

Panduan

Penggunaan Aplikasi FOSS



yayasan
airputih

Hivos
people unlimited

Yayasan Airputih
Komplek Perumahan Depdikbud B5/20
Jl. Raya Pejaten - Pasar Minggu
Jakarta Selatan 12510

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	i
Hak Cipta.....	iii
Bab I Pengenalan Tuxpaint.....	1
1.1. Apa itu Tuxpaint.....	1
1.2. Antar muka Tuxpaint.....	2
1.1.1. Sisi kiri: Toolbar.....	2
1.1.2. Tengah: Kanvas gambar.....	2
1.1.3. Sisi Kanan: Selector.....	2
1.1.4. Bawah: Color.....	3
1.1.5. Paling bawah: area pertolongan.....	3
1.3. Instalasi Tuxpaint.....	3
Bab II Pengenalan Tools.....	4
2.1. Tools yang Tersedia.....	4
2.1.1. Drawing Tools (Alat Gambar).....	4
2.1.1.1. Paint (Brush).....	4
2.1.1.2. Stamp (Rubber Stamp).....	4
2.1.1.3. Lines.....	6
2.1.1.4. Shapes.....	6
2.1.1.5. Magic.....	7
2.1.1.6. Eraser.....	8
2.1.2. Other Controls (Pengontrolan lain).....	8
2.1.2.1. Undo.....	8
2.1.2.2. Redo.....	8
2.1.2.3. New.....	9
2.1.2.4. Open.....	9
2.1.2.5. Save.....	11
2.1.2.6. Print.....	12
2.1.2.7. Slide	12

2.1.2.8.Quit.....	13
Bab III Pengenalan Konfigurasi.....	14
3.1.Opsi yang bisa digunakan.....	14
3.2.Contoh berkas konfigurasi tuxpaint.....	16

Modul Panduan TuxPaint

Oleh Tim Airputih (info@airputih.or.id)

Hak Cipta

Hak Cipta (c) 2010 dipegang oleh tim penulis, dan di publikasikan berdasarkan lisensi Creative Commons Atribusi Non-Commercial, Share Alike:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

<http://creativecommons.org>

Anda bebas menyalin, menyebarkan, dan mengadaptasi tulisan ini dengan ketentuan tulisan hasil adaptasi dari tulisan ini harus menyebutkan nama penulis ini dan disebarluaskan dengan lisensi yang sama atau mirip dengan lisensi tulisan ini.



PENGENALAN TUXPAINT

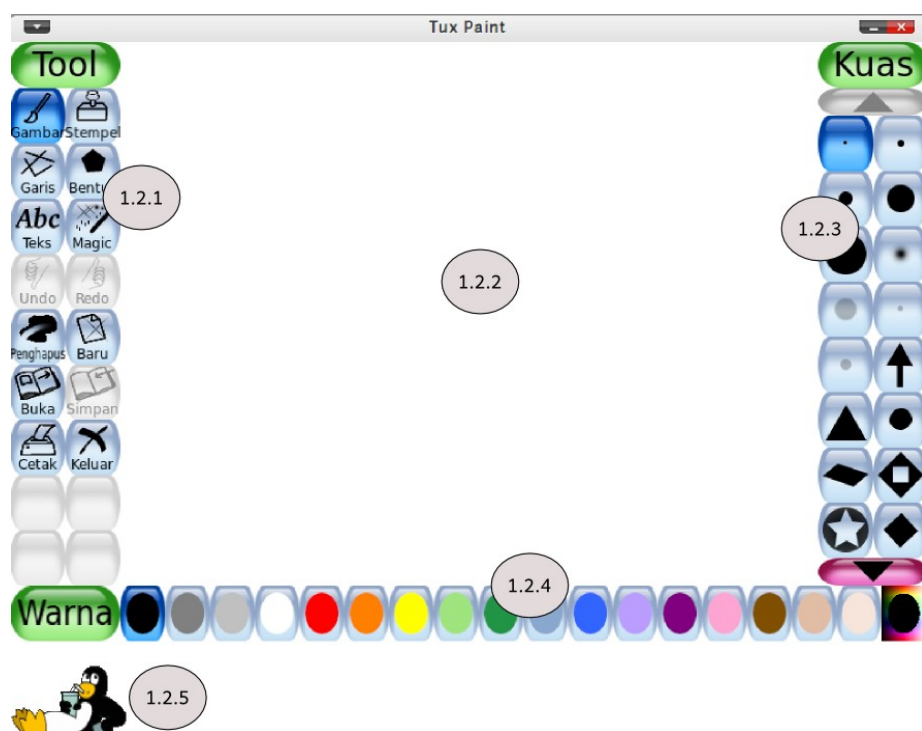
1.1. Apa itu Tuxpaint

Tuxpaint adalah sebuah aplikasi menggambar gratis, yang dirancang untuk anak-anak (usia 3 tahun ke atas). Aplikasi ini sangat sederhana, antarmuka yang mudah digunakan, dengan efek suara yang menarik, dan sebuah gambar maskot kartun untuk membantu orang dalam menggunakan aplikasi ini. Aplikasi ini menyediakan sebuah lembar kerja (*canvas*) kosong dan bermacam-macam alat gambar yang membantu anak-anak untuk berkreasi.



Gambar aplikasi tuxpaint saat dijalankan pertama kali

1.2. Antar muka Tuxpaint



Gambar antar muka aplikasi tuxpaint

Pada layar utama aplikasi tuxpaint, dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:

1.1.1. Sisi kiri: Toolbar

Pada sisi kiri (Toolbar) ini berisi berbagai macam alat yang bisa digunakan untuk menggambar dan mengedit suatu gambar.

1.1.2. Tengah: Kanvas gambar

Bagian ini merupakan bagian terbesar dari layar aplikasi, bagian ini disebut dengan *Drawing Canvas* (kanvas gambar), fungsi dari bagian ini sangat jelas, tempat dimana anda bisa menggambar. Ukuran dari kanvas ini tergantung dari ukuran jendela aplikasi tuxpaint, anda bisa merubah ukuran jendela aplikasi tuxpaint menggunakan *tuxpaint config*.

1.1.3. Sisi Kanan: Selector

Bagian ini tergantung pada *tool* (alat) yang saat ini sedang aktif, maksudnya bagian ini akan menampilkan beberapa opsi pilihan yang berbeda sesuai dengan tool yang sedang anda pilih saat ini. Ketika paint brush tools dipilih, selector ini akan menampilkan berbagai brushes yang tersedia. Ketika Rubber Stamp tools diaktifkan, selector akan menampilkan berbagai bentuk stamp yang bisa anda gunakan.

1.1.4. Bawah: Color

Sebuah palet warna yang tersedia akan ditampilkan pada bagian bawah layar, anda bisa menggunakan beberapa warna yang disediakan.

1.1.5. Paling bawah: area pertolongan

Di bagian paling bawah layar, terdapat gambar kartun Tux (penguin linux), yang akan memberikan tips dan informasi serta bantuan kepada anda dalam menggunakan dan mengoperasikan aplikasi tuxpaint ini.

1.3. Instalasi Tuxpaint

Untuk dapat menggunakan aplikasi tuxpaint, anda terlebih dahulu harus melakukan instalasi aplikasi ini, karena aplikasi ini tidak secara default terinstal ketika anda menginstal Linux. Dalam kasus ini distribusi linux yang digunakan adalah BlankOn Linux, berikut cara instalasi aplikasi tuxpaint di BlankOn Linux:

1. Buka manajer paket synaptic dari menu Sistem | Administrasi | Manajer Paket Synaptic
2. Setelah manajer paket synaptic terbuka, anda bisa mengetikkan kata “tuxpaint” pada kolom isian “Pencarian cepat”, maka paket aplikasi tuxpaint akan ditampilkan pada daftar aplikasi
3. Kemudian, klik kanan pada kotak sebelah kiri daftar aplikasi yang telah menunjukkan aplikasi tuxpaint, pilih “Tandai untuk pemasangan”, setelah itu klik tombol “Terapkan” untuk melanjutkan proses instalasi.

BAB II

PENGENALAN TOOLS

2.1. Tools yang Tersedia

2.1.1. Drawing Tools (Alat Gambar)

2.1.1.1. Paint (Brush)

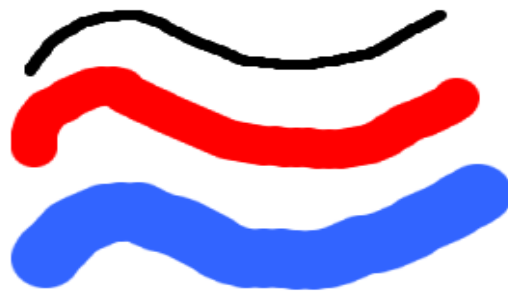
Paint brush tool, memungkinkan anda untuk menggambar bebas, menggunakan bervariasi brushes (dipilih dalam selector yang terletak di sebelah kanan), dan warna (dipilih dalam palet warna yang terletak di bagian bawah).



Gambar ikon paint (brush) tools

Jika anda memegang tombol *mouse* kebawah, dan memindah mouse, gambar itu sesuai dengan arah gerakan mouse.

Saat anda menggambar, efek suara akan dimainkan. Semakin besar brush yang anda pilih semakin rendah pitch suara.



Gambar contoh penggunaan *brush*

2.1.1.2. Stamp (Rubber Stamp)

Stamp tools ini adalah seperti satu set peranko karet atau stiker. Ini memungkinkan

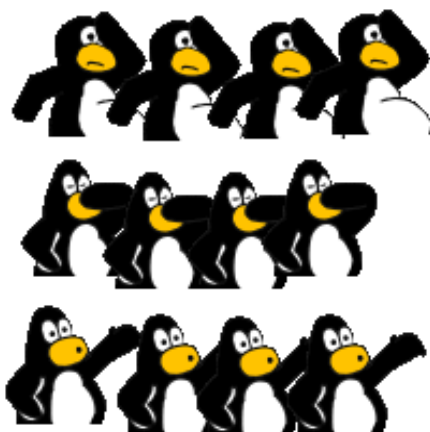
Pengenalan Tools

anda untuk menyisipkan gambar fotografi (seperti gambar kuda, pohon, atau bulan) pada gambar anda.



Gambar ikon stamp tools

Ketika anda memindahkan mouse di sekitar kanvas, garis besar mengikuti arah mouse, menunjukkan dimana stamp akan ditempatkan, dan akan seberapa besar gambar stamp tersebut.



Gambar penggunaan stamp

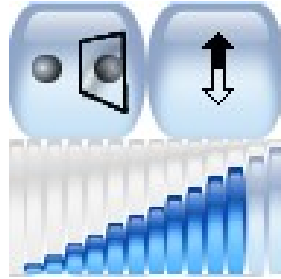
Anda akan mendapatkan banyak kategori stamp (misalnya, hewan, kendaraan,dll). Gunakan panah kiri atau kanan untuk melihat berbagai koleksi stamp.



Gambar panah kiri dan kanan stamp

Beberapa stamp bisa diwarnai. Jika palet warna dibawah kanvas aktif, anda bisa mengklik palet warna sebelum anda meletakkan gambar stamp.

Stamp dapat diperbesar atau diperkecil, banyak stamp yang bisa di balik secara vertikal, atau ditampilkan sebagai *mirror-image* (pencerminan gambar), menggunakan tombol kontrol yang ada di bawah sebelah kiri layar.



Gambar ikon flip stamp

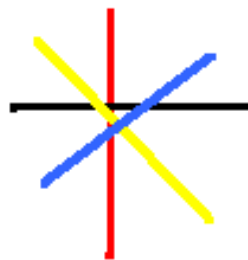
2.1.1.3. Lines

Tools ini memungkinkan anda untuk menggambar garis lurus menggunakan variasi brushes dan warna yang biasanya anda gunakan dengan paint brush.



Gambar ikon lines tools

Klik dan tahan mouse untuk memilih titik awal garis. Ketika anda menggerakkan mouse disekitar canvas, garis tipis akan menampilkan dimana garis akan ditarik. Lepaskan mouse untuk menyelesaikan garis, sebuah “*Sproing*” suara akan dimainkan.



Gambar hasil penggunaan lines tools

2.1.1.4. Shapes

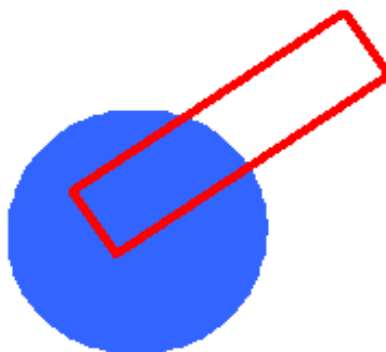
Alat ini memungkinkan anda menggambar bentuk sederhana dengan *filled* ataupun *un-filled*.

Untuk mengaktifkan alat ini klik ikon Shapes, kemudian anda akan diberikan variasi bentuk/shapes yang terletak di panel selector sebelah kanan layar, anda bisa memilih bentuk sesuai dengan keinginan anda.



Gambar ikon shapes tools

Pada kanvas, klik mouse dan tahan untuk meregangkan bentuk dari diawal anda mulai mengklik mouse. Beberapa bentuk bisa anda ubah proporsinya, lepaskan mouse untuk mengakhiri shapes.



Gambar hasil penggunaan shapes tools

2.1.1.5. Magic

Magic tools ini sebenarnya merupakan satu set alat khusus, pilih satu efek magic dari panel selector di sebelah kanan. Kemudian, tergantung pada alat yang anda pilih, anda bisa klik dan drag disekitar gambar, dan atau cukup klik sekali untuk menerapkan efek.



Gambar ikon magic tools

Jika alat ini dapat digunakan dengan klik dan drag, tombol “painting” akan tersedia di sebelah kiri, di bawah daftar alat Magic di sisi kanan layar. Jika alat ini digunakan untuk mempengaruhi seluruh gambar sekaligus, sebuah tombol “entire picture” akan tersedia di sebelah kanan layar.

2.1.1.6. Eraser

Alat ini mirip dengan paint brush, dimanapun anda klik (klik dan drag) gambar akan dihapus. Sebuah nomor tersedia untuk mengatur ukuran eraser, baik lingkaran dan persegi.

Ketika anda memindahkan di sekitar, sebuah garis persegi berikut pointer, menunjukkan bagian mana dari gambar yang akan dihapus.

2.1.2. Other Controls (Pengontrolan lain)

2.1.2.1. Undo

Tombol *undo* ini digunakan jika anda ingin membatalkan aksi gambar terakhir, bahkan anda dapat membatalkan aksi gambar lebih dari sekali.



Gambar ikon undo

Selain dengan meng-klik tombol *undo* anda juga dapat menekan [control] + Z pada keyboard untuk membatalkan.

2.1.2.2. Redo

Tombol ini digunakan jika anda ingin mengulang tindakan gambar, anda hanya “meluruskan” dengan tombol undo. Selama Anda tidak menarik lagi, Anda dapat mengulang sebanyak yang Anda telah "dibatalkan!"



Gambar ikon redo

Pengenalan Tools

Selain dengan meng-klik tombol *redo* anda juga dapat menekan [control] + R pada keyboard untuk mengulang.

2.1.2.3.New

Dengan meng-klik *new* akan memulai gambar baru. Sebuah dialog akan muncul dimana Anda dapat memilih untuk memulai gambar baru menggunakan warna latar belakang yang kuat, atau menggunakan gambar yang 'Starter' (lihat di bawah). Pertama, anda akan ditanya apakah Anda benar-benar ingin melakukan ini.



Gambar ikon new

'Starter' dapat menjadi seperti halaman dari sebuah buku mewarnai (garis hitam-putih gambar, yang dapat Anda kemudian warna dalam), atau seperti foto 3D, di mana Anda menarik bit di antara keduanya. Ketika Anda memuat 'Starter,' menggambar di atasnya, dan kemudian klik 'Simpan,' menciptakan sebuah file gambar baru (tidak menimpa 'Starter,' yang asli sehingga Anda dapat menggunakannya lagi nanti).

2.1.2.4.Open

Hal ini memperlihatkan kepada daftar dari semua gambar yang sudah disimpan. Jika ada lebih dari bisa muat pada layar, gunakan "Up" dan "Down" panah di bagian atas dan bawah daftar untuk menelusuri daftar gambar.



Gambar ikon open

Maka akan muncul kotak dialog open seperti gambar dibawah ini :



Gambar kotak dialog open

Klik gambar untuk memilihnya, lalu

- Klik hijau "Open" tombol di bagian kiri bawah daftar untuk memuat gambar yang dipilih.



Gambar ikon open pada kotak dialog open

- Klik coklat "Hapus" (sampah) tombol di bagian kanan bawah daftar untuk menghapus gambar yang dipilih.



Gambar Ikon Erase pada kotak dialog open

- Klik "Slides" biru (proyektor slide) tombol di kiri bawah untuk pergi ke mode slideshow. Lihat "Slide", di bawah ini, untuk rincian.



Gambar ikon slide pada kota dialog open

Pengenalan Tools

- Atau klik merah "back" tombol panah di kanan bawah daftar untuk membatalkan dan kembali ke gambar yang sedang digambar.



Gambar ikon back pada kotak dialog open

Selain dengan meng-klik tombol open, anda juga dapat menekan [Control] + [O] pada keyboard untuk mendapatkan dialog 'Open'.

2.1.2.5. Save

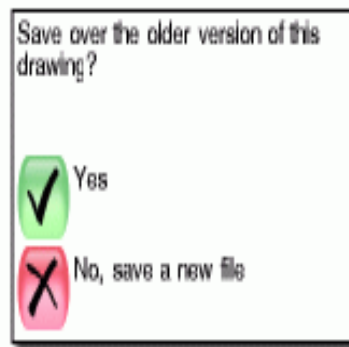
Untuk menyimpan gambar dengan meng-klik ikon save.



Gambar ikon save

Dalam hal penyimpanan tidak seperti penyimpanan file pada aplikasi lain, karena tidak perlu memberi nama file. Karena pada aplikasi ini akan terdengar suara seperti kamera pada saat penyimpanan.

Atau jika akan membuat gambar baru namun gambar yang sudah dikerjakan belum disimpan, maka akan muncul kotak dialog seperti dibawah ini :



Gambar dialog saveover

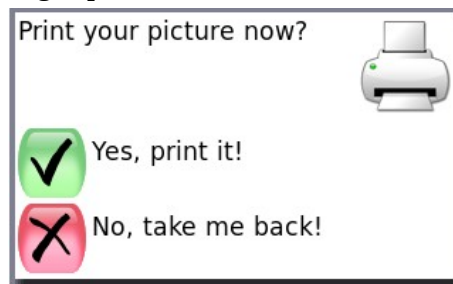
2.1.2.6. Print

Untuk mencetak gambar pada tux paint dengan meng-klik tombol *print*



Gambar ikon save

Maka akan muncul kotak dialog seperti dibawah ini :



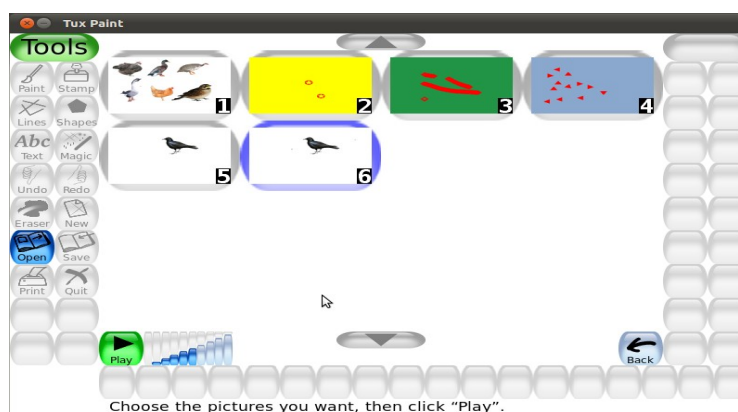
Gambar kotak dialog save

Kemudian klik yes, print it! Maka gambar akan tercetak secara cepat.

2.1.2.7. Slide

Tombol "Slides" tombol tersedia di dialog "Open". Ini akan menampilkan daftar file yang disimpan, seperti dialog "Open".

Klik tombol slide untuk dapat menampilkan file yang tersimpan. Kemudian Klik masing-masing gambar yang ingin ditampilkan dalam presentasi slideshow gaya, satu per satu. Sebuah angka akan muncul di atas gambar masing-masing.



Gambar tampilan slide

Setelah memilih file yang akan ditampilkan pada slide kemudian klik play untuk memulai tampilan slide. Maka slide akan menampilkan file-file yang telah anda pilih. Untuk memberhentikan tampilan slide dengan menekan tombol escape.

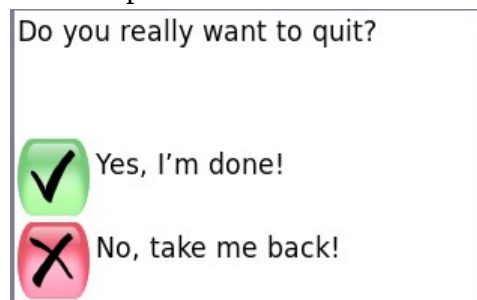
2.1.2.8.Quit

Untuk keluar dari aplikasi tuxpaint dengan meng-klik tombol quit maka akan keluar dari aplikasi.



Gambar ikon quit

Namun jika file yang telah dikerjakan belum di simpan maka akan muncul konfirmasi agar file tersebut disimpan.



Gambar konfirmasi quit

BAB III

Konfigurasi

Untuk dapat menggunakan aplikasi tuxpaint dengan nyaman, anda perlu untuk mengkonfigurasi aplikasi ini, aplikasi ini bisa dikonfigurasi melalui berkas .tuxpaintrc yang bisa anda tentukan sendiri.

Beberapa hal yang bisa anda konfigurasi dari aplikasi ini diantaranya, konfigurasi ukuran jendela aplikasi, ukuran kanvas, resolusi yang akan digunakan, dsb.

Berikut ini cara untuk mengkonfigurasi aplikasi tuxpaint:

1. buka terminal anda, dari menu aplikasi | asesoris | terminal
2. kemudian buat berkas .tuxpaintrc dan tempatkan dalam direktori /home/user/.tuxpaintrc, untuk melakukan ini gunakan perintah berikut:
`sudo gedit /home/user/.tuxpaintrc`
3. isikan opsi konfigurasi yang akan anda gunakan pada berkas .tuxpaintrc, pada bagian ini anda bisa juga menyalin opsi dari berkas tuxpaint.conf yang terdapat dalam direktori /etc/tuxpaint/tuxpaint.conf

3.1. Opsi yang bisa digunakan

Opsi	Keterangan
1. fullscreen=yes	Menjalankan aplikasi dengan mode full screen, bukan dalam jendela
2. fullscreen=native	Menjalankan aplikasi dengan mode full screen, selain itu diasumsikan resolusi layar diatur oleh sistem operasi
3. windowsize=size	Menjalankan aplikasi dengan ukuran yang berbeda (dalam mode <i>windowed</i>), bukan dalam ukuran default 800x600. Nilai size harus diberikan dalam format pixel, dalam " <i>weight by height</i> ". Contoh: <ul style="list-style-type: none">• 640x480

	<ul style="list-style-type: none"> • 1024x768
4. orient=portrait/landscape	Opsinya berguna untuk memutar jendela tuxpaint ke dalam bentuk portrait ataupun landscape
5. native=yes	Ketika menjalankan aplikasi tuxpaint dalam modus fullscreen, akan diasumsikan resolusi layar diatur oleh sistem operasi (tidak dalam modus windowed)
6. nosound=yes	Opsinya digunakan untuk menonaktifkan suara. (nb: tombol ALT+S, tidak dapat digunakan untuk mengaktifkan suara apabila opsi ini dalam status "no")
7. noquit=yes	Opsinya untuk menonaktifkan tombol "QUIT" di layar dan menonaktifkan tombol (ESC) untuk keluar dari tuxpaint. Menggunakan tombol kombinasi papan ketik ALT+F4, atau mengklik tombol "Close" (dengan asumsi tidak dalam modus fullscreen) masih bisa bekerja untuk keluar dari aplikasi tuxpaint
8. noprint=yes	Opsinya untuk menonaktifkan fitur print
9. printdelay=detik	Opsinya untuk membatasi pencetakan, sehingga pencetakan dapat terjadi hanya satu kali setiap detiknya
10. papersize=papersize	Opsinya digunakan untuk memberikan ukuran kertas pada lembar kerja tuxpaint
11. stampsize=size	Gunakan opsi ini untuk mengatur ukuran semua stamp. Nilai size antara 0 (terkecil) hingga 10 (terbesar), ukuran ini relatif tergantung ukuran dari stamp itu sendiri, dan ukuran kanvas tuxpaint
12. savedir=direktori	Opsinya digunakan untuk merubah tempat (direktori/folder) dimana tuxpaint akan menyimpan hasil dari gambar anda, secara default tuxpaint menyimpan hasil gambar di dalam direktori /home/user/.tuxpaint/saved/
13. saveover=yes	Menonaktifkan prompt "Save over the old version?". Dengan opsi ini ketika menyimpan versi lama akan selalu diganti dengan versi baru secara otomatis

14. saveover=new	Opsi ini akan selalu menyimpan file baru, daripada menimpa file versi yang lebih lama
15. saveover=ask	Opsi ini akan mengaktifkan sebuah pertanyaan apabila anda akan menyimpan gambar, apakah gambar anda akan disimpan dalam versi yang lebih lama atau tidak
16. autosave=yes	Opsi ini mengaktifkan fitur autosave
17. lang=bahasa	Opsi ini digunakan untuk mengubah bahasa yang ada dalam aplikasi tuxpaint.

3.2. Contoh berkas konfigurasi tuxpaint

```

### Fullscreen or Windowed?
fullscreen=ative
# windowed=yes
windowsize=800x600
# windowsize=1024x768

### Window / screen orientation. (Landscape (no rotation) is the default.)
orient=portrait
# orient=landscape
native=yes

### Disable sound effects?
# nosound=yes
sound=yes

### Disable the on-screen 'Quit' button in the toolbar?
# noquit=yes
quit=yes

### Disable the printing feature?
# noprint=yes
print=yes

### Restrict printing?
# printdelay={SECONDS}
printdelay=0

### Use stored printer configuration?

```

```
printcfg=yes
# printcfg=no
### Use a different print command?
# printcommand={COMMAND}
printcommand=lpr
### Paper size
# papersize={PAPERSIZE}
papersize=a4
### Grab the mouse and keyboard?
grab=yes
# dontgrab=yes
### Disable [Control] key shortcuts?
# noshortcuts=yes
shortcuts=yes
### Disable wheel mouse support?
# nowheelmouse=yes
wheelmouse=yes
### Don't use special mouse pointer (cursor) shapes?
# nofancycursors=yes
fancycursors=yes
### Use the keyboard to control the mouse pointer (cursor)?
keyboard=yes
mouse=yes
### Use less graphics-intensive outlines?
# nooutlines=yes
outlines=yes
### Disable the Stamp tool?
# nostamps=yes
stamps=yes
### Disable Stamp controls (flip, mirror, size)?
# nostampcontrols=yes
stampcontrols=yes
```

Show mirrored stamps by default? (e.g., for those preferring right-to-left)

mirrorstamps=yes

dontmirrorstamps=yes

Use keyboard arrow keys to control mouse pointer?

keyboard=yes

mouse=yes

Disable 'Save Over Older Picture?' Prompt

saveover=yes

saveover=ask

Save images somewhere different?

savedir=~/.tuxpaint/saved

savedir=~Pictures/tuxpaint

Disable 'Save Over Older Picture?' Prompt

saveover=new

saveover=ask

Disable the 'Save' feature altogether?

nosave=yes

save=yes

Use a different language?

lang={LANGUAGE}

lang=english

lang=indonesian

(End of configuration file)