



Buku Panduan Pengguna

Monitor OLED

AG326UZD2

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

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Keselamatan	1
Konvensi Notasi	1
Daya	2
Instalasi.....	3
Pembersihan	4
Lainnya	5
Pemasangan	6
Isi dalam Kotak.....	6
Pemasangan Dudukan & Alas.....	7
Mengatur Posisi Monitor	8
Menghubungkan Monitor	9
Pemasangan di Dinding.....	10
Fungsi Adaptive-Sync	11
HDR	12
Menyesuaikan.....	13
Pintasan Keyboard	13
Panduan Tombol OSD (Menu)	14
Pengaturan OSD	16
Pengaturan Permainan.....	17
Luminansi.....	19
Perawatan OLED/Ekstra	21
Pengaturan Warna.....	23
Audio	25
Light FX	26
Pengaturan PIP	27
Pengaturan OSD	28
Indikator LED	29
Pemecahan Masalah	30
Spesifikasi.....	31
Spesifikasi Umum	31
Kebijakan AOC Monitors Mengenai Cacat Piksel Panel.....	33
Mode Tampilan Preset	36
Penugasan Pin.....	38
Plug and Play.....	39

Keselamatan

Konvensi Notasi

Subbagian berikut menjelaskan konvensi notasi yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Peringatan Hati-hati, dan Peringatan Bahaya

Sepanjang panduan ini, blok teks dapat disertai ikon serta dicetak dengan huruf tebal atau huruf miring. Blok-blok tersebut merupakan catatan, peringatan hati-hati, dan peringatan bahaya, yang digunakan sebagai berikut:



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





PERINGATAN HATI-HATI: PERINGATAN HATI-HATI menunjukkan kemungkinan kerusakan perangkat keras atau kehilangan data serta memberi tahu cara menghindari masalah tersebut.





PERINGATAN BAHAYA: PERINGATAN BAHAYA menunjukkan potensi cedera fisik dan memberi tahu cara menghindari masalah tersebut. Beberapa peringatan bahaya mungkin muncul dalam format alternatif dan tidak disertai ikon. Dalam kasus tersebut, penyajian spesifik peringatan ditentukan oleh otoritas pengatur.


Daya

 Monitor hanya boleh dioperasikan dari sumber daya yang tercantum pada label. Jika Anda tidak yakin mengenai jenis daya yang disediakan di rumah Anda, konsultasikan dengan penjual atau perusahaan listrik setempat.

 Monitor ini dilengkapi steker berkontak tiga dengan pin ketiga (pembumian). Steker ini hanya dapat dimasukkan ke dalam stopkontak berpembumian sebagai fitur keselamatan. Jika stopkontak Anda tidak sesuai dengan steker tiga kabel, mintalah teknisi listrik untuk memasang stopkontak yang tepat atau gunakan adaptor untuk membumikan perangkat secara aman. Jangan mengabaikan fungsi keselamatan steker berpembumian.

 Cabut unit dari stopkontak selama badai petir atau ketika tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama. Tindakan ini akan melindungi monitor dari kerusakan akibat lonjakan daya.

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

 Untuk memastikan pengoperasian yang optimal, gunakan monitor hanya dengan komputer bersertifikasi UL yang memiliki stopkontak terkonfigurasi sesuai, bertegangan 100–240 V AC, arus minimum 5 A.

 Stopkontak dinding harus dipasang di 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 pabrikan atau disertakan bersama produk ini. Ikuti petunjuk pabrikan saat memasang produk dan gunakan aksesori pemasangan yang direkomendasikan oleh pabrikan. Kombinasi produk dan troli harus dipindahkan dengan hati-hati.

! Jangan pernah memasukkan benda apa pun ke dalam celah pada kabinet monitor. Hal tersebut dapat merusak komponen sirkuit sehingga menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik. Jangan pernah menumpahkan cairan ke monitor.

! Jangan letakkan bagian depan produk di lantai.

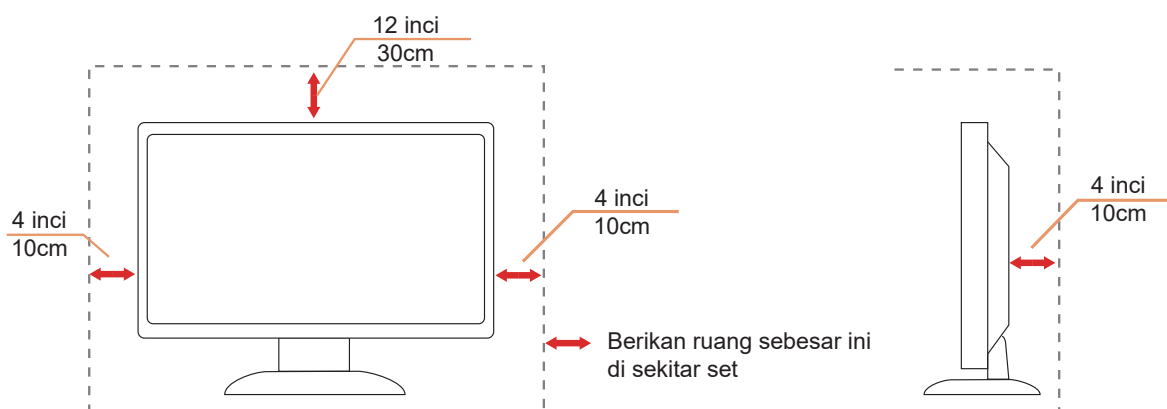
! Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh pabrikan dan ikuti petunjuk yang terdapat dalam kit tersebut.

! Biarkan ruang di sekitar monitor seperti yang ditunjukkan di bawah ini. Jika tidak, sirkulasi udara mungkin tidak memadai sehingga panas berlebih dapat menyebabkan kebakaran atau kerusakan pada monitor.

! Untuk menghindari kerusakan potensial, misalnya panel terlepas dari bezel, pastikan monitor tidak dimiringkan ke bawah lebih dari -5 derajat. Jika sudut kemiringan ke bawah maksimum -5 derajat dilampaui, kerusakan monitor tidak akan ditanggung garansi.

Lihat di bawah area ventilasi yang direkomendasikan di sekitar monitor saat dipasang pada dudukannya:

Dipasang dengan dudukan



Pembersihan


⚠ Bersihkan kabinet secara rutin dengan kain lembut yang dibasahi air.


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



⚠ Lepaskan kabel daya sebelum membersihkan produk.


Lainnya

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

 Pastikan bukaan ventilasi tidak terhalang oleh meja atau gordena.

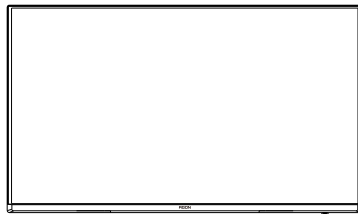
 Jangan gunakan monitor OLED dalam kondisi getaran berat atau benturan tinggi selama pengoperasian.

 Jangan mengetuk atau menjatuhkan monitor selama pengoperasian atau pengangkutan.

 Tidak disarankan menggunakan produk OLED ini lebih dari 24 jam secara terus-menerus. Kemungkinan retensi gambar (burn-in) dapat terjadi jika durasi penggunaan melebihi batas tersebut. Untuk mengurangi kemungkinan retensi gambar, produk ini menggunakan sejumlah teknologi. Siklus perawatan memerlukan waktu sekitar 10 menit. Untuk informasi selengkapnya, lihat bagian “Perawatan Layar” berikut.

Pemasangan

Isi dalam Kotak



OLED Monitor

	*					
Quick Start Guide	Warranty card	Stand	Base	Wall Mount Bracket	Wall Mount Screws	

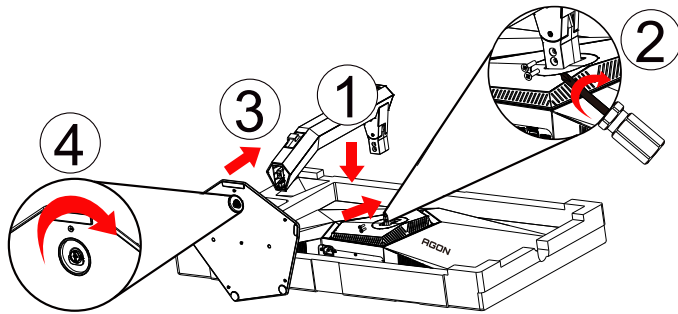
			*	*	*	*
Stand Screws	Screwdriver	Power Cable	DisplayPort Cable	HDMI Cable	USB Cable	USB C-C Cable

* Tidak semua kabel sinyal disediakan untuk seluruh negara dan wilayah. Silakan konfirmasi kepada dealer setempat atau kantor cabang AOC.

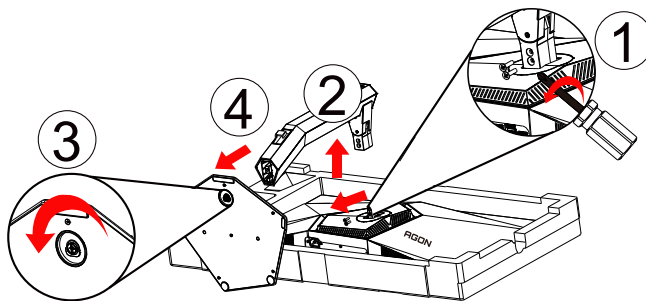
Pemasangan Dudukan & Alas

Pasang atau lepas alas dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

Pemasangan:



Melepas:

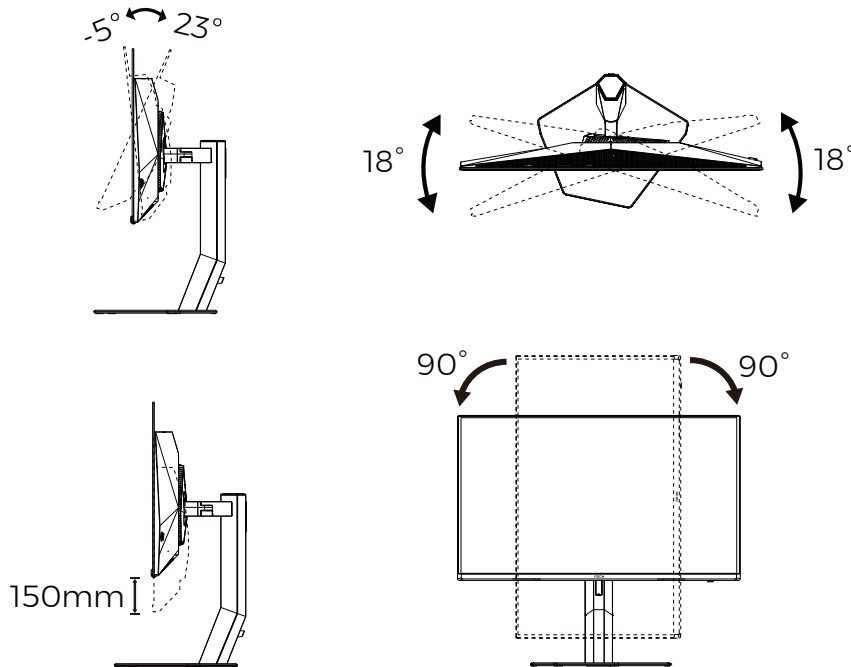


Mengatur Posisi Monitor

Untuk tampilan optimal, disarankan agar Anda melihat langsung ke seluruh permukaan monitor, lalu sesuaikan sudutnya sesuai preferensi Anda.

Pegang dukungan untuk menstabilkan monitor, dan pegang hanya bezel saat mengatur sudut monitor.

Anda dapat mengatur monitor sebagai berikut:



CATATAN:

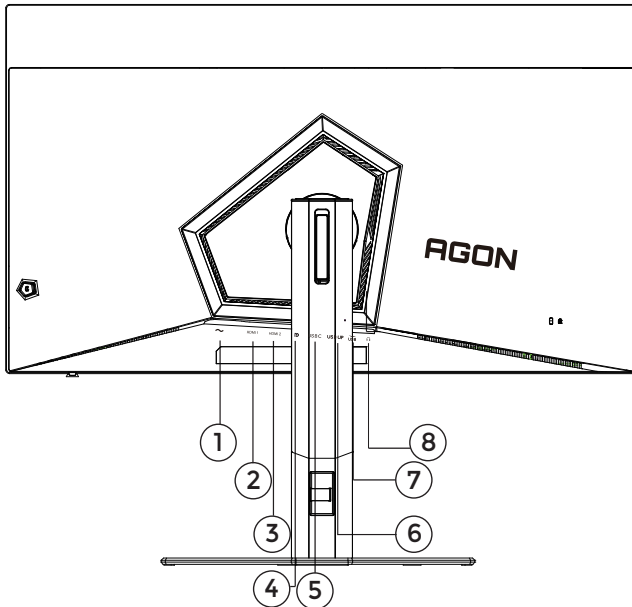
Jangan menyentuh layar OLED saat mengubah sudutnya. Menyentuh layar OLED dapat menyebabkan kerusakan.

Peringatan:

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

Menghubungkan Monitor

Koneksi Kabel di Bagian Belakang Monitor:



1. Daya
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB-C
6. USB3.2 Gen1 hulu
7. USB3.2 Gen1 hilir + pengisian cepat x1
USB3.2 Gen1 hilir x1
8. Earphone

Hubungkan ke PC

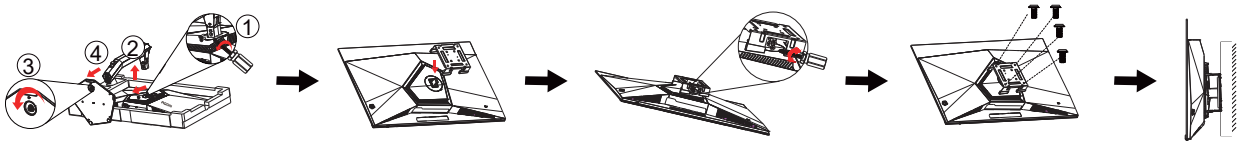
1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar secara kuat.
2. Matikan komputer Anda dan lepaskan kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal layar ke konektor video pada komputer Anda.
4. Pasang kabel daya komputer dan layar Anda ke stopkontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan layar Anda.

Jika monitor Anda menampilkan gambar, pemasangan telah berhasil dan selesai. Jika monitor Anda tidak menampilkan gambar, silakan merujuk ke bagian "Pemecahan Masalah".

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

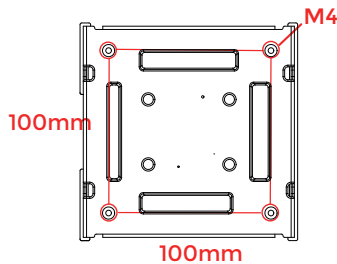
Pemasangan di Dinding

Persiapan Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional

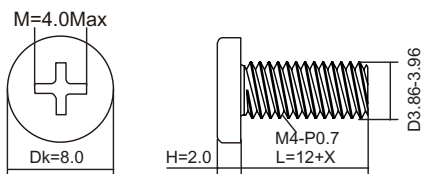


Monitor ini dapat dipasangkan pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan daya sebelum prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

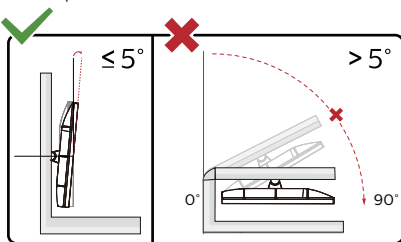
1. Lepaskan alasnya.
2. Ikuti petunjuk pabrikan untuk memasang lengan pemasangan dinding.
3. Letakkan lengan pemasangan dinding pada bagian belakang monitor. Sejajarkan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang monitor.
4. Masukkan keempat sekrup ke dalam lubang dan kencangkan.
5. Sambungkan kembali kabel-kabelnya. Rujuk pada buku panduan pengguna yang disertakan bersama lengan pemasangan dinding opsional untuk petunjuk pemasangan ke dinding.



Spesifikasi sekrup penggantung dinding: $M4*(12+X)$ mm (X=Ketebalan Braket pemasangan dinding)



Catatan: Lubang sekrup pemasangan VESA tidak tersedia untuk semua model. Harap periksa dengan penjual atau departemen resmi AOC.



Desain tampilan mungkin berbeda dari ilustrasi yang ditampilkan.

Peringatan:

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

Fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync beroperasi dengan DisplayPort/HDMI/USB-C
2. Kartu Grafis yang Kompatibel: Daftar rekomendasi tercantum di bawah ini; Anda juga dapat memeriksanya 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, 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

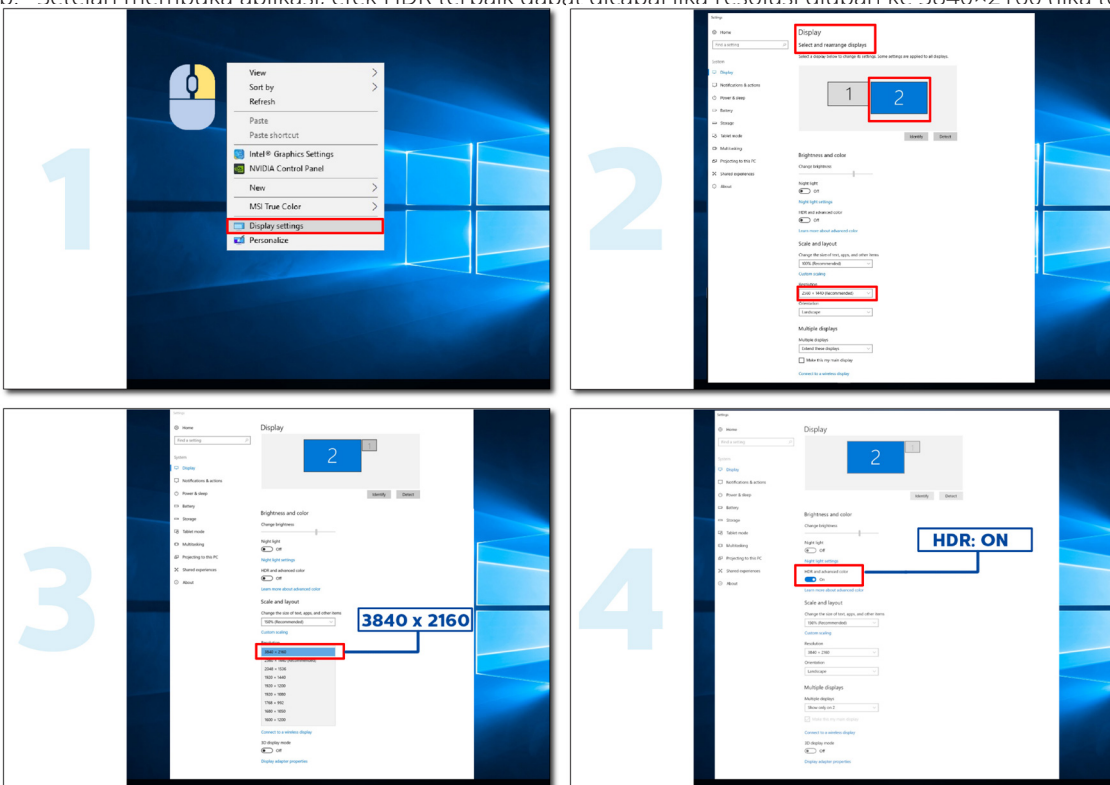
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

Tampilan mungkin 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. Silakan pilih "Mati" untuk fungsi HDR ketika Anda tidak memerlukan fungsi aktivasi otomatis.

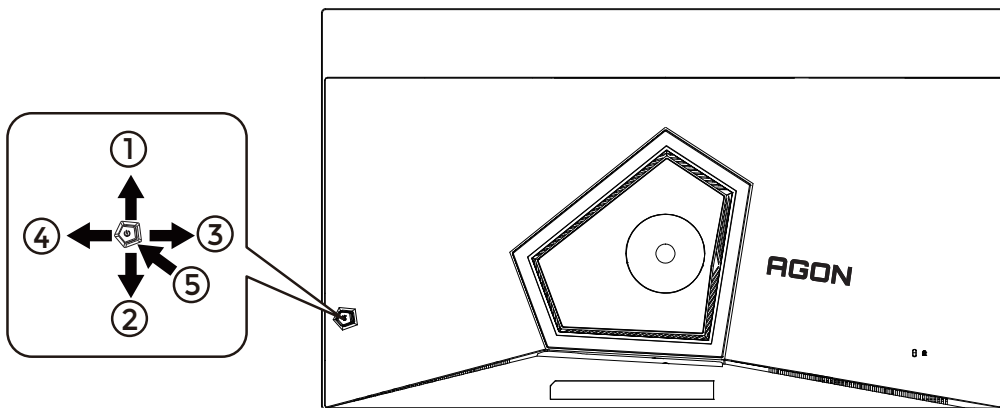
Catatan:

1. Tidak diperlukan pengaturan khusus untuk antarmuka DisplayPort/HDMI pada versi Windows 10 yang lebih lama dari V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang tersedia, dan antarmuka DisplayPort tidak dapat berfungsi pada Windows 10 versi V1703.
3. Pengaturan Tampilan:
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 3840×2160, dan HDR telah diatur ke Nyala secara bawaan.
 - b. Setelah membuka aplikasi, efek HDR terbaik dapat dicapai jika resolusi diubah ke 3840×2160 (jika tersedia).



Menyesuaikan

Pintasan Keyboard



1	Sumber/Naik
2	Titik Dial/Turun
3	Tombol Pengguna (Mode Permainan)/Kiri
4	Efek Cahaya/Kanan
5	Daya/Menu/Masuk

Daya/Menu/Masuk

Tekan tombol Daya untuk menyalakan monitor.

Saat tidak ada OSD, tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan. Tekan selama sekitar 2 detik untuk mematikan monitor.

Titik Dial/Turun

Saat tidak ada OSD, tekan tombol Dial Point untuk menampilkan atau menyembunyikan Dial Point.

Tombol Pengguna (Mode Permainan)/Kiri

Pengguna dapat menetapkan menu pintasan tombol Kiri: Mode Permainan/Sniper Scope/Penghitung Frame/ Penyebaran Piksel.

Pengaturan bawaannya adalah Mode Permainan.

Saat tidak ada OSD, tekan tombol "Kiri" untuk membuka fungsi mode permainan, lalu tekan tombol "Kiri" atau "Kanan" untuk memilih mode permainan (FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2, atau Gamer 3) sesuai jenis permainan.

Light FX/Kanan

Saat tidak ada OSD, tekan tombol "Kanan" untuk mengaktifkan fungsi Light FX.

Sumber/Naik

Saat OSD tertutup, tekan tombol Source/Auto/Naik untuk menjalankan fungsi pintasan sumber.

Panduan Tombol OSD (Menu)



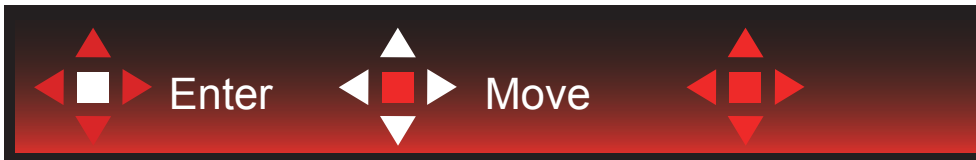
Masuk: Gunakan tombol Enter untuk masuk ke tingkat OSD berikutnya.
Pindah: Gunakan tombol Kiri/Atas/Bawah untuk memindahkan pilihan OSD.
Keluar: Gunakan tombol Kanan untuk keluar dari OSD.



Masuk: Gunakan tombol Enter untuk masuk ke tingkat OSD berikutnya.
Pindah: Gunakan tombol Kanan/Atas/Bawah untuk memindahkan pilihan OSD.
Keluar: Gunakan tombol Kiri untuk keluar dari OSD.



Masuk: Gunakan tombol Enter untuk masuk ke tingkat OSD berikutnya.
Pindah: Gunakan tombol Atas/Bawah untuk memindahkan pilihan OSD.
Keluar: Gunakan tombol Kiri untuk keluar dari OSD.



Pindah: Gunakan tombol Kiri/Kanan/Atas/Bawah untuk memindahkan pilihan OSD.



Keluar: Gunakan tombol Kiri untuk kembali ke tingkat OSD sebelumnya.
Masuk: Gunakan tombol Kanan untuk masuk ke tingkat OSD berikutnya.
Pilih: Gunakan tombol Atas/Bawah untuk memindahkan pilihan OSD.



Masuk: Gunakan tombol Enter untuk menerapkan pengaturan OSD dan kembali ke tingkat OSD sebelumnya.
Pilih: Gunakan tombol Bawah untuk mengatur pengaturan OSD.



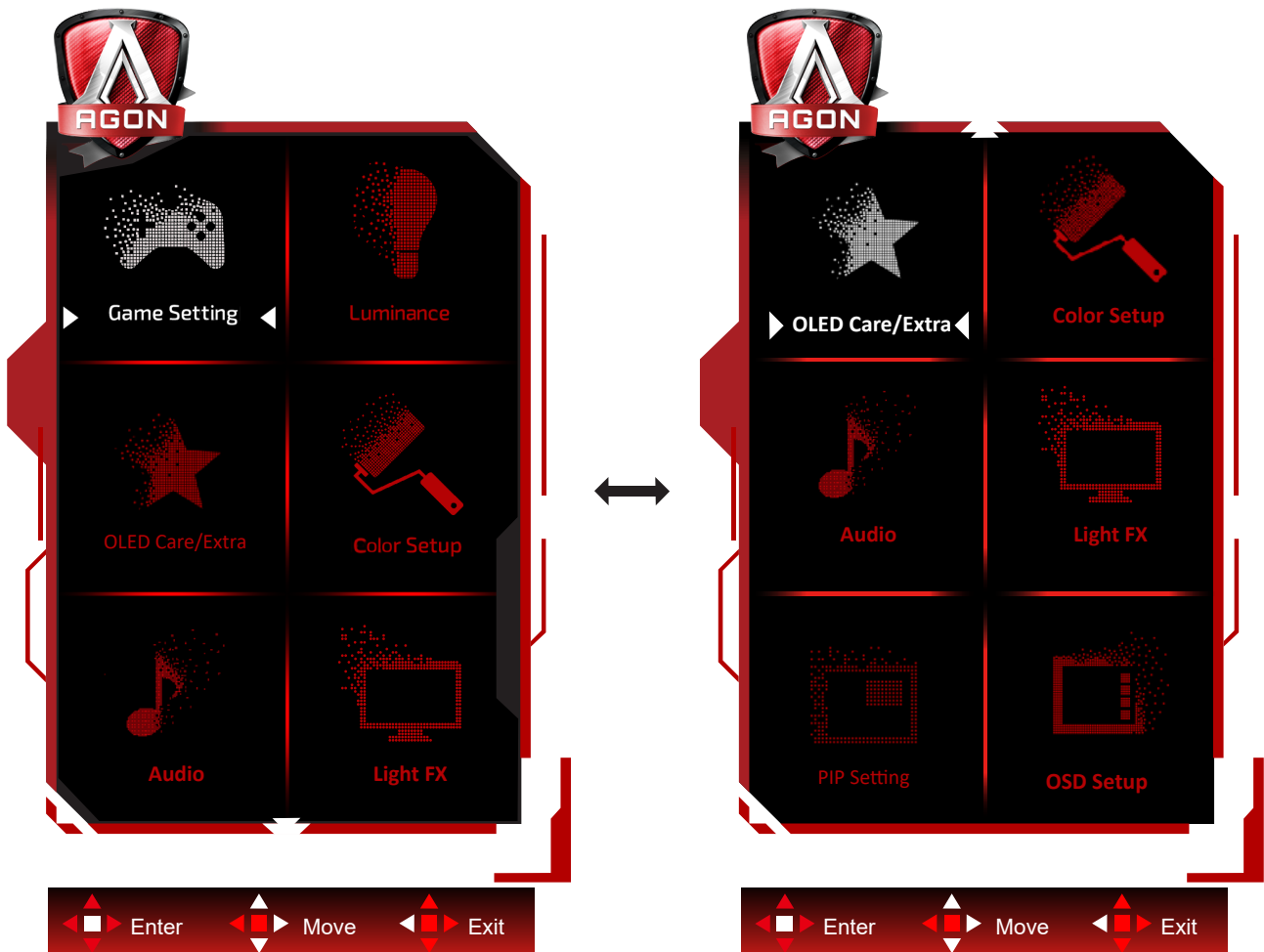
Pilih: Gunakan tombol Atas/Bawah untuk mengatur pengaturan OSD.



Masuk: Gunakan tombol Enter untuk keluar dari OSD dan kembali ke tingkat OSD sebelumnya.
Pilih: Gunakan tombol Kiri/Kanan untuk mengatur pengaturan OSD.

Pengaturan OSD


Petunjuk dasar dan sederhana mengenai tombol kontrol.



- 1). Tekan tombol MENU untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Ikuti Panduan Tombol untuk berpindah atau memilih (menyesuaikan) pengaturan OSD.
- 3). Fungsi Kunci/Buka Kunci OSD: Untuk mengunci atau membuka kunci OSD, tekan dan tahan tombol Bawah selama 10 detik saat fungsi OSD tidak aktif.

Pengaturan Permainan



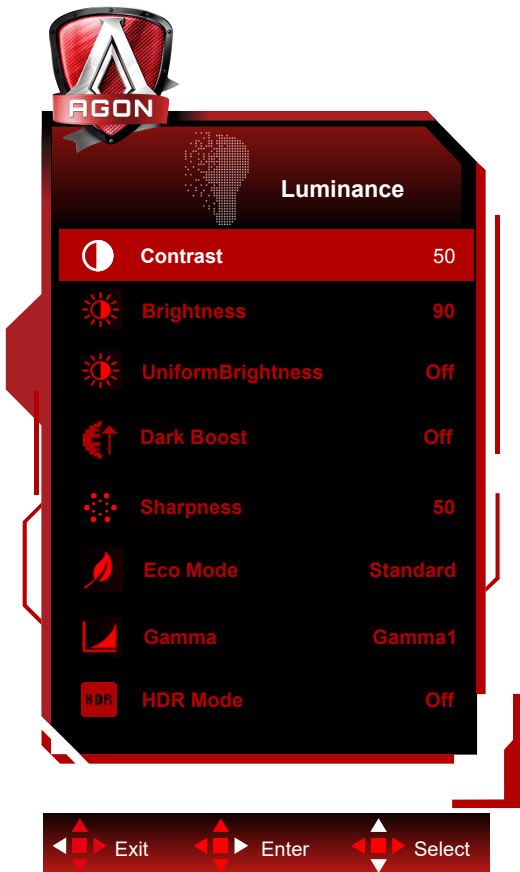
	Mode Permainan	Mati	Tidak ada optimalisasi oleh Mode Permainan.
		FPS	Untuk bermain game FPS (First Person Shooter). Meningkatkan detail tingkat hitam pada tema gelap.
		RTS	Untuk bermain game RTS (Real-Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
		Balapan	Untuk bermain game Balapan, memberikan waktu respons tercepat dan saturasi warna tinggi.
		Gamer 1	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 1.
		Gamer 2	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 2.
		Gamer 3	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 3.
	Rasio Gambar	Penuh (16:9)/ 1:1 (16:9)/ Penuh (Persegi)/ 1:1 (Persegi)/ Aspek/ 27"/ 24.5"	Pilih rasio gambar untuk tampilan.
	Kontrol Bayangan	0-20	Nilai bawaan Kontrol Bayangan adalah 0; pengguna 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 Permainan	0-20	Warna Permainan menyediakan tingkat 0-20 untuk menyesuaikan saturasi guna memperoleh gambar yang lebih baik.
Sniper Scope	Mati / 2X / 3X / 4X	Perbesar tampilan secara lokal agar lebih mudah membidik saat menembak.	


	Adaptive-Sync	Nyala / Mati	Nonaktifkan atau aktifkan Adaptive-Sync. Peringat Pengoperasian Adaptive-Sync: Saat fitur Adaptive-Sync diaktifkan, mungkin terjadi kedinginan pada beberapa lingkungan permainan.
	Latensi Input Rendah	Nyala / Mati	Mematikan buffer frame dapat mengurangi latensi input. Catatan: Latensi Input Rendah pada resolusi UHD 120 Hz/240 Hz serta fitur PIP/PBP dan Sniper Scope yang dimatikan dapat disesuaikan. Fitur ini diaktifkan secara default dalam mode Adaptive-Sync dan tidak dapat disesuaikan.
	Penghitung Frame	Mati / Kanan Atas / Kanan Bawah / Kiri Bawah / Kiri Atas	Menampilkan frekuensi V pada sudut yang dipilih (Fitur penghitung frame hanya berfungsi dengan kartu grafis AMD.)
	HDMI1	Konsol/DVD / PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI1 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI1 ke mode Konsol/DVD.
	HDMI2	Konsol/DVD / PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI2 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI2 ke mode Konsol/DVD.

Catatan:

- 1) Ketika "Mode HDR" di bawah "Luminansi" diatur ke selain "Mati", "Shadow Control" dan "Game Color" tidak dapat disesuaikan.
- 2) Ketika "HDR" di bawah "Luminansi" diatur ke selain "Mati", "Mode Permainan", "Shadow Control", dan "Game Color" tidak dapat disesuaikan.
- 2) Ketika "Gamut Warna" di bawah "Pengaturan Warna" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", "Shadow Control" dan "Game Color" tidak dapat disesuaikan.

Luminansi



	Kontras	0-100	Kontras dari register digital.
	Kecerahan	0-100	Penyesuaian Lampu Latar
	UniformBrightness	On/Off	Aktifkan Kecerahan Seragam, yang menyamakan kecerahan puncak dalam mode SDR meskipun ukuran jendela layar putih berubah.
	Penguat Gelap	Mati	Tingkatkan detail layar pada area gelap atau terang untuk menyesuaikan kecerahan di area terang dan mencegah kejenuhan berlebihan.
		Level 1	
		Level 2	
		Level 3	
	Ketajaman	0-100	Atur ketajaman.
	Mode Hemat Energi	Standar	Mode Standar
		Teks	Mode Teks
		Internet	Mode Internet
		Game	Mode Permainan
		Film	Mode Film
Olahraga		Mode Olahraga	
Gamma	Membaca	Mode Membaca	
	Gamma1	Atur ke Gamma 1	
	Gamma2	Atur ke Gamma 2	
	Gamma3	Atur ke Gamma 3	

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

Catatan:

- 1). Ketika "Mode HDR" diatur ke selain "Mati", item "Contrast", "ECO Mode", "Gamma", dan "Dark Boost" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "Mode HDR" diatur ke "DisplayHDR", semua item di bawah "Luminansi" tidak dapat disesuaikan. Ketika "HDR" diatur ke "Puncak HDR", "Gambar HDR", "Film HDR", "Permainan HDR", "Mode ECO", "Gamma" tidak dapat disesuaikan.
- 3). Ketika "Gamut Warna" di bawah "Pengaturan Warna" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", item "Kontras", "Dark Boost", "Mode ECO", "Gamma", dan "HDR"/"Mode HDR" tidak dapat disesuaikan.

Perawatan OLED/Ekstra



	Orbit Piksel	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 diatur ke "Nyala (Lemah)". Pengaturan "Lemah" memberikan perpindahan paling sedikit, "Kuat" memberikan perpindahan paling banyak, sedangkan "Mati" menonaktifkan pergerakan dan meningkatkan risiko retensi gambar. Pengaturan ini dapat dilakukan melalui menu OSD.</p>
	Peringatan Otomatis	Nyala/Mati	<p>Aktifkan/Nonaktifkan fitur Peringatan Otomatis untuk "Penyegaran Piksel".</p> <p>Monitor akan secara otomatis menampilkan "Peringatan Otomatis" setiap 24 jam penggunaan kumulatif untuk mengingatkan pengguna agar menjalankan proses "Penyegaran Piksel".</p> <p>Pilih "Mati" untuk menonaktifkan Peringatan Otomatis untuk "Penyegaran Piksel". Namun, jika waktu yang disarankan untuk menjalankan "Penyegaran Piksel" tidak diikuti, risiko retensi gambar pada layar dapat meningkat. Harap lanjutkan dengan hati-hati.</p>
	Penyegaran Piksel	Nyala/Mati	<p>Fungsi ini akan membantu menghilangkan retensi gambar.</p> <p>Setelah startup, pilih "Ya" dari prompt menu. Layar akan dimatikan dan menjalankan siklus pemeliharaan. Indikator daya akan berkedip putih (1 detik nyala/1 detik mati) selama siklus berlangsung, sekitar 10 menit. Di akhir siklus, indikator daya akan mati dan layar akan berada dalam keadaan siaga.</p>

Penghemat Layar	Mati / Lambat / Cepat	Ketika gambar statis terdeteksi selama periode waktu tertentu, fungsi penghemat layar akan meredupkan layar untuk melindungi panel dari burn-in. Ketika gambar bergerak terdeteksi, monitor akan memulihkan luminansi ke status kerja sebelumnya. Pengaturan default adalah Lambat dan dapat diubah menjadi Cepat agar penghemat layar aktif lebih cepat. Sangat disarankan agar Anda selalu mengaktifkan penghemat layar dalam mode Lambat atau Cepat untuk melindungi layar. Disarankan pula agar Anda mengatur perangkat Anda untuk menggunakan penghemat layar.
Proteksi Logo	Mati / 1 / 2	Ketika terdapat beberapa logo statis yang terdeteksi pada layar, disarankan untuk mengaktifkan Proteksi Logo; fitur ini akan meredupkan layar guna melindungi panel dari efek image sticking pada area tempat logo terdeteksi.
Peredup Batas	Mati / 1 / 2 / 3	Untuk rasio aspek khusus yang memiliki area hitam pada bingkai layar atau tampilan layar terbagi (split-screen), fitur Peredup Batas dapat secara otomatis mendeteksi dan meredupkan kecerahan area tertentu yang memiliki perbedaan tingkat kecerahan signifikan.
Peredup Bilah Tugas	Mati / 1 / 2 / 3	Teknologi Peredup Bilah Tugas akan meredupkan kecerahan area bilah tugas pada layar. Tidak akan terjadi perubahan kecerahan yang terlihat di area selain bilah tugas.
Proteksi Termal	Mati / Nyala	Ketika suhu monitor melebihi 60 derajat Celsius, fitur Proteksi Termal akan secara otomatis meredupkan kecerahan layar guna memastikan disipasi panas berlangsung dengan baik. Disarankan agar Anda mengaktifkan fitur ini pada monitor.
Pemilihan Input	Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / DP / USB-C*	Pilih sumber sinyal input.
USB	Mati / Resolusi Tinggi / Kecepatan Data Tinggi	Atur prioritas transmisi data atau prioritas resolusi pada konektor USB.
Pemilihan USB	Otomatis / USB-C / USB UP	Pilih jalur data hulu USB.
Pengatur Waktu Mati	0–24 jam	Pilih waktu mati daya searah (DC)
DDC/CI	Ya atau Tidak	Aktifkan/Nonaktifkan dukungan DDC/CI
Setel Ulang	Ya atau Tidak	Kembalikan menu ke pengaturan bawaan
Waktu setelah Penyegaran Piksel		Mengacu pada waktu sejak layar menyala setelah operasi Penyegaran Piksel terakhir dieksekusi, dalam satuan jam. Petunjuk untuk menjalankan Penyegaran Piksel akan dikirimkan secara otomatis kepada pengguna setiap 24 jam.
Jumlah Penyegaran Piksel		Digunakan untuk mencatat jumlah kali Penyegaran Piksel dilakukan.

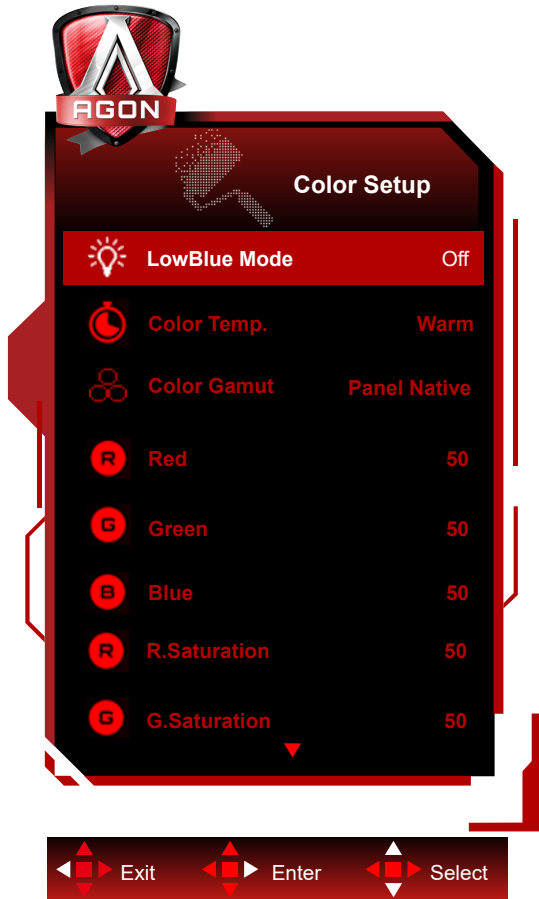
Catatan

* : Perangkat harus mendukung fungsi USB-C (DisplayPort ALT).

Saat digunakan pertama kali atau setelah operasi reset menu OSD, fungsi USB dimatikan secara default dan USB-C tidak dapat diberi daya. Fungsi tersebut dapat diaktifkan kembali dengan salah satu cara berikut:

- 1) Monitor telah dinyalakan dan dimatikan sebanyak dua kali secara total.
- 2) Pada menu OSD, opsi "USB" diatur ke status selain "mati".

Pengaturan Warna



	Mode LowBlue	Mati / Multimedia / Internet / Kantor / Membaca	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengatur suhu warna.
	Suhu Warna	Hangat	Memuat kembali Suhu Warna Hangat dari EEPROM.
		Normal	Memuat kembali Suhu Warna Normal dari EEPROM.
		Dingin	Memuat kembali Suhu Warna Dingin dari EEPROM.
		Pengguna	Memuat kembali suhu warna pengguna dari EEPROM.
	Gamut Warna	Panel Native	Panel dengan ruang warna standar.
		sRGB	Ruang warna sRGB.
		DCI-P3	Ruang warna DCI-P3.
	Merah	0-100	Gain merah dari register digital.
	Hijau	0-100	Gain hijau dari register digital.
	Biru	0-100	Gain biru dari register digital.
	Saturasi R.	0-100	Atur saturasi R.
	Saturasi G.	0-100	Atur saturasi G.
	Saturasi B.	0-100	Atur saturasi B.
	Saturasi C.	0-100	Atur saturasi C.
Saturasi M.	0-100	Atur saturasi M.	
Saturasi Y.	0-100	Atur saturasi Y.	
Hue R.	0-100	Atur hue R.	
Hue G.	0-100	Atur hue G.	

	Hue B.	0-100	Atur hue B.
	Hue C.	0-100	Atur hue C.
	Hue M.	0-100	Atur hue M.
	Hue Y.	0-100	Atur hue Y.

Catatan:

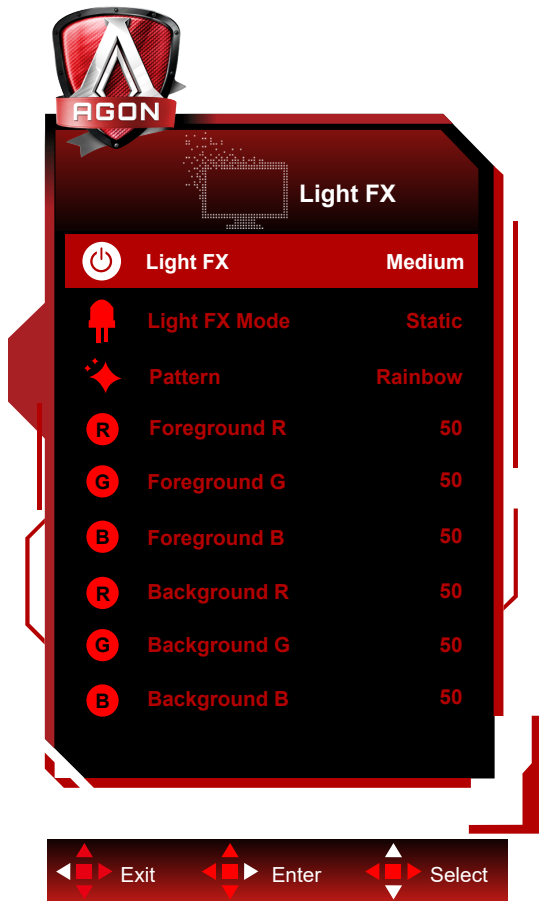
- 1). Ketika "Mode HDR"/"HDR" di bawah "Luminansi" diatur ke status selain "mati", semua item di bawah "Pengaturan Warna" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "Gamut Warna" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", semua item di bawah "Pengaturan Warna" tidak dapat disesuaikan.

Audio



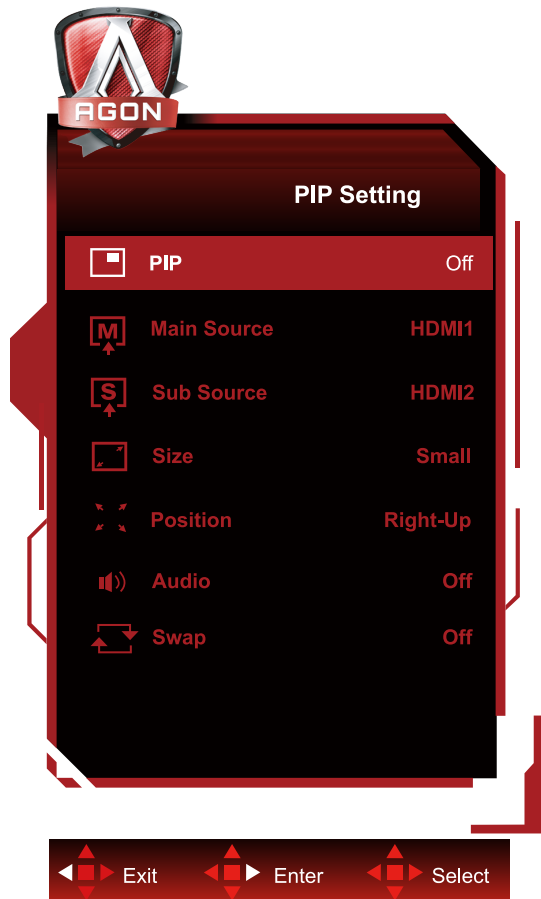
	Volume	0-100	Atur pengaturan volume
---	--------	-------	------------------------

Light FX



	Light FX	Mati / Rendah / Sedang / Kuat	Pilih intensitas Light FX.
	Mode Light FX	Audio1 / Audio2 / Statis / Sapuan Titik Gelap / Pergeseran Gradien / Isian Menyebar / Isian Tetesan / Isian Tetesan Menyebar / Pernapasan / Sapuan Titik Cahaya / Perbesar / Pelangi / Gelombang / Kedip / Demo	Pilih Mode Light FX
	Pola	Merah / Hijau / Biru / Pelangi / Ditentukan Pengguna	Pilih Pola Light FX
	R Latar Depan	0-100	Pengguna dapat mengatur warna latar depan Light FX saat pengaturan Pola diatur ke Ditentukan Pengguna.
	G Latar Depan		
	B Latar Depan		
	R Latar Belakang	0-100	Pengguna dapat mengatur warna latar belakang Light FX saat pengaturan Pola diatur ke Ditentukan Pengguna.
Latar Belakang G			
Latar Belakang B			

Pengaturan PIP



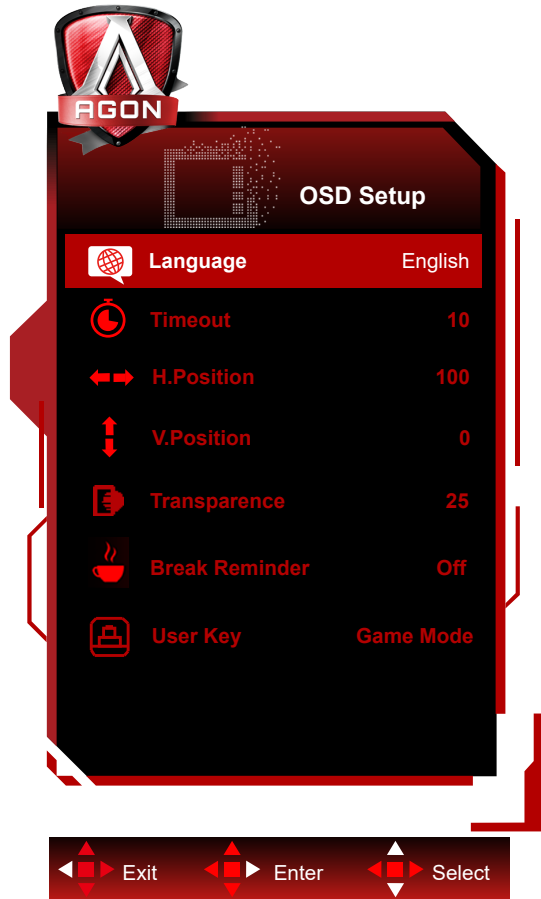
	PIP	Mati / PIP / PBP	Nonaktifkan atau aktifkan PIP atau PBP.
	Sumber Utama		Pilih sumber layar utama.
	Sumber Sekunder		Pilih sumber layar sekunder.
	Ukuran	Kecil / Sedang / Besar	Pilih ukuran layar.
	Posisi	Kanan Atas	Atur posisi layar.
		Kanan Bawah	
		Kiri Atas	
Kiri Bawah			
Audio	Aktif: Audio PIP Tidak Aktif: Audio Utama	Nonaktifkan atau aktifkan pengaturan audio.	
Tukar	Aktif: Tukar Tidak Aktif: Tidak ada tindakan	Tukar sumber tampilan.	

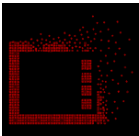
Catatan:

- 1) Ketika "HDR" di bawah "Luminansi" diatur ke kondisi selain mati, semua item di bawah "Pengaturan PIP" tidak dapat disesuaikan.
- 2) Saat PBP/PIP diaktifkan, kompatibilitas sumber input layar utama dan layar sekunder ditunjukkan dalam tabel berikut:

PBP/PIP		Sumber Utama			
		HDMI1	HDMI2	DP	USB-C
Sumber Sekunder	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DP	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

Pengaturan OSD



	Bahasa		Pilih bahasa OSD.
	Waktu Habis	5-120	Atur waktu habis OSD.
	Posisi Horizontal	0-100	Atur posisi horizontal OSD
	Posisi Vertikal	0-100	Atur posisi vertikal OSD
	Transparansi	0-100	Atur transparansi OSD
	Pengingat Istirahat	Nyala / Mati	Aktifkan pengingat agar pengguna beristirahat setiap jam selama aktivitas berkelanjutan untuk mencegah cedera akibat tekanan berulang.
	Tombol Pengguna	Mode Permainan / Sniper Scope / Penghitung Frame / Penyegaran Piksel	Menu pintasan tombol kiri yang ditetapkan pengguna.

Indikator LED

Status	Warna LED
Mode Daya Penuh	Putih
Mode Nonaktif Aktif	Oranye
Penyegaran Piksel sedang berlangsung	Berkedip Putih (1 detik nyala / 1 detik mati)
Panel OLED mengalami kerusakan	Berkedip Oranye (1 detik nyala / 1 detik mati)
Mode mati total	Indikator tidak menyala.

Pemecahan Masalah

Masalah	Solusi yang mungkin
Indikator daya tidak menyala.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah daya telah dinyalakan. • Periksa apakah kabel daya terhubung.
Indikator daya menyala, tetapi tidak ada tampilan gambar.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah daya komputer telah dinyalakan. • Periksa apakah kartu grafis komputer terpasang dengan baik. • Periksa bahwa kabel sinyal monitor telah terhubung dengan benar ke komputer. • Periksa steker kabel sinyal monitor 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 malfungsi dan tidak beroperasi sebagaimana mestinya. Hubungi petugas layanan purnajual AOC untuk mendapatkan bantuan.
Fitur plug-to-use tidak berfungsi.	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah perangkat mendukung fitur plug-to-use. • Periksa apakah adaptor mendukung fitur plug-to-use.
Gambar terlalu redup.	<ul style="list-style-type: none"> • Atur luminansi dan rasio kontras.
Gambar tampak bergoyang atau bergelombang.	<ul style="list-style-type: none"> • Kemungkinan terdapat perangkat elektronik di sekitar yang menyebabkan interferensi elektromagnetik.
Layar menampilkan pesan "kabel sinyal tidak tersedia" atau "tidak ada sinyal."	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah kabel sinyal telah terhubung dengan benar. • Periksa apakah pin pada steker kabel sinyal mengalami kerusakan. • Fungsi Penyegaran Pikel dapat diaktifkan dan dijalankan melalui menu tampilan untuk menghilangkan retensi gambar yang telah terjadi. Menjalankan fungsi ini beberapa kali dapat menghasilkan tampilan gambar yang optimal. Untuk petunjuk lebih lanjut mengenai perawatan layar, lihat Petunjuk Pengguna di situs web resmi.
Layar menampilkan pesan "input tidak valid."	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa apakah komputer Anda diatur dalam mode tampilan yang tidak sesuai. Atur ulang komputer Anda ke mode tampilan yang tercantum dalam petunjuk pengguna terperinci.
Retensi gambar.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan karakteristik panel OLED, fungsi Penyegaran Pikel dapat diaktifkan dan dijalankan melalui menu tampilan untuk menghilangkan retensi gambar yang telah terjadi. Disarankan menjalankan fungsi ini beberapa kali untuk memperoleh efek tampilan gambar yang optimal. Untuk petunjuk lain mengenai perawatan layar, silakan merujuk pada Petunjuk Pengguna di situs web resmi.
Peraturan & Layanan	Silakan merujuk pada Informasi Peraturan & Layanan di www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda serta informasi Peraturan & Layanan di halaman Dukungan.)

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

Panel	Nama Model	AG326UZD2	
	Sistem Penggerak	OLED	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	Diagonal 80,3 cm	
	Jarak Piksel	0,1814 mm (H) × 0,1814 mm (V)	
	Warna Tampilan	1,07 miliar warna ^[1]	
Lainnya	Rentang Pemindaian Horizontal	30k-570 kHz	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum)	699,48 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	48-240 Hz	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	394,73 mm	
	Resolusi Preset Optimal	3840×2160@60 Hz	
	Resolusi Maksimum	3840×2160@240 Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Konektor	HDMI×2/DisplayPort/USB-C/USB Hulu/USB×2 (termasuk 1 port pengisian cepat)/Earphone	
	Sumber Daya	100-240 V~ 50/60 Hz 3 A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (Kecerahan dan Kontras Bawaan)	123 W
		Maks. (Kecerahan = 100, Kontras = 100)	≤ 290 W
		Mode Siaga	≤ 0,5 W
	Disipasi Panas	Operasi Normal	419,80 BTU/jam (tip.)
Tidur (Mode Siaga)		< 1,71 BTU/jam	
Mode Mati		< 1,02 BTU/jam	
Mode Mati (Sakelar AC)		0 BTU/jam	
USB	USB-C	Konektor dua sisi	
	Kecepatan Data Tinggi	Transmisi data dan video	
	DP	Mode Alt DP bawaan	
	Pengiriman Daya USB-C	Versi USB PD 3.0	
	Pengiriman Daya	Hingga 65 W (5 V/3 A, 7 V/3 A, 9 V/3 A, 10 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A, 20 V/3,25 A)	
Lingkungan	Suhu	Operasi	0 °C ~ 40 °C
		Non-Operasi	-25 °C ~ 55 °C
	Kelembapan	Operasi	10% ~ 85% (tidak mengembun)
		Non-Operasi	5% ~ 93% (tidak mengembun)
	Ketinggian	Operasi	0 m - 5000 m (0 ft - 16404 ft)
		Non-Operasi	0 m - 12192 m (0 ft - 40000 ft)



[1]: Jumlah maksimum warna tampilan yang didukung oleh produk ini adalah 1,07 miliar, dengan ketentuan

pengaturan sebagai berikut (mungkin terdapat perbedaan akibat keterbatasan keluaran pada beberapa kartu grafis):

Versi Sinyal Format Warna Status Bit Warna	HDMI 2.1		DP 2.1		USB-C / Kecepatan Data USB Tinggi		USB-C / Resolusi Tinggi USB	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
3840×2160 240 Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	\	\	OK	OK
3840×2160 240 Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	\	\	OK	OK
3840×2160 165 Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	\	\	OK	OK
3840×2160 165 Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	\	\	OK	OK
3840×2160 144 Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 144 Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 120 Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 120 Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 60 Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 60 Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 30 Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840×2160 30 Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolusi rendah 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolusi rendah 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Catatan: Kartu grafis NVIDIA® disarankan menggunakan antarmuka DisplayPort, sedangkan kartu grafis AMD® dapat menggunakan antarmuka HDMI atau DisplayPort.

[2]: Untuk masukan sinyal HDMI2.1 agar mencapai UHD 144 Hz/165 Hz/240 Hz, Anda harus menggunakan kartu video yang mendukung DSC. Konsultasikan dengan produsen kartu grafis Anda mengenai dukungan DSC.

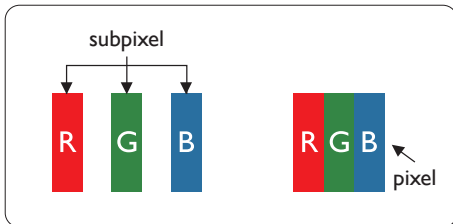
[3]: Antarmuka DisplayPort 2.1 mendukung UHBR20 dengan bandwidth total 80 Gbps, dan antarmuka HDMI 2.1 mendukung FRL6 dengan bandwidth total 48 Gbps.

Kebijakan AOC Monitors Mengenai Cacat Piksel Panel

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

Tidak ada produsen yang dapat menjamin bahwa semua panel bebas dari cacat piksel, tetapi AOC menjamin bahwa monitor apa pun dengan jumlah cacat yang tidak dapat diterima akan diperbaiki atau diganti berdasarkan garansi. Pemberitahuan ini menjelaskan berbagai jenis cacat piksel dan menetapkan tingkat cacat yang dapat diterima untuk masing-masing jenis. Agar memenuhi syarat perbaikan atau penggantian berdasarkan garansi, jumlah cacat piksel pada panel monitor harus melebihi tingkat yang dapat diterima tersebut. Sebagai contoh, tidak lebih dari 0,0004% subpiksel pada monitor boleh mengalami cacat.

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



Piksel dan Subpiksel

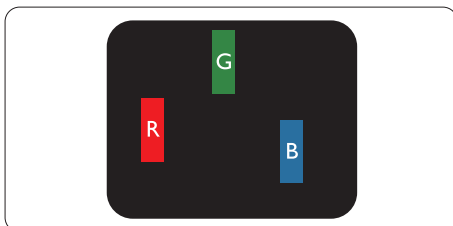
Sebuah piksel, atau elemen gambar, terdiri atas tiga subpiksel dalam warna primer merah, hijau, dan biru. Banyak piksel yang disusun bersama membentuk sebuah gambar. Ketika seluruh subpiksel pada suatu piksel menyala, ketiga subpiksel berwarna tersebut tampak sebagai satu piksel putih. Ketika semuanya gelap, ketiga subpiksel berwarna tersebut tampak sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lain dari subpiksel yang menyala dan gelap tampak sebagai satu piksel dengan warna lain.

Jenis Cacat Piksel

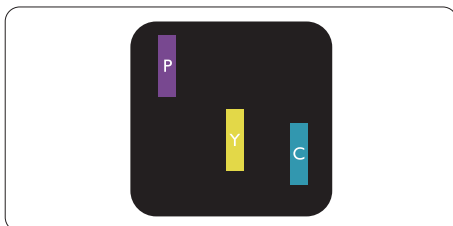
Cacat piksel dan subpiksel muncul di layar dalam berbagai bentuk. Terdapat dua kategori cacat piksel serta beberapa jenis cacat subpiksel dalam setiap kategori.

Cacat Titik Terang

Cacat titik terang muncul sebagai piksel atau subpiksel yang selalu menyala ('nyala'). Dengan kata lain, titik terang adalah subpiksel yang menonjol di layar saat monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik terang.

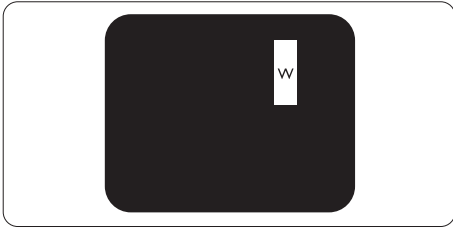


Satu subpiksel merah, hijau, atau biru yang menyala.



Dua subpiksel berdekatan yang menyala:

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



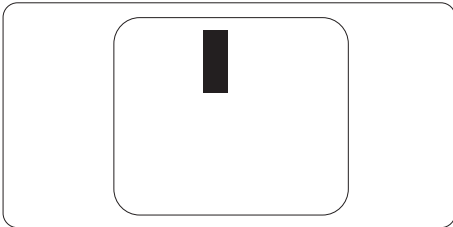
Tiga subpiksel berdekatan yang menyala (satu piksel putih).

Catatan

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

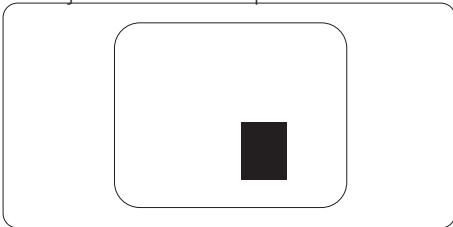
Cacat Titik Hitam

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



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan subpiksel sejenis yang berdekatan dapat lebih mencolok, AOC juga menetapkan toleransi untuk jarak antar cacat piksel tersebut.



Toleransi Cacat Piksel

Agar memenuhi syarat untuk perbaikan atau penggantian akibat cacat piksel selama masa garansi, panel monitor AOC harus memiliki cacat piksel atau subpiksel yang melebihi batas toleransi yang tercantum dalam manual web.

CACAT TITIK TERANG	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA
1 subpiksel menyala	0
2 subpiksel menyala yang berdekatan	0
3 subpiksel menyala yang berdekatan (satu piksel putih)	0
Jarak antara dua cacat titik terang*	T/A
Total seluruh jenis cacat titik terang	0
CACAT TITIK GELAP	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA
1 subpiksel gelap	5 atau kurang
2 subpiksel gelap yang berdekatan	2 atau kurang
3 subpiksel gelap yang berdekatan	1 atau kurang
Jarak antara dua cacat titik hitam*	≥5 mm
Total cacat titik hitam dari semua jenis	5 atau kurang
TOTAL CACAT TITIK	TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA

Total cacat titik terang atau hitam dari semua jenis	5 atau kurang
--	---------------

Catatan

*: 1 atau 2 cacat subpiksel yang berdekatan = 1 cacat titik.

Mode Tampilan Preset

Resolusi PC

Resolusi Rasio Gambar Versi Sinyal Status	Penuh (16:9) 1:1(16:9)		Penuh (Persegi)/1:1 (Persegi)/ Aspek		27"		24.5"	
	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C
640x480/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/67 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/72 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/75 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/100 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/120 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x400/70 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/56 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/72 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/75 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/100 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/120 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
832x624/75 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/70 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/75 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/240 Hz			√	√	√	√	√	√
1280x960/60 Hz			√	√				
1280x960/240 Hz			√	√	√	√	√	√
1280x1024/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x1024/75 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x1024/240 Hz			√	√	√	√	√	√
1440x1080/240 Hz			√	√				
1728x1080/240 Hz			√	√				
1920x1080/240 Hz	√	√						
1920x1440/160 Hz			√	√				
2560x1440/120 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
2560x1440/144 Hz	√	√						
2992x1668/60 Hz							√	√
2992x1668/120 Hz							√	√
2992x1668/240 Hz							√	√
3288x1850/60 Hz					√	√		
3288x1850/120 Hz					√	√		
3288x1850/240 Hz					√	√		
3840x2160/30 Hz	√	√						
3840x2160/60 Hz	√	√						
3840x2160/120 Hz	√	√						
3840x2160/144 Hz	√	√						
3840x2160/165 Hz	√	√						
3840x2160/240 Hz	√	√						

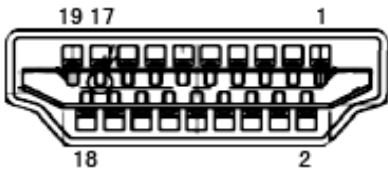
Resolusi Video

Resolusi Rasio Gambar Versi Sinyal Status	Penuh (16:9) 1:1(16:9)		Penuh (Persegi)/1:1 (Persegi)/ Aspek		27"		24.5"	
	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C	HDMI 2.1	DisplayPort 2.1 USB-C
640×480p, 59,94 Hz/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720×480p, 59,94 Hz/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720×576p, 50 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280×720p, 50 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280×720p, 59,94 Hz/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920×1080i, 50 Hz		√		√		√		√
1920×1080p, 50 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920×1080i, 59,94 Hz/60 Hz		√		√		√		√
1920×1080p, 59,94 Hz/60 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920×1080p, 119,88 Hz/120 Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
3840×2160p, 23,98 Hz/24 Hz	√		√		√		√	
3840×2160p, 25 Hz	√		√		√		√	
3840×2160p, 29,97 Hz/30 Hz	√		√		√		√	
3840×2160p, 50 Hz	√							
3840×2160p, 59,94 Hz/60 Hz	√							
3840×2160p, 100 Hz	√		√		√		√	
3840×2160p, 119,88 Hz/120 Hz	√							

Catatan

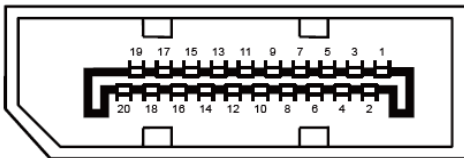
1. Untuk mencapai kualitas gambar yang diinginkan, harap merujuk pada tabel di atas untuk mengatur resolusi sumber sinyal masukan. Resolusi yang ditetapkan bervariasi tergantung pada perangkat keluaran sinyal: Untuk permainan konsol, disarankan merujuk pada "Resolusi Video". Untuk permainan PC, disarankan merujuk pada "Resolusi PC".
2. Untuk mengubah pengaturan "Rasio Aspek" monitor, silakan buka Menu OSD → "Pengaturan Permainan" → "Penyesuaian Rasio Aspek".
3. Untuk memastikan resolusi di atas dapat beroperasi secara normal, harap terlebih dahulu memeriksa kompatibilitas kartu grafis. Karena strategi yang berbeda pada berbagai kartu grafis, beberapa opsi mungkin disembunyikan. Harap merujuk pada kondisi dukungan aktual kartu grafis.
4. Menurut standar VESA, sistem operasi dan kartu grafis yang berbeda mungkin memiliki selisih tertentu (+/-1 Hz) saat menghitung laju penyegaran (frekuensi medan). Laju penyegaran spesifik (frekuensi medan) harus disesuaikan dengan kondisi aktual.

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.	Shield Data TMDS 2	10.	Clock TMDS +	18.	Daya +5 V
3.	Data TMDS 2-	11.	Shield Clock TMDS	19.	Deteksi Hot Plug
4.	Data TMDS 1+	12.	Clock TMDS -		
5.	Shield Data TMDS 1	13.	CEC		
6.	Data TMDS 1-	14.	Direservasi (N.C. pada perangkat)		
7.	Data TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Perisai Data TMDS 0	16.	SDA		



Kabel Sinyal Tampilan Warna 20-Pin

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

Plug and Play

Fitur Plug & Play DDC2B

Monitor ini dilengkapi kemampuan VESA DDC2B sesuai STANDAR VESA DDC. Fitur ini memungkinkan monitor memberi tahu sistem host mengenai identitasnya dan, tergantung pada tingkat DDC yang digunakan, menyampaikan informasi tambahan mengenai kemampuan tampilannya.

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