

2022 - 2023

LAPORAN KAJIAN IMPAK EKONOMI INDUSTRI SUKAN MALAYSIA



TUJUAN

Laporan ini bertujuan untuk mengukur impak ekonomi industri sukan berdasarkan empat segmen iaitu **acara sukan, rekreasi, fasiliti sukan, dan kecergasan**.

Hasil dapatan kajian ini dapat membantu pihak Kementerian Belia dan Sukan (KBS) mengukur keberkesanan perancangan dan strategi yang telah dilaksanakan dalam usaha membawa industri sukan negara ke arah yang lebih komprehensif dan dinamik.



LATAR BELAKANG KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan penyelidikan campuran:

- i. Kaedah Kualitatif
- ii. Kaedah Kuantitatif

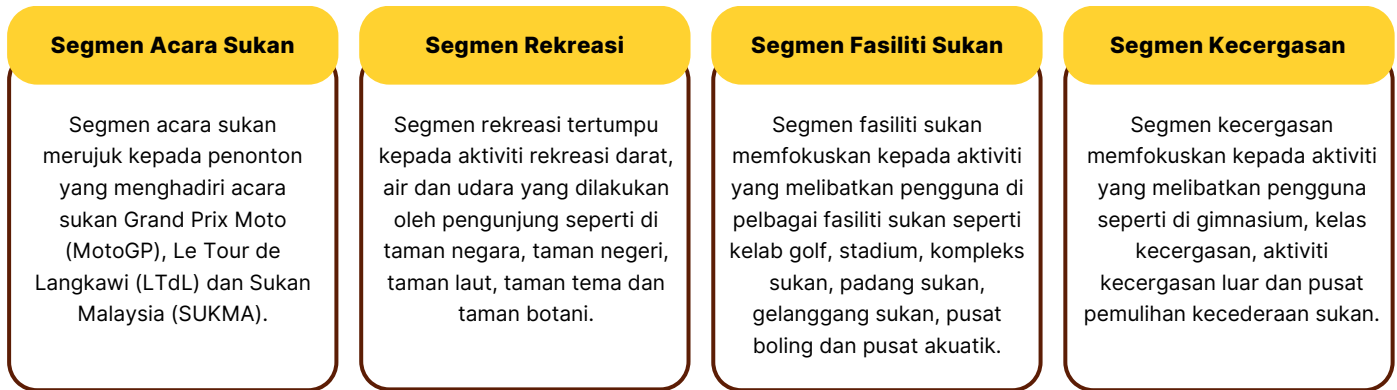
Kaedah Kualitatif	Kaedah Kuantitatif
Mengenal pasti indikator dan item pendapatan dan perbelanjaan dalam industri sukan.	Menganalisis corak perbelanjaan dan pendapatan, seterusnya pengiraan impak ekonomi dalam industri sukan.

Objektif

- 01 Mengenal pasti corak pendapatan dalam industri sukan.
- 02 Mengenal pasti corak perbelanjaan dalam industri sukan.
- 03 Mengukur impak industri sukan terhadap ekonomi negara.
- 04 Mengukur potensi industri sukan terhadap sektor pekerjaan.

SKOP KAJIAN

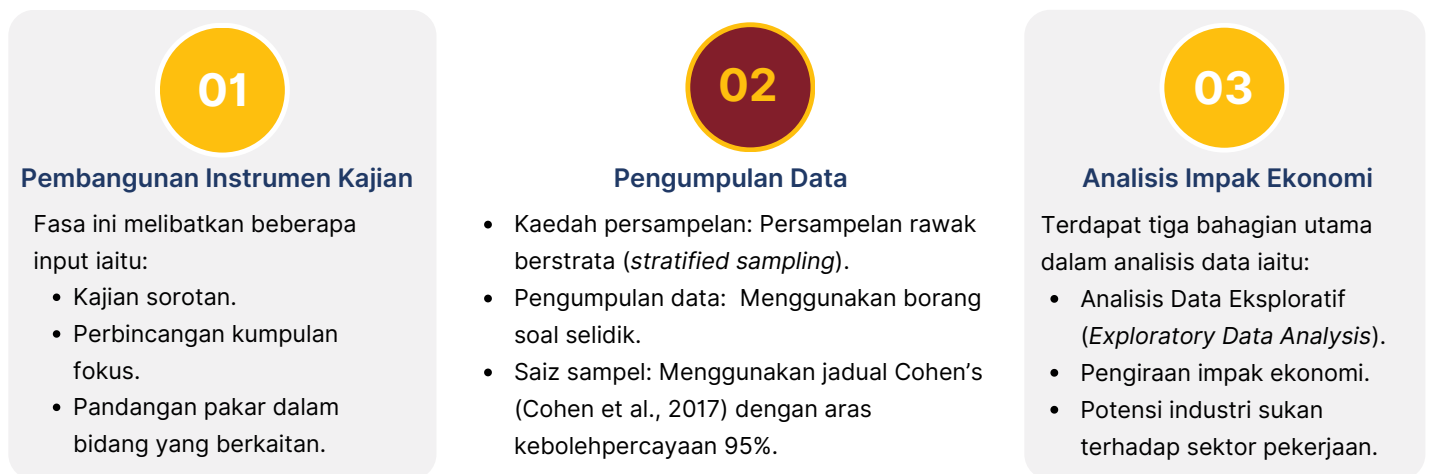
Kajian ini melibatkan responden berumur 21 tahun ke atas berdasarkan persampelan populasi terdiri daripada 14 negeri berpandukan data Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) tahun 2020. Tempoh kajian bermula daripada Ogos 2022 sehingga Ogos 2024. Pengumpulan data bermula daripada September 2022 sehingga Julai 2023 dan tertumpu kepada empat segmen industri sukan iaitu:



Persampelan kajian tertumpu pada corak perbelanjaan yang dilakukan oleh individu dan tidak melibatkan organisasi.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini mempunyai tiga fasa utama iaitu pembangunan instrumen kajian, pengumpulan data dan analisis impak ekonomi.



PEMETAAN INSTRUMEN KAJIAN

Kandungan borang soal selidik dibahagikan kepada empat bahagian iaitu Seksyen A, B, C dan D. Seksyen A, B dan D untuk setiap segmen mempunyai bilangan soalan yang sama, manakala untuk Seksyen C terdapat perbezaan soalan mengikut keperluan segmen masing-masing.



Nota *

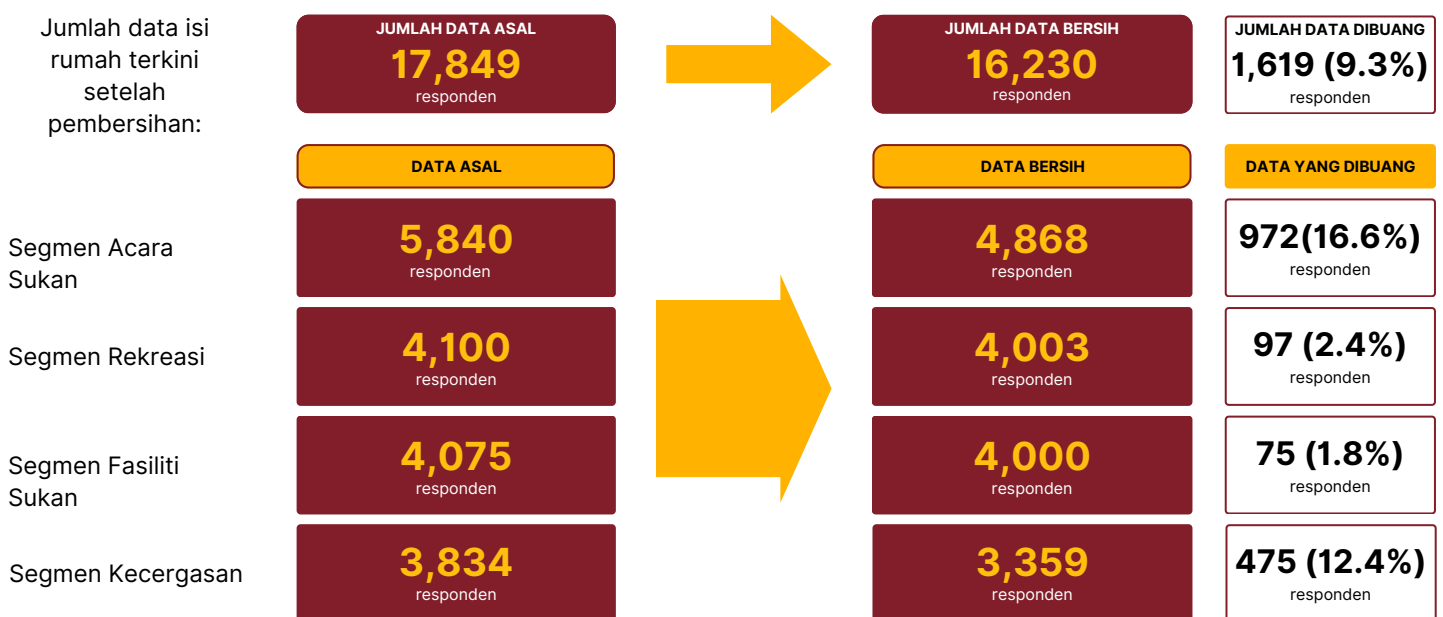
Bil	Segmen	Soalan
1	Acara Sukan	10 soalan
2	Rekreasi	15 soalan
3	Fasiliti Sukan	14 soalan
4	Kecergasan	15 soalan

SAMPEL POPULASI

Sampel populasi bagi kajian ini dibahagikan kepada 14 negeri berdasarkan kepada bilangan penduduk yang berumur 21 tahun ke atas di setiap negeri menggunakan data DOSM, 2020.



PEMBERSIHAN DATA



DATA CENSUS

Di bawah adalah senarai sumber data *census* bagi setiap segmen:

Acara Sukan

- Data MotoGP dan LTdL diperoleh daripada teknik pemerhatian. Data SUKMA diperoleh daripada Majlis Sukan Negara (MSN), 2022.

Rekreasi

- Data populasi rekreasi di bawah pengendalian kerajaan adalah dirujuk berdasarkan sumber Berita Harian (2022) dan *Conference Series: Earth and Environmental Science* (2022).
- Data populasi rekreasi di bawah pengendalian swasta adalah dirujuk berdasarkan sumber *Global Attraction Attendance Report* (2022).

Fasiliti Sukan

- Data populasi fasiliti sukan di bawah pengendalian kerajaan adalah dirujuk berdasarkan sumber Kompleks Belia dan Sukan (KOMBES), Kompleks Rakan Muda (KRM) dan Kompleks Sukan Komuniti (KSK), 2019.
- Data populasi fasiliti sukan di bawah pengendalian swasta adalah dirujuk berdasarkan sumber laporan Kompleks Sukan Negara, 2022.

Kecergasan

- Data populasi kecergasan di bawah pengendalian kerajaan adalah dirujuk berdasarkan sumber laporan Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM), 2020.
- Data populasi kecergasan di bawah pengendalian swasta adalah dirujuk berdasarkan sumber *Celebrity Fitness Endah Parade*, 2022.

PENGIRAAN CORAK PENDAPATAN INDUSTRI SUKAN (SEKSYEN A)

METODOLOGI

DOSM melaporkan bahawa rakyat Malaysia membelanjakan 3 peratus daripada pendapatan mereka bagi perbelanjaan rekreasi, sukan dan kebudayaan (DOSM, 2023)*. Oleh itu, formula di bawah digunakan bagi mengukur pendapatan industri sukan negara.

$$1 \quad \text{Jumlah Perbelanjaan Responden Setahun} = \text{Pendapatan Setahun Responden} \times 3\%$$

$$2 \quad \text{Purata Perbelanjaan Responden Setahun} = \frac{\text{Jumlah Perbelanjaan Setahun}}{\text{Bilangan Responden}}$$

$$3 \quad \text{Anggaran Jumlah Pendapatan Sukan} = \text{Purata Perbelanjaan Setahun} \times \text{Census}$$

*sumber daripada Jabatan Perangkaan Malaysia. (2023). Laporan Survei Perbelanjaan Isi Rumah Malaysia 2022. (m/s 61)

DAPATAN KAJIAN

RM8,160,842,159.20
JUMLAH PENDAPATAN KESELURUHAN

	Acara Sukan	Rekreasi	Fasiliti Sukan	Kecergasan
Jumlah Perbelanjaan Responden	RM8,088,511.68	RM6,070,570.56	RM6,170,167.62	RM4,984,131.42
Bilangan Responden	4,868	4,003	4,000	3,359
Purata Jumlah Perbelanjaan Responden	RM1,661.57	RM1,516.51	RM1,542.54	RM1,483.81
Census	188,653	1,008,400	1,263,055	2,945,000
Anggaran Jumlah Pendapatan	RM313,460,165.20	RM1,529,248,684.00	RM1,948,312,860.00	RM4,369,820,450.00

Analisis pendapatan setahun menunjukkan jumlah pendapatan keseluruhan adalah **RM8,160,842,159.20**. Berdasarkan jadual di atas, purata jumlah perbelanjaan responden bagi segmen acara sukan adalah paling tinggi berbanding segmen lain dengan purata perbelanjaan **RM1,661.57**, diikuti segmen fasiliti sukan, rekreasi dan kecergasan.

Walau bagaimanapun, analisis anggaran jumlah pendapatan tertinggi diperoleh daripada segmen kecergasan berjumlah **RM4,369,820,450.00**.

CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN (SEKSYEN C)

METODOLOGI

Analisis deskriptif corak perbelanjaan bagi empat segmen industri sukan. Pengiraan corak perbelanjaan adalah berdasarkan lima kategori di bawah iaitu:

Pengangkutan
Pengangkutan sendiri (termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada)
Pengangkutan awam

Penginapan
Penginapan

Makanan
Makanan dan minuman

Membeli-belah
Cenderamata
Membeli-belah (bukan barangan sukan)

Keraian
Membeli-belah (barangan sukan)
Bayaran masuk berserta pakej aktiviti (sukan dan rekreasi/kesenian/warisan/persembahan hiburan/pameran)
Bayaran aktiviti permainan sukan dan rekreasi (taman tema dalam dan luar)
Sewaan peralatan sukan dan rekreasi (peralatan snorkeling dan menyelam/set golf)
Sewaan tapak
Pemandu pelancong rekreasi
Perkhidmatan spa dan urutan sukan
Bayaran perkhidmatan pengangkutan (kereta kabel/tram/kereta buggy)
Yuran keahlian (bulanan)
Bayaran aktiviti/perkhidmatan (sewaan peralatan)
Bayaran khidmat nasihat perundingan profesional (jurulatih, kedi, dll.)
Bayaran aktiviti/perkhidmatan (latihan peribadi, latihan berkumpulan, rawatan, dll.)
Bayaran khidmat nasihat kecergasan perundingan profesional (fisioterapi, nutrisi, dll.)
Pembelajaran kecergasan secara <i>self-learning</i> melalui aplikasi, langganan video, media cetak, langganan saluran TV, dll.
Keperluan rawatan dan terapi untuk sukan dan senaman (<i>Menza, Counterpain</i> , minyak tomoi, pek ais, dll.)
Bayaran yuran pertandingan

DAPATAN KAJIAN

CORAK PERBELANJAAN SEGMENT INDUSTRI SUKAN - KESELURUHAN

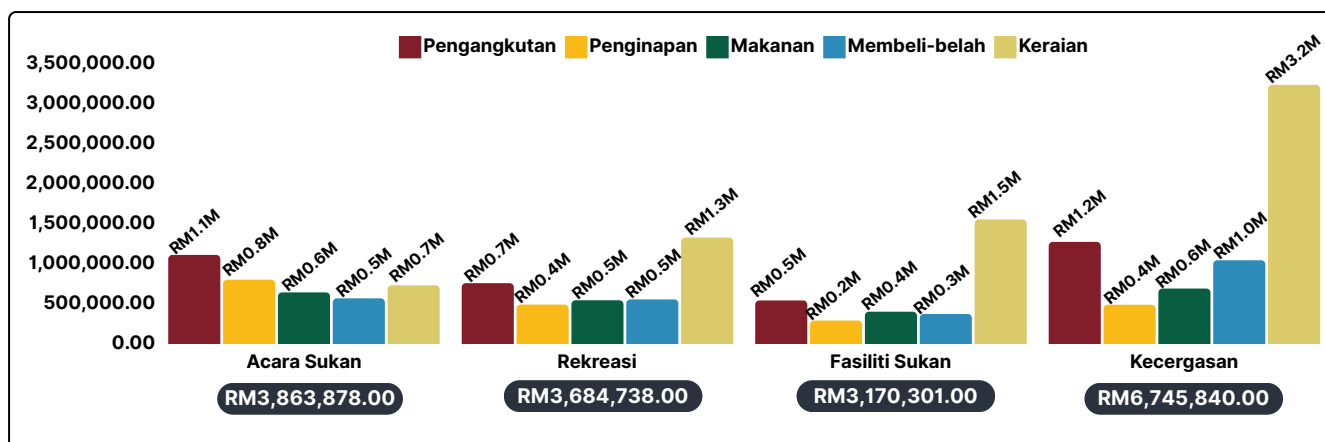
RM7,993,447,843.59**JUMLAH PERBELANJAAN KESELURUHAN
(CENSUS)**

	Acara Sukan	Rekreasi	Fasiliti Sukan	Kecergasan
Bilangan Responden (G)	4,868	4,003	4,000	3,359
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM3,863,878.00	RM3,684,738.00	RM3,170,301.00	RM6,745,840.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM793.73	RM920.49	RM792.58	RM2,008.29
Census (I)	188,653	1,008,400	1,263,055	2,945,000
Jumlah Perbelanjaan (Census) (J = H x I)	RM149,739,545.69	RM928,222,116.00	RM1,001,072,131.90	RM5,914,414,050.00

Secara keseluruhannya, jumlah perbelanjaan keseluruhan berdasarkan *census* bagi keempat-empat segmen adalah **RM7,993,447,843.59**. Segmen kecergasan mempunyai jumlah perbelanjaan tertinggi dengan jumlah RM5,914,414,050.00, diikuti dengan segmen fasiliti sukan dengan jumlah RM1,001,072,131.90, rekreasi dengan jumlah RM928,222,116.00, dan acara sukan dengan jumlah RM149,739,545.69.

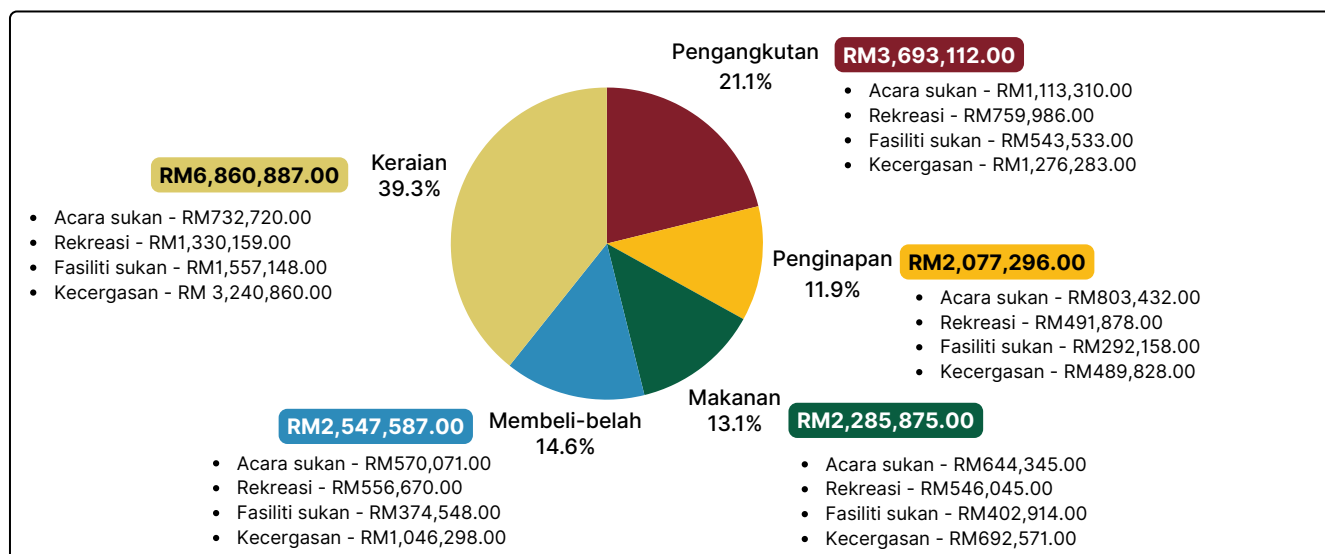
Purata perbelanjaan dan *census* yang tinggi berbanding segmen yang lain menyumbang kepada jumlah perbelanjaan yang tinggi bagi segmen kecergasan.

CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN - SEGMENT



Setiap perbelanjaan terbahagi kepada lima kategori iaitu pengangkutan, penginapan, makanan, membeli-belah dan keraian. Berdasarkan rajah di atas, keraian adalah perbelanjaan paling tinggi bagi segmen fasiliti sukan, segmen rekreasi, dan segmen kecergasan manakala pengangkutan adalah perbelanjaan paling tinggi bagi segmen acara sukan. Selain itu, segmen kecergasan mempunyai perbelanjaan tertinggi berbanding segmen lain dengan jumlah **RM6,745,840.00**.

CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN - KESELURUHAN (KATEGORI PERBELANJAAN)



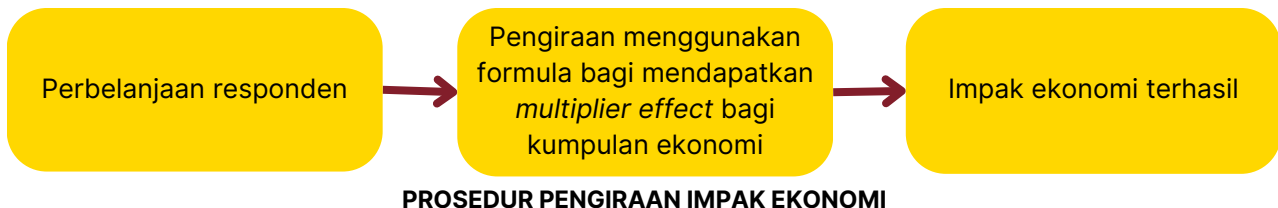
Analisis carta pai menunjukkan corak perbelanjaan keseluruhan segmen industri sukan. Hasil analisis menunjukkan bahawa **keraian** mencatatkan jumlah perbelanjaan tertinggi dengan **39.3% (RM6,860,887.00)** diikuti **pengangkutan** dengan **21.2% (RM3,693,112.00)**, **membeli-belah** **14.6% (RM2,547,587.00)**, **makanan** **13.1% (RM2,285,875.00)** dan **penginapan** dengan **11.9% (RM2,077,296.00)**.

Secara keseluruhan, keraian merupakan kategori yang banyak dibelanjakan bagi keempat-empat segmen.

PENGIRAAN IMPAK EKONOMI (SEKSYEN C)

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan perbelanjaan dengan menganalisis perbelanjaan penggunaan akhir isi rumah terhadap industri sukan. Soal selidik perbelanjaan pengguna yang berstruktur telah digunakan dalam kajian ini. Soal selidik ini juga mengambil kira aspek pendapatan pengguna bagi mengenal pasti sektor ekonomi utama.



Menurut kajian oleh Bank Negara Malaysia, *Marginal Propensity to Consume* (MPC) didapati berbeza, iaitu dari 0.81 bagi mereka yang berpendapatan kurang daripada RM1,000, hingga 0.25 bagi mereka yang berpendapatan lebih daripada RM10,000. Berdasarkan panduan ini, pakar ekonomi yang terlibat dalam projek ini turut merujuk kepada sumber-sumber lain dan memutuskan bahawa nilai MPC yang paling sesuai ialah 0.66. Penentuan nilai ini bertujuan memastikan laporan kesan *Multiplier Effect* (ME) yang diperolehi daripada data kajian yang dikumpulkan adalah tepat. Formula berikut adalah digunakan untuk mengira MPC.

$$MPC = \frac{\text{Perubahan Jumlah Penggunaan}}{\text{Perubahan Jumlah Pendapatan}}$$

ME berlaku apabila terdapat perubahan kecil dalam tahap pendapatan dalam sektor kerajaan atau sektor swasta. Dengan perubahan peningkatan tahap pendapatan ini dijangka tenaga buruh yang terlibat dapat berbelanja lebih dan menyumbang semula kepada kitaran ekonomi negara melalui pembelian barangan dan perkhidmatan yang ditawarkan. ME ini berlaku apabila pengusaha yang menawarkan barangan dan perkhidmatan juga meningkatkan penggunaan dan perbelanjaan dengan pertambahan pendapatan mereka. Kitaran ini berterusan dalam ekonomi dan dinamakan ME walaupun pada asalnya hanya berlaku perubahan kecil terhadap pendapatan tenaga kerja sektor kerajaan atau swasta. Formula di bawah adalah formula bagi ME.

$$ME = \frac{1}{1 - MPC}$$

Semakin tinggi nilai MPC, semakin tinggi ME. Hal ini memberi impak yang besar terhadap ekonomi seterusnya memberi kesan positif terhadap Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK). Berdasarkan nilai MPC di Malaysia iaitu, ME di Malaysia adalah 2.94 seperti pengiraan di bawah:

$$ME = \frac{1}{1 - 0.66} = 2.94$$

DAPATAN KAJIAN

ANALISIS IMPAK EKONOMI

ANALISIS IMPAK EKONOMI KESELURUHAN

RM23,500,736,660.16
MULTIPLIER EFFECT KESELURUHAN

	Acara Sukan	Rekreasi	Fasiliti Sukan	Kecergasan
Bilangan Responden (G)	4,868	4,003	4,000	3,359
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM3,863,878.00	RM3,684,738.00	RM3,170,301.00	RM6,745,840.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM793.73	RM920.49	RM792.58	RM2,008.29
Census (I)	188,653	1,008,400	1,263,055	2,945,000
Jumlah Perbelanjaan (Census)(J = H x I)	RM149,739,545.69	RM928,222,116.00	RM1,001,072,131.90	RM5,914,414,050.00
Multiplier Effect (MPC=0.66, K=2.94) (Jx2.94)	RM440,234,264.33	RM2,728,973,021.04	RM2,943,152,067.79	RM17,388,377,307.00

Secara keseluruhannya, jumlah keseluruhan *multiplier effect* bagi keempat-empat segmen adalah **RM23,500,736,660.16**. Segmen **kecergasan** mempunyai *multiplier effect* tertinggi dengan jumlah **RM17,388,377,307.00**, diikuti dengan segmen **fasiliti sukan** dengan jumlah **RM2,943,152,067.79**, **rekreasi** dengan jumlah **RM2,728,973,021.04**, dan **acara sukan** dengan jumlah **RM440,234,264.33**.

Purata perbelanjaan dan *census* yang tinggi berbanding segmen yang lain menyumbang kepada jumlah *multiplier effect* yang tinggi bagi segmen kecergasan.

ANALISIS IMPAK EKONOMI ACARA SUKAN

	MOTOGP	SUKMA	LTdL
Bilangan Responden (G)	1,061	1,611	2,196
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM1,203,991.00	RM1,759,217.00	RM900,670.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM1134.77	RM1,092.00	RM410.14
Census* (I)	163,567	13,286	11,800
Jumlah Perbelanjaan (Census) (J = H x I)	RM185,610,924.59	RM14,508,312.00	RM4,839,652.00

Secara keseluruhannya, MotoGP mempunyai jumlah perbelanjaan berdasarkan *census* tertinggi dengan jumlah RM185,610,924.59, diikuti SUKMA dengan jumlah RM14,508,312.00, dan LTdL dengan jumlah RM4,839,652.00.

Malahan, MotoGP juga mempunyai purata perbelanjaan dan *census* yang tertinggi berbanding acara sukan yang lain membuktikan bahawa acara ini banyak menyumbang kepada ekonomi industri sukan berbanding acara lain.

*Untuk sumber data *census*, sila rujuk **muka surat 3**.

ANALISIS IMPAK EKONOMI REKREASI, FASILITI SUKAN, DAN KECERGASAN

	Rekreasi		Fasiliti Sukan		Kecergasan	
	Kerajaan	Swasta	Kerajaan	Swasta	Kerajaan	Swasta
Bilangan Responden (G)	3,065	938	2,480	1,520	2,482	877
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM2,631,825.00	RM1,052,913.00	RM1,792,763.00	RM1,377,538.00	RM4,083,486.00	RM2,662,354.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM858.67	RM1,122.51	RM722.89	RM 906.28	RM1,645.24	RM3,035.75
Census* (I)	58,400	950,000	635,967	627,088	2,840,000	105,000
Jumlah Perbelanjaan (Census) (J = H x I)	RM50,146,328.00	RM1,066,384,500.00	RM459,734,184.63	RM568,317,312.64	RM4,672,481,600.00	RM318,753,750.00

Rekreasi

Secara keseluruhannya, **swasta** mempunyai jumlah perbelanjaan berdasarkan *census* tertinggi dengan jumlah **RM1,066,384,500.00**, berbanding **kerajaan** dengan jumlah **RM50,146,328.00**. Hal ini kerana, purata perbelanjaan dan *census* swasta lebih tinggi berbanding kerajaan.

Fasiliti Sukan

Secara keseluruhannya, **swasta** mempunyai jumlah perbelanjaan berdasarkan *census* tertinggi dengan jumlah **RM568,317,312.64**, berbanding **kerajaan** dengan jumlah **RM459,734,184.63**. Hal ini kerana, purata perbelanjaan swasta lebih tinggi berbanding kerajaan.

Kecergasan

Secara keseluruhannya, **kerajaan** mempunyai jumlah perbelanjaan berdasarkan *census* tertinggi dengan jumlah **RM4,672,481,600.00**, berbanding swasta dengan jumlah **RM318,753,750.00**. Purata perbelanjaan bagi swasta lebih tinggi berbanding kerajaan, namun bilangan *census* yang tinggi bagi kerajaan menyebabkan jumlah perbelanjaan berdasarkan *census* bagi kerajaan lebih tinggi berbanding swasta.

POTENSI PELUANG PEKERJAAN (SEKSYEN C)

METODOLOGI

Setiap perbelanjaan responden adalah mengikut sektor ekonomi berdasarkan kod dan klasifikasi DOSM. Lima sektor ekonomi yang terlibat iaitu:

Perdagangan borong dan runcit
Membeli-belah sukan (barangan sukan)
Cenderamata acara
Membeli-belah (bukan barangan sukan)

Pengangkutan dan penyimpanan
Pengangkutan sendiri (termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada)
Pengangkutan awam
Bayaran perkhidmatan pengangkutan (kereta kabel/tram/kereta buggy)

Makanan, minuman dan penginapan
Makanan dan minuman
Penginapan

Maklumat dan komunikasi
Bayaran khidmat nasihat kecergasan perundingan profesional (fisioterapi, nutrisi, dll.)
Pembelajaran kecergasan secara <i>self-learning</i> melalui aplikasi, langganan video, media cetak, langganan saluran TV, dll.

Perkhidmatan lain
Bayaran masuk berserta pakej aktiviti (sukan dan rekreasi/kesenian/warisan/persembahan hiburan/pameran)
Bayaran aktiviti permainan sukan dan rekreasi (taman tema dalam dan luar)
Sewaan peralatan sukan dan rekreasi (peralatan snorkeling dan menyelam/set golf)
Sewaan tapak
Pemandu pelancong rekreasi
Perkhidmatan spa & urutan sukan
Yuran Keahlian (bulanan)
Bayaran aktiviti/perkhidmatan (sewaan peralatan)
Bayaran khidmat nasihat perundingan profesional (jurulatih, kedi, dll.)
Bayaran aktiviti/perkhidmatan (latihan peribadi, latihan berkumpulan, rawatan, dll.)
Keperluan rawatan dan terapi untuk sukan dan senaman (<i>Menza, Counterpain</i> , minyak tomoi, pek ais, dll.)
Bayaran yuran pertandingan

Formula di bawah merupakan kaedah bagi menentukan jumlah pekerjaan dalam sektor ekonomi tertentu. Si mewakili jumlah perbelanjaan di dalam sektor ekonomi (i) manakala Ri mewakili jumlah purata pekerja yang terlibat di dalam sektor ekonomi (i). Ri akan berdasarkan data statistik daripada laporan Statistik Guna Tenaga Suku Tahun Ketiga 2023 (DOSM, 2023).

$$1 \quad \text{Purata Perbelanjaan} = \text{Jumlah Perbelanjaan} / \text{Bilangan Responden mengikut Segmen}$$

$$2 \quad \text{Jumlah Anggaran Perbelanjaan} = \sum (\text{Purata Perbelanjaan} \times \text{Census mengikut Segmen Sukan})$$

$$3 \quad \text{Jumlah Perbelanjaan Sektor Ekonomi (Si)} = \text{Jumlah Anggaran Perbelanjaan} \times \text{Multiplier Effect}$$

$$4 \quad \text{Potensi Peluang Pekerjaan Mengikut Sektor Ekonomi (i)} = \text{Jumlah Perbelanjaan Sektor Ekonomi (Si)} / \text{Jumlah Purata Pekerja Sektor Ekonomi (Ri)}$$

$$\text{Jumlah Pekerja} = \sum \frac{S_i}{R_i}$$

DAPATAN KAJIAN

ANALISIS POTENSI PELUANG PEKERJAAN

POTENSI PELUANG PEKERJAAN MENGIKUT SEKTOR EKONOMI (i)

Sektor Ekonomi	Impak Perbelanjaan	Bilangan Pekerja*	Jumlah Potensi Peluang Pekerjaan
Perdagangan borong dan runcit	RM4,739,932,891.03	1,657,700	2,859 (6.67%)
Makanan, minuman dan penginapan	RM4,626,753,975.72	790,800	5,851 (13.66%)
Pengangkutan dan penyimpanan	RM4,524,899,499.75	409,400	11,053 (25.81%)
Maklumat dan komunikasi	RM1,749,063,183.00	230,900	7,575 (17.69%)
Perkhidmatan lain	RM7,860,122,304.01	507,300	15,494 (36.17%)
Jumlah Keseluruhan Potensi Peluang Pekerjaan			42,832

42,832
PELUANG PEKERJAAN

*Rujukan statistik guna tenaga suku tahun ketiga 2023 (Muka surat 60).

Berdasarkan jadual ini terdapat potensi 42,832 pekerjaan baharu yang dihasilkan dalam pelbagai sektor ekonomi setahun. Sektor perkhidmatan lain menjadi penyumbang terbesar dengan 15,494 pekerjaan baharu (36.17%), diikuti oleh sektor pengangkutan dan penyimpanan dengan 11,053 pekerjaan baharu (25.81%). Diikuti dengan, sektor maklumat dan komunikasi menyumbang 7,575 pekerjaan baharu (17.69%), dan sektor makanan, minuman dan penginapan menyumbang 5,851 pekerjaan baharu (13.66%). Akhir sekali, sektor perdagangan borong dan runcit menjadi penyumbang terendah dengan 2,859 pekerjaan baharu (6.67%). Dengan jumlah pekerjaan baharu yang telah terhasil dalam sektor ekonomi, dapat disimpulkan bahawa industri sukan memberikan sumbangan yang signifikan terhadap peningkatan peluang pekerjaan di Malaysia.

KESIMPULAN

OBJEKTIF 1: Analisis Pendapatan Setahun Mengikut Segmen Sukan telah menghasilkan beberapa kesimpulan penting. Dari data yang diperoleh, jumlah pendapatan tahunan keseluruhan bagi keempat-empat segmen adalah **RM8,160,842,159.20**. Selain itu, **segmen kecergasan mendominasi jumlah pendapatan industri sukan negara**, dengan menghasilkan pendapatan tahunan tertinggi berjumlah **RM4,369,820,450.00**. Ini menggambarkan keprihatinan masyarakat terhadap pentingnya aktiviti berkaitan kecergasan. Segmen fasiliti sukan dan segmen rekreasi juga menunjukkan pendapatan yang tinggi, masing-masing berjumlah RM1,948,312,860.00 dan RM1,529,248,684.00, manakala segmen acara sukan menunjukkan pendapatan yang lebih rendah, berjumlah RM313,460,165.20. Kesimpulannya, pemegang taruh perlu memberi tumpuan kepada segmen kecergasan dalam usaha meningkatkan pendapatan industri sukan negara. Di samping itu, mereka juga perlu memberi perhatian serius dan menilai semula perancangan untuk segmen acara sukan bagi meningkatkan pendapatan negara.

OBJEKTIF 2: Corak perbelanjaan secara keseluruhan menggambarkan bahawa industri sukan mempunyai kepelbagaian corak perbelanjaan dalam lima kategori utama. Secara keseluruhannya, jumlah perbelanjaan adalah **RM7,993,447,843.59**. Kategori **keraian** menunjukkan perbelanjaan terbesar, iaitu sebanyak **39.3%** atau **RM6,860,887.00**, menandakan penekanan pada penjualan barang-barang sukan. Kategori pengangkutan, membeli-belah, dan makanan juga memainkan peranan penting dalam ekosistem perbelanjaan industri sukan, menunjukkan bahawa perkhidmatan logistik, aktiviti membeli-belah seperti pembelian cenderamata, dan penjualan makanan sesuai diadakan semasa aktiviti sukan. Walaupun penginapan adalah kategori perbelanjaan terendah, ia tetap relevan dan signifikan. Kesimpulannya, pemahaman mendalam mengenai corak perbelanjaan ini adalah penting untuk pemegang taruh industri sukan dalam merancang strategi yang efektif untuk memenuhi keperluan pelanggan dan memastikan daya saing. Corak perbelanjaan individu dalam industri sukan berbeza mengikut kategori perbelanjaan (pengangkutan, penginapan, makanan, membeli-belah, dan keraian) serta tahap kepentingannya bergantung pada jenis aktiviti sukan yang dilakukan.

OBJEKTIF 3: Analisis impak ekonomi membuktikan pentingnya industri sukan dalam ekonomi secara keseluruhan. Dengan **jumlah multiplier effect** yang besar, iaitu **RM23,500,736,660.16**, menunjukkan bahawa setiap ringgit yang dibelanjakan dalam industri sukan menghasilkan nilai tambah yang signifikan dalam ekonomi. Ini menandakan bahawa industri sukan bukan hanya penting dari segi gaya hidup, tetapi juga sebagai pemacu ekonomi yang kuat. Segmen kecergasan memiliki impak ekonomi yang paling signifikan dalam industri sukan. Segmen ini merupakan penggerak utama ekonomi dalam industri sukan, disebabkan oleh gabungan purata perbelanjaan yang tinggi dan jumlah populasi yang besar dalam segmen tersebut. Oleh itu, jelas bahawa segmen kecergasan memainkan peranan dominan dalam ekonomi industri sukan, sementara segmen-segmen lain juga memberikan sumbangan yang signifikan. Ini menunjukkan bahawa strategi pembangunan dan pengurusan industri sukan di Malaysia harus memberi perhatian khusus kepada segmen kecergasan.

OBJEKTIF 4: Analisis impak pekerjaan memberikan gambaran mengenai sumbangan industri sukan dalam mewujudkan peluang pekerjaan baharu. Sebanyak **42,832 potensi pekerjaan dijangka diwujudkan** hasil daripada aktiviti industri sukan. Daripada jumlah tersebut, sektor perkhidmatan lain mendahului dalam mewujudkan peluang pekerjaan baharu, iaitu 36.17%, diikuti oleh sektor pengangkutan dan penyimpanan serta sektor maklumat dan komunikasi yang juga memberikan sumbangan signifikan. Kesimpulannya, industri sukan bukan hanya memberikan manfaat dari segi ekonomi, tetapi juga dalam mewujudkan peluang pekerjaan baharu, terutama dalam sektor perkhidmatan.

Penyelidikan terkini mengenai *trend* kehadiran acara sukan dan corak perbelanjaan menunjukkan beberapa perubahan utama telah berlaku. Salah satu *trend* utama adalah peningkatan fokus terhadap **pengalaman keseluruhan** berbanding sekadar hanya menonton perlawanan sukan atau menyertai aktiviti sukan tanpa melibatkan elemen tambahan. Pengunjung kini mencari pengalaman yang lebih komprehensif yang merangkumi hiburan, membeli-belah, makan, dan interaksi sosial ketika menyertai acara sukan dan rekreasi. Perubahan ini ketara terutamanya dikalangan generasi muda, yang sangat menghargai pengalaman yang diperolehi sambil dapat dikongsikan di media sosial.

LIMITASI KAJIAN

Kekangan Sumber

Kewangan, masa, dan tenaga kerja yang terhad.

Kaedah Pengumpulan Data Terhad

Kajian hanya mengumpul data dari individu dan tidak melibatkan data organisasi.

Ketidakupayaan Mengawal Pemboleh Ubah Luaran

Faktor luar seperti perubahan *trend* sukan dan ekonomi tidak dapat dikawal. Mungkin menjejaskan konsistensi dapatan kajian.

CADANGAN KAJIAN

Penglibatan Lebih Luas Dalam Segmen Sukan

Kajian ini hanya melibatkan empat segmen utama. Untuk penilaian yang lebih menyeluruh, kajian akan datang boleh melibatkan lebih banyak segmen industri sukan seperti segmen sukan ekstrem, *e-Sport*, atau industri media berkaitan sukan. Ini dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai kepelbagaian pendapatan dan perbelanjaan dalam industri sukan.

Memperluas Skop Pengumpulan Data

Kajian ini terhad kepada individu yang berumur 21 tahun ke atas. Kajian masa depan boleh melibatkan responden dari pelbagai peringkat umur, termasuk golongan remaja yang juga aktif dalam aktiviti sukan. Ini akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang *trend* dalam kalangan semua lapisan masyarakat.

Analisis Impak Sosial

Selain daripada impak ekonomi, kajian akan datang boleh menilai impak sosial industri sukan, seperti kesan terhadap kesihatan fizikal dan mental, kesepaduan komuniti, dan pengurangan jenayah.

Tingkatkan Penyertaan Organisasi

Kajian ini hanya fokus kepada corak perbelanjaan individu. Penglibatan organisasi sukan, kelab, dan syarikat berkaitan sukan dalam kajian ini akan memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang ekonomi industri sukan dari sudut pandangan korporat.

RUMUSAN KAJIAN

Secara rumusan, kajian ini bertujuan untuk mengukur impak ekonomi industri sukan berdasarkan empat segmen, iaitu acara sukan, rekreasi, fasiliti sukan, dan kecergasan. Kajian ini dilaksanakan melalui empat **objektif utama: mengenal pasti corak pendapatan dalam industri sukan, mengenal pasti corak perbelanjaan dalam industri sukan, mengukur impak industri sukan terhadap ekonomi negara, dan mengukur potensi industri sukan terhadap sektor pekerjaan.**

Soal selidik merupakan instrumen yang digunakan dalam kajian ini, yang melibatkan responden berumur 21 tahun ke atas. Kajian ini berdasarkan persampelan populasi daripada 14 negeri, mengikut data Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) tahun 2020. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa **jumlah pendapatan industri sukan berdasarkan pendapatan responden ialah RM8,160,842,159.20. Jumlah keseluruhan perbelanjaan bagi keempat-empat segmen adalah RM7,993,447,843.59, manakala jumlah keseluruhan multiplier effect bagi keempat-empat segmen adalah RM23,500,736,660.16.** Selain itu, kajian ini mendapati terdapat **42,832 potensi pekerjaan baharu** yang dihasilkan dalam pelbagai sektor ekonomi setiap tahun. Kajian ini juga menunjukkan bahawa pendapatan industri sukan diterajui oleh segmen kecergasan.

Tambahan pula, kajian ini diharapkan dapat melengkapkan data untuk industri sukan di Malaysia, di mana data Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) berkaitan akaun satelit menunjukkan maklumat tentang organisasi, manakala kajian ini tertumpu pada dapatan isi rumah atau individu. Diharapkan hasil kajian ini dapat membantu Kementerian Belia dan Sukan (KBS) serta pihak berkepentingan lain dalam merangka strategi yang lebih baik untuk memperkasa industri sukan di Malaysia, sekali gus membawa industri ini ke arah yang lebih komprehensif dan dinamik.