

Mudah dan Cepat Menguasai OpenOffice.org Writer

Hasan Busro

hasanbusro@gmail.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003 – 2006 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**.*

Bab 12

Bekerja Dengan Gambar dan Frame

Pokok Bahasan

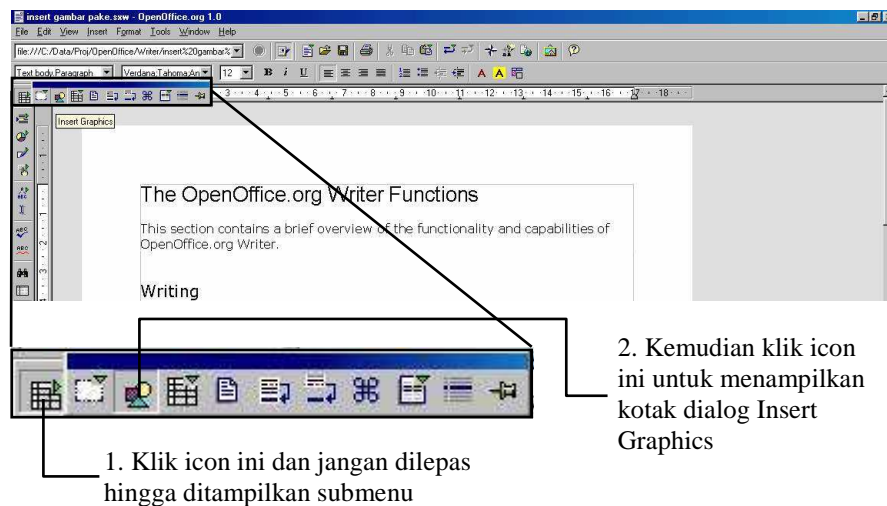
- Menyisipkan Gambar dan Frame
- Memformat Objek dengan Kotak Dialog
- Memformat Objek dengan Toolbar
- Membuat Objek Gambar

A. Menyisipkan Gambar dan Frame

1. Menyisipkan Gambar

Berikut ini cara menyisipkan gambar dalam dokumen:

- 1) Letakkan kursor pada tempat di mana gambar akan disisipkan.
- 2) Pada menu bar pilih menu **Insert → Graphics → From File...**, atau klik icon menu **Insert Graphics** pada toolbar Main Bar (Gambar 12.1). Akan ditampilkan kotak dialog **Insert Graphics** sebagaimana Gambar 12.2.



Gambar 12.1. Icon menu Insert Graphics pada Main Bar

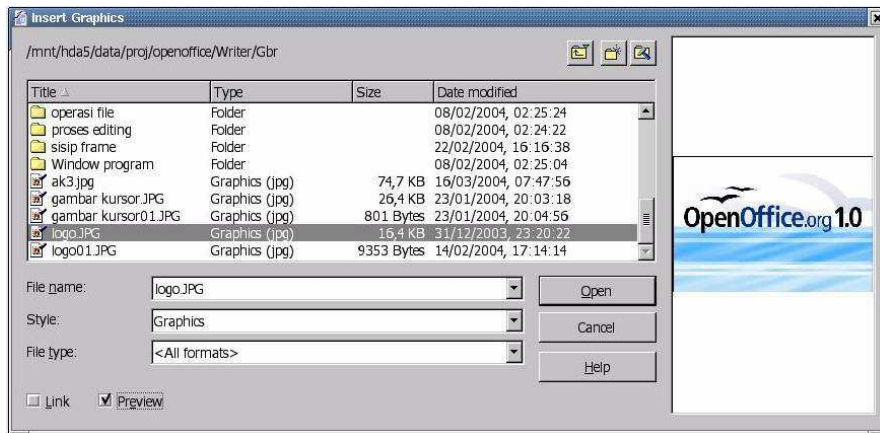
- 3) Pada Windows, tentukan drive tempat menyimpan gambar yang akan disisipkan dengan mengklik combo box **Look in**. Jika gambar terletak dalam sebuah folder tertentu, klik dua kali untuk membuka folder dalam kotak di bawah combo box **Look in**, dan cari sampai ketemu. Kemudian klik dua kali pada file gambar untuk menyisipkannya.

- 4) Files of type: digunakan untuk memfilter/menyaring file-file yang akan ditampilkan pada kotak besar di bawah combo box **Look in:**. Jika pilihannya **<All formats>** maka semua file gambar yang didukung yang ada dalam folder tersebut akan ditampilkan.

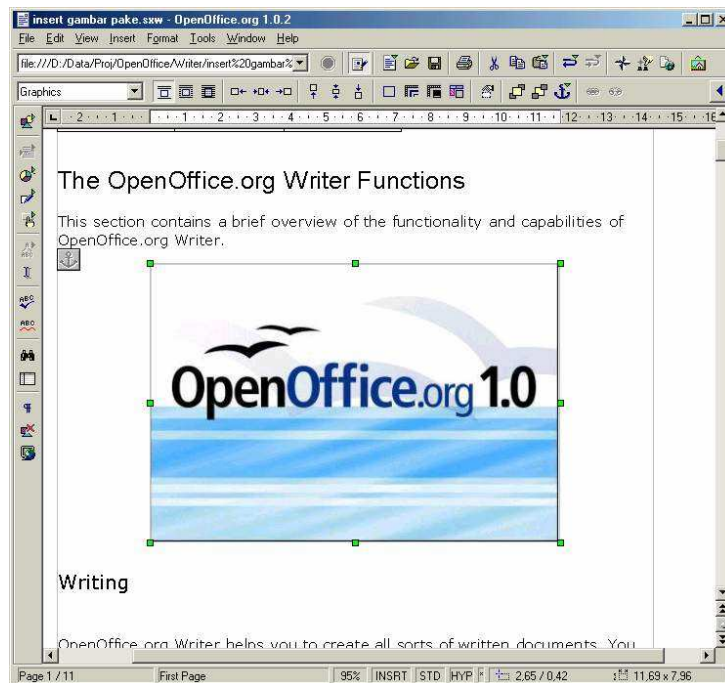


Gambar 12.2. Kotak dialog Insert Graphics

- 5) Untuk melihat preview gambar, berilah tanda cek pada check box **Preview**.
- 6) Klik dua kali pada file yang ingin Anda sisipkan, atau klik sekali kemudian klik tombol **Open**. File pun akan disisipkan, atau
- 7) Jika Anda sudah tahu persis nama, format dan tempat penyimpanan file gambar yang akan disisipkan, Anda juga dapat langsung mengetikkan nama dan path tempat penyimpanannya pada kotak File name: Misalnya nama filenya adalah **logo.jpg** disimpan di drive **C:**, direktori **My Documents** subdirektori **Gbr**, maka ketikkan pada kotak **File name** tersebut dengan **C:\My Documents\Gbr\logo.jpg**, kemudian klik tombol **Open** di sampingnya atau tekan **Enter**, maka file akan langsung disisipkan.
- 8) Kotak dialog **Insert Graphics** yang berada di Linux (Gambar 12.3) mungkin akan terlihat berbeda dengan yang ada pada gambar (diambil dari OS Windows) akan tetapi Anda dapat melakukan hal yang sama sebagaimana yang telah diterangkan. Klik icon menu **Up one level** untuk berpindah ke level yang lebih tinggi dari folder aktif.



Gambar 12.3. Kotak dialog Insert Graphics pada Linux



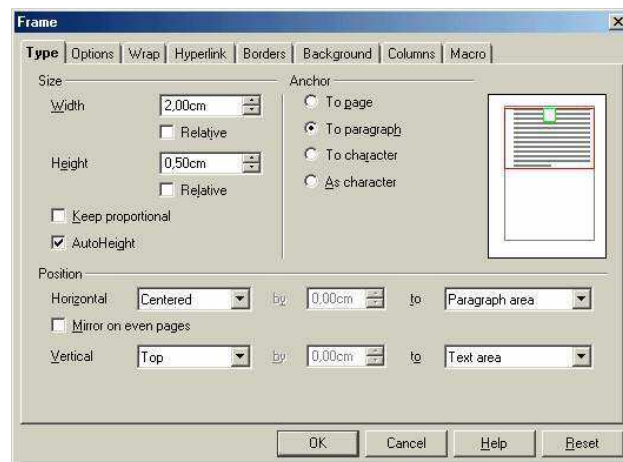
Gambar 12.4. Gambar yang disisipkan dalam dokumen

2. Menyisipkan Frame

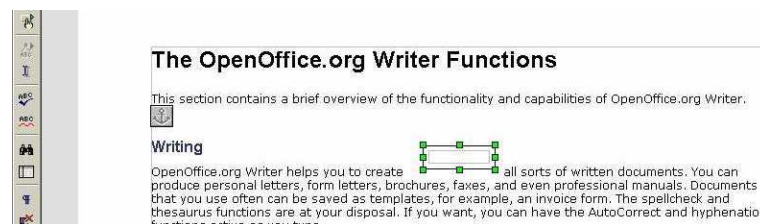
Frame adalah objek yang menyediakan ruangan yang dapat diisi dengan objek lain. Objek lain tersebut bisa berupa tabel, teks biasa, gambar, formula, penomoran dan lain-lain. Dengan adanya frame kita lebih fleksibel meletakkan objek-objek tersebut di bagian dokumen manapun yang kita kehendaki, selain itu Anda juga dapat memasukkan frame ke dalam frame lain yang telah dibuat terlebih dahulu.

Terdapat dua cara menyisipkan frame, yaitu melalui kotak dialog dan melalui menu **Insert Frame** yang terdapat pada menubar Main Toolbar. Berikut ini caranya:

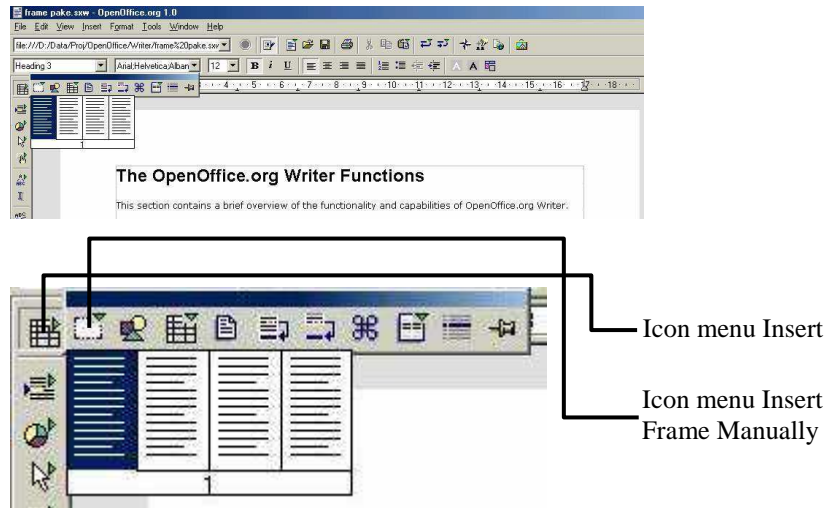
- 1) Dari kotak dialog. Letakkan kursor pada tempat yang ingin disisipi frame. Buka menu **Insert** → **Frame...**, akan ditampilkan kotak dialog **Frame** sebagaimana Gambar 12.5. Pada kotak dialog ini Anda bisa langsung mengklik **OK** atau mengatur beberapa kriterianya terlebih dahulu, selanjutnya framepun akan dibuat dan diletakkan pada tempat tersebut (Gambar 12.6), sekarang Anda bisa memformat frame lebih lanjut sebagaimana yang akan dibahas.
- 2) Dari Main Toolbar. Perhatikan Gambar 12.7.
 - a) Klik icon menu **Insert** dan tahan beberapa saat hingga ditampilkan sub menu, tunjuk (jangan lepas dulu mouse) menu **Insert Frame Manually**. Sampai disini, akan ditampilkan gambar kolom dimana Anda bisa memilih banyak kolom yang ingin Anda buat di dalam frame. Sorot gambar kolom tersebut, sebanyak kolom yang ingin Anda buat, kemudian lepaskan mouse (Gambar 12.7).
 - b) Sekarang kursor mouse akan berubah menjadi tanda **plus (+)**. Selanjutnya drag mouse pada daerah di mana Anda ingin menempatkan frame. Perhatikan Gambar 12.8.



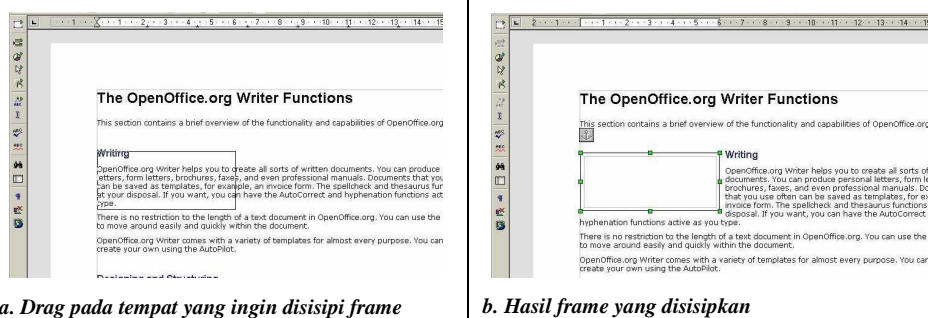
Gambar 12.5. Kotak dialog Frame



Gambar12.6. Frame yang dihasilkan



Gambar 12.7. Menyisipkan frame dari toolbar



a. Drag pada tempat yang ingin disisipi frame

b. Hasil frame yang disisipkan

Gambar 12.8. Langkah menyisipkan frame dari toolbar

B. Memformat Objek dengan Kotak Dialog

Langkah selanjutnya, setelah Anda menyisipkan gambar atau frame (selanjutnya keduanya disebut *objek*) tersebut dalam dokumen, maka Anda harus memformatnya. Mengubah ukurannya, mengatur posisinya terhadap objek lain (misalnya: teks) dan lain sebagainya.

Kotak dialog Frame untuk memformat frame dan kotak dialog Graphics untuk memformat gambar mempunyai tampilan dan menu-menu yang hampir sama, hanya ada perbedaan sedikit antara kedua kotak dialog tersebut. Sehingga akan tidak efisien apabila kita membahasanya satu-persatu. Untuk itu dalam tuntunan berikut selain berlaku pada pemformatan gambar juga berlaku untuk pemformatan frame. Perbedaan lebih lanjut akan diuraikan kemudian.

Untuk melakukan pemformatan lakukan langkah berikut:

- 1) Seleksi gambar/frame dengan menge-kliknya.
- 2) Tampilkan kotak dialog **Graphics/Frame** dengan cara:
 - a) Pilih menu **Format → Graphics/Frame...** atau

- b) Klik kanan pada gambar/frame tersebut, dari menu context yang muncul pilih **Graphics/Frame...** atau
- c) Klik dua kali pada gambar/frame tersebut.

1. Mengatur Posisi dan Ukuran Objek

Tab Type:

Perhatikan gambar, Gambar 12.9 untuk format gambar dan Gambar 12.10 untuk format frame.

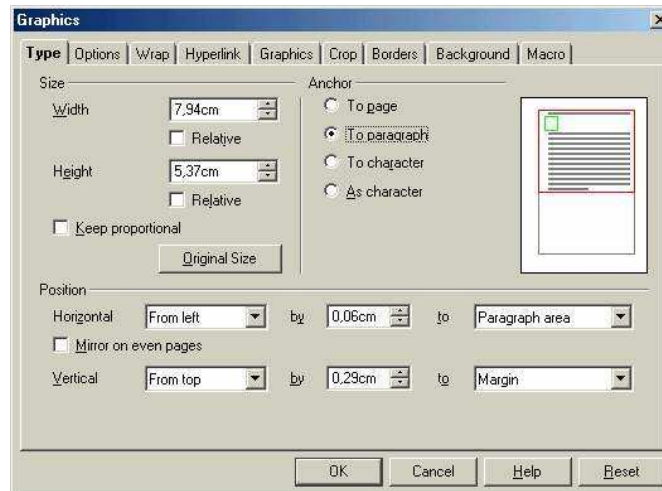
- 1) Pada bagian **Size**, tentukan lebar dan tinggi objek masing-masing pada spin box **Width** dan **Height**. Beri tanda cek pada check box **Relative** di bawah masing-masing spin box tersebut, apabila Anda ingin agar lebar atau tinggi gambar dihitung secara relatif terhadap tinggi dan lebar halaman.

Keep proportional. Apabila Anda memberi cek pada check box ini, maka perubahan lebar dan tinggi objek akan dilakukan secara proporsional (perbandingan lebar dan tingginya dipertahankan dari ukuran semula).

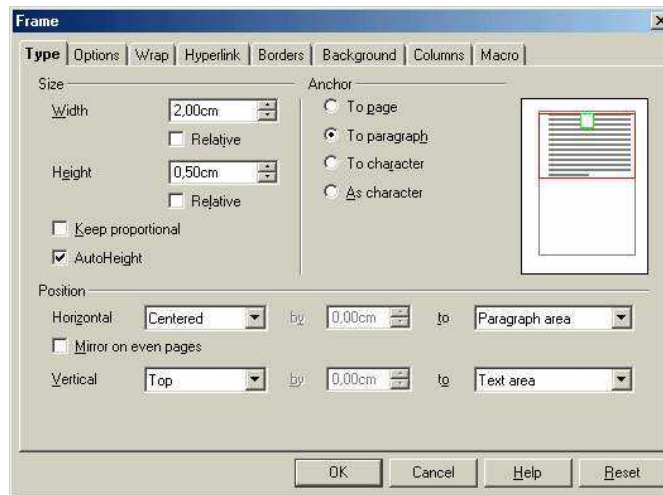
Khusus gambar: Tombol **Original Size**. Klik tombol ini untuk mengembalikan perubahan ukuran ke ukuran semula.

Khusus frame: Check box **AutoSize**. Beri tanda cek pada check box ini untuk menyesuaikan ukuran frame dengan isinya.

- 2) Pada bagian **Anchor** tentukan acuan peletakan objek.



Gambar12.9. Kotak dialog Graphics tab type



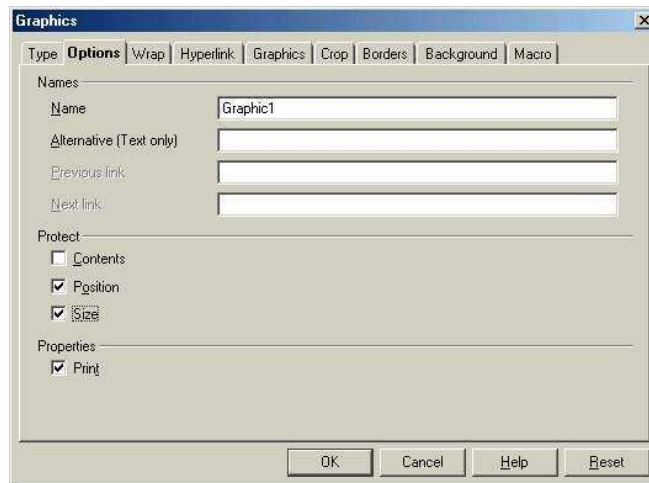
Gambar 12.10. Kotak dialog Frame tab Type

- 3) Bagian **Position** digunakan untuk menentukan posisi objek:
 - a) Pada combo box **Horizontal** digunakan untuk menentukan posisi horizontal dengan pilihan-pilihan pada combo box **to** sebagai acuannya. Misalnya pada combo box **Horizontal** Anda memilih **Left**, dan pada combo box **to** Anda memilih **Paragraph area**, maka gambar akan diletakkan di sisi kiri pada area paragraph. Pilihan pada combo box **to** ini tergantung juga pada acuan peletakan gambar yang Anda pilih pada bagian **Anchor**.
 - b) Combo box **Vertical** digunakan untuk menentukan posisi secara vertikal dengan pilihan-pilihan pada combo box **to** sebagai acuannya.

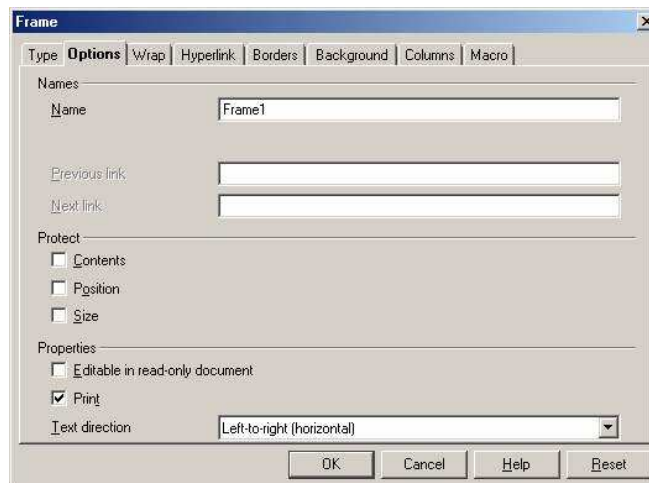
Tab Options:

Perhatikan Gambar 12.11 untuk format gambar dan Gambar 12.12 untuk format frame.

- 1) Pada text box **Name** Anda dapat memberikan nama untuk gambar yang Anda format tersebut, atau Anda biarkan saja karena sudah otomatis diberi nama.
- 2) **Khusus gambar: Alternative (Text only)**. Teks yang dimasukkan pada text box ini akan ditampilkan jika gambar ditunjuk dengan mouse. Fungsi ini hanya berlaku pada pembuatan halaman web saja.
- 3) Bagian **Protect: Content**; untuk meprotect isi agar tidak dirubah (jika objek adalah suatu frame). **Position**; untuk mencegah perubahan posisi objek. **Size**; untuk mencegah perubahan ukuran objek.



Gambar 12.11. Kotak dialog Graphics tab Options



Gambar 12.12. Kotak dialog Frame tab Options

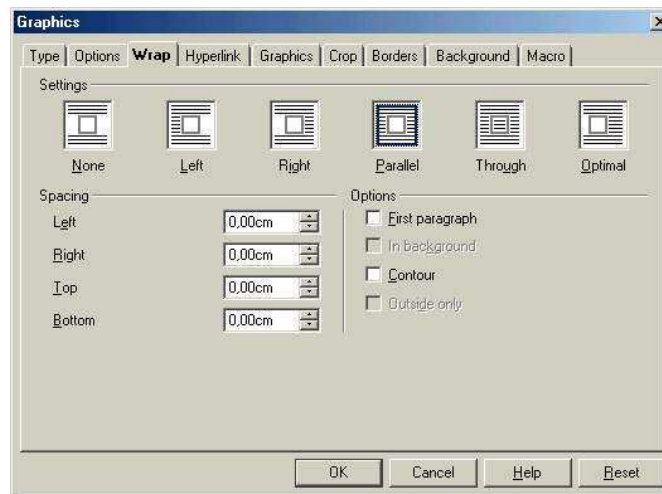
- 4) **Khusus frame : Editable in read-only document**, jika anda memberi cek pada check box ini, maka isi frame akan tetap dapat diedit walaupun dokumen dalam atribut read-only, walau demikian perubahan tersebut tidak dapat disimpan.

Pada combo box **Text direction** Anda dapat menentukan arah penulisan text di dalam frame.

Tab Wrap:

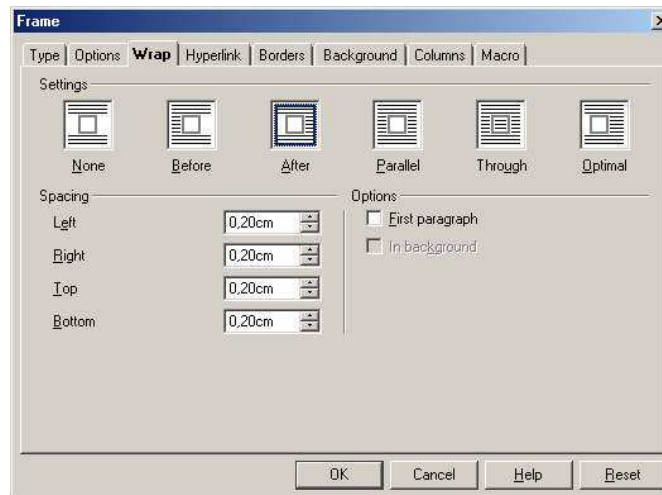
- 1) **Settings**, pada bagian ini Anda dapat menentukan bagaimana posisi objek terdapat teks. Anda dapat memilih dan mengetahui efek pemformatan objek melalui gambar yang ditampilkan, yaitu:
 - a) **None**, pilihan ini akan membuat objek menyela baris-baris teks. Baris akan disela oleh objek dan akan dilanjutkan lagi di bawahnya.

- b) **Left**, baris teks akan dilanjutkan pada sisi kiri objek saja.
- c) **Right**, baris teks akan dilanjutkan pada sisi kanan objek saja.
- d) **Parallel**, baris teks akan dilanjutkan dari kiri ke kanan dengan meloncati tempat objek berada.
- e) **Through**, baris teks akan melewati tempat yang juga ditempati oleh objek.
- f) **Optional**, baris akan dilanjutkan di sisi kiri atau di sisi kanan objek saja. Jika objek lebih ke arah kanan maka baris akan dilanjutkan di sisi kiri, dan jika lebih ke arah kiri, maka baris teks akan dilanjutkan di sisi kanan objek.

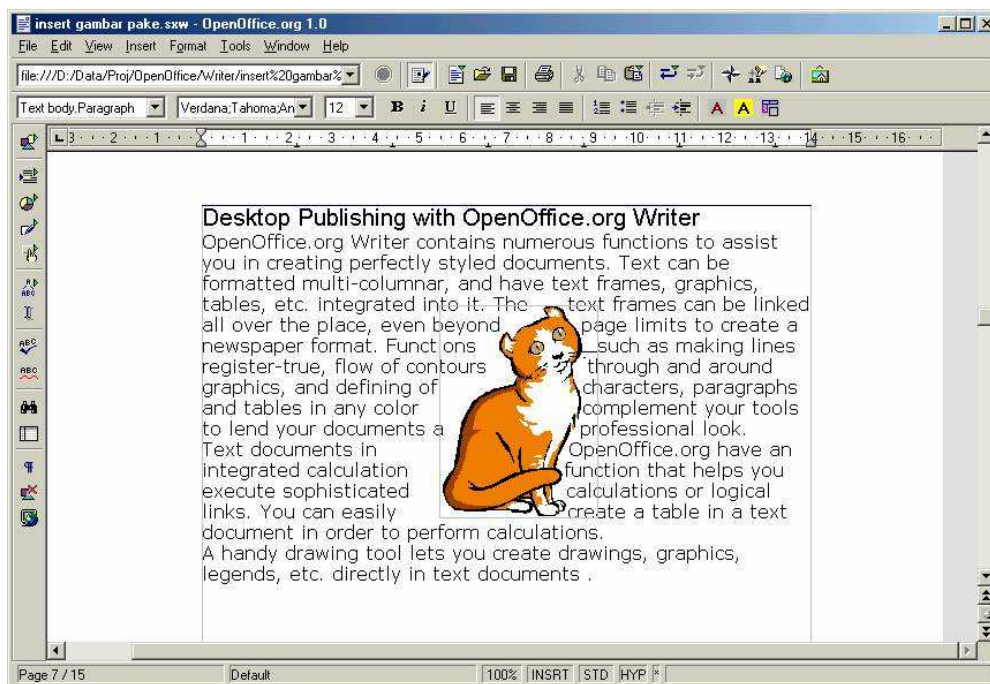


Gambar 12.13. Kotak dialog Graphics Tab Wrap

- 2) Anda juga dapat membuat beberapa pengaturan pada bagian **Options**:
 - a) **First paragraph**, tandai pilihan ini untuk membuat paragraf baru di bawah objek setelah menekan **Enter**.
 - b) Jika Anda ingin objek berada di belakang teks (sebagai background) tandai check box **In background**.
 - c) **Khusus gambar**: Mungkin gambar yang Anda masukkan mempunyai pola yang tidak beraturan atau mempunyai bentuk yang tidak sekedar horizontal atau vertikal saja, tandai check box **Contour** untuk menjadikan aliran teks sesuai dengan pola gambar. Perhatikan Gambar 12.15 dari penerapan pilihan ini.
- 3) **Spacing**, pada bagian ini Anda dapat menentukan jarak antara teks dengan tepi kiri, kanan, atas, dan bawah gambar dengan mengisi angka pada masing-masing spin box **Left**, **Right**, **Top**, dan **Bottom**.



Gambar 12.14. Kotak dialog FrameTab Wrap



Gambar 12.15. Contoh efek pilihan Contour pada format gambar

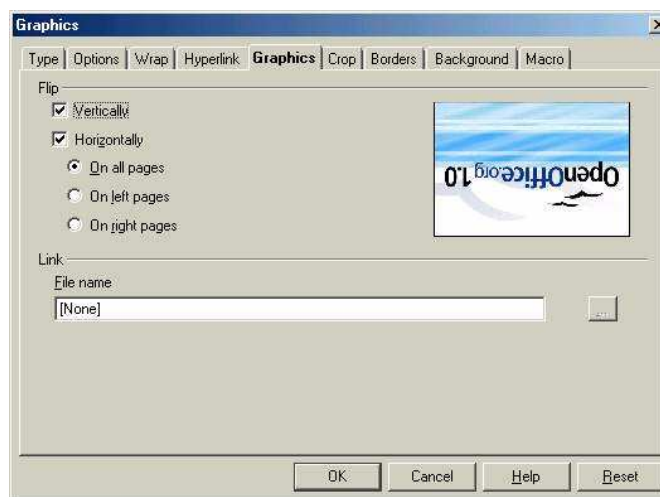
2. Menjadikan Objek Sebagai Hyperlink

Anda juga bisa membuat gambar yang Anda sisipkan sebagai hyperlink. Cara membuatnya sama dengan membuat hyperlink dari teks sebagaimana yang telah dibahas pada **Bab 8 Format karakter**. Pada kotak dialog Graphics untuk gambar dan Frame untuk frame, aktiflah pada tab **Hyperlink**. Tentukan tujuan hyperlink pada text box **URL**, nama hyperlink pada **Name**.

3. Memutar Gambar

Bagaimana cara memutar gambar? Berikut ini caranya:

- 1) Seleksi gambar yang akan diputar, kemudian buka kotak dialog Graphics dan aktiflah pada tab **Graphics**.
- 2) Pada bagian **Flip** pilihlah check box **Vertically** untuk memutar gambar secara vertikal dan atau **Horizontally** untuk memutar secara horizontal. Lihat efek dari pemutaran yang Anda lakukan pada kotak preview di sampingnya.
- 3) Klik **OK** jika selesai.



Gambar 12.16. kotak dialog Graphics tab Graphics



Gambar 12.17. Gambar yang diputar

4. Memotong Gambar

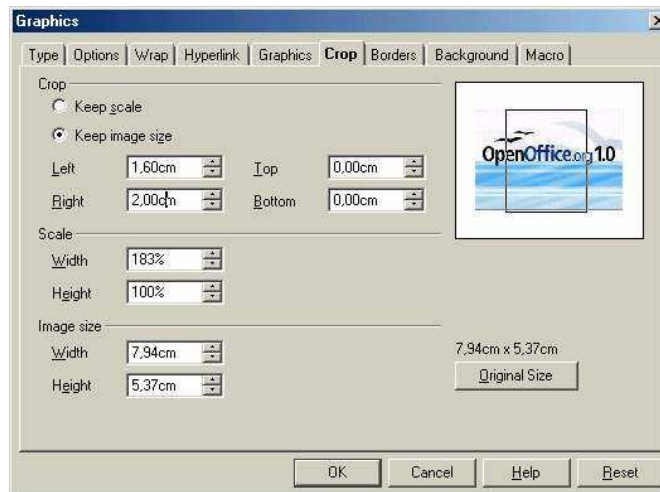
Untuk memotong gambar, dalam kotak dialog Graphics, aktiflah pada tab **Crop**.

- 1) Seleksi gambar yang akan dipotong, kemudian buka kotak dialog **Graphics**, dan aktiflah pada tab **Crop**.

- 2) Untuk memotong gambar, sebaiknya terlebih dahulu Anda memilih antara radio button **Keep scale** atau **Keep image size**. Jika Anda memilih **Keep scale**, maka ukuran gambar hasil pemotongan akan mengikuti ukuran sesuai dengan pemotongan yang Anda lakukan, dengan kata lain skala gambar dipertahankan.

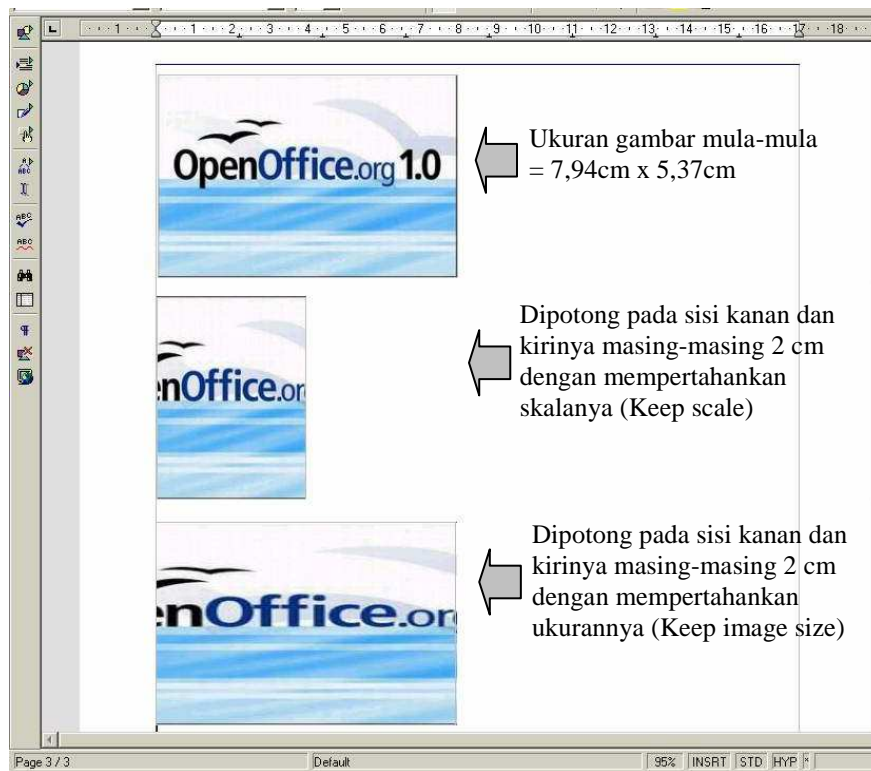
Dan jika Anda memilih **Keep image size**, maka ukuran gambar akan tetap seperti semula walaupun gambar sudah dipotong. Lihat perbedaan hasilnya pada Gambar 12.19.

- 3) Selanjutnya Anda bisa memulai pemotongan. Pada bagian **Crop**, untuk memotong bagian kiri gambar isikan angka pada spin box **Left**, kanan pada **Right**, atas pada **Top**, dan bawah pada **Bottom**. Angkat tersebut menunjukkan ukuran bagian yang Anda potong pada gambar tersebut.



Gambar 12.18. Kotak dialog Graphics tab Crop

- 4) Perhatikan hasil efek yang akan dihasilkan pada kotak preview di sebelah kanan. Klik **Ok** jika sudah selesai dan lihat hasilnya.

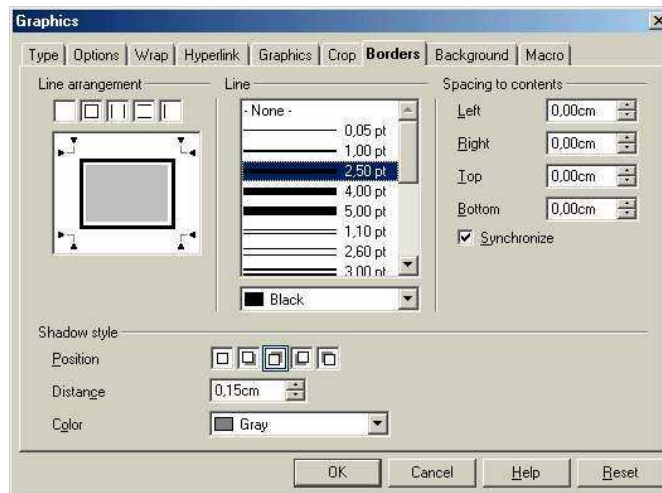


*Gambar 12.19. Perbedaan pemotongan gambar antara pilihan **Keep scale** dengan **Keep image size***

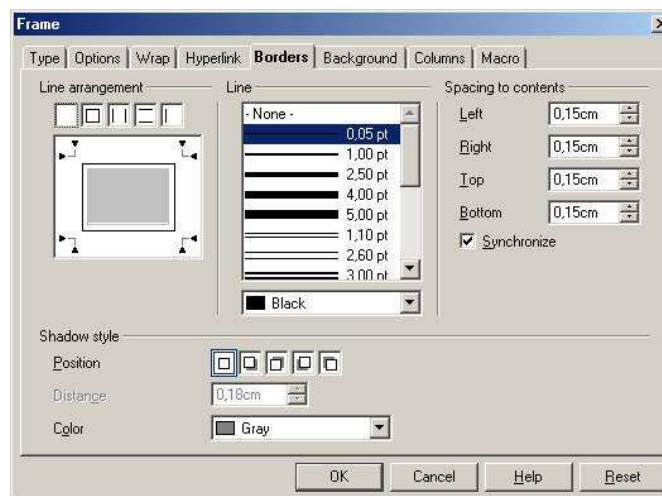
5. Memberi Border pada Objek

Border objek adalah bingkai yang mengelilingi objek tersebut. Perhatikan Gambar 12.20 untuk gambar dan 12.21 untuk frame, berikut ini cara membuatnya:

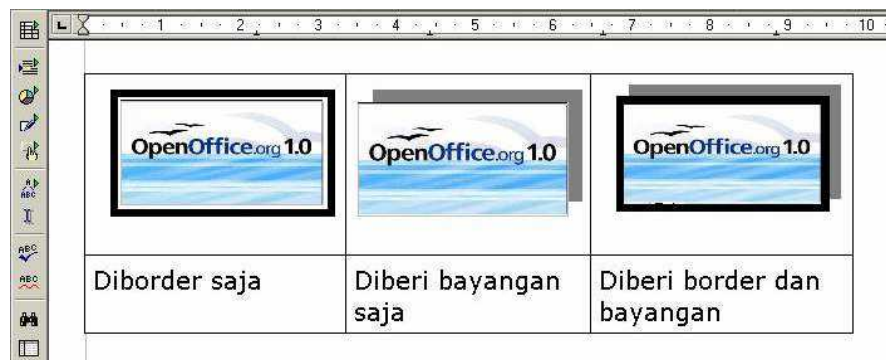
- 1) Seleksi objek yang akan diberi border, kemudian buka kotak dialog Graphics untuk gambar dan Frame untuk frame, kemudian aktiflah pada tab **Borders**.
- 2) Pilih pola border sebagaimana yang digambarkan oleh lima kotak kecil di bawah label **Line arrangement**, atau bisa langsung mengkliknya pada kotak besar dibawah lima kotak kecil tersebut.
- 3) Pilih ketebalan border pada kotak bagian **Line**. Untuk menentukan warnanya pilihlah combo box di bawahnya.
- 4) Anda juga dapat memberi bayangan dari objek Anda. Pada bagian **Shadow style**, pilih posisi bayangan pada kotak **Position**, kotak paling kiri adalah pilihan untuk tanpa bayangan. Spin box **Distance** digunakan untuk menentukan jarak antara bayangan dengan gambar, dan combo box **Color** untuk menentukan warna bayangan.



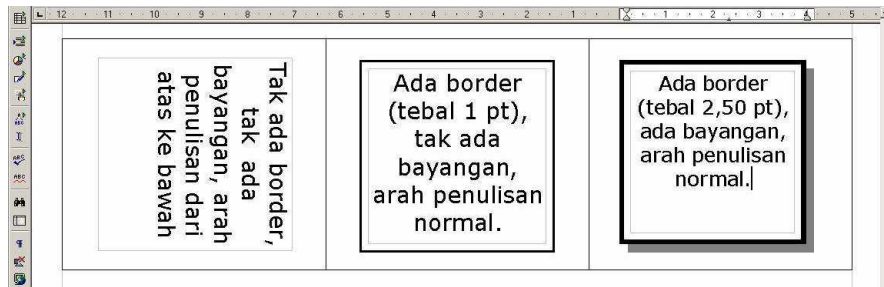
Gambar 12.20. Kotak dialog Graphics tab Borders



Gambar 12.21. Kotak dialog Frame tab Borders



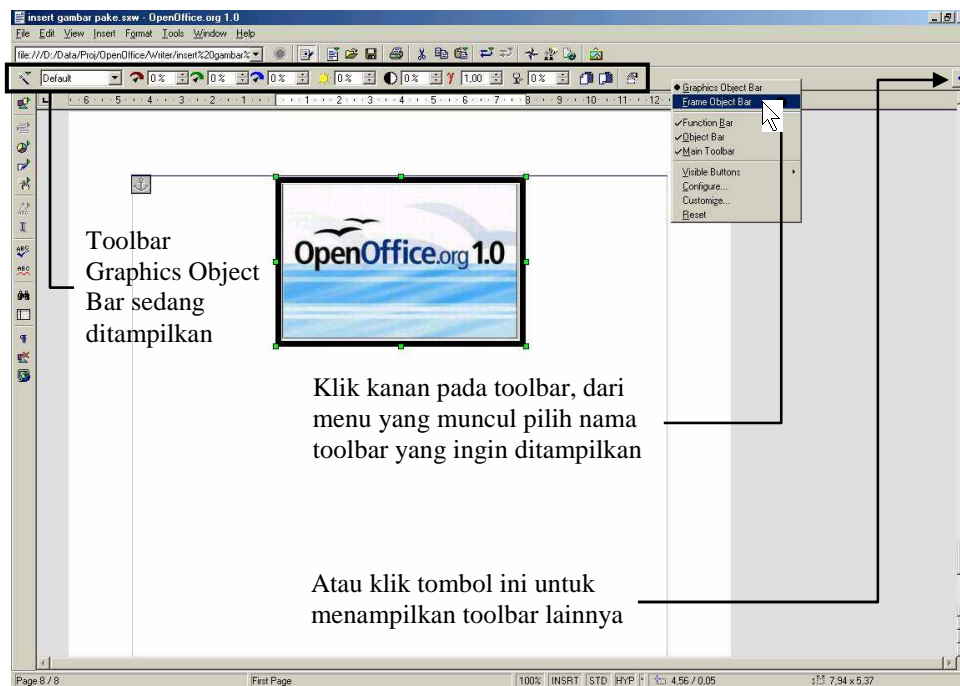
Gambar 12.22. Contoh efek pemberian border dan bayangan pada gambar



Gambar 12.23. Contoh efek pemberian border dan bayangan pada frame

C. Memformat Objek dengan Toolbar

Jika Anda perhatikan toolbar Object Bar, ketika Anda menyeleksi dan tidak menyeleksi objek, maka akan tampak perbedaan komposisi dari toolbar tersebut. Ketika Anda menyeleksi gambar, maka akan ada dua toolbar lagi yang dapat Anda fungsikan untuk bekerja, yaitu Graphics Object Bar dan Frame Object Bar. Sementara itu jika Anda menyeleksi frame, maka hanya akan ditampilkan toolbar Frame Object Bar saja. Jadi untuk memformat gambar, Anda dapat menggunakan toolbar Graphics Object Bar dan Frame Object Bar, sementara itu untuk memformat frame hanya dapat menggunakan toolbar Frame Object Bar saja.



Gambar 12.24. Cara menampilkan toolbar

Sebenarnya ada banyak hal yang tidak dapat kita lakukan dalam memformat objek melalui kotak dialog dapat dilakukan dengan cepat melalui toolbar, begitu juga sebaliknya. Dalam pembahasan ini, agar tidak ada pembahasan ulang, penulis hanya akan menyajikan

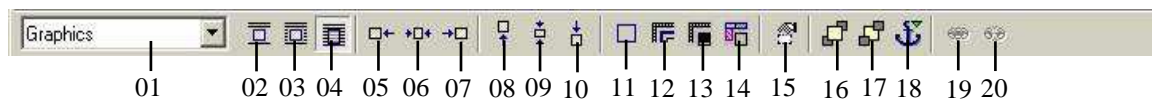
penjelasan dan contoh pemformatan objek yang tidak dapat dilakukan melalui kotak dialog, namun dapat dilakukan melalui toolbar.

Jika Anda bekerja dengan gambar, untuk menampilkan antara toolbar satu dengan yang lain, Anda dapat menggunakan tombol yang ditampilkan pada sebelah kanan toolbar. Atau Anda dapat memilih toolbar yang ingin Anda tampilkan dengan mengklik kanan pada toolbar tersebut kemudian memilih nama toolbar dari menu context yang muncul (Perhatikan Gambar 12.24).

Berikut ini adalah nama dan fungsi yang terdapat pada kedua toolbar tersebut:

1. Frame Object Bar

Toolbar Frame Object Bar dapat digunakan untuk memformat objek berupa gambar maupun frame, sehingga penjelasan berikut berlaku untuk gambar dan frame, kecuali disebutkan khusus:



Gambar 12.25. Toolbar Frame Object Bar

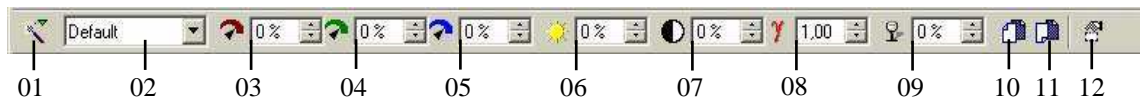
Tabel 12.1. Keterangan Gambar 12.25

No.	Keterangan
01	Apply Style. Combo box ini akan terisi otomatis sesuai dengan objek yang kita pilih. Jika gambar maka combo box berisi Graphics dan jika frame combo box berisi Frame.
02	Wrap off. Untuk menonaktifkan efek wrapping pada objek.
03	Wrap on. Untuk memberikan efek wrapping pada objek.
04	Wrap Through. Untuk memberi efek wrapping pada objek berupa Wrap Through (sudah dijelaskan di atas).
05	Align Left. Untuk mengatur perataan objek supaya rata kiri (berada di tepi kiri halaman).
06	Center Horizontal. Untuk mengatur perataan objek supaya berada di tengah secara horizontal.
07	Align Right. Untuk mengatur perataan objek supaya rata kanan (berada di tepi kanan halaman).
08	Align Top. Untuk mengatur perataan objek supaya rata atas.
09	Align Vertical Center. Untuk mengatur perataan objek supaya rata tengah secara vertikal.

No.	Keterangan
10	Align Bottom. Untuk mengatur perataan objek supaya rata bawah.
11	Border. Untuk mengatur border pada objek.
12	Line Style. Untuk menentukan model garis border.
13	Border Color. Untuk menentukan warna garis border.
14	Background Color. Untuk menentukan warna latar belakang objek.
15	Frame Properties. Digunakan untuk memformat objek lebih lanjut dengan melalui kotak dialog masing-masing.
16	Bring to Front. Jika terdapat lebih dari satu objek pada tempat yang sama, perintah ini digunakan untuk mengubah posisi objek terpilih agar berada di atas (di depan) objek lainnya.
17	Send to Back. Jika terdapat lebih dari satu objek pada tempat yang sama, perintah ini digunakan untuk mengubah posisi objek terpilih agar berada di bawah (di belakang) objek lainnya.
18	Change Anchor. Digunakan untuk mengatur anchor objek.
19	Link Frame. Menu ini hanya berlaku pada frame saja, dan digunakan untuk menghubungkan antara isi frame jika terdapat lebih dari satu frame. Sebagai contoh, Anda membuat dua buah frame kemudian menulis teks pada frame pertama. Jika frame pertama tersebut sudah tidak muat menampung teks yang Anda ketikkan, maka teks tersebut akan dilanjutkan pda frame ke dua jika Anda menghubungkan antara kedua frame tersebut. Anda juga bisa menghubungkan banyak frame secara berurutan. Untuk menggunakan menu ini, kliklah pada frame pertama yang akan dihubungkan, kemudian klik menu Link frame , kursor mouse akan berubah menjadi anak panah yang di bawahnya terdapat tanda sebagaimana gambar pada menu Link Frame ini, kemudian kliklah pada frame kedua, maka kedua frame ini akan ditandai dengan sebuah garis dari bagian bawah frame pertama ke bagian atas frame kedua yang berarti bahwa kedua frame tersebut telah dihubungkan.
20	Unlink Frames. Menu ini juga hanya berlaku pada frame saja, dan digunakan untuk memutuskan hubungan antara frame yang dihubungkan. Cara menggunakannya, kliklah (seleksi) pada frame yang akan diputuskan, kemudian klik menu Unlink Frame , maka frame yang diseleksi tersebut akan terputus hubungannya dengan frame selanjutnya.


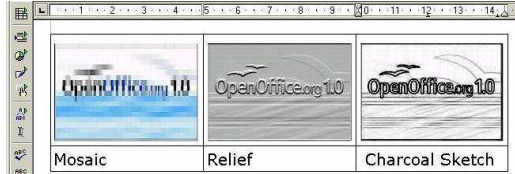
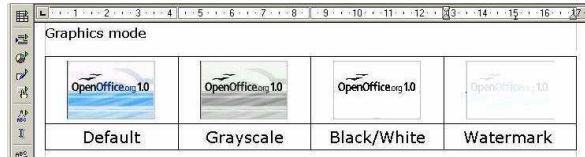
2. Graphics Object Bar

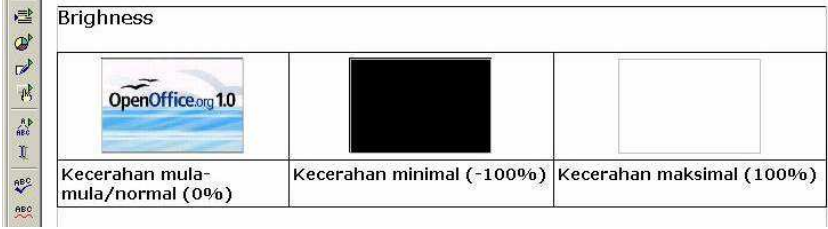
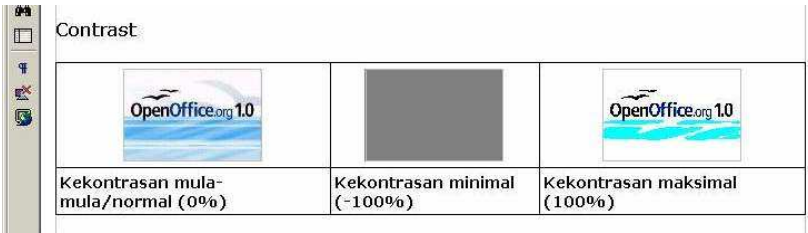
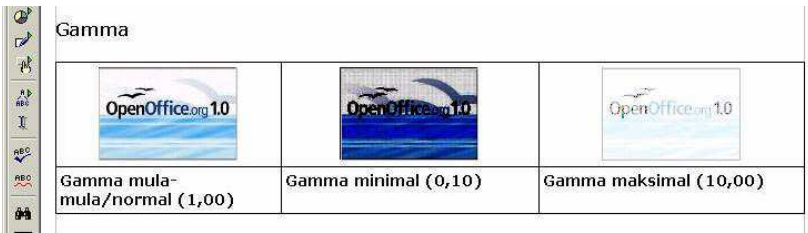

Jika Frame Object Bar dapat digunakan untuk memformat gambar dan frame, maka toolbar Graphics Object Bar hanya untuk objek gambar saja, karena itu penjelasan berikut hanya berlaku untuk gambar saja.



Gambar 12.26. Toolbar Graphics Object Bar

Tabel 12.2. Keterangan Gambar 12.26

No.	Keterangan
01	<p>Filter. Klik beberapa saat pada icon ini untuk menampilkan submenu Filter sebagaimana Gambar 12.27a. Di mana icon menu dari kiri ke kanan-bawah adalah: Invert, Smooth, Sharpen, Remove Noise, Solarization, Aging, Posterize, Popart, Charcoal Sketch, Relief, dan Mosaic. Perhatikan beberapa contoh pemfilteran pada Gambar 12.27b.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 12.27a.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 12.27b</p> </div> </div>
02	<p>Graphics mode. Terdiri dari empat pilihan, yaitu; Default, Grayscale, Black/White, dan Watermark. Perhatikan contoh pemformatan pada Gambar 12.28.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 12.28</p> </div>
03	Red. Untuk mengurangi atau menambah nilai warna merah dari komponen RGB (Red Green Blue) pada gambar.
04	Green. Untuk mengurangi atau menambah nilai warna hijau dari komponen RGB pada gambar.
05	Blue. Untuk mengurangi atau menambah nilai warna biru dari komponen RGB pada gambar.

No.	Keterangan
06	<p>Brightness. Untuk menentukan tingkat kecerahan gambar (Gambar 12.29).</p>  <p><i>Gambar 12.29</i></p>
07	<p>Contrast. Untuk menentukan kekontrasan warna gambar (Gambar 12.30).</p>  <p><i>Gambar 12.30</i></p>
08	<p>Gamma. Untuk menaikkan atau menurunkan nilai gamma pada gambar (Gambar 12.31).</p>  <p><i>Gambar 12.31</i></p>
09	<p>Transparency. Untuk menentukan ketransparanan pada gambar (Gambar 12.32).</p>  <p><i>Gambar 12.32</i></p>

No.	Keterangan
10	Flip Vertically. Untuk memutar gambar secara vertikal.
11	Flip Horizontally. Untuk memutar gambar secara horizontal.
12	Graphics Properties. Akan menampilkan kotak dialog Graphics (untuk mengedit pemformatan gambar dari kotak dialog Graphics).

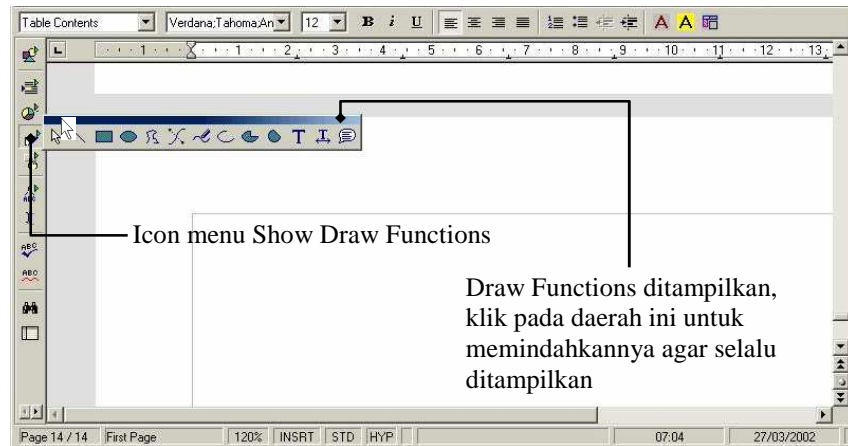
Selain dengan menggunakan toolbar sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, memformat objek secara langsung juga dapat dilakukan dengan menyeleksi objek tersebut, kemudian klik kanan padanya. Dari menu context yang muncul pilihlah menu sesuai dengan format yang ingin Anda terapkan.

D. Membuat Objek Gambar

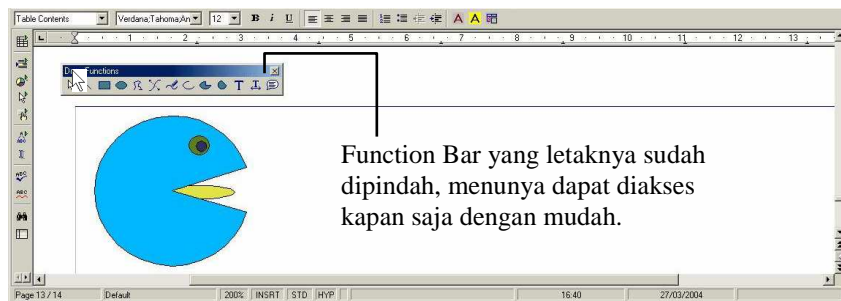
Selain menyisipkan objek berupa gambar dalam dokumen, OpenOffice.org Writer juga memungkinkan kita untuk membuat gambar sendiri sesuai keinginan kita. Terdapat tool yang cukup lengkap untuk keperluan ini, yaitu Draw Functions untuk membuat gambar dan Draw Object Bar serta Bezier Object Bar (khusus objek-objek tertentu saja) untuk memformatnya. Draw Functions dapat ditampilkan dari toolbar Main Toolbar sementara itu Draw Object Bar maupun Bezier Object Bar akan ditampilkan secara otomatis satu-persatu jika ada objek yang dipilih. Berikut ini adalah menu-menu yang terdapat pada kedua toolbar tersebut.

1. Draw Functions

Untuk menampilkan toolbar Draw Funtion kliklah beberapa saat pada menu **Show Draw Functions** yang terdapat pada Main Toolbar, setelah ditampilkan menu-menunya Anda bisa memilih objek gambar apa yang hendak Anda buat dengan mengklik pada menu-menu tersebut (Gambar 12.33). Anda juga bisa memindahkan letak Draw Functions tersebut dengan mengklik titel barnya kemudian menggersernya ke luar daerah Main Toolbar agar menu-menu pada Draw Function ditampilkan setiap saat, sehingga Anda tinggal mengklik menu tersebut ketika hendak membuat objek gambar tanpa perlu mengklik menu **Show Draw Functions** terlebih dahulu (Gambar 12.34).



Gambar 12.33. Menampilkan tool Draw Functions








Gambar 12.34. Tool Draw Functions yang sudah dipindahkan









Adapun menu-menu dalam Draw Functions adalah sebagai berikut:

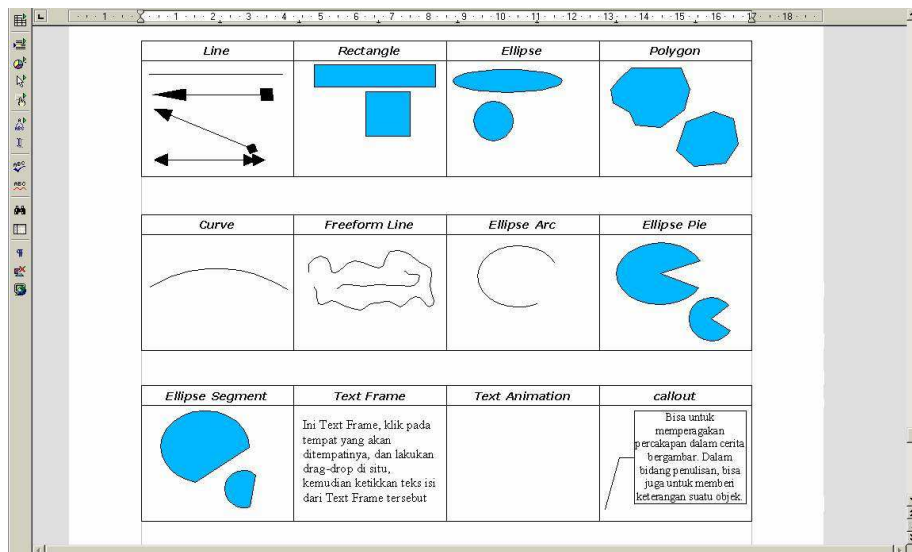


Gambar 12.35. Tool Draw Functions

Tabel 12.3. Icon menu yang ada pada Draw Functions

Icon	Keterangan
	Selection, klik icon ini ketika hendak menyeleksi objek.
	Line, digunakan untuk membuat garis lurus.
	Rectangle, digunakan untuk menggambar persegi panjang. Bisa juga digunakan untuk membuat bentuk segi empat sama sisi dengan menekan tombol Shift.
	Ellipse, digunakan untuk menggambar bentuk elips. Bisa juga digunakan untuk membuat bentuk lingkaran dengan menekan tombol Shift.
	Polygon, untuk membuat bentuk segi banyak. Cara menggunakannya klik pada sudut pertama yang akan dibuat, kemudian geser dan klik pada sudut-sudut

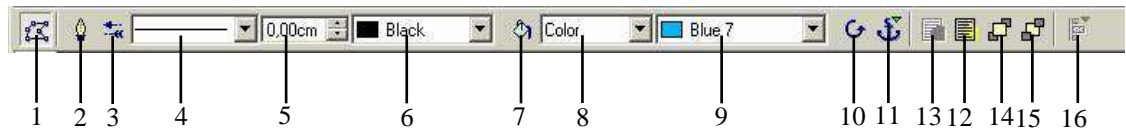
Icon	Keterangan
	selanjutnya, untuk mengakhiri, klik dua kali pada sudut pertama yang Anda buat.
	Curve, untuk membuat bentuk kurva.
	Freeform Line, untuk membuat garis dengan bentuk yang bebas, artinya bentuk garis tersebut akan mengikuti arah gerakan mouse. Klik pada awal garis akan dibuat kemudian mengarahkan mouse ke arah dimana akan dilalui oleh garis, untuk mengakhirinya lepaskan mouse.
	Arc, untuk menggambar bentuk ellips arc (semacam busur lingkaran).
	Ellips Pie, untuk menggambar bentuk ellips pie, gunakan tombol Shift untuk membentuk circle pie.
	Circle Segment, untuk menggambar bentuk suatu bagian ellips (ellips yang terpotong). Jika digunakan sambil menekan tombol Shift akan terbentuk bagian dari lingkaran.
	Text, digunakan untuk menyisipkan teks.
	Text Animation, digunakan untuk membuat animasi teks. Diantaranya, teks yang dihasilkan akan seperti banner pada halaman web yang biasa kita lihat, dan beberapa model animasi lainnya.
	Callouts, untuk menggambar callout. Yaitu semacam objek berupa frame yang diberi garis hubung untuk memberi tanda penghubung dengan objek lain.



Gambar 12.36. Contoh hasil dari tool Draw Functions

2. Draw Object Bar

Sebagaimana yang telah disinggung di atas, Draw Objek Bar akan ditampilkan apabila terdapat objek drawing yang diseleksi/dipilih. Berikut ini adalah menu-menu yang terdapat pada Draw Objek Bar.



Gambar 12.37. Toolbar Draw Object Bar

Tabel 12.4. Keterangan Gambar 12.37

No	Keterangan
1	Edit Point, digunakan untuk merubah posisi titik-titik (sudut-sudut) pada objek yang dipilih.
2	Line, jika diklik menu ini akan menampilkan kotak dialog Line yang dapat digunakan untuk mengatur sifat-sifat garis yang terdapat pada objek.
3	Arrow Style, digunakan untuk menentukan bentuk kedua ujung objek garis.
4	Line Style, digunakan untuk menentukan style garis pada objek.
5	Line Width, digunakan untuk menentukan ketebalan garis pada objek.
6	Line Color, digunakan untuk menentukan warna garis pada objek.
7	Area, jika diklik menu ini akan menampilkan kotak dialog Area, dimana di sana kita dapat mengatur format area yang ingin diberlakukan pada objek.
8	Area Style/Filling, digunakan untuk mengatur warna area objek. Pilihan pada combo box ini akan mempengaruhi pilihan-pilihan yang disediakan pada Area Style/Filling sebagaimana ditunjuk oleh nomor 9.
9	Area Style/Filling, digunakan untuk mengatur warna area objek.
10	Object rotation mode, jika Anda hendak memutar objek, klik icon ini terlebih dahulu, kemudian putar objek dengan menggunakan mouse.
11	Change Anchor, untuk mengubah acua peletakan objek.
12	To Foreground, menjadikan objek berada di atas objek-objek lainnya (feroground). Icon ini hanya akan aktif jika terlebih dahulu objek berada sebagai background.
13	To Background, menjadikan objek sebagai background (terletak di belakang objek-objek lain). Efek ini hanya akan terlihat ketika objek berada pada satu tempat dengan objek-objek lain (teks misalnya).
14	Bring To Front, untuk meletakkan objek di atas objek sejenis lainnya (sesama objek drawing).

No	Keterangan
15	Send To Back, untuk meletakkan objek di belakang (di bawah) objek sejenis lainnya.
16	Arrange Object, untuk mengatur perataan antara objek satu dengan yang lainnya. Menu ini hanya akan aktif jika terdapat lebih dari satu objek yang dipilih.

