AOC GAMING



Panduan pengguna

CQ32G42FE

AOC GAMING MONITOR

©2026 AOC. All rights reserved

Version: A00

WWW.AOC.COM

Keselamatan....1
Konvensi Nasional....1
Daya....2
Instalasi....3
Pembersihan....4
Lainnya....5
Pengaturan....6
Isi Kemasan....6
Memasang Dudukan & Basis....7
Menyesuaikan Sudut Pandang....8
Menghubungkan Monitor....9
Pemasangan Dinding....10
Fungsi Adaptive-Sync....11
HDR....12
Penyesuaian....13
Tombol Pintasan....13
Pengaturan OSD....14
Pengaturan Game....15
Gambar....17
Pengaturan....19
Audio....20
Pengaturan OSD....21
Informasi....22
Indikator LED....23
Pemecahan Masalah....24
Spesifikasi....25
Spesifikasi Umum....25
Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC....26
Mode Tampilan Prasetel....29
Alokasi Pin....30
Pasang dan Mainkan....31

Keselamatan

Konvensi Nasional

Subbagian berikut menguraikan 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 merupakan catatan, perhatian, dan peringatan yang digunakan sebagai berikut:



CATATAN: CATATAN menunjukkan informasi penting yang membantu Anda mengoptimalkan penggunaan sistem komputer Anda.



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



PERINGATAN: PERINGATAN menunjukkan adanya potensi cedera fisik serta memberikan petunjuk untuk menghindari masalah tersebut.
Beberapa peringatan mungkin ditampilkan dalam format alternatif dan tanpa disertai ikon. Dalam hal ini, bentuk penyajian peringatan yang spesifik ditetapkan oleh otoritas regulator.

Daya

Monitor hanya boleh dioperasikan menggunakan jenis sumber daya yang tertera pada label. Jika Anda tidak yakin mengenai jenis pasokan daya di rumah Anda, hubungi dealer atau perusahaan listrik setempat.

Monitor ini dilengkapi dengan steker berarde tiga kaki, yaitu steker dengan pin ketiga (pengardean). Steker ini hanya dapat dimasukkan ke dalam Stopkontak Berarde sebagai fitur keselamatan. Jika stopkontak Anda tidak mendukung steker tiga kabel, mintalah teknisi listrik untuk memasang stopkontak yang sesuai, atau gunakan adaptor untuk mengardekan perangkat dengan aman. Jangan menonaktifkan fungsi keselamatan dari steker berarde ini.

Cabut unit selama badai petir atau saat tidak akan digunakan dalam waktu yang lama. Hal ini akan melindungi Monitor dari kerusakan akibat lonjakan daya.

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

Untuk memastikan pengoperasian yang optimal, gunakan Monitor hanya dengan komputer terdaftar UL yang memiliki reseptakel terkonfigurasi sesuai dengan spesifikasi antara 100-240V AC, Min. 5A.

Stopkontak dinding harus dipasang di dekat peralatan dan harus mudah dijangkau.

Instalasi

Jangan menempatkan Monitor di atas 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 produsen atau dijual bersama produk ini. Ikuti petunjuk produsen saat menginstal produk dan gunakan aksesori pemasangan yang direkomendasikan oleh produsen. Kombinasi produk dan troli harus dipindahkan dengan hati-hati.

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

Jangan menempatkan bagian depan produk di lantai.

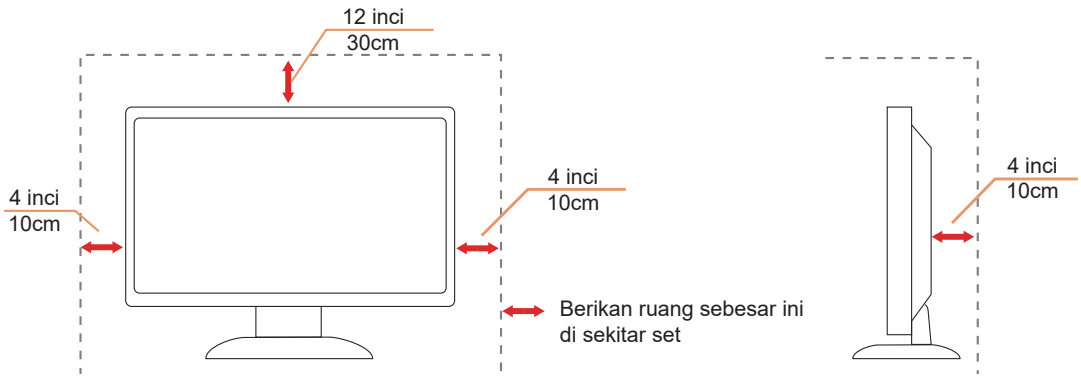
Jika Anda memasang Monitor di dinding atau rak, gunakan kit pemasangan yang disetujui oleh produsen dan ikuti petunjuk kit tersebut.

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

Untuk menghindari potensi kerusakan, seperti Pengelupasan Panel dari bingkai, pastikan Monitor tidak dimiringkan ke bawah melebihi -5 derajat. Apabila batas kemiringan ke bawah maksimum -5 derajat dilampaui, kerusakan pada Monitor tidak akan dicakup oleh garansi.

Perhatikan area ventilasi yang disarankan di sekitar Monitor berikut ini saat Monitor dipasang di dinding atau pada dudukan:

Terpasang dengan dudukan



Pembersihan

⚠ Bersihkan bodi perangkat secara berkala menggunakan kain lembut yang dibasahi air.

⚠ Gunakan kain katun atau mikrofiber lembut saat membersihkan. Pastikan kain dalam kondisi lembap dan hampir kering; jangan sampai cairan masuk ke dalam casing.



⚠ Cabut Kabel Daya sebelum membersihkan produk.

Lainnya

Apabila produk mengeluarkan bau menyengat, bunyi, atau asap, SEGERA cabut steker daya dan hubungi Pusat Layanan.

Pastikan bukaan ventilasi tidak tertutup oleh meja maupun tirai.

Jangan memaparkan Monitor LCD pada getaran keras atau benturan kuat selama pengoperasian.

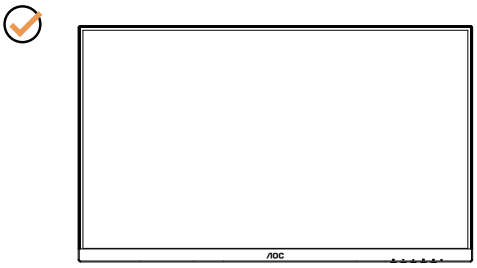
Jangan mengetuk atau menjatuhkan Monitor selama pengoperasian atau transportasi.

Kabel Daya harus memiliki persetujuan keselamatan. Untuk Jerman, jenis kabel harus H03VV-F, 3G, 0,75 mm^2, atau lebih baik.
Untuk negara lain, jenis yang sesuai harus digunakan sebagaimana mestinya.

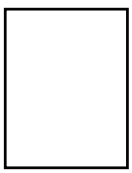
Tekanan suara berlebihan dari earphone dan headphone dapat menyebabkan gangguan pendengaran. Pengaturan equalizer ke maksimum meningkatkan tegangan keluaran earphone dan headphone sehingga meningkatkan tingkat tekanan suara.

Pengaturan

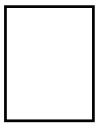
Isi Kemasan



Monitor



Quick Start Guide



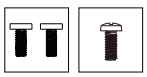
Warranty Card



Stand



Base



M4x2 & M3x1
Stand Screws



Power Cable



HDMI Cable



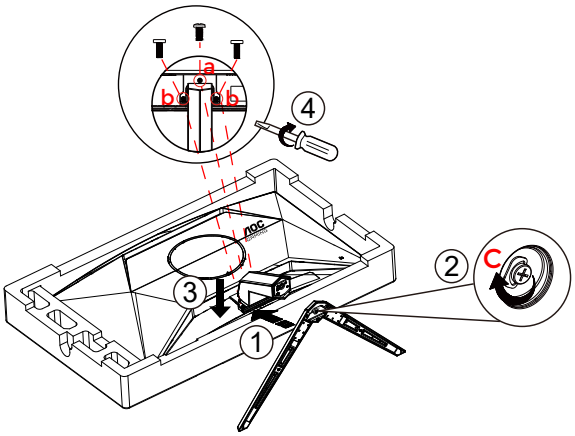
DisplayPort Cable

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

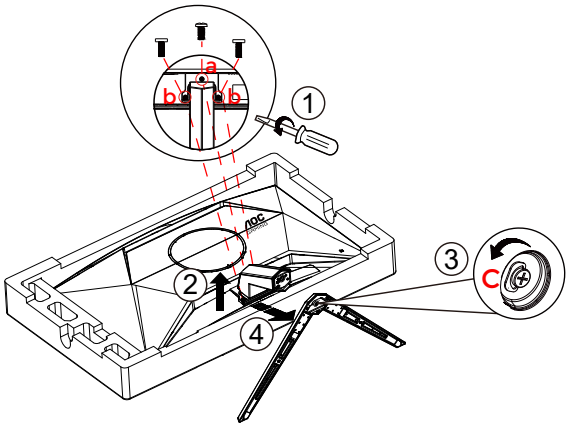
Memasang Dudukan & Basis

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

Pemasangan:



Pelepasan:



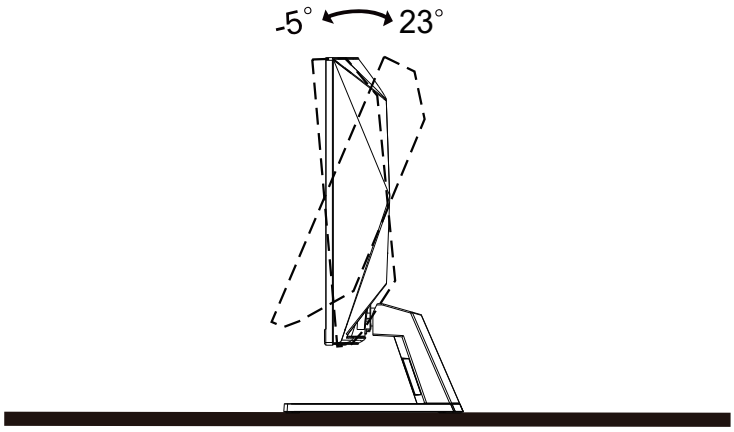
Spesifikasi Sekrup:

a	M3x12 mm	
b	M4x8 mm	
C	M6x23 mm (ulir efektif 5,5 mm)	

CATATAN: Desain tampilan mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.

Menyesuaikan Sudut Pandang

Untuk mendapatkan pengalaman menonton terbaik, disarankan agar pengguna memastikan dapat melihat seluruh wajahnya di layar, kemudian menyesuaikan sudut Monitor berdasarkan preferensi pribadi.
Pegang dudukan agar Monitor tidak terguling saat Anda mengubah sudut Monitor.
Anda dapat menyesuaikan Monitor sebagai berikut:



CATATAN:

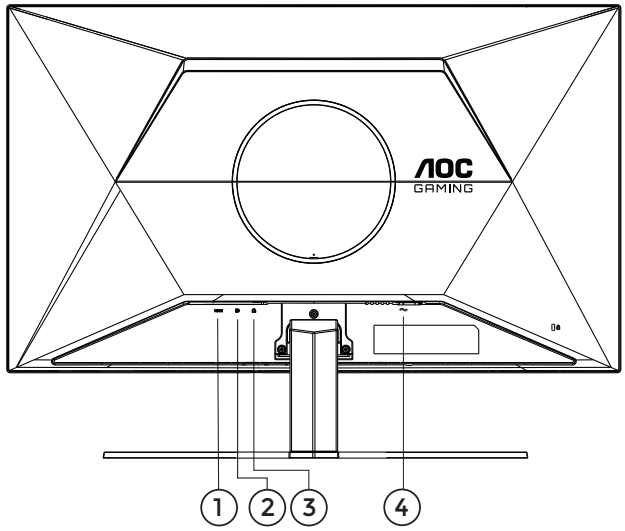
Jangan menyentuh layar LCD saat mengubah sudut. Menyentuh layar LCD dapat menyebabkan kerusakan.

PERINGATAN

- Untuk menghindari potensi kerusakan layar, seperti Pengelupasan Panel, pastikan Monitor tidak miring ke bawah melebihi -5 derajat.
- Jangan menekan layar saat menyesuaikan sudut Monitor. Pegang hanya pada bezel.

Menghubungkan Monitor

Koneksi Kabel di Bagian Belakang Monitor dan Komputer:



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

Hubungkan ke PC

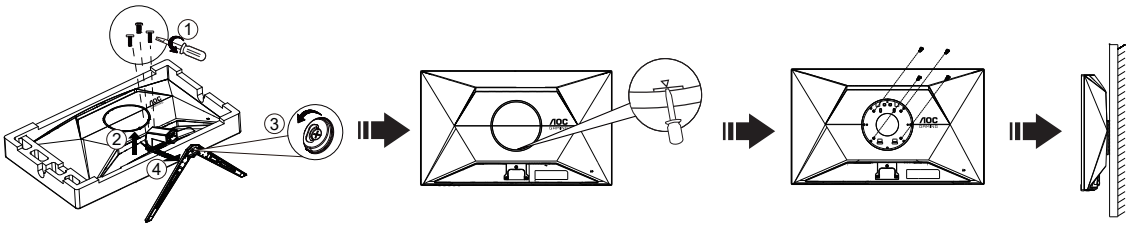
1. Sambungkan Kabel Daya ke bagian belakang Monitor dengan kuat.
2. Matikan komputer Anda dan cabut kabel dayanya.
3. Sambungkan kabel sinyal layar ke konektor video di bagian belakang komputer Anda.
4. Colokkan Kabel Daya komputer dan Monitor Anda ke stopkontak terdekat.
5. Nyalakan komputer dan Monitor Anda.

Jika Monitor Anda menampilkan gambar, pemasangan telah selesai. Jika tidak menampilkan gambar, silakan merujuk ke bagian Pemecahan Masalah.

Untuk melindungi peralatan, pastikan PC dan Monitor LCD selalu dalam keadaan mati sebelum melakukan penyambungan.

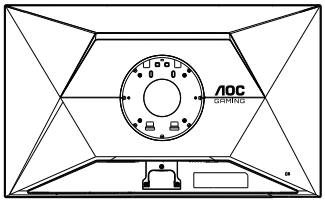
Pemasangan Dinding

Persiapan Memasang Lengan Pemasangan Dinding Opsional

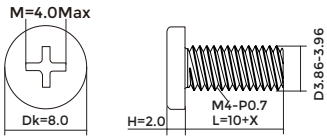


Monitor ini dapat dipasang pada lengan pemasangan dinding yang dibeli secara terpisah. Putuskan sambungan daya sebelum menjalankan prosedur ini. Ikuti langkah-langkah berikut:

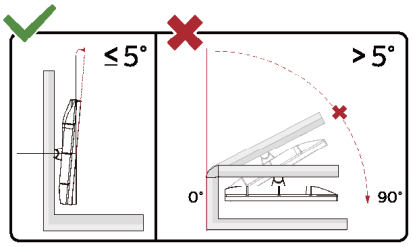
1. Lepaskan dudukan.
2. Masukkan obeng pipih atau alat pipih lainnya ke dalam celah, lalu buka penutup belakang.
3. Ikuti petunjuk pabrikan untuk merakit lengan pemasangan dinding.
4. Tempatkan lengan pemasangan dinding di bagian belakang Monitor. Sejajarkan lubang pada lengan dengan lubang di bagian belakang Monitor.
5. Masukkan 4 sekrup ke dalam lubang, lalu kencangkan.
6. Sambungkan kembali kabel. Merujuklah pada panduan pengguna yang disertakan bersama lengan dudukan dinding opsional untuk instruksi pemasangannya pada dinding.



Spesifikasi sekrup gantungan dinding: M4*(10+X)mm (X=Ketebalan braket dudukan dinding)



Catatan: Lubang sekrup dudukan VESA tidak tersedia pada semua model; harap periksakan kepada dealer atau departemen resmi AOC. Selalu hubungi produsen untuk pemasangan dudukan dinding.



* Desain tampilan mungkin berbeda dari ilustrasi.

PERINGATAN:

1. Untuk menghindari potensi kerusakan layar, seperti Pengelupasan Panel, pastikan Monitor tidak miring ke bawah melebihi -5 derajat.
2. Jangan menekan layar saat menyesuaikan sudut Monitor. Pegang hanya pada bezel.

Fungsi Adaptive-Sync

1. Fungsi Adaptive-Sync bekerja dengan DisplayPort/HDMI
2. Kartu Grafis yang Kompatibel: Daftar rekomendasi tercantum di bawah ini, dan juga dapat dicek dengan mengunjungi www.AMD.com

Kartu Grafis

- Seri Radeon™ RX Vega
- Seri Radeon™ RX 500
- Seri Radeon™ RX 400
- Seri Radeon™ R9/R7 300 (kecuali R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Seri Radeon™ R9 Nano
- Seri Radeon™ R9 Fury
- Seri Radeon™ R9/R7 200 (kecuali R9 270/X, R9 280/X)

Prosesor

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

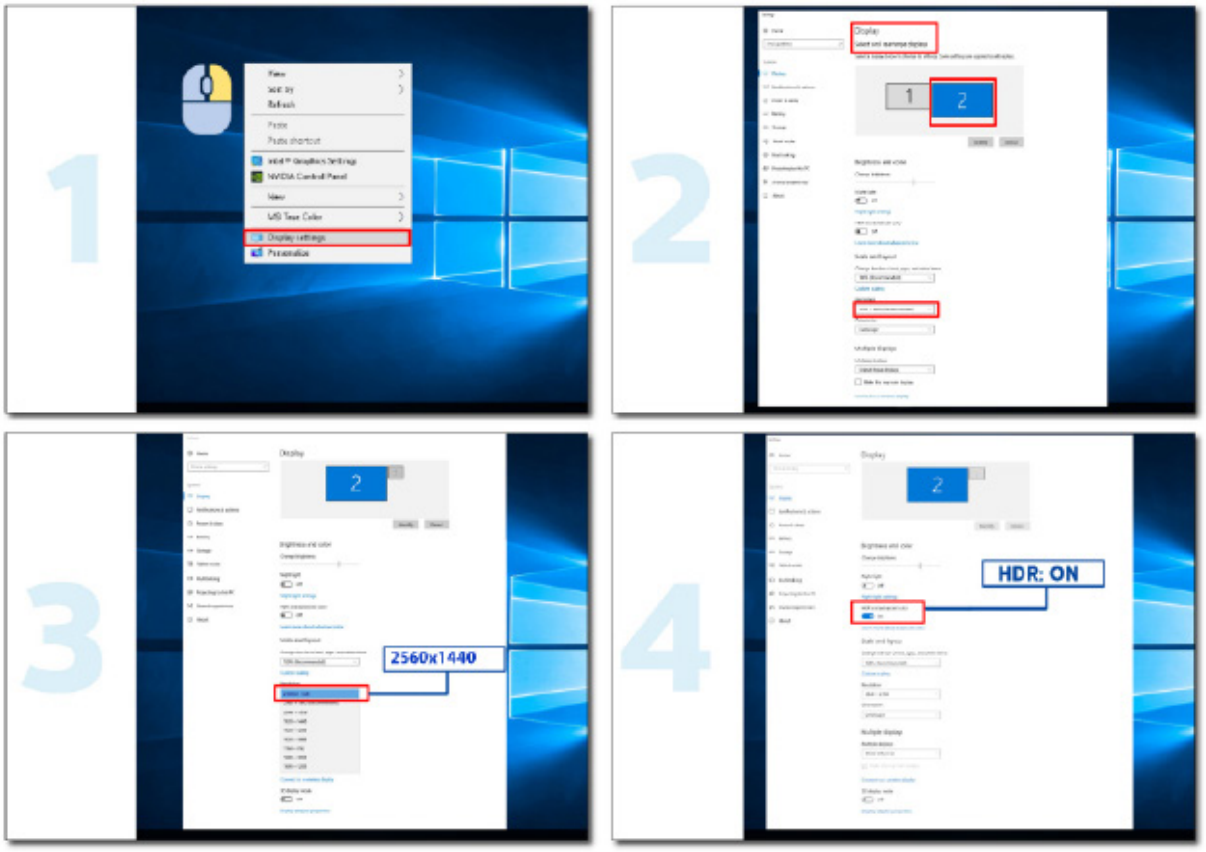
HDR

Kompatibel dengan sinyal masukan dalam format HDR10.
Layar dapat mengaktifkan fungsi HDR secara otomatis jika pemutar dan konten kompatibel. Silakan hubungi produsen perangkat dan penyedia konten untuk informasi mengenai kompatibilitas perangkat serta konten Anda. Silakan pilih “OFF” untuk fungsi HDR jika Anda tidak memerlukan fungsi aktivasi otomatis.

Catatan:

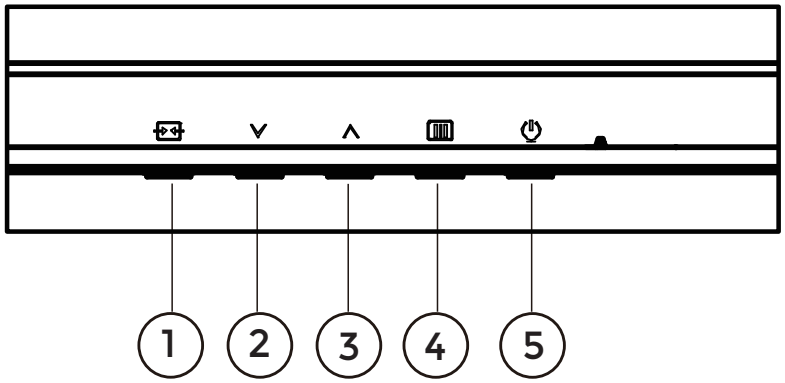
1. Tidak diperlukan pengaturan khusus untuk antarmuka DisplayPort/HDMI pada WIN10 versi di bawah (lebih lama dari) V1703.
2. Hanya antarmuka HDMI yang tersedia dan antarmuka DisplayPort tidak dapat berfungsi pada WIN10 versi V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz hanya disarankan untuk Blu-ray Player, Xbox, dan PlayStation.

a. Resolusi layar diatur ke 2560x1440, dan HDR prasetel ke ON.
b. Setelah masuk ke aplikasi, efek HDR terbaik dapat dicapai saat resolusi diubah menjadi 2560x1440 (jika tersedia).



Penyesuaian

Tombol Pintasan



1	Sumber/Keluar
2	Tombol Pengguna (Mode Game)
3	Titik Putar
4	Menu/Enter
5	Daya

Menu/Enter

Tekan untuk menampilkan OSD atau mengonfirmasi pilihan.

Daya

Tekan Tombol Daya untuk menyalakan Monitor.

Titik Putar

Saat OSD tidak tampil, tekan tombol Titik Putar untuk menampilkan/menyembunyikan Titik Putar.

Tombol Pengguna (Mode Game)

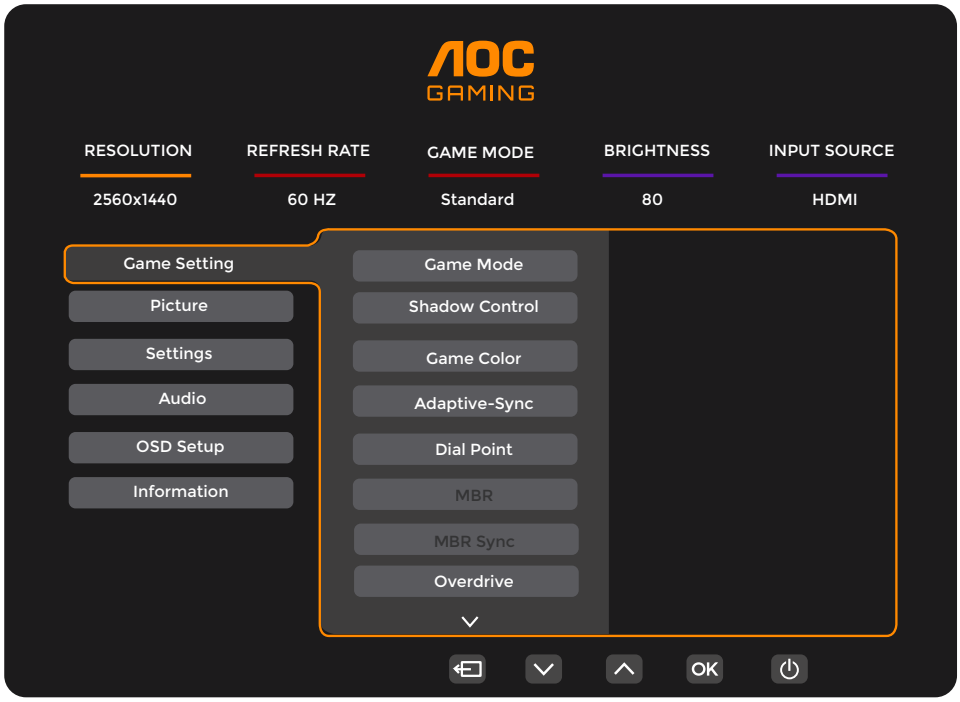
Menu pintasan tombol "∨" yang diatur pengguna: Mode Game/Penghitung Frame.
Pengaturan default adalah Mode Game.
Saat OSD tidak tampil, tekan tombol "∨" untuk membuka fungsi Mode Game, lalu tekan tombol "∨" atau "∧" untuk memilih Mode Game (Standar, FPS, RTS, Balap, Gamer 1, Gamer 2, atau Gamer 3) berdasarkan jenis permainan.

Sumber/Keluar

Saat OSD tidak tampil, tombol Sumber/Keluar 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.



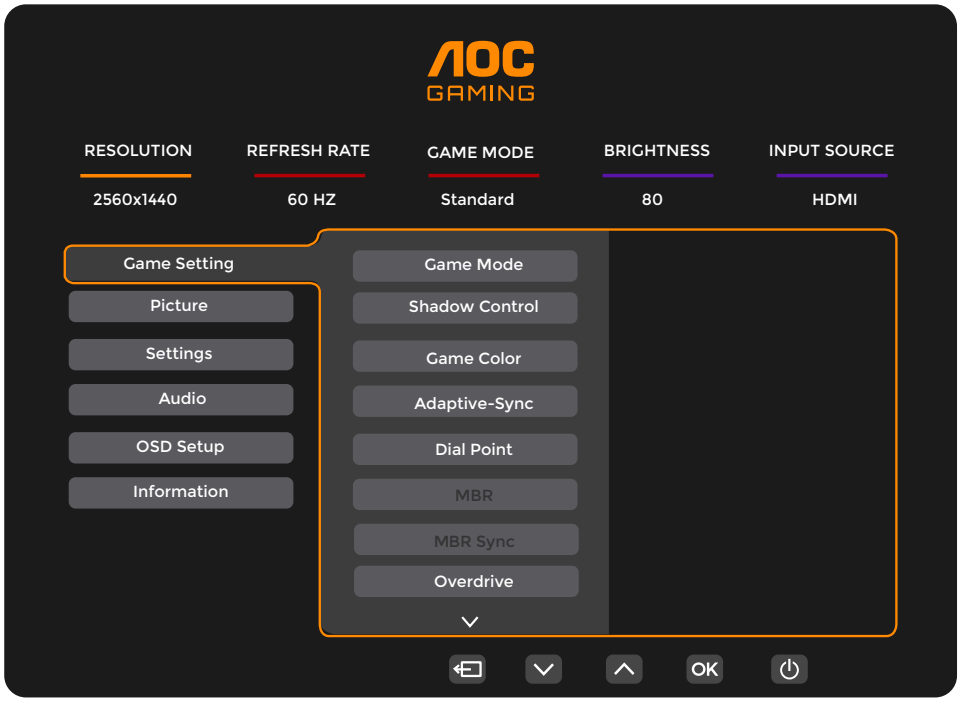
1). Tekan **Tombol MENU** untuk mengaktifkan jendela OSD.

2). Tekan ∨ atau ∧ untuk menavigasi berbagai fungsi. Setelah fungsi yang diinginkan tersorot, tekan **Tombol MENU / OK** untuk mengaktifkannya. Tekan ∨ atau ∧ untuk menavigasi fungsi sub-menu. Setelah fungsi sub-menu yang diinginkan tersorot, tekan **Tombol MENU / OK** untuk mengaktifkannya.

3). Tekan ∨ atau ∧ untuk mengubah pengaturan pada fungsi yang dipilih. Tekan **/** untuk keluar. Jika Anda ingin menyesuaikan fungsi lain, ulangi langkah 2-3.

4). Fungsi Penguncian 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.

Pengaturan Game



Mode Game	Standar	Meningkatkan keterbacaan untuk gim web dan seluler yang sesuai.
	FPS	Untuk memainkan gim FPS (First Person Shooter). Meningkatkan tingkat hitam pada tema gelap.
	RTS	Untuk memainkan gim RTS (Real Time Strategy). Meningkatkan kualitas gambar.
	Balap	Untuk memainkan gim Balap. Memberikan waktu respons tercepat dan saturasi warna tinggi.
	Gamer 1	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 1.
	Gamer 2	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 2.
	Gamer 3	Pengaturan preferensi pengguna disimpan sebagai Gamer 3.
Kontrol Bayangan	0 ~ 20	Nilai default Kontrol Bayangan adalah 0; pengguna dapat menyesuaikan nilai dari 0 hingga 20 untuk mendapatkan gambar yang lebih jelas. Jika gambar terlalu gelap sehingga detail tidak terlihat dengan jelas, sesuaikan nilai dari 0 hingga 20 untuk memperoleh gambar yang jernih.
Warna Game	0 ~ 20	Warna Game menyediakan tingkat 0–20 untuk menyesuaikan saturasi guna menghasilkan gambar yang lebih baik.
Adaptive-Sync	Mati / Nyala	Nonaktifkan atau aktifkan Adaptive-Sync. Pengingat Pengoperasian Adaptive-Sync: Saat fitur Adaptive-Sync diaktifkan, mungkin terjadi kedipan pada beberapa lingkungan permainan.
Titik Putar	Mati / Nyala / Dinamis	Fungsi “Dial Point” menampilkan indikator bidik di tengah layar untuk membantu pemain dalam memainkan game First Person Shooter (FPS) dengan akurasi dan presisi bidikan yang tinggi.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) menyediakan 0–20 tingkat penyesuaian untuk mengurangi motion blur. Catatan: Fungsi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync dinonaktifkan dan laju penyegaran ≥75Hz.
Sinkronisasi MBR	Mati / Nyala	Nonaktifkan atau Aktifkan Sinkronisasi MBR (Motion Blur Remove). Catatan: Fungsi Sinkronisasi MBR dapat disesuaikan saat Adaptive-Sync dinyalakan dan sinyal masukan berfrekuensi variabel, serta frekuensi medan ≥ 75Hz.

Overdrive	Normal	Sesuaikan waktu respons. Catatan: 1. Jika pengguna mengatur OverDrive ke “Tercepat”, gambar yang ditampilkan mungkin menjadi kabur. Pengguna dapat menyesuaikan tingkat OverDrive atau menonaktifkannya sesuai preferensi. 2. Fungsi “Ekstrem” bersifat opsional saat Adaptive-Sync dinonaktifkan dan laju penyegaran ≥75Hz 3. Kecerahan layar akan menurun saat fungsi “Ekstrem” diaktifkan.
	Cepat	
	Lebih Cepat	
	Tercepat	
	Ekstrem	
Penghitung Frame	Mati / Kanan Atas / Kanan Bawah / Kiri Atas / Kiri Bawah	Tampilkan frekuensi V di sudut yang dipilih.
OverClock	Mati / Nyala	Nonaktifkan atau Aktifkan OverClock.

Catatan:

1). Jika “Mode HDR” pada menu “Gambar” diaktifkan, pengaturan “Shadow Control” dan “Warna Game” tidak dapat disesuaikan.

2). Jika “HDR” pada menu “Gambar” diatur ke “DisplayHDR”, pengaturan “Mode Game”, “Shadow Control”, “Warna Game”, “MBR”, “Sinkronisasi MBR”, dan “Ekstrem” pada menu “Overdrive” tidak dapat disesuaikan.

Jika “HDR” pada menu “Gambar” diatur ke “HDR Picture”, “HDR Movie”, atau “HDR Game”, pengaturan “Mode Game”, “Warna Game”, “MBR”, “Sinkronisasi MBR”, dan “Ekstrem” pada menu “Overdrive” tidak dapat disesuaikan.

3). Jika “Ruang Warna” pada menu “Gambar” diatur ke “sRGB”, pengaturan “Shadow Control”, “Warna Game”, “MBR”, “Sinkronisasi MBR”, dan “Ekstrem” pada menu “Overdrive” tidak dapat disesuaikan.

Gambar



Kecerahan	0-100	Penyesuaian Lampu Latar.
Kontras	0-100	Kontras dari Register Digital.
Ketajaman	0-100	Atur Ketajaman.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6 / sRGB	Atur Gamma.
Penyesuaian Eco	Standar	Mode Standar.
	Teks	Mode Teks.
	Internet	Mode Internet.
	Game	Mode Game.
	Film	Mode Film.
	Olahraga	Mode Olahraga.
	Membaca	Mode Membaca.
Suhu Warna	Hangat	Memanggil Suhu Warna Hangat dari EEPROM.
	Normal	Memanggil Suhu Warna Normal dari EEPROM.
	Sejuk	Memanggil Suhu Warna Sejuk dari EEPROM.
	Pengguna	Mengembalikan Suhu Warna dari EEPROM.
Merah	0-100	Gain Merah dari Digital-register.
Hijau	0-100	Gain Hijau dari Digital-register.
Biru	0-100	Gain Biru dari Digital-register.

HDR	Nonaktif	Atur profil HDR sesuai kebutuhan penggunaan Anda. Catatan: Saat HDR terdeteksi, opsi HDR akan ditampilkan untuk disesuaikan.
	DisplayHDR	
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
Mode HDR	Nonaktif	Dioptimalkan untuk warna dan kontras gambar guna menyimulasikan efek HDR. Catatan: Jika HDR tidak terdeteksi, opsi Mode HDR akan ditampilkan untuk disesuaikan.
	Gambar HDR	
	Film HDR	
	Game HDR	
DCR	Nonaktif	Nonaktifkan rasio kontras dinamis.
	Aktif	Aktifkan rasio kontras dinamis.
Ruang Warna	Panel Native	Panel ruang warna standar.
	sRGB	Ruang Warna sRGB.
Mode LowBlue	Nonaktif	Mengurangi gelombang cahaya biru dengan mengendalikan suhu warna.
	Multimedia	
	Internet	
	Perkantoran	
	Membaca	
Rasio Gambar	Penuh / Aspek	Pilih rasio gambar untuk tampilan.

Catatan:

1). Jika “Mode HDR” diaktifkan, pengaturan “Kontras”, “Gamma”, “Penyesuaian Eco”, “Suhu Warna”, “Ruang Warna”, dan “Mode LowBlue” tidak dapat disesuaikan.

2). Jika “HDR” diatur ke “DisplayHDR”, seluruh pengaturan dalam menu “Gambar” kecuali “HDR” dan “Ketajaman” tidak dapat disesuaikan. Jika “HDR” diatur ke “HDR Picture”, “HDR Movie”, atau “HDR Game”, pengaturan “Gamma”, “Penyesuaian Eco”, “Suhu Warna”, “DCR”, “Ruang Warna”, dan “Mode LowBlue” tidak dapat disesuaikan.

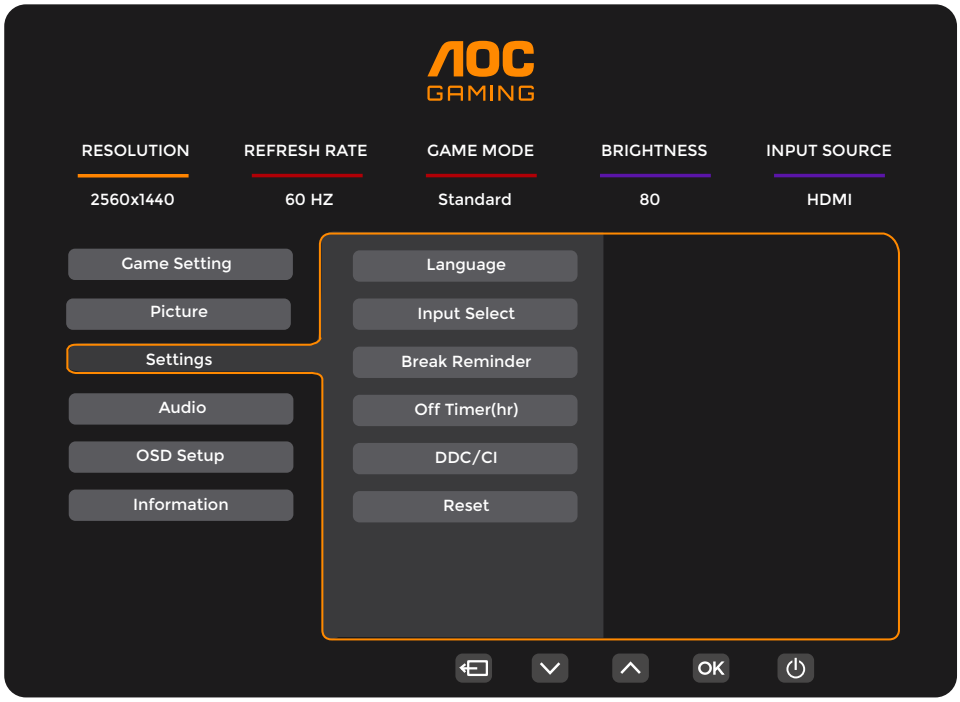
3). Jika “Ruang Warna” diatur ke “sRGB”, pengaturan “Kontras”, “Gamma”, “Penyesuaian Eco”, “Suhu Warna”, “Mode HDR”, dan “Mode LowBlue” tidak dapat disesuaikan.

4). Apabila “Penyesuaian Eco” diatur ke “Reading”, pengaturan “Kontras”, “Suhu Warna”, “DCR”, “Ruang Warna”, dan “Mode LowBlue” tidak dapat diubah.

5). Apabila “Mode Game” pada “Game Setting” diatur ke mode selain “Standard”, pengaturan “Penyesuaian Eco”, “Mode HDR”, dan “Ruang Warna” tidak dapat diubah.

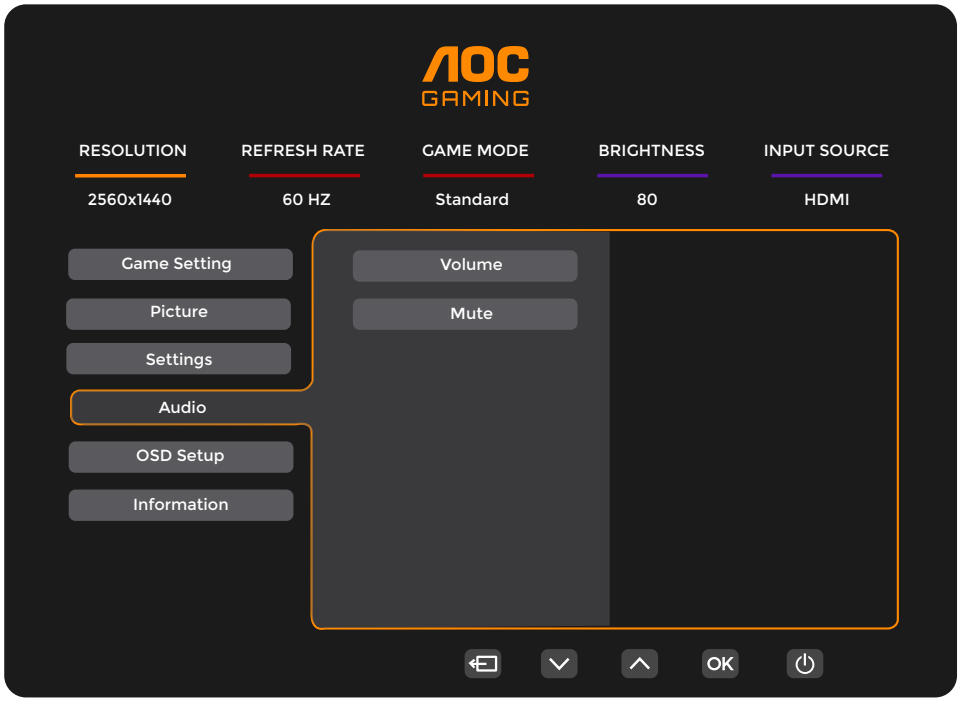
6). Jika resolusi sinyal masukan merupakan resolusi native, opsi “Image Ratio” tidak tersedia.

Pengaturan



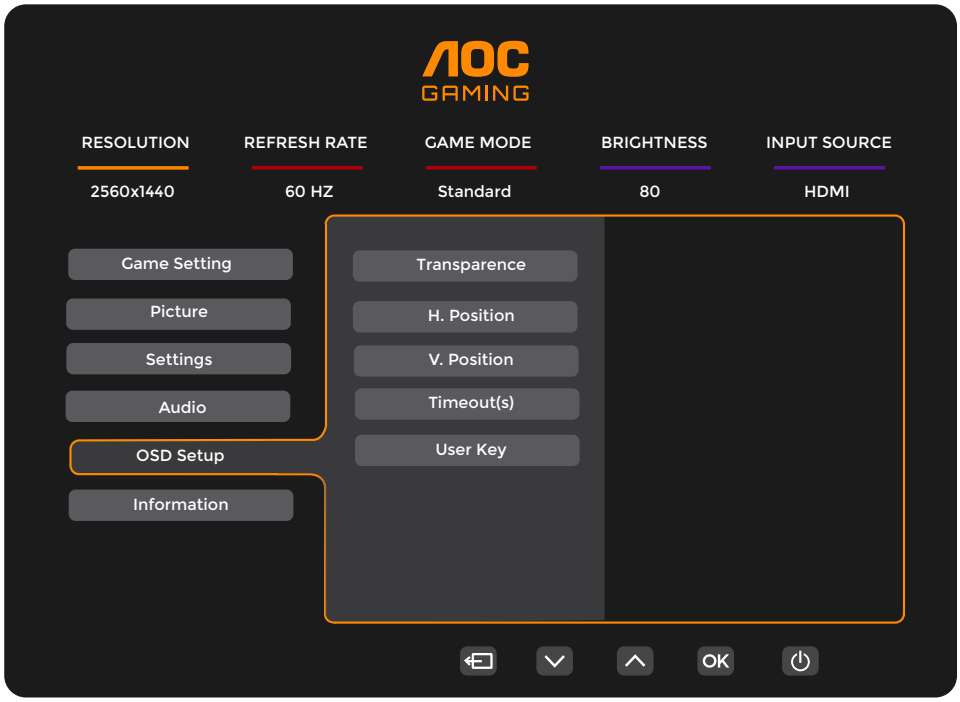
Bahasa		Pilih bahasa OSD.
Pilih Input	Auto / HDMI / DP	Pilih Sumber Sinyal Input.
Pengingat Istirahat	Mati / Nyala	Peringatan istirahat apabila pengguna bekerja secara terus-menerus selama lebih dari 1 jam.
Timer Matikan (jam)	0–24 jam	Tentukan waktu pemadaman DC.
DDC/CI	Tidak / Ya	Aktifkan/Nonaktifkan Dukungan DDC/CI.
Setel Ulang	Tidak / Ya	Kembalikan menu ke pengaturan awal.

Audio



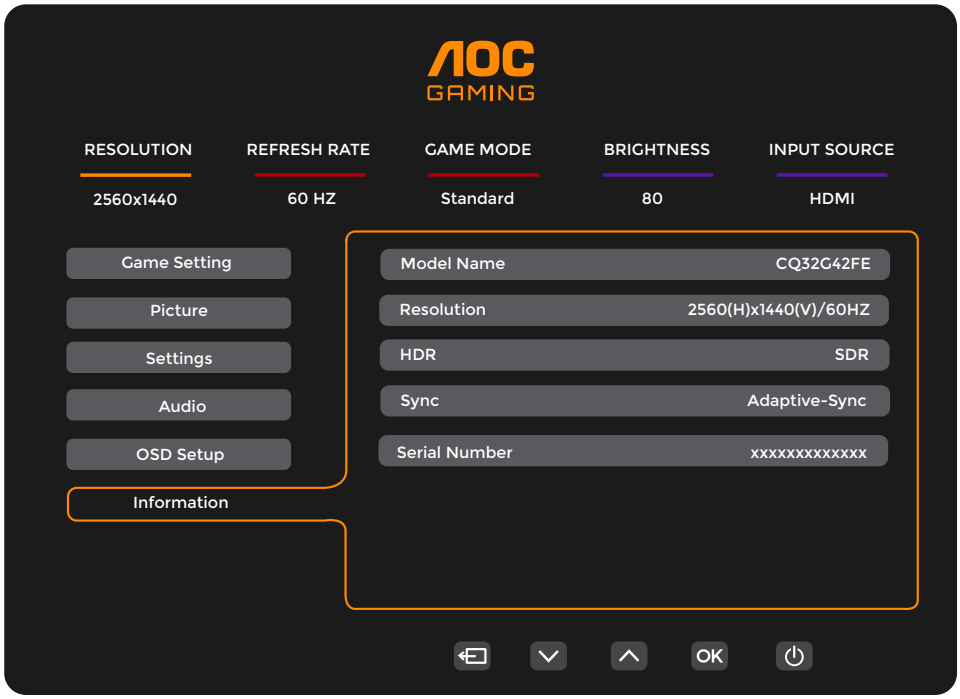
Volume	0-100	Penyesuaian Volume.
Senyap	Mati / Nyala	Senyapkan volume.

Pengaturan OSD



Transparansi	0-100	Sesuaikan tingkat transparansi OSD.
Posisi H	0-100	Sesuaikan posisi horizontal OSD.
Posisi V	0-100	Sesuaikan posisi vertikal OSD.
Batas Waktu (dtk)	5-120	Sesuaikan Batas Waktu OSD.
Tombol Pengguna	Mode Game / Penghitung Frame	Menu pintasan tombol “⋁” yang ditetapkan pengguna.

Informasi


AOC
GAMING
RESOLUTION
REFRESH RATE
GAME MODE
BRIGHTNESS
INPUT SOURCE
2560x1440
60 HZ
Standard
80
HDMI
Game Setting
Picture
Settings
Audio
OSD Setup
Information
Model Name
CQ32G42FE
Resolution
2560(H)x1440(V)/60HZ
HDR
SDR
Sync
Adaptive-Sync
Serial Number
xxxxxxxxxxxx
OK

Indikator LED

Status	**Warna LED**
Mode Daya Penuh	Putih
Mode Nonaktif Aktif	Oranye

Pemecahan Masalah

Masalah & Pertanyaan	Kemungkinan Solusi
LED Daya Tidak Menyala	Pastikan Tombol Daya dalam posisi ON dan Kabel Daya tersambung dengan benar ke Stopkontak Berarde serta ke Monitor.
Tidak ada tampilan pada layar	• Apakah Kabel Daya tersambung dengan benar? Periksa sambungan Kabel Daya dan catu daya. • Apakah kabel video tersambung dengan benar? (Terhubung menggunakan kabel HDMI) Periksa koneksi kabel HDMI. (Terhubung menggunakan kabel DisplayPort) Periksa koneksi kabel DisplayPort. * Input HDMI/DisplayPort tidak tersedia pada semua model. • Jika daya menyala, nyalakan ulang komputer untuk menampilkan layar awal (layar login). Jika layar awal (layar login) muncul, jalankan komputer dalam mode yang sesuai (mode aman untuk Windows 7/8/10), lalu ubah frekuensi Kartu Video. (Lihat Mengatur Resolusi Optimal) Jika layar awal (layar login) tidak muncul, hubungi Pusat Layanan atau dealer Anda. • Apakah Anda melihat "Input Tidak Didukung" di layar? Pesan ini dapat muncul jika sinyal dari Kartu Video melebihi resolusi dan frekuensi maksimum yang dapat ditangani oleh Monitor dengan baik. Sesuaikan resolusi dan frekuensi maksimum agar dapat ditangani oleh Monitor dengan baik. • Pastikan Driver Monitor AOC telah terinstal.
Gambar Buram & Terdapat Masalah Bayangan Hantu	Sesuaikan pengaturan Kontras dan Kecerahan. Tekan tombol pintas (AUTO) untuk penyesuaian otomatis. Pastikan Anda tidak menggunakan kabel ekstensi atau kotak sakelar. Disarankan untuk mencolokkan Monitor langsung ke konektor keluaran Kartu Video di bagian belakang.
Gambar Memantul, Berkedip, atau Pola Gelombang Muncul pada Layar	Jauhkan perangkat elektronik yang berpotensi menyebabkan interferensi listrik dari Monitor. Gunakan laju penyegaran maksimum yang didukung oleh Monitor pada resolusi yang sedang digunakan.
Monitor Terkunci dalam Mode Nonaktif Aktif"	Sakelar Daya Komputer harus dalam posisi ON. Kartu Video Komputer harus terpasang dengan kokoh pada slotnya. Pastikan kabel video Monitor terhubung dengan benar ke komputer. Periksa kabel video Monitor dan pastikan tidak ada pin yang bengkok. Pastikan komputer berfungsi dengan baik dengan menekan tombol CAPS LOCK pada papan ketik sambil memperhatikan lampu indikator CAPS LOCK. Lampu indikator harus menyala atau padam setelah tombol CAPS LOCK ditekan.
Salah satu warna primer hilang (MERAH, HIJAU, atau BIRU)	Periksa kabel video Monitor dan pastikan tidak ada pin yang rusak. Pastikan kabel video Monitor terhubung dengan benar ke komputer.
Gambar layar tidak rata tengah atau ukurannya tidak sesuai	Sesuaikan Posisi-H dan Posisi-V atau tekan tombol pintas (AUTO).
Terdapat cacat warna pada gambar (warna putih tidak tampak putih)	Sesuaikan warna RGB atau pilih suhu warna yang diinginkan.
Gangguan horizontal atau vertikal pada layar	Gunakan mode matikan daya 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 di dalam manual CD atau www.aoc.com (untuk menemukan model yang Anda beli di negara Anda dan mengakses Informasi Regulasi & Layanan di halaman Dukungan).

Spesifikasi

Spesifikasi Umum

Panel	Nama Model	CQ32G42FE	
	Sistem Penggerak	LCD Warna TFT	
	Ukuran Gambar Tampilan	Diagonal 80,0 cm	
	Jarak Piksel	0,2724 mm (H) x 0,2724 mm (V)	
	Video	Antarmuka HDMI & Antarmuka DisplayPort	
	Warna Tampilan	16,7 Jt Warna	
Lainnya	Rentang Pemindaian Horizontal	30k-230kHz (HDMI) 30k~255kHz (DisplayPort)	
	Ukuran Pemindaian Horizontal (Maksimum)	697,334 mm	
	Rentang Pemindaian Vertikal	48~144Hz (HDMI) 48~170Hz (DisplayPort)	
	Ukuran Pemindaian Vertikal (Maksimum)	392,256 mm	
	Resolusi Prasetel Optimal	2560X1440@60Hz	
	Resolusi Maksimum	2560x1440@144Hz (HDMI) 2560x1440@170Hz[1] (DisplayPort)	
	Pasang & Mainkan	VESA DDC2B/CI	
	Sumber Daya	100-240V~ 50/60Hz 1,5A	
	Konsumsi Daya	Umum (kecerahan dan kontras default)	32W
		Maks. (kecerahan = 100, kontras = 100)	≤51W
		Mode Siaga	≤0,3W
	Disipasi Panas	Pengoperasian Normal	109,22 BTU/jam (umum)
		Mode Tidur (mode siaga)	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati	<1,02 BTU/jam
		Mode Mati (Sakelar AC)	0 BTU/jam
Karakteristik Fisik	Jenis Konektor	HDMI/DisplayPort/Keluaran Earphone	
	Jenis Kabel Sinyal	Dapat Dilepas	
	Speaker Bawaan	2Wx2	
Lingkungan	Suhu	Operasional	0˚C~40˚C
		Non-Operasional	-25˚C~55˚C
	Kelembapan	Operasional	10%~85% (Tanpa Kondensasi)
		Non-Operasional	5%~93% (tanpa kondensasi)
	Ketinggian	Operasional	0 m~5.000 m (0 kaki~16.404 kaki)
		Non-Operasional	0 m~12.192 m (0 kaki~40.000 kaki)

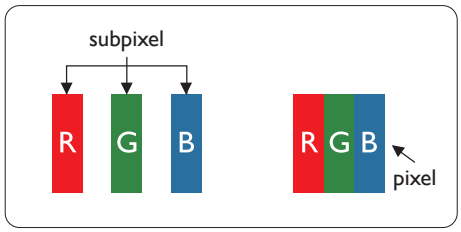
[1] Catatan: Overclocking tercapai ketika resolusi berada pada 2560x1440@165Hz / 2560x1440@170Hz. Jika terjadi kesalahan tampilan selama overclocking, harap sesuaikan laju penyegaran ke 144Hz.

Kebijakan Cacat Piksel Panel Monitor AOC

AOC berupaya menghadirkan produk berkualitas tertinggi. Kami menggunakan sejumlah proses manufaktur tercanggih di industri dan menerapkan kontrol kualitas yang ketat. Namun, cacat piksel atau subpiksel pada panel Monitor yang digunakan dalam monitor terkadang tidak dapat dihindari.

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

Selain itu, AOC menetapkan standar kualitas yang lebih tinggi untuk jenis atau kombinasi cacat piksel tertentu yang lebih mencolok dibandingkan jenis lainnya. Kebijakan ini berlaku di seluruh dunia.



Piksel dan Subpiksel

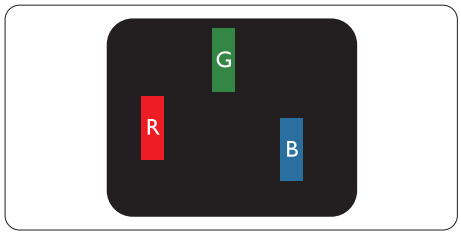
Piksel, atau elemen gambar, tersusun atas tiga subpiksel dengan warna primer merah, hijau, dan biru. Kumpulan piksel membentuk suatu gambar. Apabila seluruh subpiksel dalam satu piksel menyala, ketiga subpiksel berwarna tersebut akan tampak sebagai satu piksel putih. Sebaliknya, apabila seluruhnya padam, ketiga subpiksel tersebut akan tampak sebagai satu piksel hitam. Kombinasi lain antara subpiksel yang menyala dan padam akan tampak sebagai piksel tunggal berwarna lain.

Jenis Cacat Piksel

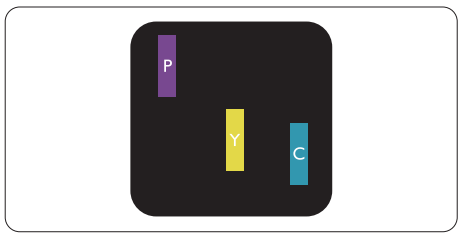
Cacat piksel dan subpiksel tampil di layar dalam berbagai wujud. Terdapat dua kategori cacat piksel serta beberapa jenis cacat subpiksel dalam masing-masing kategori.

Cacat Titik Terang

Cacat titik terang muncul berupa piksel atau subpiksel yang senantiasa menyala atau 'aktif'. Dengan kata lain, Titik Terang merupakan subpiksel yang tampak menonjol di layar ketika Monitor menampilkan pola gelap. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik terang.



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

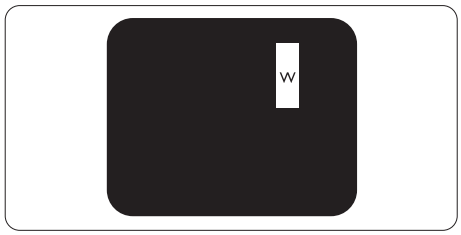


Dua sub-piksel yang menyala secara bersebelahan:

- Merah + Biru = Ungu

- Merah + Hijau = Kuning

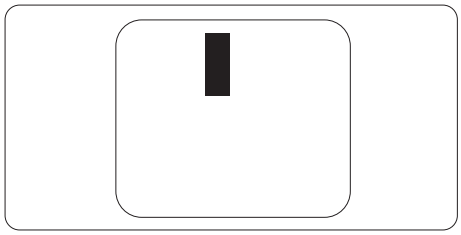
- Hijau + Biru = Sian (Biru Muda)



Tiga sub-piksel yang menyala secara bersebelahan (satu piksel putih).
Catatan
Titik Terang merah atau biru harus lebih dari 50% lebih terang daripada titik-titik di sekitarnya, sedangkan Titik Terang hijau harus 30% lebih terang daripada titik-titik di sekitarnya.

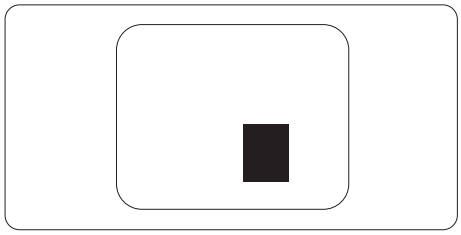
Cacat Titik Hitam

Cacat titik hitam tampak sebagai piksel atau sub-piksel yang selalu gelap atau 'mati'. Artinya, titik gelap merupakan sub-piksel yang terlihat menonjol pada layar saat Monitor menampilkan pola terang. Berikut adalah jenis-jenis cacat titik hitam tersebut.



Kedekatan Cacat Piksel

Karena cacat piksel dan sub-piksel sejenis yang saling berdekatan dapat terlihat lebih mencolok, AOC juga menetapkan toleransi untuk kedekatan cacat piksel.



Toleransi Cacat Piksel

Agar memenuhi syarat perbaikan atau penggantian akibat cacat piksel selama masa garansi, panel Monitor pada monitor panel AOC harus memiliki cacat piksel atau sub-piksel yang melampaui toleransi yang tercantum dalam panduan web.

CACAT TITIK TERANG	**TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA**
1 subpiksel menyala	2
2 subpiksel menyala berdekatan	1
3 subpiksel menyala berdekatan (satu piksel putih)	0
Jarak antara dua cacat Titik Terang*	≥15mm
Total cacat Titik Terang dari semua jenis	2
CACAT TITIK HITAM	**TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA**
1 subpiksel gelap	5 atau kurang
2 subpiksel gelap berdekatan	2 atau kurang
3 subpiksel gelap berdekatan	≤0
Jarak antara dua cacat Titik Hitam*	≥15mm
Total cacat Titik Hitam dari semua jenis	5 atau kurang
TOTAL CACAT TITIK	**TINGKAT YANG DAPAT DITERIMA**
Total cacat titik terang atau hitam dari semua jenis	5 atau kurang

Catatan

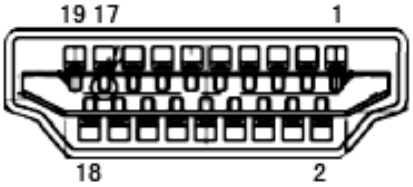
*: 1 atau 2 cacat subpiksel yang berdekatan = 1 cacat titik.

Mode Tampilan Prasetel

STANDAR	RESOLUSI (±1 Hz)	FREKUENSI HORIZONTAL (kHz)	FREKUENSI VERTIKAL (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	50.313	99.826
	640x480@120Hz	60.938	119.72
SVGA	800x600@56Hz	35.16	56.25
	800x600@60Hz	37.88	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.36	60
	1024x768@70Hz	56.476	70.07
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x720@60HZ	44.772	59.855
Full HD	1920x1080@50Hz	28.125	50
	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	135	120
QHD	2560x1440@60Hz	88.86	60
	2560x1440@100Hz	151	100
	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	214.563	144
QHD (DisplayPort) (Overclock)	2560x1440@165Hz	247.665	165
	2560x1440@170Hz	253.301	170
MODE IBM			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70
MODE MAC			
VGA	640x480@67Hz	35	67
SVGA	832x624@75Hz	49.725	75
XGA	1024x768@75Hz	60.241	75

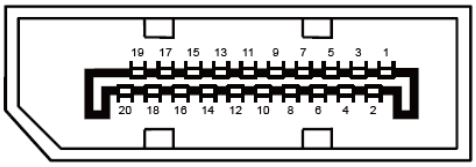
Catatan: Berdasarkan standar VESA, mungkin terdapat toleransi kesalahan (+/-1 Hz) saat menghitung laju penyegaran (frekuensi medan) pada berbagai sistem operasi dan kartu grafis. Guna meningkatkan kompatibilitas, nilai laju penyegaran nominal produk ini telah dibulatkan. Harap mengacu pada spesifikasi produk aktual.

Alokasi Pin



Kabel Sinyal Tampilan Warna 19-Pin

No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Ground DDC/CEC
2.	Shield TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Daya +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Shield TMDS Clock	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Shield TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Dicadangkan (N.C. pada perangkat)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Pelindung TMDS Data 0	16.	SDA		



Kabel Sinyal Layar Warna 20-Pin

No. Pin	Nama Sinyal	No. Pin	Nama Sinyal
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	Kembalikan DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Pasang dan Mainkan

Fitur DDC2B Pasang & Mainkan

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

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

HDMI®
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE