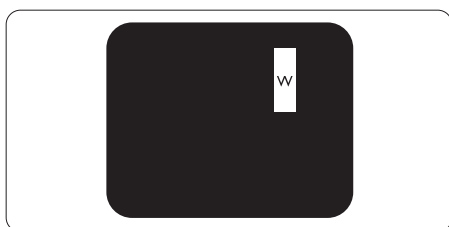


Satu subpiksel merah, hijau, atau biru terang.



Dua subpiksel terang yang berdekatan:

- Merah + Biru = Ungu
- Merah + Hijau = Kuning
- Hijau + Biru = Cyan (Biru Muda)



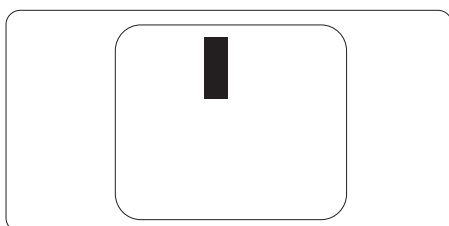
Tiga subpixel terang yang berdekatan (satu piksel putih).

Catatan

Titik terang merah atau biru pasti 50 persen lebih terang daripada titik di sekitarnya, sedangkan titik terang hijau 30 persen lebih terang daripada titik di sekitarnya.

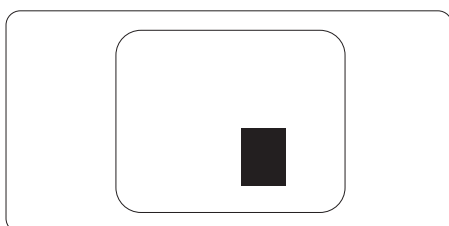
Cacat Titik Gelap

Cacat titik gelap muncul sebagai piksel maupun subpixel yang selalu gelap atau "mati". Karenanya, titik gelap merupakan subpixel yang terlihat jelas di layar bila monitor menampilkan pola terang. Berikut adalah jenis cacat titik gelap.



Jarak Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan subpixel sejenis yang saling berdekatan mungkin terlihat lebih nyata, AOC juga menentukan toleransi untuk jarak cacat piksel.



Toleransi Cacat Piksel

Untuk memenuhi syarat dalam mendapatkan perbaikan atau penggantian karena cacat piksel selama masa berlaku jaminan, panel Monitor TFT pada monitor panel datar AOC harus memiliki cacat piksel maupun subpixel melebihi toleransi yang tercantum dalam tabel berikut ini.

CACAT TITIK TERANG	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA
1 subpixel terang	2 atau lebih sedikit
2 subpixel terang yang berdekatan	1 atau lebih sedikit
3 subpixel terang yang berdekatan (satu piksel putih)	0 atau lebih sedikit
Jarak di antara dua cacat titik terang*	>15mm
Total cacat titik terang dari semua jenis	3 atau lebih sedikit
CACAT TITIK GELAP	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA
1 subpixel gelap	5 atau lebih sedikit
2 subpixel gelap yang berdekatan	2 atau lebih sedikit
3 subpixel gelap yang berdekatan	1 atau lebih sedikit
Jarak di antara dua cacat titik gelap*	>15mm
Total cacat titik gelap dari semua jenis	5 atau lebih sedikit
TOTAL CACAT TITIK	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA
Total cacat titik terang atau titik gelap dari semua jenis	5 atau lebih sedikit

Catatan

1 atau 2 cacat subpixel 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@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
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	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	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
	1920x1080@120Hz	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	162.003	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
MODE MAC			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

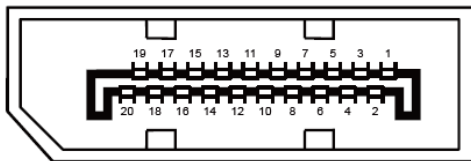
Catatan: Sesuai dengan standar VESA, mungkin terdapat kesalahan tertentu ($\pm 1\text{Hz}$) saat menghitung refresh rate (frekuensi bidang) pada sistem operasi dan kartu grafis yang berbeda. Untuk meningkatkan kompatibilitas, refresh rate nominal produk ini telah dibulatkan. Harap merujuk pada produk yang 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.	Pelindung Data TMDS 2	10.	Clock TMDS +	18.	Daya +5V
3.	Data TMDS 2-	11.	Perisai Sinyal Jam TMDS	19.	Deteksi Hot Plug
4.	Data TMDS 1+	12.	Sinyal Jam 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	KONFIGURASI1
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 STANDAR VESA DDC. Fitur ini memungkinkan monitor untuk memberi tahu sistem host tentang identitasnya dan, tergantung pada tingkat DDC yang digunakan, menyampaikan informasi tambahan mengenai kemampuan tampilan.

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

