



Manual Pengguna Monitor OLED **AGP346UCSD**

Berdasarkan karakteristik produk OLED, perawatan layar sesuai dengan persyaratan dalam petunjuk pengguna direkomendasikan untuk mengurangi risiko terjadinya retensi gambar.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

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.....	12
Fungsi Kompatibel NVIDIA G-SYNC.....	13
HDR.....	14
Fungsi KVM	15
Penyesuaian	16
Tombol Pintasan	16
Sesuaikan Menu OSD	18
Menu Cepat.....	18
Panduan Pengoperasian Tombol	18
Pengaturan OSD	19
Pengaturan Game	19
Efek Cahaya.....	21
Picture (Gambar)	22
PIP/PBP	25
Perawatan OLED	26
Pengaturan	28
Audio	29
Pengaturan OSD.....	30
Informasi.....	31
Indikator LED.....	32
Pemecahan	33
Spesifikasi.....	34
Spesifikasi Umum.....	34
Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC.....	36
Mode Tampilan Preset	38
Resolusi PC	38
Resolusi Video	39
Penugasan Pin	40
Plug and Play.....	41

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menjelaskan konvensi nasional yang digunakan dalam dokumen ini.

Catatan, Perhatian, dan Peringatan

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



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



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



PERINGATAN: PERINGATAN 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, penyajian spesifik peringatan 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.

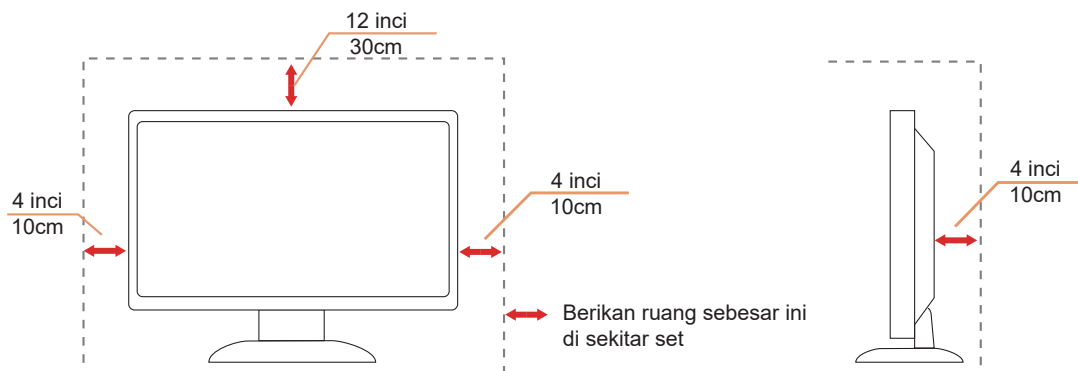
! Jika Anda memasang monitor pada dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh pabrikan dan ikuti petunjuk penggunaan kit tersebut.

! 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:

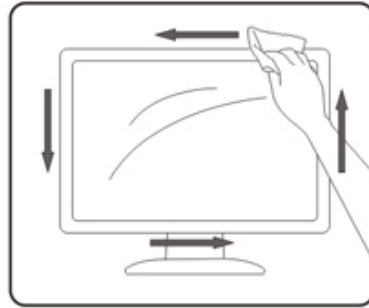
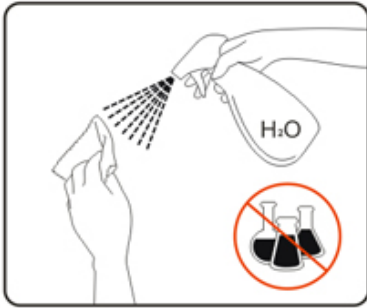
Terpasang dengan dudukan



Pembersihan

 Bersihkan kabinet secara rutin dengan kain lembut yang dibasahi air.

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



 Harap cabut kabel daya sebelum membersihkan produk.

Lainnya



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



Pastikan ventilasi tidak terhalang oleh meja atau tirai.



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



Jangan menjatuhkan atau memukul monitor selama operasi atau pengangkutan.



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



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.



Cahaya Biru Rendah: Layar menggunakan panel cahaya biru rendah. Perangkat ini memenuhi sertifikasi Solusi Perangkat Keras Cahaya Biru Rendah TÜV Rheinland pada pengaturan reset pabrik/bawaan.

Kesehatan:

- Monitor harus berada pada jarak 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 inci) dari mata Anda.
- Menatap layar dalam waktu lama menyebabkan kelelahan mata dan dapat menurunkan ketajaman penglihatan Anda. Istirahatkan mata Anda selama 5 ~ 10 menit untuk setiap 1 jam penggunaan produk.
- Kurangi ketegangan mata Anda dengan memfokuskan pandangan pada objek yang jauh.
- Sering berkedip dan melakukan latihan mata membantu menjaga agar mata tidak kering.



Teknologi bebas kedipan mempertahankan lampu latar yang stabil dengan peredup DC yang menghilangkan penyebab utama kedipan monitor, sehingga lebih nyaman bagi mata.



Berdasarkan karakteristik produk OLED, tidak disarankan untuk menggunakan produk ini secara terus-menerus selama lebih dari 24 jam. Produk ini menggunakan berbagai teknologi untuk menghilangkan kemungkinan retensi gambar. Untuk detailnya, lihat instruksi pada "Pemeliharaan Layar."

Pengaturan

Isi dalam Kotak



OLED Monitor



Quick Start Guide

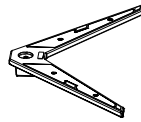
*



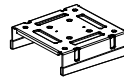
Warranty card



Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable

*



DisplayPort Cable

*



HDMI Cable

*



USB C-C Cable

*



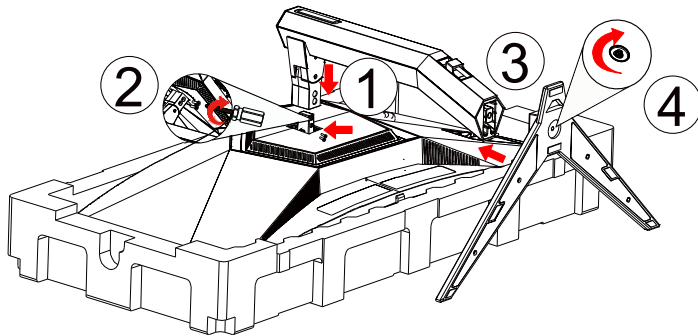
USB Cable

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

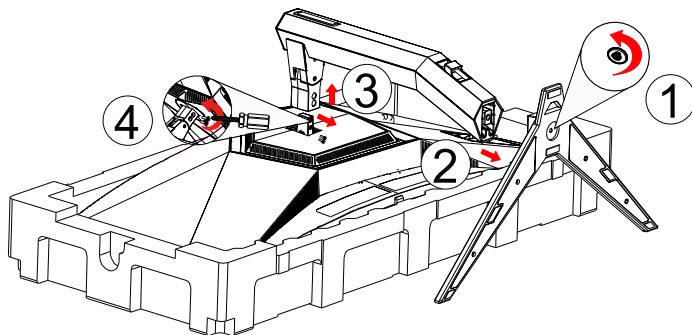
Pemasangan Stand & Basis

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

Pemasangan:

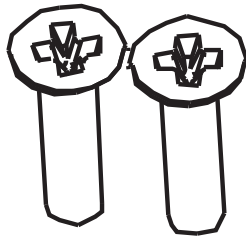


Pelepasan:

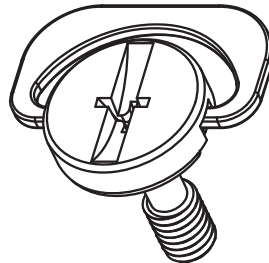


CATATAN: Desain tampilan dapat berbeda dari yang digambarkan.

Spesifikasi sekrup braket: M5×20 mm
(Panjang ulir efektif 10 mm)



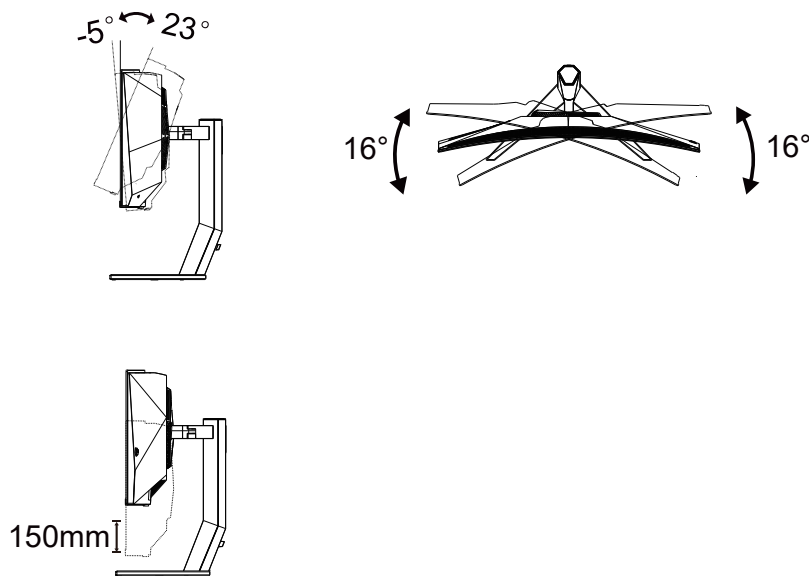
Spesifikasi sekrup stand: M6×21 mm
(Panjang ulir efektif 10 mm)



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:

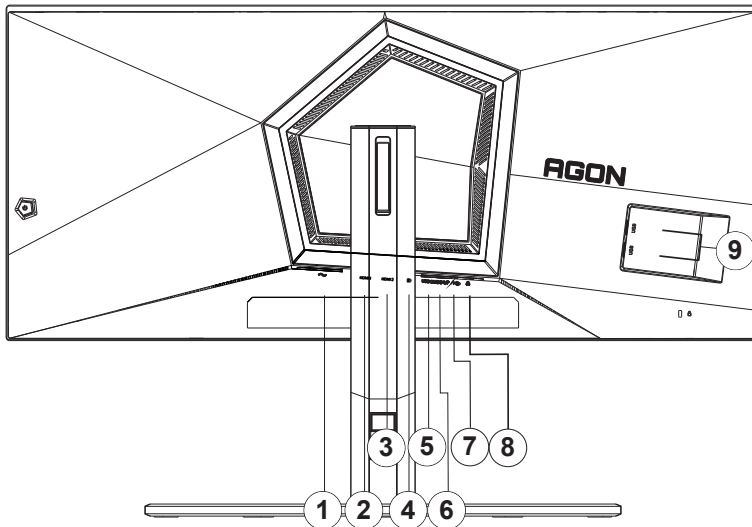
Jangan menyentuh layar OLED saat mengubah sudut. Menyentuh layar OLED dapat menyebabkan kerusakan.

⚠ Peringatan

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

Menghubungkan Monitor

Koneksi Kabel di Belakang Monitor dan Komputer:



1. Kuat
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + pengisian cepat x 1
8. Earphone
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Sambungkan ke PC

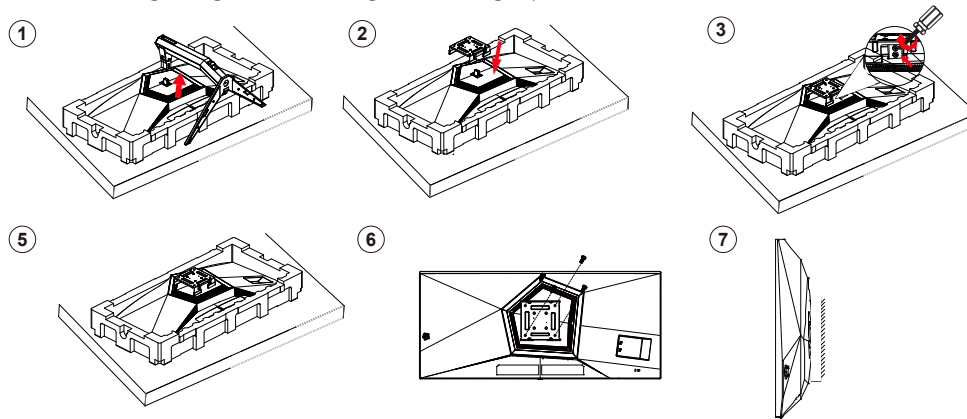
1. Sambungkan kabel daya ke bagian belakang layar dengan kuat.
2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal tampilan ke konektor video pada bagian belakang komputer Anda.
4. Colokkan kabel daya komputer dan layar Anda ke stopkontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan layar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

Pemasangan Dinding

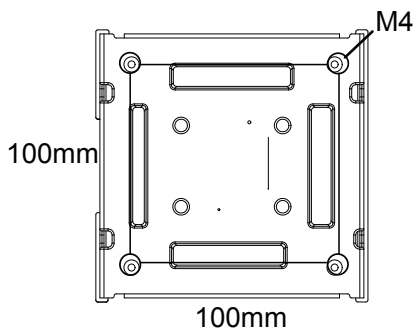
Persiapan untuk Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional.



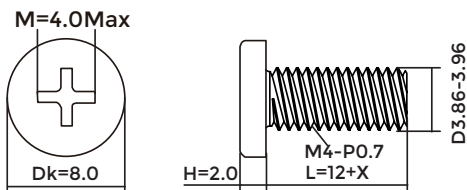
Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan sambungan daya sebelum melakukan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Lepaskanudukan.
2. Ikuti petunjuk pabrik untuk merakit lengan pemasangan dinding.
3. Pasang pelat logam pemasangan dinding pada bagian belakang monitor, masukkan 2 sekrup braket ke dalam lubang, dan kencangkan.
4. Pasang lengan pemasangan dinding pada bagian belakang monitor. Sesuaikan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang monitor.
5. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang dan kencangkan.
6. Sambungkan kembali kabel-kabel. Rujuk pada manual pengguna yang disertakan dengan lengan pemasangan dinding opsional untuk petunjuk pemasangan ke dinding.

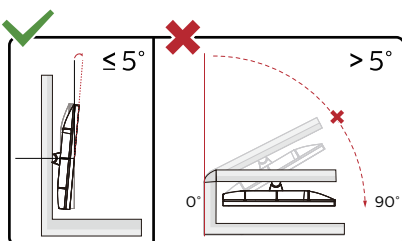
Pengait dinding:



Spesifikasi sekrup pengait dinding: M4*12 mm



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



Desain tampilan mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.

Peringatan

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

Fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync berfungsi 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

Fungsi Kompatibel NVIDIA G-SYNC

1. Produk ini mendukung fitur Kompatibel NVIDIA G-SYNC. Fitur Kompatibel NVIDIA G-SYNC beroperasi melalui DisplayPort.
2. Untuk menikmati pengalaman bermain game yang sempurna berkat fitur G-SYNC, Anda perlu membeli kartu grafis GPU NVIDIA secara terpisah yang mendukung fitur G-SYNC.

Persyaratan sistem G-SYNC:

Kategori persyaratan: Monitor Kompatibel NVIDIA G-SYNC (Mode Kompatibel)

Kartu grafis: Arsitektur NVIDIA Pascal atau lebih tinggi (misalnya, seri GTX 10, seri RTX)

Monitor: Monitor yang telah diverifikasi oleh NVIDIA dan mendukung Variable Refresh Rate (VRR)

Sistem operasi: Windows 10 atau versi lebih baru

Kabel koneksi: Gunakan DisplayPort

Untuk informasi lebih lanjut mengenai NVIDIA G-SYNC, silakan kunjungi: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

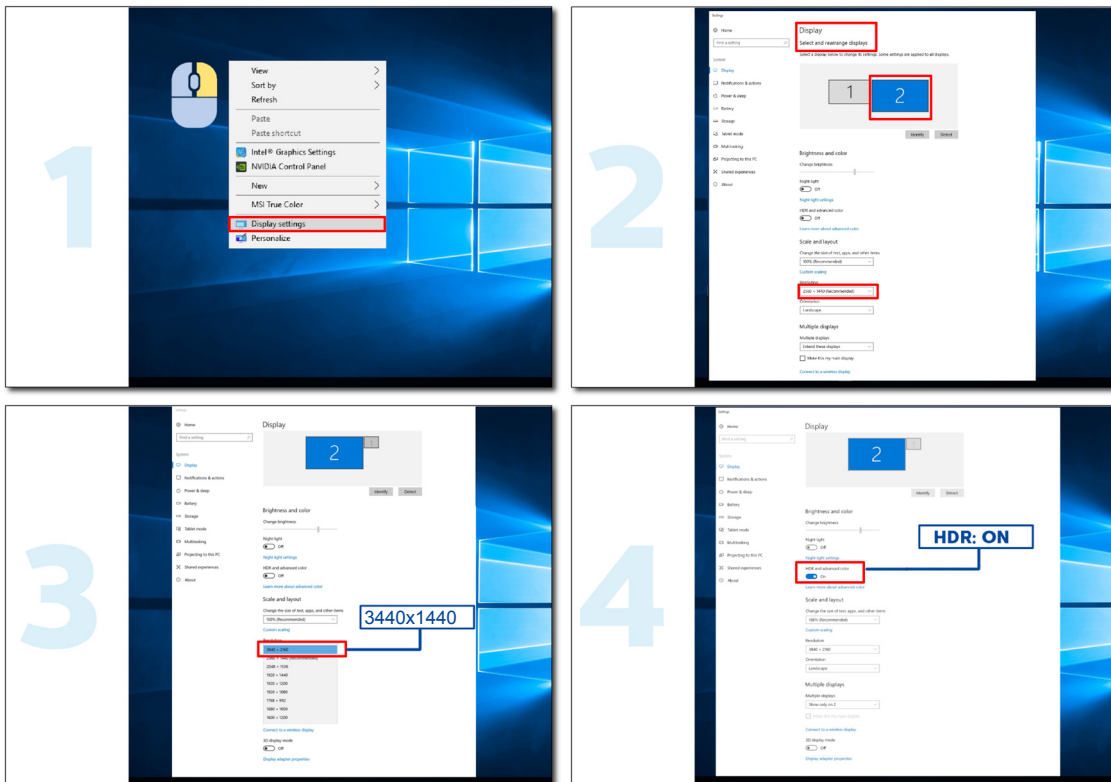
HDR

Monitor ini kompatibel dengan sinyal input berformat 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. Jika Anda tidak memerlukan fungsi HDR yang diaktifkan secara otomatis, harap pilih "OFF" pada menu pengaturan tampilan.

Catatan:

1. Resolusi 3840x2160@50Hz/60Hz/120Hz hanya tersedia pada perangkat seperti pemutar UHD atau Xbox/PS.
2. Pengaturan Tampilan:
 - a. Resolusi tampilan diatur ke 3440x1440, dan HDR telah diaktifkan secara bawaan (ON). Dalam kondisi ini, layar mungkin sedikit meredup, yang menandakan bahwa HDR telah diaktifkan.
 - b. Setelah memasuki aplikasi, efek HDR terbaik dapat dicapai dengan mengubah resolusi menjadi 3440x1440 (jika tersedia).



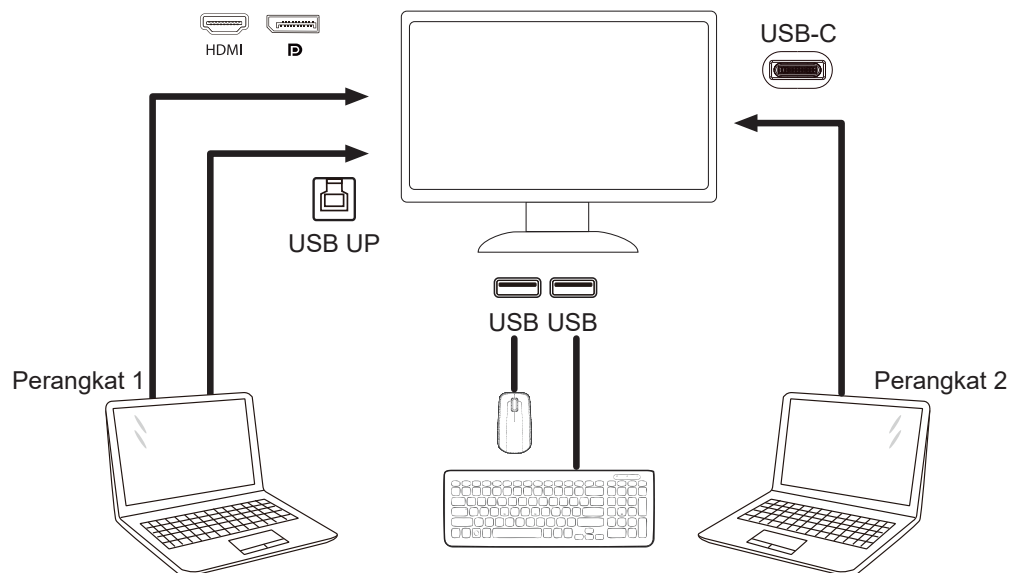
Fungsi KVM

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. Beralihlah kontrol atas perangkat PC atau notebook Anda dengan memilih sumber sinyal input pada “Input Select” di menu OSD.

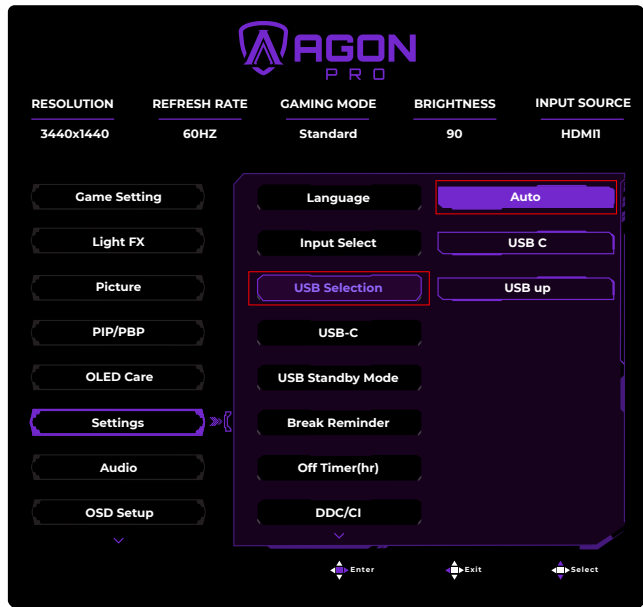
Bagaimana cara menggunakan KVM?

- Langkah 1: Harap sambungkan 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 (papan ketik dan tetikus) ke monitor melalui port USB.



Catatan: Desain tampilan dapat berbeda dari yang diilustrasikan.

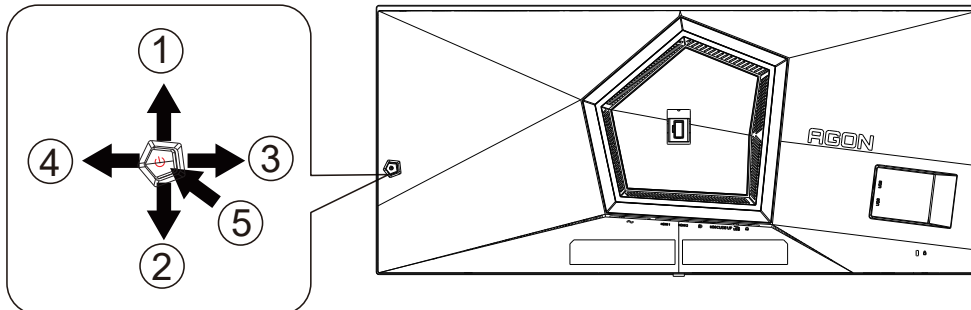
Langkah 4: Masuk ke Pengaturan. Buka halaman Pengaturan dan pilih “Otomatis”, “USB C”, atau “USB UP” pada tab Seleksi USB.



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	Tombol Pengguna Atas (Pilih Input)/Atas
2	Tombol Pengguna Bawah (Titik Dial)/Bawah
3	Tombol Pengguna Kiri (Mode Game)/Kiri
4	Tombol Pengguna Kanan (Light FX)/Kanan
5	Daya/Menu/Pilih

Daya/Menu/Pilih

- Saat monitor mati, tekan tombol ini untuk menyalakannya.
- Saat monitor menyala, tekan tombol ini untuk membuka menu OSD atau mengonfirmasi penyesuaian fungsi, lalu tekan dan tahan tombol ini selama sekitar 2 detik untuk mematikan monitor.
- Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk mematikannya.

Tombol Pengguna Bawah (Titik Dial)/Bawah

- Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk membuka daftar "Input Select". Kustomisasi fungsi pintasan ini di menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Pengaturan bawaan pabrik adalah "Dial Point". Saat menu OSD tertutup, tekan tombol ini untuk membuka menu Input Select, tekan tombol Naik atau Turun untuk memilih sumber yang ditampilkan pada bilah informasi, lalu tekan tombol Pilih untuk beralih ke sumber yang dipilih. Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk membuka menu Input Select.

Tombol Pengguna Kiri (Mode Game)/Kiri

- Sesuaikan fungsi pintasan ini di menu OSD: Mode Game, Kontrol Bayangan, Lag Input Rendah, Adaptive-Sync, Penghitung Frame, Titik Dial, Bidikan Sniper, Pilih Input, Volume, Rasio Gambar, Penyegaran Piksel, Light FX, Warna Game, Peningkatan Gelap, Ketajaman, Suhu Warna, Ruang Warna, Menu Cepat, Tidak Ada Fungsi. Default pabrik adalah "Mode Game". Saat menu OSD tidak aktif, tekan tombol ini untuk membuka menu Mode Game, tekan tombol Kiri atau Kanan untuk memilih Mode Game yang sesuai (Standar, FPS, Strategi Waktu Nyata, Balapan, Pemain 1, Pemain 2, atau Pemain 3). Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk membuka menu Pilih Input.

Tombol Pengguna Kanan (Light FX) / Kanan

- Sesuaikan fungsi pintasan ini di menu OSD: Mode Game, Kontrol Bayangan, Lag Input Rendah, Adaptive-Sync, Penghitung Frame, Titik Dial, Bidikan Sniper, Pilih Input, Volume, Rasio Gambar, Penyegaran Piksel, Light FX, Warna Game, Peningkatan Gelap, Ketajaman, Suhu Warna, Ruang Warna, Menu Cepat, Tidak Ada Fungsi. Preset pabrik adalah "Light FX".

Saat menu OSD tidak aktif, tekan tombol ini untuk membuka menu "Gaming Ambient Light", lalu sesuaikan intensitas, mode, dan warna Light FX sesuai kebutuhan. Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk membuka menu Pilih Input.

Tombol Pengguna Atas (Pilih Input)/Atas

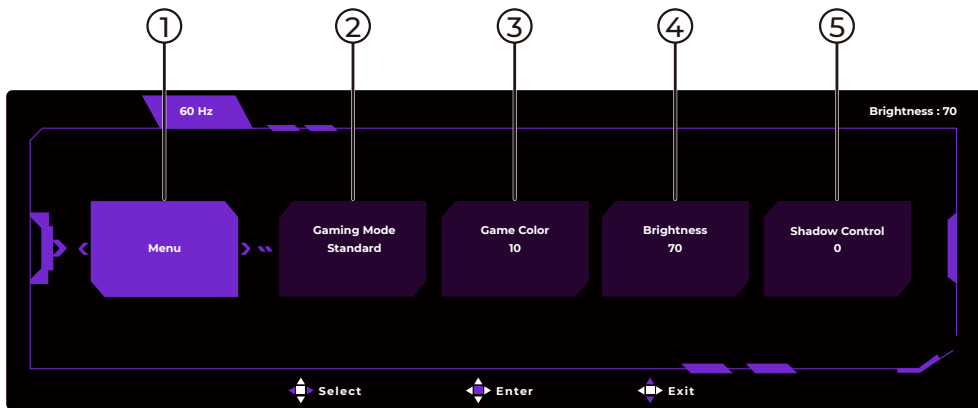
- Sesuaikan fungsi pintasan ini di menu OSD: Mode Gaming, Kontrol Bayangan, Latensi Input Rendah, Adaptive-Sync, Penghitung Frame, Titik Dial, Bidikan Sniper, Pilih Input, Volume, Rasio Aspek, Penyegaran Piksel, Light FX, Warna Game, Peningkatan Kegelapan, Ketajaman, Suhu Warna, Ruang Warna, Menu Cepat, Tidak Ada Fungsi. Setelan bawaan pabrik adalah "Pilih Input". Saat menu OSD tidak aktif, tekan tombol ini untuk membuka menu "Pilih Input", gunakan tombol "Atas" atau "Bawah" untuk memilih sumber sinyal yang ditampilkan pada bilah informasi, lalu tekan tombol "Pilih" untuk beralih ke sumber sinyal yang dipilih. Saat monitor berada dalam mode siaga, tekan tombol ini untuk membuka menu Pilih Input.

Fungsi Kunci OSD

- Saat menu OSD tidak aktif, tekan dan tahan tombol "Bawah" selama sekitar 10 detik untuk mengunci atau membuka kunci menu OSD.

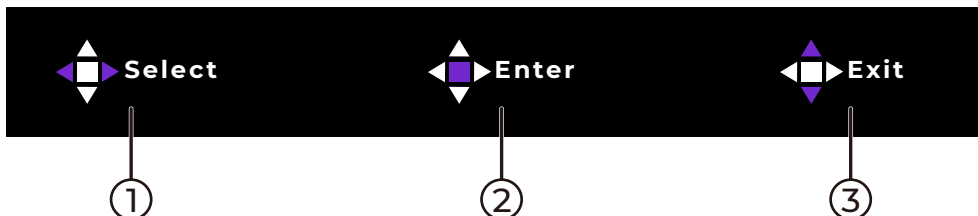
Sesuaikan Menu OSD

Menu Cepat



1	Menu	Buka menu utama OSD.
2	Menu Cepat 1 Mode Game	Menu Cepat Pengguna 1. Pengaturan default adalah Mode Game.
3	Menu Cepat 2 Warna Game	Menu Cepat Pengguna 2. Pengaturan default adalah Warna Game.
4	Menu Cepat 3 Brightness (Kecerahan)	Menu Cepat Pengguna 3. Pengaturan default adalah Brightness (Kecerahan).
5	Menu Cepat 4 Kontrol Bayangan	Menu Cepat Pengguna 4. Pengaturan default adalah Kontrol Bayangan.

Panduan Pengoperasian Tombol



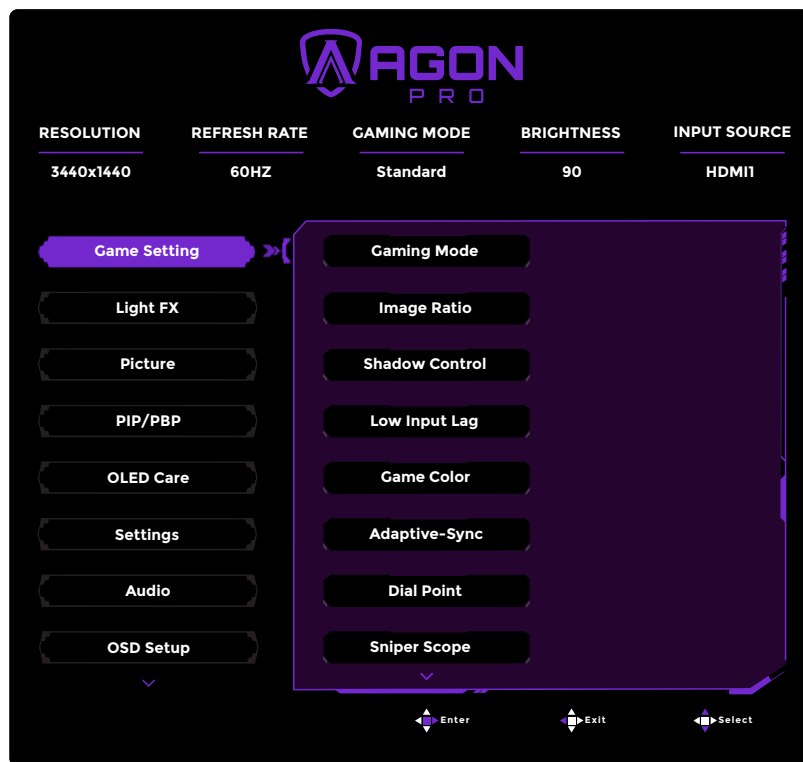
1	Pilih	Sesuai dengan petunjuk tombol berwarna ungu pada menu OSD, tekan tombol yang sesuai untuk memilih menu yang ingin disesuaikan atau untuk melakukan penyesuaian.
2	Masuk	Sesuai dengan petunjuk tombol berwarna ungu pada menu OSD, tekan tombol yang sesuai untuk mengonfirmasi pilihan dan melanjutkan ke submenu berikutnya, atau untuk mengonfirmasi penyesuaian menu.
3	Exit (Keluar)	Sesuai dengan petunjuk tombol berwarna ungu pada menu OSD, tekan tombol yang sesuai untuk kembali ke tingkat menu sebelumnya atau untuk keluar dari menu sepenuhnya.

Catatan:

Fungsi tombol navigasi 5 arah dapat bervariasi tergantung pada tingkat atau opsi menu OSD yang berbeda. Operasikan sesuai dengan petunjuk tombol berwarna ungu pada menu OSD.

Pengaturan OSD

Pengaturan Game



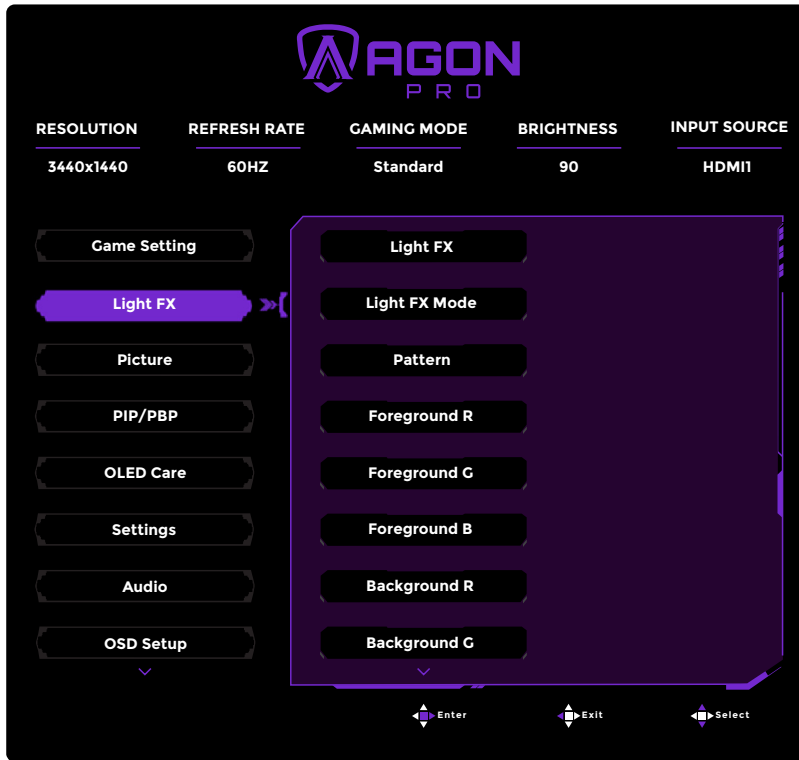
Mode Game	Off (Mati)	Tidak ada optimasi oleh Mode Game.
	FPS	Untuk memainkan permainan FPS (First Person Shooters). Meningkatkan detail level hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk memainkan RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balapan	Untuk memainkan game Balapan. Menyediakan waktu respons 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.
Rasio Gambar	Penuh(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Penuh(Kotak)/ 1:1(Kotak)/ Aspek/ 27"/ 24,5"	Sesuaikan rasio aspek gambar. Layar Penuh (21:9/16:9): Menskalakan gambar input untuk mengisi seluruh layar; cocok untuk gambar dengan rasio aspek 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Menampilkan gambar input pada resolusi aslinya tanpa penskalaan. Layar Penuh (Persegi): Resolusi Preset Optimal 1280×960; menskalakan gambar input untuk mengisi seluruh layar. 1:1 (Persegi): Resolusi default adalah 1280×960, menampilkan gambar input pada resolusi aslinya tanpa penskalaan. Layar Penuh Vertikal: Resolusi default adalah 1280×960. Gambar ditampilkan dengan rasio aspek aslinya, mengisi layar semaksimal mungkin tanpa distorsi geometris. Cocok untuk gambar dengan rasio aspek 4:3. 27: Hanya menampilkan area gambar 27" yang terpusat di layar. 24.5: Hanya menampilkan area gambar 24.5 yang terpusat di layar.

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	On/Off (Aktif/Mati)	Mematikan frame buffer dapat mengurangi input lag. Catatan: Input lag rendah dinonaktifkan secara default dan tidak dapat disesuaikan ketika frekuensi bidang kurang dari 175 Hz; dan diaktifkan secara default serta tidak dapat disesuaikan ketika frekuensi bidang sama dengan 175 Hz dan dalam keadaan Adaptive-Sync.
Warna Game	0-20	Warna Game menyediakan pengaturan saturasi dari 0 hingga 20 untuk menghasilkan gambar yang lebih baik.
Adaptive-Sync	On/Off (Aktif/Mati)	Nonaktifkan atau Aktifkan Adaptive-Sync/G-SYNC. Peningkat Berjalan Adaptive-Sync/G-SYNC: Saat fitur Adaptive-Sync/G-SYNC diaktifkan, mungkin terjadi kedipan pada beberapa lingkungan game.
Dial Point	Mati / Nyala / 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.
Bidikan Sniper	Mati / 2X / 3X / 4X	Perbesar secara lokal untuk memudahkan penargetan saat menembak.
MBR	Nyala/Mati	Aktifkan fitur MBR (Motion Blur Reduction) untuk mengurangi blur gerakan. Catatan: Fitur MBR hanya dapat disesuaikan saat smart sync nonaktif dan refresh rate 360Hz.
Penghitung Frame	Mati / Kanan-Atas / Kanan-Bawah / Kiri-Bawah / Kiri-Atas	Tampilkan frekuensi V di 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 PC.
HDMI2	Konsol/DVD/PC	Pilih jenis perangkat yang terhubung. Saat menggunakan HDMI2 untuk menghubungkan konsol game atau pemutar DVD, atur HDMI2 ke PC.

Catatan:

- 1). Apabila "Mode HDR" pada menu "Gambar" diatur ke posisi selain Mati, opsi "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Apabila "HDR" pada menu "Gambar" diatur ke "DisplayHDR", opsi "Mode Game", "Kontrol Bayangan", dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan atau dipilih. Apabila "HDR" pada menu "Gambar" diatur ke "Puncak HDR", "Film HDR", "Gambar HDR", atau "Game HDR", opsi "Mode Game" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan atau dipilih.
- 3). Apabila "Ruang Warna" pada menu "Pengaturan Gambar" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", opsi "Kontrol Bayangan" dan "Warna Game" tidak dapat disesuaikan atau dipilih.

Efek Cahaya

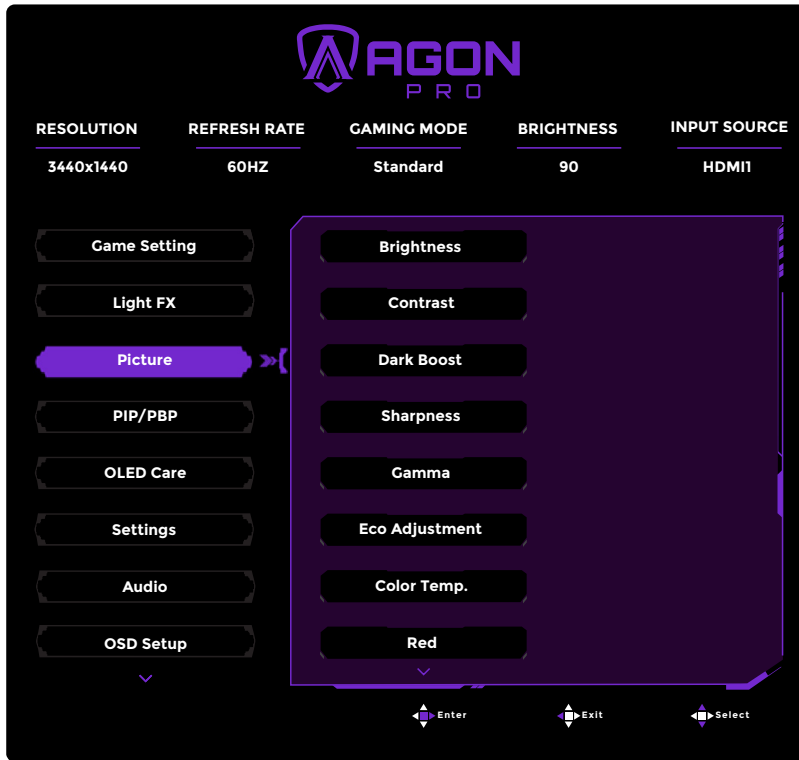


Efek Cahaya	Mati / Rendah / Sedang / Kuat	Pilih intensitas Efek Cahaya.
Mode Efek Cahaya	Audio1 / Audio2 / Statis / Sapuan Titik Gelap / Pergeseran Gradien / Isi Penyebaran / Isi Tetesan / Isi Tetesan Menyebar / Bernapas / Sapuan Titik Cahaya / Perbesar / Pelangi / Gelombang / Berkedip / Demo	Pilih Mode Efek Cahaya
Pola	Merah / Hijau / Biru / Pelangi / Ditentukan Pengguna	Pilih Pola Efek Cahaya
Latar Depan R	0-100	Pengguna dapat menyesuaikan warna latar depan Efek Cahaya, ketika pengaturan Pola disetel ke Ditentukan Pengguna
Latar Depan G		
Latar Depan B		
Latar Belakang R	0-100	Pengguna dapat menyesuaikan warna latar belakang Efek Cahaya, ketika pengaturan Pola disetel ke Ditentukan Pengguna
Latar Belakang G		
Latar Belakang B		

Catatan:

Windows 11 mendukung efek Pencahayaan Dinamis. Saat menghubungkan layar ke PC Windows 11 menggunakan kabel upstream USB, buka Pengaturan → Personalisasi → Pencahayaan Dinamis dan aktifkan "Gunakan Pencahayaan Dinamis pada perangkat saya" dan "Biarkan aplikasi yang kompatibel di latar depan selalu mengontrol pencahayaan." Hal ini memungkinkan Windows 11 untuk mengontrol efek pencahayaan ambien gaming; pada saat ini, opsi "Pencahayaan Ambien Gaming" dalam menu OSD menjadi nonaktif (berwarna abu-abu) dan tidak dapat disesuaikan.

Picture (Gambar)



Brightness (Kecerahan)	0-100	Penyesuaian Backlight.
Contrast (Kontras)	0-100	Contrast (Kontras) dari register digital.
Peningkatan Kegelapan	Mati / Level 1 / Level 2 / Level 3	Tingkatkan detail layar di area gelap atau terang untuk menyesuaikan Brightness (Kecerahan) di area terang dan memastikan tidak terjadi saturasi berlebih.
Sharpness (Ketajaman)	0-100	Sesuaikan 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 Permainan.
	Film	Mode Film.
	Olahraga	Mode Olahraga.
	Membaca	Mode Membaca.
Suhu Warna.	Warm (Hangat)	Suhu Warna Warm (Hangat).
	Normal	Suhu Warna Normal.
	Dingin	Suhu Warna Dingin.
	Pengguna	Kembalikan Suhu Warna.
Merah	0-100	Penguatan Merah dari Digital-register.
Hijau	0-100	Penguatan Hijau dari Digital-register.

Biru	0-100	Penguatan biru dari Digital-register.
Saturasi R	0-100	Sesuaikan Saturasi R.
Saturasi G	0-100	Sesuaikan Saturasi G.
Saturasi B	0-100	Sesuaikan Saturasi B.
Saturasi C	0-100	Sesuaikan Saturasi C.
Saturasi M	0-100	Sesuaikan Saturasi M.
Saturasi Y	0-100	Sesuaikan Y.Saturation.
R.Hue	0-100	Sesuaikan R.Hue.
G.Hue	0-100	Sesuaikan G.Hue.
B.Hue	0-100	Sesuaikan B.Hue.
C.Hue	0-100	Sesuaikan C.Hue.
M.Hue	0-100	Sesuaikan M.Hue.
Y.Hue	0-100	Sesuaikan Y.Hue.
HDR	Off (Mati)	Atur profil HDR sesuai dengan kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat konten HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk penyesuaian.
	DisplayHDR	
	Puncak HDR	
	Gambar HDR	
	HDR Movie	
	HDR Game	
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	
	HDR Movie	
	HDR Game	
Ruang Warna	Panel Native	Menyajikan gamut warna native.
	sRGB	Ruang warna sRGB.
	DCI-P3	Ruang warna DCI-P3.
Mode LowBlue	Off (Mati)	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengontrol suhu warna.
	Multimedia	
	Internet	
	Kantor	
	Membaca	

Catatan:

1) Saat "Mode HDR" disetel ke keadaan selain Off (Mati), item "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Mode Adegan Kecerahan", "Suhu Warna", "Saturasi/Hue 6-Axis", "Ruang Warna", dan "Mode Cahaya Biru Rendah" tidak dapat

disesuaikan.

2) Saat "HDR" disetel ke "DisplayHDR", semua item di bawah "Pengaturan Gambar" kecuali "HDR" dan "Ketajaman" tidak dapat disesuaikan;

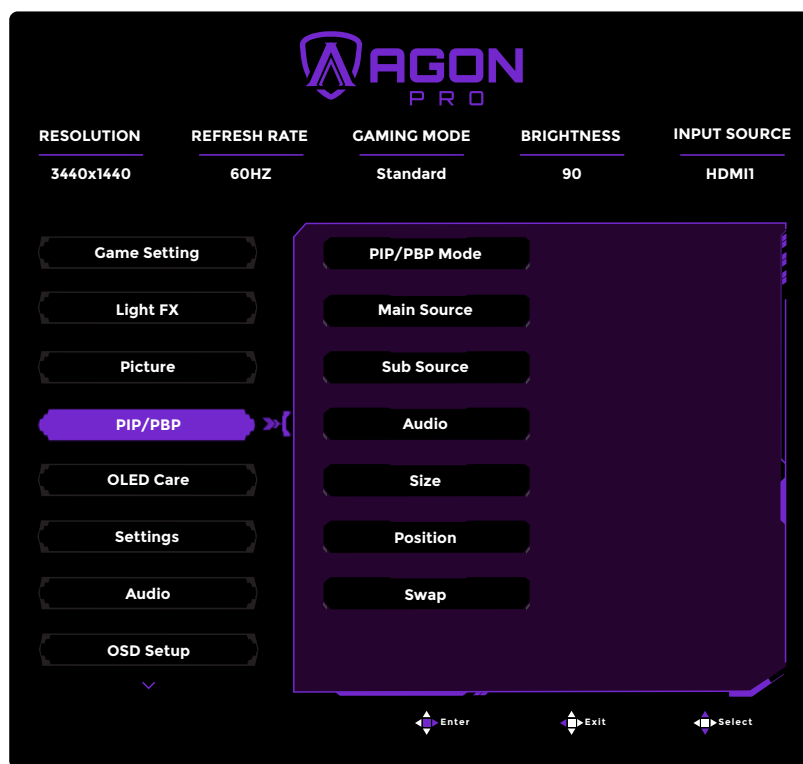
Ketika "HDR" diatur ke "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie", atau "HDR Game", opsi "Gamma", "Mode Skenario Kecerahan", "Suhu Warna", "Saturasi/Hue 6-Sumbu", "Ruang Warna", dan "Mode Cahaya Biru Rendah" tidak dapat disesuaikan.

3) Ketika "Ruang Warna" diatur ke "sRGB" atau "DCI-P3", opsi "Kontras", "Dark Boost", "Gamma", "Mode Skenario Kecerahan", "Suhu Warna", "Saturasi/Hue 6-Sumbu", "Mode HDR", dan "Mode Cahaya Biru Rendah" tidak dapat disesuaikan.

4) Ketika "Mode Skenario Kecerahan" diatur ke "Reading", opsi "Kontras", "Dark Boost", "Suhu Warna", "Saturasi/Hue 6-Sumbu", "Ruang Warna", dan "Mode Cahaya Biru Rendah" tidak dapat disesuaikan.

5) Ketika "Mode Game" di bawah "Pengaturan Game" diatur ke mode selain "Standard", opsi "Mode Skenario Kecerahan", "Saturasi/Hue 6-Sumbu", "Mode HDR", dan "Ruang Warna" tidak dapat disesuaikan.

PIP/PBP



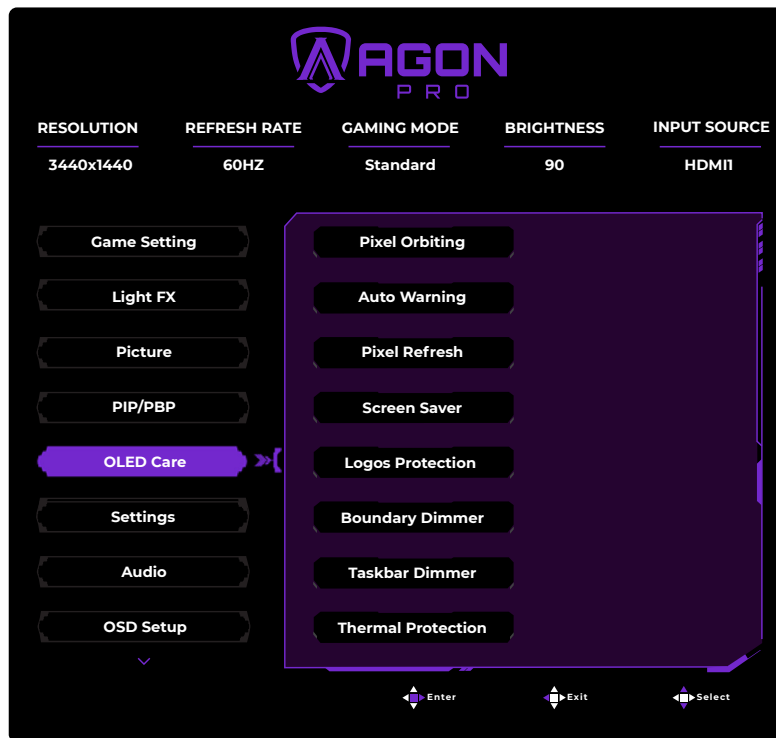
Mode PIP/PBP	Mati / PIP / PBP	Nonaktifkan atau aktifkan PIP atau PBP.
Sumber utama		Pilih sumber layar utama.
Sumber Sub		Pilih sumber layar sub.
Audio	Sumber utama	Pilih Pengaturan Audio.
	Sumber Sub	
Ukuran	Kecil / Sedang / Besar	Pilih ukuran layar.
Posisi	Kanan-Atas	Tetapkan posisi layar.
	Kanan-Bawah	
	Kiri-Atas	
	Kiri-bawah	
Tukar	Aktif: Tukar	Tukar sumber layar.
	Mati: tanpa tindakan	

Catatan:

- 1). Ketika "HDR" pada "Gambar" diatur ke status aktif, semua item di bawah "PIP/PBP" tidak dapat disesuaikan.
- 2). Ketika PBP/PIP diaktifkan, kompatibilitas sumber input layar utama/layar sub ditampilkan dalam tabel berikut:

PBP/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

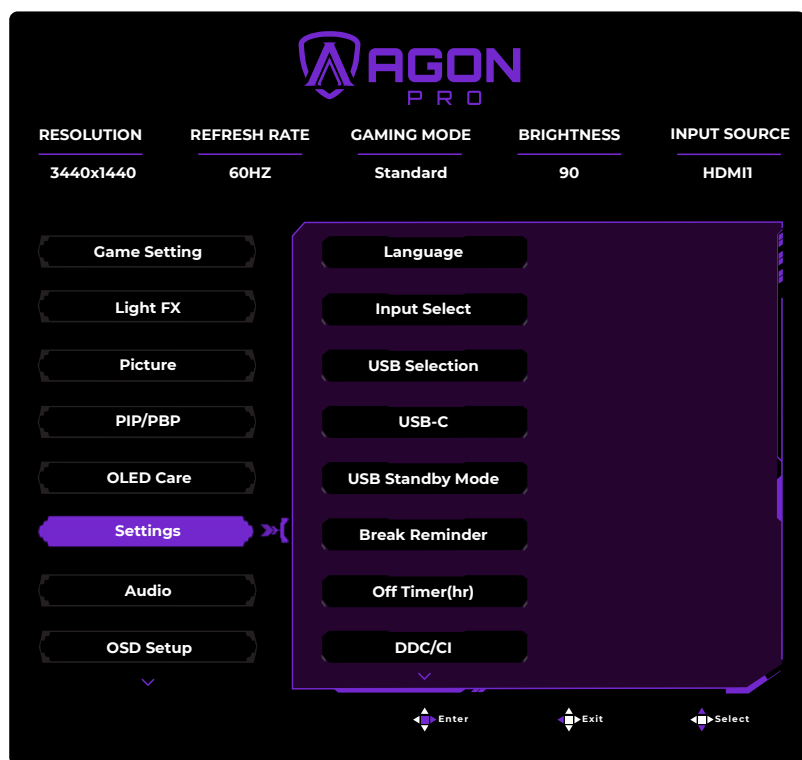
Perawatan OLED



Orbit Piksel (Pergeseran gambar)	Mati / Lemah / Sedang / Kuat	Orbit akan sedikit menggeser gambar yang ditampilkan pada tingkat piksel, sekali per detik untuk mencegah retensi gambar. Fungsi ini secara default berada dalam keadaan “Aktif (Lemah)”. Pengaturan “Lemah” menghasilkan pergeseran paling minimal, sedangkan “Kuat” menghasilkan pergeseran paling maksimal. Pengaturan “Mati” menonaktifkan pergerakan dan meningkatkan risiko retensi gambar. Pengaturan ini dapat diubah melalui menu OSD.
Peringatan Otomatis	On (Aktif)/Off (Nonaktif)	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi prompt otomatis Penyegaran Piksel. Layar secara otomatis memunculkan menu yang mengingatkan pengguna untuk menjalankan Penyegaran Piksel setiap 4 jam. Memilih Tutup (Close) tidak lagi secara otomatis menampilkan menu perintah otomatis Penyegaran Piksel. Kegagalan melakukan Penyegaran Piksel pada waktu yang disarankan akan meningkatkan risiko residu gambar di layar. Lanjutkan proses ini dengan hati-hati.
Pixel Refresh (Penghilangan retensi gambar)	On/ Off	Fungsi ini akan membantu menghilangkan retensi gambar. Setelah startup, pilih “Ya” dari prompt menu. Layar akan mematikan layar dan menjalankan siklus pemeliharaan. Indikator daya akan berkedip putih (1 detik nyala/1 detik mati) saat siklus berjalan, sekitar 10 menit. Di akhir siklus, indikator daya akan mati dan tampilan akan berada dalam keadaan siaga.

Screen Saver	Mati / Lambat / Cepat	Ketika gambar statis terdeteksi selama periode waktu tertentu, fungsi screen saver akan meredupkan layar untuk melindungi panel dari lengket. Ketika gambar bergerak terdeteksi, monitor akan memulihkan kecerahan ke status kerja sebelumnya. Pengaturan default adalah Lambat dan dapat diubah menjadi Cepat untuk mengaktifkan Screen Saver lebih cepat. Sangat disarankan agar Anda selalu mengaktifkan Screen Saver sebagai Lambat atau Cepat untuk melindungi layar. Juga disarankan agar Anda mengatur perangkat Anda untuk menggunakan screen saver.
Perlindungan Logo	Mati/1/2/3/4	Apabila terdeteksi beberapa logo statis pada layar, disarankan untuk mengaktifkan Perlindungan Logo; fitur ini akan meredupkan layar guna melindungi panel dari retensi gambar (image sticking) pada area tempat logo terdeteksi.
Peredupan Batas	Mati/1/2/3/4	Untuk rasio aspek khusus yang memiliki area hitam pada bingkai layar atau mode layar terpisah, fitur peredupan batas dapat secara otomatis mendeteksi dan meredupkan kecerahan area tertentu yang memiliki perbedaan tingkat kecerahan signifikan.
Peredupan Bilah Tugas	Mati/1/2/3/4	Teknologi Peredupan Bilah Tugas akan meredupkan kecerahan area bilah tugas pada layar. Perubahan kecerahan tidak akan terlihat pada area selain bilah tugas.
Perlindungan Termal	Mati / Aktif	Apabila suhu monitor melebihi 60 derajat Celsius, fitur Perlindungan Termal akan secara otomatis meredupkan kecerahan layar untuk memastikan disipasi panas berlangsung optimal. Disarankan agar Anda mengaktifkan fitur ini pada monitor.
Perlindungan Ikon	Mati/1/2/3	Saat mendeteksi ikon jendela, layar dapat secara otomatis meredupkan area di sekitarnya untuk mengurangi risiko retensi gambar. Dari menu OSD, pilih Perlindungan Ikon: Nyala: meredupkan area ikon jendela. Fitur ini disarankan untuk tetap diaktifkan. Mati (default): tidak mengubah kecerahan layar.

Pengaturan

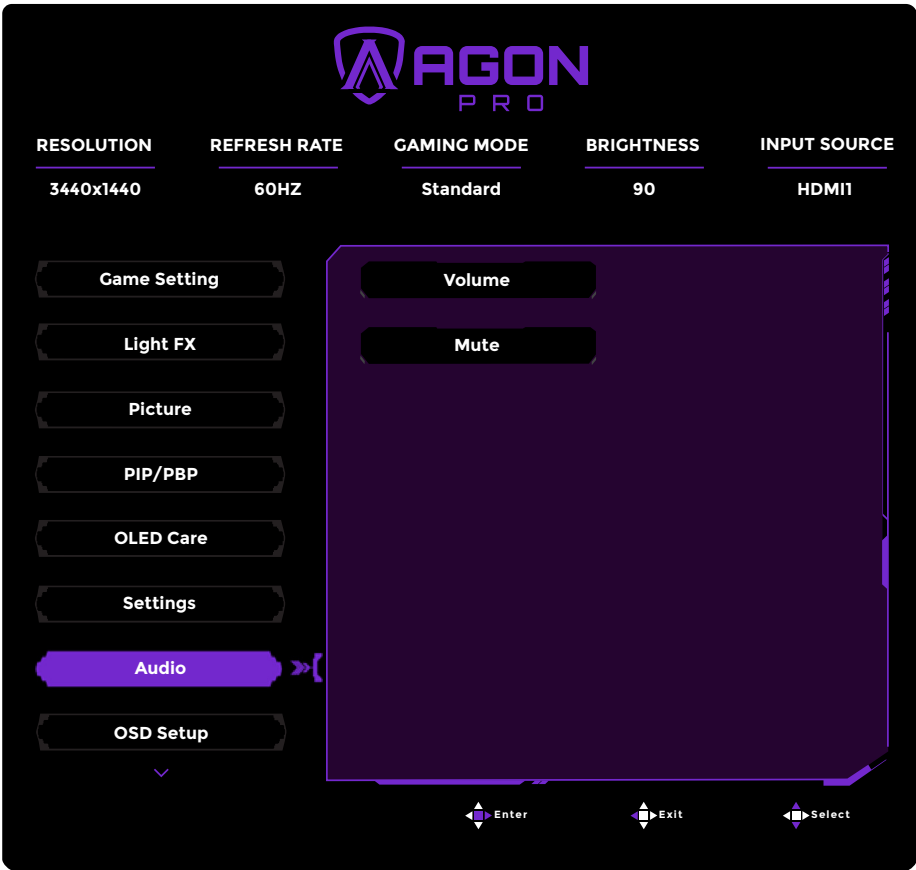


Bahasa		Pilih bahasa OSD.
Pilih Input	Otomatis / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Pilih Sumber Sinyal Input.
Seleksi USB	Otomatis / USB C / USB up	Pilih jalur untuk Data Uplink USB
USB-C	Kecepatan Data Tinggi/ Resolusi Tinggi	Konfigurasikan antarmuka USB untuk memprioritaskan kecepatan transfer data atau resolusi. Catatan: Dengan pengaturan default 'Kecepatan Data Tinggi', laju transfer data diprioritaskan. Port USB-A beroperasi pada kecepatan USB 3.2 Gen1, sementara port USB-C mendukung resolusi maksimum 3440x1440@360Hz dengan 1,07 miliar warna (dalam format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Saat diatur ke 'Resolusi Tinggi', port USB-A beroperasi pada kecepatan USB 2.0, sementara port USB-C mendukung resolusi maksimum 3440x1440@360Hz dengan 1,07 miliar warna (dalam format RGB/YCbCr 4:4:4).
Mode Siaga USB	Mati / Aktif	Aktifkan/Nonaktifkan Mode Siaga USB.
Pengingat Istirahat	Mati / Aktif	Pengingat Istirahat jika pengguna bekerja terus-menerus selama lebih dari 1 jam.
Timer Mati (jam)	0-24 jam	Pilih waktu mati DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan Dukungan DDC/CI.
Reset	Tidak / Ya	Setel ulang menu ke pengaturan default.

*Pada penggunaan awal atau setelah operasi reset menu OSD, fungsi USB dinonaktifkan secara default, dan USB-C tidak dapat memasok daya. Aktifkan kembali menggunakan salah satu metode berikut:

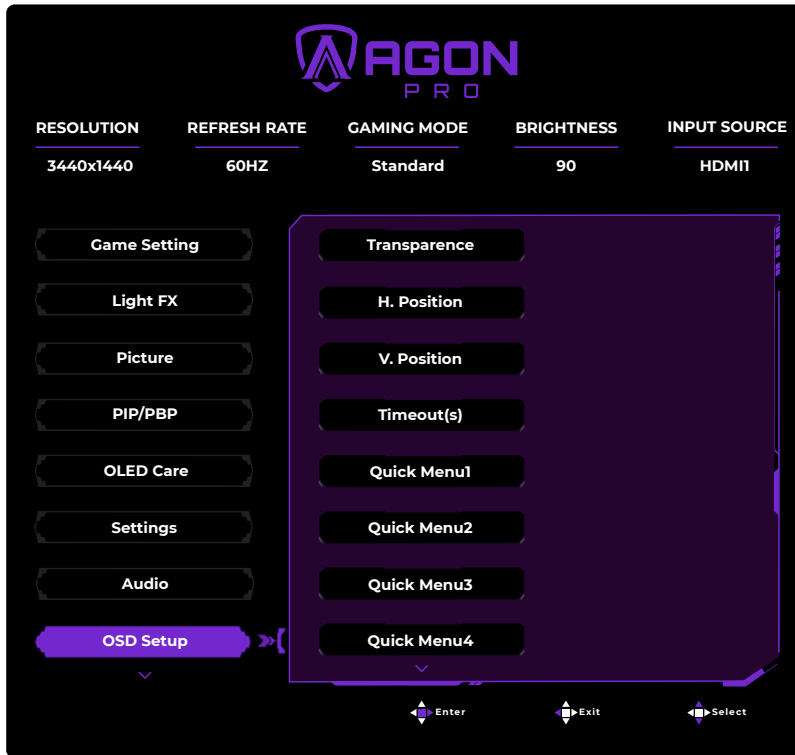
- 1) Nyalakan/matikan daya layar dua kali.
- 2) Di menu OSD, atur opsi "Mode Siaga USB" ke "Aktif."

Audio



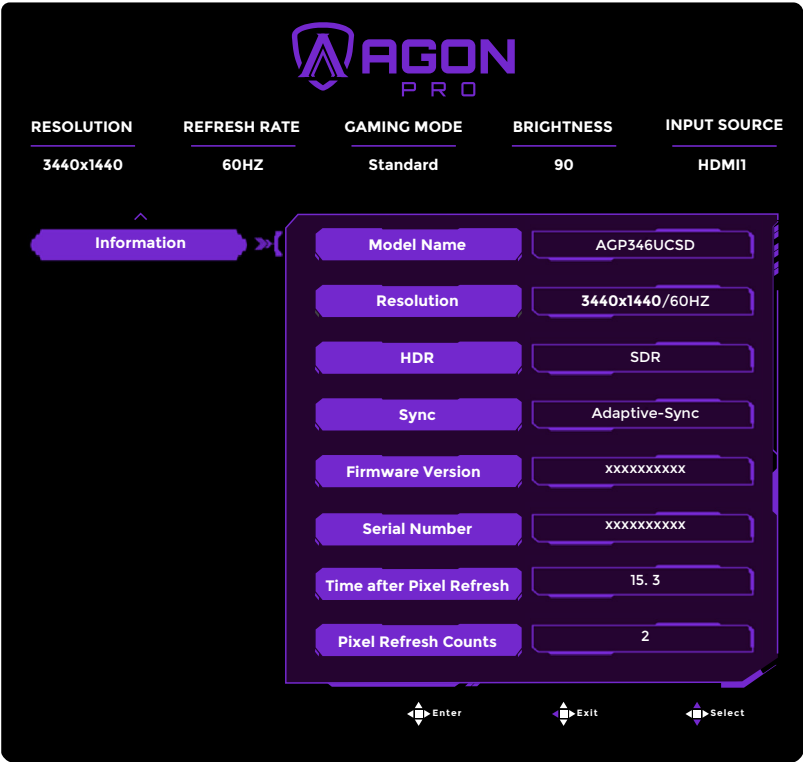
Volume	0-100	Sesuaikan Volume speaker bawaan atau headphone.
Bisu	Mati / Aktif	Bisukan volume.

Pengaturan OSD



Transparansi	0-100	Sesuaikan transparansi OSD.
Posisi H.	0-100	Sesuaikan posisi horizontal OSD.
Posisi	0-100	Sesuaikan posisi vertikal OSD.
Batas Waktu (dtk)	5-120	Sesuaikan Batas Waktu OSD (dtk).
Menu Cepat 1	Mode Game/ Kontrol Bayangan/ Warna Game/ Brightness (Kecerahan)/ Contrast (Kontras)/ Sharpness (Ketajaman)/ Volume	Atur fungsi Menu Cepat 1, 2, 3, dan 4.
Menu Cepat 2		
Menu Cepat 3		
Menu Cepat 4		
Tombol Atas (Pilih Input)	Mode Game/ Kontrol Bayangan/ Input Lag Rendah/ Adaptive-Sync/ Penghitung Frame/ Dial Point/ Bidikan Sniper/ Pilih Input/ Volume Segar / Light FX/ Warna Game/ Dark Boost/ Sharpness (Ketajaman)/ Suhu Warna/ Ruang Warna/ Menu Cepat/ Tidak Ada Fungsi	Atur fungsi atas, bawah, kiri, dan kanan untuk tombol yang ditentukan pengguna.
Tombol Bawah (Titik Dial)/		
Kiri Pengguna (Mode Game)		
Tombol Kanan (Light FX)		
Pembaruan Firmware	Tidak/ Ya	Aktifkan/nonaktifkan pembaruan firmware.

Informasi



Indikator LED

Status	Warna LED
Mode Daya Penuh	Putih
Mode Nonaktif Aktif	Oranye
Proses Penyegaran Piksel Sedang Berlangsung	Berkedip Putih (1 detik nyala/1 detik mati)
Kerusakan Panel OLED	Berkedip Oranye (1 detik nyala/1 detik mati)
Mode Matikan	Indikator Tidak Menyala.

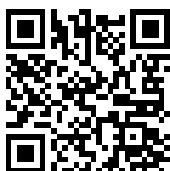
Pemecahan

Masalah	Solusi yang Mungkin
Indikator Daya Tidak Menyala.	• Periksa apakah daya telah dihidupkan. • Periksa apakah kabel daya terhubung dengan benar.
Indikator daya menyala, namun tidak ada gambar yang ditampilkan.	• Periksa apakah komputer dalam keadaan menyala. • Gunakan indikator tombol Caps Lock untuk memastikan komputer merespons. • Periksa apakah kartu grafis terpasang dengan benar dan mendapat pasokan daya. • Pastikan kabel video terhubung dengan benar antara komputer dan layar. • Pastikan pin pada colokan kabel video tidak bengkok.
Tidak ada gambar, namun indikator daya berkedip berwarna oranye.	• Layar OLED mengalami malfungsi. Silakan hubungi layanan dukungan AOC untuk perbaikan.
Gagal Plug-and-Play.	• Periksa apakah komputer mendukung fitur Plug-and-Play. • Periksa apakah adaptor video mendukung fitur Plug-and-Play.
Gambar tampak redup.	• Sesuaikan tingkat kecerahan dan rasio kontras.
Gambar melompat atau bergelombang.	• Mungkin terjadi gangguan elektromagnetik dari peralatan atau perangkat lain di sekitarnya. Pindahkan komputer dan monitor menjauh dari sumber gangguan tersebut untuk menyelesaikan masalah.
Layar menampilkan pesan "kabel sinyal tidak tersedia" atau "tidak ada sinyal."	• Cabut dan pasang kembali kabel video. • Periksa pin kabel video terhadap kerusakan.
Layar menampilkan "input tidak valid".	• Setel ulang keluaran komputer ke mode tampilan yang kompatibel dengan layar.
Retensi gambar.	• Gunakan fungsi Pixel Refresh untuk menghilangkan retensi gambar dari layar. Lihat bagian "Pemeliharaan Layar".
Regulasi & Layanan	Silakan merujuk pada Informasi Regulasi & Layanan yang terdapat dalam manual CD atau di 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	AGP346UCSD	
	Sistem Penggerak	OLED	
	Ukuran Gambar yang Dapat Dilihat	Diagonal 86,8 cm	
	Pitch piksel	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Warna Tampilan	1,07 Miliar ^[1]	
Lainnya	Rentang Pemindaian Horizontal	30 k~510 kHz	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum)	800,06 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	48~360Hz	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	337,06 mm	
	Resolusi Preset Optimal	3440x1440@60Hz	
	Resolusi Maksimum	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Konektor	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Jack Earphone	
	Sumber Daya	100-240V~ 50/60Hz 2,5A	
	Konsumsi Daya	Tipikal (Kecerahan dan Kontras Default)	120W
		Maks. (Kecerahan = 100, Kontras = 100)	≤206W
		Mode Siaga	≤ 0,5 W
		Speaker Bawaan	8Wx2
	Disipasi Panas	Pengoperasian Normal	409,56 BTU/jam (tip.)
		Tidur (Mode Siaga)	<1,71 BTU/jam
		Mode Mati	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati (Sakelar AC)	0 BTU/jam
USB C	USB-C	Steker Dapat Disambungkan Dua Sisi	
	Kecepatan Ultra-Tinggi	Transmisi Data dan Video	
	DisplayPort	Mode ALT DisplayPort Terintegrasi	
	Catu Daya	Maksimum 15W (5V3A)	
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]Jumlah maksimum warna tampilan yang didukung oleh produk ini adalah 1,07 miliar, dan kondisi pengaturannya adalah sebagai berikut (mungkin terdapat perbedaan karena batasan keluaran dari beberapa kartu grafis):

Resolusi	Rasio Gambar Antarmuka Status	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transfer Data Kecepatan Tinggi USB		USB C@ Resolusi Tinggi USB	
		YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc		OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc		OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc		OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8bpc		OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc		OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 8bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 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:

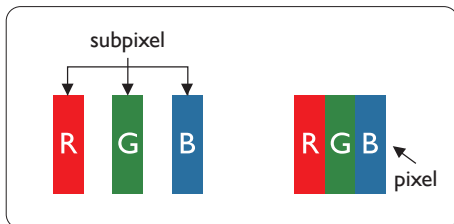
- 1). Karena keterbatasan sistem Windows, HDR mungkin tidak dapat diaktifkan saat kedalaman warna layar adalah 8 bpc YCbCr422 atau lebih rendah.
- 2). Antarmuka DisplayPort 2.1 mendukung UHBR20 dengan total bandwidth 80 Gbps, dan antarmuka HDMI 2.1 mendukung FRL6 dengan total bandwidth 48 Gbps.
- 3). Masalah kompatibilitas dengan keluaran sinyal HDMI 2.1 (FRL6 48Gbps) pada kartu grafis NVIDIA® dapat menyebabkan anomali tampilan atau restart komputer secara otomatis. Kartu grafis NVIDIA® disarankan menggunakan antarmuka DisplayPort. Kartu grafis AMD® dapat menggunakan antarmuka HDMI atau DisplayPort.

Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC

AOC berkomitmen untuk menghadirkan produk berkualitas 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 terkadang tidak dapat dihindari.

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

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



Piksel dan Sub-piksel

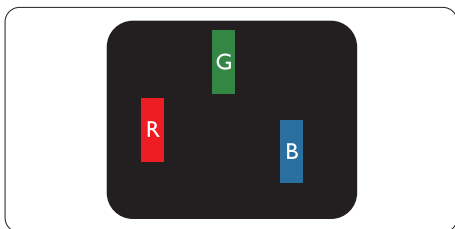
Piksel, atau elemen gambar, tersusun atas tiga sub-piksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Kumpulan banyak piksel membentuk sebuah citra. Apabila seluruh sub-piksel dalam satu piksel menyala, ketiga sub-piksel berwarna tersebut akan tampak sebagai satu piksel putih. Apabila seluruhnya mati, ketiga sub-piksel berwarna tersebut akan tampak sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lain antara sub-piksel yang menyala dan mati akan tampak sebagai piksel tunggal dengan warna berbeda.

Jenis Cacat Piksel

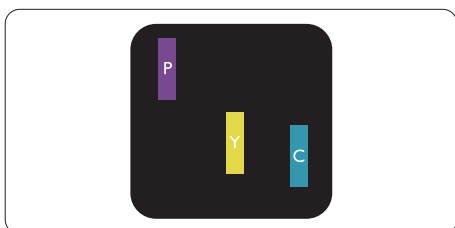
Cacat piksel dan sub-piksel muncul di layar dengan berbagai bentuk. Terdapat dua kategori cacat piksel, serta beberapa jenis cacat sub-piksel di dalam setiap kategori.

Cacat Titik Terang

Cacat titik terang muncul sebagai piksel atau sub-piksel yang senantiasa menyala atau 'aktif'. Dengan kata lain, titik terang adalah sub-piksel yang tampak jelas di layar saat monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik terang.

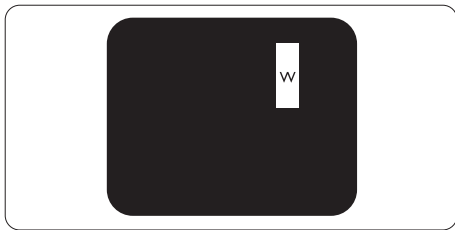


Satu sub-piksel menyala berwarna merah, hijau, atau biru.



Dua sub-piksel menyala yang bersebelahan:

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



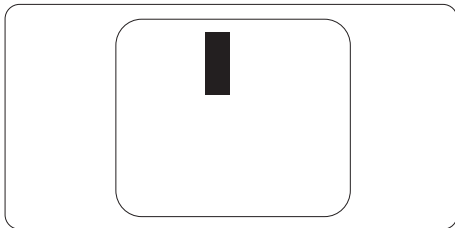
Tiga sub-piksel menyala yang bersebelahan (satu piksel putih).

Catatan

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

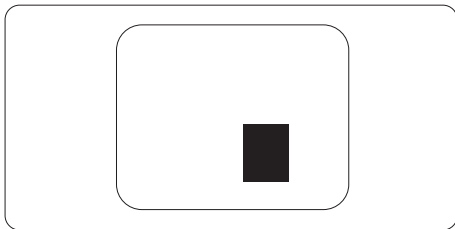
Cacat Titik Hitam

Cacat titik hitam tampak sebagai piksel atau sub-piksel yang selalu gelap atau 'mati'. Dengan kata lain, titik gelap adalah sub-piksel yang menonjol di layar saat monitor menampilkan pola cahaya. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik hitam.



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan sub-piksel sejenis yang letaknya berdekatan mungkin lebih terlihat, AOC juga menetapkan toleransi untuk kedekatan cacat piksel.



Toleransi Cacat Piksel

Untuk memenuhi syarat perbaikan atau penggantian akibat cacat piksel selama masa garansi, panel monitor AOC harus memiliki cacat piksel atau sub-piksel yang melebihi batas toleransi yang tercantum dalam manual daring.

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

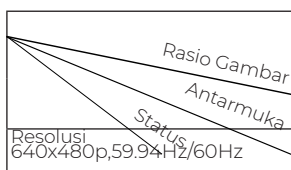
Mode Tampilan Preset

Resolusi PC

Rasio Gambar Antarmuka Status Resolusi	Penuh (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Penuh (Persegi) 1:1 (Persegi) Aspek		24,5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480@60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480@67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480@72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480@75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480@100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400@70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

2560x1440/240Hz							√	√
2560x1440/300Hz							√	√
2560x1440/360Hz							√	√
3440x1440/30Hz	√	√						
3440x1440/60Hz	√	√						
3440x1440/100Hz	√	√						
3440x1440/120Hz	√	√						
3440x1440/240Hz	√	√						
3440x1440/300Hz	√	√						
3440x1440/360Hz	√	√						

Resolusi Video

	Penuh (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Penuh (Persegi) 1:1 (Persegi) Aspek		24,5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
Resolusi 640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
2560x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Hz	√		√		√		√	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√		√		√		√	
3840x2160p,119,88/120Hz	√		√		√		√	

Catatan:

1. Untuk mencapai kualitas gambar yang ideal, rujuklah pada tabel di atas untuk mengatur resolusi sumber sinyal masukan. Resolusi yang direkomendasikan bergantung pada perangkat keluaran sinyal: untuk permainan konsol, rujuk ke "Resolusi Video"; untuk permainan PC, rujuk ke "Resolusi PC".

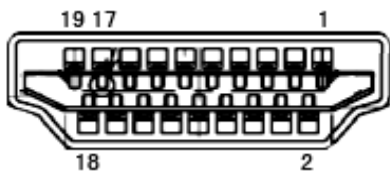
Pengaturan Permainan"

3. Antarmuka DisplayPort 2.1 mendukung UHBR20 dengan lebar pita maksimum 80 Gbps, sedangkan antarmuka HDMI 2.1 mendukung FRL6 dengan lebar pita maksimum 48 Gbps.

4. Untuk memastikan resolusi di atas berfungsi dengan benar, periksalah terlebih dahulu kompatibilitas kartu grafis Anda. Karena setiap produsen kartu grafis memiliki kebijakan yang berbeda, beberapa opsi mungkin tersembunyi. Dukungan aktual bergantung pada kartu grafis.

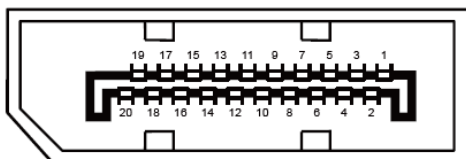
5. Sesuai dengan standar VESA, berbagai sistem operasi dan kartu grafis mungkin mengalami kesalahan kecil (+/- 1Hz) dalam perhitungan refresh rate (laju bingkai). Refresh rate (laju bingkai) aktual yang berlaku.

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.	Pelindung TMDS Data 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.