

Robot bertempur di Pusat Sains Negara

Oleh LAUPA JUNUS
laupajunus@hotmail.com



MEREKA yang pernah atau selalu berkunjung ke Pusat Sains Negara (PSN) di Bukit Kiara, Kuala Lumpur sebelum ini pastinya teruja dengan bahan pameran yang terdapat di situ kerana ia bukan sahaja menyeronokkan tetapi juga memberi banyak pengetahuan dalam bidang sains.

Apatah lagi PSN yang baharu sahaja mengalami kerja-kerja pengubahsuaian dan penambahbaikan dengan konsep baharu yang lebih segar dan menarik, mereka yang berhasrat datang sekali lagi pasti mengalami suasana berbeza kali ini.

Kunjungan kali ini pastinya lain daripada yang lain dan jangan terkejut dengan keadaan di situ apabila kedatangan ke PSN 'disambut' sekumpulan robot yang tidak pun memperdulikan kehadiran pengunjung.

Robot yang ditempatkan di situ rupa-rupanya sedang bertempur sesama sendiri dengan kuasa dan kelebihan



serta kekuatan yang dimiliki.

Walau bagaimanapun pertempuran tersebut tidak akan merosakkan kemudahan atau mencederakan sesiapa kerana ia merupakan satu gimik atau pertunjukan sempena Ekspo Inovasi dan Ekonomi Kreatif Kebangsaan (NICE) 2017 yang berlangsung bermula esok hingga 16 Oktober ini.

Pertempuran robot tersebut merupakan sebahagian daripada acara sempena penganjuran NICE 2017 oleh Kementerian Sains, Teknologi dan Inovasi (MOSTI) dan agensinya termasuklah pusat sains tersebut yang mempersembahkan Festival Sains 2017 PSN (PSN SciFest17) secara eksklusif

selama penganjuran ekspo berkenaan.

Pengarah PSN, **Mismah Jimbun** berkata, tumpuan pastinya adalah pertandingan Robot Tempur Malaysia 2017 yang menampilkan 40 pasukan dari institut pengajian tinggi (IPT) awam dan swasta, politeknik, institut kemahiran belia negara (IKBN), institut latihan perindustrian (ILP).

Robot ciptaan pasukan bertanding berentap sesama sendiri bagi merebut hadiah keseluruhan bernilai RM10,000.

"Selain itu, PSN SciFest 17 turut menampilkan pembukaan dua galeri pameran baru iaitu *Survive The Bunker* dan *I-Rays*," ujarnya.

Pameran *Survive The Bunker* menceritakan tentang sebuah bunker terbiar yang misteri.

Apa yang menariknya adalah pengunjung diuji mengharungi bunker tersebut untuk keluar dengan selamat.

Pengunjung akan berhadapan

dengan ketakutan dan fobia serta dicabar untuk mengatasinya.

Berkonsepkan *full-body kinesthetic experience*, pengunjung akan mengalami pembelajaran melalui penglibatan dan pengalaman merentasi cabaran yang disimulasikan.

Galeri Pameran *I-Rays* pula bertujuan meningkatkan kesedaran masyarakat mengenai sinaran serta impak positif sinaran kepada manusia dan kehidupan.

Pengunjung ke PSN disambut dengan pemandangan kehidupan air tawar apabila melalui

Terowong Akuarium yang mengandungi lebih daripada 80 spesies ikan air tawar sebelum disajikan dengan galeri yang ditambah baik iaitu *Eureka* (matematik) dan *Wonderspark* (cahaya, udara, air).

Untuk lebih interaktif dan menarik minat pengunjung dalam kalangan remaja, PSN SciFest17 membawakan khas sempena penganjuran kali ini permainan *laser tag*.



MISMAM JIMBUN

Permainan yang memerlukan semangat kerjasama dan strategi utuh untuk mengalahkan pasukan lawan dengan teknologi laser mampu memberi keseronokan, di samping mendapat ilmu pengetahuan mengenai laser dan aplikasinya.

Pengunjung juga boleh menyertai program pendidikan yang dianjurkan di tiga makmal terbaru PSN iaitu *Spark Station*, *Wonders Hub* dan *Creative Spot*.

Di *Spark Station* dan *Wonders Hub*, pengunjung didedahkan dengan trend sains terkini.

Pengunjung juga dapat mempelajari konsep fizik dan kimia dalam kehidupan seharian. *Creative Spot*.

Creative Spot juga bakal mencabar kreativiti pengunjung dengan aktiviti reka cipta.

Pentas *Science Show* akan menghangatkan pengunjung dengan pelbagai persembahan sains yang menarik.

Mereka boleh mencuba sendiri beberapa eksperimen menerusi modul yang disediakan.

Selain pameran dalaman, bahagian luar turut disajikan pelbagai acara menarik khusus untuk pengunjung yang lama menantikan pembukaan semula PSN.

Ini termasuklah antaranya pengunjung boleh melawat Galeri pameran *Subterranean Journey* yang membawa pengunjung meneroka gunung berapi, struktur bawah tanah sehingga ke dasar laut dengan menaiki *Chair Ride*.

Bagi mereka yang datang dengan keluarga, boleh bersantai di dataran *Water Plaza* dan jika hendak menikmati sukan ekstrem, bolehlah mencuba aktiviti *abseiling* yang akan menguji tahap keberanian.

Terdapat banyak lagi tarikan dan kemudahan disediakan buat pengunjung di PSN.

Datanglah beramai-ramai untuk merasai pengalaman dan menimba ilmu pengetahuan sambil bermain dan berseronok

Maklumat lanjut layari <http://www.psn.gov.my/>.

Acara sempena Festival Sains 2017 pada NICE 2017

- ✓ Pertandingan Robot Tempur Malaysia 2017 : 12 - 15 Okt.
- ✓ Galeri Pameran *Survive The Bunker* : 12 - 16 Okt.
- ✓ Galeri Pameran *I-Rays*
- ✓ Terowong Akuarium
- ✓ Galeri *Eureka* (matematik)
- ✓ Galeri *Wonderspark* (cahaya, udara dan air)
- ✓ Permainan *Laser Tag*: 12-16 Okt.
- ✓ Pertunjukan Sains
- ✓ Galeri Pameran *Subterranean Journey*
- ✓ Dataran *Water Plaza*
- ✓ Tiga makmal terbaru iaitu *Spark Station*, *Wonders Hub*, *Creative Spot*.



SELAMAT DATANG
WELCOME

PUSAT Sains Negara di Bukit Kiara menjadi lokasi robot bertempur sempena NICE 2017.



SALAH satu ruang pameran di Pusat Sains Negara.

SURVIVE THE BUNKER

NICE memacu STI