

AOC

GAMING



Panduan pengguna

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Keselamatan	1
Konvensi Nasional.....	1
Kuat	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
Fungsi KVM	13
Penyesuaian.....	14
Tombol Pintasan	14
Pengaturan OSD	15
Pengaturan Game.....	16
Picture (Gambar)	18
PIP/PBP	21
Pengaturan	23
Audio	24
Pengaturan OSD.....	25
Informasi.....	26
Indikator LED.....	27
Pemecahan Masalah.....	28
Spesifikasi.....	29
Spesifikasi Umum.....	29
Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC.....	31
Mode Tampilan Preset	33
Penugasan Pin	34
Plug and Play.....	35

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Peringatan, dan Peringatan Keras

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



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



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



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

Beberapa peringatan mungkin muncul dalam format alternatif dan mungkin tidak disertai ikon. Dalam kasus seperti itu, presentasi spesifik dari peringatan tersebut diwajibkan oleh otoritas regulasi.

Kuat



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



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



Jangan membebani power strip dan kabel perpanjangan secara berlebihan. Pembebanan berlebih dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan 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, hal tersebut dapat melukai seseorang dan menyebabkan kerusakan serius pada produk ini. Gunakan hanya troli, dudukan, tripod, braket, atau meja yang direkomendasikan oleh pabrikan atau dijual bersama produk ini. Ikuti petunjuk pabrikan saat melakukan instalasi produk dan gunakan aksesoris pemasangan yang direkomendasikan oleh pabrikan. Kombinasi produk dan troli harus dipindahkan dengan hati-hati.

! Jangan pernah memasukkan benda apa pun ke dalam slot pada kabinet monitor. Hal ini dapat merusak komponen sirkuit yang berpotensi menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik. Jangan pernah menumpahkan cairan pada monitor.

! Jangan letakkan bagian depan produk di lantai.

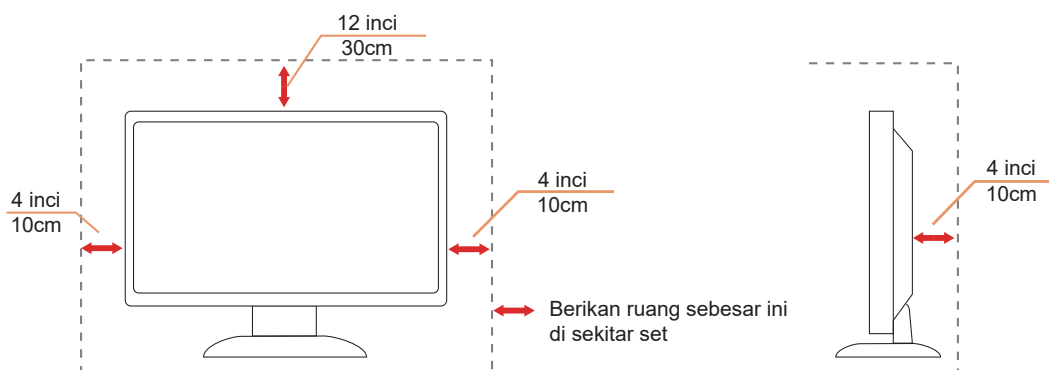
! Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh pabrikan dan ikuti petunjuk penggunaan kit tersebut.

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

! Untuk menghindari kerusakan potensial, misalnya pengelupasan panel dari bezel, pastikan monitor tidak miring ke bawah lebih dari -5 derajat. Jika sudut kemiringan ke bawah maksimum -5 derajat terlampaui, kerusakan pada monitor tidak akan ditanggung oleh garansi.

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

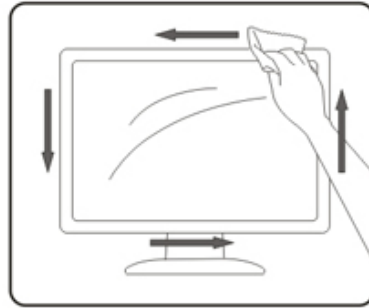
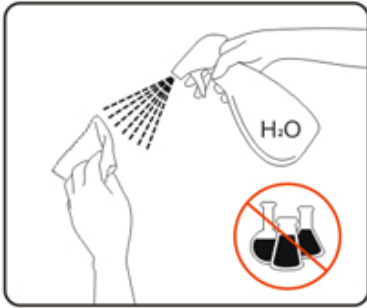
Dipasang dengan dudukan



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 bukaan ventilasi tidak terhalang oleh meja atau tirai.



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



Jangan menjatuhkan atau memukul monitor selama operasi atau pengangkutan.



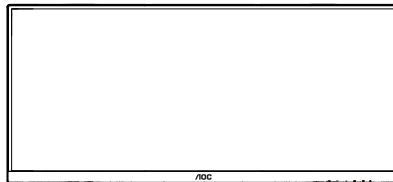
Kabel daya harus memiliki persetujuan keselamatan. Untuk Jerman, kabel harus berjenis H03VV-F, 3G, 0,75 mm², atau lebih baik.
Untuk negara lain, jenis yang sesuai harus digunakan sesuai ketentuan.



Tekanan suara berlebihan dari earphone dan headphone dapat menyebabkan gangguan pendengaran. Penyetelan equalizer ke maksimum meningkatkan tegangan keluaran earphone dan headphone, sehingga meningkatkan tingkat tekanan suara.

Pengaturan

Isi dalam Kotak



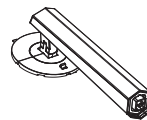
Monitor



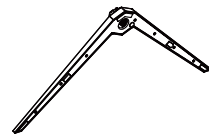
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



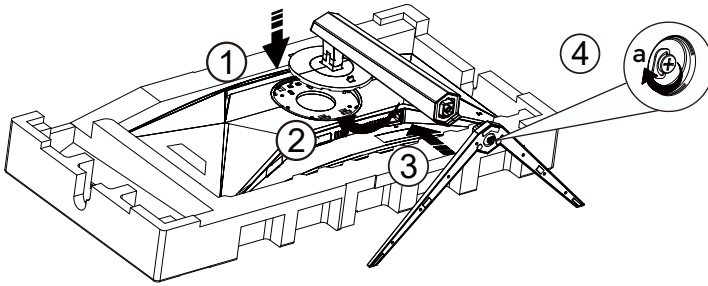
USB Cable

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

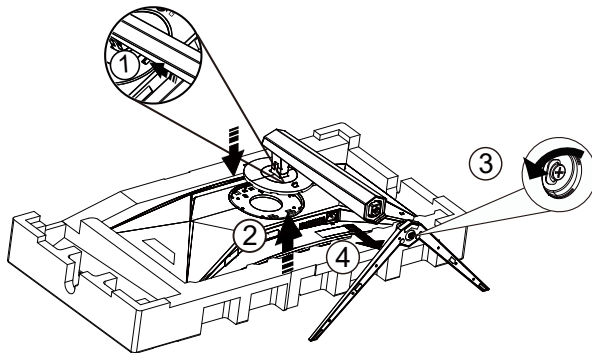
Pemasangan Stand & Basis

Harap pasang atau lepaskan basis dengan mengikuti langkah-langkah di bawah ini.

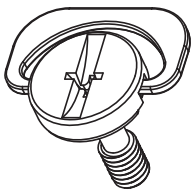
Pemasangan:



Pelepasan:



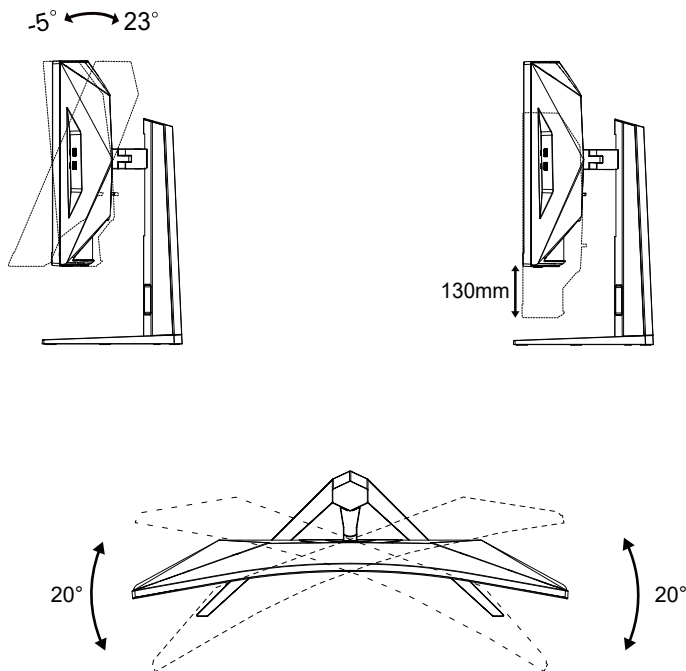
Spesifikasi sekrup basis: M6*23 mm (ulir efektif 5,5 mm)



Penyesuaian Sudut Pandang

Untuk tampilan optimal, disarankan melihat monitor secara penuh dari depan, lalu sesuaikan sudut monitor sesuai preferensi Anda.

Pegang stand agar monitor tidak terjatuh saat mengubah sudut monitor. Anda dapat mengatur monitor sebagai berikut:



CATATAN:

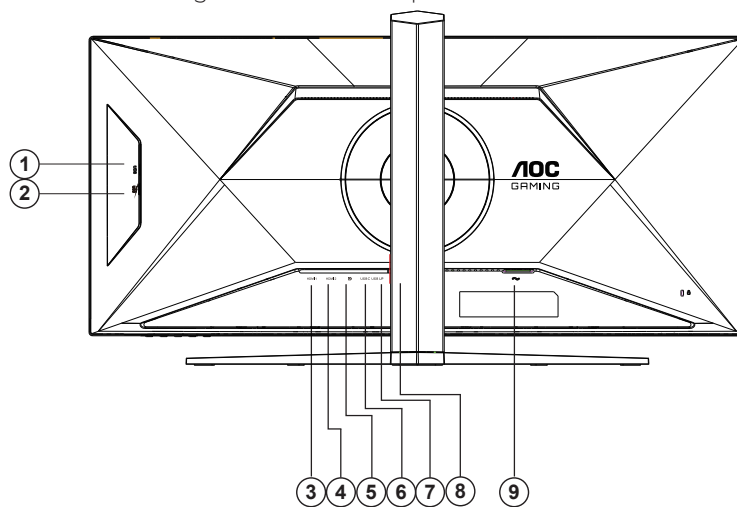
Jangan menyentuh layar LCD saat mengubah sudut. Menyentuh layar LCD dapat menyebabkan kerusakan.

⚠ 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 bezel.

Menghubungkan Monitor

Koneksi Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + pengisian cepat x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB ATAS
8. Earphone
9. Kuat

Sambungkan ke PC

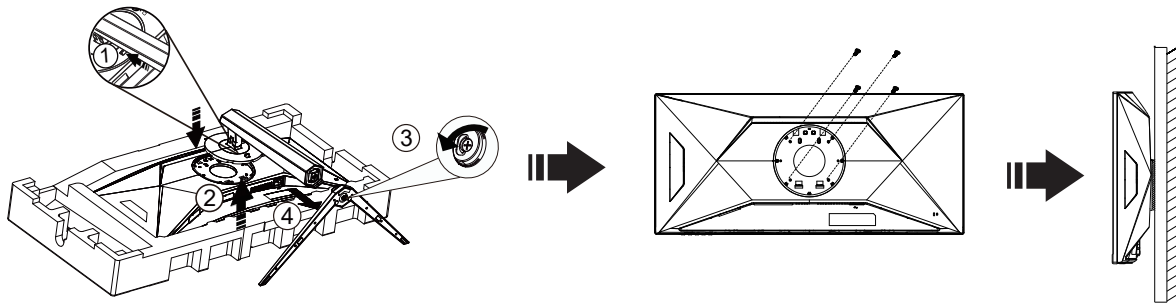
1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar dengan kuat.
2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal tampilan ke konektor video pada bagian belakang komputer Anda.
4. Colokkan kabel daya komputer dan layar Anda ke stopkontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan layar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

Jika monitor menampilkan gambar, instalasi telah selesai. Jika tidak menampilkan gambar, silakan lihat bagian Pemecahan Masalah.

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

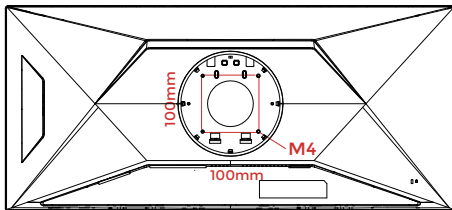
Pemasangan Dinding

Persiapan untuk Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional.

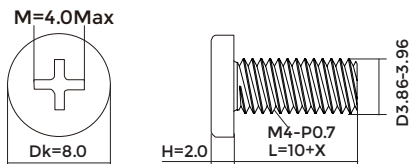


Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan sambungan daya sebelum melakukan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

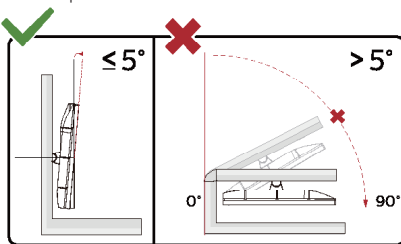
1. Lepaskan dudukan.
2. Ikuti petunjuk pabrik untuk merakit lengan pemasangan dinding.
3. Pasang lengan pemasangan dinding pada bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang monitor.
4. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang dan kencangkan.
5. Sambungkan kembali kabel-kabel.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



* Desain tampilan dapat berbeda dari yang digambarkan.

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 bezel.

Fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync bekerja dengan DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kartu Grafis yang Kompatibel: Daftar rekomendasi adalah sebagai berikut, dan juga dapat di[periksa dengan mengunjungi www.AMD.com](http://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

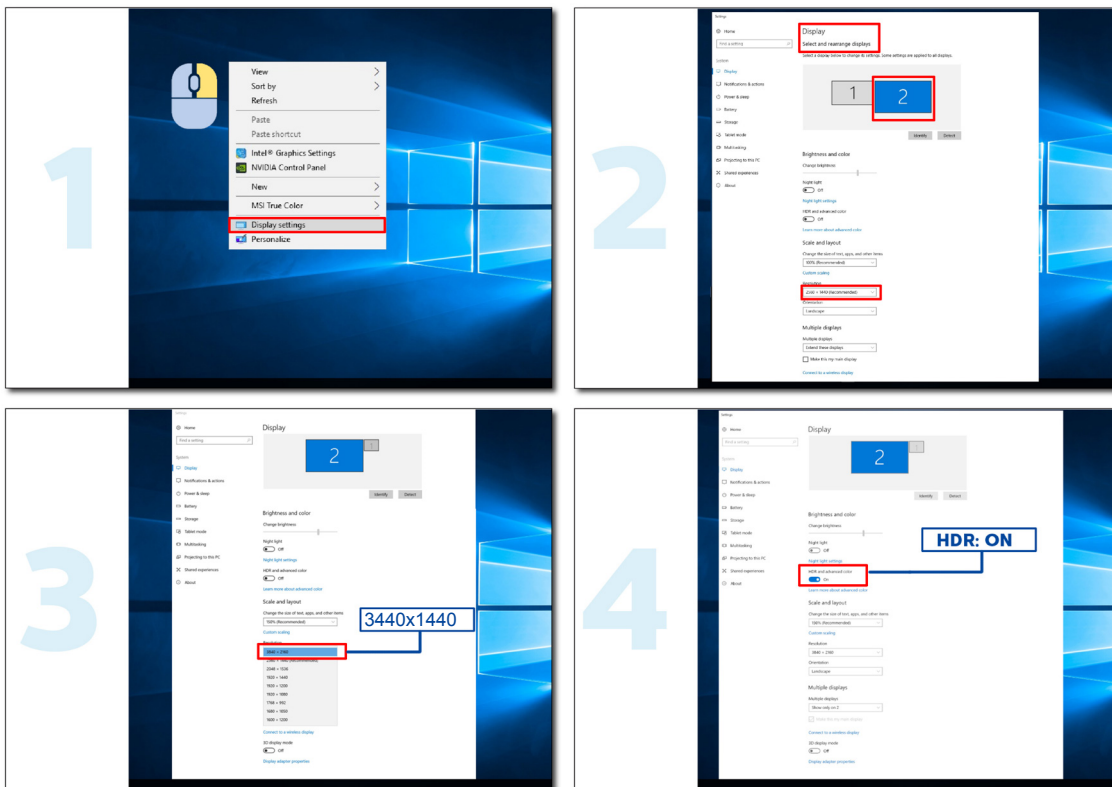
HDR

Perangkat ini kompatibel dengan sinyal input dalam format HDR10.

Tampilan 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 dari V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang tersedia, dan antarmuka DisplayPort tidak dapat berfungsi pada versi WIN10 V1703.
3. Resolusi 3840x2160 hanya disarankan untuk Pemutar Blu-ray, Xbox, dan PlayStation.
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 3440*1440, dan HDR telah dipreset ke ON.
 - b. Setelah memasuki aplikasi, efek HDR terbaik dapat dicapai dengan mengubah resolusi menjadi 3440*1440 (jika tersedia).



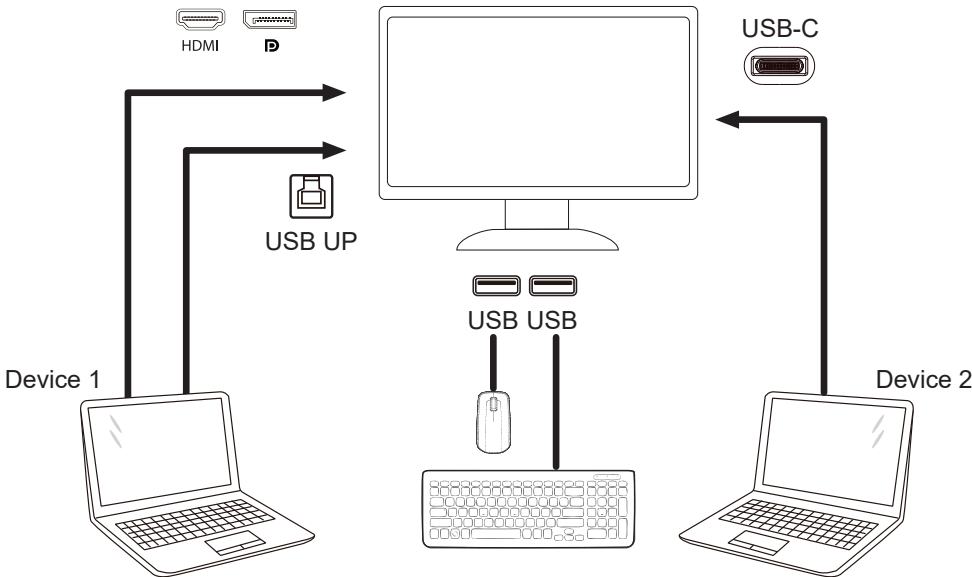
Fungsi KVM

Apa itu KVM?

Dengan fungsi KVM, Anda dapat menampilkan dua PC, atau dua notebook, atau satu PC dan satu notebook pada satu monitor AOC dan mengontrol kedua perangkat tersebut dengan satu set keyboard dan mouse. Alihkan kontrol atas perangkat PC atau notebook Anda dengan memilih sumber sinyal input pada “Input Select” di menu OSD.

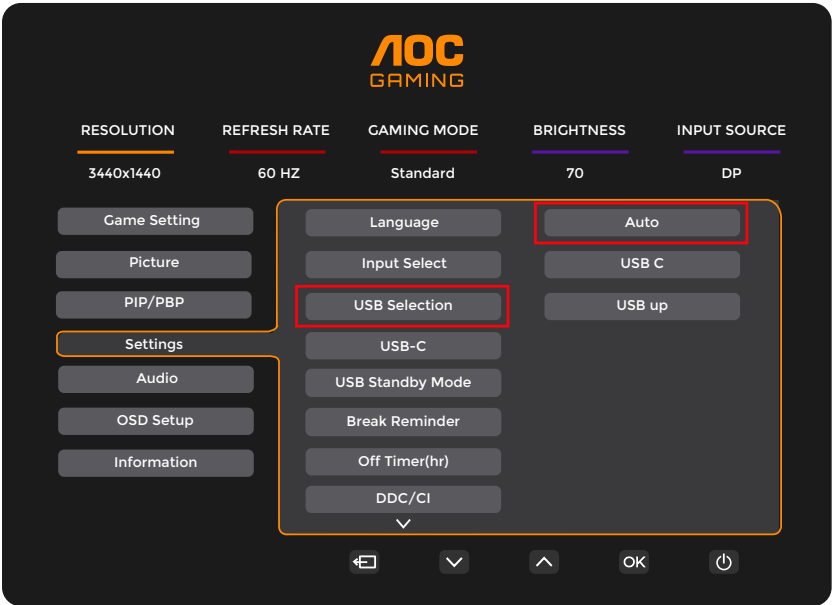
Bagaimana cara menggunakan KVM?

- Langkah 1: Silakan hubungkan satu perangkat (PC atau notebook) ke monitor melalui USB C.
Langkah 2: Sambungkan perangkat lain ke monitor melalui HDMI atau DisplayPort. Kemudian, sambungkan juga perangkat ini ke monitor menggunakan kabel USB upstream.
Langkah 3: Sambungkan periferal Anda (keyboard dan mouse) ke monitor melalui port USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

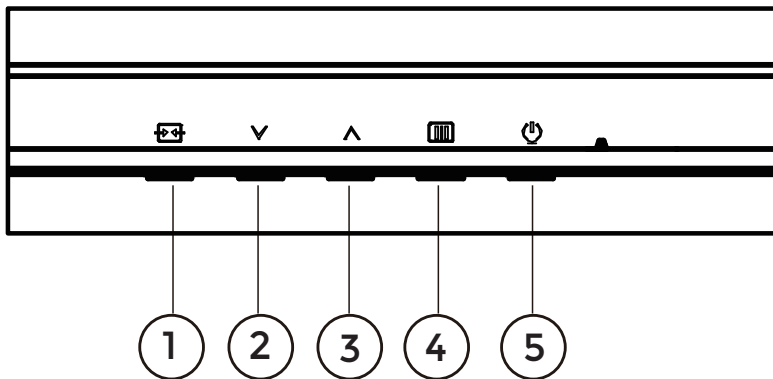
Langkah 4: Buka menu Pengaturan. Pada halaman Pengaturan, pilih “Otomatis”, “USB C”, atau “USB UP” di tab Seleksi USB.



Seleksi USB	Deskripsi Fungsi
Otomatis	Secara otomatis memilih USB C atau USB Up tergantung pada sumber input.
USB C	Menyediakan fungsi Hub USB melalui kabel USB C.
USB Up	Menyediakan fungsi Hub USB melalui kabel USB Up.

Penyesuaian

Tombol Pintasan



1	Sumber/Keluar
2	Tombol Pengguna (Mode Gaming)/ Turunkan
3	Dial Point/Naikkan
4	Menu/Masuk
5	Kuat

Menu/Masuk

Tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan.

Kuat

Tekan tombol Daya untuk menyalakan monitor.

Dial Point/Naikkan

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

Tombol Pengguna (Mode Permainan)/Turunkan

Sesuaikan fungsi tombol pintas ini di menu OSD: Mode Permainan, ,Sniper Scope . Penghitung FrameSetelan bawaan pabrik adalah .

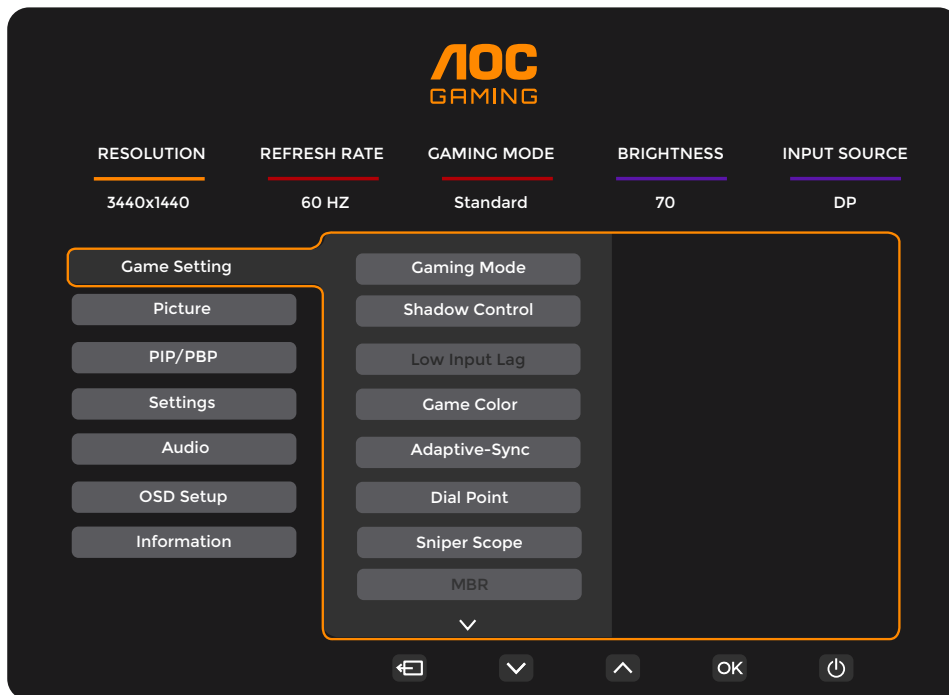
Saat OSD tidak aktif, tekan tombol “▼” untuk membuka fungsi mode Gaming, kemudian tekan tombol “▼” atau “▲” untuk memilih mode Gaming (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2, atau Gamer 3) sesuai dengan jenis permainan yang berbeda.

Sumber/Keluar

Saat OSD tertutup, menekan 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.

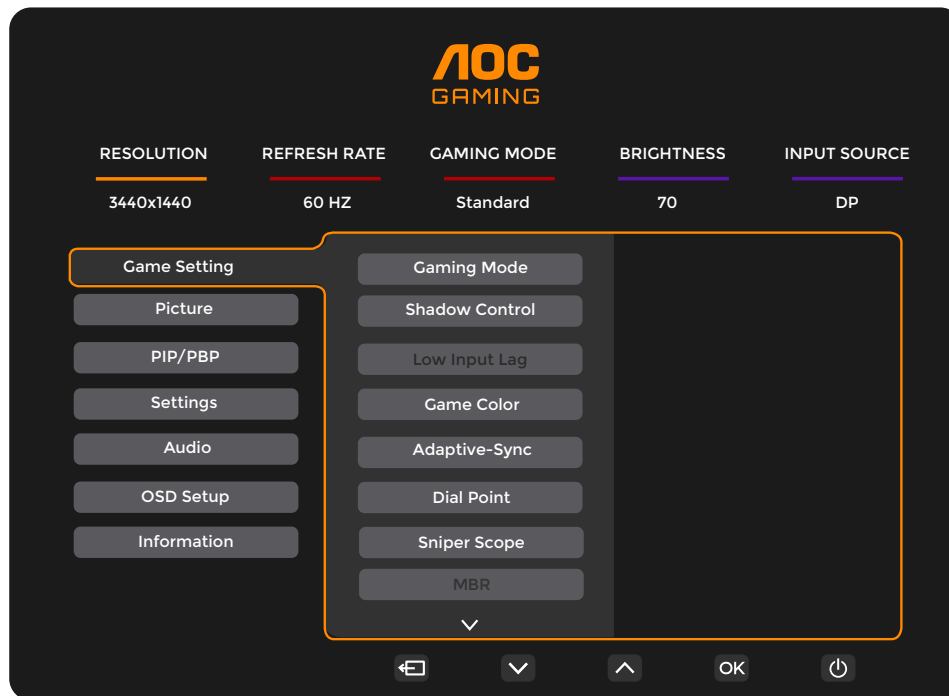


- 1). Tekan  **tombol MENU** untuk mengaktifkan jendela OSD.
- 2). Tekan  atau  untuk menavigasi fungsi-fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan disorot, tekan  **tombol MENU / OK** untuk mengaktifkannya; tekan  atau  untuk menavigasi fungsi-fungsi sub-menu. Setelah fungsi sub-menu yang diinginkan disorot,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

Pengaturan Game



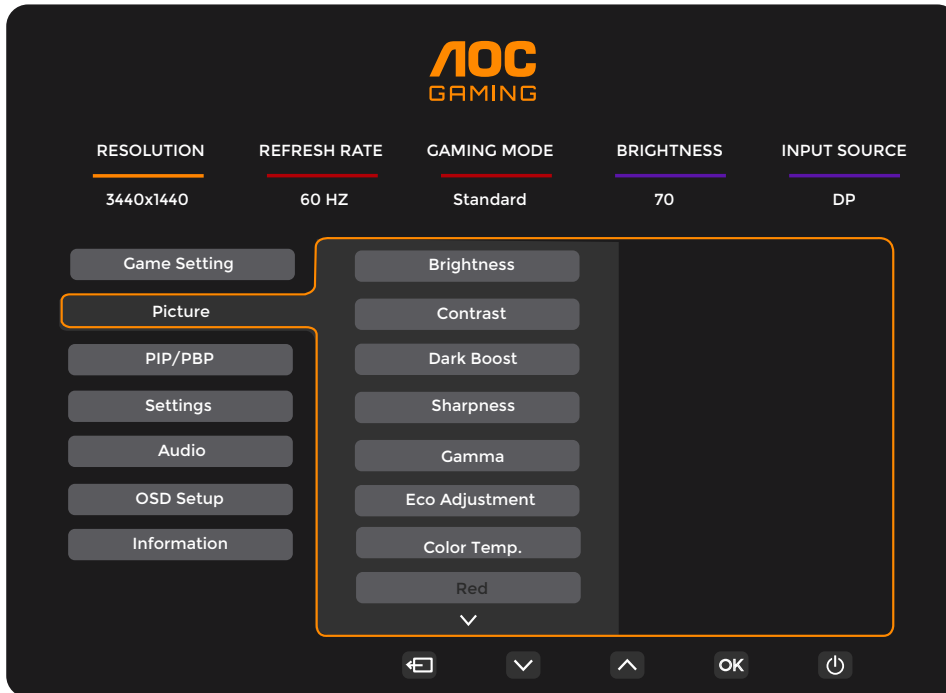
Mode Game	Standar	Meningkatkan keterbacaan untuk game web dan seluler yang sesuai.
	FPS	Untuk memainkan permainan FPS (First Person Shooters). Meningkatkan detail level hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk memainkan RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balapan	Untuk memainkan permainan Balapan. Menyediakan waktu respons tercepat dan saturasi warna tinggi.
	Gamer 1	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 1.
	Gamer 2	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 2.
	Gamer 3	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 3.
Kontrol Bayangan	0 ~ 20	Kontrol Bayangan default adalah 0, kemudian pengguna dapat mengatur dari 0 hingga 20 untuk meningkatkan kontras agar gambar lebih jelas. Jika gambar terlalu gelap sehingga detail tidak terlihat jelas, atur nilai dari 0 hingga 20 untuk mendapatkan gambar yang jelas.
Input lag rendah	Mati / Aktif	Matikan frame buffer untuk mengurangi input lag.
Warna Game	0 ~ 20	Warna Game menyediakan pengaturan saturasi dari 0 hingga 20 untuk menghasilkan gambar yang lebih baik.
Adaptive-Sync	Mati / Aktif	Nonaktifkan atau Aktifkan Adaptive-Sync. Peringat Berjalan Adaptive-Sync: Saat fitur Adaptive-Sync diaktifkan, mungkin terjadi kedipan pada beberapa lingkungan permainan.
Dial Point	Mati / Aktif / Dinamis	Fungsi "Dial Point" menempatkan indikator bidik di tengah layar untuk membantu pemain dalam memainkan game First Person Shooter (FPS) dengan bidikan yang akurat dan presisi.
Sniper Scope	Mati / 2X / 3X / 4X	Perbesar secara lokal untuk memudahkan penargetan saat menembak.
MBR	0 ~ 20	MBR (Pengurangan Blur Gerakan) menyediakan pengaturan dari 0 hingga 20 tingkat untuk mengurangi blur gerakan. Catatan: 1. Fungsi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync/m dimatikan dan refresh rate $\geq 75\text{Hz}$. 2. Kecerahan layar akan menurun seiring dengan peningkatan nilai penyesuaian.

Sinkronisasi MBR	Mati / Aktif	Nonaktifkan atau Aktifkan Sinkronisasi MBR (Motion Blur Removal).
Overdrive	Normal	Sesuaikan waktu respons. Catatan: 1. Jika pengguna mengatur OverDrive ke "Fastest", gambar yang ditampilkan mungkin tampak buram. Pengguna dapat menyesuaikan tingkat OverDrive atau memaatikannya sesuai preferensi. 2. Fungsi "Extreme" bersifat opsional saat Adaptive-Sync dimatikan dan refresh rate $\geq 75\text{Hz}$. 3. Kecerahan layar akan menurun saat fungsi "Extreme" diaktifkan.
	Cepat	
	Lebih Cepat	
	Tercepat	
	Ekstrem	
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/DVD.
HDMI2	Konsol/DVD/PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI2 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI2 ke Konsol/DVD.
OverClock	On/Off (Aktif/Mati)	Nonaktifkan atau Aktifkan Over Clock.

Catatan:

- 1). Ketika "Mode HDR" di bawah "Picture (Gambar)" diaktifkan, item "Mode Game", "Kontrol Bayangan", dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika "HDR" di bawah "Picture (Gambar)" diaktifkan, item "Mode Game", "Kontrol Bayangan", "Warna Game", dan "MBR" tidak dapat disesuaikan. "Ekstrem" di bawah "Overdrive" tidak tersedia.
- 3). Ketika "Ruang Warna" di bawah "Picture (Gambar)" diatur ke sRGB, item "Mode Game", "Kontrol Bayangan", dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.

Picture (Gambar)



Brightness (Kecerahan)	0-100	Penyesuaian Backlight.
Contrast (Kontras)	0-100	Contrast (Kontras) dari register digital.
Peningkatan Area Gelap	Mati / Tingkat 1 / Tingkat 2 / Tingkat 3	Tingkatkan detail layar pada area gelap atau terang untuk menyesuaikan kecerahan di area terang dan mencegah saturasi berlebih.
Sharpness (Ketajaman)	0-100	Penyesuaian Sharpness (Ketajaman).
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Sesuaikan Gamma.
Penyesuaian Eco	Standar	Mode Standar.
	Teks	Mode Teks.
	Internet	Mode Internet.
	Game	Mode Game.
	Film	Mode Film.
	Olahraga	Mode Olahraga.
	Membaca	Mode Membaca.
	Keseragaman	Mode Keseragaman
Suhu Warna.	Warm (Hangat)	Panggil Ulang Suhu Warna Warm (Hangat) dari EEPROM.
	Normal	Panggil Ulang Suhu Warna Normal dari EEPROM.
	Dingin	Panggil Ulang Suhu Warna Dingin dari EEPROM.
	Pengguna	Pulihkan Suhu Warna dari EEPROM.
Merah	0-100	Penguatan merah dari Digital-register.
Hijau	0-100	Penguatan hijau dari Digital-register.

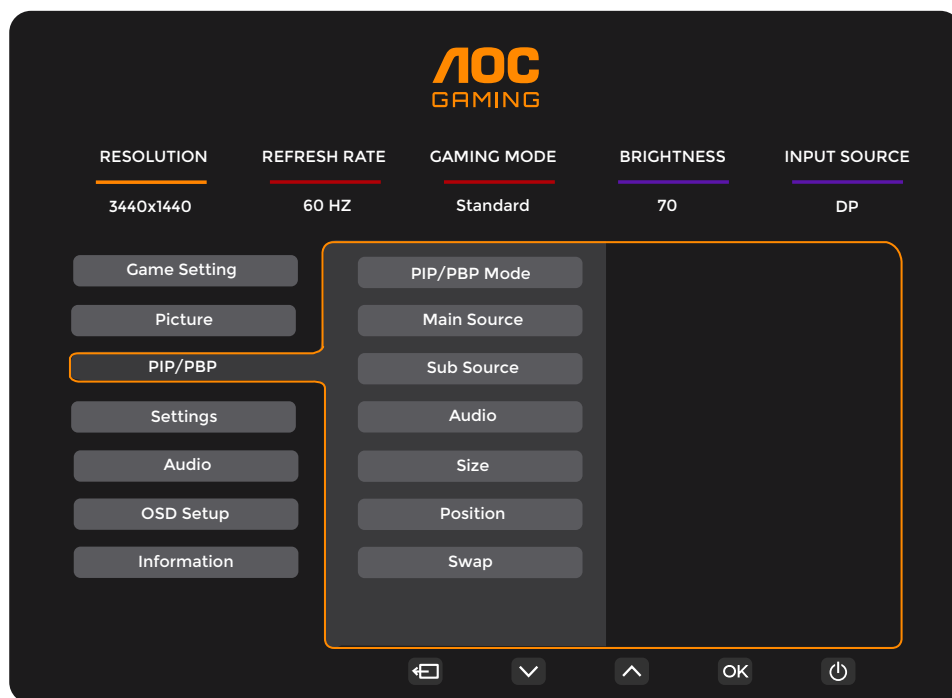
Biru	0-100	Penguatan biru dari Digital-register.
R.Saturasi	0-100	Penyesuaian Saturasi
G.Saturasi	0-100	
B.Saturasi	0-100	
C.Saturasi	0-100	
M.Saturasi	0-100	
Y.Saturasi	0-100	
R.Hue	0-100	Penyesuaian Hue
G.Hue	0-100	
B.Hue	0-100	
C.Hue	0-100	
M.Hue	0-100	
Y.Hue	0-100	
HDR	Off (Mati)	Atur profil HDR sesuai dengan kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	DisplayHDR	
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
Mode HDR	Off (Mati)	Dioptimalkan untuk warna dan kontras gambar yang mensimulasikan efek HDR. Catatan: Saat konten HDR tidak terdeteksi, opsi mode HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
DCR	Off (Mati)	Nonaktifkan rasio kontras dinamis.
	On	Aktifkan rasio kontras dinamis.
Ruang Warna	Panel Asli	Menghasilkan Ruang Warna asli.
	sRGB	Ruang warna sRGB.
Mode LowBlue	Off (Mati)	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengontrol suhu warna.
	Multimedia	
	Internet	
	Kantor	
	Membaca	

Rasio Gambar	Penuh / Aspek / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21,5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23,6"W (16:9) / 24"W (16:9) / 27"W (16:9)	Pilih rasio gambar untuk tampilan.
--------------	---	------------------------------------

Catatan:

- 1) Saat "Mode HDR" disetel ke apa pun selain Off, item "Kontras," "Dark Boost," "Gamma," "Kecerahan," "Suhu Warna," "Saturasi/Hue 6-Sumbu," "Ruang Warna," dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 2) Saat "HDR" disetel ke "DisplayHDR," semua item di bawah "Rasio Gambar" kecuali "HDR" dan "Ketajaman" tidak dapat disesuaikan;
 Saat "HDR" disetel ke "HDR Photo," "HDR Movie," atau "HDR Game," item "Gamma," "Kecerahan," "Suhu Warna," "Saturasi/Hue 6-Sumbu," "Ruang Warna," dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 3) Saat "Color Space" disetel ke "sRGB," item "Kontras," "Dark Boost," "Gamma," "Kecerahan," "Suhu Warna," "Saturasi/Hue 6-Axis," "Mode HDR," dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 4) Saat "Kecerahan" disetel ke "Membaca," item "Kontras," "Dark Boost," "Suhu Warna," "Saturasi/Hue 6-Axis," "Color Space," dan "Mode LowBlue" tidak dapat disesuaikan.
- 5) Saat "Mode Game" di bawah "Pengaturan Game" disetel ke mode selain "Standar," item "Kecerahan," "Saturasi/Hue 6-Axis," "Mode HDR," dan "Color Space" 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	Nonaktifkan atau Aktifkan Pengaturan Audio.
	Sumber Sub	
Ukuran	Kecil / Sedang / Besar	Pilih ukuran layar.
Posisi	Kanan-Atas	Tetapkan posisi layar.
	Kanan-Bawah	
	Kiri-Atas	
	Kiri-Bawah	
Tukar	On: Tukar	Tukar sumber layar.
	Off: tidak ada tindakan	

Catatan:

1) Ketika "HDR" pada "Kecerahan" diatur ke status tidak mati, semua item di bawah "PIP/PBP" tidak dapat disesuaikan.

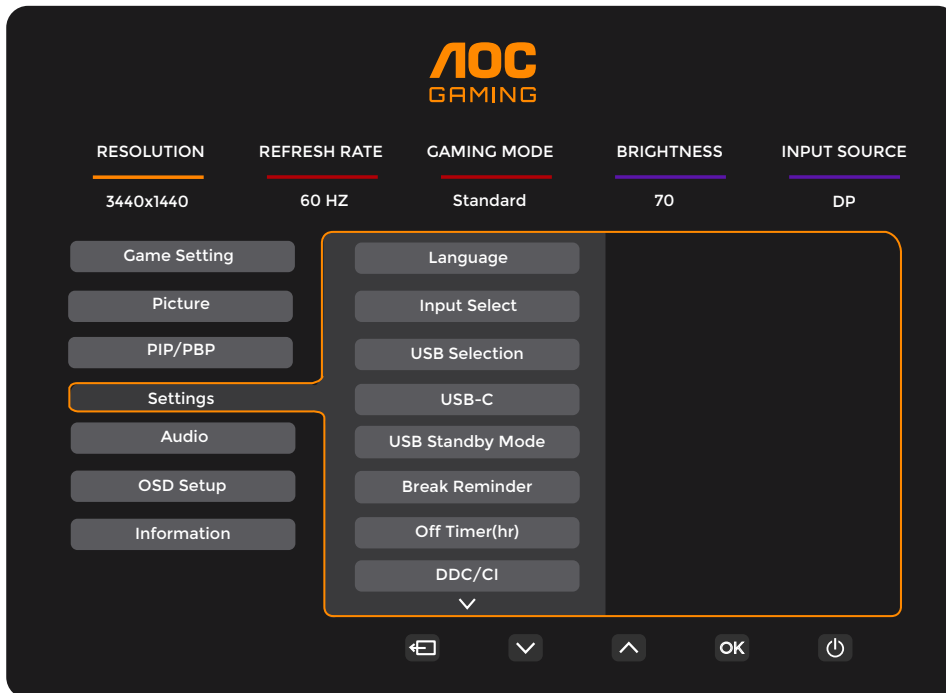
2) Ketika PBP/PIP diaktifkan, kompatibilitas sumber input layar utama/layar sub adalah sebagai berikut:

PBP		Sumber Utama			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sumber sub	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Sumber Utama			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sumber sub	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

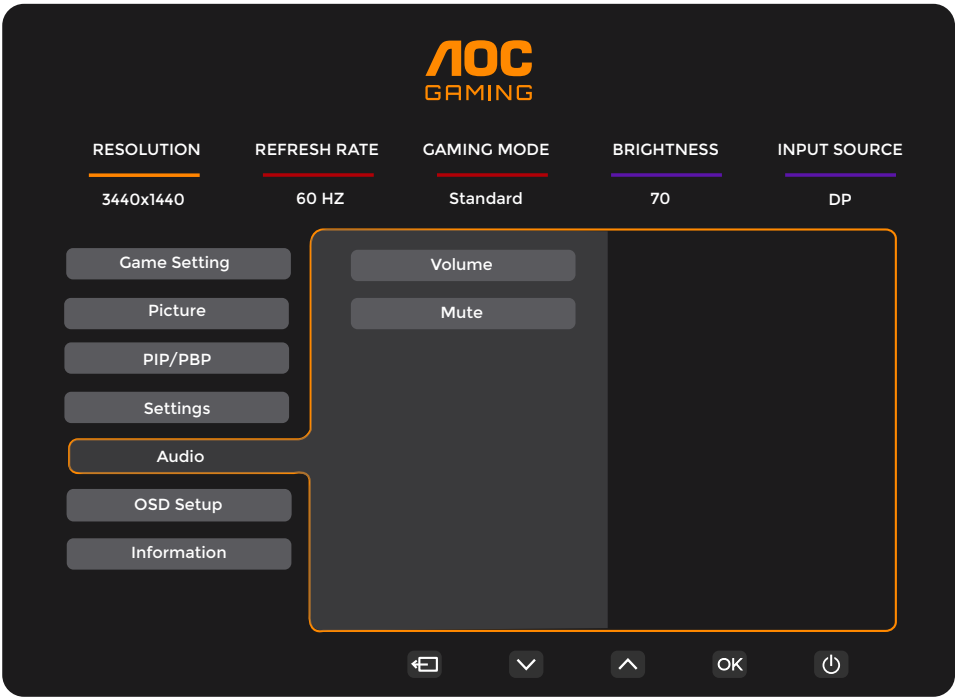
* : Ketika PIP diaktifkan, jika HDMI dan DisplayPort digunakan sebagai sumber layar utama dan sumber layar sekunder secara bersamaan, port DisplayPort lainnya mendukung resolusi maksimum WQHD 60Hz 8-bit (format RGB atau YCbCr 444 atau format 420).

Pengaturan



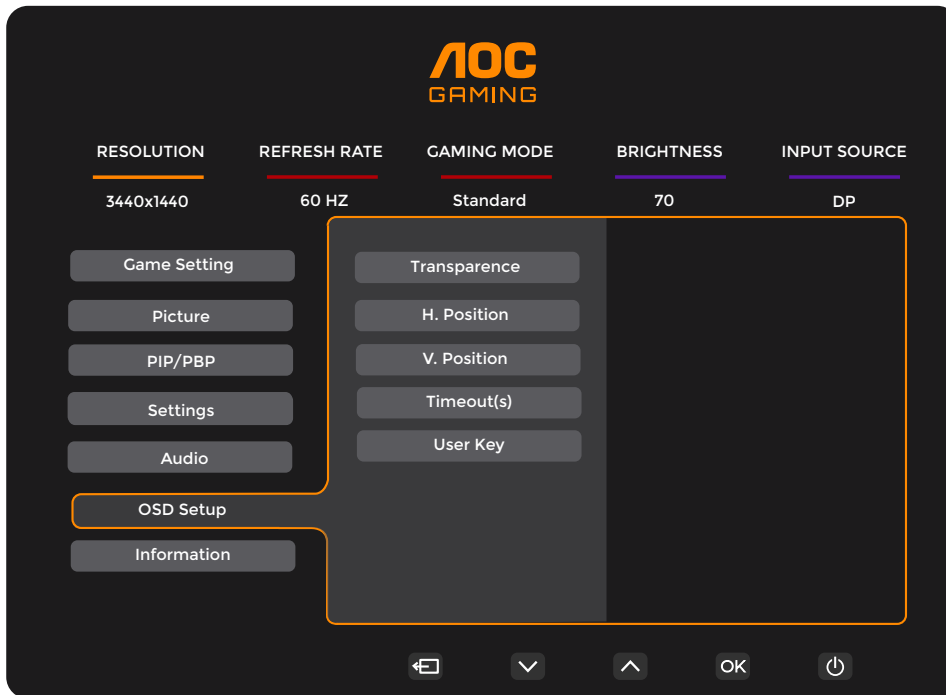
Bahasa		Pilih bahasa OSD.
Pilih Input	Otomatis / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Pilih Sumber Sinyal Input.
Seleksi USB	Otomatis / USB C / USB up	Pilih jalur untuk Data Uplink USB
USB-C	Kecepatan Data Tinggi/ Resolusi Tinggi	Untuk menghubungkan perangkat USB-C, atur pengaturan USB ke Resolusi Tinggi atau Kecepatan Data Tinggi. Catatan: Jika pengaturan default adalah "Kecepatan Data Tinggi", laju transfer data diprioritaskan dan port USB A beroperasi pada kecepatan USB 3.2 Gen1. Jika disetel ke "Resolusi Tinggi", port USB A beroperasi pada kecepatan USB 2.0.
Mode Siaga USB	Mati / Aktif	Aktifkan/Nonaktifkan Mode Siaga USB.
Pengingat Istirahat	Mati / Aktif	Pengingat Istirahat jika pengguna bekerja secara terus-menerus selama lebih dari 1 jam.
Timer Mati (jam)	0-24	Pilih waktu mati DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan Dukungan DDC/CI.
Reset	Tidak / Ya	Setel ulang menu ke pengaturan default.

Audio



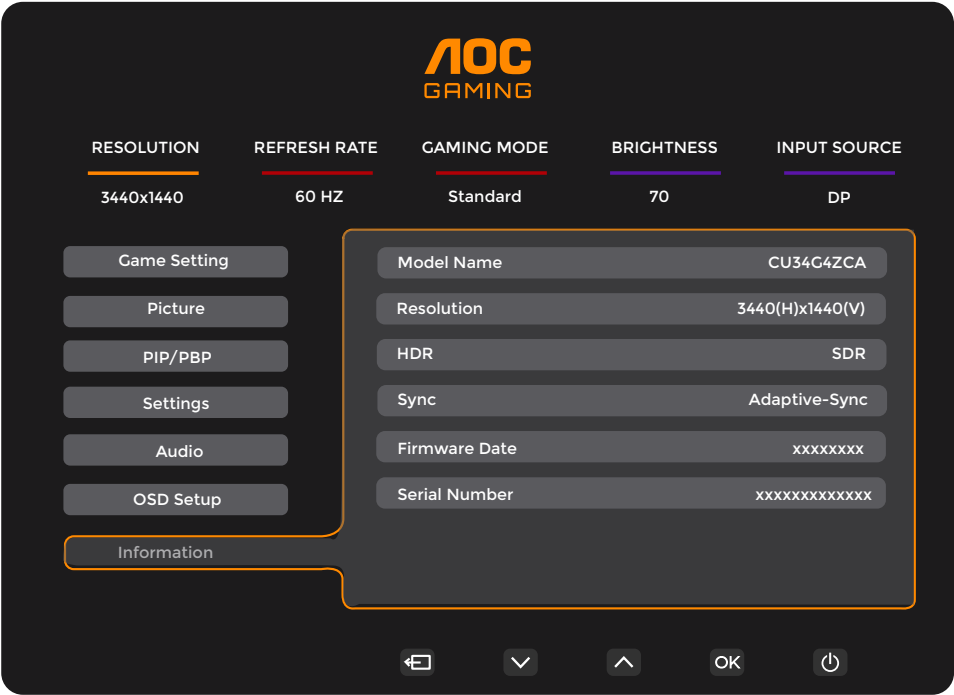
Volume	0-100	Penyesuaian Volume.
Bisu	Mati / Aktif	Bisukan volume.

Pengaturan OSD



Transparansi	0-100	Sesuaikan transparansi OSD.
Posisi H.	0-100	Sesuaikan posisi horizontal OSD.
Posisi	0-100	Sesuaikan posisi vertikal OSD.
Waktu habis (detik)	5-120	Sesuaikan Waktu Timeout OSD.
Tombol Pengguna	Mode Permainan / Bidikan Sniper / Penghitung Frame	Pengguna mengatur menu pintas tombol "V".

Informasi



Indikator LED

Status	Warna LED
Mode Daya Penuh	Putih
Mode Nonaktif Aktif	Oranye

Pemecahan Masalah

Masalah & Pertanyaan	Solusi yang Mungkin
LED Daya Tidak Menyala	Pastikan tombol daya dalam posisi ON dan kabel daya terhubung dengan benar ke stopkontak yang memiliki grounding serta ke monitor.
Tidak ada gambar pada layar	● Apakah kabel daya terhubung dengan benar? Periksa sambungan kabel daya dan catu daya. ● Apakah kabel video terhubung dengan benar? (Terhubung menggunakan kabel HDMI) Periksa sambungan kabel HDMI. (Terhubung menggunakan kabel DP) Periksa sambungan kabel DP. * Input HDMI/DP tidak tersedia di setiap model. ● Jika daya menyala, nyalakan ulang komputer untuk melihat layar awal (layar login). Jika layar awal (layar login) muncul, nyalakan komputer dalam mode yang sesuai (mode aman untuk Windows 7/8/10) lalu ubah frekuensi kartu video. (Merujuk pada Pengaturan Resolusi Optimal) Jika layar awal (layar login) tidak muncul, hubungi Pusat Layanan atau dealer Anda. ● Apakah Anda melihat pesan "Input Tidak Didukung" di layar? Pesan ini muncul apabila sinyal dari kartu video melebihi resolusi maksimum dan frekuensi yang dapat ditangani oleh monitor secara optimal. Sesuaikan resolusi maksimum dan frekuensi agar sesuai dengan spesifikasi monitor. ● Pastikan Driver Monitor AOC telah terinstal.
Gambar Buram & Terdapat Masalah Bayangan (Ghosting)	Atur pengaturan Kontras dan Kecerahan. Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis. Pastikan Anda tidak menggunakan kabel ekstensi atau kotak saklar. Disarankan untuk menghubungkan monitor langsung ke konektor output kartu video di bagian belakang.
Gambar Melompat, Berkedip, atau Muncul Pola Gelombang pada Gambar	Pindahkan perangkat listrik yang dapat menyebabkan gangguan elektromagnetik sejauh mungkin dari monitor. Gunakan frekuensi penyegaran maksimum yang didukung monitor pada resolusi yang digunakan.
Monitor Terjebak dalam Mode Off Aktif	Saklar Daya Komputer harus dalam posisi ON. Kartu Video Komputer harus terpasang dengan kencang pada slotnya. Pastikan kabel video monitor terhubung dengan benar ke komputer. Periksa kabel video monitor dan pastikan tidak ada pin yang bengkok. Pastikan komputer Anda berfungsi dengan menekan tombol CAPS LOCK pada keyboard sambil mengamati LED CAPS LOCK. LED tersebut harus menyala atau mati setelah tombol CAPS LOCK ditekan.
Salah satu warna primer (MERAH, HIJAU, atau BIRU) hilang	Periksa kabel video monitor dan pastikan tidak ada pin yang rusak. Pastikan kabel video monitor terhubung dengan benar ke komputer.
Gambar layar tidak terpusat atau ukuran tidak tepat	Sesuaikan Posisi-H dan Posisi-V atau tekan tombol pintas (AUTO).
Gambar memiliki cacat warna (putih tidak tampak putih)	Sesuaikan warna RGB atau pilih suhu warna yang diinginkan.
Gangguan horizontal atau vertikal pada layar	Gunakan mode shut-down Windows 7/8/10/11 untuk menyesuaikan CLOCK dan FOCUS. Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis.
Regulasi & Layanan	Silakan merujuk pada Informasi Regulasi & Layanan yang terdapat dalam manual CD atau www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda dan untuk menemukan Informasi Regulasi & Layanan di halaman Dukungan).

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

Panel	Nama Model	CU34G4ZCA	
	Sistem Penggerak	TFT LCD Warna	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	86,4 cm diagonal	
	Pitch piksel	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Warna Tampilan	1,07M ^[1]	
Lainnya	Rentang pemindaian horizontal	30 k~380 kHz	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum)	797,22 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	48~250Hz ^[1]	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	333,72 mm	
	Resolusi Preset Optimal	3440x1440@60Hz	
	Resolusi Maksimum	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sumber Daya	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (Kecerahan dan Kontras Default)	31W
		Maks. (Kecerahan = 100, Kontras = 100)	≤200W
		Mode Siaga	≤0,5W
	Disipasi Panas	Pengoperasian Normal	150,80 BTU/jam (tip.)
		Tidur (Mode Siaga)	<1,71 BTU/jam
		Mode Mati	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati (Sakelar AC)	0 BTU/jam
Karakteristik Fisik	Jenis Konektor	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Keluaran Jack Earphone	
	Jenis Kabel Sinyal	Dapat Dilepas	
Lingkungan	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]: Produk ini mendukung jumlah warna tampilan maksimum 1,07 miliar, dengan kondisi konfigurasi seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah ini (beberapa opsi mungkin disembunyikan karena kebijakan kartu grafis yang berbeda, dan dukungan aktual bergantung pada kartu grafis). Kartu grafis harus memiliki fungsionalitas DSC:

Versi Sinyal Format Warna Status Bit Warna	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ Kecepatan Data Tinggi USB		USB C@ Resolusi Tinggi USB	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 250Hz 10 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 250Hz 8 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 240Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 240Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolusi rendah 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolusi rendah 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

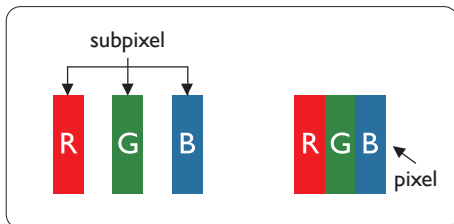
[2]: Overclocking dicapai ketika resolusi berada pada 3440x1440@250Hz. Jika terjadi kesalahan tampilan selama overclocking, harap sesuaikan refresh rate ke 240Hz.

Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC

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

Tidak ada produsen yang dapat menjamin bahwa seluruh panel bebas dari cacat piksel; namun, AOC menjamin bahwa setiap monitor dengan jumlah cacat yang tidak dapat diterima akan diperbaiki atau diganti sesuai ketentuan garansi. Pemberitahuan ini menguraikan berbagai jenis cacat piksel serta menetapkan batas toleransi cacat yang dapat diterima untuk masing-masing jenis. Untuk memenuhi persyaratan perbaikan atau penggantian berdasarkan garansi, jumlah cacat piksel pada panel monitor harus melampaui batas toleransi tersebut. Sebagai contoh, tidak lebih dari 0,0004% subpiksel pada monitor yang diperbolehkan mengalami kerusakan.

Selanjutnya, AOC menerapkan standar kualitas yang lebih ketat untuk jenis atau kombinasi cacat piksel tertentu yang lebih mudah terdeteksi secara visual dibandingkan jenis lainnya. Kebijakan ini berlaku secara global.



Piksel dan Subpiksel

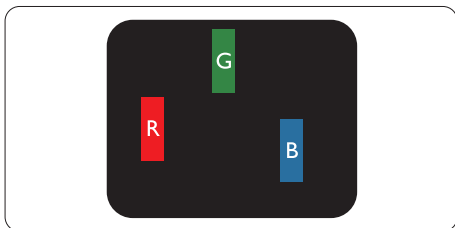
Piksel, atau elemen gambar, tersusun atas tiga subpiksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Kumpulan banyak piksel membentuk suatu citra. Apabila seluruh subpiksel dalam satu piksel aktif (menyala), ketiga subpiksel berwarna tersebut akan tampak sebagai satu piksel putih. Apabila seluruhnya nonaktif (gelap), ketiga subpiksel berwarna tersebut akan tampak sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lain antara subpiksel yang aktif dan nonaktif akan tampak sebagai piksel tunggal dengan warna berbeda.

Jenis-jenis Cacat Piksel

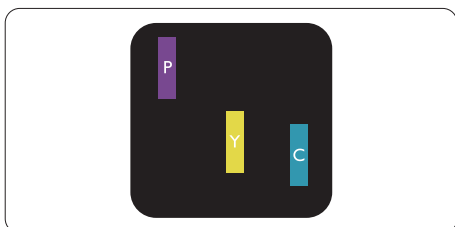
Cacat piksel dan sub-piksel muncul di layar dengan cara yang berbeda-beda. Terdapat dua kategori cacat piksel dan beberapa jenis cacat sub-piksel dalam setiap kategori.

Cacat Titik Terang

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

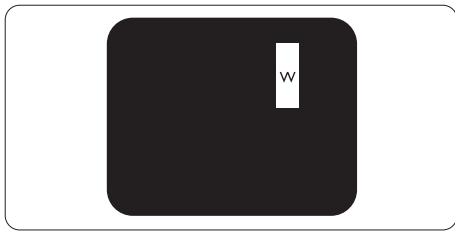


Satu sub-piksel merah, hijau, atau biru yang menyala.



Dua sub-piksel bersebelahan yang menyala:

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



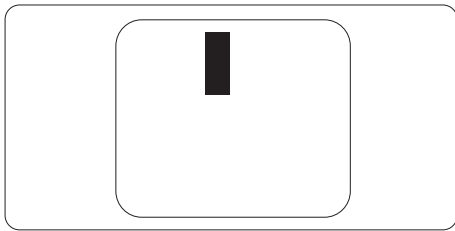
Tiga sub-piksel bersebelahan yang menyala (satu piksel putih).

Catatan

Titik terang berwarna merah atau biru harus lebih dari 50 persen lebih cerah dibandingkan titik-titik tetangganya, sedangkan titik terang berwarna hijau 30 persen lebih cerah dibandingkan titik-titik tetangganya.

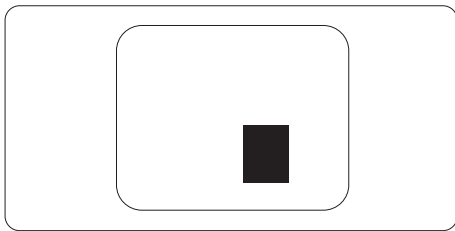
Cacat Titik Hitam

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



Proksimitas Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan subpiksel sejenis yang saling berdekatan dapat lebih terlihat, AOC juga menetapkan toleransi terhadap proksimitas cacat piksel.



Toleransi Cacat Piksel

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

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

Catatan

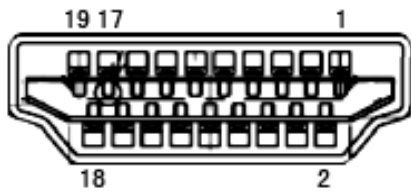
*: 1 atau 2 cacat subpiksel yang berdekatan = 1 cacat titik.

Mode Tampilan Preset

Standar	RESOLUSI (± 1 Hz)	FREKUENSI HORIZONTAL (kHz)	FREKUENSI VERTIKAL (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	178.201	120
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz	181.2	120
	3440x1440@144Hz	214.561	144
	3440x1440@165Hz	244.366	165
	3440x1440@200Hz	296.2	200
	3440x1440@240Hz	355.441	240
	3440x1440@250Hz (OverClock)	372.5	250

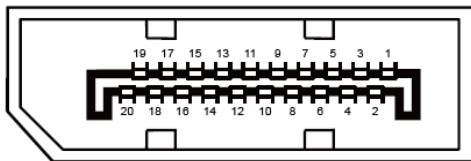
Catatan: Sesuai dengan standar VESA, mungkin terdapat kesalahan tertentu (± 1 Hz) dalam perhitungan refresh rate (frekuensi bidang) pada berbagai sistem operasi dan kartu grafis. Untuk meningkatkan kompatibilitas, refresh rate nominal produk ini telah dibulatkan. Harap merujuk pada produk yang sebenarnya.

Penugasan Pin



Kabel Sinyal Tampilan Warna 19-Pin

Nomor Pin	Nama Sinyal	Nomor Pin	Nama Sinyal	Nomor Pin	Nama Sinyal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Ground DDC/CEC
2.	Pelindung TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Daya +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Pelindung TMDS Clock	19.	Deteksi Hot Plug
4.	Data TMDS 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Perisai Data TMDS 1	13.	CEC		
6.	Data TMDS 1-	14.	Dicadangkan (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	KONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Deteksi Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Fitur Plug & Play DDC2B

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

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

