

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

MODUL TUTORIAL

CARA MEMBUAT KONTUR DENGAN SOFTWARE MINCOM MINESCAPE



DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

Modul tutorial ini dibuat untuk memberi panduan kepada siswa mengenai pengolahan data hasil pengukuran (survey) di program software Minescape.

Modul ini membahas tentang pembuatan model Kontur, dimulai dengan cara mengolah data pengukuran, mengimport data ke software, mengolah data di software, dengan hasil sebuah gambar kontur.

Dalam Modul ini menggunakan objek pembelajaran contoh data topografi pit perusahaan PT.BUMA site Gunung Bayan Pratama Coal, sebagai simulasi (gambaran) agar siswa data mengerti model topografi.

Sehingga diharapkan siswa mampu menguasai cara mengolah data survey yang mencakup pengukuran X(Easting), Y(Northing), Z(Elevasi), Code yang diambil pengukuran menggunakan Alat Total Station.

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

Daftar Isi

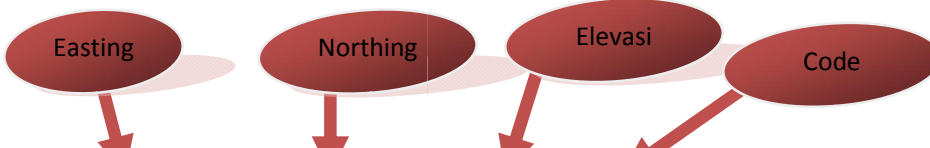
1.0 Mengolah data hasil pengukuran	1
Mengolah data X,Y,Z,dan Code lewat Excel	1
Membuat setting tampilan <i>display</i> dan <i>type</i> dari code	
1.2 Mengimport data	2
Membuat Project Minescape	2
Membuat <i>Design File</i> dan <i>Layer</i>	
Mengimport data ke Minescape	
1.3 Mengolah data	3
Membuat triangle (segitiga)	
Membuat kontur dari triangle	
Smoothing kontur	
<i>Plot (Printing)</i> gambar kontur	

LET'S GO !!!

1.0 MENGOLAH DATA HASIL PENGUKURAN

Contoh model yang dipakai adalah topografi **Pit_3PS (batubara seam 3, blok daerah Payang Selatan)**

Mengolah data X,Y,Z,dan Code lewat Excel



	A	B	C	D	E	F	G
1	382025.087	9941011.445	59.87	5			
2	382036.84	9940980.386	49.088	5			
3	382045.815	9940981.282	48.453	5			
4	382041.221	9940976.357	47.578	5			
5	382874.593	9941474.432	53.723	5			
6	382855.2	9941497.941	45.949	5			
7	382924.325	9941460.312	44.574	5			
8	382931.736	9941452.112	43.995	5			
9	382895.851	9941489.704	41.633	5			
10	382896.439	9941492.263	41.224	5			
11	382904.639	9941490.11	41.968	5			
12	382909.459	9941484.559	42.457	5			
13	382914.067	9941478.073	43.531	5			
14	382918.859	9941470.852	44.244	5			
15	382926.071	9941461.877	43.977	5			
16	382933.768	9941455.303	43.915	5			
17	382784.091	9941268.666	34.793	5			
18	382775.424	9941271.262	35.662	5			
19	382766.205	9941282.548	35.338	5			
20	382372.622	9940975.839	46.818	5			
21	382382.112	9940978.258	47.711	5			
22	382393.132	9940978.715	48.443	5			
23	382404.252	9940978.372	49.369	5			
24	382408.223	9940975.89	49.634	5			
25	382417.617	9940980.586	49.675	5			
26	382424.885	9940985.387	48.814	5			

Save As → .txt

Pastikan pemisahan antara X (Easting), Y (Northing), Z (Elev), Code (Tembakan kode TS).

“Code = adalah definisi tembakan saat kalian menembak prisma, code TS ini bisa angka bisa juga huruf, suka2 kalian waktu nembak prisma”

Dalam contoh ini code tembakan topo pake angka **5**.

Membuat setting tampilan *display* dan *type* dari code

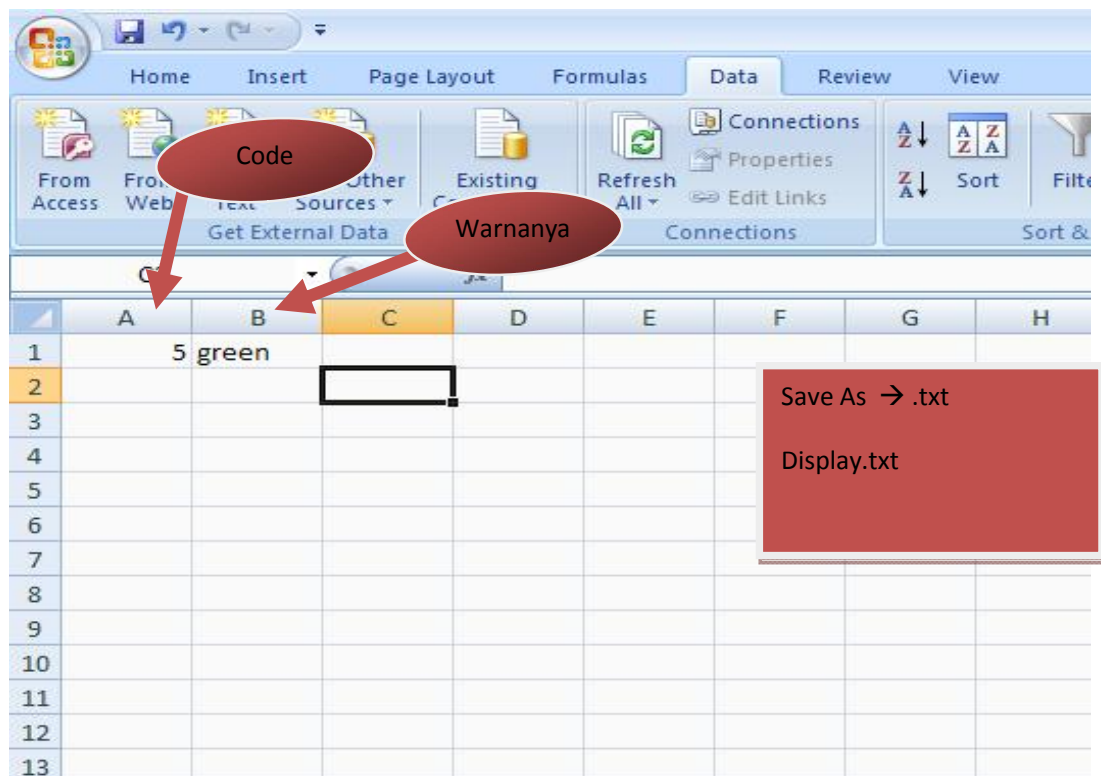
Nah setelah kita pisahkan X,Y,Z dan Codenya sekarang kita bikin settingan tampilan *display* (warnanya), tipe berdasarkan codenya..

“Jadi code fungsinya untuk menampilkan gambar di software dan kalian bisa menyetting sendiri mau warna apa dan tipe seperti apa”

Caranya :

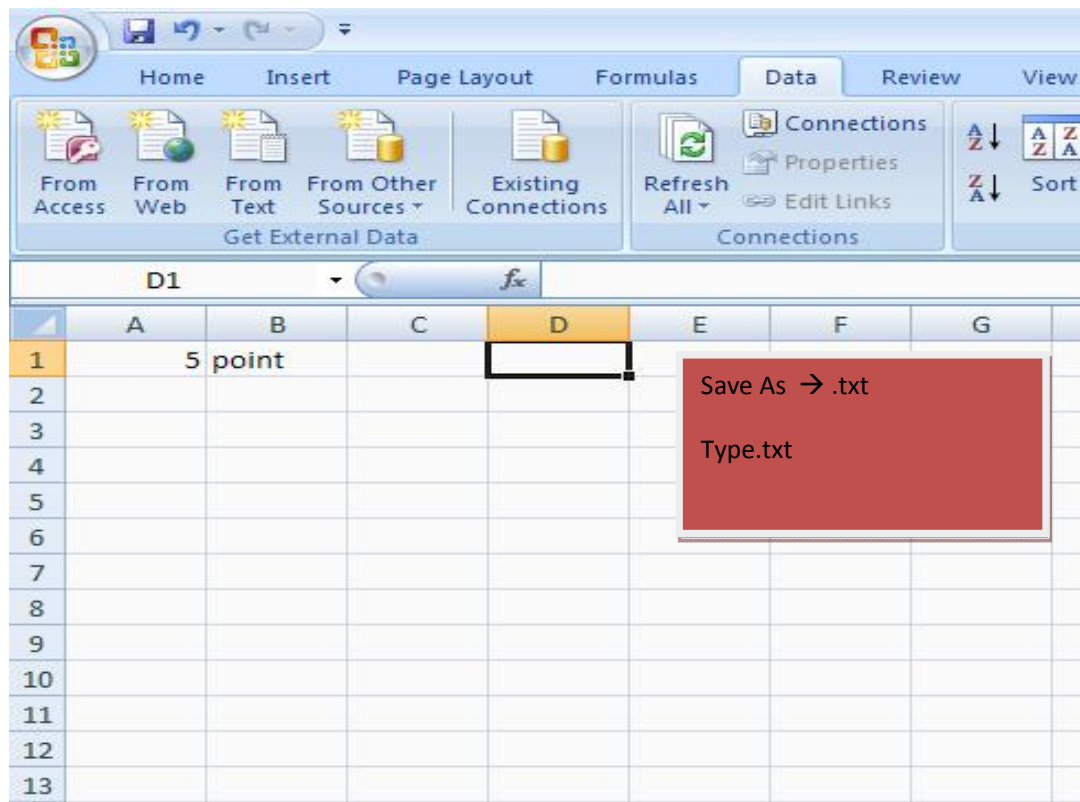
Seperti contoh diatas, dipake code angka **5**.

1. Bikin Display (Warnanya)



Cukup diambil salah satu contoh code saja, kalau kalian bikin code lain ya dimasukan saja dan kasih warna sesuka kalian (pake bhs inggris)
Tapi settingan display dan tipe ini harus sesuai / cocok sama data yang di excel tadi, kalau gak ada Minescapenya nanti error.

2. Bikin Tipe



Code 5, akan digambarkan di Minescape menjadi titik – titik (point)

“Jadi kesimpulannya, code 5 akan digambarkan di Minescape jadi sebuah titik – titik yang warnanya hijau”

Copy kah ????

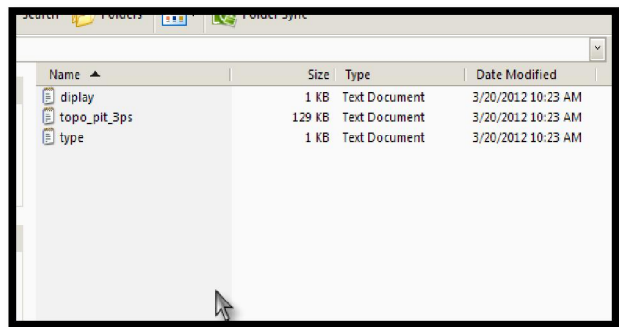
1.2 Mengimport data

Nah, jadikan kita udah punya data :

Topo_pit_3ps.txt

Display.txt

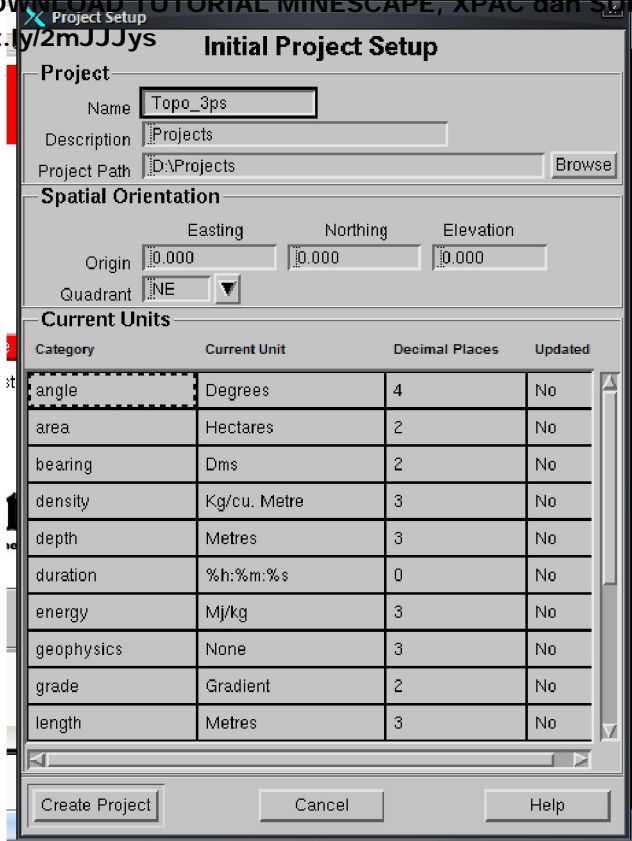
Type.txt



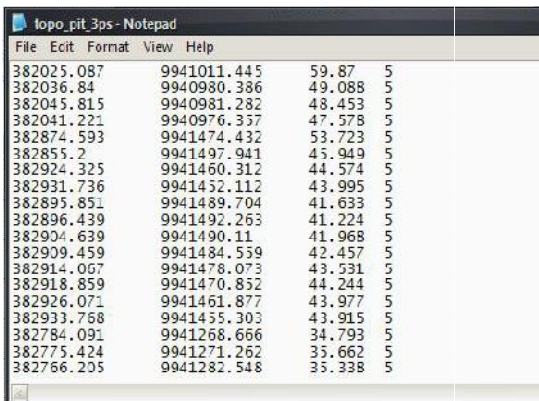
Membuat Project Minescape



Click → Create Project (Bikin Project)



Masukan Name Projectnya
 "Minescape tidak bisa baca spasi, - .
 Pisahkan hanya dengan " _ "(underscore)



Masukan Spatial Orientationnya,
 Easting, Northing, dengan koordinat yang terdekat dengan job
 kita. Yang penting koordinatnya mendekati aja..

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :

bit.ly/2mJJJys

Category	Current Unit	Decimal Places	Updated
angle	Degrees	4	No
area	Hectares	2	No
bearing	Dms	2	No
density	Kg/cu. Metre	3	No
depth	Metres	3	No
duration	%h:%m:%s	0	No
energy	Mj/kg	3	No
geophysics	None	3	No
grade	Gradient	2	No
length	Metres	3	No

Ke Current Unit, ubah satuan satuannya..

Yang perlu diubah :

Area → Sq. Metres (Meter Persegi)

Grade(Kemiringan) → Percent

Mass → Tons

Volume → Cu.Metres (Meter Kubik)

“Yang lain gak penting, gak usah diubah”

Category	Current Unit	Decimal Places	Updated
geophysics	None	3	No
grade	Percent	2	Yes
length	Metres	3	No
mass	Tons	2	Yes
pct	Percent	3	No
plotter	Centimetres	2	No
ppm	Ppm	0	No
sizing	Millimetres	3	No
temp	Celsius	1	No
volume	Cu. Metres	2	No

Jadinya seperti ini,

Name Project : Topo_3ps

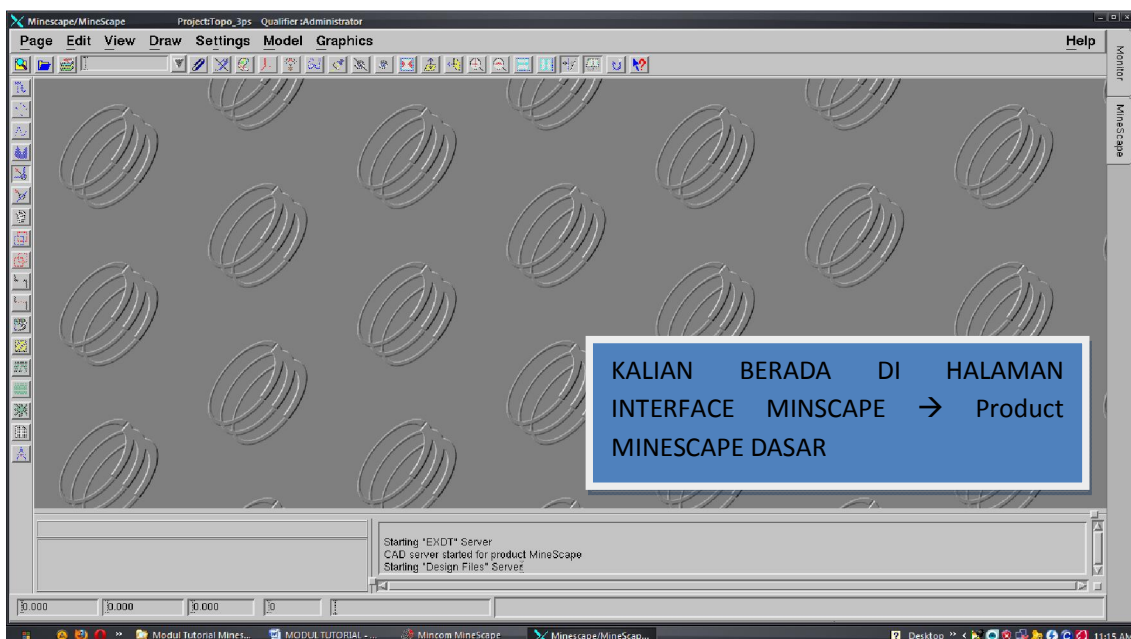
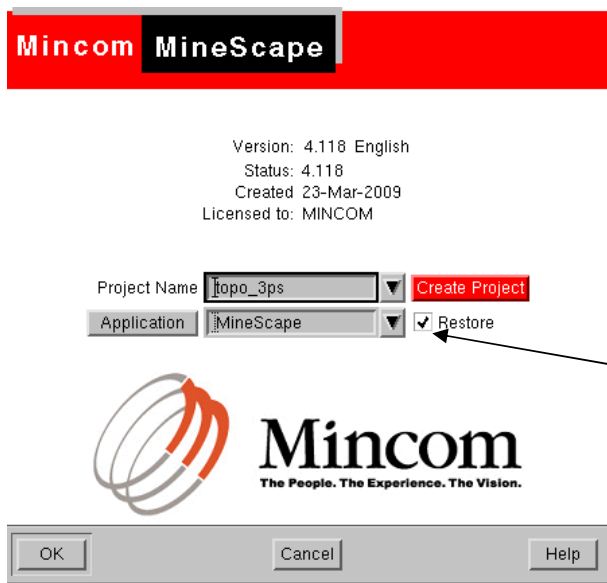
Lokasi Project dibuat : D:\Projects\topo_3ps

Lalu Klik →Create Project

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :

bit.ly/2mJJJys

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys



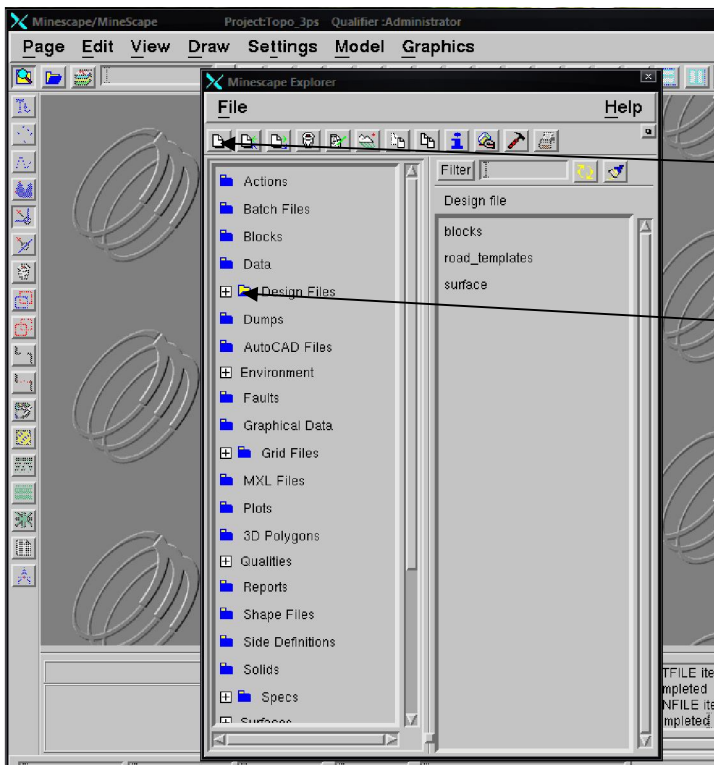
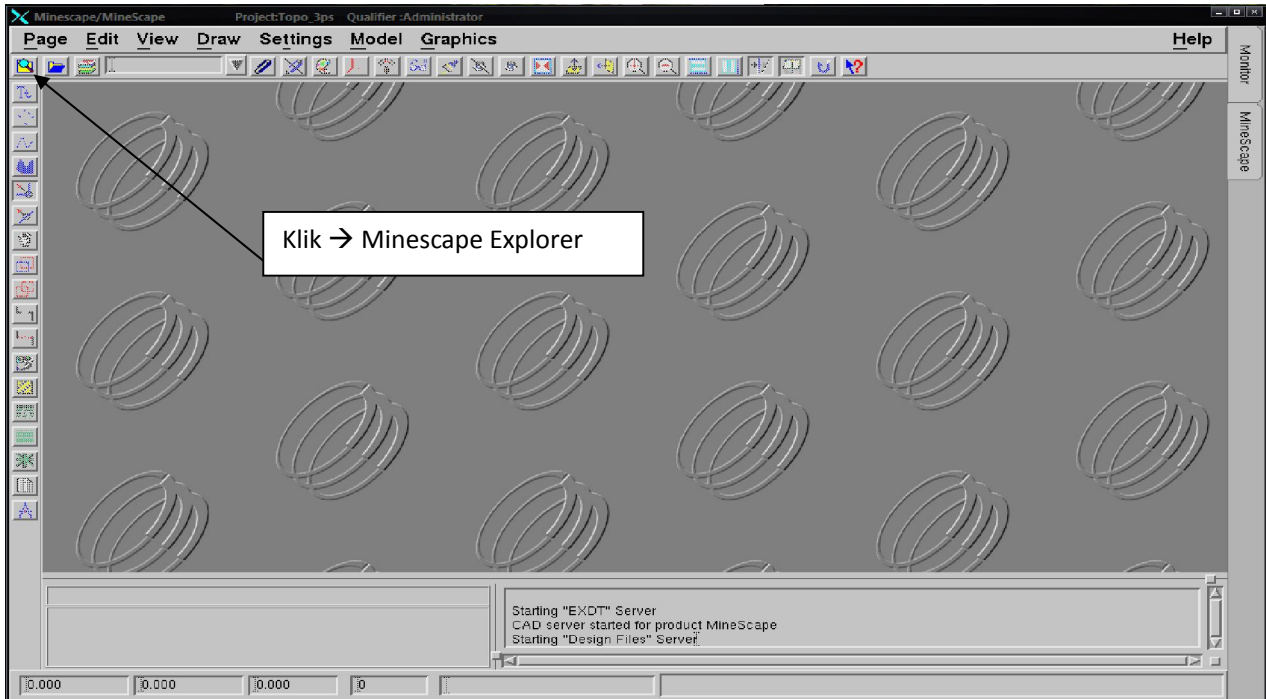
DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

Membuat Design File dan Layer

Design File : File file tempat desainmu, berisi layer layer..

Layer : gambar gambarmu..

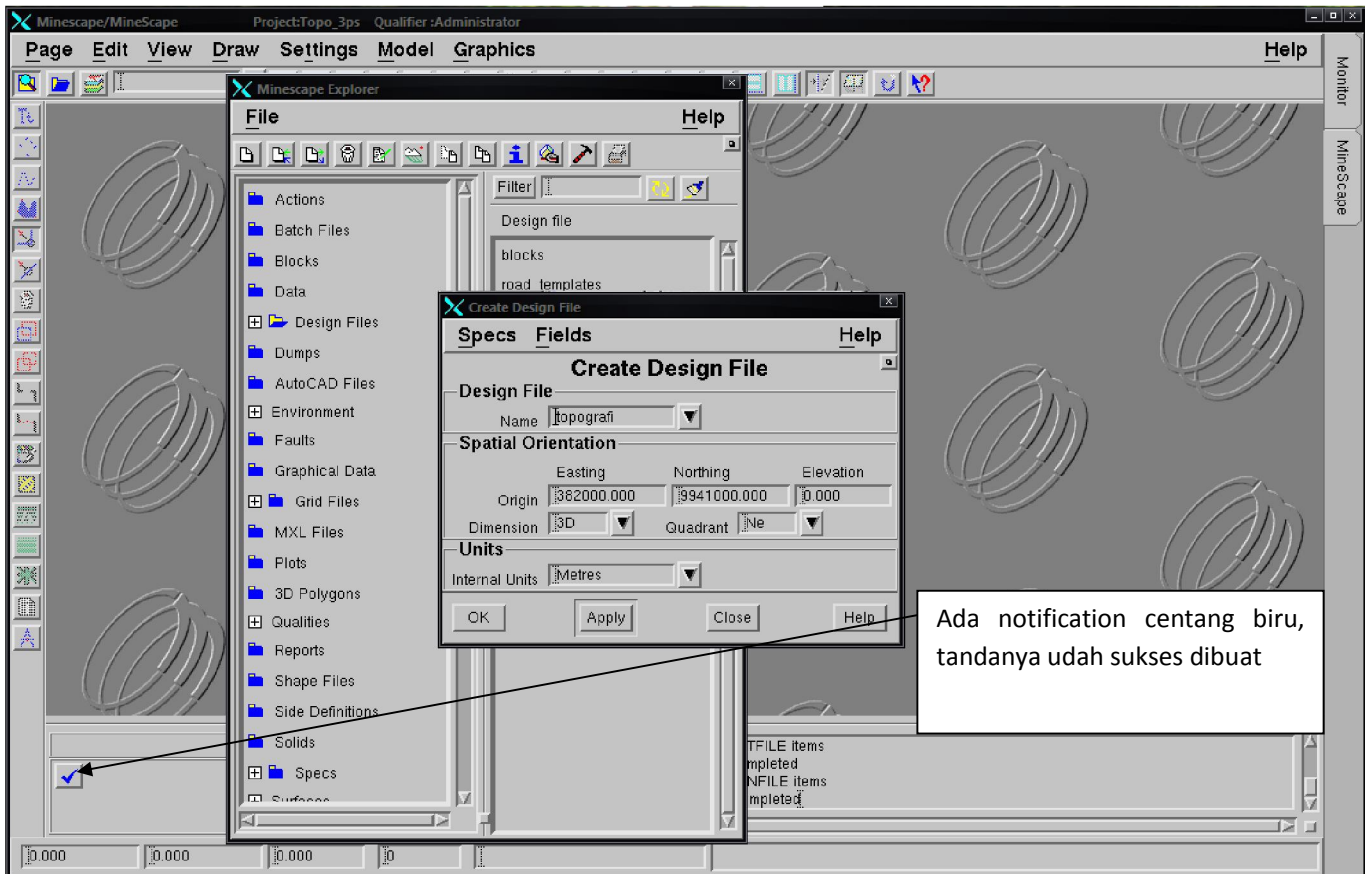
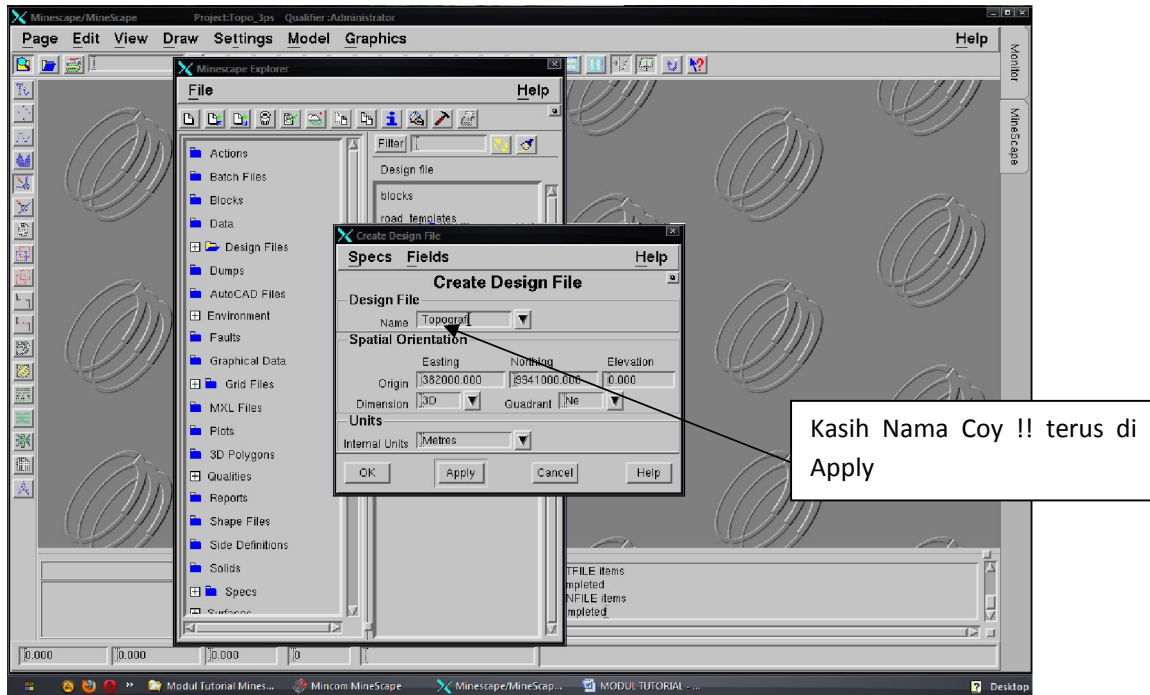
Membuat Design File, caranya :



1. Klik Icon Create

2. Klik Icon Folder Design File

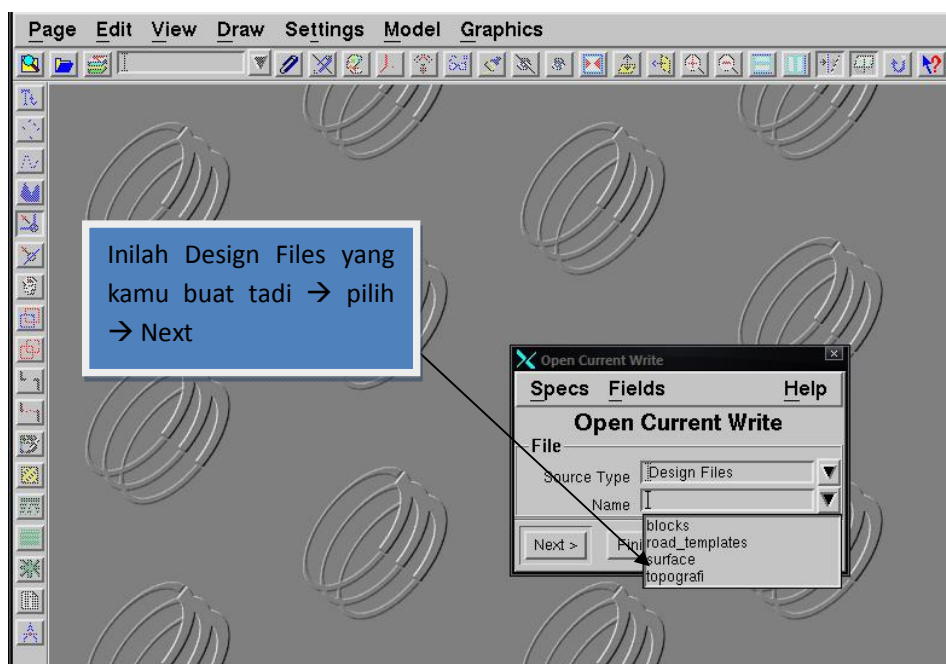
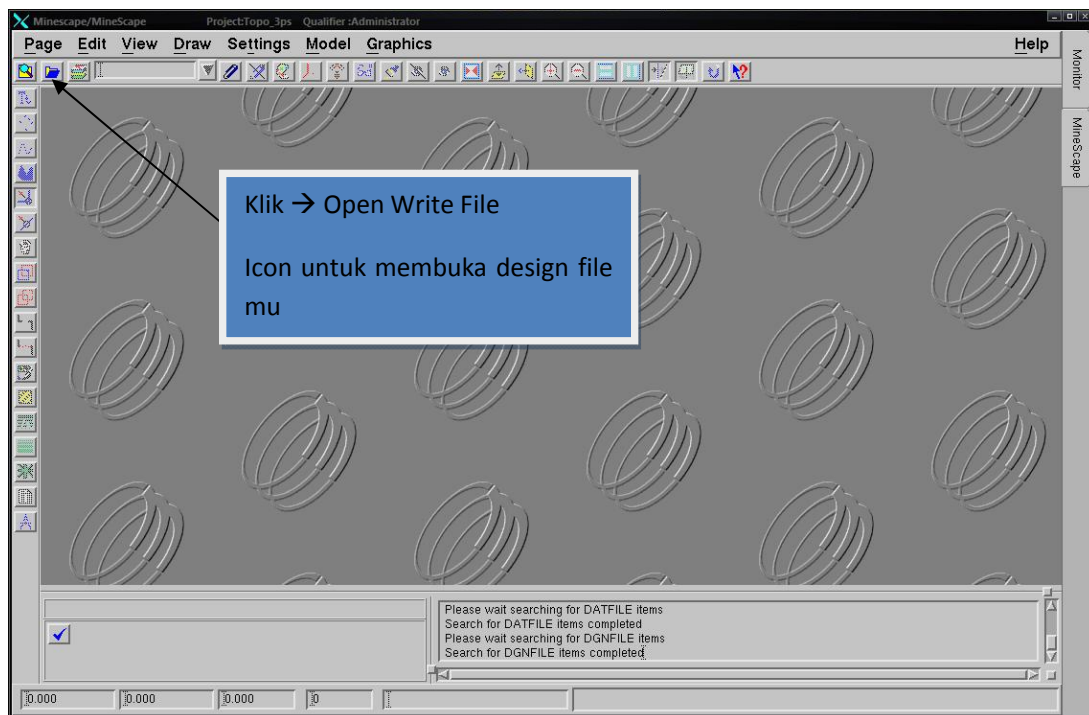
DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys



DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

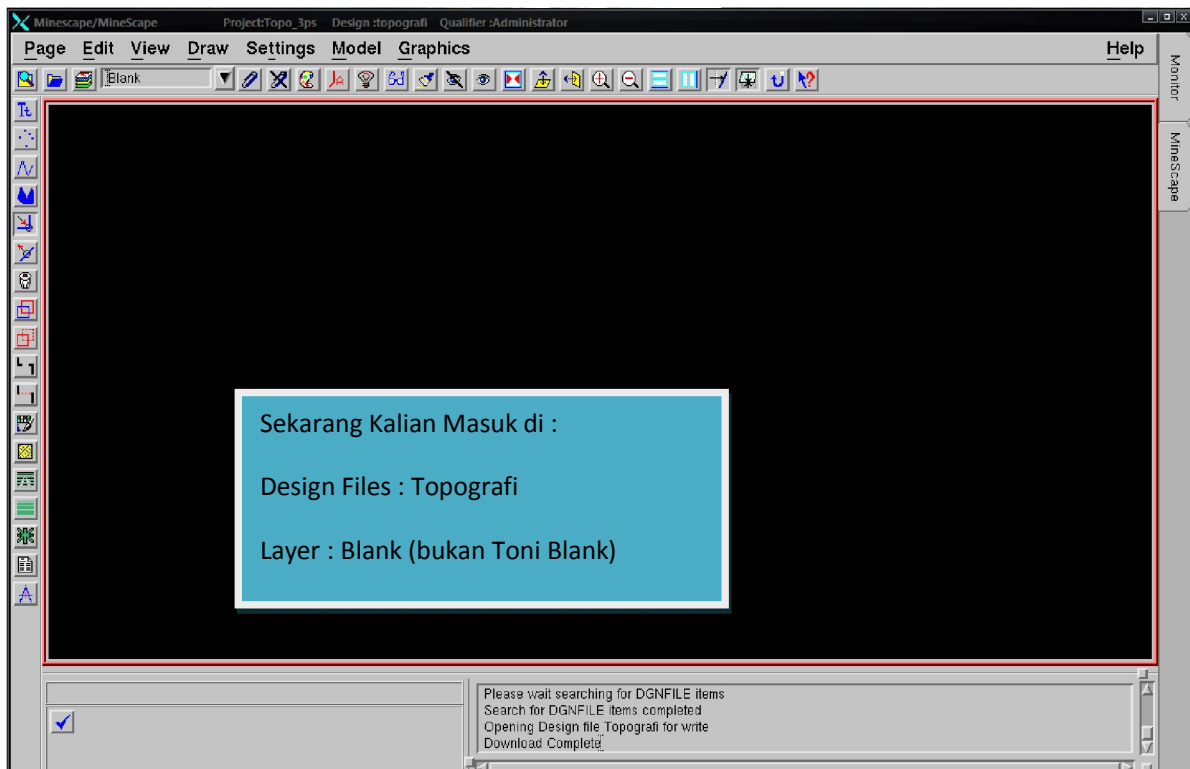
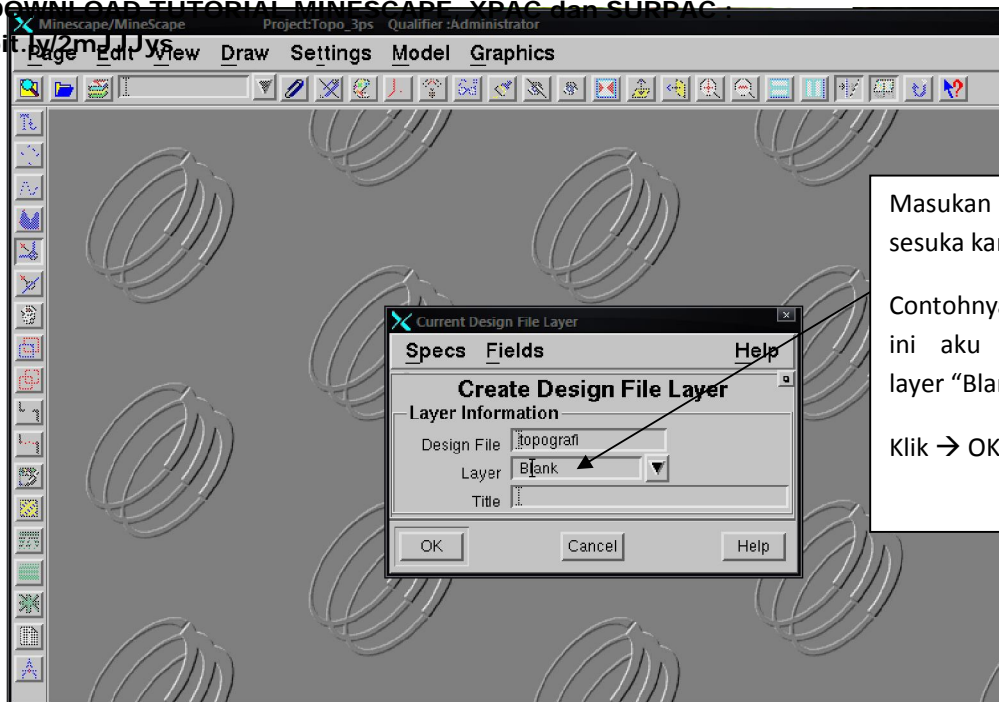
DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

Membuat Layer, caranya :



Nah setelah kamu pilih Next nanti kalian disuruh buat layer..

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys



Mengimport data ke Minescape

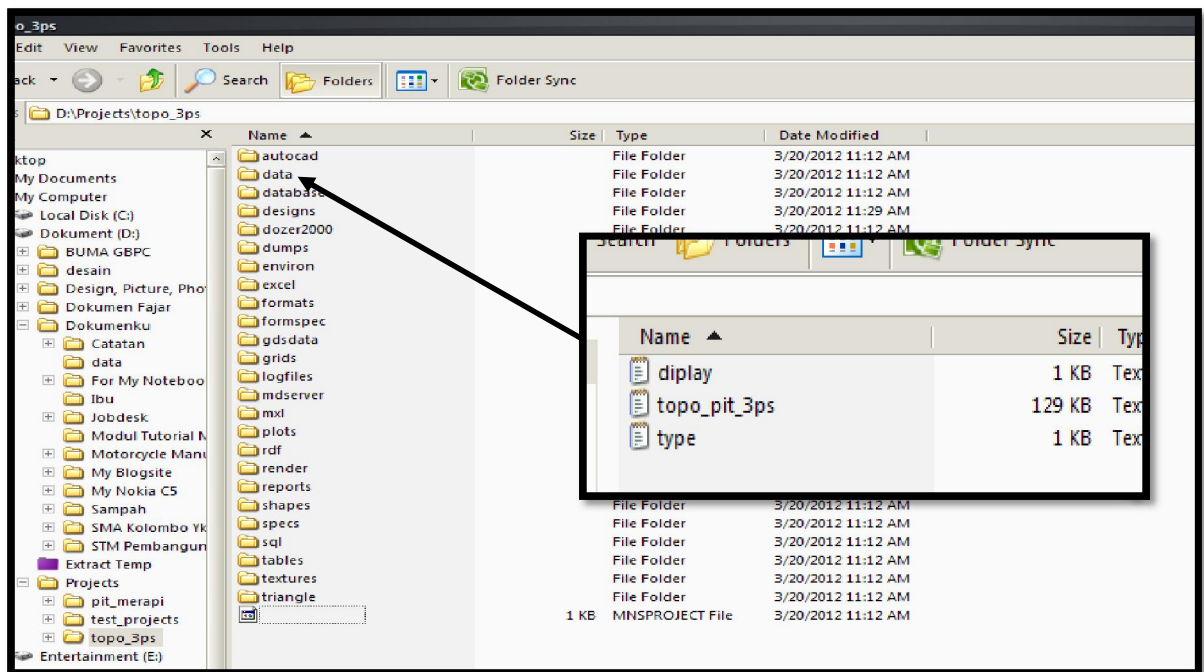
Setelah kalian sukses membuat Design File dan Layer Blanknya, sekarang kalian mengimport data topo yang udah kalian buat tadi..

Ingat data tadi :

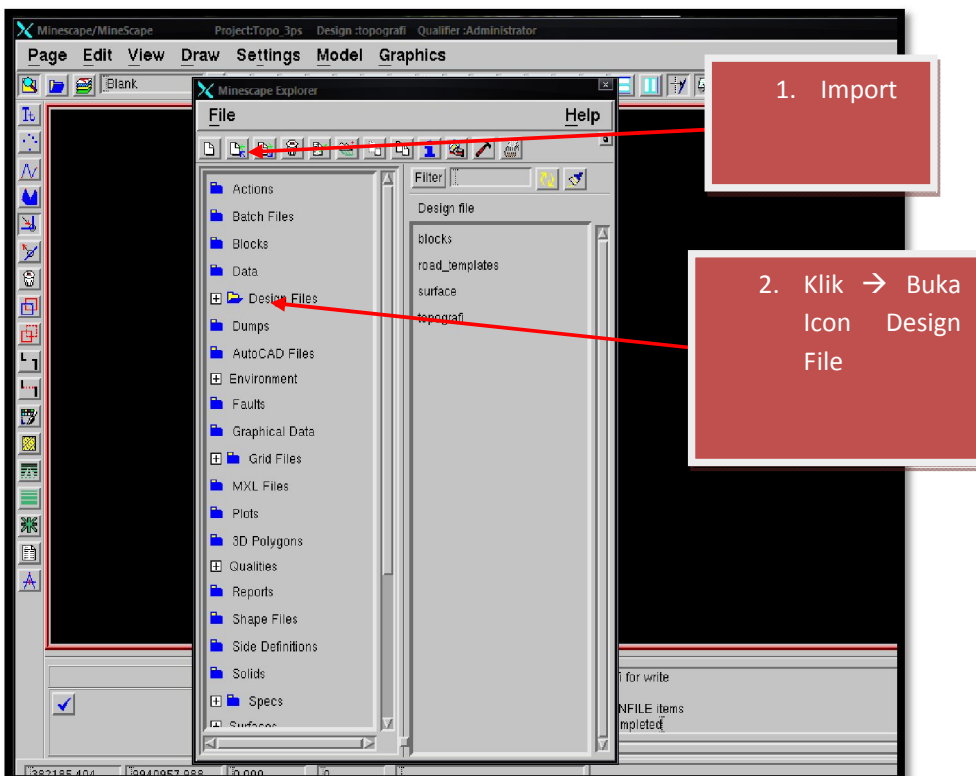
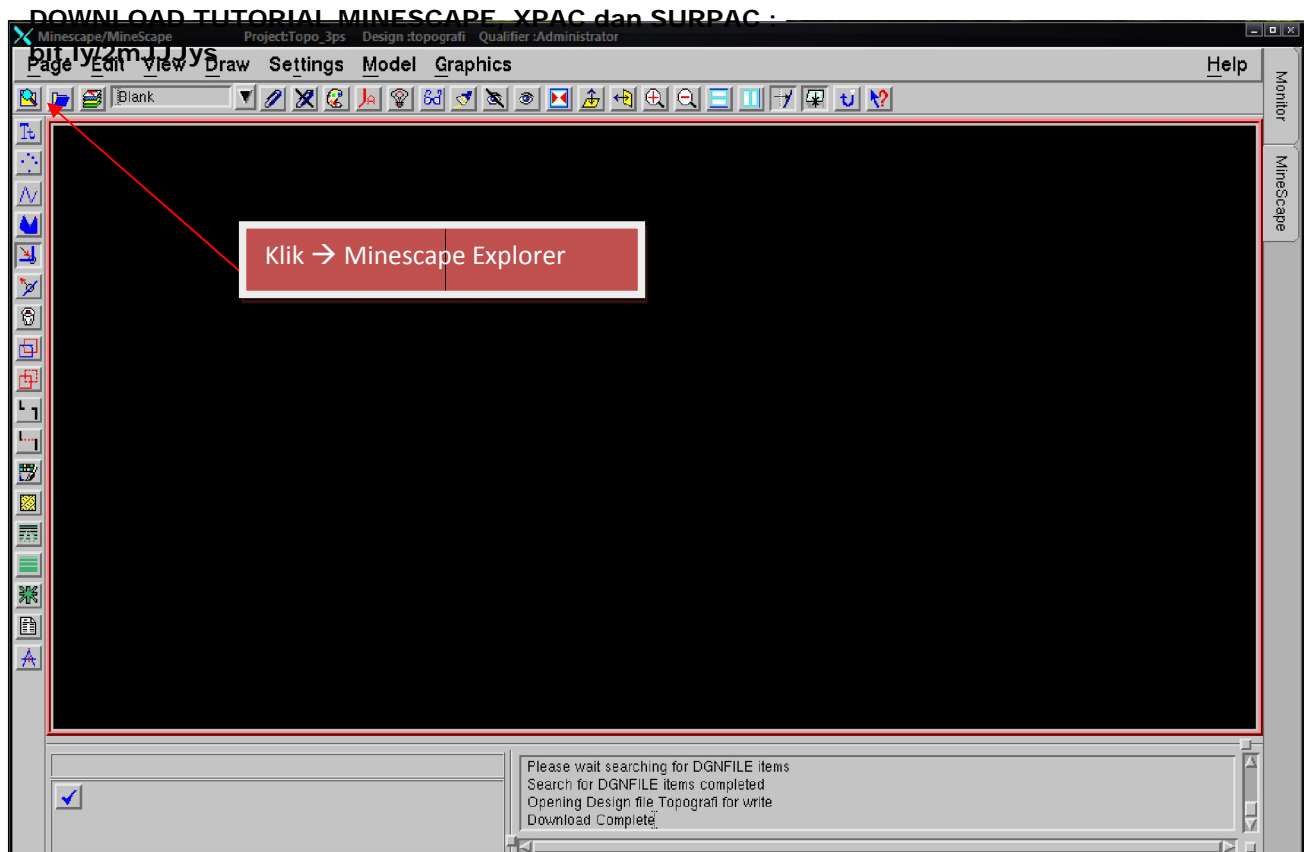
Topo_pit_3ps.txt, Display.txt, Type.txt tadi dimana?

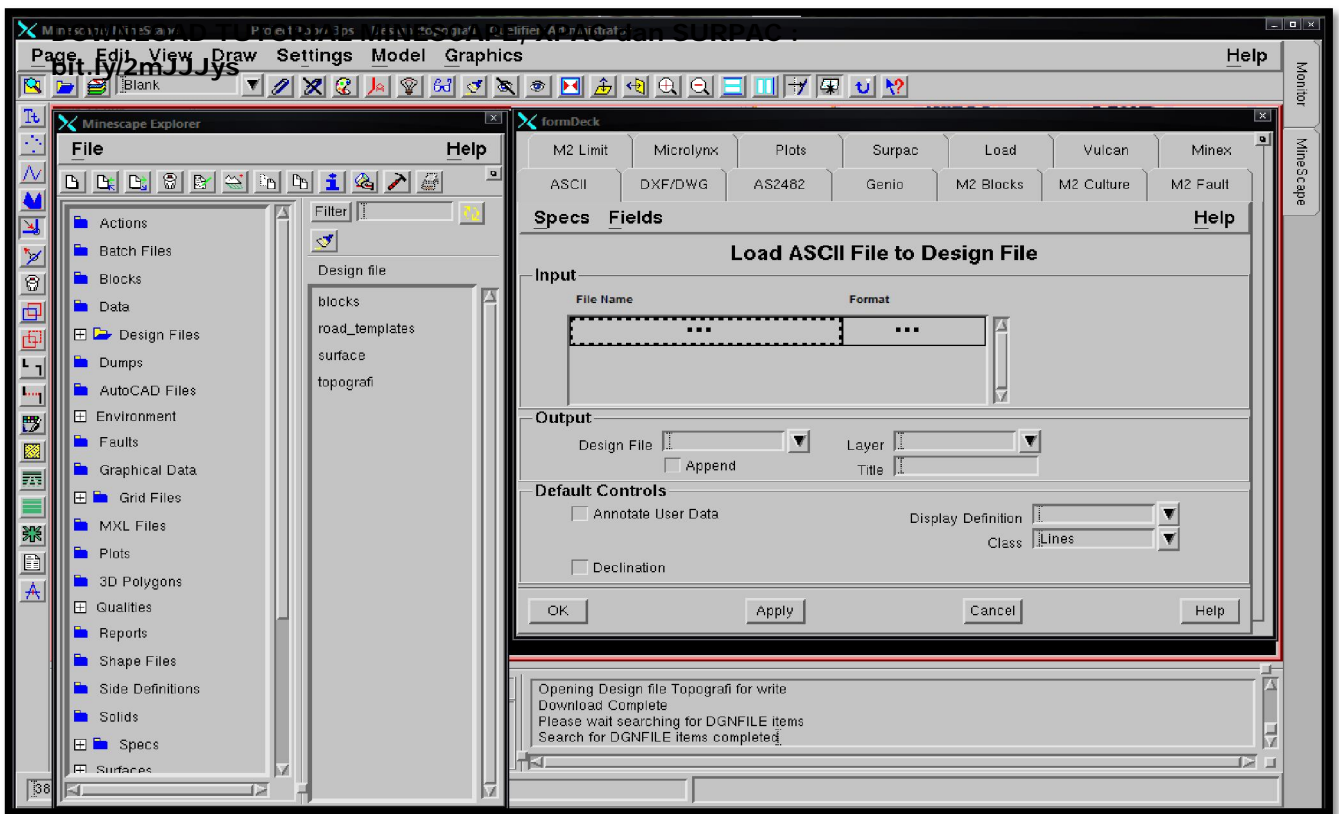
Lalu kalian copy paste data itu ke Lokasi Project,

D:\Projects\topo_3ps\data

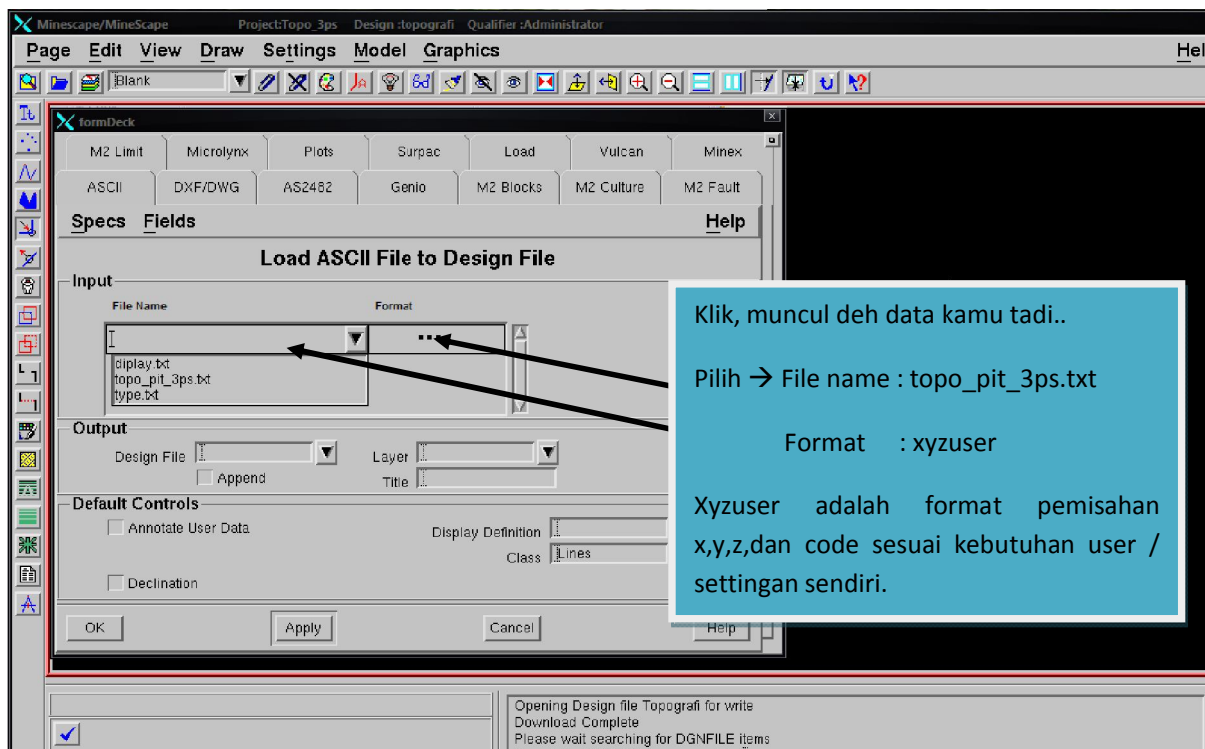


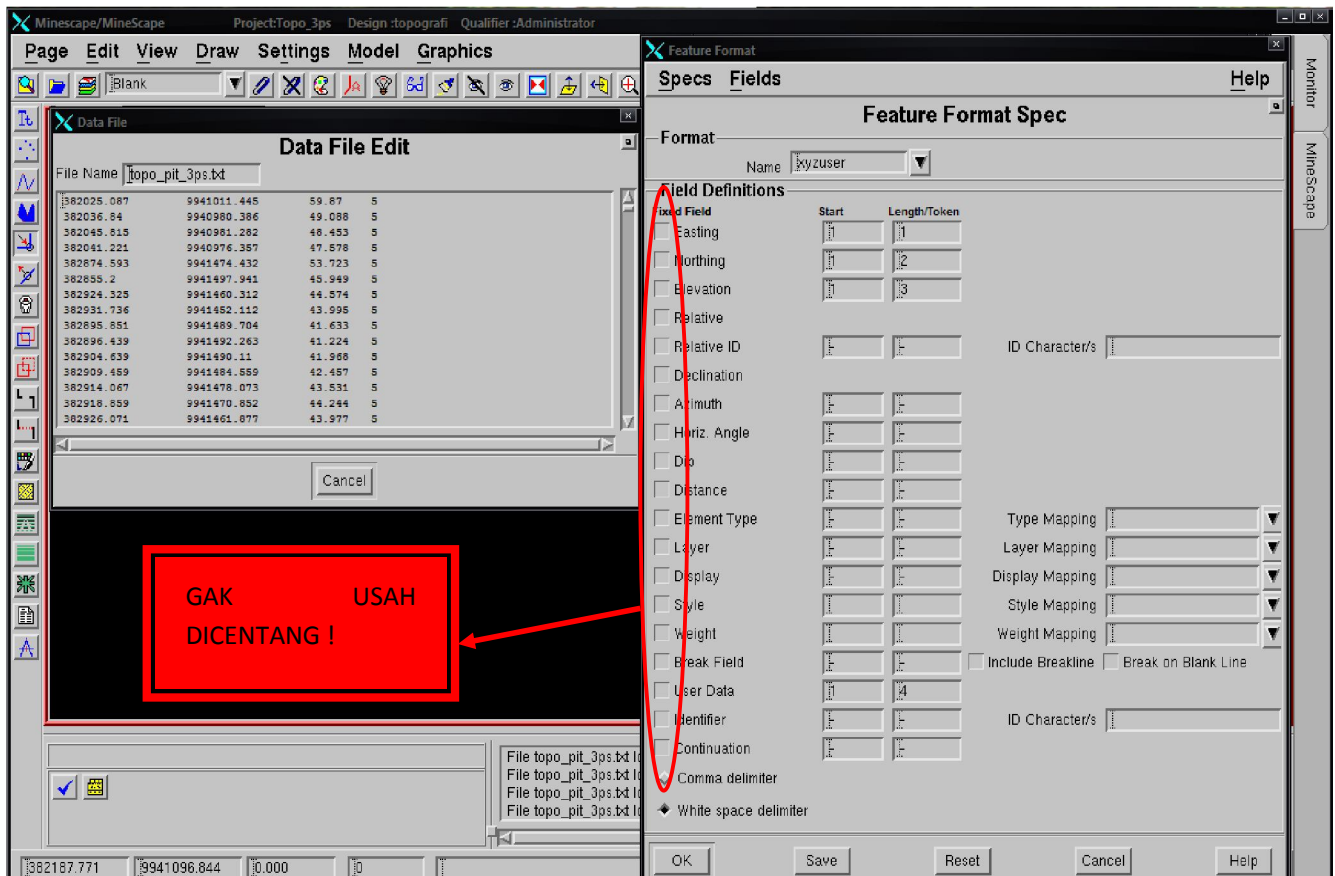
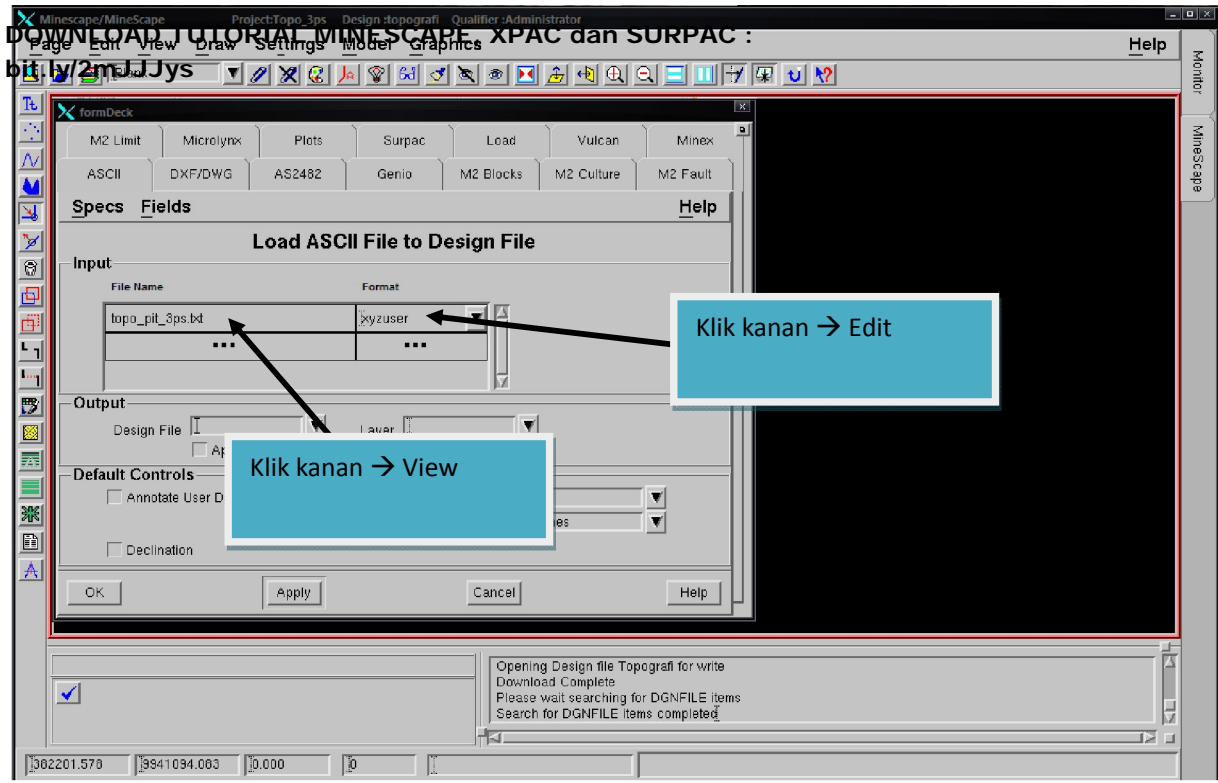
Masuk lagi ke Minescapenya..





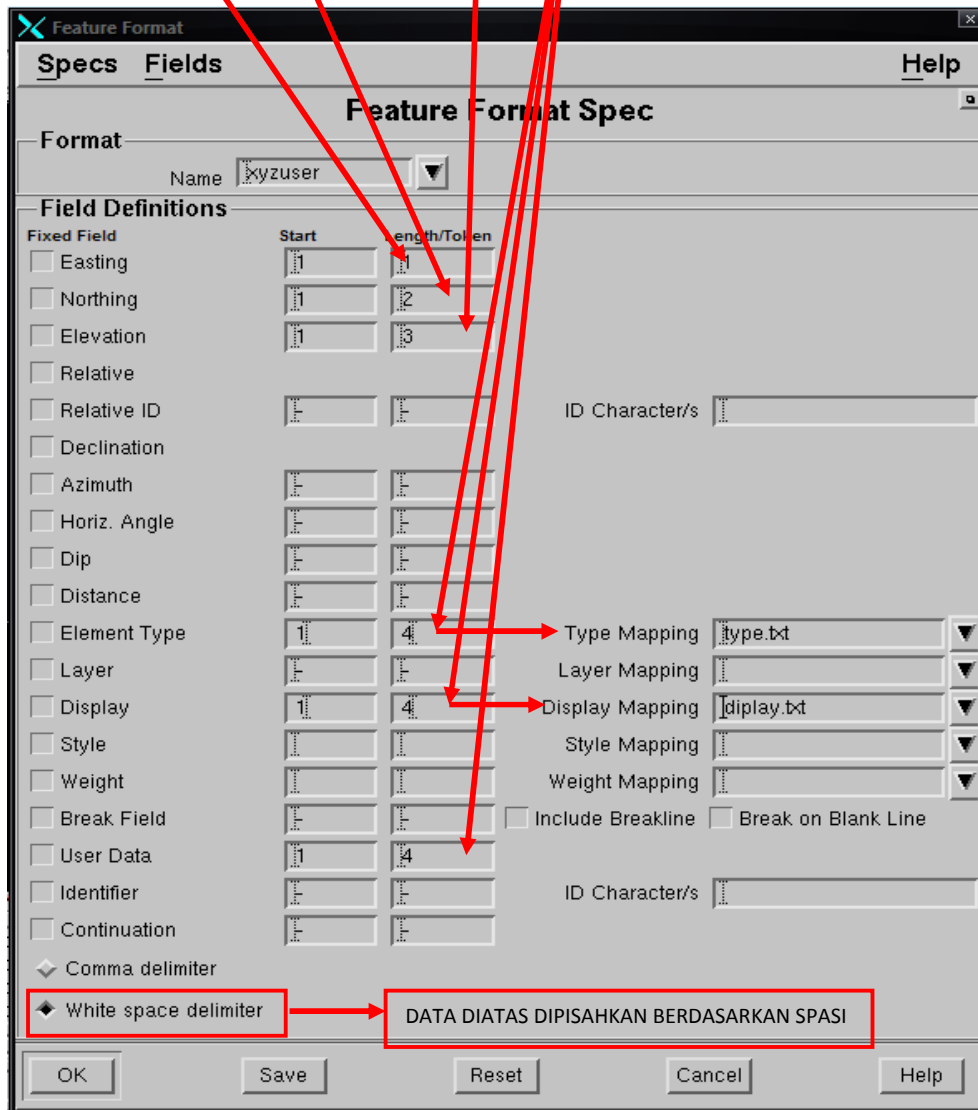
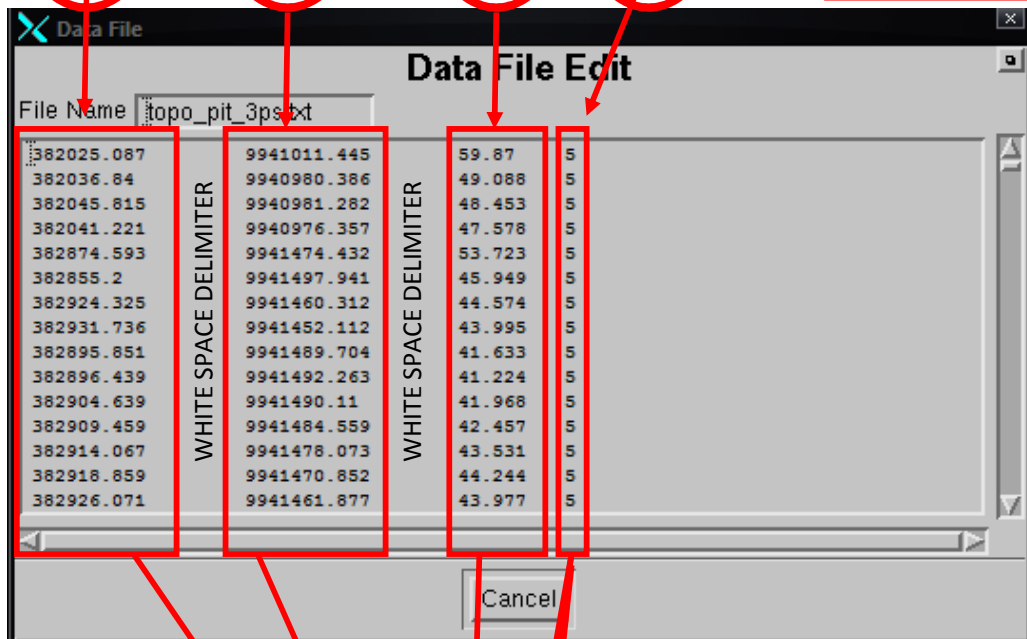
Pilih ASCII → ASCII adalah cara import data dari file dengan ekstensi .txt





DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

LENGTH\TOKEN



Start = Baris yang mau diambil.

Length/Token = Kolom yang diambil.

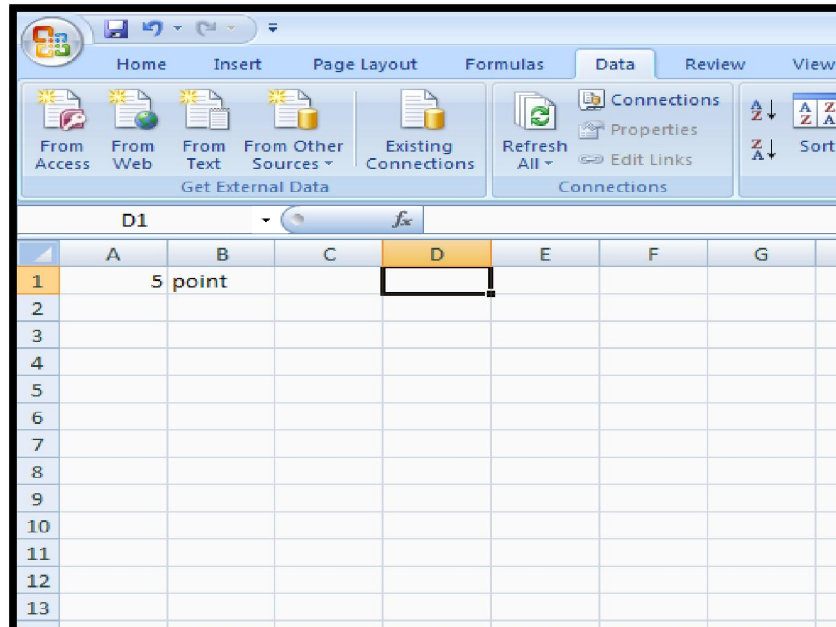
Start di isi 1, maksudnya kita hanya mengambil 1 baris turun.

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

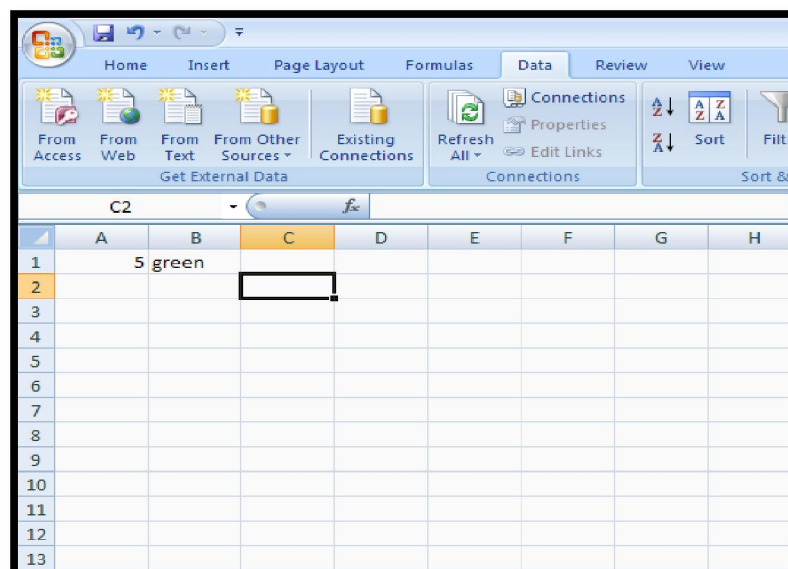
DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

KESIMPULANE :

**ELEMENT TYPE : TIPE BERDASARKAN KOLOM KE 4 DAN
SETTINGANNYA BERDASARKAN TYPE MAPPING.**

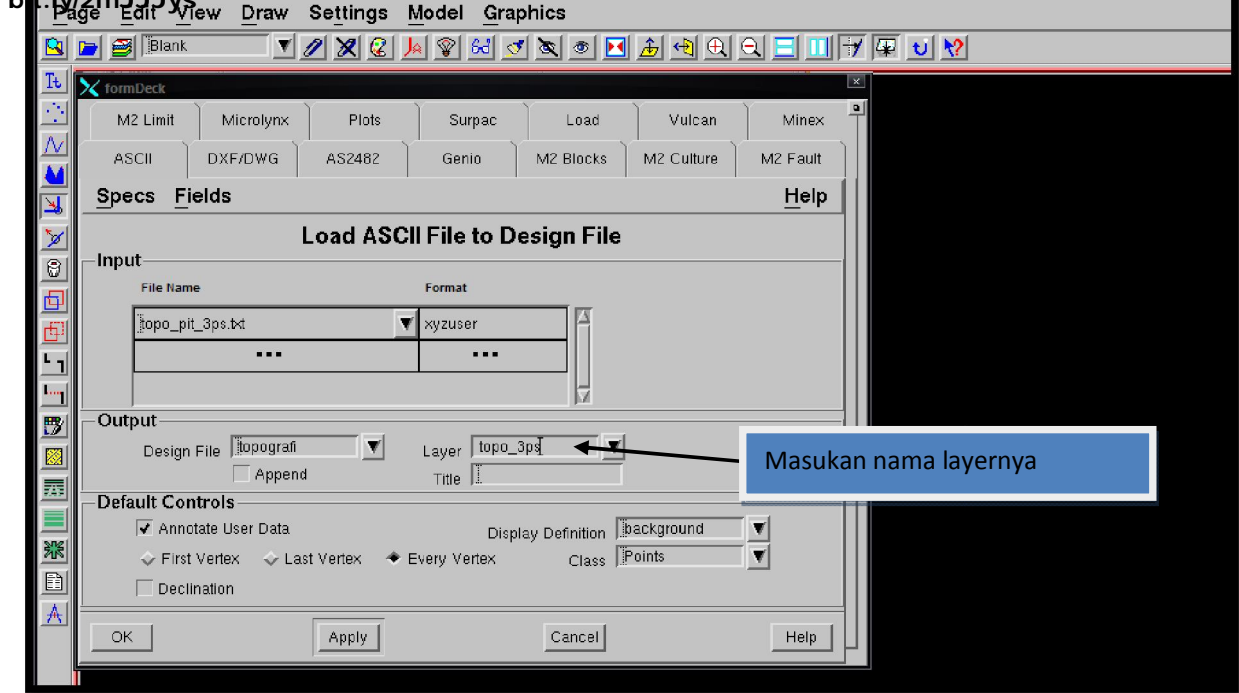


**DISPLAY : WARNA / TAMPILAN BERDASARKAN KOLOM KE 4 DAN
SETTINGANNYA BERDASARKAN DISPLAY MAPPING.**

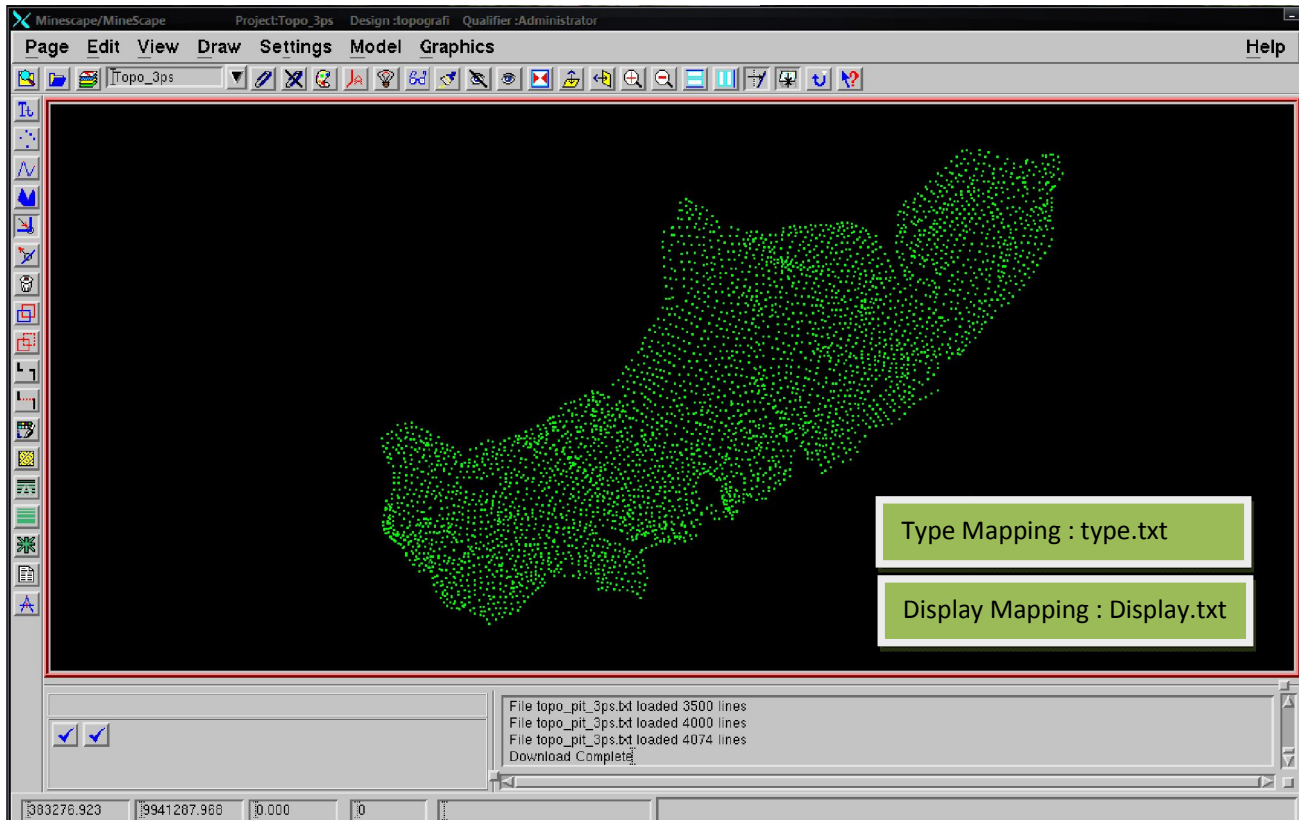


KALAU UDAH, LANGSUNG DI **SAVE → **OK****

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys



→ **APPLY** lalu lihat notificationnya apakah **SUKSES** ATAU **TIDAK**,
KALAU TIDAK, DICoba LAGI ATAU HUBUNGI SAYA!!!



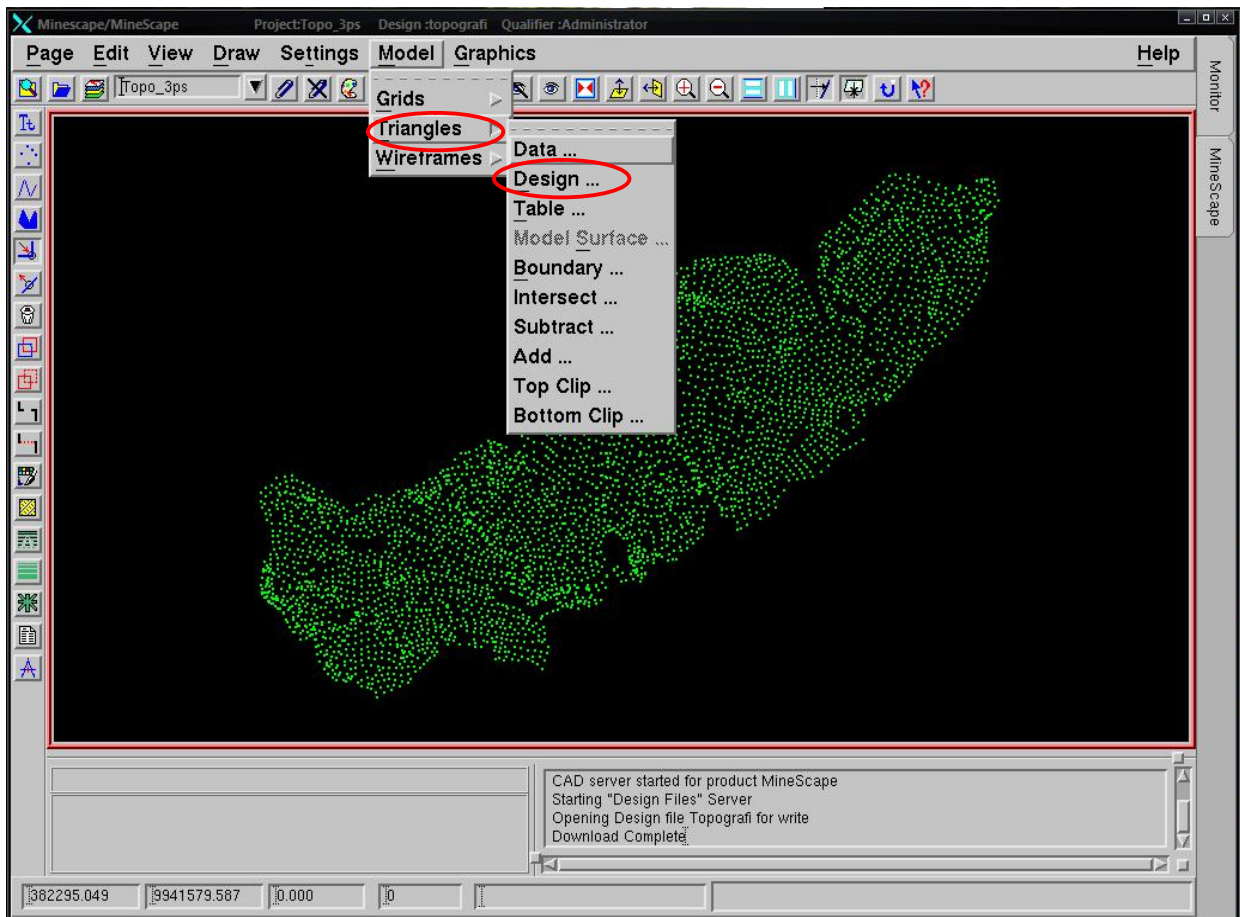
JADINYA SEPERTI DIATAS, TITIK – TITIK (POINTS), DAN BERWARNA HIJAU (GREEN),
BERDASARKAN SETTINGANMU TADI (DISPLAY.txt DAN TYPE.txt)

1.3 Mengolah data

Setelah data tadi udah tergambar di Minescape, masih berupa titik-titik. Sekarang saatnya kita memulai untuk merubah titik yang mempunyai nilai koordinat dan elevasi tersebut menjadi sebuah garis kontur yang menghubungkan antar elevasi (INTERVAL).

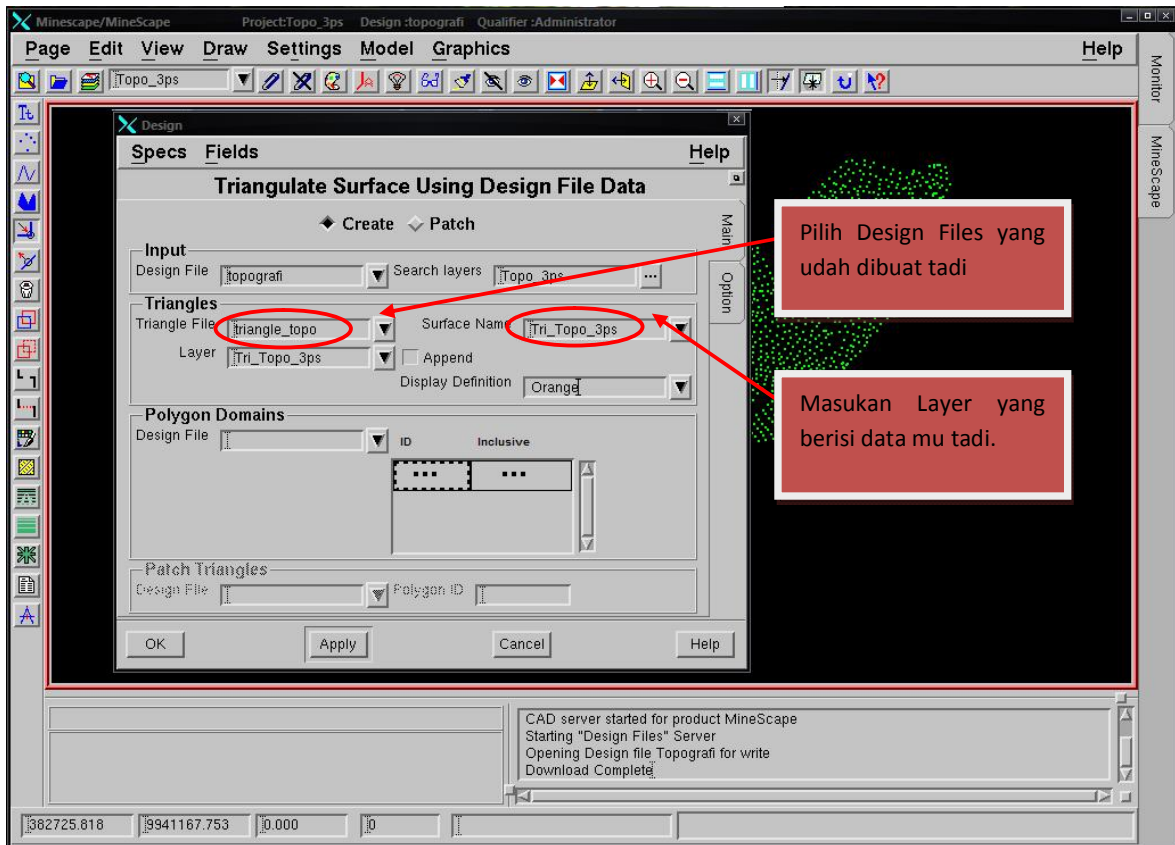
Tentunya dalam membuat kontur, setiap titik yang mempunyai elevasi akan saling berhubungan membentuk segitiga atau *triangle* yang saling berhubungan.

Membuat triangle (segitiga)



Pilih Model → Triangle → Design (Karena data kalian sudah ada di dalam *Design Files*).

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys



Ketik nama Triangle Files → Triangle_topo

Layernya juga di beri nama → Tri_topo_3ps, ketika kamu memasukan nama layer kamu klik di bagian Surface Name, secara otomatis akan terisi sama seperti nama layer.

Append = Menggabung, apabila kamu punya data lain dan ketika kamu mengoutput di layer yang namanya sama seperti layer dengan data yang lama, maka data baru kamu akan menjadi di satu layer yang sama dengan data lamamu. (Gak usah dicentang)

Display Definisi = Warna model 3Dnya triangle.

Polygon Domain = Polygon (Batasan / Boundary) →OPTIONAL (BOLEH DI BUAT, BOLEH GAK)

KALAU GAK MAU BIKIN POLYGON, LANGSUNG APPLY \ OK AJA!

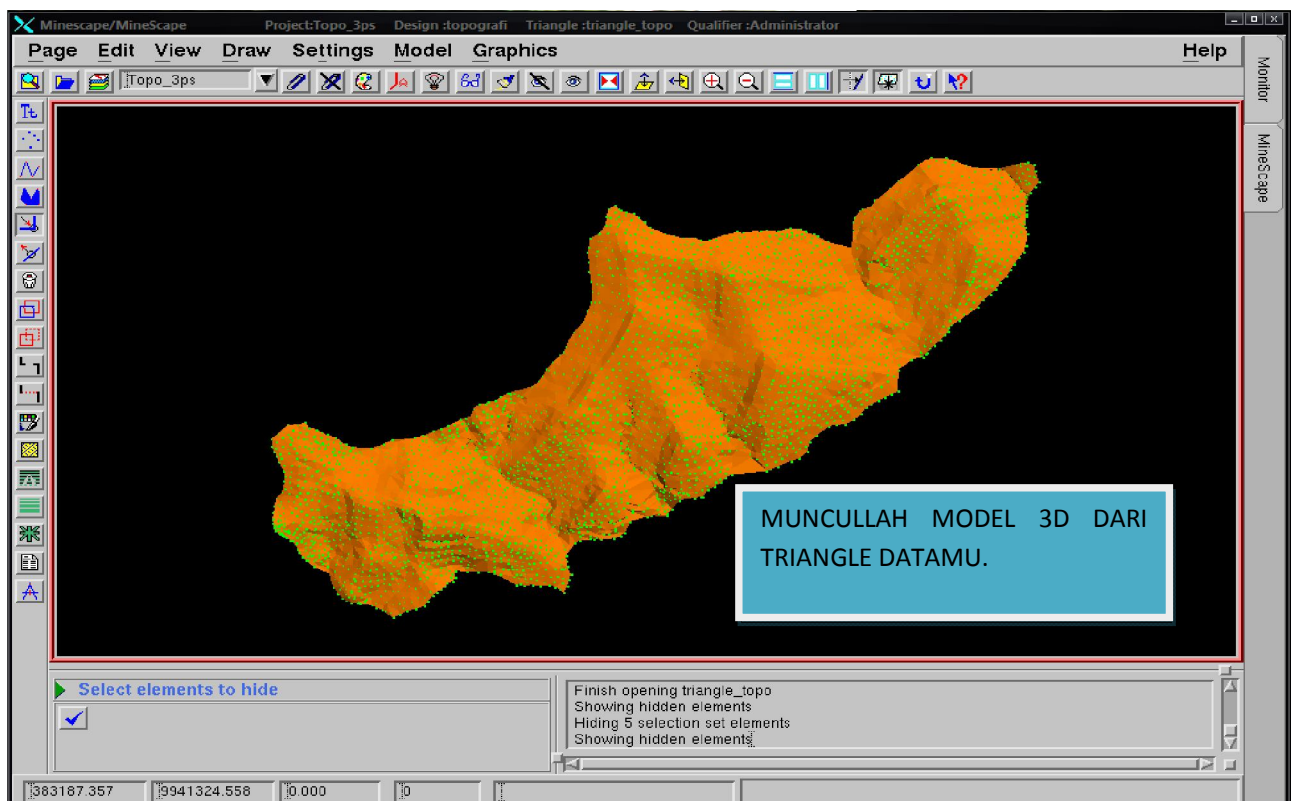
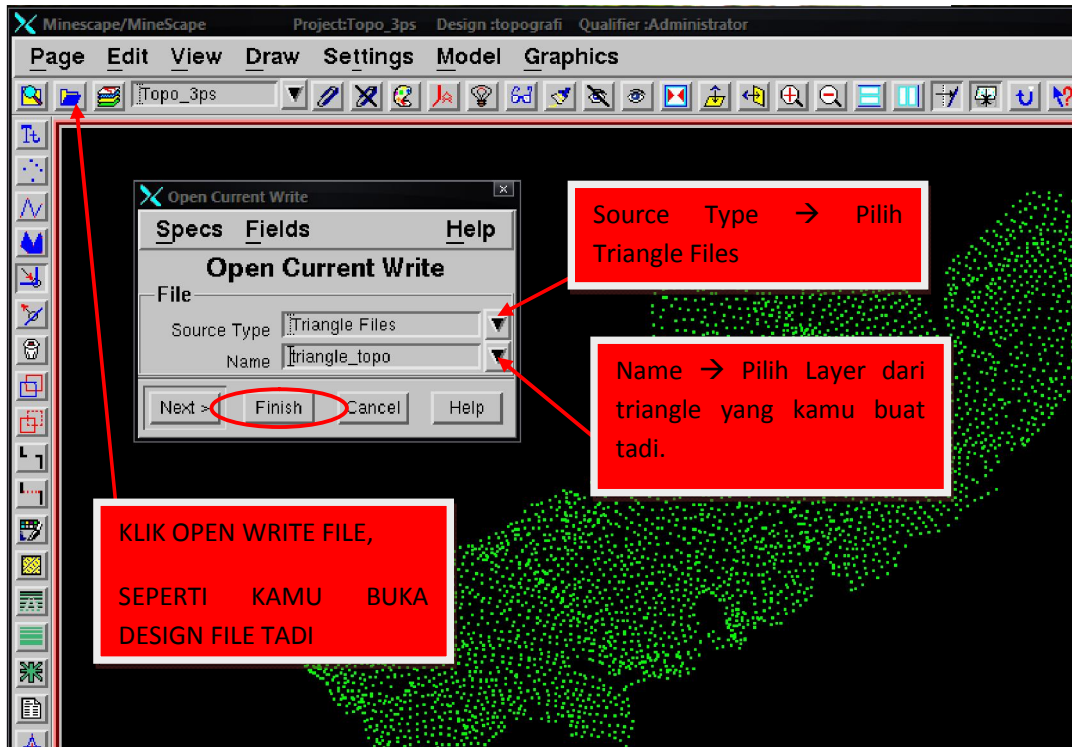
LIHAT NOTOFICATIONNYA SUKSES ATAU GAK.

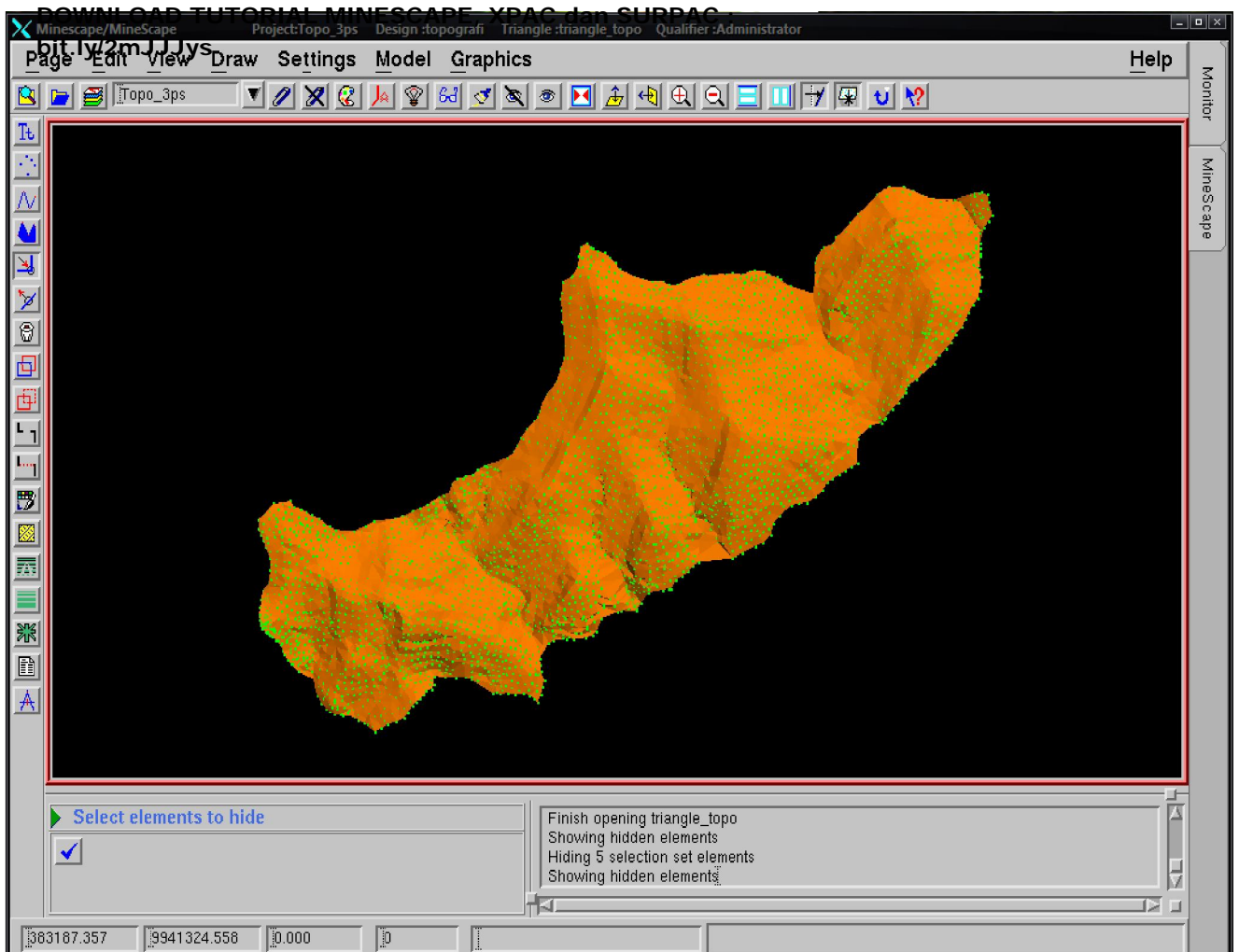
KALAU GAK SUKSES DICEK LAGI!

DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys

Cara melihat hasil Triangle mu tadi, caranya ada 2 :

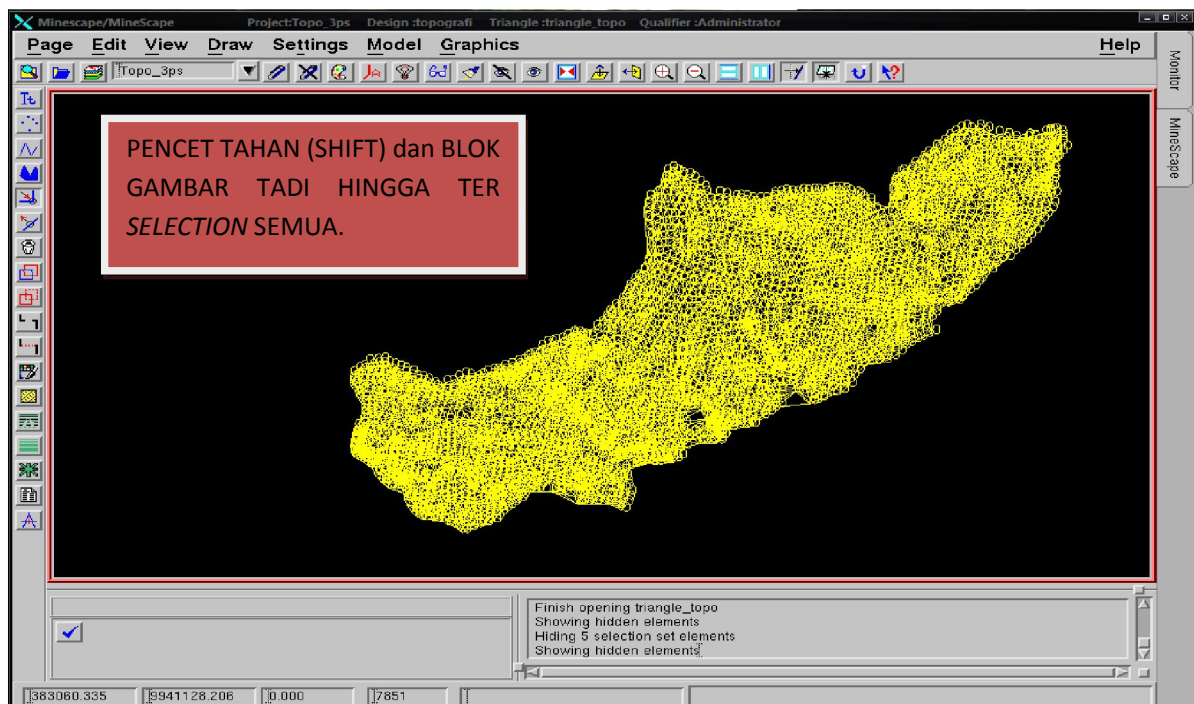
1. **LEWAT OPEN WRITE FILE**



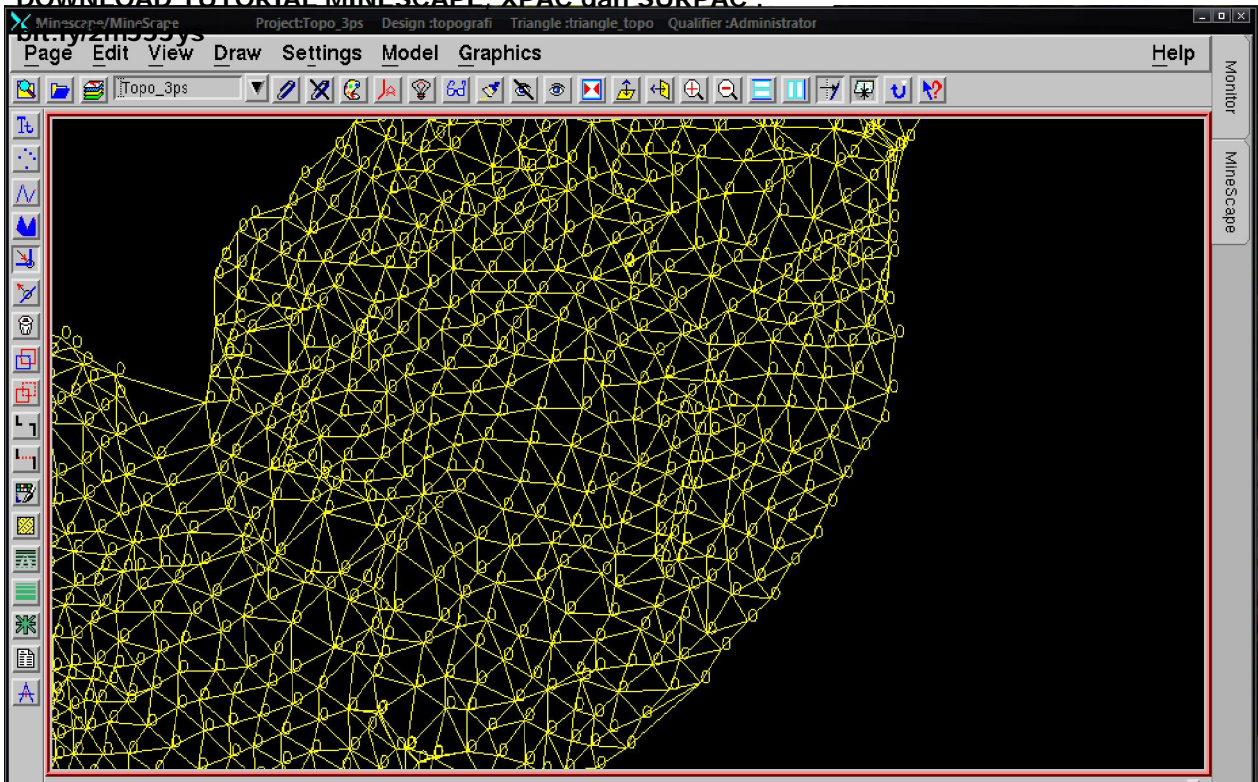


MUNGKIN KAMU BINGUNG, KENAPA YANG MUNCUL MODEL 3D BUKA SEGITIGA – SEGITIGA YANG SALING BERHUBUNGAN. SEBETULNYA SEGITIGA – SEGITIGA ITU SUDAH SALING BERHUBUNGAN TAPI TIDAK TERLIHAT KARENA LANGSUNG MEMBENTUK GAMBAR 3D YANG SOLID.

KALAU GAK PERCAYA COBA LIHAT, CARANYA :

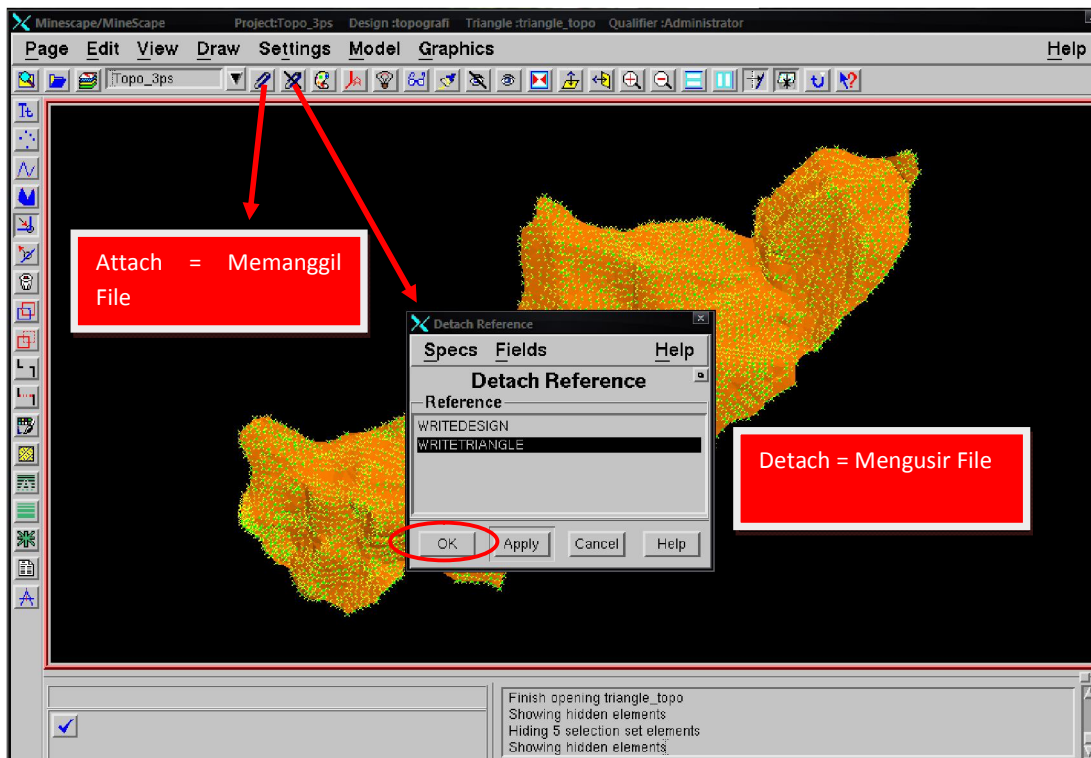


DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :



DEKATKAN (ZOOM IN) LALU PENCET HURUF V,MAKA AKAN TERLIHAT JELAS SEGITIGA – SEGITIGA YANG SALING BERHUBUNGAN TERSEBUT.

Kalau udah puas lihat model 3D dan triangle nya, ditutup aja. Caranya :

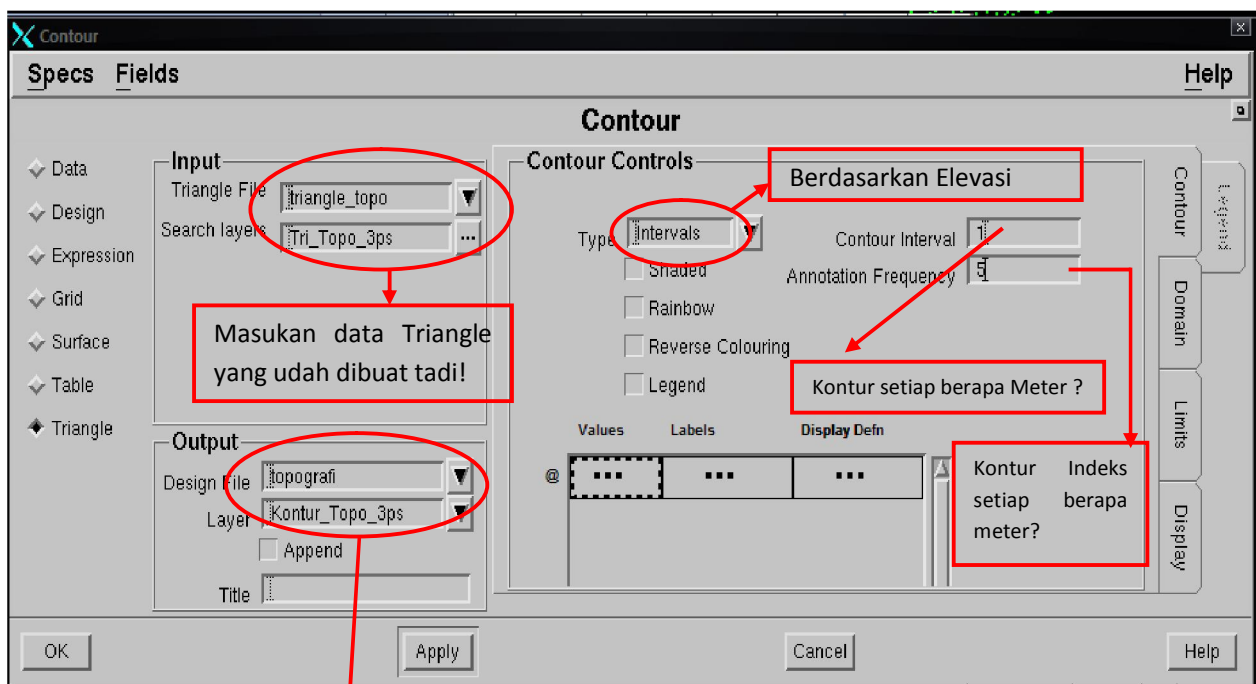
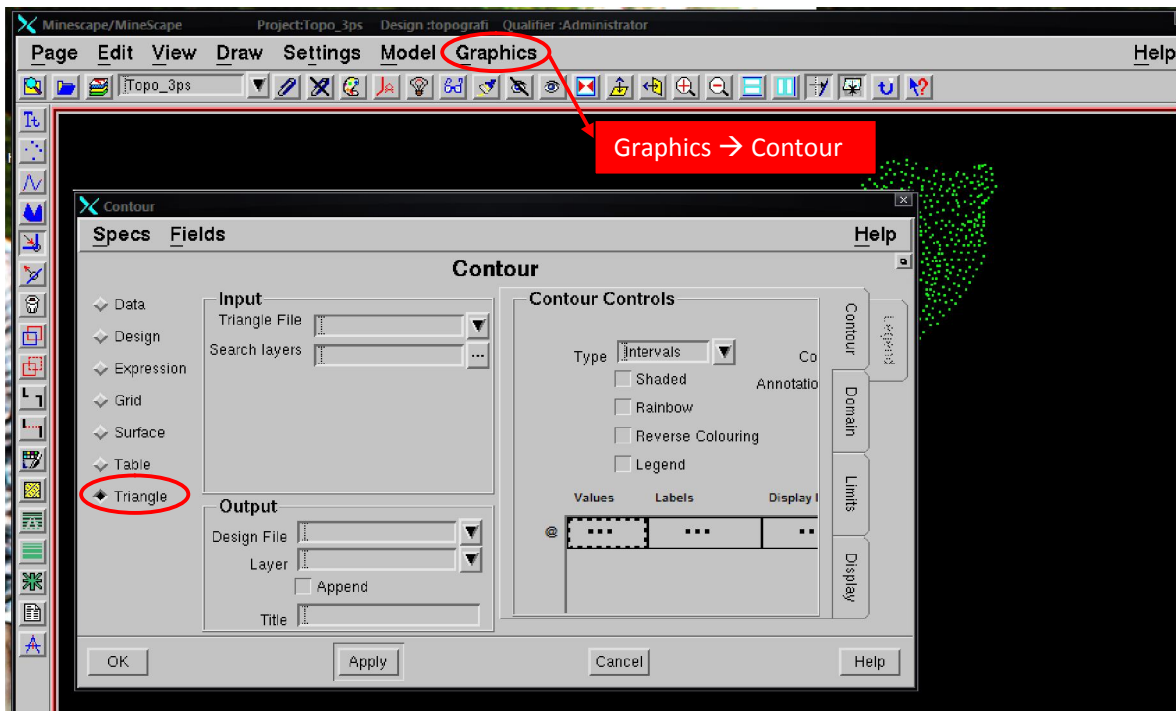


DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :

bit.ly/2mJJJys

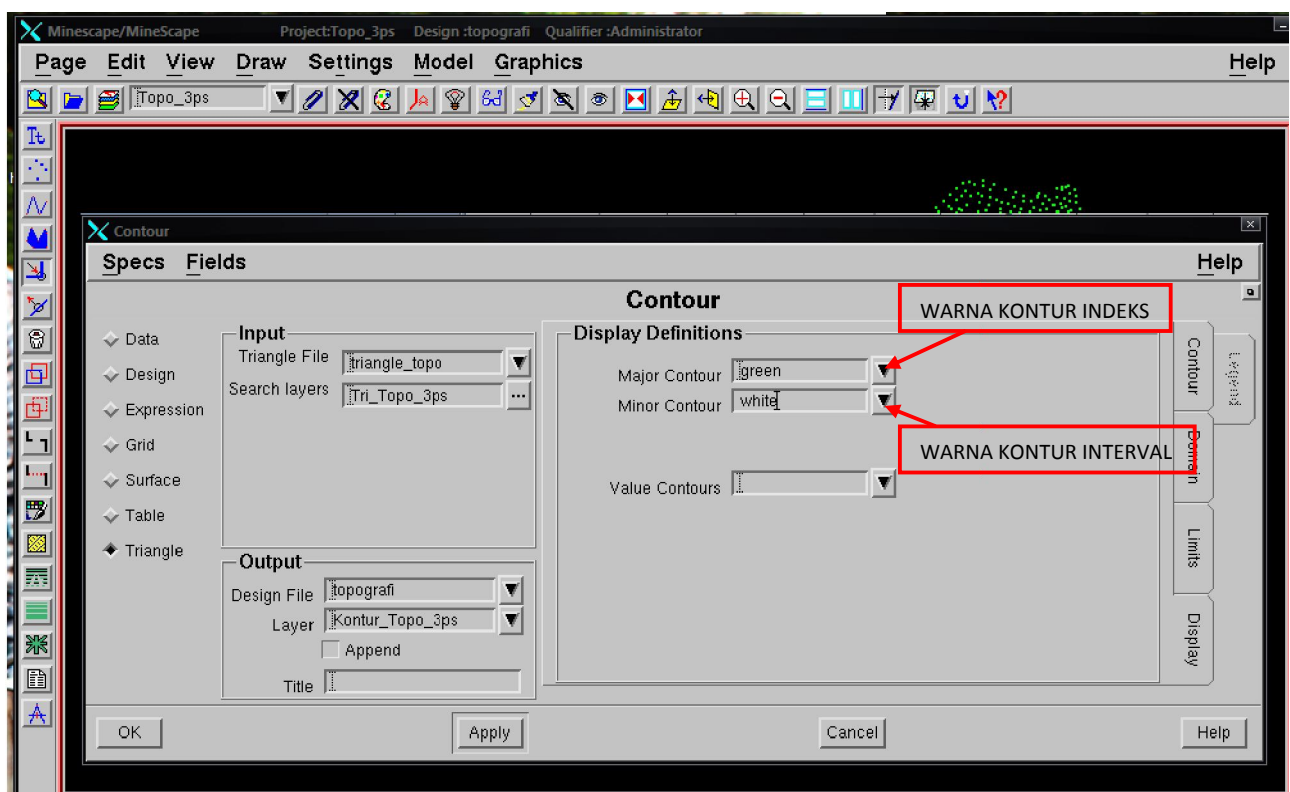
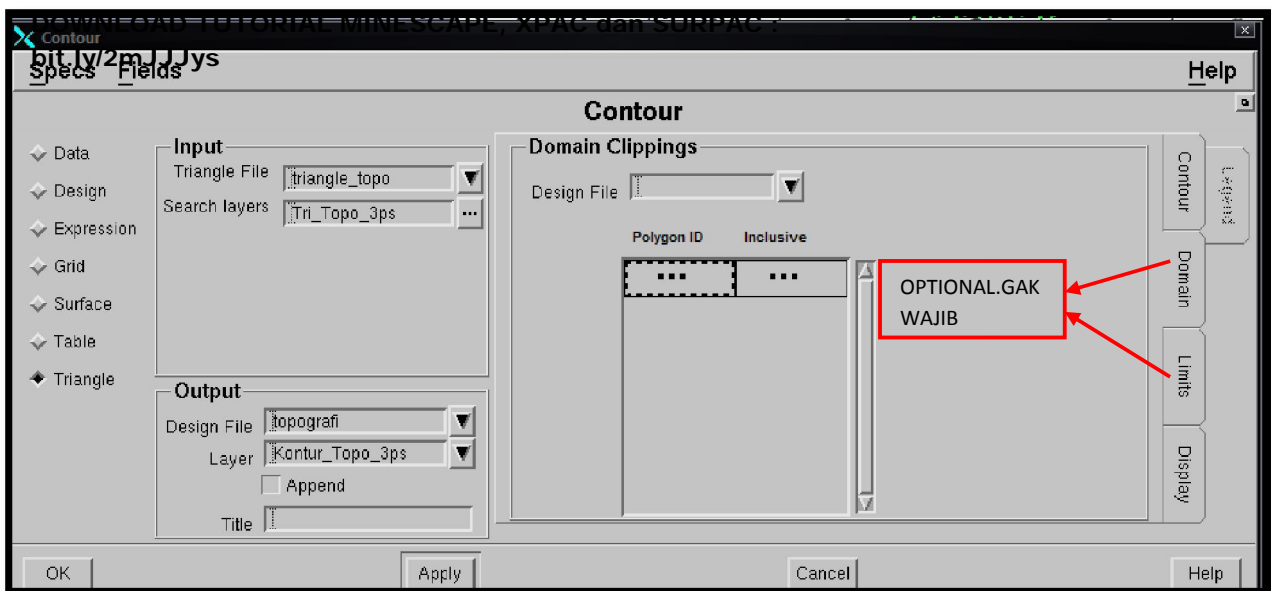
Membuat kontur dari triangle

Triangle sudah dibuat sekarang saatnya bikin kontur.



Gambar Kontur mau di letakkan di Design File mana dan mau di kasih nama layer apa. Kalau mau di gambarkan di Design File yang sama, pilih design filenya, dan ketik nama layer baru untuk konturnya.

Tapi kalau mau bikin Design File baru, Klik Kana → Create di Design File.!



KLIK → OK , Lihat Notification apakah kontur sukses dibuat di design file dengan nama layer seperti yang kamu isikan tadi? Jika sukses, GO to Layer Konturmu itu.

**DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys**

**DOWNLOAD TUTORIAL MINESCAPE, XPAC dan SURPAC :
bit.ly/2mJJJys**