PENGOLAHAN CITRA DIGITAL

"Analisis image processing R G B"

"Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Pengolahan Citra Digital"

Dosen Pengampu: Leni Fitriani, ST., M.Kom.



Disusun Oleh:

Rivan Febrian 2206111

Jurusan Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Garut KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat,

hidayah, serta karunianya sehingga laporan praktikum ini bisa diselesaikan dengan baik.

Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah

menjadi panutan bagi umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan.

Laporan ini disusun sebagai tugas dari mata kuliah Pengolahan Citra Digital. Kami

mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu, yang telah memberikan bimbingan,

dukungan, dan sarannya selama mata kuliah. Kami juga mengucapkan terima kasih

kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam penyelesaian

laporan praktikum ini.

Semoga laporan praktikum ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang

ingin memahami lebih dalam mengenai Sistem Multimedia. Kami menyadari bahwa

laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kami sangat mengharapkan kritik

dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami berharap laporan Tugas ini dapat memberikan nilai tambah bagi

pembaca dan menjadi referensi yang bermanfaat. Kami mohon maaf atas segala

kekurangan yang ada dalam laporan ini.

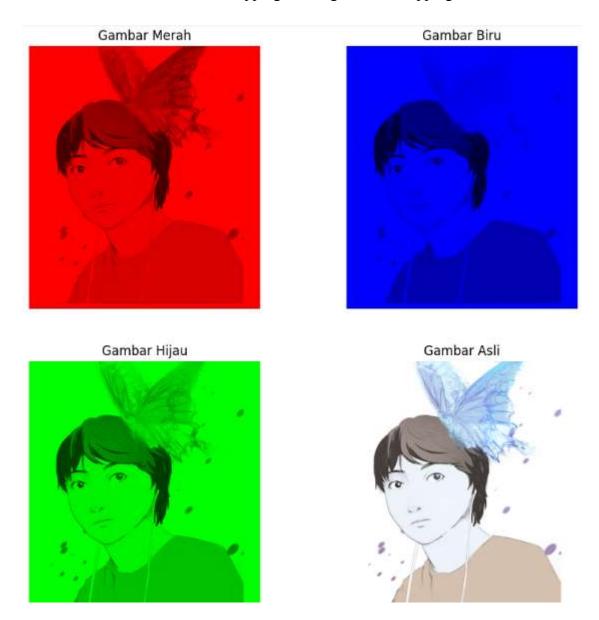
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Rivan Febrian

Garut, Oktober 2024

1

Analisis Program R G B Uniform Mapping dan Logarithmic Mapping



Pada program menggunakan library np untuk perubahan warna pada gambar, pertama gambar hanya ditambahkan warna dasar pada cv2.merge([R,G.B]) dengan nilai R=merah,G=hijau,B=biru dengan keterangan warna lainnya zeros,dan juga bisa dikombinasikan seperti warna kuning yang merupakan perpaduan merah dan hijau menjadi cv2.merge([R,G,zeros]).Gambar hanya ditambahkan warna kontras yang kuat tanpa dipisahkan Antara objek dengan background.



Pada program kedua terdapat fungsi tambahan Uniform mapping logarithmic mapping. Pada uniform mapping kita bisa mengatur intensitas warna pada gambar dengan ketentuan semakin besar angkanya maka objek pada gambar akan semakin tidak terlihat dan ditutupi oleh warna tersebut. Logarithmic mapping digunakan untuk memisahkan objek gambar dengan background seperti pada ke 10 dengan menggunakan fungsi b-log dan g_uniform menghasilkan objek gambar yang berwarna biru dan memiliki latar hijau.