

**Penerapan Analisa *Spatial-Temporal* dengan Metode  
*Wavelet Energy* untuk Mendeteksi Api pada Video**

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

**Ahmad Ulil Azmi**

**1103120013**



**Program Studi Sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Informatika  
Universitas Telkom  
Bandung  
2016**

## **Lembar Pernyataan**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Analisa *Spatial-temporal* dengan metode *wavelet energy* untuk mendeteksi api pada video” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 20 Januari 2016  
Yang membuat pernyataan,

(Ahmad Ulil Azmi)

## **Lembar Pengesahan**

### **Penerapan Analisa *Spatial-Temporal* dengan Metode *Wavelet Energy* untuk Mendeteksi Api pada Video**

#### ***Application of Spatial-Temporal Analysis using Wavelet Energy for Detecting Fire on Video***

**Ahmad Ulil Azmi**

**NIM: 1103120013**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan  
untuk memenuhi sebagian dari syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Informatika  
Universitas Telkom

Bandung, 20 Januari 2016  
Menyetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Tjokorda Agung BudiWirayuda ,S.T., M.T  
NIP: 06830333-1

Febryanti Sthevanie, S.T., MT  
NIP: 14881300-1

Ketua Program Studi  
Sarjana Teknik Informatika

Moch. Arif Bijaksana, Ph.D.  
NIP. 03650312-4

## Abstrak

Kebakaran merupakan sebuah bencana alam yang mempunyai dampak yang sangat merugikan bagi manusia, salah satu cara untuk mengurangi kerugian yang lebih besar adalah dengan deteksi dini bahaya awal dari sebuah kebakaran pada sebuah video. Permasalahan yang terjadi pada sistem deteksi api adalah analisis untuk membedakan objek yang bukan merupakan api yang mempunyai ciri yang mirip dengan api.

Saat ini banyak terdapat alat untuk mendeteksi api salah satu contohnya adalah *heat detector* atau pendeteksi kenaikan panas sistem ini bekerja berdasarkan kenaikan suhu temperatur secara cepat di suatu ruangan, sistem tersebut mempunyai kekurangan yaitu api yang terdeteksi adalah api yang sudah menjadi besar, contoh lain adalah *smoke detector* sistem ini bekerja berdasarkan asap yang ada pada sebuah ruangan, sistem tersebut mempunyai kekurangan jika sebuah api hanya menimbulkan asap yang begitu sedikit yang dipengaruhi oleh bahan yang terbakar. Karena alasan tersebut alat yang sering digunakan saat ini adalah *CCTV* yang mempunyai kelebihan dalam hal ketepatan, kecepatan dan biayanya yang rendah, cara kerja alat tersebut berdasar pada gambar yang ditangkap sehingga dapat memungkinkan untuk mendeteksi sebuah api lebih awal.

Pada tugas akhir ini penulis membangun sebuah sistem pendeteksi api dengan menggunakan metode *wavelet energy analysis* yang mempunyai keunggulan dalam hal membedakan objek benda yang mempunyai ciri sama dengan api, dengan menggunakan metode tersebut diharapkan sistem mampu mendeteksi objek api pada sebuah video.

**Kata Kunci :** Kebakaran, Bencana alam, *CCTV*, *Heat Detector*, *Smoke Detector*, *Wavelet Analysis*.

## **Abstract**

Fire is a natural disaster that has adverse impacts for humans, one way to reduce losses greater is the danger of early detection of the start of a fire in a video. The problems that occurred in the fire detection system is the analysis to distinguish an object that is not a fire that has characteristics similar to the fire.

Currently there are many tools to detect fire one example is Heat detector or detecting heat rise this system works is based on the temperature rise the temperature quickly in a room, the system has the disadvantage that a fire is detected is a fire that has become a big, another example is the smoke detector system is working based on existing smoke in a room, the system has only a shortage if a fire causes smoke so little influenced by the burning material. For this reason a tool that is often used today is CCTV which have advantages in terms of accuracy, speed and low cost, the workings of the device based on the image captured so as to allow for early detection of a fire.

In this thesis the author builds a fire detection system using energy wavelet analysis method which has advantages in terms of objects to distinguish objects that have the same characteristics with fire, using these methods is expected the system is able to detect objects in a video fire.

**Keywords : Fire, Natural disasters, CCTV, Heat Detector, Smoke Detector, Wavelet analysis**

## **Lembar Persembahan**

*Alhamdulillah rabbil 'alamin*, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT. atas segala berkah dan rahmat-Nya, karena atas kuasaNya-lah penulis mampu menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini. Shalawat serta Salam penulis junjungkan pada Baginda Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabat. Dan penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada orang yang selalu memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis terpacu untuk menyelesaikan tugas akhir ini, buku ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua, Ibu Uripah, Bapak Kasirun, yang senantiasa memberikan semangat dan mendo'akan penulis sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Tjokorda Agung Budi Wirayuda selaku pembimbing 1 yang memberikan solusi-solusi dan masukan mengenai tugas akhir ini.
3. Ibu Febryanti Sthevanie selaku pembimbing 2 yang selalu mengingatkan penulis untuk bimbingan, sehingga penulis semakin terpacu untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Teman teman Asisten Lab Informatika 2014/2015 dan juga para penghuni ruang asprak yang selalu memberikan semangat untuk mengerjakan tugas akhir ini.
5. Teman-teman yakuza yang selalu menghibur dan mengajak main ketika penulis mengalami kepenatan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan kelas IF-36-01 yang menyenangkan, yang belum lulus semoga cepat nyusul.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## Kata Pengantar

*Bismillahirrahmanirrahiim,*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Analisa Spatio-temporal dengan metode wavelet energy untuk mendeteksi api pada video ” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Telkom.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan yang disebabkan keterbatasan penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran pembaca guna memperbaiki kekurangan untuk penelitian mendatang.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap tugas akhir ini dapat dikembangkan lebih lanjut kearah yang lebih baik.

Bandung, 20 Januari 2016

(Ahmad Ulil Azmi)

## Daftar Isi

Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Abstrak .....	iv
Abstract .....	v
Lembar Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Tabel.....	xi
1. Pendahuluan .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Perumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah .....	2
1.6 Sistematika penulisan .....	3
2. Tinjauan Pustaka .....	4
2.1 Kebakaran.....	4
2.1.1 Api.....	4
2.2 Citra Digital .....	4
2.2.1 <i>RGB</i> .....	5
2.2.2 Derajat Keabuan ( <i>Grayscale</i> ).....	6
2.2.3 Biner ( <i>Binary</i> ) .....	6
2.3 Video Digital .....	7
2.3.1 <i>Frame per second</i> .....	7
2.4 <i>Wavelet</i> .....	7
2.5 Sistem Deteksi Api.....	8
2.5.1 Deteksi Kandidat Blok Api .....	8
2.5.2 <i>Spatial Wavelet Analysis</i> .....	8
2.5.3 <i>Spatio Temporal Analysis</i> .....	9
2.5.4 <i>Temporal Analysis</i> .....	10
2.6 Akurasi Sistem.....	11
3. Perancangan dan Implementasi.....	14



3.1	Gambaran Umum Sistem .....	14
3.2	Analisis Kebutuhan Fungsionalitas Sistem .....	14
3.3	Deskripsi Sistem dan Tahapan Proses .....	14
3.3.1	Deteksi Kandidat Blok Api .....	15
3.3.2	<i>Spatial Wavelet Analysis</i> .....	16
3.3.3	<i>Spatio Temporal Analysis</i> .....	17
3.3.4	<i>Temporal Analysis</i> .....	18
3.4	Dataset .....	19
4.	Pengujian Dan Analisis .....	22
4.1	Pengujian Sistem .....	22
4.2	Tujuan Pengujian.....	22
4.3	Skenario Pengujian.....	22
4.3.1	Pengujian <i>Threshold</i> pada proses <i>moving detection</i> .....	23
4.3.2	Pengujian Threshold pada proses deteksi warna api.....	24
4.3.3	Pengujian pada proses spatial wavelet analysis .....	26
4.3.4	Pengujian pada proses spatio-temporal analysis .....	27
4.3.5	Pengujian pada proses Temporal analysis.....	28
4.3.6	Pengujian Keseluruhan sistem .....	29
5.	Kesimpulan dan Saran.....	31
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran .....	31
	Daftar Pustaka .....	32
	LAMPIRAN .....	34

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Api [5] .....	4
Gambar 2.2 Matriks Citra[6] .....	5
Gambar 2.3 Citra RGB [8]. ....	6
Gambar 2.4 Citra Grayscale [8]. ....	6
Gambar 2.5 Citra Biner [8]. ....	6
Gambar 2.6 Ilustrasi Frame per Second [11]. ....	7
Gambar 2.7 (a) image contain fire, (b) HL frekuensi, (c) LH frekuensi (d) HH frekuensi [1]. ....	9
Gambar 2.8 (a) image contain fire, (b) energy wavelet from image contain fire frekuensi, (c) image contain objek contain fire colorur (d) energy form iomage contain objek contain coloured fire [1]. ....	9
Gambar 2.9 (a) image contain fire, (b) spatial temporal energy (c)image contain fire coloured (d)spatial-temporal energy from image contain fire coloured image [1]. ....	10
Gambar 2.10 (a) image contain fire, (b)temporal-energy from fire, (c) image contain fire coloured (d) temporal energy from image .....	11
Gambar 3.1 Flow Chart Sistem .....	14
Gambar 3.2 Diagram Alir Deteksi Kandidat Blok Api.....	15
Gambar 3.3 Pemisahan Background [14]. ....	16
Gambar 3.4 Frame dibagi menjadi 16x16 [15]. ....	16
Gambar 3.5 Kandidat Blok Api [1]. ....	16
Gambar 3.6 Giagram Alir Spatial Wavelet .....	17
Gambar 3.7 Wavelet Decomposition [16]......	17
Gambar 3.8 Diagram Alir Spatio-Temporal .....	18
Gambar 3.9 spatio-temporal wavelet [1]. ....	18
Gambar 3.10 Diagram Alir Temporal analysis .....	19
Gambar 3.11 Flickering fire [17]. ....	19
Gambar 3.12 (a) Frame Api dalam ruangan, (b)frame api diluar ruangan, (c) frame api didalam ruangan .....	20
Gambar 3.13 (a) Frame bukan api, (b) Frame bukan api diluar ruangan .....	20
Gambar 4.1 (a) frame asli, (b) frame marker, (c) hasil proses moving detection .	23
Gambar 4.2 Grafik Hasil Pengujian Deteksi Gerak Video Api .....	24
Gambar 4.3 (a) frame asli, (b) frame marker, (c) hasil proses colour detection ...	25
Gambar 4.4 Grafik Hasil Pengujian Deteksi Warna Api .....	26
Gambar 4.5 Grafik Hasil Pengujian Video Api .....	27
Gambar 4.6 Grafik Hasil Pengujian Temporal Analysis .....	28
Gambar 4.7 Grafik Hasil Pengujian Temporal Analysis.....	29
Gambar 4.8 Sistem Deteksi.....	29

## Daftar Tabel

Tabel 2.1 Matrix Konfussion[13].....	11
Tabel 3.1 Deskripsi Dataset .....	20
Tabel 4.1 Akurasi Sistem Keseluruhan.....	30

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar belakang

Kebakaran adalah salah satu reaksi oksidasi eksotermis yang berlangsung dengan cepat dari suatu bahan bakar yang disertai dengan timbulnya api yang dapat merugikan jiwa maupun materi [1].

Selain melakukan langkah pencegahan timbulnya api, peringatan dini dan reaksi yang tepat dan cepat adalah salah satu cara untuk menghindari kerugian yang lebih besar, salah satu caranya yaitu dengan sistem deteksi api yang bertujuan untuk mengenali api sedini mungkin sehingga dapat meminimalisasi kerugian sejak awal. Saat ini terdapat banyak alat guna mendeteksi api salah satu contohnya adalah *Heat detector* atau pendeteksi kenaikan panas sistem ini bekerja berdasarkan kenaikan suhu temperatur secara cepat di suatu ruangan, umumnya pada titik 55-63 derajat selsius [2], sistem tersebut mempunyai kekurangan yaitu api yang terdeteksi adalah api yang sudah menjadi besar yang memungkinkan dapat menaikkan suhu ruangan hingga 55-63 derajat selsius, contoh lain adalah *smoke detector* sistem ini bekerja berdasarkan asap yang ada pada sebuah ruangan [2], sistem tersebut mempunyai kekurangan jika sebuah api hanya menimbulkan asap yang begitu sedikit yang dipengaruhi oleh bahan yang terbakar. Karena alasan tersebut alat yang sering digunakan saat ini adalah CCTV, cara kerja alat tersebut berdasar pada gambar yang ditangkap sehingga dapat memungkinkan untuk mendeteksi sebuah api lebih awal.

Sistem deteksi api berdasar pada video saat ini banyak diteliti dikarenakan ketepatan, kecepatan dan biayanya yang rendah [1]. Permasalahan utama dalam mendeteksi api terdapat pada pemodelan kompleksnya sifat alami dan ketidakaturan dari sebuah fenomena kemunculan api, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut banyak penelitian yang menggunakan ciri-ciri pergerakan api dan juga distribusi spasial dari warna api ataupun menggabungkan keduanya *temporal* dan ciri khusus dari sebuah api sebagai dasar dalam mendeteksi sebuah api, tetapi banyak terdapat objek alam yang mempunyai tingkah laku yang sama dengan api contohnya adalah matahari, beragam macam cahaya atau pantulan cahaya pada berbagai macam permukaan, partikel debu dan lain sebagainya yang mana bisa salah dideteksi sebagai kemunculan api, adapun kualitas video yang buruk bisa juga mempengaruhi keandalan algoritma dalam mendeteksi kemunculan api pada video, yang mana akan meningkatkan kesalahan dari deteksi sebuah api pada video [3].

Pada tugas akhir ini, sistem yang akan dibuat menggunakan algoritma *wavelet energy analysis* untuk mendeteksi sebuah api dimana pada algoritma tersebut mempunyai kelebihan dalam hal membedakan objek api dan bukan api yang mempunyai ciri khas hampir sama dengan cara menghitung spasial *wavelet energy* dari setiap *frame* yang mengandung api, hal tersebut dapat membedakan objek bukan api dengan energi yang didapatkan, objek api lebih cenderung mempunyai energi yang jauh lebih kuat dengan objek bukan api.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah didaparkan sebelumnya maka masalah yang dapat diambil antara lain:

1. Bagaimana menentukan nilai *wavelet energy* pada sebuah frame yang digunakan untuk mendeteksi api dalam sebuah video?
2. Bagaimana performasi dan akurasi metode *wavelet energy analysis* dalam ditinjau dari keberhasilan dalam mendeteksi api pada sebuah video?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penulis pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Data Set yang akan digunakan adalah sebuah video dengan resolusi 320x240 dengan *frame rate* 30fps.
2. Kamera yang digunakan adalah kamera yang tidak bergerak(*fixed camera*).
3. Warna Api yang akan dideteksi adalah antara warna kuning sampai merah.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan penulis pada tugas akhir ini adalah :

1. Menentukan nilai *wavelet energy* setiap *frame* yang digunakan untuk mendeteksi sebuah video,
2. Mengukur Performasi dan keakuratan sistem dengan menggunakan metode *energy wavelet* ditinjau dari keberhasilan pendeteksian api pada sebuah video.

## 1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

### 1. Studi Literatur

Pada tahap ini, akan dilakukan pencarian terhadap materi-materi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Topik-topik yang dipelajari adalah api, ciri khusu api, cara kerja api dan materi materi yang berhubungan dengan motede yang digunakan yaitu *wavelet* dan *energy analysis*. Sumber materi berupa *e-book*, buku ,jurnal, paper dan sumber dari internet lainnya.

### 2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan analisis terhadap video yang digunakan dan metode yang digunakan yaitu analisis *wavelet* dan energi untuk menentukan sistem yang akan digunakan seperti perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan.

### 3. Pembangunan dan Implementasi

Pada tahap ini sistem akan menerapkan rancangan yang ada dan mulai mebangun sistem dengan implementasi metode *wavelet* dan *energy analysis*.

4. Pengujian dan Analisis.  
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap data-set yang ada serta analisis terhadap hasil yang telah didapat.
5. Pembuatan Laporan  
Pada tahap ini akan dilakukan dokumentasi terkait hasil dari pengujian serta analisis yang ada dan menyertakan kesimpulan terhadap sistem yang telah dibangun.

## **1.6 Sistematika penulisan**

Sistematika dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan  
Berisi tentang masalah yang melatarbelakangi adanya penelitian Tugas Akhir ini, beserta tujuan pembahasan, metodologi penyelesaian masalah dan sistematika penulisan
2. Bab 2 Dasar Teori  
Berisi teori-teori yang digunakan untuk menunjang bagaimana system yang dibuat untuk menyelesaikan masalah yang telah dipaparkan pada bab1.
3. Bab 3 Perancangan dan Implementasi Sistem  
Berisi tentang perancangan system yang dibuat, beserta penjelasan langkah-langkah penyelesaian masalah.
4. Bab 4 Pengujian dan Analisis  
Hasil pengujian dan analisis terhadap system yang telah dibangun untuk menilai apakah system yang dibangun sudah memnuhi tujuan penelitian.
5. Bab 5 Kesimpulan dan Saran  
Berisi kesimpulan yang didapat setelah analisi dan hasil pengujian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Kebakaran

Adapun definisi kebakaran menurut Departemen Tenaga Kerja adalah “Suatu reaksi oksidasi eksotermis (terjadi karena pemanasan) yang berlangsung dengan cepat dari suatu bahan bakar yang disertai dengan timbulnya api atau penyalan” [4].

Sedangkan definisi kebakaran menurut Asuransi secara umum adalah “Sesuatu yang benar-benar terbakar yang seharusnya tidak terbakar yang dibuktikan dengan adanya nyala api secara nyata, terjadi secara tidak sengaja, tiba-tiba serta menimbulkan kecelakaan atau kerugian” [4].

Kebakaran adalah suatu nyala api, baik kecil atau besar pada tempat, situasi dan waktu yang tidak kita kehendaki, merugikan dan pada umumnya sukar dikendalikan [4]. Jadi api yang menyala di tempat-tempat yang dikehendaki seperti kompor, di perindustrian dan tempat atau peralatan lain tidak termasuk dalam kategori kebakaran.

#### 2.1.1 Api

Api adalah oksidasi yang sangat cepat terhadap suatu material dalam proses pembakaran kimiawi, yang menghasilkan panas, cahaya, dan berbagai hasil reaksi kimia lainnya [5].

Api berupa energi berintensitas yang bervariasi dan memiliki bentuk cahaya (dengan panjang gelombang juga di luar spektrum visual sehingga dapat tidak terlihat oleh mata manusia) dan panas yang juga dapat menimbulkan asap [5].



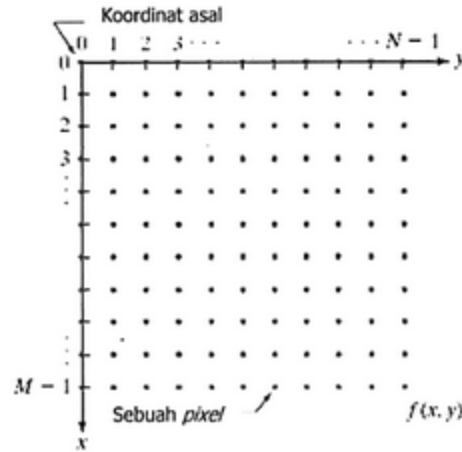
*Gambar 2.1 Api [5]*

### 2.2 Citra Digital

Secara umum, pengolahan citra digital menunjuk pada pemrosesan gambar dua dimensi menggunakan komputer. Dalam konteks yang lebih luas,

Suatu citra 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 titik tersebut. Apabila nilai  $x,y$ , dan nilai *amplitudo*  $f$  secara keseluruhan berhingga (*finite*) dan bernilai diskrit maka dapat dikatakan bahwa citra tersebut adalah citra digital



Gambar 2.2 Matriks Citra[6]

Citra digital dapat ditulis dalam bentuk matriks sebagai berikut.

$$f(x,y) = \begin{bmatrix} f(0,0) & f(0,1) & \dots & f(0,N-1) \\ f(1,0) & f(1,1) & \dots & f(1,N-1) \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ f(M-1,0) & f(M-1,1) & \dots & f(M-1,N-1) \end{bmatrix} \quad (2.1)$$

Nilai pada suatu irisan antara baris dan kolom (pada posisi  $x,y$ ) disebut dengan *picture elements*, *image elements*, *pels*, atau *pixels*. Istilah terakhir (*pixel*) paling sering digunakan pada citra digital [6].

### 2.2.1 RGB

Citra RGB atau biasa disebut sebagai citra warna yang menyimpan warna dalam bentuk R (*Red*), G (*Green*), dan B (*Blue*), disimpan dalam format 24 bit, sehingga menghasilkan total 16.777.216 variasi warna. Variasi ini sudah lebih dari cukup untuk memvisualisasikan seluruh warna yang dapat dilihat penglihatan manusia .

Setiap poin informasi pixel (RGB) masing-masing disimpan ke dalam 1 *byte* data, total berjumlah 3 *byte* atau 24 bit. 8 bit pertama menyimpan nilai biru, kemudian diikuti dengan nilai hijau pada 8 bit kedua dan pada 8 bit terakhir merupakan warna merah [7].





Gambar 2.3 Citra RGB [8].

### 2.2.2 Derajat Keabuan (*Grayscale*)

Citra *grayscale* merupakan citra digital yang hanya memiliki satu nilai kanal pada setiap pixelnya, dengan kata lain nilai bagian *red* = *green* = *blue*. Nilai tersebut digunakan untuk menunjukkan tingkat intensitas. Warna yang dimiliki adalah warna dari hitam, keabuan, dan putih. Tingkatan keabuan di isini merupakan warna abu dengan berbagai tingkatan dari hitam hingga mendekati putih. Citra *grayscale* berikut memiliki kedalaman warna 8 bit (256 kombinasi warna keabuan) [7].



Gambar 2.4 Citra Grayscale [8].

### 2.2.3 Biner (*Binary*)

Citra biner adalah citra digital yang hanya memiliki dua kemungkinan nilai pixel, yaitu hitam dan putih [7].

Citra biner juga disebut sebagai citra onokrom. Hanya dibutuhkan 1 bit untuk mewakili nilai setiap pixel dari citra biner. Citra biner sering kali muncul sebagai hasil dari proses pengolahan seperti segmentasi, pengambangan, morfologi, ataupun *dithering* [7].



Gambar 2.5 Citra Biner [8].

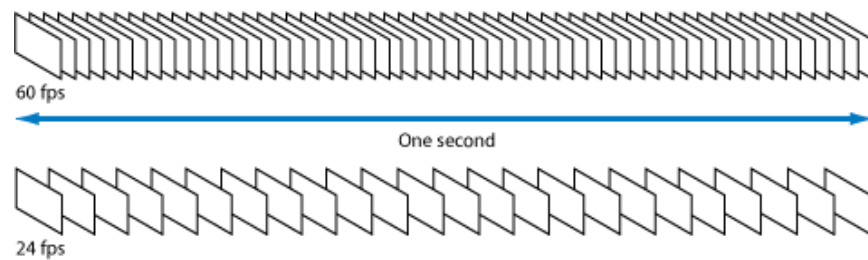
## 2.3 Video Digital

Video digital dapat disebut *array* tiga dimensi dari piksel berwarna. Dua dimensi mewakili arah spasial dari gambar bergerak (horizontal dan vertikal) dan satu dimensi lain akan merepresentasikan domain waktu.

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital (citra) yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut *frame*. Satuan ukuran untuk menghitung *frame* rata-rata yang ditampilkan disebut *frame per second* (fps). Setiap *frame* merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak  $W$  piksel dan tinggi sebanyak  $H$  piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *frame size* adalah  $W \times H$  [9].

### 2.3.1 *Frame per second*

*fps* merupakan ukuran seberapa banyak informasi yang diperlukan untuk menyimpan dan menampilkan video digital [10]. Semakin besar *fps*, semakin halus pergerakan dari video digital tersebut. Besarnya *fps* ditentukan dari jenis kamera yang mengambil video digitalnya [10].



Gambar 2.6 Ilustrasi *Frame per Second* [11].

## 2.4 Wavelet

Kata *Wavelet* dikemukakan oleh Morlet dan Grossmann pada awal tahun 1980, dalam bahasa Prancis *Ondelette*, yang berarti gelombang kecil. Dan setelah itu dalam bahasa Inggris kata *Onde* diganti menjadi *wave* sehingga menjadi *Wavelet*. Transformasi *wavelet* merupakan suatu transformasi linier yang hampir mirip dengan satu perbedaan penting : transformasi *wavelet* memperbolehkan penempatan waktu dalam komponen-komponen frekuensi yang berbeda dari sinyal yang diberikan [1]. Dimana *wavelet* transform mempunyai rumus sebagai berikut :

$$\psi(x) = \sum_{k=-\infty}^{\infty} (-1)^k a_{N-1-k} \psi(2x - k) \quad (2.2)$$

Dimana :

$N$  = Bilangan bulat genap

$K$  = Keofisien sampling

## 2.5 Sistem Deteksi Api

Sistem deteksi api adalah sebuah sistem yang berfungsi mendeteksi secara dini kebakaran, agar kebakaran yang terjadi tidak berkembang menjadi lebih besar. Dengan terdeteksinya kebakaran, maka upaya untuk mematikan api dapat segera dilakukan, sehingga dapat meminimalkan kerugian yang lebih besar [12].

### 2.5.1 Deteksi Kandidat Blok Api

Pada proses ini bertujuan untuk memisahkan objek yang tidak mengandung warna api dengan inputnya adalah sebuah *frame* dan hasilnya adalah blok *frame* yang mengandung warna api, setiap *frame* akan dibagi menjadi 16 blok proses selanjutnya memisahkan latar belakang dan objek dan hanya benda yang mengandung warna api yang akan terpilih sebagai kandidat blok [1].

### 2.5.2 Spatial Wavelet Analysis

Area pada sebuah gambar yang mengandung api yang sebenarnya mempunyai variasi *spatial* yang lebih tinggi dibandingkan dengan benda yang hanya mengandung warna api. Untuk menghitung nilai variasi tersebut digunakan algoritma 2-D *wavelet analysis* dan diaplikasikan untuk warna merah, energi *spatial wavelet* ditentukan dengan menghitung perubahan frekuensi warna dari tinggi-rendah, rendah-tinggi dan tinggi-tinggi dengan rumus sebagai berikut [1]:

$$E(i, j) = HL(i, j)^2 + LH(i, j)^2 + HH(i, j)^2 \quad (2.3)$$

Dimana :

HL = Nilai dekomposisi *wavelet* frekuensi *high to low*.

LH = Nilai dekomposisi *wavelet* frekuensi *low to high*.

HH = Nilai dekomposisi *wavelet* frekuensi *high to high*.

Energi *spatial-wavelet* setiap kandidat blok ditentukan dengan rata-rata energi dari setiap piksel pada blok tersebut [1].

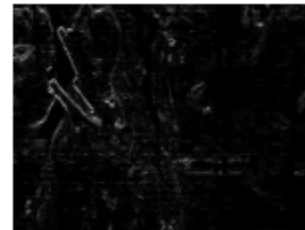
$$E_{blok} = \frac{1}{N} \sum_{i,j} E(i, j) \quad (2.4)$$

Dimana :

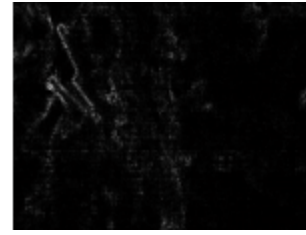
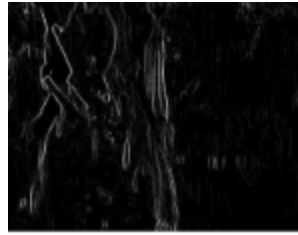
$N$  = jumlah piksel pada sebuah blok api.



(a)



(b)



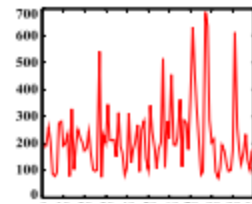
(c)

(d)

Gambar 2.7 (a) image contain fire, (b) HL frekuensi, (c) LH frekuensi (d) HH frekuensi [1].



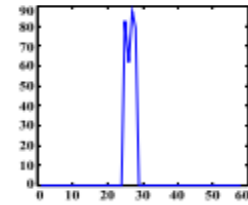
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2.8 (a) image contain fire, (b) energy wavelet from image contain fire frekuensi, (c) image contain objek contain fire colorur (d) energy form iomage contain objek contain coloured fire [1].

### 2.5.3 Spatio Temporal Analysis

Bentuk dari sebuah api berubah secara tak teratur mengikuti aliran udara disekitar api dan jenis bahan yang terbakar. Sebuah api yang sesungguhnya mempunyai *spatial* variasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan benda yang mengandung warna api pada selang waktu tertentu. Pada proses sebelumnya hanya menghitung energi spatial hanya pada satu *frame*, proses ini bertujuan untuk menghitung variasi *spatio-temporal* pada blok api pada urutan frame dengan selang waktu tertentu [1].

Perubahan energi *spatio-temporal* dihitung dengan rumus [1] :

$$V(i, j) = \frac{1}{T} \sum_{t=0}^{T-1} (Et(i, j) - \bar{E}(i, j))^2 \quad (2.5)$$

Dimana :

$Et$  = *Spatial energy* pada setiap piksel pada satu waktu di selang waktu tertentu

$\bar{E}$  = adalah rata-rata spatial energi pada selang waktu  
 $V(i, j)$  = adalah spatial energy pada piksel  $i, j$

Kemudian dihitung spatial energi untuk setiap blok pada selang waktu tertentu dengan rumus [1] :

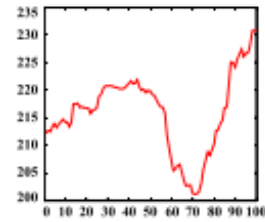
$$V_{blok} = \frac{1}{N} \sum_{i,j} V(i, j) \quad (2.6)$$

Dimana :

$N$  = Jumlah piksel pada blok.



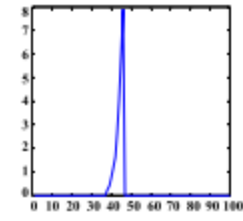
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2.9 (a) image contain fire, (b) spatial temporal energy  
(c) image contain fire coloured (d) spatial-temporal energy from  
image contain fire coloured image [1].

#### 2.5.4 Temporal Analysis

*Temporal Analysis* digunakan untuk mendeteksi efek percikan api. Percikan api merupakan ciri utama dari sebuah api yang muncul secara *random* dan berkelanjutan. Percikan api dihitung dengan mengestimasi pergerakan  $c(i, j)$  yaitu dari kandidat status api dengan pergerakan warna api pada piksel ke kandidat status bukan api [1].

Kemudian untuk menghitung energi percikan dari sebuah piksel menggunakan rumus [1] :

$$F(i, j) = 2^{c(i, j)} - 1 \quad (2.7)$$

Dimana :

$F(i, j)$  = energi percikan api untuk setiap piksel.

$C(i, j)$  = nilai transisi untuk setiap piksel.

Percikan api untuk setiap blok dihitung dengan rumus [1]:

$$F_{blok} = \frac{1}{N} \sum_{i,j} F(i,j) \quad (2.8)$$

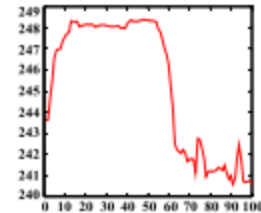
Dimana :

$F_{blok}$  = Energi percikan untuk setiap blok

$N$  = Jumlah piksel dalam blok



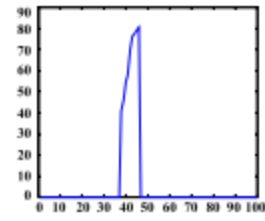
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2.10 (a) image contain fire, (b)temporal-energy from fire, (c) image contain fire coloured (d) temporal energy from image

## 2.6 Akurasi Sistem

Akurasi sistem yang akan dipakai adalah berdasarkan konfussion matrix, dimana konfussion *matrix* sendiri adalah sebuah *matrix* tabel yang merepresentasikan tabel klasifikasi sistem, dimana setiap baris merupakan kelas prediksi yang dihasilkan oleh sistem sementara kolom merupakan kelas sebenarnya [13].

Tabel 2.1 Matrix Konfussion[13].

	p' (Predicted)	n' (Predicted)
P (Actual)	True Positive	False Negative
n (Actual)	False Positive	True Negative

1. *True Positive Rate*

*True Positive Rate* adalah akurasi ketepatan dalam mendeteksi api, ditentukan dengan menghitung perbandingan antara Jumlah frame api yang terdeteksi dengan benar dan jumlah seluruh frame yang mengandung api [1].

$$TPR = \frac{Tp}{P} \quad (2.9)$$

Dimana :

TPR = Akurasi ketepatan dalam mendeteksi api

Tp= Jumlah frame api yang terdeteksi dengan benar

P = Jumlah seluruh frame api pada video.

2. *False Positive Rate*

*False Positive Rate* adalah akurasi yang menghitung kesalahan dalam mendeteksi api, ditentukan dengan perbandingan antara jumlah *frame* bukan api yang terdeteksi sebagai api dan jumlah seluruh *frame* yang tidak mengandung api [1].

$$FPR = \frac{Fp}{N} \quad (2.10)$$

Dimana :

FPR = Akurasi kesalahan dalam mendeteksi api

Fp = Jumlah *frame* bukan api yang terdeteksi sebagai api

N = Jumlah seluruh *frame* bukan api.

3. *True Negative Rate*

*True Negative Rate* adalah akurasi yang menghitung ketepatan sistem dalam hal mendeteksi objek bukan api, ditentukan dengan perbandingan antara jumlah frame bukan api yang terdeteksi dengan benar dengan jumlah seluruh frame yang tidak mengandung api

$$TNR = \frac{Tn}{N} \quad (2.11)$$

Dimana :

TNR = Akurasi kebenaran dalam mendeteksi objek bukan api

Tn = Jumlah *frame* bukan api yang terdeteksi dengan benar.

N = Jumlah seluruh *frame* bukan api.

4. *False Negative Rate*

*False Negative Rate* adalah akurasi yang menghitung kesalahan sistem dalam mendeteksi api, ditentukan dengan perbandingan antara jumlah frame api yang tidak terdeteksi dengan benar dengan jumlah seluruh frame yang mengandung api

$$FNR = \frac{Fn}{P} \quad (2.12)$$

Dimana :

FNR = Akurasi kesalahan sistem mendeteksi objek api.

$F_n$  = Jumlah *frame* api yang yang terdeteksi menjadi api.

$P$  = Jumlah seluruh *frame* api.

##### 5. Akurasi Keseluruhan

Akurasi keseluruhan merupakan akurasi yang digunakan untuk menghitung performansi sistem secara keseluruhan, yaitu performansi dalam mendeteksi objek api dan performansi dalam mendeteksi objek bukan api,

$$Akurasi\ sistem = \frac{TP+TN}{Na} \quad (2.13)$$

Dimana :

Akurasi sistem = Akurasi sistem dalam mendeteksi dengan benar untuk objek api dan non api,

TP = Akurasi sistem dalam mendeteksi api,

TN = Akurasi sistem dalam mendeteksi objek non api,

$N_a$  = Jumlah seluruh *frame*.



### 3. Perancangan dan Implementasi

#### 3.1 Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum sistem yang telah dibangun dalam Tugas Akhir adalah sebuah sistem pendeteksi api dengan metode *wavelet* pada ekstraksi cirinya dan menggunakan metode *median filter* untuk mendeteksi gerak yang selanjutnya yaitu menentukan warna api dengan menggunakan fungsi *probabilitas gaussian*.

#### 3.2 Analisis Kebutuhan Fungsionalitas Sistem

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem adalah:

- Sistem Operasi : Windows 8.1
- Bahasa Pemrograman : Matlab R2013a

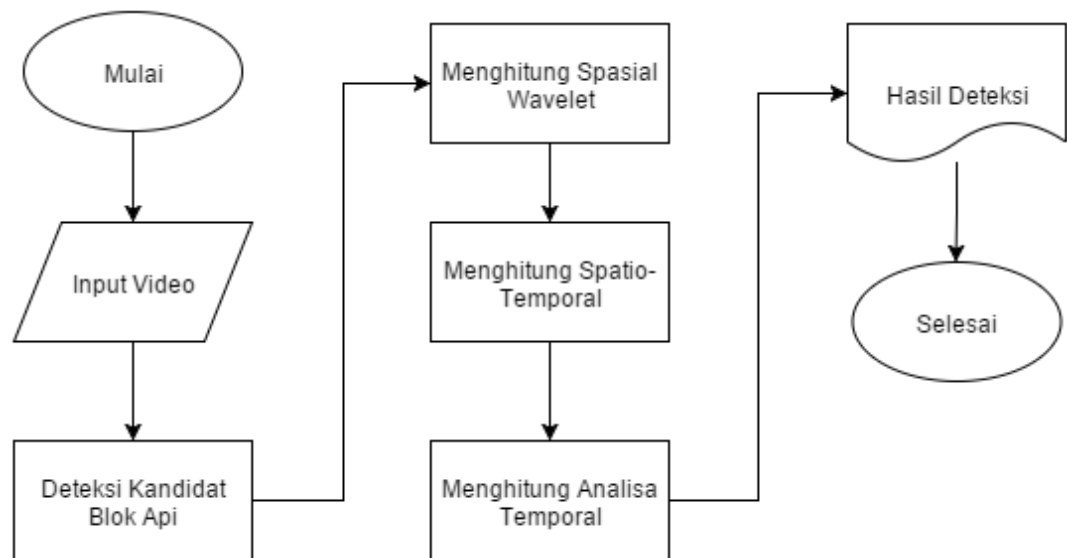
Spesifikasi Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem adalah :

- Processor : Intel(R) Core(TM) i5-2450M CPU@2.50Ghz
- Ram : 4 Gb
- Harddisk : 640 Gb

#### 3.3 Deskripsi Sistem dan Tahapan Proses

Pada Tugas Akhir akan dilakukan pemodelan system pendeteksi sebuah api dengan menggunakan metode *spatial-temporal energy*.

Deskripsi umum dan tahapan proses untuk sistem deteksi api dengan menggunakan metode *spatial-temporal energy* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Flow Chart Sistem

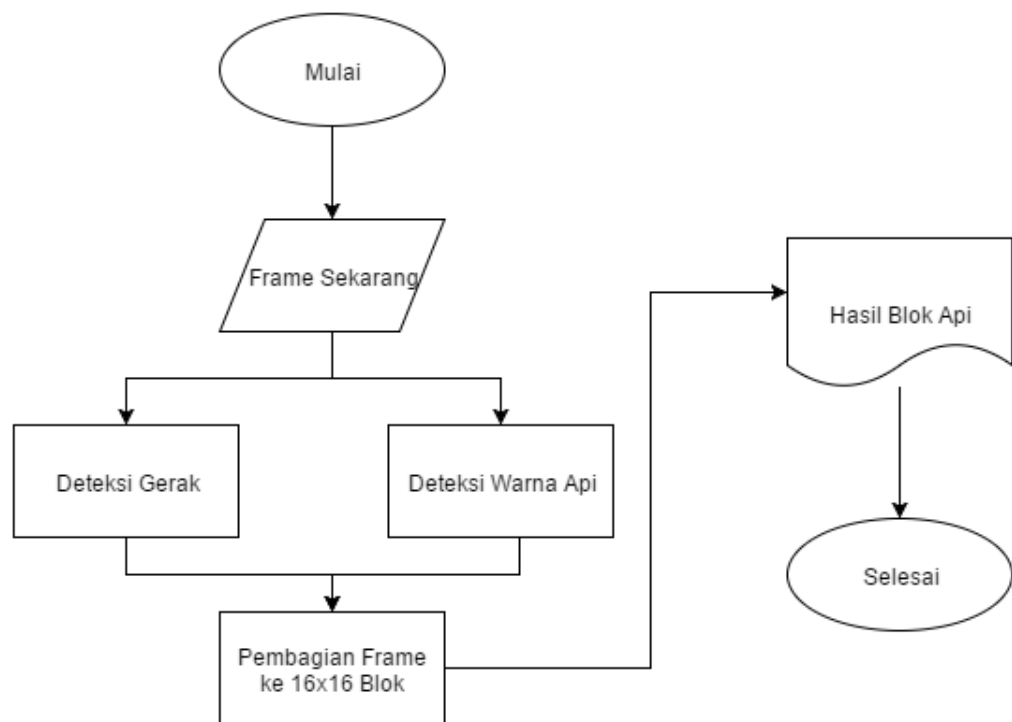
Dari bagan di atas, didapatlah alur perancangan sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Input video,
2. Penentuan kandidat blok api yang akan digunakan pada proses selanjutnya,
3. Analisis *spatial wavelet* yang akan menghasilkan *energy* perubahan warna *pixel* yang akan digunakan untuk proses selanjutnya,
4. Analisis *spatio-temporal* dengan menghitung perubahan warna *energy wavelet* untuk selang waktu tertentu,
5. *Temporal* Analisis dengan menghitung *energy* dari perubahan percikan pada sebuah api,
6. Output hasil yang didasarkan pada hasil nilai-nilai yang telah didapat pada proses sebelumnya.

Penjelasan proses akan dijelaskan pada sub-bab selanjutnya.

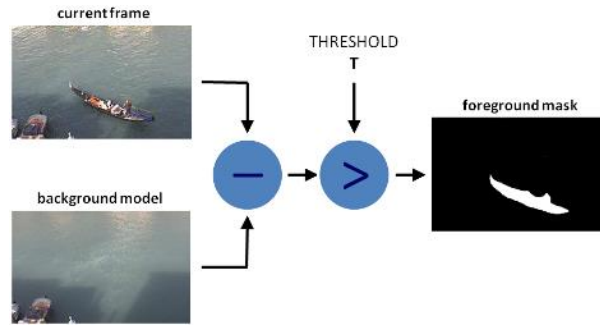
### 3.3.1 Deteksi Kandidat Blok Api

Pada proses akan ditentukan blok-blok api yang akan menjadi inputan pada proses selanjutnya dengan alur proses sebagai berikut:



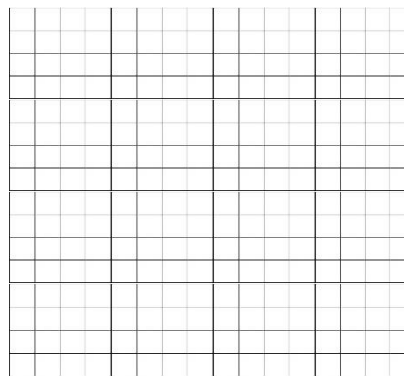
Gambar 3.2 Diagram Alir Deteksi Kandidat Blok Api

Pada proses ini inputan yang akan digunakan adalah sebuah *frame* dari inputan video setelah itu akan dilakukan proses pemisahan *background* dan *foreground*, ilustrasi pemisahan *background* terdapat pada gambar berikut:



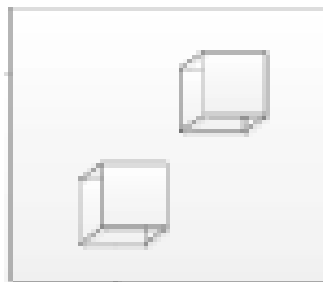
Gambar 3.3 Pemisahan Background [14].

Setelah pemisahan *background* akan dilakukan pembagian *frame* menjadi 16x16 dengan ilustrasi gambar sebagai berikut:



Gambar 3.4 Frame dibagi menjadi 16x16 [15].

Setelah itu akan ditentukan blok-blok mana yang mempunyai warna api dengan ilustrasi sebagai berikut:

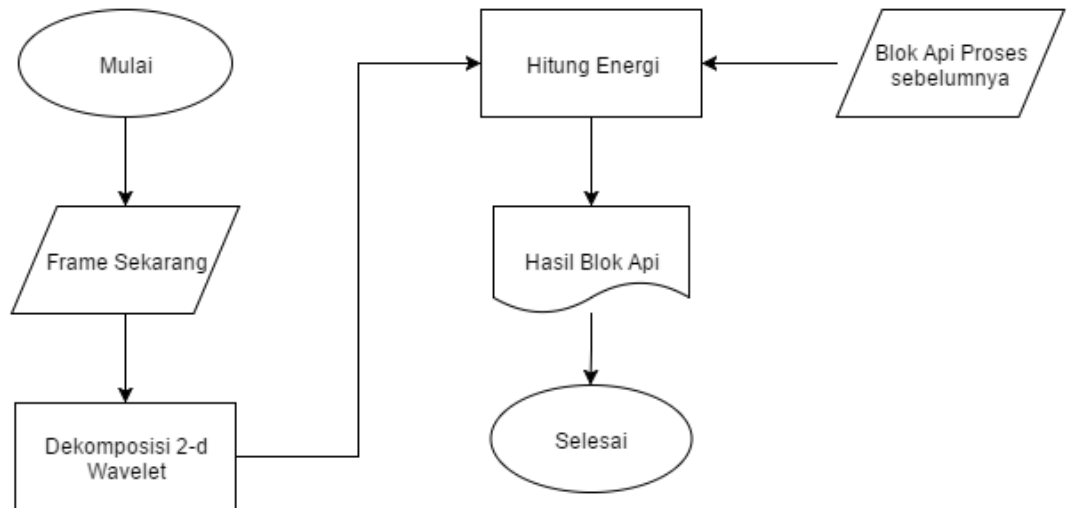


Gambar 3.5 Kandidat Blok Api [1].

Kandidat blok tersebut yang akan menjadi outputan dan akan menjadi inputan pada proses selanjutnya.

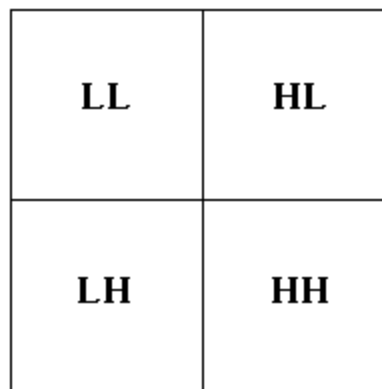
### 3.3.2 *Spatial Wavelet Analysis*

Pada proses ini akan dihitung *wavelet energy* dengan cara menghitung perubahan frekuensi warna dari tinggi-rendah, rendah-tinggi dan tinggi-tinggi



Gambar 3.6 Giagram Alir Spatial Wavelet

Sebuah frame akan di aplikasikan dekomposisi 2-d wavelet, dengan ilustrasi dekomposisi wavelet seperti gambar berikut :

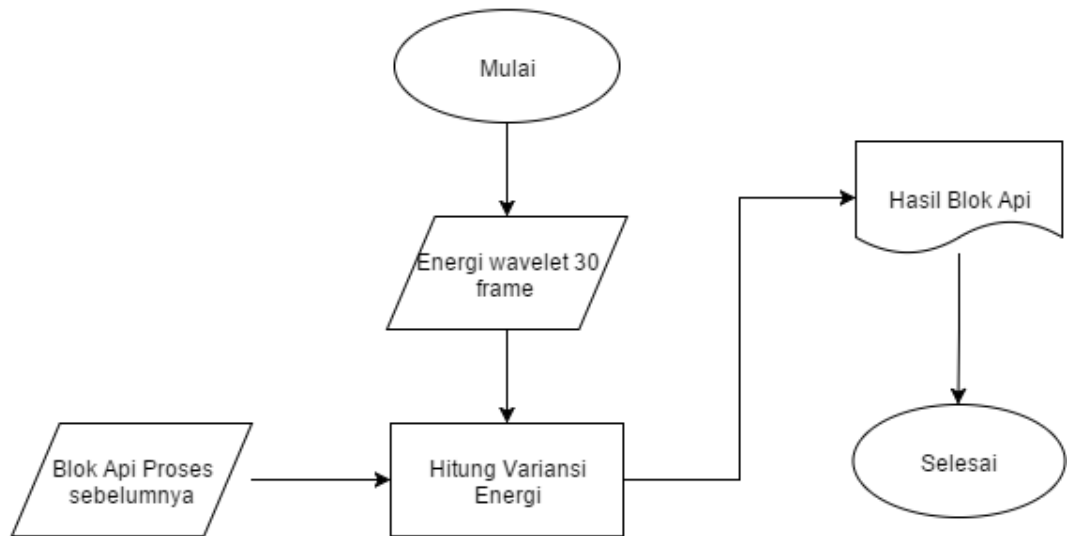


Gambar 3.7 Wavelet Decomposition [16].

Pada gambar diatas menggambarkan sebuah dekomposisi *wavelet* level 1, dengan dibedakan menjadi 4 kategori yaitu frekuensi LL sebagai frekuensi *low to low*, HL sebagai frekuensi *high to low*, LH sebagai frekuensi *low to high* dan HH sebagai frekuensi *high to high*. Blok api yang telah didapatkan pada proses sebelumnya akan dihitung perubahan frekuensi energi yang rumusnya tertera pada *Spatial Wavelet Analysis*, hasil dari proses ini akan menghasilkan blok-blok api yang baru.

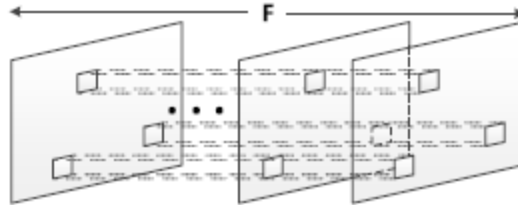
### 3.3.3 Spatio Temporal Analysis

Pada proses ini akan dihitung nilai *spatio-temporal energy* dengan cara perbandingan *energy wavelet* untuk selang waktu 30 frame sebelumnya.



Gambar 3.8 Diagram Alir Spatio-Temporal

Ilustrasi perhitungan *spatio-temporal analysis* :

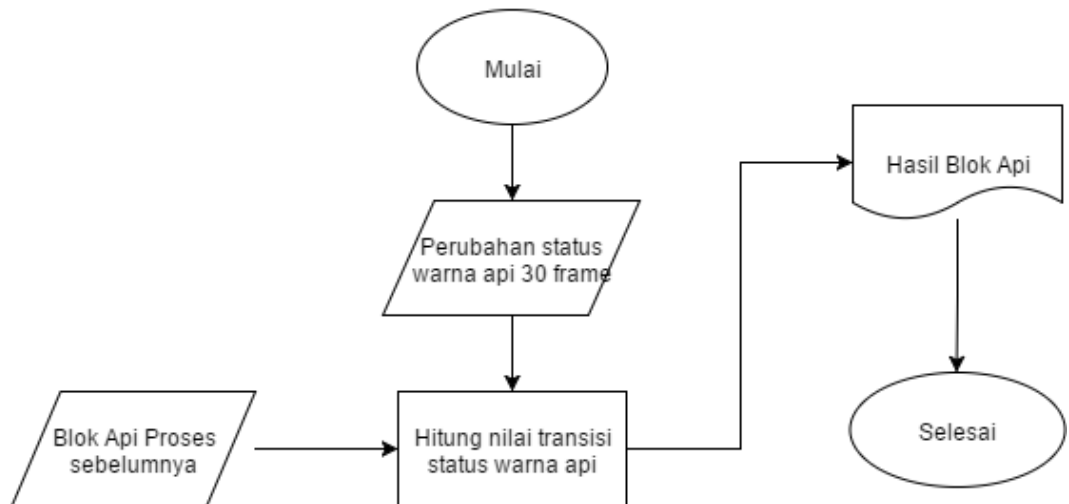


Gambar 3.9 *spatio-temporal wavelet* [1].

Pada gambar di atas menggambarkan sekumpulan *frame* yang akan dibandingkan nilai *energy wavelet* yang telah didapatkan pada proses *spatial-wavelet analysis* dalam selang waktu 30 frame, sehingga akan didapatkan nilai variansi *energy wavelet* pada selang waktu tersebut. Hasil dari proses ini yang merupakan nilai perbandingan *energy spatio-temporal* akan digunakan untuk membedakan objek bukan api dan objek api berdasarkan warna dan pergerakan objek pada *frame* tersebut, hasil dari proses ini juga akan menghasilkan blok-blok api baru yang digunakan untuk proses selanjutnya.

### 3.3.4 Temporal Analysis

Pada proses ini akan dihitung nilai *energy* dari perubahan nilai percikan api, dimana pergerakan percikan api sangat acak yang dipengaruhi oleh angin pada area kebakaran,



Gambar 3.10 Diagram Alir Temporal analysis

Pada proses ini akan dihitung nilai transisi perubahan status warna api dimana inputannya merupakan status warna api 30 frame sebelumnya, perubahan nilai transisi tersebut dihitung dengan rumus yang telah dipaparkan pada *Temporal Analysis*.

Ilustrasi perubahan percikan api :



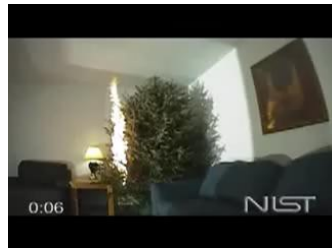
Gambar 3.11 Flickering fire [17].

Pada gambar diatas terlihat perubahan percikan sebuah api yang sangat acak atau tidak beraturan, pada proses ini dihitung perubahan percikan api dengan rumus yang telah dipaparkan pada *Temporal Analysis*, yaitu dihitungnya perubahan bentuk percikan dari api pada selang waktu tertentu.

### 3.4 Dataset

Dataset yang digunakan adalah berupa video dengan jumlah sebanyak 13 video. Jenis video dikategorikan menjadi tiga, yaitu video yang mengandung objek api, video yang tidak mengandung objek bukan api dan video yang mengandung objek yang mempunyai ciri seperti api.

Contoh frame api pada dataset yang digunakan :



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.12 (a) Frame Api dalam ruangan, (b) frame api diluar ruangan, (c) frame api didalam ruangan

Contoh frame bukan api pada dataset yang digunakan :



(a)



(b)

Gambar 3.13 (a) Frame bukan api, (b) Frame bukan api diluar ruangan

Berikut deskripsi video yang digunakan pada sistem :

Tabel 3.1 Deskripsi Dataset

Nama Video	Deskripsi	Jumlah Frame
Fire1	Video api dalam ruangan yang mempunyai cahaya redup sehingga memantulkan cahaya api melalui tembok	90
Fire2	Video api di dalam ruangan	90

Fire3	Video api di ruangan terbuka pada malam hari pada kondisi gelap	90
Fire4	Video api di dalam ruangan dengan pintu terbuka dan cahaya matahari masuk	90
Outdoorbf3	Video pada di luar ruangan dengan cahaya terang dan juga terdapat objek non api yang mempunyai ciri seperti api	150
Outdoorbf1	Video pada di luar ruangan dengan cahaya terang dan juga terdapat objek non api yang mempunyai ciri seperti api	150
Outdoorbf2	Video di dalam ruangan dengan cahaya redup dan terdapat objek non api yang mempunyai ciri seperti api	150
Nonfire1	Video yang didalamnya tidak terdapat objek api	90
Nonfire2	Video yang didalamnya tidak terdapat objek api	90
Nonfire3	Video yang didalamnya tidak terdapat objek api	90
Ciri1	Video yang didalamnya terdapat objek yang mempunyai ciri api	90
Ciri2	Video yang didalamnya terdapat objek yang mempunyai ciri api	90
Ciri3	Video yang didalamnya terdapat objek yang mempunyai ciri api	90



## 4. Pengujian Dan Analisis

### 4.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat mampu berjalan sebagaimana mestinya,

### 4.2 Tujuan Pengujian

Tujuan pengujian dari penelitian ini adalah :

- a. Menguji dan menganalisa nilai parameter dari *threshold* yang paling optimal pada proses *moving detection* (deteksi gerak),
- b. Mendapatkan konfigurasi terbaik yaitu *threshold* paling optimal pada proses deteksi warna api,
- c. Menguji dan menganalisa nilai *threshold* paling optimal pada proses *Spatial Wavelet Analysis*,
- d. Menguji dan menganalisa nilai *threshold* paling optimal pada proses *Spatio-Temporal Analysis*,
- e. Menguji dan menganalisa nilai *threshold* paling optimal pada proses *Temporal Analysis*,
- f. Mengukur besar akurasi yang didapatkan oleh sistem keseluruhan.

### 4.3 Skenario Pengujian

Skenario pengujian sistem pada penelitian ini terbagi menjadi enam bagian, yaitu :

- a. Skenario 1, pengujian pada proses *moving detection* menggunakan delapan video yang di dalamnya terdapat objek bergerak, dan objek tidak bergerak. Parameter yang akan diuji adalah *threshold subtraction* yang berarti jumlah minimal perbedaan *pixel*,
- b. Skenario 2, pengujian pada proses deteksi warna api, dengan menggunakan data uji yaitu sekumpulan gambar yang mengandung objek api yang sebelumnya telah di beri label untuk piksel mana saja yang merupakan api, parameter yang diuji adalah *threshold* yang digunakan,
- c. Skenario 3, pengujian pada proses *Spatial wavelet Analysis* menggunakan tiga video yang di dalamnya terdapat objek api, parameter yang akan diuji adalah *threshold* minimal yang digunakan,
- d. Skenario 4, pengujian pada proses *Spatio-temporal Analysis* menggunakan video yang sama pada proses sebelumnya yaitu tiga video api. Parameter yang akan diuji pada proses ini adalah *threshold* minimal yang akan digunakan sehingga dapat menghasilkan akurasi yang optimal,
- e. Skenario 5, pengujian pada proses *Temporal-Analysis* menggunakan video yang sama pada proses-prose sebelumnya. Pada pengujian kali ini parameter yang akan diuji adalah *threshold* minimal yang akan digunakan,

- f. Skenario terakhir, pengujian sistem keseluruhan yang telah dibangun menggunakan parameter-parameter pada sub-sub proses yang telah di pilih pada skenario pengujian sebelumnya.

#### 4.3.1 Pengujian *Threshold* pada proses *moving detection*

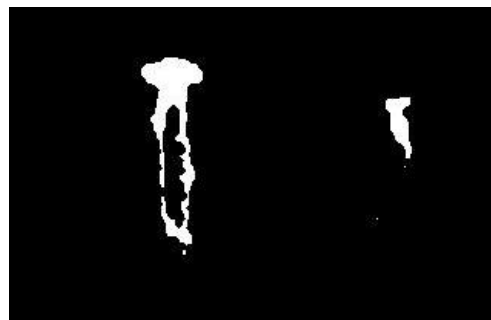
Pengujian dilakukan dengan membandingkan *frame* hasil proses *moving detection* dengan *frame marker* objek bergerak yang telah di lakukan secara manual dengan melihat objek mana saja yang bergerak pada *frame* tersebut. Berikut merupakan contoh hasil dari proses *moving detection* :



(a)



(b)



(c)

Gambar 4.1 (a) *frame* asli, (b) *frame marker*, (c) hasil proses *moving detection*

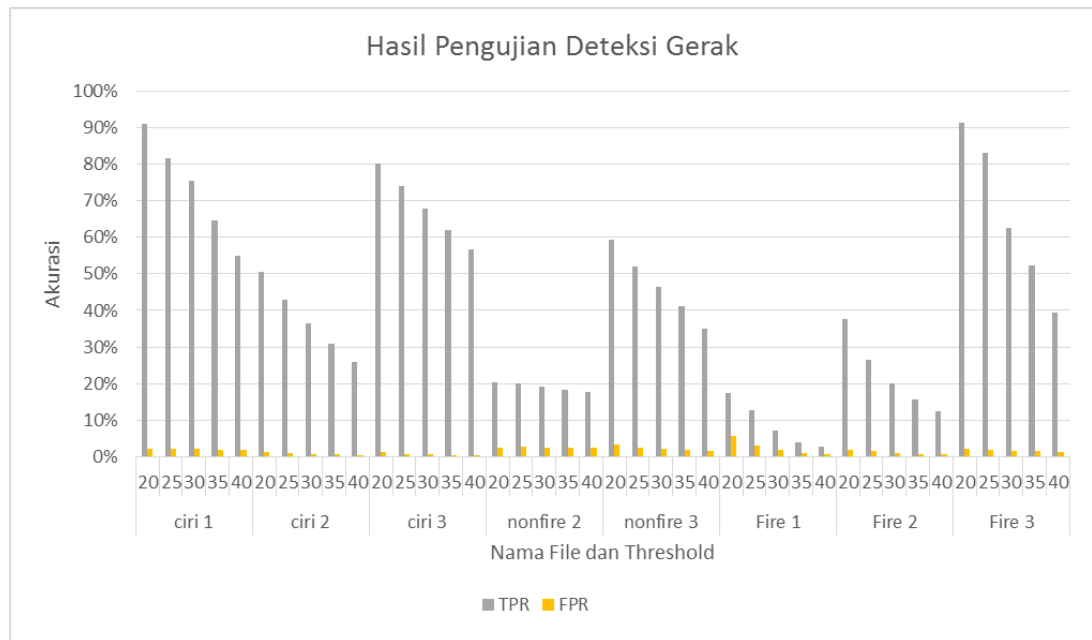
Pada gambar di atas terlihat bahwa hasil dari proses *moving detection* masih terdapat beberapa piksel yang masih tidak terdeteksi,

Kemudian untuk setiap hasil *frame* pada proses *moving detection* akan di bandingkan dengan *frame marker* kemudian akan dihitung akurasi :

1. *True Positive Rate* yaitu jumlah piksel bergerak yang terdeteksi dengan benar dibagi dengan jumlah semua piksel yang bergerak,
2. *False Positive Rate* yaitu jumlah piksel tidak bergerak yang terdeteksi menjadi piksel bergerak dibagi dengan jumlah semua piksel yang tidak bergerak,

3. *False Negative Rate* jumlah piksel bergerak yang tidak terdeteksi dengan benar dibagi dengan jumlah semua piksel bergerak,
  4. *True Negative Rate* jumlah piksel tidak bergerak yang terdeteksi dengan benar dibagi dengan jumlah semua piksel tidak bergerak.
- Pengujian yang dilakukan dibagi menjadi dua, yaitu pengujian untuk video yang mengandung objek bergerak dan pengujian untuk video yang tidak mengandung objek bergerak.

Hasil pengujian deteksi gerak :



Gambar 4.2 Grafik Hasil Pengujian Deteksi Gerak Video Api

Pada Grafik diatas menunjukkan bahwa pada nilai threshold 20 mempunyai nilai TPR (Akurasi pada kondisi benar) yang paling besar yaitu 91% pada video ciri 1, dan FPR (Akurasi salah deteksi) yang paling kecil adalah 0% pada nilai *threshold* 35 pada video ciri 3 nilai akurasi tersebut menandakan tidak adanya piksel yang tidak bergerak yang terdeteksi menjadi piksel bergerak, artinya tidak ada *noise* yang dihasilkan pada *threshold* tersebut,

Pada proses pengujian *moving detection* nilai akurasi yang akan lebih di tekankan pada nilai akurasi TPR (Akurasi kondisi benar), untuk itu *threshold* yang akan diambil adalah 20 dengan hasil akurasi TPR 91% dan FPR 2%.

#### 4.3.2 Pengujian Threshold pada proses deteksi warna api

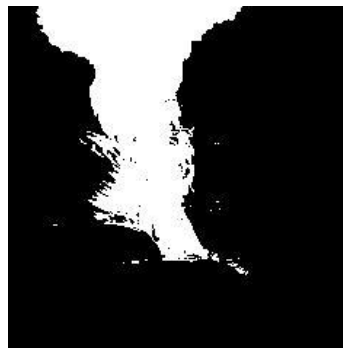
Pengujian yang akan dilakukan pada proses deteksi warna api dengan cara mebandingkan gambar hasil proses deteksi warna api dengan gambar *marker* yang merupakan hasil penandaan piksel api mana saja yang mengandung api,



(a)



(b)

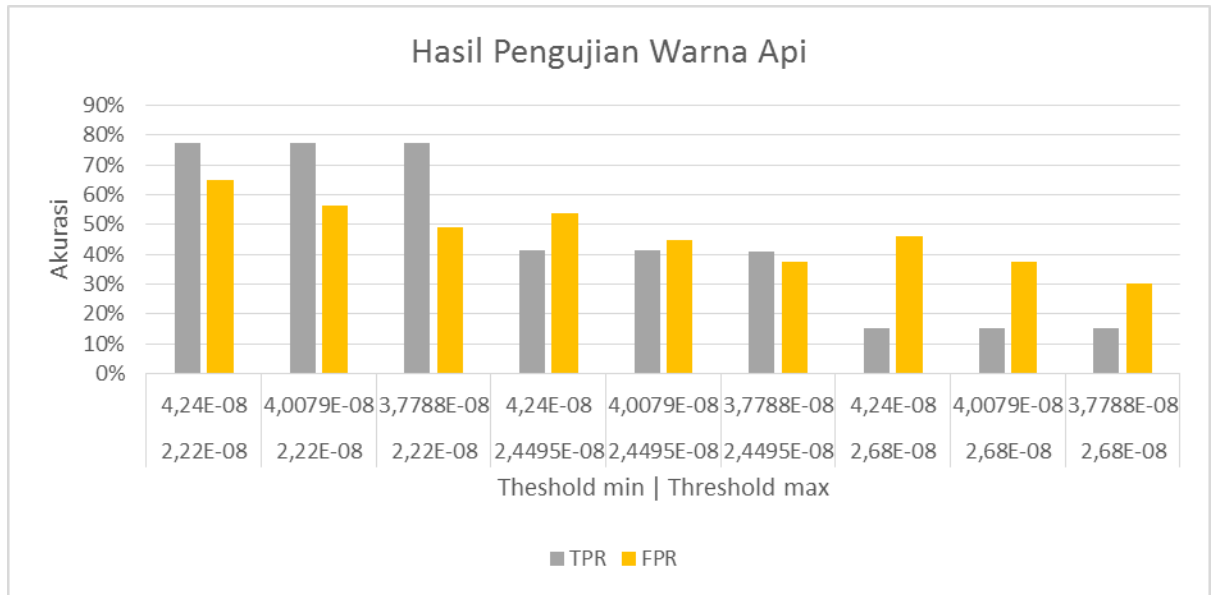


(c)

Gambar 4.3 (a) frame asli, (b) frame marker, (c) hasil proses colour detection

Pada gambar 4.2 (c) adalah hasil deteksi warna api pada gambar 4.2 (a), pada hasil diatas menunjukan warna api telah terdeteksi dengan baik tetapi masih terdapat *noise* yaitu masih terdapat salah deteksi yang harusnya bukan warna api tetapi masih terdeteksi sebagai warna api.

Berikut hasil pengujian deteksi warna api dengan data pengujian sekumpulan gambar api yang telah di kumpulkan oleh penulis sebelumnya.



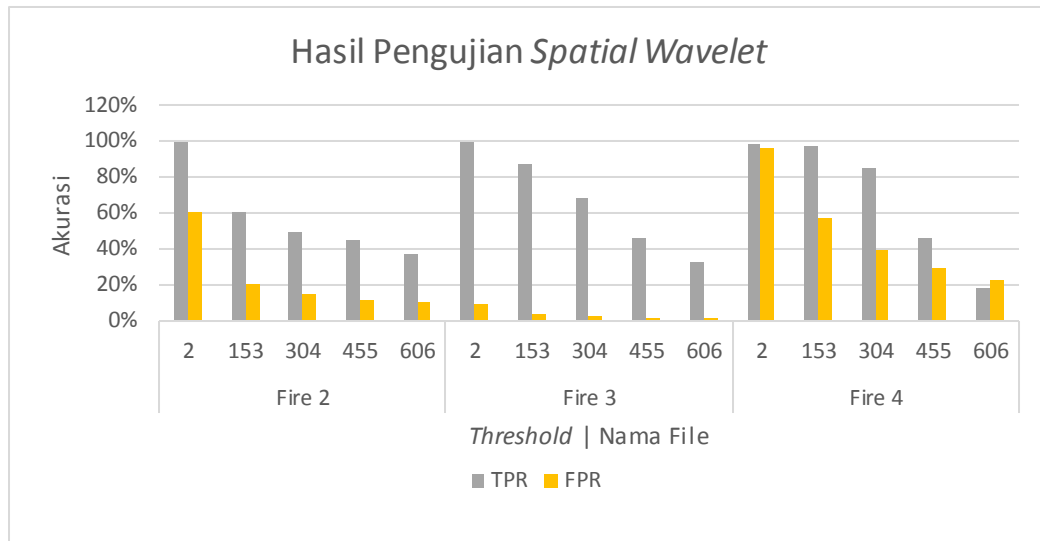
Gambar 4.4 Grafik Hasil Pengujian Deteksi Warna Api

Pada Grafik diatas akurasi TPR (Akurasi pada Kondisi benar terdeteksi) menghasilkan nilai akurasi paling besar yaitu 77% pada *threshold* minimal 2.22E-08 dan *threshold max* 3.78E-08 dan menghasilkan FPR (Akurasi pada kondisi salah deteksi) paling kecil adalah 30 % yaitu pada *threshold* minmal 2.68E-08 dan *threshold* maksimal 3.78E-08.

#### 4.3.3 Pengujian pada proses spatial wavelet analysis

Parameter yang akan diujikan adalah besarnya *threshold* yang akan digunakan, yang nantinya akan mempengaruhi blok mana saja yang akan di anggap sebagai api, berbeda dengan pengujian sebelumnya, jika pengujian sebelumnya representasi label dalam bentuk piksel dan hasil juga dalam bentuk piksel, pada pengujian kali ini satu frame akan dibagi menjadi 16 blok (bagian), pada *frame marker* jika satu blok tertentu mempunyai warna api lebih dari 12,5 % (seperdelapan jumlah piksel dalam satu blok) maka *frame marker* pada blok tersebut akan menjadi blok api.

Hasil pengujian *Spatial-wavelet* :



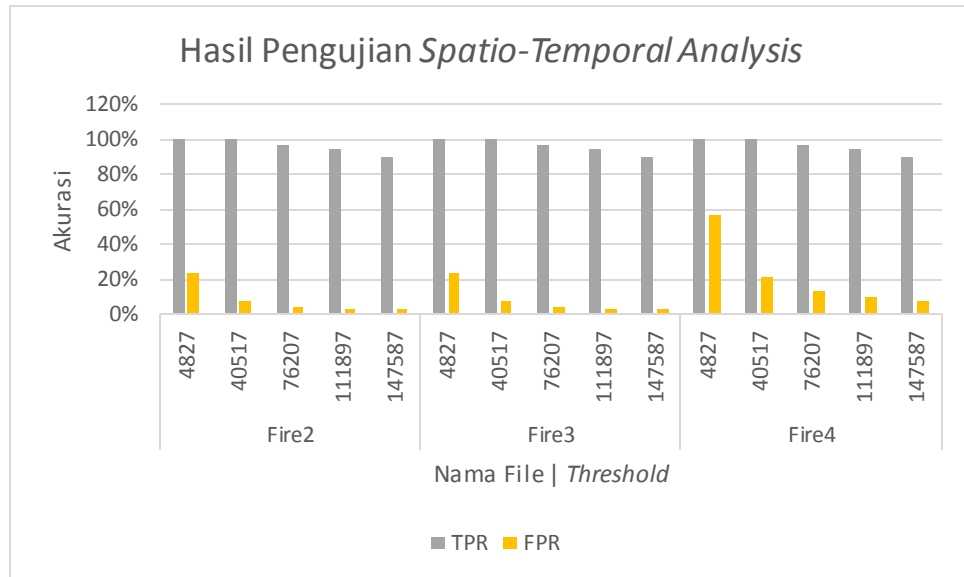
Gambar 4.5 Grafik Hasil Pengujian Video Api

Pada Grafik diatas terlihat hasil akurasi TPR (Akurasi pada kondisi benar) paling besar adalah 99% tetapi pada TPR tersebut masih menghasilkan FPR (Akurasi kondisi salah deteksi) yang tinggi yaitu 61%, akurasi FPR tersebut menandakan masih banyaknya jumlah blok bukan api yang masih terdeteksi sebagai api. Untuk itu dalam pengambilan threshold yang optimal harus mengambil antara TPR dan FPR yang seimbang artinya TPR semakin tinggi dan FPR semakin kecil.

#### 4.3.4 Pengujian pada proses spatio-temporal analysis

Parameter yang akan diujikan adalah besarnya threshold yang akan digunakan, yang nantinya akan mempengaruhi blok mana saja yang akan dianggap sebagai api. Pada pengujian proses ini hampir sama dengan proses sebelumnya pada proses *spatial wavelet analysis* yaitu satu *frame* akan dibagi menjadi 16 blok (bagian), dimana hasil dari proses ini akan dibandingkan dengan *frame marker* yang telah dibuat sebelumnya.

Berikut hasil pengujian yang telah dilakukan :

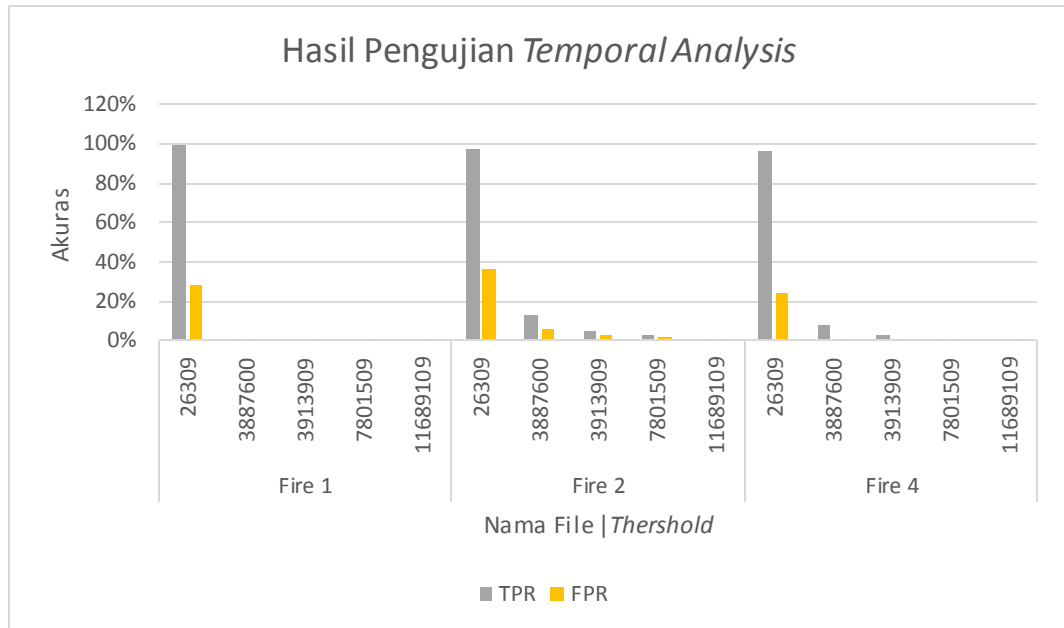


Gambar 4.6 Grafik Hasil Pengujian Temporal Analysis

Pada Grafik diatas menunjukan hasil akurasi TPR (Akurasi Kondisi Benar) adalah 100% yaitu pada video Fire 3 yaitu pada *threshold* 4827 dan 40517 tetapi pada *threshold* 40517 menghasilkan FPR (Akurasi Kondisi salah deteksi) yaitu 7% pada video fire 3 dan fire 4, untuk itu pada proses ini *threshold* yang akan diambil adalah *threshold* ke-2 dengan hasil TPR dan FPR paling optimal.

#### 4.3.5 Pengujian pada proses Temporal analysis

Parameter yang akan diujikan adalah besarnya *threshold* yang akan digunakan, yang nantinya akan mempengaruhi blok mana saja yang akan dianggap sebagai api. Pada pengujian proses kali ini sama dengan proses sebelumnya yaitu pembagian *frame* menjadi 16x16 blok (bagian).



Gambar 4.7 Grafik Hasil Pengujian Temporal Analysis

Pada Grafik diatas menunjukan pada threshold 26309 menghasilkan akurasi TPR (Akurasi dengan Nilai benar) paling tinggi untuk semua video dengan akurasi TPR mencapai 99%, untuk itu pengambilan *threshold* pada proses ini adalah *threshold* yang pertama.

#### 4.3.6 Pengujian Keseluruhan sistem

Pada pengujian kali ini akan menggunakan nilai-nilai *threshold* optimal yang telah didapatkan pada pengujian sebelumnya untuk mengetahui performansi akurasi sistem secara utuh dalam artian keseluruhan proses yang telah diujikan pada pengujian sebelumnya. Pada pengujian kali ini akan menggunakan dataset dengan kondisi yang berbeda pada sebelumnya.



Gambar 4.8 Sistem Deteksi



Tabel 4.1 Akurasi Sistem Keseluruhan

Nama	Jumlah Frame	TP	FN	FP	TN	TPR	TNR	Akurasi
Indoor2	120	60	0	0	0	100%	-	100%
Indoor6	120	10	110	0	0	8%	-	8%
Indoor1	148	87	61	0	0	58%	-	58%
Indoor4	120	96	24	0	0	80%	-	80%
Outdoorbf3	120	120	0	0	0	100%	-	100%
Indoor6	120	20	100	0	0	16%	-	16%
Ciri3	60	0	27	0	33	-	55%	55%
Ciri2	60	0	0	0	60	-	100%	100%
Ciribfl	120	0	0	0	120	-	100%	100%

Pada video yang megandung api nilai rerata akurasi sistem adalah 77 % sedangkan pada video non api yang mempunyai ciri hampir sama dengan api akurasi rerata mencapai 85%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada video yang didalamnya masih terdapat objek yang mempunyai ciri seperti api masih dapat terdeteksi menjadi api dikarenakan pergerakannya yang cepat sehingga sistem dapat salah mendeteksi hal tersebut sebagai api.

## **5. Kesimpulan dan Saran**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengujian-pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Sistem dapat dapat mendeteksi dengan baik dengan adanya proses deteksi warna api akan tetapi masih terdapat warna api yang masih belum bisa terdeteksi,
2. Sistem dapat mendeteksi api dengan baik pada untuk video api dengan rerata akurasi mencapai 77% dengan akurasi terbaiknya mencapai 100% pada video indoor2.
3. Pada proses deteksi warna api warna api yang dapat terdeteksi adalah warna api yang mempunyai gradasi warna dari orange hingga warna kuning.

### **5.2 Saran**

Berikut saran yang diharapkan dapat membantu dalam pengembangan untuk kedepannya adalah untuk menambahkan variansi warna api pada model dan testing dalam pengambilan threshold, yang diharapkan dapat mendeteksi ragam warna api yang berbeda,

## Daftar Pustaka

- [1] P. a. N. Komar D, "Spatio-Temporal Flame Modeling and Dynamic Texture Analysis for Automatic Video-Based Fire Detection," 2015.
- [2] Fahtia, "Bromindo Mekar Mitra," [Online]. Available: <http://www.bromindo.com/heat-detector/>. [Diakses 20 Maret 2015].
- [3] F. a. N. Komar D, "Flame Detection For Video-Based Early Fire Warning System and 3D Visualisation of Fire Propagation," 2012.
- [4] Garasi.in, "Garasi.in place creativity," [Online]. Available: <http://garasi.in/sistem-manajemen-penanggulangan-kebakaran-sop-studi-kasus-di-pt-kimia-farma-plant-jakarta.html>. [Diakses 19 January 2016].
- [5] "Straightdope," 1 January 2014. [Online]. Available: <http://www.straightdope.com/columns/read/2425/what-exactly-is-fire>. [Diakses 19 January 2015].
- [6] D. Putra, Pengolahan Citra digital, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [7] W. Darma Putra, Pengolahan Citra Digital, Penerbit ANDI.
- [8] "Cityu," [Online]. Available: <http://www.ee.cityu.edu.hk/~lmpo/lenna/Lenna97.html>. [Diakses 19 January 2016].
- [9] I. Binanto, Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [10] "Webopedia," [Online]. Available: <http://www.webopedia.com/TERM/F/fps.html>. [Diakses 19 January 2016].
- [11] "Apple Documentation," [Online]. Available: [https://documentation.apple.com/en/finalcutpro/usermanual/Art/L01/L0112\\_FrameRates.png](https://documentation.apple.com/en/finalcutpro/usermanual/Art/L01/L0112_FrameRates.png). [Diakses 19 January 2016].
- [12] "Media Proyek," [Online]. Available: <http://www.mediaprojek.com/2013/11/jenis-jenis-detektor-pemadam-kebakaran.html>. [Diakses 20 Maret 2015].
- [13] "Aimotion," [Online]. Available: <http://aimotion.blogspot.co.id/2010/08/tools-for-machine-learning-performance.html>. [Diakses 19 January 2016].
- [14] "How to use Background Subtraction Method," [Online]. Available: [http://docs.opencv.org/trunk/doc/tutorials/video/background\\_subtraction/background\\_subtraction.html](http://docs.opencv.org/trunk/doc/tutorials/video/background_subtraction/background_subtraction.html). [Diakses 20 Maret 2015].
- [15] "Wikipedia," 5 Januari 2015. [Online]. Available: [http://en.wikipedia.org/wiki/Inter\\_frame](http://en.wikipedia.org/wiki/Inter_frame). [Diakses 20 Maret 2015].
- [16] S. Kamar, "Classifying image data," 2003. [Online]. Available: <http://www.debugmode.com/imagecmp/classify.htm>. [Diakses 20 Maret 2015].

- [17] "Shutterstock," [Online]. Available:  
<http://ak.picdn.net/shutterstock/videos/2747858/preview/stock-footage-endless-hd-fire-on-black-background.jpg>. [Diakses 20 Maret 2015].

## LAMPIRAN

### Hasil Pengujian Deteksi Gerak

Nama File	Threshold	TPR	FPR
ciri 1	20	91%	2%
	25	82%	2%
	30	75%	2%
	35	65%	2%
	40	55%	2%
ciri 2	20	50%	1%
	25	43%	1%
	30	36%	1%
	35	31%	1%
	40	26%	1%
ciri 3	20	80%	1%
	25	74%	1%
	30	68%	1%
	35	62%	0%
	40	57%	0%
nonfire 2	20	20%	2%
	25	20%	3%
	30	19%	3%
	35	18%	3%
	40	18%	2%
nonfire 3	20	59%	3%
	25	52%	3%
	30	46%	2%
	35	41%	2%
	40	35%	2%
Fire 1	20	17%	6%
	25	13%	3%
	30	7%	2%
	35	4%	1%
	40	3%	1%
Fire 2	20	38%	2%
	25	26%	1%
	30	20%	1%
	35	16%	1%
	40	12%	1%
Fire 3	20	91%	2%
	25	83%	2%
	30	63%	2%
	35	52%	2%
	40	39%	1%

### Hasil Pengujian Deteksi Warna Api

Threshold		TPR	FPR	TNR	FNR
Min	Max				
2,22E-08	4,24E-08	77%	65%	35%	23%
2,22E-08	4,01E-08	77%	56%	44%	23%
2,22E-08	3,78E-08	77%	49%	51%	23%
2,45E-08	4,24E-08	41%	54%	46%	59%
2,45E-08	4,01E-08	41%	45%	55%	59%
2,45E-08	3,78E-08	41%	38%	62%	59%
2,68E-08	4,24E-08	15%	46%	54%	85%
2,68E-08	4,01E-08	15%	37%	63%	85%
2,68E-08	3,78E-08	15%	30%	70%	85%

### Hasil Pengujian Spasial Wavelet

Nama File	Threshold	TPR	FPR
Fire 2	2	99%	61%
	153	60%	21%
	304	50%	14%
	455	45%	12%
	606	38%	10%
Fire 3	2	99%	9%
	153	87%	4%
	304	68%	3%
	455	46%	2%
	606	32%	1%
Fire 4	2	98%	97%
	153	97%	57%
	304	85%	40%
	455	46%	29%
	606	18%	23%

### Hasil Pengujian Spatio-Temporal Analysis

Nama File	Threshold	TPR	FPR
Fire2	4827	100%	24%
	40517	100%	7%
	76207	97%	4%
	111897	94%	3%
	147587	90%	3%
Fire3	4827	100%	24%
	40517	100%	7%
	76207	97%	4%
	111897	94%	3%
	147587	90%	3%
Fire4	4827	100%	57%
	40517	100%	22%
	76207	97%	14%
	111897	94%	10%
	147587	90%	7%

### Hasil Pengujian Temporal Analysis

Nama File	Threshold	TPR	FPR
Fire 1	26309	99%	29%
	3887600	1%	1%
	3913909	0%	0%
	7801509	0%	0%
	11689109	0%	0%
Fire 2	26309	97%	37%
	3887600	13%	6%
	3913909	5%	3%
	7801509	2%	2%
	11689109	1%	1%
Fire 4	26309	96%	24%
	3887600	8%	1%
	3913909	3%	0%
	7801509	1%	0%
	11689109	1%	0%