

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting di Indonesia yang pernah ditargetkan akan menjadi penghasil devisa terbesar kedua bagi negara. *World Tourism Organization (WTO)* mendefinisikan pariwisata sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk menetap maupun melakukan perjalanan di daerah yang dituju selain dari lingkungan sehari-hari. Dari definisi pariwisata tersebut dapat dilihat bahwa pariwisata mencakup banyak aspek lain yang akan mendukung kegiatan wisata seseorang. Namun karena pandemi COVID-19 yang terjadi, pariwisata mengalami kerugian mencapai US\$ 4 triliun atau setara dengan Rp 58.078 triliun (CNBC Indonesia, 2021).

Dalam seminar virtual Pengembangan Pariwisata Olahraga untuk Pemuda Kemenpora dengan tema 'Mengelola Peluang dan Tantangan Besar untuk Pemuda Indonesia dalam Mengembangkan Pariwisata Olahraga', Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Sandiaga Salahuddin Uno menyatakan bahwa wisata olahraga adalah wisata yang meningkat secara signifikan menurut data UNWTO. Beliau juga menjelaskan bahwa wisata olahraga sendiri memiliki pasar yang besar, dan jika pertumbuhannya ditambahkan ada Rp 18.790 triliun maka ini akan menjadi peluang pariwisata berbasis olahraga bagi anak muda yang ingin mengembangkan usaha dalam sektor ini.

Wisata Olahraga merupakan salah satu jenis pariwisata rekreasi yang bertujuan untuk berolahraga, baik untuk menarik penonton suatu kegiatan olahraga maupun olahragawannya sendiri serta ditujukan untuk masyarakat yang ingin mempraktekan sendiri (Badarudin, 2011:14). Dalam Siaran Pers oleh Kementerian Pariwisata pada tahun 2017, Deputi Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata Mancanegara Kementerian Pariwisata I Gede Pitana menjelaskan bahwa wisata olahraga serta wisata MICE merupakan dua wisata buatan yang sedang terus dikembangkan karena wisata olahraga dapat menyumbang wisatawan dan wisatawan yang datang ke suatu destinasi tidak hanya memiliki satu motivasi untuk melihat saja melainkan merasakan pengalaman lain. Olahraga sendiri memiliki banyak manfaat bagi manusia terlebih disaat pandemi ini. Pada tahun 2017, Archery Trade Association menuturkan salah satu cabang olahraga yang memiliki tingkat keamanan yang tinggi adalah bowling, panahan, bulu tangkis, dan tenis meja.

Peraih timnas bowling Indonesia pada SEA Games 2019 yang membawa pulang 4 medali emas, 2 perak, dan 1 perunggu juga telah membuat olahraga ini lebih terdengar oleh masyarakat Indonesia. Pada tahun 2019, Ketua Umum Persatuan Bowling Indonesia mengatakan prestasi bowling di Indonesia bisa lebih maju dengan memperbanyak jumlah lintasan bowling yang ada di negara ini sendiri. Diperkuat oleh pendapat dari ahli fisiologi olahraga pada tahun 2019, dr.I Putu Adiartha Griadhi, S.Ked. M.Fis. AIFO, yang menyatakan keterbatasan alat dan tempat bermain menjadi salah satu alasan bowling kurang populer di masyarakat.

Dengan adanya pernyataan dari Seksi Ranking Anggota dan Average Persatuan Boling Indonesia (PBI) DKI Jakarta, Andri Sudwi menjelaskan bahwa bowling sudah mulai ramai kembali dengan banyaknya masyarakat yang sudah melakukan vaksinasi COVID-19. Sebelum pandemi, bowling selalu menggelar belasan pertandingan kejuaraan nasional per tahunnya diluar dari acara non kejurtnas dan *fun game*. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat data komunitas boling yang dimiliki oleh PBI DKI Jakarta sejumlah 16 komunitas bowling (Cihuuy BC, KB Mahardhika, Jaya Ancol BC, Filcomin BC, PB Cakra, Blazing BC, PB Pertamina Jaya, PB PBJ, PB Batara, Electric Bowling, PB Banesia, PB Krida Utama, Millenium BC, Korea BC, PB BRI, dan Spirit BC) dengan 327 pemain professional pria dan 127 pemain professional wanita. Dari beberapa pendapat yang ada, penulis melihat adanya peluang untuk membuka tempat rekreasi olahraga bowling.

Bowling merupakan olahraga yang memberikan banyak manfaat bagi kesehatan tubuh manusia. Permainan Bowling dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih 1 jam, dengan demikian para pemain akan membakar kalori yang setara dengan berolahraga lompat tali selama 25 menit dan dapat meningkatkan fleksibilitas (Damay, 2020). Tidak hanya itu, bowling juga dapat memberi manfaat lain yaitu untuk menjaga berat badan ideal, dan jika dilakukan rutin olahraga ini akan menstabilkan kesehatan mental. Bermain bowling juga bermanfaat untuk mengencangkan serta menguatkan otot, mengurangi risiko penyakit datang, dan juga menghilangkan stress (Lestari, 2021).

Pembangunan tempat rekreasi olahraga bowling ini akan dilokasikan di wilayah Kebun Jeruk, Jakarta Barat. Penulis memilih DKI Jakarta sebagai

lokasi pendirian arena bowling karena provinsi ini merupakan pusat kota bisnis dengan kepadatan penduduk diatas 10 juta yang akan sangat membantu perkembangannya bisnis baru.

TABEL 1
Jumlah Kepadatan Penduduk Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Wilayahnya

Wilayah DKI Jakarta	Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Wilayahnya	
	September 2020	Persentase
Kepulauan Seribu	30.000	0,26%
Jakarta Timur	3.040.000	28,76%
Jakarta Barat	2.430.000	23,05%
Jakarta Utara	1.780.000	16,84%
Jakarta Selatan	2.200.000	21,08%
Jakarta Pusat	1.060.000	10,01%
Jumlah	10.560.000	100%

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Dengan jumlah penduduk per wilayah provinsi DKI Jakarta pada tabel 1 diatas, data tersebut menjelaskan bahwa wilayah Jakarta Barat menduduki peringkat kedua dengan jumlah penduduk terbanyak di Provinsi DKI Jakarta. Penulis juga memiliki target pasar dengan kelompok umur 15-44 tahun. Ditinjau dari jumlah masyarakat dalam rentang umur tersebut merupakan 6 kelompok umur dengan jumlah tertinggi pada area Jakarta Barat pada tahun 2020. Data berikut dapat dilihat dalam tabel 2.

TABEL 2
Jumlah Penduduk Jakarta Barat Berdasarkan Kelompok Umur

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk Jakarta Barat 2020
0-4	184.826
5-9	190.257
10-14	191.448
15-19	191.452
20-24	194.049
25-29	200.830
30-34	213.439
35-39	209.870
40-44	200.186
45-49	174.501
50-54	147.131
55-59	119.890
60-64	89.068
65+	127.565
Jumlah	2.434.511

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Pemberian nama West Strike Bowling Arena diambil dari bahasa Inggris *west* yang memiliki arti barat dan juga *strike* yang merupakan suatu goal dari permainan bowling ini sendiri. West Strike Bowling Arena merupakan area rekreasi olahraga bowling yang dapat menjadi sarana untuk penduduk wilayah Jakarta Barat agar dapat memajukan olahraga ini sendiri dengan didirikannya lebih banyak arena olahraga bowling. Arena ini akan dilengkapi dengan toko penjualan kebutuhan olahraga bowling agar orang-orang yang bermain bowling yang ingin melanjutkan bermain secara teratur dapat membeli kelengkapan bermainnya sendiri sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. West Strike Bowling Arena juga meluncurkan konsep *glow in the dark* untuk seluruh arena bowling dan juga penyediaan *VIP room*. *Glow in the dark* merupakan tema yang unik yang ditawarkan West Strike Bowling Arena

bagi pelanggan. Tema *glow in the dark* ini terinspirasi dari arena permainan bowling pada negara-negara lain seperti Malaysia dan California namun belum ada di Indonesia.

Tidak hanya itu, bagi pemula atau pendatang pertama West Strike Bowling Arena juga menyediakan *bumper line* dimana jalur ini tidak memiliki lubang pada samping kanan kiri jalurnya agar bola akan tetap menggelinding ke arah pin. West Strike Bowling Arena juga menyediakan penyewaan sepatu bowling untuk bermain di arena permainan ini supaya pemain dapat bermain dengan nyaman dan merasakan sensasi olahraga bowling dengan lebih *real*.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Berikut adalah dua tujuan penyusunan Studi Kelayakan Bisnis West Strike Bowling Arena;

1. Tujuan Utama (Major Objectives)

Menganalisis kelayakan bisnis West Strike Bowling Arena di Jakarta Barat melalui berbagai aspek berikut:

a. Aspek Pasar dan Pemasaran

Analisis kelayakan bisnis gelanggang bowling dari target pasar sampai penerapan strategi pemasaran (8Ps).

b. Aspek Operasional

Analisis kelayakan bisnis mulai dari aktivitas, lokasi yang strategis, fasilitas yang diberikan, serta pembaruan produk berkala untuk menciptakan penjualan yang berkelanjutan.

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Menganalisa kelayakan bisnis dari manajemen, pemakaian tenaga kerja, struktur organisasi, hak dan kewajiban setiap pekerja, program pelatihan dan pengembangan tenaga kerja, serta peraturan karyawan yang mencakup kompensasi dll yang menunjang kesejahteraan tenaga kerja.

d. Aspek Keuangan

Menganalisa kelayakan bisnis mulai dari kebutuhan modal awal untuk mewujudkan ide bisnis, membuat estimasi keseluruhan biaya dari operasional, target/perkiraan pendapatan, *break-even point*, investasi dan rasio laporan keuangan, arus kas, laba rugi, dan juga menghitung neraca pada setiap periode yang ditentukan.

2. Sub-Tujuan (Minor Objectives)

- a. Menyediakan usaha pariwisata yang menyenangkan sekaligus menghibur masyarakat di masa pandemi.
- b. Memajukan pariwisata Indonesia dengan mendirikan usaha pariwisata yang memiliki konsep baru.
- c. Memajukan pariwisata Indonesia yang mengalami pemerosotan yang signifikan dalam pandemi covid-19.
- d. Menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitarnya.
- e. Meningkatkan pendapatan daerah melalui pembayaran pajak.

C. Metodologi

Dalam Studi Kelayakan Bisnis West Strike Bowling Arena, data yang digunakan akan bersumber dari 2 data berikut;

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang dapat langsung memenuhi keperluan data pengumpulnya (Sugiyono, 2018). Data primer yang akan diambil penulis akan melalui penyebaran kuesioner secara online menggunakan *Google Forms*, wawancara dan juga observasi.

a. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2014), kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data dalam penelitian dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan akan dijawab para responden. Penulis melakukan penyebaran kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan data dalam jumlah besar yang cenderung murah, cepat dan efisien dalam mengetahui kondisi, kebutuhan, dan keinginan pasar dimasa pandemi ini. Dalam penyebaran kuesioner, penulis perlu menentukan populasi dan sampel. Sugiyono (2016) mengartikan populasi sebagai wilayah yang terdiri dari obyek maupun subyek dimana penulis dapat mendapatkan data yang diinginkan darinya dan sampel merupakan bagian dan karakteristik dari populasi yang ada. Berikut adalah teknik sampling menurut Sekaran dan Bougie (2018);

1) *Probability Sampling*

Teknik ini dilakukan saat elemen populasi telah diketahui dan setiap anggota memiliki kesempatan terpilih yang sama sebagai subjek sampel. Teknik ini sendiri memiliki 4 (empat) metode yaitu *simple random sampling*, *systematic sampling*, *stratified random sampling*, dan *cluster sampling*. *Simple random sampling* adalah teknik yang menjadikan semua elemen populasi menjadi elemen sampel dalam penelitian. *Systematic sampling* merupakan teknik pemilihan angka yang memiliki fungsi sebagai interval untuk memilih sample dari 1 sampai pada jumlah yang ditentukan. *Stratified Random Sampling* adalah metode yang berhubungan dengan dibuatnya strata dan diikuti dengan pemilihan acak pada setiap strata. Strata dapat diklasifikasikan menurut persamaan dalam adanya gaya hidup, pendapatan, dll. Terakhir adalah *cluster sampling* yang merupakan metode pemilihan sampel dengan membagi populasi menjadi beberapa *cluster* yang elemennya akan dipilih secara acak dan dibuat menjadi heterogenitas. *Cluster sampling* sendiri dapat di kelompokkan berdasarkan area geografisnya, pekerjaannya, dll.

2) *Non-Probability Sampling*

Teknik ini memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasinya untuk menjadi sampel penelitian. Untuk pengambilan sampelnya terbagi menjadi 2 (dua) teknik yaitu *convenience sampling* dan *purposive sampling*. *Convenience sampling* merupakan teknik yang mengumpulkan informasi dari populasi yang datanya paling mudah untuk didapatkan. *Purposive sampling* adalah teknik yang didasari oleh pertimbangan perolehan informasi dan tujuan penelitian untuk pengambilan sampelnya.

Dalam Studi Kelayakan Bisnis West Strike Bowling Arena, kuesioner akan disebar dengan metode nonprobability sampling (*convenience sampling*) dan hasil yang didapatkan akan dianalisa berdasarkan uji realibilitas dan uji validitas. Menurut Sekaran dan Bougie (2018), Uji Realibilitas merupakan indikator pengukur untuk dapat memastikan konsistensi, uji ini dilakukan menggunakan *cronbach alpha* yang apabila nilainya kurang dari 0,60 maka kuesioner yang disebar tidak baik dan harus diubah. Uji Validitas akan menguji sebuah konsep untuk melihat instrument yang dipakai apakah sudah baik atau belum (Bougie, 2018).

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah teknik pengumpulan data dalam penemuan suatu masalah yang harus diteliti. Wawancara adalah dua orang yang mengadakan pertemuan untuk bertukar informasi maupun ide dengan tanya jawab dan mengeluarkan kesimpulan pada topik tersebut (Sugiyono, 2015). Penulis melakukan wawancara kepada anggota Persatuan Boling Indonesia DKI Jakarta, competitor, dan beberapa komunitas boling.

c. Observasi

Observasi merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk menganalisa, merekam maupun mengambil kesimpulan dari perilaku, tindakan, maupun suatu peristiwa (Bougie, 2018). Studi Kelayakan Bisnis West Strike Bowling Arena akan melakukan observasi pada Wilayah Kebun Jeruk, Jakarta Barat dan para pesaing untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pendirian bisnis ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil dari data yang sudah ada. Penulis akan memakai sumber publikasi pemerintah, situs, buku, artikel jurnal, catatan internal organisasi, dan sumber lain yang terpercaya guna mendukung kelayakan bisnis ini. Data sekunder akan sangat membantu penulis karena dapat ditemukan

secara cepat melalui internet maupun sumber lainnya (Prabandari, 2020).

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pariwisata

Undang-Undang Republik Indonesia no.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan menjelaskan pariwisata mencakup seluruh kegiatan yang didalamnya terdapat fasilitas dan layanan yang disediakan oleh pengusaha, masyarakat, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

Menurut The World Tourism Organization (UNWTO), pariwisata merupakan fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang berkaitan dengan perpindahan seseorang ke negara atau tempat selain lingkungan biasanya yang memiliki tujuan pribadi maupun professional.

2. Komponen Pariwisata

Menurut Cooper (2016, hal. 34) suatu daya tarik wisata harus memiliki 4 komponen penting yang biasa disebut 4a, antara lain ;

a. *Attraction* (atraksi)

Atraksi menjadi komponen yang memiliki keunikan sebagai daya tarik wisatawan berkunjung ke tempat wisata tersebut.

Dapat dibedakan menjadi tiga yaitu atraksi alami, atraksi wisata budaya, dan atraksi buatan manusia.

b. *Accessibilities* (aksesibilitas)

Aksesibilitas merupakan segala jenis akses yang akan digunakan untuk sampai ke tempat wisata dan juga kemudahan wisatawan untuk bergerak dari daerah wisata terkait.

c. *Amenities* (amenitas atau fasilitas)

Aksesibilitas adalah sarana dan prasarana yang mendukung wisatawan selama berada dalam daerah wisata.

d. *Ancillary Services* (jasa pendukung pariwisata)

Penyediaan pelayanan tambahan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan pemasaran dan juga pembangunan daerah yang seharusnya dibantu oleh Pemerintah Daerah untuk memajukan wisata daerah yang bersangkutan.

3. Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Pariwisata No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, daya tarik wisata merupakan segala yang dapat menjadi sasaran dan tujuan kunjungan wisatawan karena memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia.

Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional Tahun 2010-2025 daya tarik wisata dibagi menjadi 3 yaitu;

a. Daya tarik wisata alam

Daya tarik wisata ini memiliki keunggulan keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam pada wilayah daratan maupun perairan laut.

b. Daya tarik wisata budaya

Daya tarik wisata budaya merupakan hasil olah cipta, karsa dan rasa manusia sebagai makhluk budaya yang berwujud maupun tidak berwujud.

c. Daya tarik wisata hasil buatan manusia

Daya tarik wisata hasil buatan manusia merupakan kegiatan-kegiatan manusia maupun kreasi artifisial di luar ranah wisata alam dan budaya.

4. Usaha Pariwisata Penyelenggaraan Kegiatan Rekreasi dan Hiburan

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Pariwisata No.10 Tahun 2009, usaha pariwisata merupakan daya tarik wisata; kawasan pariwisata; jasa makanan dan minuman; jasa pramuwisata; jasa konsultan pariwisata; jasa informasi pariwisata; penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi dan pameran; penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi; penyediaan akomodasi; jasa perjalanan wisata; jasa transportasi wisata; wisata tirta; dan spa.

Tribe (2020) menjelaskan bahwa rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang yang bertujuan untuk mencari kepuasan serta kesenangan dan dilakukan secara individu ataupun kelompok. Rekreasi menjadi salah satu penggunaan waktu dengan tujuan menjadikan tubuh dan pikiran orang menjadi segar kembali. Rekreasi menjadi sangat dekat dengan gaya hidup dan pengembangan sikap positif seseorang. Menurut Walker (2017, hal 428), rekreasi menjadikan

manusia untuk bersenang-senang bersama serta memperbanyak koneksi dengan adanya pengalaman yang dinikmati orang tersebut.

5. Jenis-Jenis dari Pariwisata

Suwena & Widyatmaja (2017, hal 21) membagi pariwisata menjadi 8 jenis sebagai berikut;

a. *Recuperational tourism*

Merupakan jenis pariwisata untuk wisatawan yang bermotivasi menyembuhkan penyakitnya.

b. *Commercial tourism*

Memiliki motivasi untuk melakukan perdagangan nasional maupun internasional.

c. Pariwisata budaya (*cultural tourism*)

Wisatawan pada jenis pariwisata budaya memiliki motivasi untuk mempelajari berbagai macam budaya dari tempat yang dikunjungi.

d. Pariwisata olahraga (*sports tourism*)

Jenis pariwisata olahraga memiliki wisatawan yang bermotivasi untuk melihat atau melakukan suatu olahraga di tempat tertentu.

e. *Political tourism*

Dilakukan oleh wisatawan yang bertujuan untuk menyaksikan peristiwa-peristiwa peringatan hari kemerdekaan maupun kegiatan politik lainnya di tempat tujuannya.

f. *Social tourism*

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang yang tidak mencari keuntungan seperti piknik, dll.

g. *Marine tourism*

Kegiatannya merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pantai dan laut seperti memancing, berenang, dan lain sebagainya.

6. *Sport Tourism*

United Nations World Tourism Organizations menjelaskan, Olahraga merupakan aktivitas yang dilakukan secara professional, amatir, maupun dengan santai melibatkan banyaknya perjalanan wisata memiliki tujuan untuk bermain dan bersaing di berbagai tujuan dan negara. Pariwisata olahraga merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan yang sangat cepat pada sektor ini. Pada publikasi Badan Pusat Statistik pada tahun 2019 yang berjudul Statistik Wisatawan Nusantara 2018, *sport tourism* merupakan kegiatan kesehatan yang didalamnya adalah spa dan kebugaran, yoga dan meditasi, wisata medis dan kesehatan, partisipasi dalam acara olahraga internasional, menonton acara olahraga, pemusatan latihan, kunjungan lokasi olahraga, partisipasi maupun belajar olahraga.

7. *Bowling*

Menurut Abdi (2019), bowling merupakan cabang olahraga yang memiliki permainan dengan cara menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah pin yang telah ditentukan. Bowling dibedakan menjadi dua jenis, yaitu;

a. Pin Bowling

Bowling yang dimainkan dalam sebuah ruangan dan memiliki arena berupa jalur tempat bola akan digelindingkan. Jalur terbuat dari lapisan kayu alami maupun sintesis. Terbagi menjadi 5 jenis bowling yaitu, *Ten-Pin Bowling*, *Nine-Pin Bowling*, *Five-Pin Bowling*, *Duckpin Bowling*, dan *Candlepin Bowling*.

b. Target Bowling

Memiliki target yang berbeda dengan pin bowling dan dimainkan pada luar ruangan. Permukaan arena bowling ini merupakan rumput alami, bebatuan, pasir, maupun kerikil. Target utama target bowling yaitu melemparkan bola khusus sedekat mungkin dengan target yang telah ditentukan. Cabang olahraga dari jenis bowling ini adalah *bowls*, *bocce*, *carpet bowls*, *pentaque*, dan *boules*.

Sepatu yang digunakan untuk bermain bowling tidak sama dengan sepatu olahraga lainnya. Sepatu olahraga ini terbuat dari bahan kulit dengan karet pada bagian dasarnya. Sepatu ini dirancang menggunakan tali sebagai pengencang, dasar kiri menggunakan material kulit yang keras atau vinyl, dan dasar bagian kanan menggunakan materi karet yang tidak licin agar dapat menghentikan pergerakan pemain saat melemparkan bola.

Dalam Peraturan-Peraturan Tentang
Permainan/Pertandingan/Peralatan/League/Ranking
Anggota/Penghargaan/Hukuman yang ditentukan oleh Persatuan Boling

Indonesia (PBI), ketentuan lintasan bowling seluruhnya termasuk daerah peletakan pin mempunyai ukuran referensi 62 feet 10 $\frac{3}{6}$ inch (19.159 mm), diukur dari garis tilang menuju ujung letakan pin, tidak termasuk ujung papan (tail plank). Lebar lintasan harus 4,5 inch, plus/minus 0,5 inch (1.054 +/- 12.7 mm). Memiliki daerah berdiri khusus dan garis tilang (*foul line*) yang memiliki sudut pandang tidak terhalangi dengan tidak kurang dari 15 feet (4.572 mm) panjangnya serta bebas dari perbedaan tinggi dan rendah tidak melebihi 0.25 inch (6.4 mm), sedangkan luasnya tidak kurang lebarnya dari lebar lintasan. Pada daerah ini harus terdapat 7 tanda petunjuk dengan jarak 12 dan 15 feet (3.658 dan 4.572 mm) dari garis tilang berturut-turut. Spesifikasi bola bowling tidak lebih dari 27 inch (686 mm), dan beratnya tidak boleh lebih dari 16 pound (7,25 kg). Diameter bola konstan dan permukaan bebas dari kesengajaan membuat alur dengan pola tertentu, kecuali untuk lubang yang dipergunakan untuk alat pegang bola, cap pabrik, nomor seri, inisial pemilik, lubang sistem keseimbangan ataupun alut karena pemakaian. Pada umumnya, bola yang dipakai harus 10% dari berat badan pemain (materiolahraga.com, 2019).

8. Konsep Bisnis

West Strike Bowling Arena merupakan daya tarik wisata buatan manusia yang termasuk dalam usaha pariwisata penyelenggara kegiatan rekreasi dan hiburan. Bisnis ini merupakan penyedia arena olahraga rekreasi bowling yang memiliki konsep *glow in the dark*. Nama West Strike Bowling Arena diambil dari dua kosakata Bahasa Inggris yaitu

west dan *strike*, *west* memiliki arti barat yang menunjukkan lokasi ini berada di Jakarta Barat dan *strike* adalah sebuah tujuan yang diinginkan setiap pemain bowling. West Strike Bowling Arena menggunakan material kayu sintesis untuk seluruh arena permainan bowling dengan ruangan tertutup (*indoor*). Penulis menyediakan 5 ukuran bola yaitu 6 lb (2.72 kg), 8 lb (3.63 kg), 10 lb (4.54 kg), 14 lb (6.35 kg), dan 16 lb (7.26 kg) yang bertujuan untuk kenyamanan permainan para pemain. Permainan bowling yang dipakai adalah ten-pin bowling dimana pemain memiliki target untuk menjatuhkan 10 pin yang tersedia dengan Selain menyediakan lahan olahraga bowling, pengunjung yang ingin melanjutkan olahraga ini secara berkala atau menuju ke arah yang lebih serius dalam memainkan olahraga ini dapat mengunjungi toko peralatan bowling yang tersedia. Toko tersebut menjual semua kebutuhan olahraga bowling secara lengkap dan akan menjual barang-barang dengan konsep utama *glow in the dark* yang akan menjadi khas dari West Strike Bowling Arena. Penulis berharap dengan adanya West Strike Bowling Arena, masyarakat Indonesia dapat lebih mengenal dan menyukai olahraga bowling yang memberikan banyak manfaat bagi para pemainnya.