

# Mengganti Gambar/Logo Proses Instalasi Distro Linux Hasil *Remastering*

**Muhamad Azis**

[zhy2k7@yahoo.com](mailto:zhy2k7@yahoo.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.

## **Pendahuluan**

Mungkin Anda bertanya , gimana sih caranya mengganti gambar/logo pada proses instalasi sebuah distro linux? Kan agak lucu juga, klo Anda nge-*remastering* distro berhari-hari tapi pada tahapan proses instalasi, gambar/logo-nya masih pake distro bawaan yang di-*remastering*-nya. Sebenarnya sih terserah Anda juga sih, mau diganti apa ngga. Namun setidaknya Anda akan memiliki kepuasan tersendiri klo pada tahapan installasinya gambar/logo yang Anda buat juga ikut muncul. Tapi intinya **JANGAN UNTUK SOMBONG OKEY!!!**  
^ ^  
\_

## **Mengganti Gambar/Logo Proses Instalasi Distro Linux Hasil *Remastering***

Sebelumnya mohon dimaafkan, karena mungkin artikel ini termasuk kurang berbobot/mudah bagedh buat Anda yang sudah terbiasa nge-*remastering* distro, untuk itu artikel ini ditujukan khusus bagi para **pemula** yang tertarik nge-*remastering* distro linux untuk kepentingan sendiri. Baiklah sekarang Penulis akan memberikan gambaran singkat mengenai hal itu...

Berikut ini beberapa file gambar yang terdapat dalam paket RPM **fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm** ( Fedora Core 4) beserta lokasi penyimpanannya yang dapat dijadikan referensi bagi Anda untuk memodifikasinya sesuai dengan keinginan Anda. Untuk kemudian Anda dapat menggantinya dengan gambar/logo Anda sendiri.

1. syslinux-splash.PNG



**Gambar 1.** syslinux-splash.PNG (640x300 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\lib\anaconda-runtime\boot\

2. anaconda\_header.PNG , first .PNG, first-lowres.PNG, progress\_first.PNG, progress\_first-375.PNG, splash.PNG, syslinux-splash.PNG



**Gambar 2.** anaconda\_header.PNG (800x58 pixels)



**Gambar 3.** first .PNG (800x600 pixels)



**Gambar 4.** first-lowres.PNG (640x480 pixels)



**Gambar 5.** progress\_first.PNG (500x325 pixels)



**Gambar 6.** progress\_first-375.PNG (353x170 pixels)



**Gambar 7.** splash.PNG (400x420 pixels)



**Gambar 8.** syslinux-splash.PNG(640x300 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\anaconda\pixmap\

3. Preview.PNG, splash\_active\_bar.PNG, splash\_bottom.PNG, splash\_inactive\_bar.PNG, splash\_top.PNG



**Gambar 9.** Preview.PNG (400x244 pixels)



**Gambar 10.** splash\_active\_bar.PNG (400x61 pixels)



**Gambar 11.** splash\_bottom.PNG(400x16 pixels)



**Gambar 12.** splash\_inactive\_bar.PNG(400x61 pixels)



**Gambar 13.** splash\_top.PNG(400x244 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\apps\ksplash\Themes\  
BlueCurve

4. firstboot-header.PNG, shadowman-round-48.PNG, splash-small.PNG, workstation.PNG



**Gambar 14.** firstboot-header.PNG (800x58 pixels)



**Gambar 15.** shadowman-round-48.PNG (48x48 pixels)



**Gambar 16.** splash-small.PNG (550x200 pixels)



**Gambar 17.** workstation.PNG (48x48 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\firstboot\pixmap

5. rh\_logo-header.PNG, screenshot.PNG



**Gambar 18.** rh\_logo-header.PNG (275x156 pixels)



**Gambar 19.** screenshot.PNG (200x150 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\gdm\themes\Bluecurve

6. gnome-splash.PNG



**Gambar 20.** gnome-splash.PNG (500x330 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\pixmap\splash

7. system-logo.PNG



**Gambar 21.** system-logo.PNG (170x64 pixels)

Lokasi : fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES\usr\share\rhgb

Pada tahap selanjutnya, setelah logo/gambar tersebut diletakkan pada lokasi yang sesuai, maka Anda tinggal membuat paket RPM **fedora-logos-x.x.x-x.noarch.rpm** tersebut. Anda bisa mengganti nama paket tersebut dengan nama distro hasil *remastering* Anda. Misal penulis mengganti namanya menjadi **zhylinux-alpha-logos-1.0.0.noarch.rpm**

Catatan :

1. Untuk melihat isi dari paket **fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm** maka ekstraklah paket tersebut untuk kemudian diperoleh folder **fedora-logos-1.1.31-1.noarch.rpm\_FILES**
2. File-file gambar /logo yang Anda buat berekstensi .PNG  
Disini dituntut kreativitas Anda dalam membuat gambar/logo sesuai dengan distro yang akan Anda *remastering*. Anda bisa menggunakan aplikasi GIMP untuk membuat gambar/logo atau sekedar memanipulasi gambar/logo yang sudah Anda siapkan sebelumnya.
3. Agar memudahkan dalam tahapan selanjutnya, Anda tidak perlu mengubah nama file dari gambar-gambar tersebut. Anda hanya perlu mengganti logo/gambar tersebut dengan nama file yang sama.
4. Anda diasumsikan sudah bisa membuat paket RPM.  
Anda dapat membaca buku karangan Ahmad Sofyan yang berjudul *Membuat Distro Linux Sendiri*, sebagai acuan dalam membuat paket RPM atau *searching* di internet.

## Penutup

Demikian artikel ini ditulis dengan harapan dapat menambah wawasan kita semua dalam mengenal dan mempelajari Linux. Mohon dimaafkan, jika ada kesalahan dalam penulisannya, karena mungkin artikel ini termasuk kurang berbobot/ mudah bagedh buat Anda yang sudah terbiasa nge-*remastering* distro, untuk itu artikel ini Saya tujukan khusus bagi para **pemula** yang tertarik nge-*remastering* distro linux untuk kepentingan sendiri. Artikel ini tidak bernilai apa-apa jika Anda tidak mencoba untuk mempraktekannya secara langsung. Untuk itu Saya harap Anda dapat mencoba mengaplikasikannya sendiri, dalam hal ini nge-*remastering* distro untuk kepentingan Anda sendiri. Kritik dan saran yang membangun akan Penulis terima dengan lapang dada dengan harapan Penulis bisa terpacu untuk memperbaikinya dan menulis yang lebih baik.

## Referensi

- Sofyan,Ahmad .2006.*Membuat Distro Linux Sendiri*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Berbagai sumber di internet.

## Biografi Penulis



**zhy2k7** a.k.a **z4luphz** a.k.a **Muhamad Azis**, dilahirkan di Jakarta, 6 Agustus 198X. Saat ini Penulis masih tercatat sebagai mahasiswa pada Departemen Fisika IPB. Semenjak Tingkat II Penulis menjadi tertarik mempelajari Dunia Pemrograman secara otodidak, hal itu dirasakan Penulis sangat sulit sekali. Hal itu dirasa sangat wajar, karena dulu Penulis sangat tidak suka hal-hal yang berbau Komputer apalagi Dunia Pemrograman.

Bertanya kepada teman, ikut milis diberbagai forum, baca buku/majalah komputer,*browsing*, dan mencoba listing program telah menjadi hobi barunya. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail dialamat: [zhy2k7@yahoo.com](mailto:zhy2k7@yahoo.com) atau web dialamat : [www.azeeforfun.netfast.org](http://www.azeeforfun.netfast.org)