

BAB 5

PROSES EDITING

Ada sebagian web designer dalam membuat situs professional tidak memanfaatkan Adobe Photoshop dalam merancang web, padahal dengan software tersebut kita akan lebih mudah dan lebih praktis dibandingkan harus membuat kode html.

Ketika dokumen Adobe Photoshop tersimpan dalam bentuk web maka secara otomatis akan membuat tag html sendiri sehingga tidak perlu bersusah payah mengetik kode html. Anda dapat membuktikan sendiri seperti nampak pada gambar berikut.

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Situs Bisnis</title>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
5 </head>
6 <body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" mar
7 <!-- ImageReady Slices (Situs Bisnis.psd) -->
8 <table id="Table_01" width="780" height="891" border="0" cellpadding="0"
9 <tr>
10 <td colspan="16">
11 
13 </tr>
14 <tr>
15 <td>
16 
```

5.1. EDITING AWAL

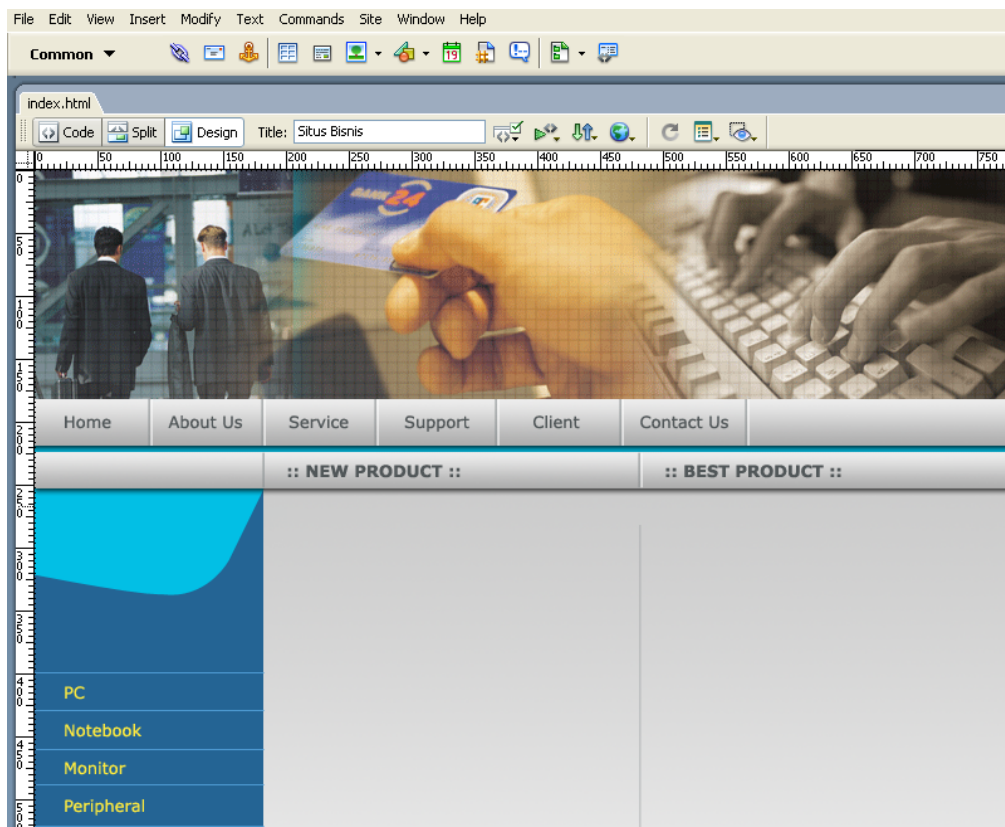
Situs yang telah dibuat, tidak secara otomatis dapat diisi dengan komponen (baik teks maupun grafik/gambar). Hal ini dikarenakan kode html masih dalam bentuk gambar `` bukan latar belakang `<background>`. Apabila kode html masih dalam status objek gambar maka Anda tidak dapat memasukkan teks maupun grafik.

5.1.1. Mengubah Objek menjadi Background

Tidak semua gambar (image) yang pada web yang telah kita buat diganti. Jika image tersebut berfungsi sebagai tombol, maka Anda dapat menambahkan menu pull down agar tampilan website lebih menarik. Anda juga dapat membuat tombol dalam bentuk mouse over, dan lain sebagainya.

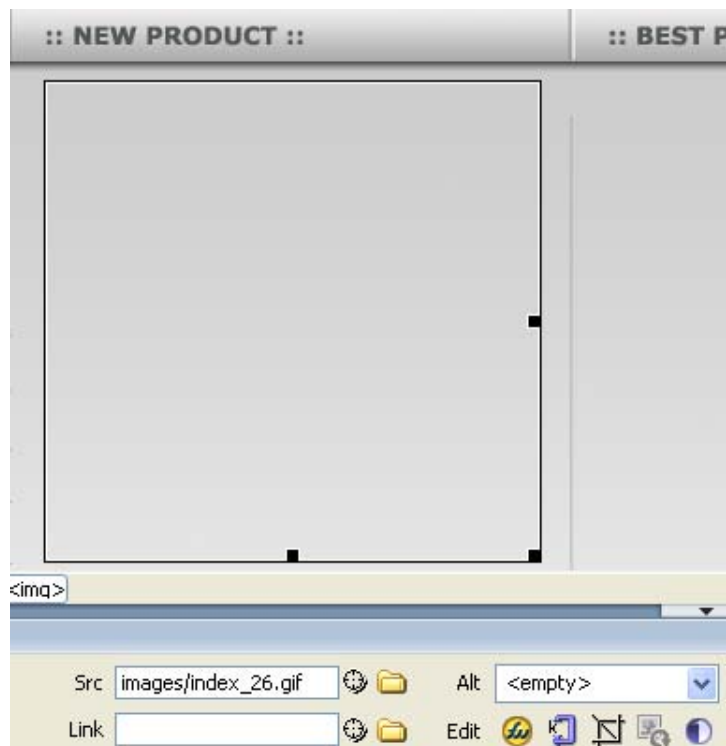
Pada bagian ini, kita akan mencoba membahas tentang teknik penggantian objek gambar menjadi latar belakang (background) agar kita dapat memasukkan beberapa komponen di dalamnya (teks maupun grafik).

1. Pertama kali, bukalah file index.html menggunakan Macromedia Dreamweaver.



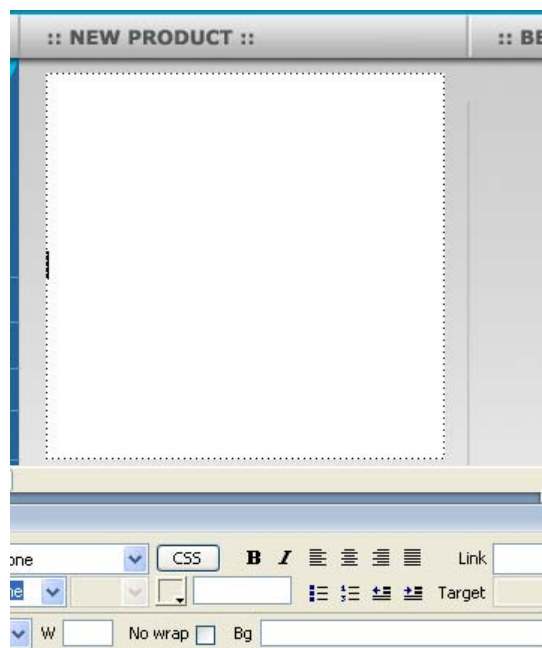
Gambar 5.1.1.1. Membuka dokumen di Macromedia Dreamweaver

2. Setelah file terbuka, tentukan terlebih dahulu image mana saja yang akan di jadikan latar belakang dan bagian mana saja yang akan dijadikan sebagai tombol. Sebagai contoh, klik image di bagian bawah teks New Product.



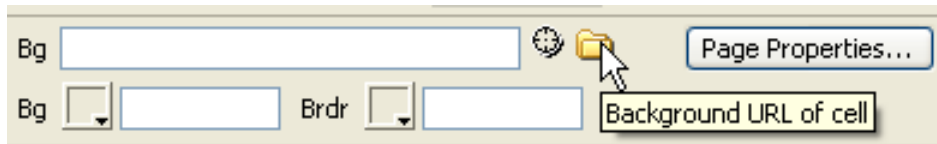
Gambar 5.1.1.2. Memilih objek yang akan dihapus

3. Pada bagian Properties, tertulis Src = images/index_26.gif hal itu berarti kita tidak dapat memasukan teks di atas gambar tersebut karena objek tersebut adalah image, bukan merupakan background. Tekan **Del** untuk menghapusnya.



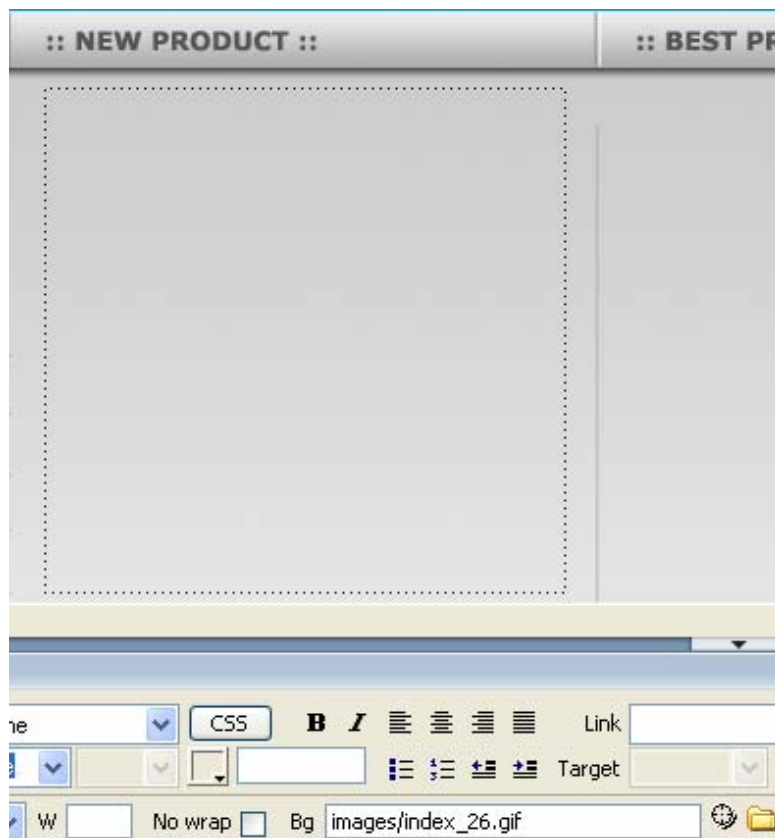
Gambar 5.1.1.3. Objek telah terhapus

4. Klik pada Background URL of cell untuk memilih gambar yang akan dijadikan latar belakang (background). Oleh karena nama file yang baru saja dihapus adalah index_26.gif maka gunakan file tersebut sebagai latar belakang.



Gambar 5.1.1.3. Menentukan file gambar sebagai background

5. Ketikkan images/index_26.gif pada kolom Bg.



Gambar 5.1.1.4. Memasukkan nama file untuk background

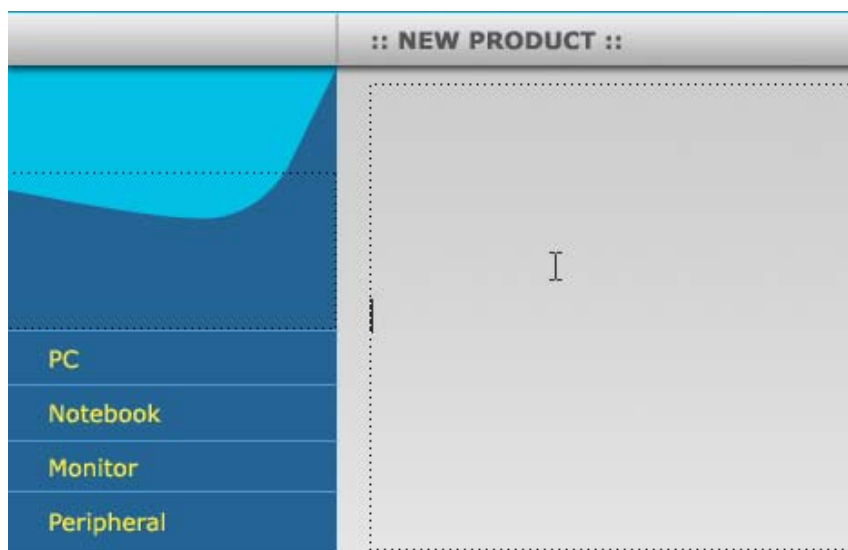
6. Lakukan hal yang sama pada bagian lain apabila ingin dijadikan sebagai latar belakang agar kita dapat memasukkan objek berupa teks, animasi, maupun gambar.

5.1.2. Memasukkan Objek

Objek yang dimaksud dapat berupa animasi, gambar, maupun teks. Dalam Macromedia Dreamweaver proses memasukkan objek sangat mudah karena sudah disediakan tool yang sangat lengkap. Anda tinggal memilih objek apa yang akan dimasukkan.

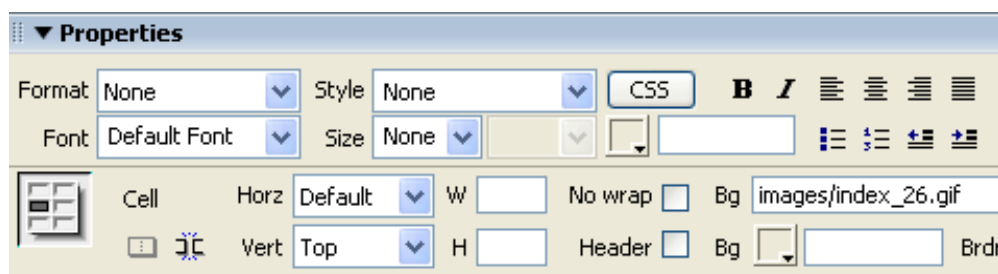
Berikut ini akan membahas masalah teknik memasukkan objek berupa teks.

1. Letakkan kursor pada tempat yang akan ditambahkan teks.



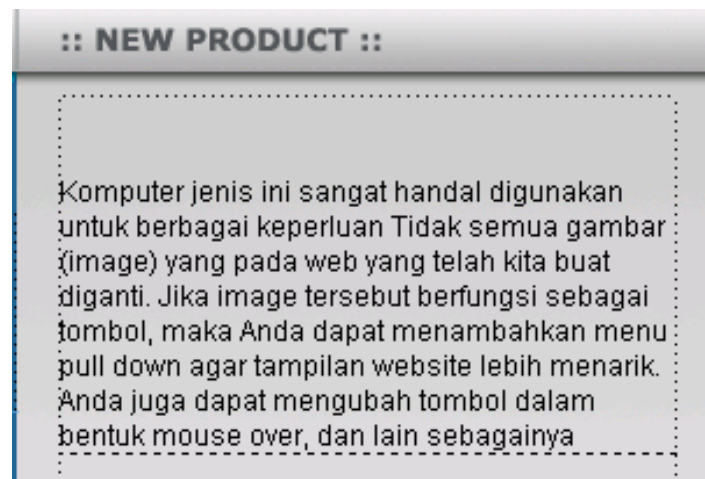
Gambar 5.1.2.1 Menempatkan kursor pada area teks

2. Pada panel Properties, aturlah beberapa spesifikasi seperti nampak pada gambar berikut.



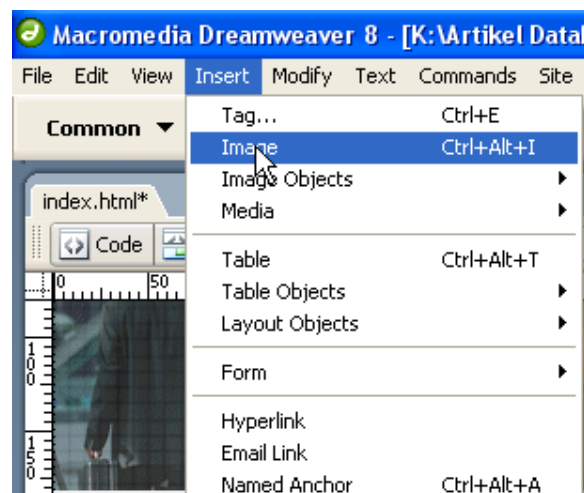
Gambar 5.1.2.2. Panel Properties

3. Ketikkan beberapa kalimat yang berisi berita, kemudian aturlah format teks tersebut seperti nampak pada gambar berikut.



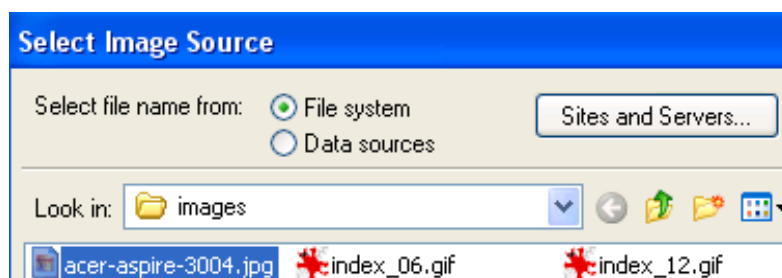
Gambar 5.1.2.3. Memasukkan teks pada dokumen

4. Anda bisa memasukkan image di antara teks tersebut. Untuk melakukan hal itu, pertama kali letakkan kursor di awal paragraf kemudian pilih menu **Insert > Image**.



Gambar 5.1.2.4. Memilih menu Insert

5. Pilih file gambar yang akan dimasukkan dalam dokumen tersebut.



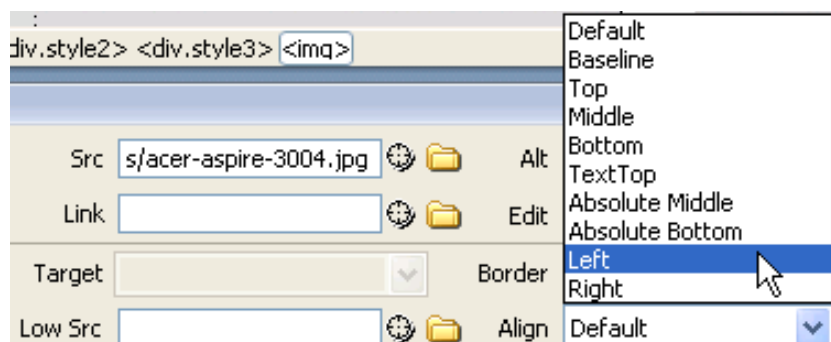
Gambar 5.1.2.5. Menentukan file sumber

6. Apabila berhasil memasukkan gambar, maka akan terlihat objek tersebut berada di depan paragraf. Namun posisinya masih kurang sempurna karena susunan teks terdorong oleh gambar tersebut.



Gambar 5.1.2.5. Mengklik objek gambar

7. Agar tampilan lebih rapi, Anda dapat mengatur posisi gambar sehingga seluruh teks akan berada di sebelah kanan gambar. Untuk melakukan hal tersebut, pada panel Properties pilih Left untuk Align.



Gambar 5.1.2.6. Mengatur alignment untuk objek gambar

5.2. MEMBUAT LINK DAN NAVIGASI

Menu yang mudah digunakan (*user friendly*) dapat membantu pengguna ketika mencari informasi yang dibutuhkan. Sebaiknya menggunakan tombol menu yang umum, seperti: Home, Product, Service, dan Contact Us.

Dalam Macromedia Dreamweaver, kita membuat Pop-up Menu, dan Jumping Menu secara mudah. Anda tidak bersusah payah menuliskan script yang panjang dalam bahasa Javascript karena telah disediakan tool yang sangat mudah dan fleksibel.

5.2.1. Membuat Pop-up Menu

Keunggulan software Macromedia Dreamweaver dibandingkan dengan aplikasi lain yang sejenis adalah adanya tool untuk membuat menu pop-up yang dibuat dengan bahasa Java. Bagi mereka yang masih awan dengan bahasa Java, tidak perlu bingung karena disediakan panel Behavior untuk mempermudah dalam pembuatan menu pop-up.

Sebelum membuat pop-up menu terlebih dulu harus menyiapkan nama file sebagai link. Sebagai contoh: ketika user memilih menu PC maka yang akan muncul adalah pilihan nama computer seperti Acer, HP, BenQ, dan lain sebagainya. Dan ketika user memilih salah satu opsi (missal: Acer) maka akan terhubung ke file tersebut.

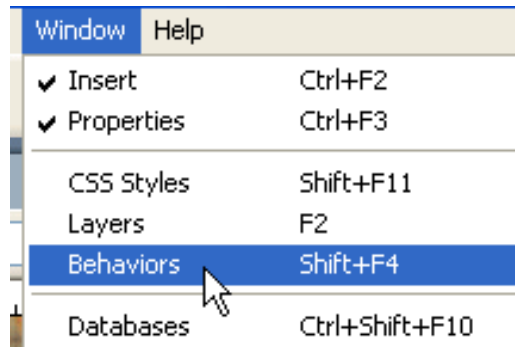
Dengan demikian, Anda harus membuat beberapa file dengan bentuk interface yang sama seperti halaman utama, yaitu menyimpan dengan nama lain (contoh: **Save As** > acer.html). Diasumsikan, Anda telah memiliki beberapa file sebagai link yang dimaksud.

1. Pertama kali, klik menu PC.



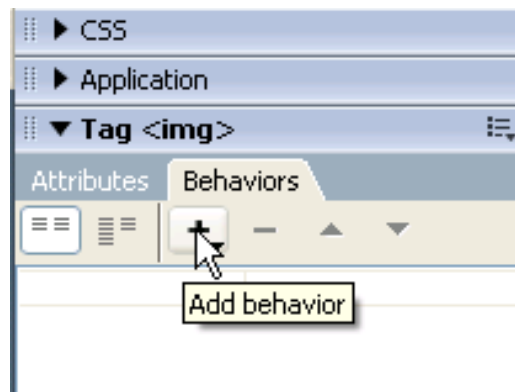
Gambar 5.2.1.1. Mengaktifkan salah satu objek gambar

2. Jika panel Behaviors belum muncul, aktifkan terlebih dulu dengan cara memilih menu **Window > Behaviors**.



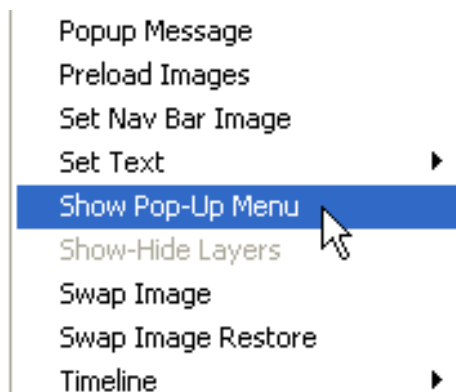
Gambar 5.2.1.2. Mengaktifkan panel Behaviors

3. Pada panel Behaviors (berada di sebelah kanan), klik tombol Add (tanda plus) untuk membuka menu



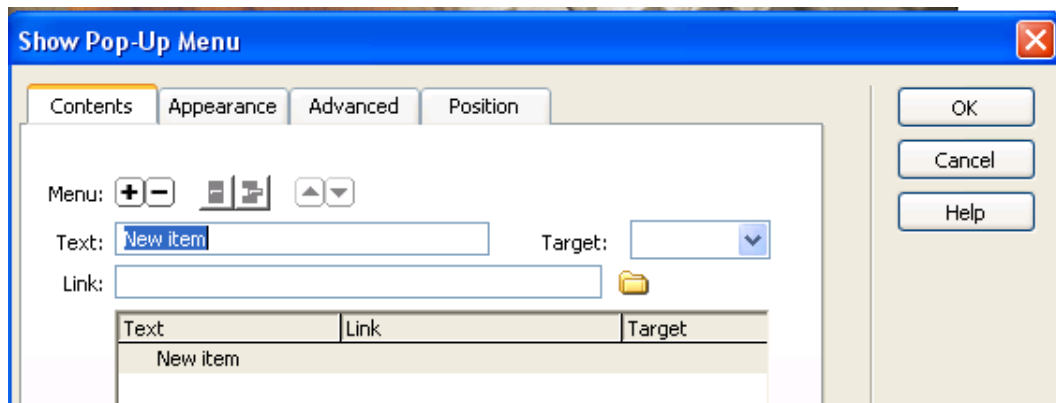
Gambar 5.2.1.3. Membuka menu Behaviors

4. Selanjutnya pilih **Show Pop up Menu**.



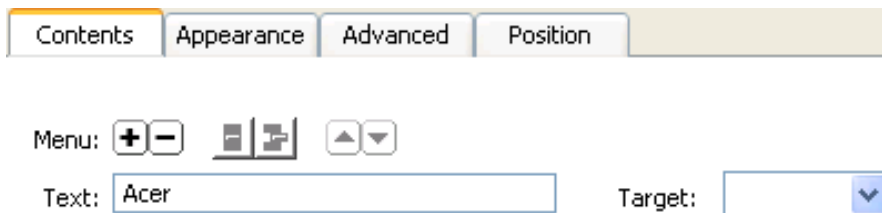
Gambar 5.2.1.4. Mengaktifkan menu Show Pop-up Menu

5. Setelah mengklik pilihan tersebut, maka akan muncul kotak dialog Show Pop-up Menu yang masih kosong.



Gambar 5.2.1.5. Kotak dialog Show Pop-up Menu

6. Pada Tab Contents, masukkan nama menu pada kolom Text (misal: Acer).



Gambar 5.2.1.6. Memasukkan judul untuk menu

7. Kemudian masukkan alamat URL pada kolom Link.



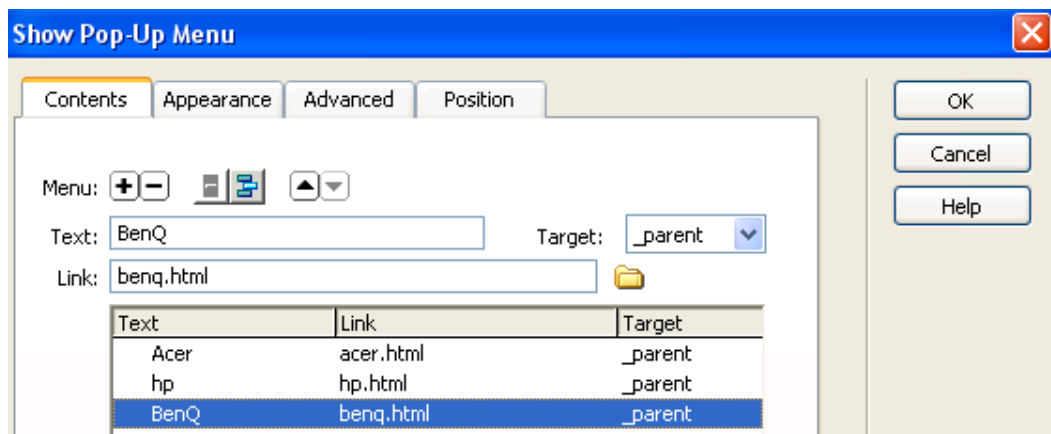
Gambar 5.2.1.7. Menentukan alamat Link

8. Selanjutnya pada kolom Target, pilih **_parent**.



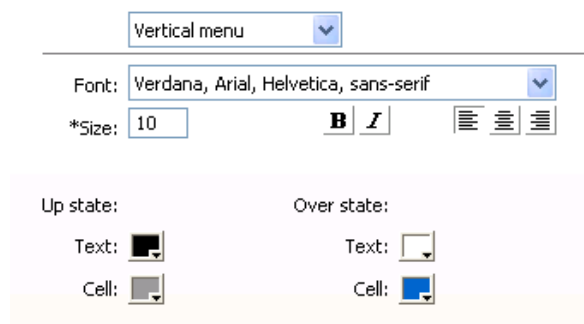
Gambar 5.2.1.8. Menentukan target

9. Untuk membuat menu yang baru, klik tanda plus (+) di bagian atas. Kemudian lakukan hal sama seperti pada tahap 6.



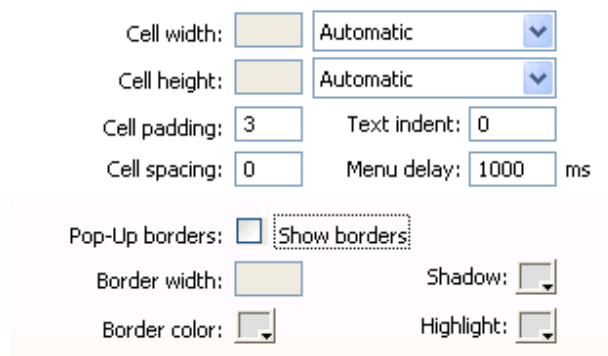
Gambar 5.2.1.9. Membuat beberapa menu baru

- Selanjutnya, klik Tab Appearance untuk mengatur warna teks dan latar belakang pop up menu. Tentukan jenis dan ukuran font yang digunakan. Lalu tentukan pula warna teks dan warna cell ketika mouse berada di atas teks.



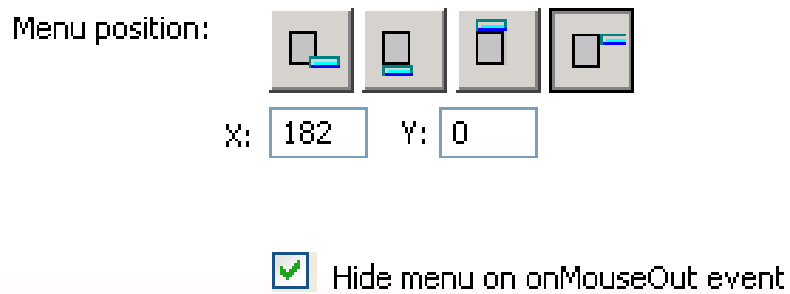
Gambar 5.2.1.10. Mengatur spesifikasi untuk teks menu

- Klik Tab Advanced untuk menentukan lebar, tinggi dan warna border kotak pop up menu.



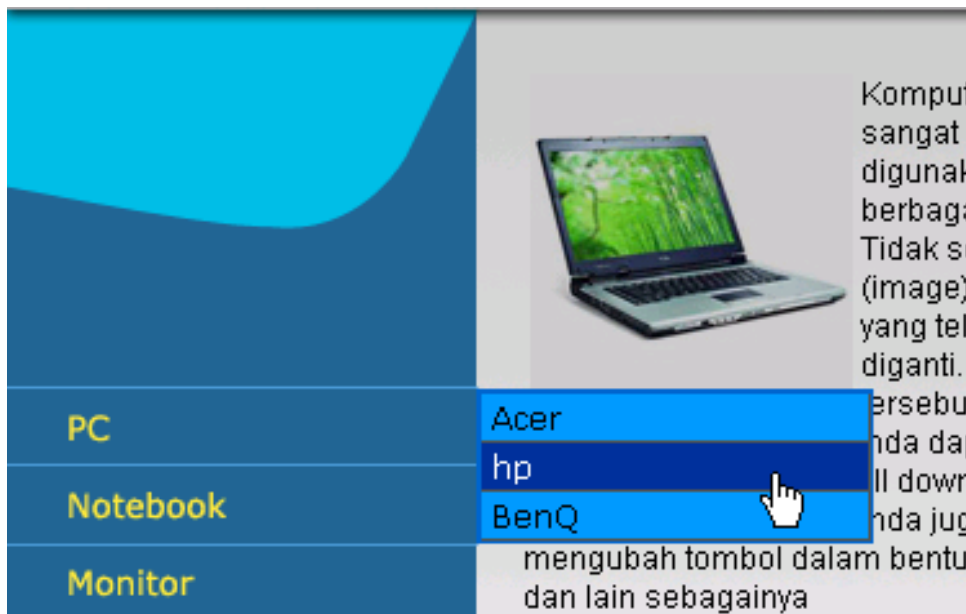
Gambar 5.2.1.11. Mengatur spesifikasi kotak menu

12. Klik Tab Position untuk menentukan posisi pop up menu.



Gambar 5.2.1.12. Menentukan posisi pop-up menu

13. Setelah selesai klik **OK**. Untuk melihat hasilnya, klik tombol F12.



Gambar 5.2.1.13. Hasil akhir pembuatan pop-up menu

14. Untuk mengasah keterampilan Anda, buatlah pop-up menu pada tombol lain.

5.2.2. Membuat Rollover Image

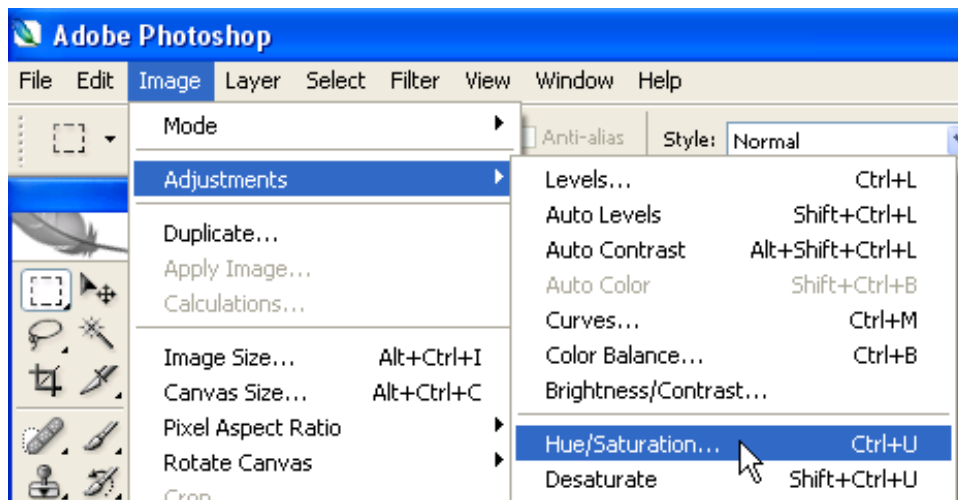
Macromedia Dreamweaver selain menyediakan tool untuk membuat Pop up Menu juga menyediakan tool untuk membuat Rollover Image sebagai tombol. Yang harus Anda lakukan pertama kali adalah menyediakan dua buah gambar yang ukurannya sama tapi warnanya berbeda.

1. Buatlah duplikasi gambar tombol yang telah ada.



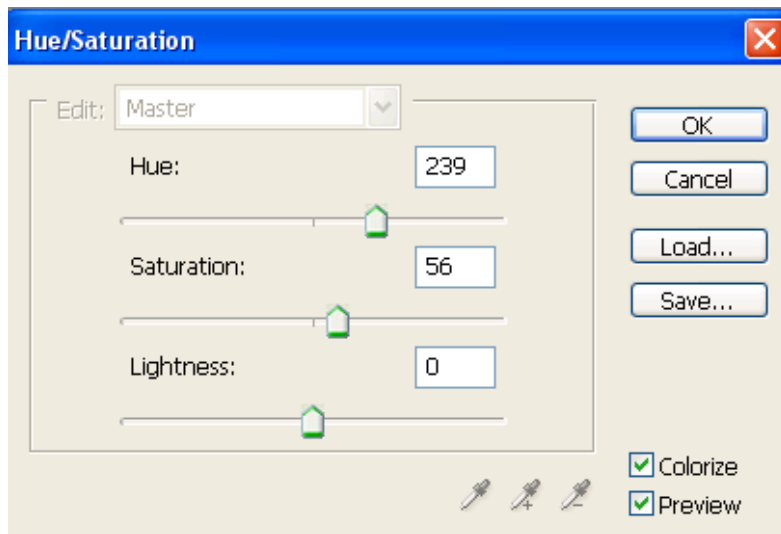
Gambar 5.2.2.1. Menyiapkan dua buah gambar

2. Kemudian editlah file hasil duplikasi tersebut menggunakan Adobe Photoshop. Pilih menu **Image > Adjustment > Hue/Saturation**.



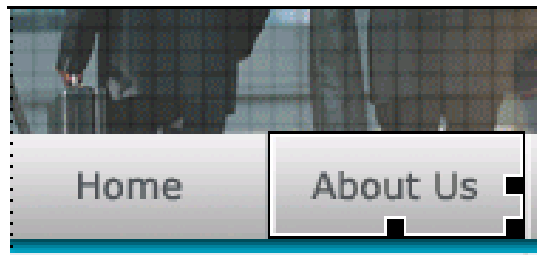
Gambar 5.2.2.2 Memilih menu Hue/Saturation

3. Setelah muncul kotak dialog Hue/Saturation, aktifkan pilihan Colorize. Kemudian geser Slider Hue maupun Saturation sesuai kebutuhan. Setelah selesai klik **OK**, simpan dokumen tersebut dengan cara menekan **Ctrl+S**.



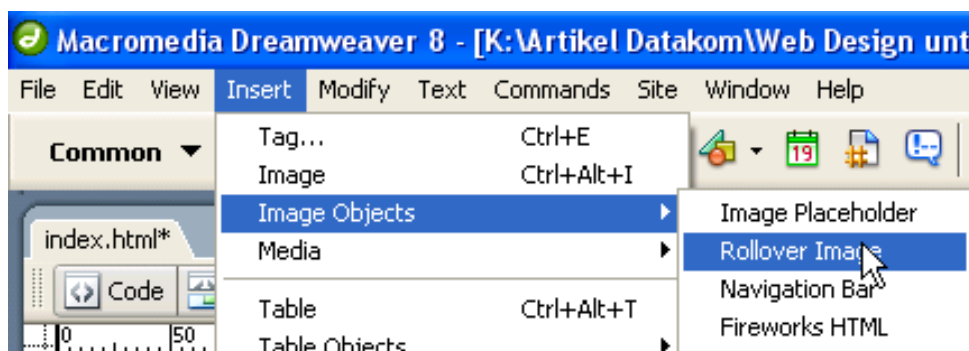
Gambar 5.2.2.3. Kotak dialog Hue/Saturation

4. Sekarang kembali ke Macromedia Dreamweaver. Klik gambar About Us.



Gambar 5.2.2.4. Mengaktifkan salah satu objek

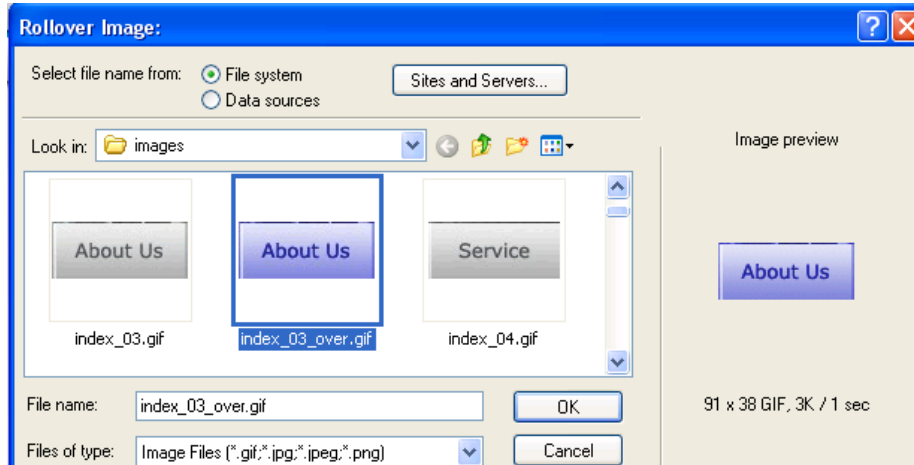
5. Hapuslah objek tersebut dengan cara menekan tombol **Del**. Selanjutnya pilih menu **Insert > Image Objects > Rollover Image**.



Gambar 5.2.2.5. Mengaktifkan menu Rollover Image

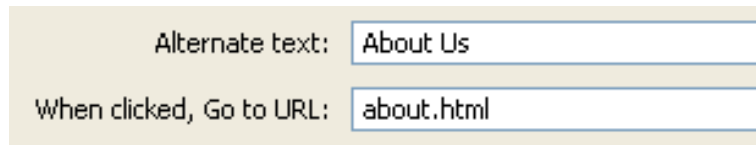
6. Setelah muncul kotak dialog Insert Rollover Image, berilah nama gambar pada kolom Image name kemudian tentukan

gambar asli pada kolom Original Image. Untuk mempermudah pencarian file, klik tombol **Browse**. Tentukan pula file untuk gambar rollover pada kolom Rollover Image.



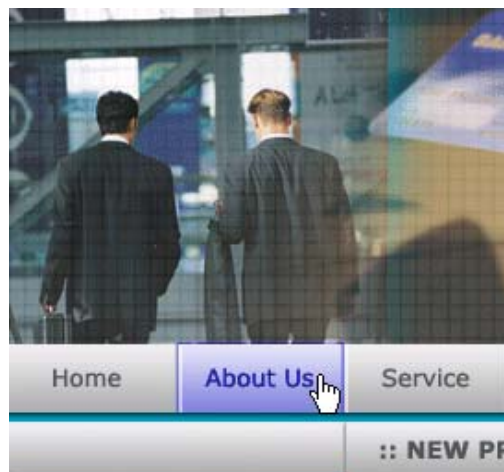
Gambar 5.2.2.6. Menentukan gambar asli dan gambar rollover

7. Masukkan teks alternat pada kolom Alt, lalu tentukan nama file sebagai link ketika tombol tersebut di klik.



Gambar 5.2.2.7. Menentukan alternat dan alamat URL

8. Untuk melihat hasilnya, tekan tombol **F12**.



Gambar 5.2.2.8. Hasil akhir pembuatan rollover image menu