

Seminar 1

**IMPLEMENTASI FILTER SPASIAL LINEAR PADA VIDEO STREAM
MENGUNAKAN FPGA HARDWARE ACCELERATOR**



Oleh
SULAEMAN
H131 16 002

Pembimbing Utama : Armin Lawi, M.Eng.
Pembimbing Pertama : Dr. Diaraya, M.Ak.
Penguji : 1.
2.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Citra Digital	5
2.1.2 Pengolahan Citra Digital	6
2.1.3 Filter Spasial	7
2.1.4 Video Streaming	8
2.1.5 FPGA	8
2.1.6 Python	9
2.2 Penelitian Terkait	9
2.2.1 Spatial Filtering Based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation	9
2.2.2 FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images	9
2.2.3 Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA	9
2.2.4 An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluorosc- copy	9

2.2.5	A real-time video denoising algorithm with FPGA implemen- tation for Poisson-Gaussian noise	10
BAB III METODE PENELITIAN		11
3.1	Waktu dan Lokasi Penelitian	11
3.2	Tahapan Penelitian	11
3.3	Rancangan Sistem	11
3.4	Instrumen Penelitian	11
DAFTAR PUSTAKA		11

DAFTAR GAMBAR

2.1.1 (a) Contoh citra biner, (b) contoh citra grayscale, (c) contoh citra warna.	6
2.1.2 Struktur FPGA.	9

DAFTAR TABEL

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Citra digital merupakan citra yang dihasilkan dari pengolahan secara digital dengan merepresentasikan citra secara numerik dengan nilai-nilai diskret. Suatu citra digital dapat direpresentasikan dalam bentuk matriks dengan fungsi $f(x,y)$ yang terdiri dari M kolom dan N baris. Perpotongan antara baris dan kolom disebut sebagai *pixel* (Gonzalez and Woods, 2001). Setiap *pixel* mewakili sebuah warna, pada citra biner sebuah *pixel* hanya berwarna hitam atau putih saja. Pada citra grayscale warna sebuah *pixel* mewakili tingkat keabuannya. Sedangkan pada citra warna (RGB) setiap *pixel* mewakili warna yang merupakan kombinasi dari tiga warna dasar, yaitu merah, hijau dan biru. Pada umumnya warna dasar dalam citra RGB menggunakan penyimpanan 8 bit untuk menyimpan data warna atau tingkat keabuannya, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna. Dewasa ini, citra digital dapat menggunakan 16 bit untuk menyimpan data warna atau tingkat keabuannya, hal ini menyebabkan semakin banyak gradasi warnanya sehingga citra yang dihasilkan memiliki tingkat warna yang jauh lebih banyak. Namun tentu saja hal ini mengakibatkan ukuran file citra digital yang dihasilkan juga menjadi semakin besar.

Pengolahan citra digital merupakan proses mengolah *pixel* di dalam citra secara digital untuk tujuan tertentu. Berdasarkan tingkat pemrosesannya pengolahan citra digital dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: *low-level*, *mid-level* dan pemrosesan *high-level*. Pemrosesan *low-level* dilakukan dengan operasi primitif seperti *image preprocessing* untuk mengurangi derau (*noise*), memperbaiki kontras citra dan mempertajam citra (*sharpening*). Pemrosesan *mid-level* melibatkan tugas-tugas seperti segmentasi atau mempartisi gambar menjadi beberapa bagian atau objek, deskripsi objek untuk dilakukan pemrosesan lanjutan, dan klasifikasi objek yang terdapat dalam citra digital. Pemrosesan *high-level* merupakan proses tingkat lanjut dari dua proses sebelumnya, dilakukan untuk mendapat informasi lebih yang terkandung dalam citra seperti *pattern recognition*, *template matching*, *image analysis* dan sebagainya (Gonzalez and Woods, 2001).

Konsep filter spasial pada pengolahan citra digital berasal dari penerapan transformasi Fourier untuk pemrosesan sinyal pada domain frekuensi. Istilah filter spasial ini digunakan untuk membedakan proses ini dengan filter pada domain frekuensi. Proses filter dilakukan dengan cara menggeser filter kernel dari titik ke titik dalam citra digital. Istilah *mask*, *kernel*, *template*, dan *window* merupakan istilah yang sama dan sering digunakan dalam pengolahan citra digital. Dalam penelitian ini penulis menggunakan istilah kernel untuk istilah tersebut. Konsep filter spasial linear mirip seperti konsep konvolusi pada domain frekuensi, dengan alasan tersebut filter spasial linear biasa disebut juga konvolusi sebuah kernel dengan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001). Proses filter dalam pengolahan citra digital dilakukan dengan memanipulasi sebuah citra menggunakan kernel untuk menghasilkan citra yang baru, sehingga dengan kernel yang berbeda maka citra hasil yang didapat juga akan berbeda.

Video stream dapat dipandang sebagai serangkaian citra digital berturut-turut (Zhao, 2015). Berbeda dengan format video lainnya, video stream ini tidak disimpan pada media penyimpanan sebagai file video melainkan setiap *frame* langsung disalurkan dari sumber (*source*) ke penerima, dalam hal ini FPGA. Dengan menganggap Video stream adalah kumpulan citra digital (*frame*) maka dapat dilakukan metode pengolahan seperti pada citra digital, termasuk filter spasial. Setiap citra yang ditangkap dari source disebut sebagai *frame*, setiap *frame* ini dilakukan metode filter spasial kemudian hasilnya ditampilkan secara berkesinambungan sehingga tampak seperti video yang telah difilter.

Frame per second (*fps*) atau *frame rate* adalah banyaknya *frame* yang ditampilkan per detik. Semakin tinggi *fps* sebuah video maka semakin halus pula gerakan yang dapat ditampilkan karena dibentuk dari *frame* yang lebih banyak, namun dengan jumlah *frame* yang lebih besar tentu dibutuhkan juga *resource* yang lebih besar dalam pengolahan video tersebut (Kowalczyk, Przewlocka, and Krvjak, 2018).

Field Programmable Gate Arrays atau FPGA adalah perangkat semikonduktor yang berbasis *matrix configurable logic block* (CLBs) yang terhubung melalui interkoneksi yang dapat diprogram. FPGA dapat diprogram ulang dengan aplikasi atau fungsi yang diinginkan setelah *manufacturing*. Fitur ini yang membedakan FPGA

dengan *Application Specific Integrated Circuits* (ASICs), yang dibuat khusus untuk tugas tertentu saja (Xilinx, 2020).

FPGA Xilinx PYNQ-Z2 yang digunakan pada penelitian ini secara *official* dapat menerima input video stream dengan resolusi 720p. Setiap *frame* yang diterima dari *source* akan dilakukan proses filter spasial, kemudian hasilnya disalurkan melalui HDMI output untuk kemudian ditampilkan. Video hasil filter spasial yang ditampilkan melalui port HDMI Output akan mengalami penurunan *fps*, hal ini disebabkan adanya penambahan jeda waktu komputasi untuk proses filter yang dilakukan di setiap *frame*. Pada kesempatan ini penulis ingin melakukan "Implementasi Filter Spasial Linear pada Video Stream menggunakan FPGA Hardware Accelerator".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara implementasi filter spasial linear pada video stream menggunakan FPGA?
2. Bagaimana kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan beberapa batasan dalam penelitian ini.

1. Filter kernel yang digunakan berukuran 3x3.
2. Video stream yang digunakan dalam penelitian ini beresolusi 720p.
3. Setiap frame dari video stream diubah menjadi citra grayscale sebelum dilakukan penerapan filter spasial.
4. FPGA yang digunakan adalah Xilinx PYNQ-Z2 dengan processor 650MHz dual-core ARM Cortex-A9.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mampu melakukan implementasi filter spasial linear pada video stream menggunakan FPGA.
2. Mengetahui kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penerapan filter spasial pada video stream. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan untuk melihat kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Citra Digital

Citra digital dapat didefinisikan sebagai fungsi $f(x,y)$ berukuran M baris dan N kolom, dengan x dan y adalah kordinat spasial, dan amplitudo f di titik kordinat (x,y) dinamakan intensitas atau tingkat keabuan dari citra pada citra tersebut (Putra, 2010). Pada umumnya warna dasar dalam citra RGB menggunakan penyimpanan 8 bit untuk menyimpan data warna, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna . Dewasa ini, citra digital dapat menggunakan 16 bit untuk menyimpan data warna dasarnya, hal ini menyebabkan semakin banyak gradasi warnanya sehingga citra yang dihasilkan memiliki tingkat warna yang jauh lebih banyak. Namun tentu saja hal ini mengakibatkan ukuran file citra digital yang dihasilkan juga menjadi semakin besar walaupun dengan resolusi yang sama. Berdasarkan jenis warnanya citra digital dibagi menjadi 3 jenis:

a. Citra Biner (monokrom)

Banyaknya dua warna, yaitu hitam dan putih. Warna hitam direpresentasikan dengan 1 dan warna putih direpresentasikan dengan 0. Dibutuhkan 1 bit di memori untuk menyimpan warna ini. Contoh citra biner dapat dilihat pada gambar 2.1.1(a).

b. Citra Grayscale

Banyaknya warna tergantung pada jumlah bit yang disediakan di memori untuk menampung kebutuhan warna ini. Citra 2 bit mewakili 4 warna, citra 3 bit mewakili 8 warna, dan seterusnya. Semakin besar jumlah bit warna yang disediakan di memori, semakin halus gradasi warna yang terbentuk. Pada umumnya citra digital grayscale menggunakan 8 bit memori dengan derajat keabuan dari 0 sampai 255. Contoh citra grayscale dapat dilihat pada gambar 2.1.1(b).

c. Citra Warna

Setiap piksel pada citra warna mewakili warna yang merupakan kombinasi dari tiga warna dasar (RG8 = Red Green Blue). Setiap warna dasar menggunakan penyimpanan 8 bit, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna. Berarti setiap piksel mempunyai kombinasi warna sebanyak $255 \times 255 \times 255 = 16$ juta warna lebih. Dibutuhkan $3 \times 8 = 24$ bit di memori untuk menyimpan sebuah data warna ini. Contoh citra warna dapat dilihat pada gambar 2.1.1(c).



Gambar 2.1.1: (a) Contoh citra biner, (b) contoh citra grayscale, (c) contoh citra warna.

2.1.2 Pengolahan Citra Digital

Pengolahan citra digital merupakan proses mengolah piksel-piksel di dalam citra digital untuk tujuan tertentu. Berdasarkan tingkat pemrosesannya pengolahan citra digital dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: *low-level*, *mid-level* dan pemrosesan *high-level*. Pemrosesan *low-level* dilakukan dengan operasi primitif seperti *image preprocessing* untuk mengurangi derau (*noise*), memperbaiki kontras citra dan mempertajam citra (*sharpening*). Karakteristik dari pemrosesan *low-level* yaitu keluaran atau hasil dari pemrosesannya berupa citra digital. Pemrosesan *mid-level* melibatkan tugas-tugas seperti segmentasi (mempartisi gambar menjadi beberapa bagian atau objek), deskripsi objek untuk dilakukan pemrosesan lanjutan, dan klasifikasi objek dalam citra digital. Karakteristik dari pemrosesan *mid-level* yaitu keluaran atau hasilnya berupa atribut atau fitur seperti, kontur, tepi, atau objek yang terdapat dalam citra tersebut. Pemrosesan *high-level* merupakan proses tingkat lanjut dari dua proses

sebelumnya, dilakukan untuk mendapat informasi lebih yang terkandung dalam citra (Gonzalez and Woods, 2001).

2.1.3 Filter Spasial

Konsep filter spasial pada pengolahan citra digital berasal dari penerapan transformasi Fourier untuk pemrosesan sinyal pada domain frekuensi. Istilah filter spasial ini digunakan untuk membedakan proses ini dengan filter pada domain frekuensi. Proses filter dilakukan dengan cara menggeser filter kernel dari titik ke titik dalam citra digital. Istilah *mask*, *kernel*, *template*, dan *window* merupakan istilah yang sama dan sering digunakan dalam pengolahan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001). Dalam penelitian ini penulis menggunakan istilah kernel untuk istilah tersebut.

Konsep filter spasial linear mirip seperti konsep konvolusi pada domain frekuensi, dengan alasan tersebut filter spasial linear biasa disebut juga konvolusi sebuah kernel dengan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001). Proses filter dalam pengolahan citra digital dilakukan dengan memanipulasi sebuah citra menggunakan kernel untuk menghasilkan citra yang baru, sehingga dengan kernel yang berbeda maka citra hasil yang didapat juga akan berbeda.

Rumus konvolusi pada citra digital dapat dilihat pada persamaan (2.1.1). K merupakan kernel yang digunakan dalam konvolusi, kemudian I merupakan citra yang akan dikonvolusi.

$$S(x, y) = (I * K)(x, y) = \sum_i \sum_j I(i, j)K(x - i, y - j) \quad (2.1.1)$$

Keterangan:

$S(x,y)$ = fungsi

I = Citra yang dikonvolusi

K = kernel

x,y = pixel citra

m,n = pixel kernel

2.1.4 Video Streaming

Video stream dapat dipandang sebagai serangkaian citra digital berturut-turut (Zhao, 2015). Berbeda dengan format video lainnya, video stream ini tidak disimpan pada media penyimpanan sebagai file video melainkan langsung disalurkan setiap framenya dari sumber (source) ke penerima, dalam hal ini FPGA. Dengan menganggap Video stream adalah kumpulan citra digital (frame) maka dapat dilakukan metode pengolahan seperti pada citra digital, termasuk filter spasial.

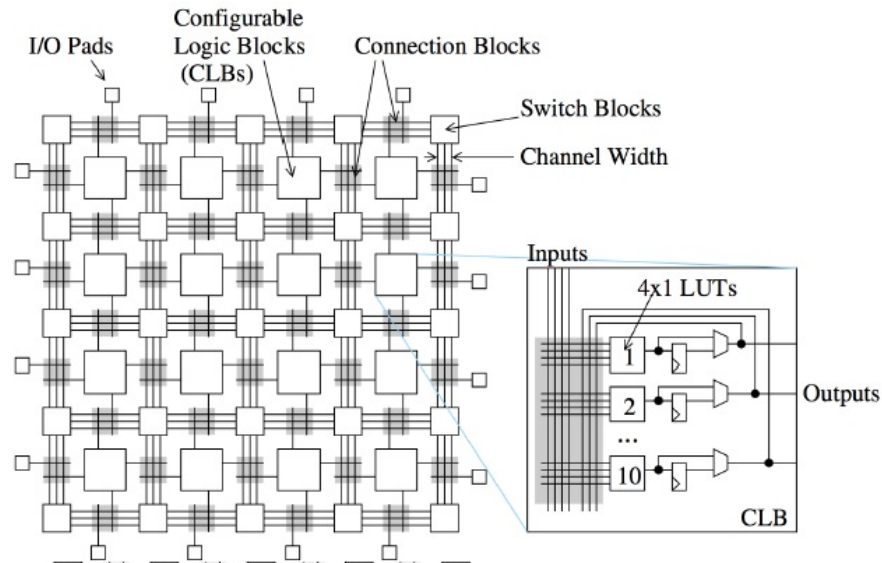
2.1.5 FPGA

Field Programmable Gate Arrays atau FPGA adalah perangkat semikonduktor yang berbasis *matriks configurable logic block* (CLBs) yang terhubung melalui interkoneksi yang dapat diprogram.

FPGA dapat diprogram ulang ke aplikasi atau fungsi yang diinginkan setelah *manufacturing*. Fitur ini yang membedakan FPGA dengan *Application Specific Integrated Circuits* (ASICs), yang dibuat khusus untuk tugas tertentu saja (Xilinx, 2020).

Sebuah *microprocessor* menerima instruksi berupa kode 1 atau 0, kode-kode ini selanjutnya diinterpretasikan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang diberikan. *Microprocessor* ini membutuhkan intruksi berupa kode secara terus menerus untuk menjalankan fungsinya. Sedangkan pada FPGA hanya dibutuhkan sekali konfigurasi *chip* setiap kali dinyalakan. Membuat atau mengunduh *bitstream* yang menentukan fungsi logika dilakukan oleh *logic elements* (LEs), sebuah sirkuit dapat dibuat dengan mengabungkan beberapa LEs menjadi satu kesatuan. Setelah *bitstream* dipasang, FPGA tidak perlu lagi membaca instruksi berupa 1 dan 0, berbeda dengan *microprocessor* yang selalu membutuhkan instruksi (Cheung, 2019). Secara tradisional, untuk membuat sebuah desain FPGA, aplikasi dideskripsikan menggunakan Hardware Description Language (HDL) seperti Verilog atau VHDL sehingga menghasilkan sebuah *bitstream* FPGA.

Pada FPGA terdahulu tidak terdapat processor (CPU) untuk menjalankan software apapun, sehingga ketika ingin mengimplementasikan aplikasi haruslah merancang sirkuit dari awal, seperti mengonfigurasi FPGA sesederhana gerbang logika OR



Gambar 2.1.2: Struktur FPGA.

atau serumit multi-core processor (Biswas, 2019).

2.1.6 Python

2.2 Penelitian Terkait

2.2.1 Spatial Filtering Based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation

(Raj., Abraham, and Supriya, 2016)

2.2.2 FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images

(Sadangi et al., 2017)

2.2.3 Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA

(Ustyukov, Efimov, and Kolchaev, 2019)

2.2.4 An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluoroscopy

(Castellano et al., 2019)

2.2.5 A real-time video denoising algorithm with FPGA implementation for Poisson-Gaussian noise

(Tan et al., 2014)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juni 2020 sampai dengan bulan Agustus 2020. Lokasi penelitian dilakukan di Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanuddin Makassar.

3.2 Tahapan Penelitian

3.3 Rancangan Sistem

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini yaitu:

1. Kebutuhan perangkat lunak:
 - a. Ubuntu 16 kayaknya
 - b. Python 3.6 kayaknya
 - c. Jupyter Notebook
 - d. Chrome Browser
2. Kebutuhan perangkat keras:
 - a. FPGA Board Xilinx PYNQ-Z2
 - b. Micro SD Card 8Gb (sebagai media penyimpanan OS pada FPGA Board)
 - c. Monitor Eksternal (untuk menampilkan hasil filter dari FPGA)
 - d. Laptop Lenovo Ideapad 320 (sebagai source video stream)
 - e. 2 buah kabel HDMI (untuk HDMI input dan HDMI output pada FPGA)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Castellano et al. “An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluoroscopy”. In: *Circuits, Systems, and Signal Processing* (Jan. 2019). <https://doi.org/10.1007/s00034-018-01020-x>.
- [2] Peter Cheung. *Introduction to FPGAs*. http://www.ee.ic.ac.uk/pcheung/teaching/ee2_digital/Lecture2-IntroductiontoFPGAs.pdf. Accessed on 2020-04-19. 2019.
- [3] Rafael C. Gonzalez and Richard E. Woods. *Digital Image Processing*. 2nd. ISBN-13: 978-0201180756. Upper Saddle River, New Jersey 07458: Prentice Hall, 2001.
- [4] Desi Herawti and Aqwam Rosadi Kardian. “Analisis Deteksi Tepi Pada Citra Digital Berbasis JPG Dengan Operator Canny Menggunakan Matrix Laboratory”. In: *Jurnal Ilmiah Komputasi* 17.3 (Sept. 2018). p-ISSN 1412-9434/e-ISSN 2549-7227.
- [5] Marcin Kowalczyk, Dominika Przewlocka, and Tomasz Krvjak. “Real-Time Implementation of Contextual Image Processing Operations for 4K Video Stream in Zynq UltraScale+ MPSoC”. In: *2018 Conference on Design and Architectures for Signal and Image Processing (DASIP)* (Oct. 2018). DOI: 10.1109/DASIP.2018.8597105.
- [6] Darma Putra. *Pengolahan Citra Digital*. ISBN: 978-979-29-1443-6. Jl. Beo 38-40, Yogyakarta 55281: Penerbit Andi, 2010.
- [7] S.M. Alex Raj., Rita Maria Abraham, and M.H. Supriya. “Spatial filtering based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation”. In: *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)* (Sept. 2016). Vol. 14, No. 9.
- [8] Sushant Sadangi et al. “FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images”. In: *IEEE International Conference On Recent Trends in Electronics Information & Communication Technology (RTEICT)* (May 2017).

- [9] Xin Tan et al. “A real-time video denoising algorithm with FPGA implementation for Poisson-Gaussian noise”. In: *J Real-Time Image Proc* (Feb. 2014). <https://doi.org/10.1007/s11554-014-0405-2>.
- [10] Dmitry I. Ustyukov, Alex I. Efimov, and Dmitry A. Kolchaev. “Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA”. In: *MEDITERRANEAN CONFERENCE ON EMBEDDED COMPUTING (MECO)* (June 2019).
- [11] Xilinx. *Field Programmable Gate Array (FPGA)*. <https://www.xilinx.com/products/silicon-devices/fpga/what-is-an-fpga.html>. Accessed on 2020-04-17. 2020.
- [12] Jin Zhao. “Video/Image Processing on FPGA”. Master thesis. Worcester Polytechnic Institute, Apr. 2015.