

# Lomba Hotwheel

Kontribusi Dari Rumah Cerdas Kreatif  
Sunday, 08 March 2009

Sabtu pagi kemarin, kami asyik bersama Dhany dan Izan melakukan aktivitas berbelanja di Giant Hypermarket Mitra 10 Cibubur. Ketika tiba di counter mainan anak, kami tertegun melihat rangkaian trek lomba mobil mainan yang dikenal oleh banyak anak-anak sebagai HotWheel.

Lintasan lomba Mobil mainan Hotwheel tidak seperti lintasan Lomba Mainan Tamiya yang selama ini kami kami lihat. Lintasannya hampir mirip dengan lintasan Lomba Meluncur Salju, yaitu lintasan turunan tajam. Menurut staff yang bertugas, lintasannya memang seperti lintasan luncuran salju, karena untuk permainan Mobil Hotweel memanfaatkan aspek grafitasi untuk permainannya, mengingat Mobil maianan Hotwheel tidak memiliki tenaga untuk menggerakkan roda-rodanya.

Masih, menurut staff yang bertugas, disampaikan pula bahwa pada hari Sabtu ini juga akan diadakan Lomba Hotweel tanpa biaya pendaftaran. Hadiah utamanya adalah Perangkat Mini Trek dari Hotwheel. Mendengar informasi tersebut, sontak Dhany dan Izan menyatakan keinginannya untuk ikut serta dalam lomba tersebut. Karena ini adalah pengalaman baru buat Dhany dan Izan. Kami mengizinkan mereka untuk ikut dan memperbolehkan mereka memilih kendaraan yang akan mereka gunakan untuk berlomba. Bergegas Dhany dan Izan memilih kendaraan yang menurut mereka akan berlari kencang saat berada di lintasan.

Kami tidak bisa langsung bermain pada saat itu, karena lomba diadakan pada pukul 15.00 Wib, sedangkan waktu itu kami berbelanja pada pukul 11.00 Wib. Walhasil kami terpaksa harus kembali dulu kerumah, karena waktu lomba relatif masih terlalu lama bila harus ditunggu.

Jelang pukul 15.00 Wib, Izan mengingatkan kami untuk segera menuju ke lokasi Lomba. Lokasi Giant Mitra 10 memang relatif dekat dengan rumah kami tinggal. Berjalan kaki pun bisa kami lakukan untuk menuju ke sana, tapi hari itu kami putuskan untuk menggunakan motor.

Tiba di lokasi, Izan kami mintakan untuk melapor ke security untuk mendaftarkan mobil Hotwheel yang dibawa dari rumah, agar tidak dikira mencuri dari dalam toko. Tiba di lokasi lomba, Izan dan Dhany melakukan pendaftaran Lomba. Ketika tiba waktunya Izan naik ke atas arena lomba untuk melepaskan Mobilnya untuk ikut berlomba. Lomba yang terdiri dari 2 sesi lomba, ternyata tidak memberikan keberuntungan bagi Izan, bahwa ternyata ketika berlomba Mobilnya tidak dapat melalui lintasan dengan baik. Hal yang sama juga ternyata terjadi pada Dhany. Mobil milik Dhany juga terpaksa harus terjungkal dari lintasan ketika berlomba. Walhasil dhany dan Izan harus gugur di babak penyisihan.

Melihat kegagalan lomba yang dialami oleh Izan dan Dhany, kami memberikan sedikit penjelasan kepada mereka bahwa konsep grafitasi digunakan dalam lintasan, sehingga untuk dapat meluncur dengan baik, harus dipilih Mobil yang memiliki bobot cukup berat dengan komposisi lebih berat di bagian belakang agar mobil dapat meluncur dengan cepat dan melewati putaran 360 derajat dengan baik. Mobil juga harus memiliki moncong depan yang pendek, agar dapat melalui lintasan berputar tanpa terganjal di bembepu depan. Dhany dan Izan nampak mengangguk-angguk mendengarkan penjelasan kami. Selanjutnya mereka kami berikan lagi satu kesempatan untuk mengikuti lomba di hari minggu dengan memilih kembali mobil yang cocok untuk mengikuti lomba dengan model lintasan grafitasi. Tapi yang terpenting adalah anak kami akan kami biasakan untuk mengikuti ragam kegiatan Lomba untuk melatih mental bertanding anak, dan mental untuk menerima kemenangan dan kekalahan dengan cara yang baik dan tepat.