

**INTELEKTUAL PROPERTI : KARAKTER HEWAN  
LANGKA SEBAGAI PROMOSI ACARA  
“WANI NGEYEL RACING SERIES 2022”  
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai  
derajat Sarjana Strata-1

(S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain



Disusun oleh :

IMAM SUKRI NAWAWI

NIM. 17151156

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**SURAKARTA**

**2022**

**INTELEKTUAL PROPERTI : KARAKTER HEWAN**

**LANGKA SEBAGAI PROMOSI ACARA**

***“WANI NGEYEL RACING SERIES 2022”***

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa Dan Desain



Oleh

**Imam Sukri Nawawi**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2022**

ii

**PENGESAHAN**  
**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA**  
**INTELEKTUAL PROPERTI : KARAKTER HEWAN LANGKA**  
**SEBAGAI PROMOSI ACARA**  
**“WANI NGEYEL RACING SERIES 2022”**

Oleh :

IMAM SUKRI NAWAWI  
NIM. 17151156

Telah diuji dan dipertahankan Tim Penguji pada tanggal

Surakarta, 18 Juli 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji	Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum
Penguji Bidang I	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
Pembimbing	Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 18 Juli 2022  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197705312005012002

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Sukri Nawawi

NIM : 17151156

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul “Intelektual Properti : Karakter Hewan Langka Sebagai Promosi Acara “*Wani Ngeyel Racing Series 2022*” adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, Saya juga menyetujui laporan Tugas Akhir Karya ini dipublikasikan secara daring dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 18 Juli 2022  
Yang menyatakan



**Imam Sukri Nawawi**  
**NIM. 17151156**

## ABSTRAK

Intelektual properti desain karakter Cham – Cham dilatar belakangi oleh anak – anak yang kecanduan gawai. Mereka membutuhkan kegiatan lain sebagai penyeimbangnya, maka dari itu *pushbike* bisa menjadi penyeimbangnya karena *pushbike* mempunyai manfaat untuk gerak motoriknya yaitu *pedaling*, *steering*, dan *balancing*. Mengait mitra *Wani Ngeyel Racing Team* dengan *Wani Ngeyel Racing Seriesnya* yang mempunyai kampanye tentang lingkungan lewat desain karakter hewan langka. Perancangan ini memakai metode desainnya Christopher Jones, sedangkan untuk desain karakternya menggunakan metode Scott Mccloud meliputi *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*. Dimulai dengan perancangan logo *Wani Ngeyel Racing Series 2022*, desain karakter, aset properti, dan aset *environment*. Intelektual properti ini diterapkan di *Trailer Animasi Wani Ngeyel Racing Series 2022*, konten Instagram, Poster kampanye, dan *Merchandise*. Perancangan intelektual properti desain karakter Cham – Cham ini diharapkan anak – anak bisa lebih mencintai ataupun menjaga lingkungan, ikut bermain *pushbike*, tidak lagi kecanduan gawai, dan lebih mengenal hewan langka.

*Keyword:* desain karakter, intelektual properti, *pushbike*, hewan langka,

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul “Intelektual Properti : Karakter Hewan Langka Sebagai Promosi Acara “*Wani Ngeyel Racing Series 2022*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Pembuatan Tugas Akhir Karya ini sebagai syarat untuk mahasiswa memperoleh gelar S-1 sarjana Desain.

Penyusunan laporan ini dapat terlaksana dengan baik dengan adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama proses perancangan Tugas Akhir Karya hingga terselesaikannya laporan ini. Pihak institusi, dosen pembimbing, dan teman-teman sangat berperan penting memberikan hiburan, dukungan moral, maupun tenaga. Ucapan terima kasih ditujukan kepada.

1. Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Karya ini dapat selesai dengan baik dan lancar.
2. Bapak dan Ibu ku serta keluarga tercinta yang sudah memberikan dukungan spiritual maupun material, semangat, dan motivasi sehingga penulis istiqomah untuk menyelesaikan laporan.
3. Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Kekaryaan yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI

Surakarta yang telah memberikan ijin dan pengarahan dalam pelaksanaan sehingga dapat terselesaikan laporan TA Kekaryaannya.

5. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa sehingga menunjang dalam melaksanakan TA kekaryaannya ini.
6. *Wani Ngeyel Racing Team* yang telah mengizinkan penulis untuk mengobservasi dan merancang intelektual properti desain karakter untuk *Wani Ngeyel Racing Series 2022*.
7. Teman – teman *DKSIXKASIK* yang sudah memberi hiburan dan kerjasamanya selama perkuliahan.
8. Peserta ruang karantina Tugas Akhir yang sudah menemani pengerjaan Tugas Akhir.
9. Teman – teman kontrakan Rajawali yang selalu memberi masukan, hiburan, dan kulineran selama kuliah ini.

## MOTTO

Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa,  
jalan satu – satunya adalah jalani sebaik kau bisa.

-FSTVLST –



Sepeda adalah cara untuk tetap menjadi anak kecil karena senangnya.

-Jimi Multhazam-



## DAFTAR ISI

<i>PENGESAHAN</i> .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>PERNYATAAN</i> .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>ABSTRAK</i> .....	<i>v</i>
<i>KATA PENGANTAR</i> .....	<i>vi</i>
<i>MOTTO</i> .....	<i>viii</i>
<i>DAFTAR ISI</i> .....	<i>ix</i>
<i>DAFTAR BAGAN</i> .....	<i>xiii</i>
<i>DAFTAR TABEL</i> .....	<i>xiv</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i> .....	<i>xv</i>
<i>BAB I</i> .....	<i>20</i>
A. Latar Belakang .....	<i>20</i>
B. Gagasan Penciptaan .....	<i>23</i>
C. Tujuan Penciptaan .....	<i>24</i>
D. Manfaat Penciptaan .....	<i>24</i>
1. Manfaat teoritis .....	<i>24</i>
2. Manfaat praktis .....	<i>24</i>
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	<i>25</i>

<b>F. Landasan Penciptaan .....</b>	<b>27</b>
1. Identitas Visual .....	27
2. Desain Karakter .....	28
3. Intellectual Property.....	30
4. Promosi .....	30
<b>G. Metode Penciptaan.....</b>	<b>31</b>
2. Data Sekunder.....	33
3. Pengolahan Data .....	33
<b>H. Alur Penciptaan.....</b>	<b>36</b>
<b>I. Proses Desain.....</b>	<b>37</b>
<b>J. Hasil Karya dan Pembahasan.....</b>	<b>37</b>
<b>K. Sistematika Penulisan.....</b>	<b>38</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>39</b>
<b>IDENTIFIKASI DAN PENGOLAHAN DATA .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Perkembangan <i>pushbike</i> dan hewan langka.....</b>	<b>39</b>
1. Pushbike.....	39
2. Wani Ngeyel Racing Team.....	40
3. Wani Ngeyel Racing Series .....	42
4. Sepeda sebagai Alat Transportasi Ramah Lingkungan.....	44
5. Lingkungan Hidup .....	45
6. Hewan Langka .....	46
<b>B. Riset Khalayak dan Analisis.....</b>	<b>50</b>
<b>C. Kesimpulan Hasil Riset.....</b>	<b>56</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>58</b>

<b>A.</b>	<b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>58</b>
a)	Brainstorming .....	58
b)	Ide .....	58
c)	Konsep .....	59
d)	Eksekusi .....	62
<b>B.</b>	<b>Konsep Promosi .....</b>	<b>76</b>
a)	Overview .....	76
b)	Strategy .....	77
c)	Ideas .....	78
<b>C.</b>	<b>Perancangan Media Pendukung .....</b>	<b>85</b>
a)	Poster .....	85
b)	Merchandise .....	90
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>98</b>
<b>A.</b>	<b>Intelektual Properti Desain Karakter .....</b>	<b>98</b>
a)	Latar Karakter .....	98
b)	Biodata Karakter .....	99
c)	Desain Karakter .....	100
d)	Desain Aset dan Environment .....	102
e)	Elemen grafis .....	110
<b>B.</b>	<b>Penerapan Intelektual Properti Desain Karakter .....</b>	<b>113</b>
a)	Konten Instagram .....	113
b)	Trailer Animasi Wani Ngeyel Racing Series 2022 .....	114
c)	Poster .....	117
d)	Merchandise .....	128
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>139</b>

A. Kesimpulan .....	139
B. Saran.....	141
<i>Daftar Pustaka</i> .....	<i>143</i>
<i>Transkrip Wawancara</i> .....	<i>146</i>



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1: Proses Desain .....	37
Bagan 2: Bagan <i>brainstroming</i> .....	58



## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Rekapitulasi Tinjauan Penciptaan.....	26
Tabel 2: Jadwal latihan <i>Wani Ngeyel Racing Team</i> .....	42
Tabel 3: <i>Creative Brief</i> Iklan.....	78
Tabel 4: Jadwal unggah konten Instagram <i>Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> . 85	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : <i>Dandy Horse</i> .....	39
Gambar 2: <i>Pushbike</i> yang sudah modern. ....	40
Gambar 3: Logo Komunitas <i>Pushbike</i> Solo / <i>Wani Ngeyel Racing Solo</i> .....	41
Gambar 4: Latihan Komunitas <i>Pushbike</i> Solo. ....	42
Gambar 5: Desain Karakter <i>Wani Ngeyel Racing Series 2020</i> . ....	44
Gambar 6: Kukang Jawa .....	47
Gambar 7: Kukus tutul hitam .....	48
Gambar 8: Kanguru pohon mantel emas .....	49
Gambar 9 : Monyet hitam Sulawesi atau Yaki.....	50
Gambar 10: Ide perancangan desain karakter. ....	59
Gambar 11: Kukus menunjukkan kemampuan prehensile.....	61
Gambar 12: Refrensi logo. ....	62
Gambar 13: Sketsa kasar 3 alternatif logo <i>Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> ..	63
Gambar 14: 3 Alternatif Logo <i>Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> .....	63
Gambar 15: Rigby dari <i>Cartoon Network</i> dan kuskus tutul hitam.....	64
Gambar 16: Sketsa digital alternatif kuskus tutul hitam .....	64
Gambar 17: Zakumi maskot Piala Dunia 2010 dan karakter Tuti.....	65
Gambar 18: Sketsa badan kuskus tutul hitam. ....	66
Gambar 19: Karakter dasar Cham – Cham .....	66
Gambar 20: Beberapa maskot klub sepakbola Liga Jepang.....	67
Gambar 21: Alternatif kostum Chamcham .....	67

Gambar 22: Ekpresi Darwin dari <i>Cartoon Network</i> .....	68
Gambar 23: Ekpresi wajah Chamcham. ....	68
Gambar 24: Gerakan Chamcham. ....	69
Gambar 25: Alternatif <i>font</i> .....	70
Gambar 26: Refrensi <i>font</i> kartun .....	71
Gambar 27: Penggunaan jenis <i>font</i> .....	71
Gambar 28: Referensi Aset Properti. ....	72
Gambar 29: Alternatif aset properti.....	72
Gambar 30: Hello Jadoo episode Ginseng untuk Ibu.....	73
Gambar 31: Referensi <i>Environment</i> Perkotaan.....	74
Gambar 32: <i>Environment</i> hutan. ....	74
Gambar 33: Sketsa <i>Environment</i> Perkotaan.....	75
Gambar 34.: Sketsa alternatif pepohonan.....	76
Gambar 35: Sketsa alternatif semak belukar dan tumbuhan kecil. ....	76
Gambar 36: Data penggunaan sosial media di Indonesia.....	79
Gambar 37: Sketsa Konten Instagram.....	80
Gambar 38: <i>Storyboard Trailer Wani Ngeyel Racing Series</i> . ....	83
Gambar 39: Proses menganimasi. ....	84
Gambar 40: Referensi Poster Anak. ....	87
Gambar 41: Alternatif poster "Buang Sampah pada Tempatnya".....	87
Gambar 42: Alternatif poster "Ayo Menanam Pohon". ....	88
Gambar 43: Alternatif Poster "Mari Bersepeda".....	88
Gambar 44: Alternatif Poster tentang hewan langka Indonesia. ....	89



Gambar 45: Alternatif poster ke 5.....	90
Gambar 46: Sketsa sticker pack. ....	91
Gambar 47: Sketsa bendera balap. ....	91
Gambar 48: Sketsa nomer sepeda. ....	92
Gambar 49: Sketsa topi sepeda. ....	92
Gambar 50: Sketsa alternatif tas <i>pushbike</i> . ....	93
Gambar 51: Sketsa tas serut. ....	94
Gambar 52: Alternatif plester luka Cham – Cham.....	94
Gambar 53: Sketsa alternatif <i>decal pushbike</i> . ....	95
Gambar 54: Sketsa jersey Cham - Cham.....	95
Gambar 55: Sketsa digital Bidon Cham - Cham. ....	96
Gambar 56: Sketsa desain alternatif <i>saddle pushbike</i> . ....	96
Gambar 57: Sketsa desain alternatif <i>cone jalan</i> .....	97
Gambar 58: Desain Karakter Cham - Cham. ....	100
Gambar 59: Desain karakter Cham - Cham dengan kostumnya. ....	100
Gambar 60: <i>Pose</i> dan gerakan Cham - Cham. ....	101
Gambar 61: Ekpresi karakter Cham - Cham. ....	102
Gambar 62: Aset properti Cham - Cham.....	103
Gambar 63: Aset <i>environment</i> rumah Cham - Cham tampak samping.....	104
Gambar 64: Aset <i>environment</i> rumah cham - cham tampak depan. ....	104
Gambar 65: Aset <i>environment</i> tengah hutan. ....	105
Gambar 66: Aset <i>environment</i> turunan bukit di tengah hutan.....	106
Gambar 67: Aset <i>environment</i> jembatan diperkotaan. ....	106

Gambar 68: Aset environment Pasar Gede. ....	107
Gambar 69: Aset <i>environment</i> arena balapan.....	108
Gambar 70: Aset environment Tugu Keris Tirtonadi. ....	108
Gambar 71: Aset <i>environment</i> semak belukar. ....	109
Gambar 72: Aset <i>environment</i> pepohonan. ....	110
Gambar 73: Jenis <i>Font</i> yang dipakai.....	111
Gambar 74: Skema Warna Karakter Cham - Cham.....	112
Gambar 75: Skema warna aset properti Cham - Cham. ....	112
Gambar 76: Skema warna untuk poster. ....	113
Gambar 77: Skema warna untuk aset <i>environment</i> . ....	113
Gambar 78: Konten Instagram <i>Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> .....	114
Gambar 79: Adegan 1 dan adegan 2 <i>trailer WNRS 2022</i> .....	115
Gambar 80: Adegan 3 sampai adegan 6 <i>trailer WNRS 2022</i> . ....	116
Gambar 81: Adegan 7 - 8 <i>trailer Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> . ....	116
Gambar 82: Adegan 9 - 10 <i>trailer Wani Ngeyel Racing Series 2022</i> . ....	117
Gambar 83: <i>Mock up</i> Poster Buang Sampah Pada Tempatnya. ....	118
Gambar 84: Desain poster Buang Sampah pada Tempatnya. ....	119
Gambar 85: Mockup Poster "Ayo Menanam Pohon". ....	120
Gambar 86: Desain poster Ayo Menanam Pohon. ....	121
Gambar 87: <i>Mockup</i> poster "Mari Bersepeda".....	122
Gambar 88: Desain Poster "Mari Bersepeda". ....	123
Gambar 89: Mockup poster "Hewan Langka". ....	124
Gambar 90: Desain poster Macam - Macam Hewan Langka. ....	125

Gambar 91: Mockup poster "Ayo Balapan" .....	126
Gambar 92: Mockup poster "Ayo Ikut Latihan" .....	127
Gambar 93: Desai poster "Ayo Balapan" .....	127
Gambar 94: Desain poster "Ayo Ikut Latihan" .....	128
Gambar 95: <i>Mockup Merchandise sticker pack</i> .....	129
Gambar 96: <i>Mockup</i> bendera balap.....	130
Gambar 97: <i>Mockup</i> topi Cham - Cham. ....	131
Gambar 98: <i>Mockup</i> tas serut.....	132
Gambar 99: <i>Mockup</i> tas <i>pushbike</i> .....	132
Gambar 100: Mockup tas serut.....	133
Gambar 101: <i>Mockup</i> plesterluka cham - cham.....	134
Gambar 102: <i>Mockup</i> pengaplikasian <i>decal</i> di <i>pushbike</i> .....	134
Gambar 103: <i>Mockup jersey</i> Cham - Cham.....	135
Gambar 104: Mock up <i>Bidon</i> bergambar Cham - Cham.....	136
Gambar 105: <i>Mock up Saddle pushbike</i> .....	137
Gambar 106: <i>Mock up cone jalan</i> .....	138

## Daftar Pustaka

- Guizar, V. T. (2019). *Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso*. INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA.
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi bersama mas be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Hildayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Psikologi perkembangan anak*.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, bikin komik*. DAR! Mizan.
- Kurniawan, R. A. (2017). *Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash*. PPS ISI Yogyakarta.
- Kurniawan, R. A. (2019). *Modul Proses Pra-produksi Animasi*.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Landa, R. (2010). *Advertising by design: generating and designing creative ideas across media*. John Wiley & Sons.
- Lawson, G. (2005). The poster presentation: an exercise in effective communication. *Journal of Vascular Nursing*, 4(23), 157–158.
- Mahendra, M. A., & Dharmastiti, R. (2020). PENGEMBANGAN DESAIN SEPEDA ANAK USIA 7-12 TAHUN MENGGUNAKAN METODE RAPID

ETHNOGRAPHY DAN SCAMPER. *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, 6(2), 73–79.

Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).

MAULIDA, R. O. (2019). *VISUALISASI DESAIN KARAKTER TOKOH DALAM FILM ANIMASI “THE BATTLE OF SURABAYA.”* INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA.

Mayangsari, R., & Dorjanto, D. (2016). Kajian komik Tuti and Friends karya RM Fajar. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 4, Issue 1, pp. 97–105). State University of Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/14773/13377>

McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper New York.

Panindias, A. N. (2020). STRATEGI KREATIF KARYA PEMENANG ADSTUDENT AWARD PINASTHIKA KREATIF FESTIVAL 2015. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(1), 84–106.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.

Rahmatullah, I. (2015). *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan dalam Perbankan*. Deepublish.

Rangkuti, F. (2006). Teknik mengukur dan strategi meningkatkan kepuasan

- pelanggan. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*, 109–113.
- Rawlinson, J. G. (2017). *Creative thinking and brainstorming*. Routledge.
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Siahaan, N. H. T. (2004). *Hukum lingkungan dan ekologi pembangunan*. Erlangga.
- Sidjabat, S. (2016). Sepeda sebagai alat transportasi ramah lingkungan. *Jurnal Manajemen Bisnis Transportasi Dan Logistik*, 3(1), 117.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.



## Transkrip Wawancara

Anggito Utomo, Surakarta, Perwakilan Wani Ngeyel Racing Team (Komunitas Pushbike Solo)

Wani Ngeyel Racing Team itu apasih mas?

Wani Ngeyel Racing Team adalah komunitas pushbike Solo yang dirikan untuk mewadahi minat bakat riders pushbike di Solo, dan mencoba untuk membimbing dan mengarahkan setiap anggota komunitas. komunitas ini ibarat kawah Candradimuka untuk anak - anak sebelum melanjutkan ke kompetisi lain.

Awalnya berdiri Wani Ngeyel Racing Team itu gimana mas?

Awalnya Wani Ngeyel Racing Team ini berdiri karena keberadaan Guyub *Pushbike* Solo (GPS) tapi tidak ada latihan bersama karena hal itu akhirnya Wani Ngeyel Racing Team berdiri pada 17 Agustus 2019 dengan jumlah anggota awal 15 orang anak dan sekarang jumlah anggotanya mencapai 60 orang anak dari Solo dan sekitarnya seperti Karanganyar dan Sukoharjo, sedangkan Klaten dan Sragen sudah ada komunitas tersendiri. Tujuan awal komunitas ini adalah untuk membahagiakan anak dan memberi wadah untuk berlatih pushbike.

Kegiatan Wani Ngeyel Racing Team apa saja mas?

Kegiatan Wani Ngeyel Racing Team meliputi latihan bersama, outbound, kelas memasak, dan jelajah kota.

Rata – rata anak yang jadi anggota Wani Ngeyel Racing Team itu usia berapa mas?

Usia anggotanya 2 tahun sampai 7 tahun dan mulai usia 4 tahun sudah mudah untuk diarahakan orangtuanya.

Setelah usia 7 tahun kelanjutanya gimana mas?

Setelah usia 7 bisa lanjut ke bicycle motorcross (BMX) atau Mini (Grand Prix Motorcycle) MotoGP tapi semua tergantung kepada arahan dan peran orang tua atau kemauan dan kemampuan anak.

Kalau pengurusnya gimana mas?

Wani Ngeyel Racing Team sendiri diurus oleh orang tua anggota.

Kalau Wani Ngeyel Racing Series itu apa?

Wani Ngeyel Racing Series adalah kompetisi balap pushbike di solo yang awalnya diadakan 3 kali setahun tetapi karena pandemi akhirnya diadakan setahun sekali yang diinisiasi oleh Wani Ngeyel Racing Team.

Ada berapa kategori di Wani Ngeyel Racing Team?

Ada beberapa kategori antara lain *open boys, open girls, 2015 – 2020 boys/girls* dan *free for all*.

Untuk pesertanya dari internal Wani Ngeyel Racing Team atau bagaimana?

Pesertanya sendiri bisa dari luar komunitas dan luar kota biasanya juga ada yang berasal dari provinsi DIY Yogyakarta, Jawa Timur, Riau, bahkan dari Malaysia. Peserta Wani Ngeyel Racing Series yang kemarin mencapai 210 peserta.

Tujuan Wani Ngeyel Racing Series itu sendiri apa mas?

Kalau tujuannya kurang lebih begini:

1. Sebagai wahana komunikasi dan interaksi antar komunitas pushbike di Indonesia.
2. Sebagai wadah menyalurkan bakat dan minat anak yang positif melalui kejuaraan balap pushbike.



3. Meningkatkan prestasi dan melatih anak berkompetisi secara sehat dan fair play sedini mungkin.
4. Kenapa posternya Wani Ngeyel Racing Series pakai orang utan mas?
5. Oiyaa Wani Ngeyel Racing Series juga pingin mengkampanyekan tentang pentingnya merawat lingkungan hidup untuk menjaga dan melestarikan hewan langka yang berada di Indonesia. Kampanye *Wani Ngeyel Racing Series 2020* yang telah terlaksana menggunakan dengan karakter orang utan dan selanjutnya akan menggunakan karakter hewan langka yang lain.

