

Trik Membuat Usplash Ubuntu

Mudafiq Riyan Pratama

ryan.movingforward@gmail.com

http://dhafiq-san.blogspot.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

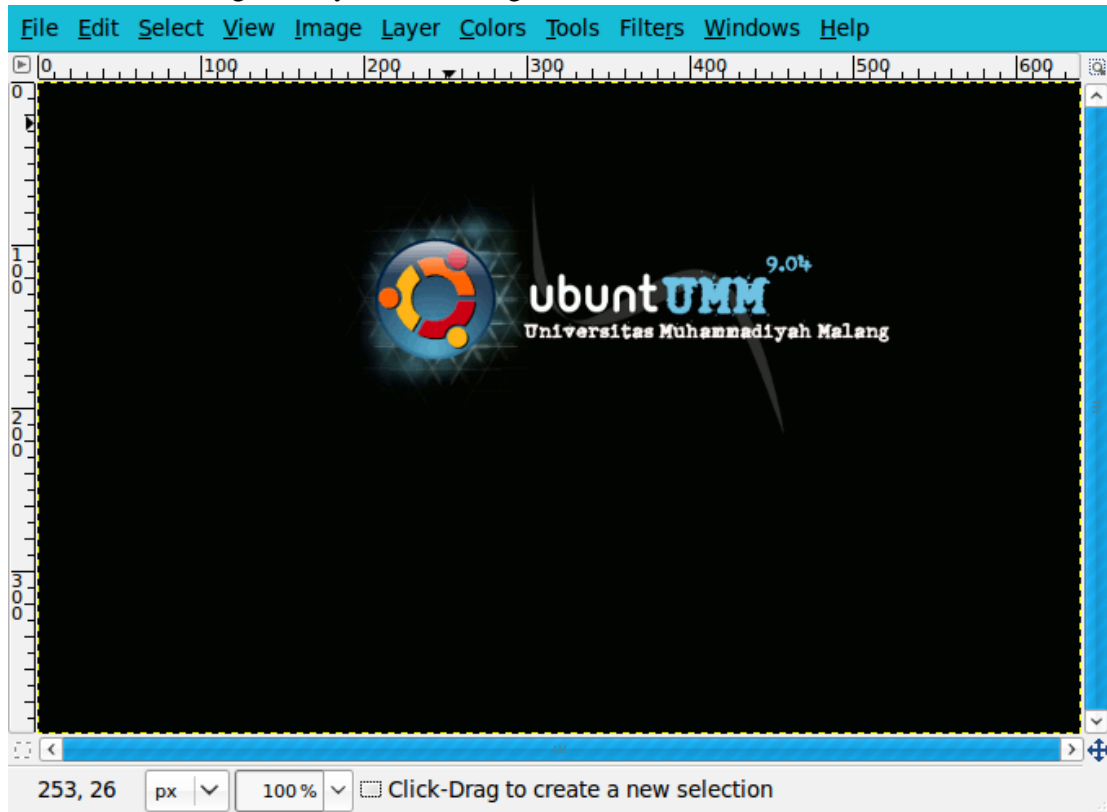
Usplash atau booting screen atau loading screen atau boot splash image atau boot progress splash adalah suatu splash screen yang menampilkan progress/loading sebelum masuk ke login screen/gdm.

Saya akan berbagi ilmu dalam meng-*customisasi* usplash ubuntu. Ini bermula dari proyek kami ketika akan me-*launching* distro ubuntu dikampus kami. Kami mempelajari ini selama kurang lebih 2 bulan untuk proses pembuatan usplash. Akhirnya selama itu, kami menemukan trik khusus dalam meng-*customisasi* usplash ubuntu, dan saat itu kami meng-*customisasi* ubuntu 9.04. Dan distro tersebut kami beri nama **ubuntUMM** yang merupakan distro **Ubuntu Universitas Muhammadiyah Malang**.



Dunia open source memberi kebebasan kepada user untuk mengubah seluruh tampilan yang ada pada sistem operasi sesuai keinginan kita. Kali ini kita akan membuat usplash ubuntu melalui GIMP (GNU Image Manipulation Program). Saya akan memberikan langkah-perlangkah sedikit-demi-sedikit agar lebih bisa dipahami.

Tahap 1- Pembuatan Desain Gambar Menggunakan GIMP:

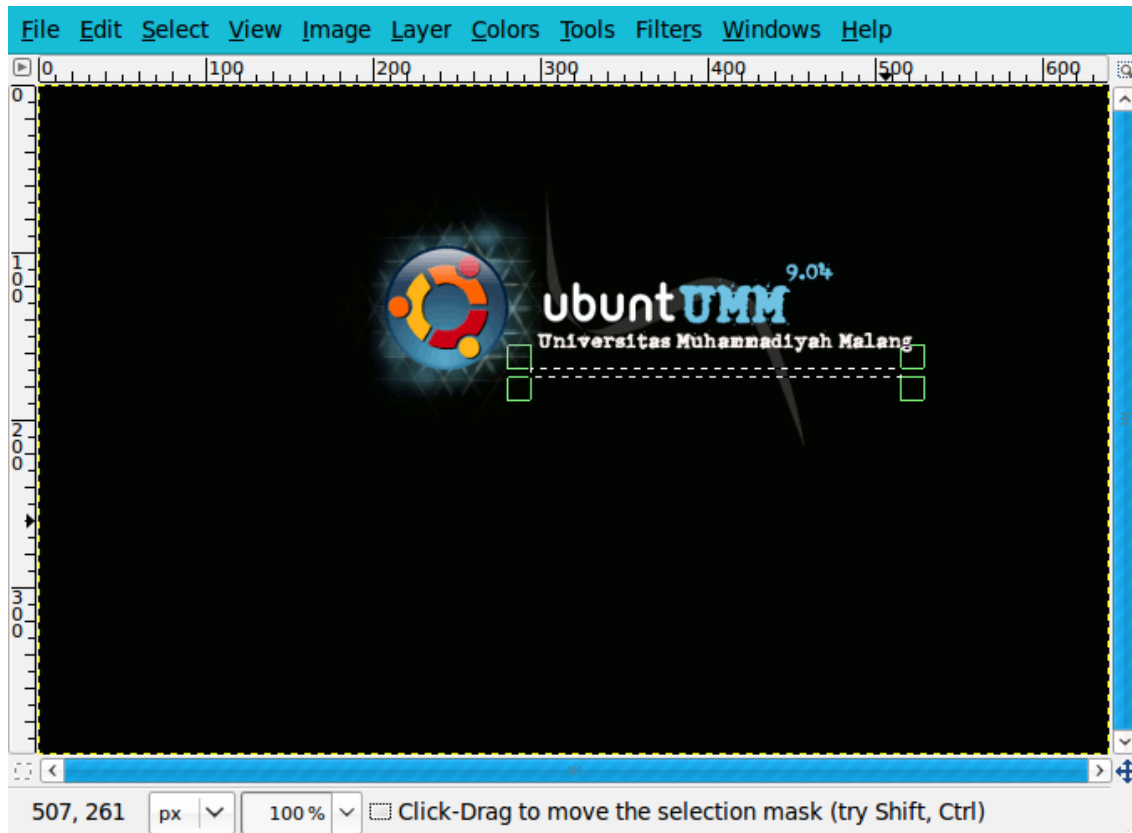
1. Jalankan GIMP (Application → Graphics → GIMP Image Editor)
2. Buatlah desain gambar usplash ubuntu dengan ukuran resolusi masing-masing: **640x400**, **640x480**, **800x600**, **1024x768**, dan **1280x1024**
Misal desain gambarnya adalah sebagai berikut:




Gambar background usplash ubuntu-UMM 9.04


3. Jika desain gambar yang anda buat terdiri dari banyak layer, jadikan satu layer dengan cara: **klik kanan pada salah satu layer → pilih Flatten Image.**
4. Buatlah layer baru. Pilih **Create New Layer** yang ada pada pojok kiri bawah di jendela layer. Icon seperti berikut  kemudian beri nama **progress bar**, kemudian **OK**
5. Kemudian langkah berikutnya adalah membuat progress bar. Buatlah progress bar dengan menggunakan **Rectangle Select Tool** pada Toolbox. Pilih icon berikut 

6. Buatlah bentuk progress bar berupa persegi panjang menggunakan **Rectangle Select Tool** tersebut. Seperti gambar dibawah ini:

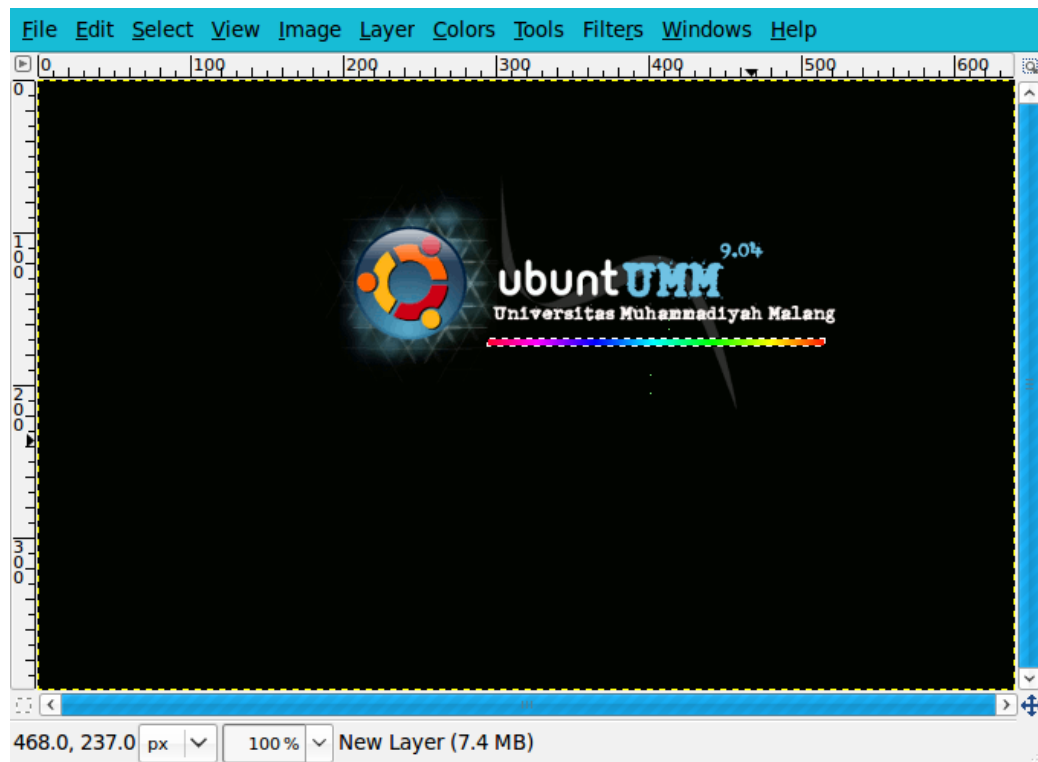


7. Beri warna pada progress bar yang barusan dibuat menggunakan  **Bucket Fill Tool** (untuk memberi satu warna)

atau

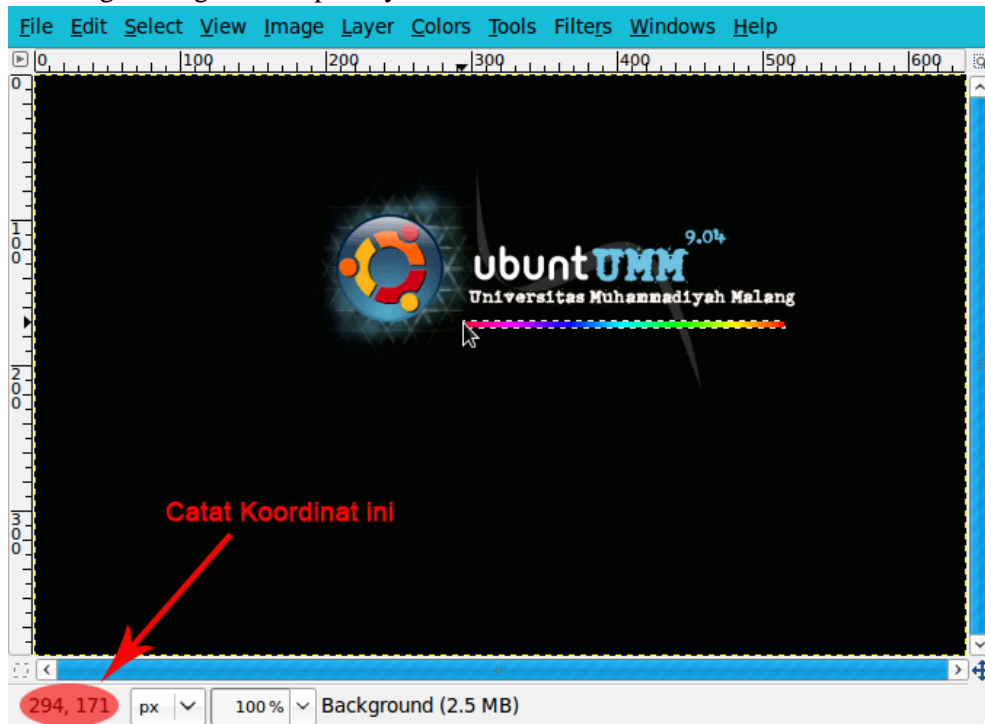
menggunakan  **Blend Tool** (untuk memberi warna dengan perpaduan lebih dari satu warna/gradient)


8. Hingga progress bar telah berwarna. Seperti gambar berikut yang menggunakan **Blend Tool** dengan perpaduan warna pelangi.

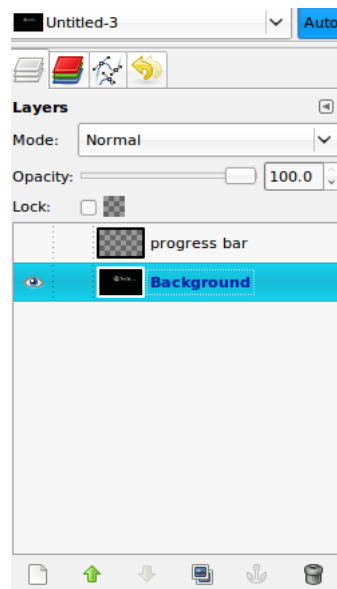


9. Setelah progress bar selesai dibuat. Langkah berikutnya adalah meng-*convert* atau menyatukan atau mengenalkan warna masing-masing gambar yang ada pada desain di atas. Dengan cara: pada menu, pilih **Image** → **Mode** → **Indexed...**
10. Kemudian muncul jendela **Indexed Color Conversion**, kemudian klik pada tombol **Convert**

11. Catatlah koordinat progress bar ditiap-tiap resolusi gambar. Arahkan kursor mouse pada ujung paling kiri progress bar. Kemudian catat pada gedit untuk koordinat progress bar dimasing-masing ukuran resolusi gambar. Karena koordinat progress bar dimasing-masing resolusi pastinya berbeda.



12. Hilangkah tanda mata  yang ada pada layer **progress bar**. Dan pilih/aktifkan layer **background**



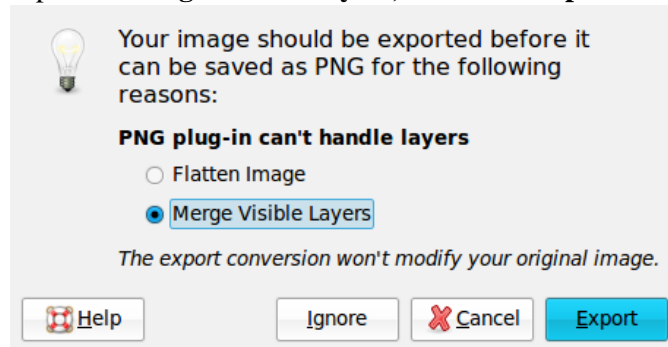
13. Kemudian simpan. Pada menu, **File** → **Save As...**

14. Beri nama:

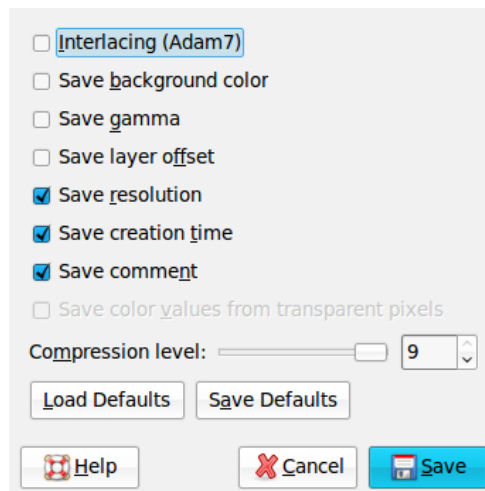
- **usplash_640_400.png** untuk ukuran 640x400.
- **usplash_640_480.png** untuk ukuran 640x480.
- **usplash_800_600.png** untuk ukuran 800x600.
- **usplash_1024_768.png** untuk ukuran 1024x768.
- **usplash_1280_1024.png** untuk ukuran 1280x1024.


15. Kemudian **Save**.

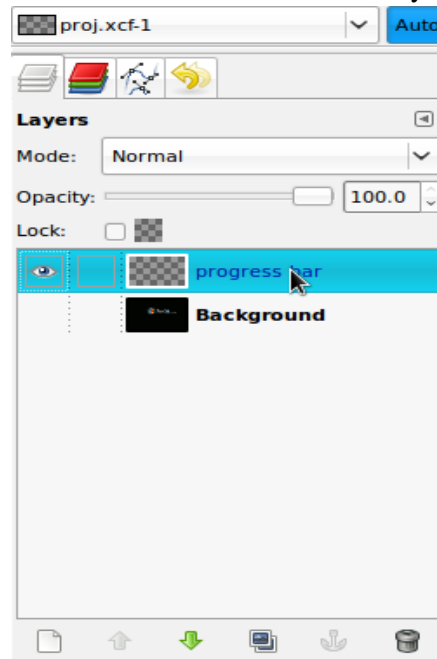
16. Pastikan pada pilihan **Merge Visible Layers**, kemudian **Export**





17. Langsung **Save**

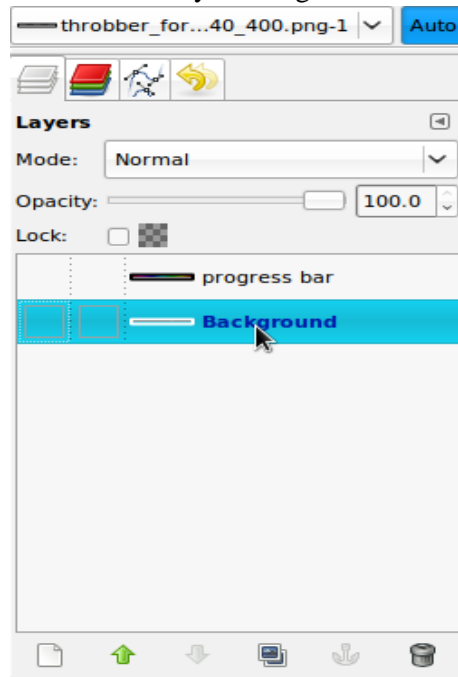



18. Setelah gambar background disimpan. Kini saatnya menyimpan progress bar. Munculkan kembali tanda mata  pada layer progress bar, dan hilangkan tanda mata pada layer background. Kemudian select/aktifkan layer progress bar.



19. **Klik kanan pada layer progress bar → pilih Alpha to Selection**
20. Setelah progress bar di selection, pada menu pilih **Image** → kemudian pilih **Crop to Selection**
21. Pastikan bahwa layer progress bar yang telah di-crop tadi terseleksi/aktif. Kemudian **Save As** dan beri nama:
- **throbber_fore_640_400.png** untuk progress bar resolusi 640x400
 - **throbber_fore_640_480.png** untuk progress bar resolusi 640x480
 - **throbber_fore_800_600.png** untuk progress bar resolusi 800x600
 - **throbber_fore_1024_768.png** untuk progress bar resolusi 1024x768
 - **throbber_fore_1280_1024.png** untuk progress bar resolusi 1280x1024
22. **Save → Export → Save**

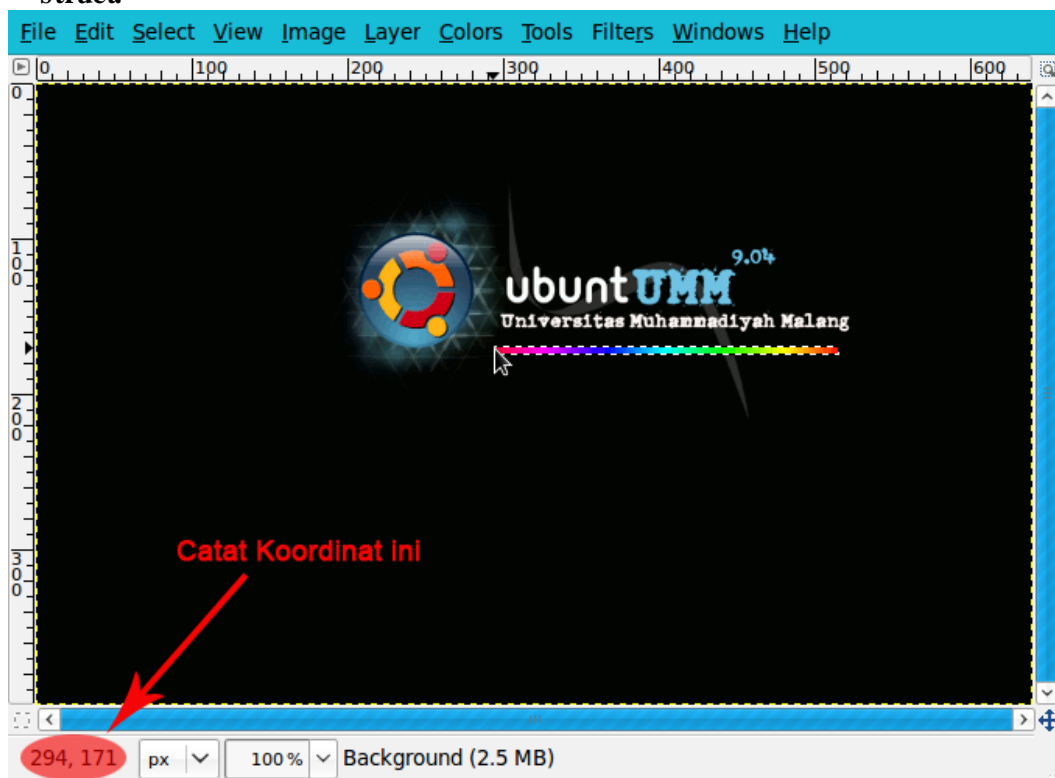
23. Kemudian lakukan hal yang sama pada background layer yang telah di-crop. Hilangkan tanda mata  pada layer progress bar dan pastikan pula tanda mata  pada layer background yang telah di-crop tadi dalam keadaan hilang/tidak muncul juga, sekaligus select/aktifkan layer background tersebut.



- Jika anda ingin memberi warna pada **throbber_back** progress bar, munculkan tanda pada layer background, kemudian langsung beri warna.
 - Jika anda hanya ingin membuat transparan pada **throbber_back** progress bar, maka buatlah layer baru dengan meng-klik icon berikut  yang ada pada jendela layer di pojok kiri bawah.
24. Langsung **Save As** dengan nama:
- **throbber_back_640_400.png** untuk progress bar resolusi 640x400
 - **throbber_back_640_480.png** untuk progress bar resolusi 640x480
 - **throbber_back_800_600.png** untuk progress bar resolusi 800x600
 - **throbber_back_1024_768.png** untuk progress bar resolusi 1024x768
 - **throbber_back_1280_1024.png** untuk progress bar resolusi 1280x1024
25. **Save → Export → Save**
26. Lakukan langkah-langkah di atas untuk semua ukuran resolusi gambar yaitu 640x400, 640x480, 800x600, 1024x768, dan 1280x1024. Dan pembuatan gambar background melalui GIMP telah selesai. Langsung ikuti langkah berikutnya untuk proses compile splash melalui terminal.

Tahap 2 – Compile Usplash Melalui Terminal

1. Ketik perintah berikut pada terminal: **install libusplash-dev libbogl-dev libc6-dev make gcc**. Pastikan package-package tersebut telah terinstall di ubuntu anda: libusplash-dev, libbogl-dev libc6-dev, make, gcc. Package-package tersebut bisa anda dapatkan di repository ubuntu.
2. Kemudian siapkan source code usplash yang ada pada file **source-usplash-sagara.tar.gz** tersebut. Extract file **.tar.gz** tersebut.
3. Didalam file extract-an tersebut terdapat file dengan nama **helvB10.bdf** (untuk jenis font yang dipakai ketika terjadi checking disk pada usplash), **Makefile** (berisi source code untuk membuat file **.so** yang digunakan untuk usplash), dan **usplash-theme-ubuntu.c** (berisi source code untuk meng-*compile* desain gambar dan progress bar).
4. Buka file **usplash-theme-ubuntu.c**. Sedikit meng-edit file ini. Cari code **.progressbar_x** dan **.progressbar_y** dari masing-masing ukuran resolusi.
5. Dari catatan koordinat yang telah anda catat melalui GIMP tersebut, ubahlah koordinat titik x dan y untuk progress bar tersebut di masing-masing ukuran resolusinya. Edit pada code **.progressbar_x** dan **.progressbar_y** tersebut yang terdapat pada fungsi **struct**.

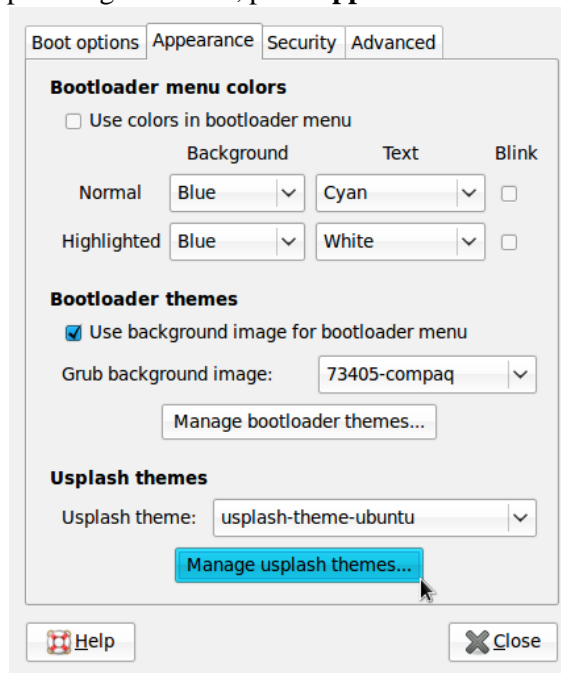


6. Setelah meng-*edit* file **.c** tersebut, masukkan file-file **.png** yang telah anda buat (usplash, throbber_back, throbber_fore untuk semua ukuran) ke dalam folder **source-usplash-sagara** (jadikan dalam satu folder).
7. Kemudian jalankan terminal. Masuklah sebagai root atau super user. Dengan mengetikkan perintah: **sudo su** kemudian masukkan passwordnya.

8. Melalui terminal, masuklah pada alamat directory tempat folder **source-usplash-sagara** diletakkan. Misal folder tersebut terletak pada directory `/home/user/Documents/source-usplash-sagara`, ketikkan perintah berikut: **cd /home/user/Documents/source-usplash-sagara**.
9. Kemudian ketikkan perintah berikut: **make** untuk meng-*compile* source code usplash.
10. Tunggu sampai proses *compile* selesai.
11. Setelah proses *compile* selesai, coba check pada folder **source-usplash-sagara**. Carilah file **.so** tepatnya file tersebut bernama **usplash-theme-ubuntu-Sagara.so**. File **.so** tersebut yang dipasangkan untuk usplash ubuntu anda.

Tahap 3 – Pemasangan Usplash

1. Untuk memasang atau menginstall usplash, terdapat beberapa cara. Cara pertama ini adalah dengan menggunakan terminal. Ketik: **make install** pada terminal dan pastikan alamat directory yang sedang aktif di terminal adalah tempat folder **source-usplash-sagara** berada.
2. Cara kedua ini dengan menggunakan aplikasi StartUp-Manager (System → Administration → StartUp-Manager).
3. Pada jendela StartUp-Manager tersebut, pilih **Appearance**.



4. Klik pada **Manage usplash themes...**
5. Kemudian **Add** untuk menambahkan usplash dengan format file **.so**. Carilah/browse file **.so** dimana anda meletakkannya.
6. Setelah menambahkan file usplash yang baru, klik **Close**
7. Pada menu pilihan **Usplash theme**, pilih nama usplash yang baru saja anda masukkan.
8. Kemudian langsung **Close** saja.
9. Silahkan restart, dan usplash gue bangeettzz telah terpasang.

Thank's to:

- Rasa syukur selalu pantas dipanjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan saya kesempatan untuk tetap menuntut ilmu sebanyak-banyaknya.
- Kepada orang tuaku yang terus mendoakan dan membimbingku serta menyekolahkanku. Semoga aku bisa membalas kebaikan orang tuaku. AMIN...!!!
- Mas Bento atau Mas Depri (dari komunitas GIGABONE angkatan 2006 IT-UMM) yang telah memberikan banyak ilmu tentang linux, tepatnya ubuntu. Mas Bento telah banyak meluangkan waktunya untuk kami. Banyak ilmu dan pengalaman yang bisa saya ambil dari beliau.
- Mas denny dari KPLI Malang yang banyak meluangkan waktunya untuk membantu kami dalam proyek pembuatan usplash ini.
- Terima kasih pula pada teman-teman komunitasku, LINC atas kerja samanya. Aku harap komunitas kami ini tetap bisa eksis.
- Terima kasih pula pada temen-temen GIGABONE dan INFOTECH yang banyak membantu kami.

Biografi Penulis



Mudafiq Riyan Pratama. Lahir di Jember pada tanggal 9 Mei 1989. Kediaman di Jember. Memulai pendidikan TK dan SD di Jenggawah. Kemudian menempuh SMP di SMPN 6 Jember yang kemudian dilanjutkan ke SMAN 2 Jember. Dan saat ini sedang menempuh kuliah S1 jurusan Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2007.

Saat ini penulis sedang aktif dalam komunitas OSUM-UMM (Open Source University Meet-up UMM) dan LINC (Linc Is Not Community – merupakan komunitas open source di UMM)

Didunia maya, penulis lebih sering memakai nama **DHAFIQ SAGARA.**