

ABSTRAK
PERANCANGAN WAHANA WISATA SAINS DENGAN PENDEKATAM
KONSEP RAMAH ANAK DI BANDAR LAMPUNG

Oleh
VIKRAMA PUTRA

Jenuh, Letih dan pelik merupakan beberapa alasan sehingga siswa memerlukan waktu untuk istirahat dan peluang untuk bermain. Bermain pada hari libur merupakan suatu hal yang diperlukan anak untuk menyegarkan pikiran dan mengembalikan energi yang terkuras digunakan untuk kegiatan belajar mereka yang padat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat telah membawa banyak perubahan dalam segala bidang pada kehidupan manusia. Sehingga, keahlian dalam hal IPTEK merupakan suatu keharusan bagi rakyat Indonesia demi mewujudkan manusia yang berkualitas.

Seperti yang disebut dalam peraturan menteri Negara riset dan teknologi No. 193/M/Kp/IV/2010 bagian 2 yang menekankan tentang pengembangan sarana dan prasarana pusat IPTEK daerah, yaitu penyiapan sarana dan prasarana gedung dan alat peraga. Dengan adanya wahana wisata sains anak diharapkan mampu meningkatkan minat anak baik balita hingga pelajar untuk belajar sains. Tujuan wahana wisata edukasi sains anak tidak hanya mengenai ilmu sains tetapi juga diharapkan mampu memotifasi masyarakat, khususnya generasi muda untuk mencintai sains. Untuk menciptakan wahana wisata sains yang baik dan nyaman untuk anak, konsep ramah anak digunakan sebagai pendekatannya. Konsep ramah anak merupakan pendekatan untuk mendapatkan penyelesaian desain dengan mempertimbangkan Keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan aksesibilitas, keamanan, dan keindahan terhadap anak. Sehingga pengguna khususnya anak-anak dapat merasa nyaman dalam beraktivitas didalamnya.

Kata Kunci : Peraturan Menteri, IPTEK, Wahana Sains, Konsep Ramah Anak.