

2022 - 2023

LAPORAN KAJIAN IMPAK EKONOMI INDUSTRI SUKAN MALAYSIA



PRAKATA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh dan Salam Sejahtera.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kerana dengan izin dan limpah kurnia-Nya, Laporan Kajian Impak Ekonomi Industri Sukan Malaysia telah berjaya diterbitkan. Laporan ini merupakan hasil kajian yang komprehensif yang bertujuan untuk mengukur impak ekonomi industri sukan berdasarkan empat segmen iaitu acara sukan, rekreasi, fasiliti sukan, dan kecergasan. Laporan ini menyentuh pelbagai aspek termasuk demografi responden, corak pendapatan dan perbelanjaan dalam industri sukan, impak industri sukan terhadap ekonomi negara dan potensi peluang pekerjaan industri sukan. Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan input yang bermanfaat kepada pihak Kementerian Belia dan Sukan (KBS) bagi mengukur keberkesanan perancangan dan strategi yang telah dilaksanakan dalam usaha membawa industri sukan negara ke arah yang lebih komprehensif dan dinamik.

Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Kementerian Belia dan Sukan (KBS), Majlis Sukan Negara (MSN), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) dan Jabatan Belia Sukan (JBS), kumpulan penyelidik, pembantu penyelidik, enumerator, sektor kerajaan dan swasta serta mana-mana pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjalankan kajian ini. Tanpa komitmen dan usaha keras semua pihak, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan dalam tempoh yang telah ditetapkan.

Diharapkan kajian ini dapat memberi sumbangan dalam membangunkan industri sukan serta dapat dijadikan panduan kearah Malaysia yang cemerlang dan berdaya saing di peringkat global.

Sekian, terima kasih.

DR SITI AISHAH BINTI WAHAB
KETUA PENYELIDIK

ISI KANDUNGAN

01	Pengenalan	01
02	Metodologi	03
03	Analisis	10
04	Data Kajian Pasaran	26
05	Kesimpulan	36
06	Kumpulan Penyelidik	56
07	Rujukan	
08	Lampiran	

SENARAI JADUAL

Jadual 1 : Sampel populasi bagi setiap negeri.....	3
Jadual 2 : Bilangan soalan pada seksyen C bagi setiap segmen.....	5
Jadual 3 : Analisis pendapatan setahun mengikut segmen sukan.....	15
Jadual 4 : Corak perbelanjaan Segmen Industri Sukan keseluruhan.....	16
Jadual 5 : Analisis impak ekonomi mengikut Segmen Industri Sukan.....	19
Jadual 6 : Analisis impak ekonomi mengikut Segmen Acara Sukan.....	20
Jadual 7 : Analisis impak ekonomi mengikut Segmen Rekreasi.....	20
Jadual 8 : Analisis impak ekonomi mengikut Segmen Fasiliti Sukan.....	21
Jadual 9 : Analisis impak ekonomi mengikut Segmen Kecergasan.....	21
Jadual 10 : Purata perbelanjaan.....	22
Jadual 11 : Jumlah anggaran perbelanjaan.....	23
Jadual 12 : Jumlah perbelanjaan sektor ekonomi (Si).....	24
Jadual 13 : Potensi peluang pekerjaan mengikut Sektor Ekonomi (i).....	25

SENARAI RAJAH

Rajah 1 : Segmen sukan.....	6
Rajah 2 : Prosedur pengiraan impak ekonomi.....	7
Rajah 3 : Pembersihan data.....	9
Rajah 4 : Bilangan dan peratusan responden mengikut jantina.....	10
Rajah 5 : Kadar umur responden.....	10
Rajah 6 : Kadar bilangan isi rumah.....	10
Rajah 7 : Bilangan dan peratusan responden mengikut negeri menetap.....	11
Rajah 8 : Senarai negara asal responden bagi lain-lain negeri.....	11
Rajah 9 : Bilangan dan peratusan responden mengikut bangsa.....	12
Rajah 10 : Bilangan responden mengikut pendapatan.....	12
Rajah 11 : Kekerapan aktiviti sukan dan rekreasi sebulan.....	13
Rajah 12 : Penyertaan dalam aktiviti sukan dan rekreasi.....	13
Rajah 13 : Bilangan responden mengikut taraf pendidikan.....	14
Rajah 14 : Bilangan responden mengikut pekerjaan.....	14
Rajah 15 : Perbelanjaan segmen sukan.....	17
Rajah 16 : Corak perbelanjaan industri sukan keseluruhan (kategori).....	18
Rajah 17 : Perbelanjaan segmen sukan setahun (2022).....	27
Rajah 18 : Perbelanjaan segmen sukan mengikut jantina.....	28
Rajah 19 : Perbelanjaan keperluan sukan mengikut umur.....	29
Rajah 20 : Perbelanjaan keseluruhan keperluan sukan mengikut bangsa.....	30
Rajah 21 : Perbelanjaan keperluan sukan mengikut bangsa.....	31
Rajah 22 : Perbelanjaan keperluan sukan mengikut pendapatan isi rumah.....	32
Rajah 23 : Perbelanjaan keperluan sukan mengikut negeri menetap.....	33
Rajah 24 : Perbelanjaan keperluan sukan tertinggi mengikut negeri dan kategori perbelanjaan..	34
Rajah 25 : Perbelanjaan keperluan sukan mengikut kekerapan aktiviti seminggu.....	35

SENARAI FORMULA

Formula 1 : Pengiraan pendapatan Industri Sukan.....	5
Formula 2 : Formula <i>Marginal Propensity To Consume</i>	7
Formula 3 : Formula <i>Multiplier Effect</i>	7
Formula 4 : Pengiraan <i>Multiplier Effect</i>	8
Formula 5 : Pengiraan potensi peluang pekerjaan.....	9

DEFINISI AKRONIM

Akronim	Definisi Akronim
KBS	Kementerian Belia dan Sukan
DOSM	<i>Department of Statistics Malaysia</i>
MSN	Majlis Sukan Negara
UiTM	Universiti Teknologi MARA
JBS	Jabatan Belia Sukan
MotoGP	Grand Prix Moto
SUKMA	Sukan Malaysia
LTdL	Le Tour de Langkawi
MOTAC	Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya
MPC	<i>Marginal Propensity to Consume</i>
ME	<i>Multiplier Effect</i>
KDNK	Keluaran Dalam Negara Kasar
MSIC	<i>Malaysian Standard Industrial Classification</i>
NGO	Pertubuhan Bukan Kerajaan
OKU	Orang Kurang Upaya
PKS	Perusahaan Kecil dan Sederhana
LRT	<i>Light Rail Transit</i>
Si	Jumlah Perbelanjaan Sektor Ekonomi
Ri	Jumlah Purata Pekerja Sektor Ekonomi
i	Potensi Peluang Pekerjaan Mengikut Sektor Ekonomi

PENGENALAN



PENDAHULUAN

Sukan bukan lagi sekadar aktiviti kesenggangan, tetapi telah menjadi salah satu pemacu utama dalam pertumbuhan ekonomi global. Pengaruhnya terhadap ekonomi dapat dilihat dengan terbentuknya aliran pendapatan yang signifikan melalui pelbagai saluran seperti penjualan tiket, hak penyiaran sukan, pemasaran produk, dan perkhidmatan berkaitan sukan. Industri sukan telah memberikan sumbangan penting terhadap landskap ekonomi dengan kewujudan pelbagai peluang perniagaan. Selain itu, hak penyiaran acara sukan dapat membantu penganjur mendapat pendapatan melalui transaksi jutaan ringgit dengan menjual hak penyiaran kepada stesen TV atau platform *streaming*. Aktiviti sukan juga turut menjadi pendorong utama aktiviti pelancongan, meningkatkan kunjungan pelancong ke destinasi yang menjadi tuan rumah kepada acara sukan tersebut.

Di Malaysia impak sukan terhadap ekonomi Malaysia telah menjadi semakin penting dan signifikan. Industri sukan di Malaysia telah berkembang dengan pesat, meliputi pelbagai segmen seperti acara sukan, rekreasi, fasiliti sukan serta kecergasan. Pertumbuhan semua segmen ini telah mencipta peluang perniagaan baru dan meningkatkan aliran pendapatan dalam ekonomi domestik. Penglibatan dalam aktiviti sukan dan rekreasi juga membuka peluang pekerjaan yang besar. Malaysia semakin menjadi destinasi sukan yang popular, menjadi hos kepada acara-acara sukan antarabangsa seperti Sukan Asia Tenggara, Le Tour de Langkawi, MotoGP, Kejohanan Golf Terbuka Malaysia, dan lain-lain. Kedatangan atlet, penyokong, dan pengunjung luar negara untuk menyertai atau menyaksikan acara sukan telah menyumbang kepada pertumbuhan industri pelancongan negara.

Kementerian Belia dan Sukan Malaysia (KBS) serta pihak swasta juga telah melabur dalam pembangunan infrastruktur sukan yang moden, termasuk stadium, gelanggang, pusat latihan, dan kemudahan sukan lain. Sebagai contoh pembinaan stadium untuk menyokong acara sukan seperti Sukan SEA atau Kejohanan Bola Sepak Antarabangsa melibatkan pelaburan yang besar dalam industri pembinaan. Perkara ini bukan hanya dapat mewujudkan peluang pekerjaan sementara semasa pembinaan, tetapi juga memberikan peluang pekerjaan jangka panjang dalam bidang penyelenggaraan dan pengurusan stadium selepasnya sekaligus menyumbang kepada pengurangan kadar pengangguran. Keseluruhannya, impak ekonomi sukan adalah luas dan kompleks. Industri sukan bukan hanya menjadi wadah hiburan, tetapi juga merupakan pemangkin utama dalam pertumbuhan ekonomi global. Oleh itu, penting untuk diberikan fokus dan pengiktirafan yang sewajarnya terhadap peranan yang dimainkannya dalam membentuk landskap ekonomi negara.

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 KBS mengukur keberkesanan perancangan dan strategi yang telah dilaksanakan dalam usaha membawa industri sukan negara ke arah yang lebih komprehensif dan dinamik.

OBJEKTIF

Kajian ini mempunyai empat objektif utama iaitu:

- 1 Mengenal pasti corak pendapatan dalam industri sukan.
- 2 Mengenal pasti corak perbelanjaan dalam industri sukan.
- 3 Mengukur impak industri sukan terhadap ekonomi negara.
- 4 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 segmen acara sukan, rekreasi, fasiliti sukan, dan kecergasan. Persampelan kajian tertumpu pada corak perbelanjaan yang dilakukan oleh individu dan tidak melibatkan organisasi. Sasaran responden bagi soal selidik ini juga berbeza berdasarkan pada segmen tersebut:

1. **Segmen acara sukan** merujuk kepada penonton yang menghadiri acara sukan Grand Prix Moto (MotoGP), Le Tour de Langkawi (LTdL) dan Sukan Malaysia (SUKMA).
2. **Segmen rekreasi** tertumpu kepada aktiviti rekreasi darat, air dan udara yang dilakukan oleh pengunjung seperti di taman negara, taman negeri, taman laut, taman tema dan taman botani.
3. **Segmen fasiliti sukan** memfokuskan kepada aktiviti yang melibatkan pengguna di pelbagai fasiliti sukan seperti kelab golf, stadium, kompleks sukan, padang sukan, gelanggang sukan, pusat boling dan pusat akuatik.
4. **Segmen kecergasan** memfokuskan kepada aktiviti yang melibatkan pengguna seperti di gimnasium, kelas kecergasan, aktiviti kecergasan luar dan pusat pemulihan kecederaan sukan.

METODOLOGI



LATAR BELAKANG KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan penyelidikan campuran:

- Kaedah Kualitatif
- 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.

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.

JADUAL 1: SAMPEL POPULASI BAGI SETIAP NEGERI

Bil	Negeri	Jumlah Penduduk (> 21 tahun)	Bilangan Responden (Anggaran)	Bilangan Minimum (Cadangan)	Bilangan responden (Sebenar)
1	Johor	1,817,999	1,818	1,800	1,304
2	Kedah	1,146,492	1,146	1,100	1,706
3	Kelantan	1,049,527	1,049	1,000	949
4	Melaka	494,662	494	500	524
5	Negeri Sembilan	607,793	607	600	673
6	Pahang	823,981	824	800	824
7	Pulau Pinang	1,510,864	1,510	1,500	1,406
8	Perak	945,527	945	1,000	1,327
9	Perlis	150,221	150	200	353
10	Selangor	2,415,074	2,415	2,400	3,177
11	Terengganu	736,632	736	700	691
12	Sabah	1,117,337	1,117	1,100	880
13	Sarawak	1,220,960	1,220	1,200	878
14	Wilayah Persekutuan KL	847,793	847	800	1,290
15	Wilayah Persekutuan Labuan	28,356	28	30	28
16	Wilayah Persekutuan Putrajaya	27,306	27	30	142
17	Lain-lain	-	-	-	78
		14,940,524	14,940	14,760	16,230

METODOLOGI KAJIAN

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

01

Pembangunan Instrumen Kajian

Fasa ini melibatkan beberapa input iaitu:

- Kajian sorotan.
- Perbincangan kumpulan fokus.
- Pandangan pakar dalam bidang yang berkaitan.

02

Pengumpulan Data

- Kaedah persampelan: Persampelan rawak berstrata (*stratified sampling*).
- Pengumpulan data: Menggunakan borang soal selidik.
- Saiz sampel: Menggunakan jadual Cohen's (Cohen et al., 2017) dengan aras kebolehpercayaan 95%.

03

Analisis Impak Ekonomi

Terdapat tiga bahagian utama dalam analisis data iaitu:

- Analisis Data Eksploratif (*Exploratory Data Analysis*).
- Pengiraan impak ekonomi.
- Potensi industri sukan terhadap sektor pekerjaan.

TINJAUAN SOAL SELIDIK

Soal selidik tinjauan ini telah disusun dengan teliti menggunakan pendekatan dwi-cara (*mixed method*). Sebahagian besar item soal-selidik diambil daripada instrumen soal-selidik sedia ada di Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya (MOTAC), bagi memastikan keselarasan dengan piawaian dan penanda aras industri yang telah ditetapkan. Selain itu, bagi memenuhi keterangkuman dan relevansi soal selidik, item tambahan telah dimasukkan selepas temu-bual mendalam dengan pihak berkepentingan utama dilaksanakan. Ini kerana pandangan mereka adalah penting dalam memenuhi keperluan domain tertentu.

Untuk memastikan keberkesanan dan kesesuaian soal selidik, prosedur pengesahan telah dijalankan. Soal selidik ini telah menjalani ujian rintis (*pilot study*) terhadap sekumpulan responden sebenar bagi mengenalpasti sekiranya terdapat kekaburan atau ketidaktepatan dalam mentafsir item soal-selidik tersebut. Seterusnya, panel pakar bidang dengan teliti menilai kesahan kandungan soal selidik bagi memastikan kesesuaiannya dengan konstruk teori dan objektif penyelidikan. Proses ini bukan sahaja mengukuhkan keteguhan soal selidik tetapi juga meningkatkan kesesuaiannya untuk konteks penyelidikan yang dimaksudkan.

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.



Jadual 2 di bawah menunjukkan perbezaan bilangan soalan di bahagian Seksyen C mengikut segmen.

JADUAL 2: BILANGAN SOALAN PADA SEKSYEN C BAGI SETIAP SEGMENT

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

OBJEKTIF 1: PENGIRAAN CORAK PENDAPATAN INDUSTRI SUKAN (SEKSYEN A)

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

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

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

FORMULA 1: PENGIRAAN PENDAPATAN INDUSTRI SUKAN

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

OBJEKTIF 2: PENGIRAAN CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN (SEKSYEN C)

Analisis deskriptif corak perbelanjaan bagi empat segmen industri sukan.



RAJAH 1: SEGMENT 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

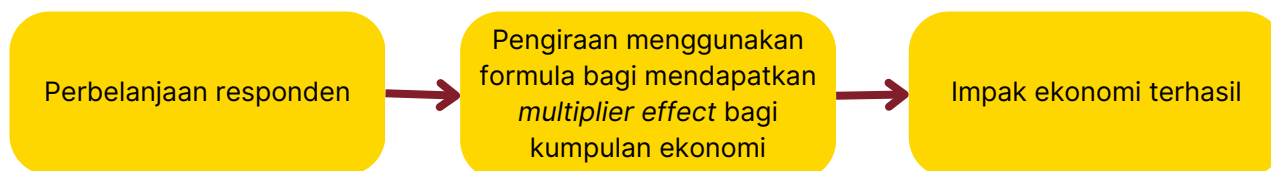
Makanan
Makanan dan minuman

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 <i>buggy</i>)
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</i> , <i>Counterpain</i> , minyak tomoi, pek ais, dll.)
Bayaran yuran pertandingan

OBJEKTIF 3: PENGIRAAN IMPAK EKONOMI (SEKSYEN C)

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.



RAJAH 2: PROSEDUR PENGIRAAN IMPAK EKONOMI

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.

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

FORMULA 2: FORMULA MARGINAL PROPENSITY TO CONSUME

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 buruh sektor kerajaan atau swasta. Formula 3 di bawah adalah formula bagi ME.

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

FORMULA 3: FORMULA MULTIPLIER EFFECT

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:

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

FORMULA 4: PENGIRAAN MULTIPLIER EFFECT

OBJEKTIF 4: PENGIRAAN POTENSI PELUANG PEKERJAAN (SEKSYEN C)

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

Perdagangan borong dan runcit	Perkhidmatan lain
Membeli-belah sukan (barangan sukan)	Bayaran masuk berserta pakej aktiviti (sukan dan rekreasi/kesenian/warisan/persembahan hiburan/pameran)
Cenderamata acara	Bayaran aktiviti permainan sukan dan rekreasi (taman tema dalam dan luar)
Membeli-belah (bukan barangan sukan)	Sewaan peralatan sukan dan rekreasi (peralatan snorkeling dan menyelam/set golf)
Makanan, minuman dan penginapan	Sewaan tapak
Makanan dan minuman	Pemandu pelancong rekreasi
Penginapan	Perkhidmatan spa dan urutan sukan
Pengangkutan dan penyimpanan	Yuran keahlian (bulanan)
Pengangkutan sendiri (termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada)	Bayaran aktiviti/perkhidmatan (sewaan peralatan)
Pengangkutan awam	Bayaran khidmat nasihat perundingan profesional (jurulatih, kedi, dll.)
Bayaran perkhidmatan pengangkutan (kereta kabel/tram/kereta <i>buggy</i>)	Bayaran aktiviti/perkhidmatan (latihan peribadi, latihan berkumpulan, rawatan, dll.)
Maklumat dan komunikasi	Keperluan rawatan dan terapi untuk sukan dan senaman (<i>Menza, Counterpain</i> , minyak tomoi, pek ais, dll.)
Bayaran khidmat nasihat kecergasan perundingan profesional (fisioterapi, nutrisi, dll.)	Bayaran yuran pertandingan
Pembelajaran kecergasan secara <i>self-learning</i> melalui aplikasi, langganan video, media cetak, langganan saluran TV, dll.	

Formula 5 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).

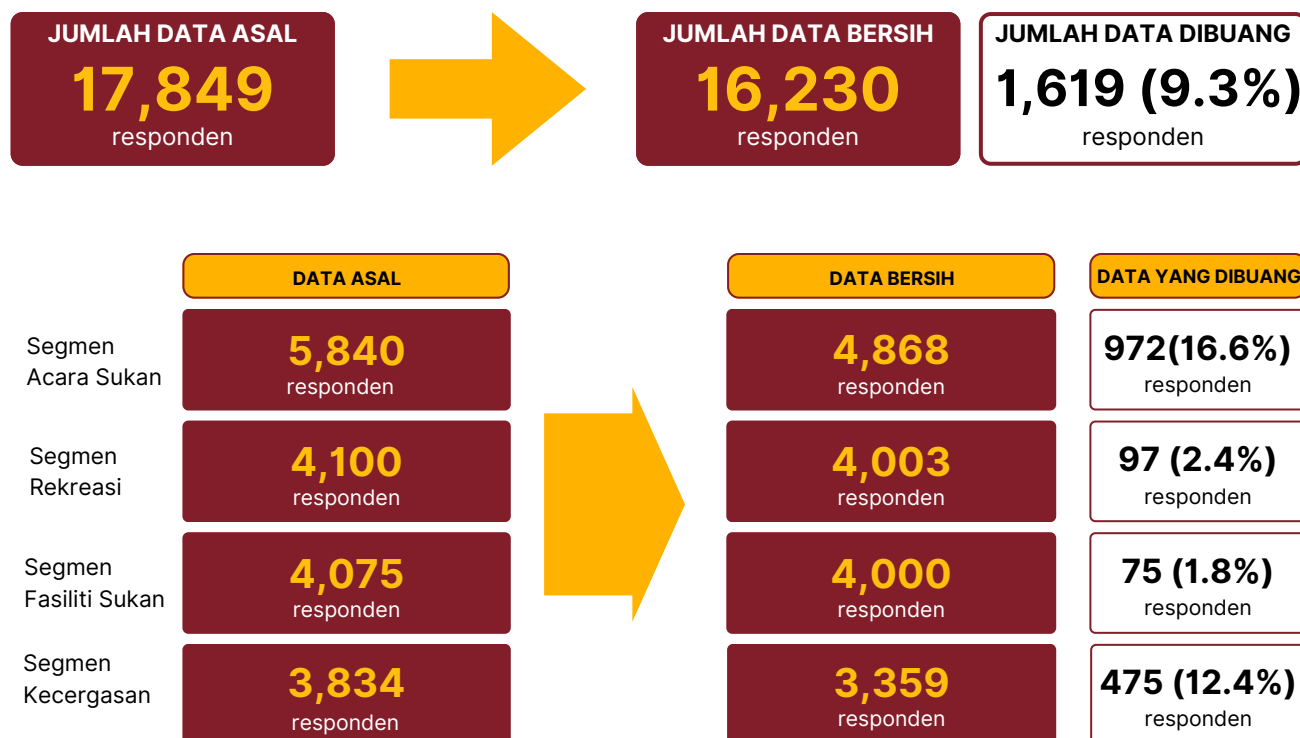
- 1 $Purata\ Perbelanjaan = \frac{Jumlah\ Perbelanjaan}{Bilangan\ Responden\ mengikut\ Segmen}$
- 2 $Jumlah\ Anggaran\ Perbelanjaan = \sum (Purata\ Perbelanjaan \times Census\ mengikut\ Segmen\ Sukan)$
- 3 $Jumlah\ Perbelanjaan\ Sektor\ Ekonomi\ (Si) = Jumlah\ Anggaran\ Perbelanjaan \times Multiplier\ Effect$
- 4 $Potensi\ Peluang\ Pekerjaan\ Mengikut\ Sektor\ Ekonomi\ (i) = \frac{Jumlah\ Perbelanjaan\ Sektor\ Ekonomi\ (Si)}{Jumlah\ Purata\ Pekerja\ Sektor\ Ekonomi\ (Ri)}$

$$Jumlah\ Pekerjaan = \sum \frac{S_i}{R_i}$$

FORMULA 5: PENGIRAAN POTENSI PELUANG PEKERJAAN

PEMBERSIHAN DATA

Jumlah data responden setelah pembersihan:



RAJAH 3: PEMBERSIHAN DATA

ANALYSIS

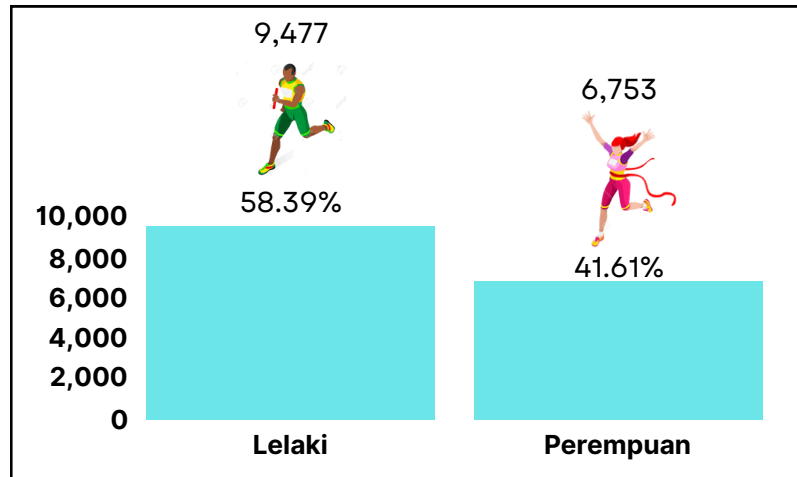




DEMOGRAFI

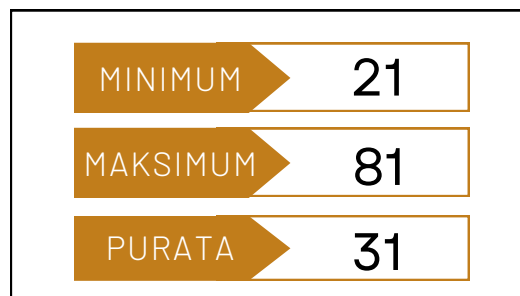
DEMOGRAFI RESPONDEN

Bahagian ini merupakan demografi responden yang menyertai kajian impak industri sukan. Rajah 4 menunjukkan majoriti responden adalah lelaki dengan peratusan 58.39% (9,477) manakala peratusan responden perempuan adalah 41.61% (6,753).



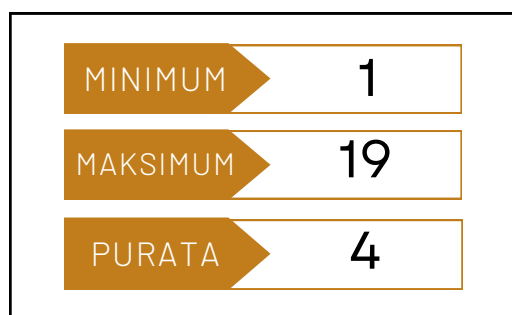
RAJAH 4: BILANGAN DAN PERATUSAN RESPONDEN MENGIKUT JANTINA

Dari segi umur responden, umur minimum responden yang menyertai soal selidik ini adalah 21 tahun dan umur maksimum adalah 81 tahun. Purata umur adalah 31 tahun (rujuk Rajah 5).



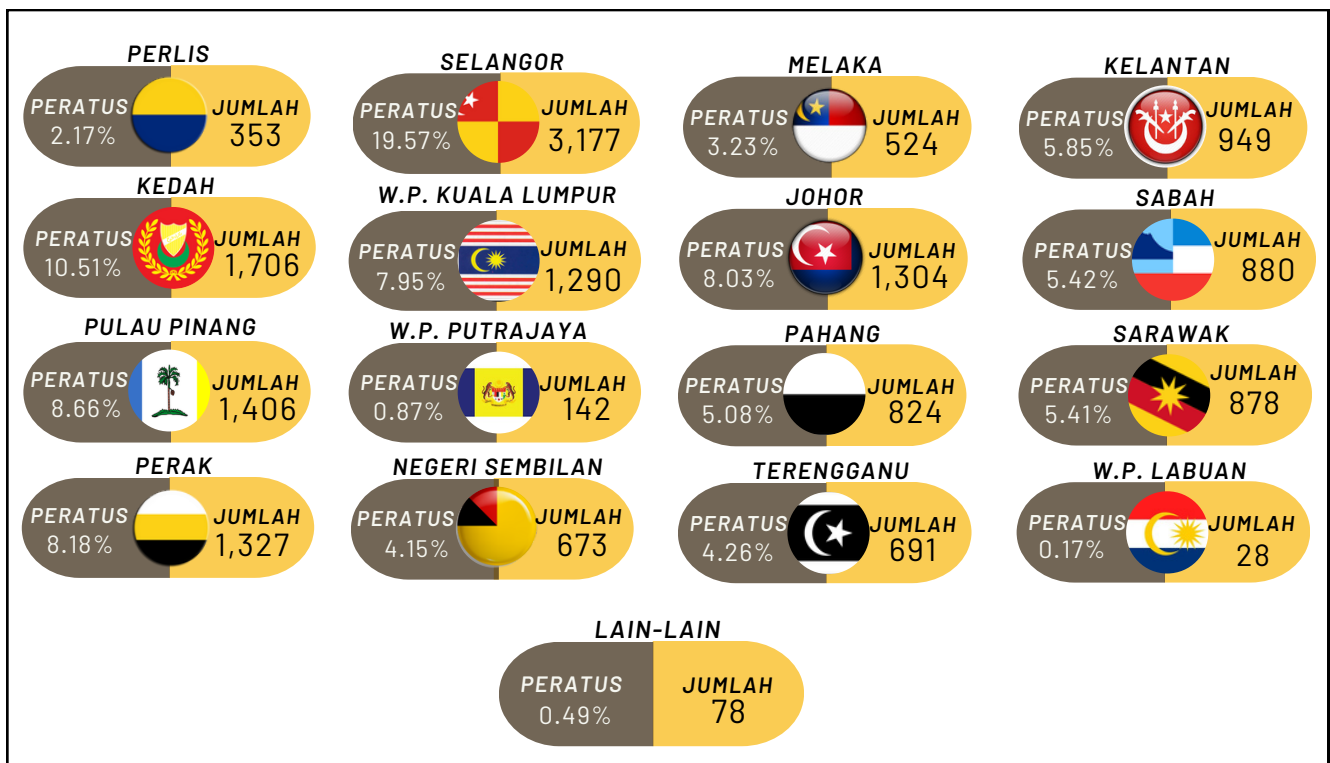
RAJAH 5: KADAR UMUR RESPONDEN

Rajah 6 menunjukkan bilangan isi rumah minimum ialah seorang dan bilangan isi rumah maksimum ialah 19 orang, dengan purata berjumlah 4 orang.



RAJAH 6: KADAR BILANGAN ISI RUMAH

Responden yang paling ramai menyertai soal selidik adalah dari negeri Selangor dengan peratusan 19.57% (3,177). Ini diikuti oleh Kedah dengan peratusan 10.51% (1,706) dan Perak dengan peratusan 8.18% (1,327). Manakala negeri yang mempunyai responden paling rendah adalah Wilayah Persekutuan Labuan dengan peratusan 0.17% (28) (rujuk Rajah 7).



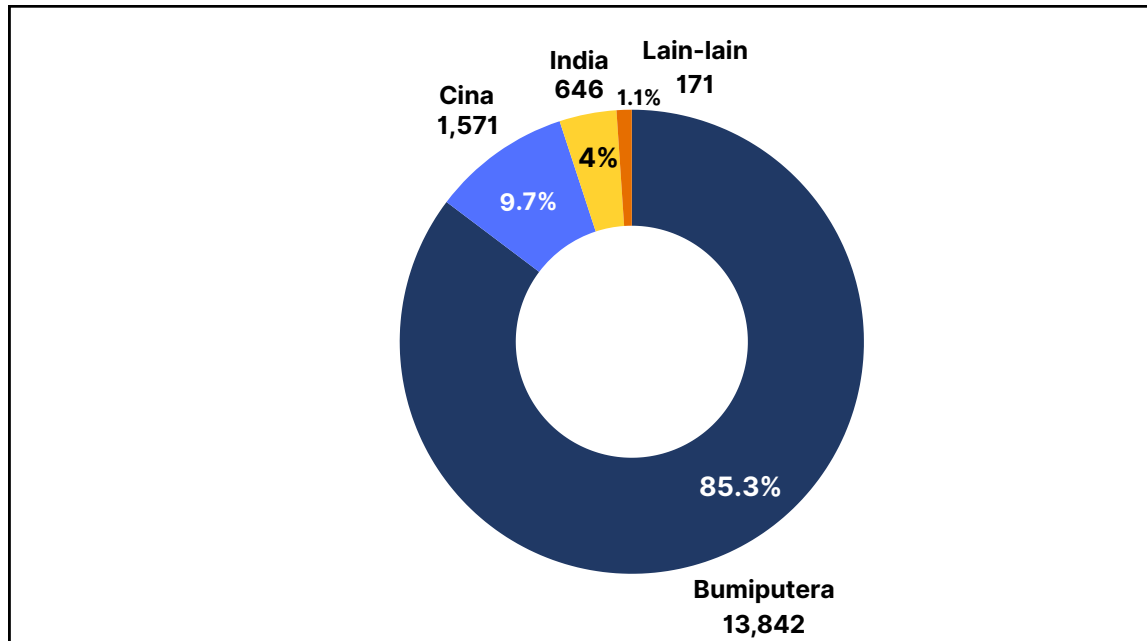
RAJAH 7: BILANGAN DAN PERATUSAN RESPONDEN MENGIKUT NEGERI MENETAP

Rajah 8 adalah senarai negara asal bagi responden dari lain-lain negeri.

Australia	Mesir	Itali	Rusia
Austria	Perancis	Jepun	Singapura
Belgium	India	Korea	Afrika Selatan
Brunei	Indonesia	Macedonia	Switzerland
Kanada	Iran	Belanda	Thailand
United Kingdom	Amerika Syarikat	Vietnam	

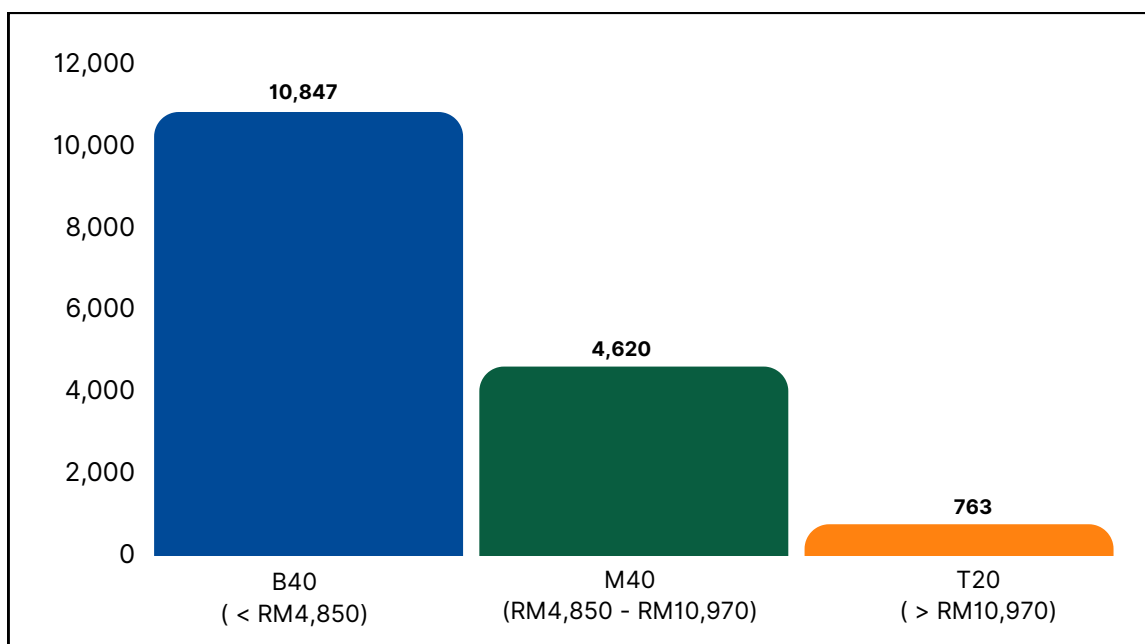
RAJAH 8: SENARAI NEGARA ASAL RESPONDEN BAGI LAIN-LAIN NEGERI

Berdasarkan Rajah 9, hasil analisis menunjukkan majoriti responden adalah Bumiputera dengan peratusan 85.3% (13,842), diikuti bangsa Cina dengan peratusan 9.7% (1,571), bangsa India dengan peratusan 4% (646), dan bangsa lain dengan peratusan 1.1% (171).



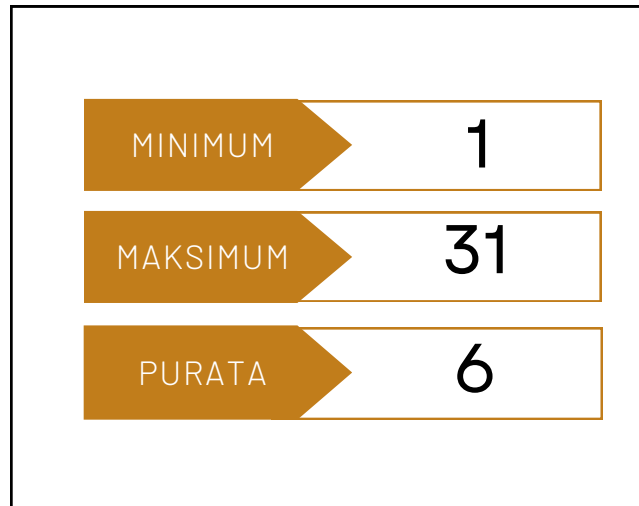
RAJAH 9: BILANGAN DAN PERATUSAN RESPONDEN MENGIKUT BANGSA

Rajah 10 menunjukkan majoriti pendapatan sebulan isi rumah ialah daripada kumpulan B40 dengan jumlah 10,847 responden, dan minoriti pendapatan sebulan isi rumah ialah daripada kumpulan T20 dengan jumlah 763 responden.



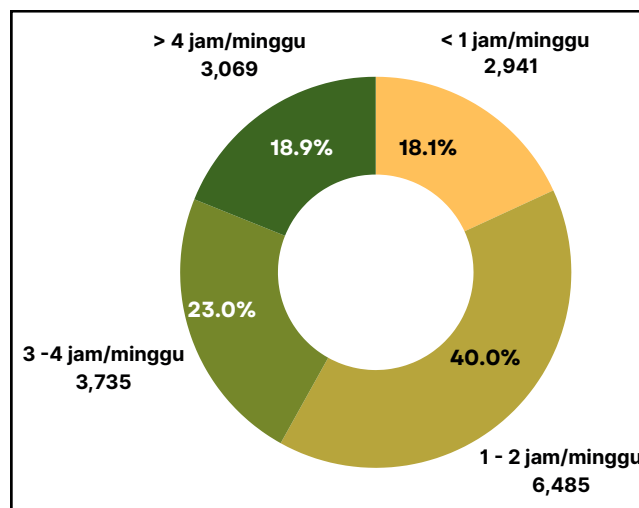
RAJAH 10: BILANGAN RESPONDEN MENGIKUT PENDAPATAN

Bagi kekerapan aktiviti sukan dan rekreasi sebulan, minimum kekerapan menjalankan aktiviti sukan dan rekreasi dalam sebulan adalah sekali manakala maksimum kekerapan menjalankan aktiviti dalam sebulan ialah 31 kali, dengan purata 6 kali sebulan (rujuk Rajah 11).



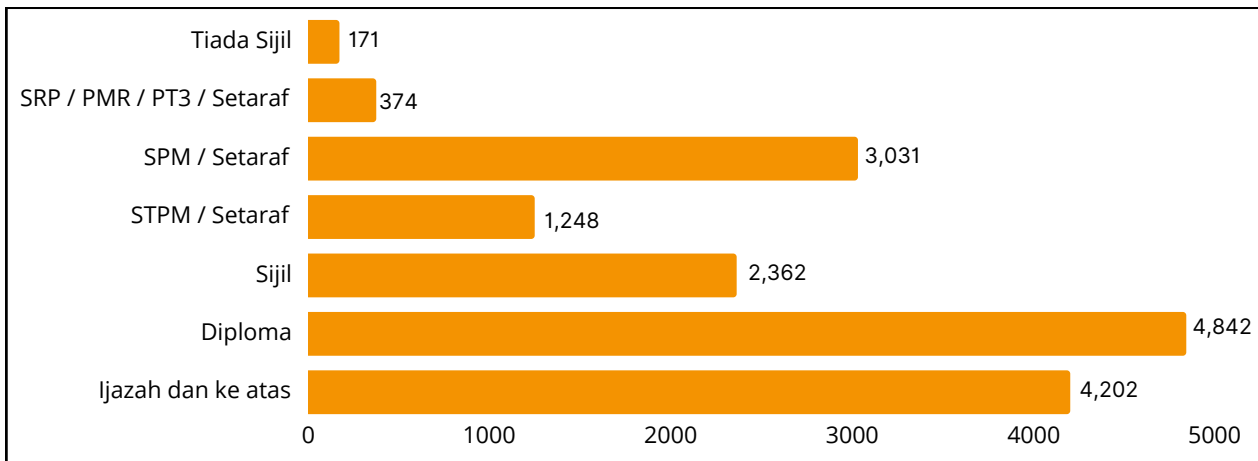
RAJAH 11: KEKERAPAN AKTIVITI SUKAN DAN REKREASI SEBULAN

Berdasarkan Rajah 12, majoriti penyertaan dalam aktiviti sukan dan rekreasi ialah 1 - 2 jam seminggu dengan peratusan 40.0% (6,485) dan minoriti penyertaan dalam aktiviti sukan dan rekreasi ialah kurang daripada 1 jam seminggu dengan peratusan 18.1% (2,941).



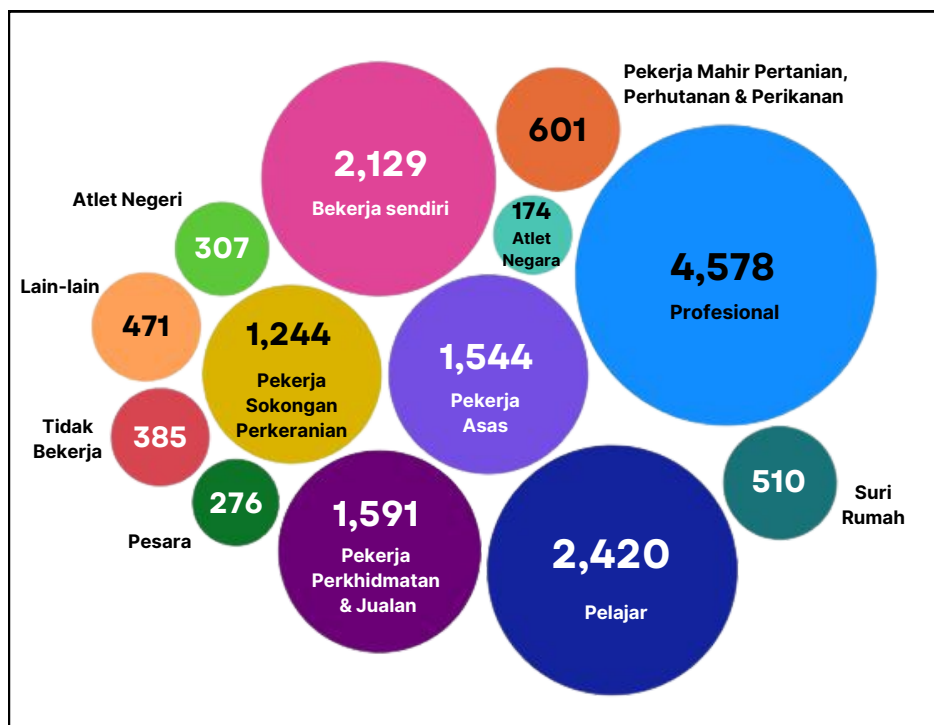
RAJAH 12: PENYERTAAN DALAM AKTIVITI SUKAN DAN REKREASI

Rajah 13 menunjukkan majoriti taraf pendidikan responden ialah diploma dengan peratusan 29.83% (4,842), diikuti ijazah dan ke atas dengan peratusan 25.89% (4,202), dan SPM dan setaraf dengan peratusan 18.68% (3,031). Tiada sijil merupakan minoriti taraf pendidikan dengan peratusan 1.05% (171).



RAJAH 13: BILANGAN RESPONDEN MENGIKUT TARAF PENDIDIKAN

Berdasarkan Rajah 14, hasil analisis menunjukkan majoriti pekerjaan responden ialah sebagai profesional seramai 4,578 responden, diikuti pelajar seramai 2,420 responden, dan bekerja sendiri seramai 2,129 responden. Manakala, tiga pekerjaan yang mempunyai bilangan responden terendah ialah atlet negeri seramai 307 responden, diikuti pesara seramai 276 responden dan sebagai atlet negara seramai 174 responden.



RAJAH 14: BILANGAN RESPONDEN MENGIKUT PEKERJAAN

OBJEKTIF 1

ANALISIS PENDAPATAN SETAHUN INDUSTRI SUKAN MENGIKUT SEGMENT

Merujuk kepada Jadual 3, analisis pendapatan setahun menunjukkan purata jumlah perbelanjaan responden bagi segmen acara sukan adalah paling tinggi berbanding segmen lain dengan purata perbelanjaan sebanyak RM1,661.57. Manakala, analisis anggaran jumlah pendapatan yang diperoleh daripada segmen kecergasan adalah paling tinggi berbanding segmen lain dengan pendapatan berjumlah sebanyak RM4,369,820,450.00. Secara keseluruhannya, jumlah pendapatan bagi keempat-empat segmen adalah RM8,160,842,159.20.

JADUAL 3: ANALISIS PENDAPATAN SETAHUN MENGIKUT SEGMENT SUKAN

	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
<i>Census</i>	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
Jumlah Pendapatan Keseluruhan	RM8,160,842,159.20			

Jumlah perbelanjaan setahun bagi segmen acara sukan adalah RM8,088,511.68 dengan setiap responden membelanjakan sebanyak RM1,661.57. Jumlah *census* bagi segmen acara sukan adalah seramai 188,653 orang. Anggaran jumlah pendapatan setahun yang diperoleh daripada segmen acara sukan adalah RM313,460,165.20.

Selain itu, segmen rekreasi menunjukkan perbelanjaan setahun berjumlah RM6,070,570.56 dengan setiap responden membelanjakan sebanyak RM1,516.51. Jumlah *census* bagi segmen rekreasi adalah seramai 1,008,400 orang. Anggaran jumlah pendapatan setahun yang diperoleh daripada segmen rekreasi adalah RM1,529,248,684.00.

Jumlah perbelanjaan setahun bagi segmen fasiliti sukan adalah RM6,170,167.62 dengan setiap responden membelanjakan sebanyak RM1,542.54. Jumlah *census* bagi segmen fasiliti sukan adalah seramai 1,263,055 orang. Anggaran jumlah pendapatan setahun yang diperoleh daripada segmen fasiliti sukan adalah RM1,948,312,860.00.

Manakala jumlah perbelanjaan setahun bagi segmen kecergasan adalah RM4,984,131.42 dengan setiap responden membelanjakan sebanyak RM1,483.81. Jumlah *census* bagi segmen kecergasan adalah seramai 2,945,000 orang. Anggaran jumlah pendapatan setahun yang diperoleh daripada segmen kecergasan adalah RM4,369,820,450.00.

Secara keseluruhannya, anggaran jumlah pendapatan yang paling tinggi adalah segmen kecergasan dengan jumlah sebanyak RM4,369,820,450.00, diikuti segmen fasiliti sukan sebanyak RM1,948,312,860.00, segmen rekreasi sebanyak RM1,529,248,684.00, dan akhir sekali adalah segmen acara sukan sebanyak RM313,460,165.20.

OBJEKTIF 2

CORAK PERBELANJAAN SEGMENT INDUSTRI SUKAN - KESELURUHAN

Jadual 4 menunjukkan jumlah perbelanjaan keseluruhan *census* mengikut segmen industri sukan. 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.

JADUAL 4: CORAK PERBELANJAAN SEGMENT INDUSTRI SUKAN 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
<i>Census</i> (I)	188,653	1,008,400	1,263,055	2,945,000
Jumlah Perbelanjaan (<i>Census</i>) ($J = H \times I$)	RM149,739,545.69	RM928,222,116.00	RM1,001,072,131.90	RM5,914,414,050.00
Jumlah Perbelanjaan Keseluruhan (<i>Census</i>)	RM7,993,447,843.59			

CORAK PERBELANJAAN SEGMENT INDUSTRI SUKAN

Rajah 15 menunjukkan corak perbelanjaan bagi keempat-empat segmen industri sukan mengikut kategori perbelanjaan.

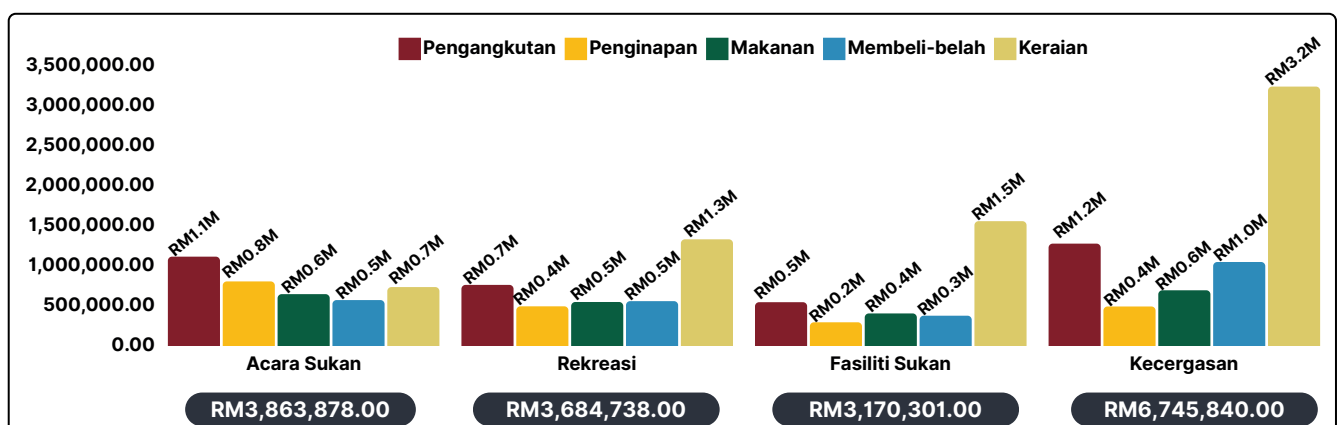
Bagi segmen acara sukan, pengangkutan mencatatkan jumlah perbelanjaan tertinggi sebanyak RM1,113,310.00, diikuti oleh penginapan dengan RM803,432.00, keraian sebanyak RM732,720.00, makanan sebanyak RM644,345.00, dan membeli-belah sebanyak RM570,071.00. Jumlah keseluruhan perbelanjaan bagi segmen ini adalah RM3,863,878.00.

Bagi segmen fasiliti sukan, keraian mencatatkan perbelanjaan paling tinggi sebanyak RM1,557,148.00, diikuti oleh pengangkutan sebanyak RM543,533.00, makanan sebanyak RM402,914.00, membeli-belah sebanyak RM374,548.00, dan penginapan sebanyak RM292,158.00. Jumlah keseluruhan perbelanjaan bagi segmen fasiliti sukan adalah RM3,170,301.00.

Bagi segmen rekreasi, perbelanjaan tertinggi juga adalah untuk keraian dengan jumlah RM1,330,159.00, diikuti oleh pengangkutan sebanyak RM759,986.00, membeli-belah sebanyak RM556,670.00, makanan sebanyak RM546,045.00, dan penginapan sebanyak RM491,878.00. Jumlah keseluruhan perbelanjaan bagi segmen rekreasi adalah RM3,684,738.00.

Bagi segmen kecergasan, keraian mendominasi perbelanjaan dengan jumlah RM3,240,860.00, diikuti oleh pengangkutan sebanyak RM1,276,283.00, membeli-belah sebanyak RM1,046,298.00, makanan sebanyak RM692,571.00, dan penginapan sebanyak RM489,828.00. Jumlah keseluruhan perbelanjaan bagi segmen kecergasan adalah RM6,745,840.00.

Secara keseluruhan, keraian merupakan perbelanjaan tertinggi dalam segmen fasiliti sukan, segmen rekreasi, dan segmen kecergasan, manakala pengangkutan adalah perbelanjaan terbesar bagi segmen acara sukan. Selain itu, segmen kecergasan mencatatkan jumlah perbelanjaan tertinggi berbanding dengan segmen-segmen lain.

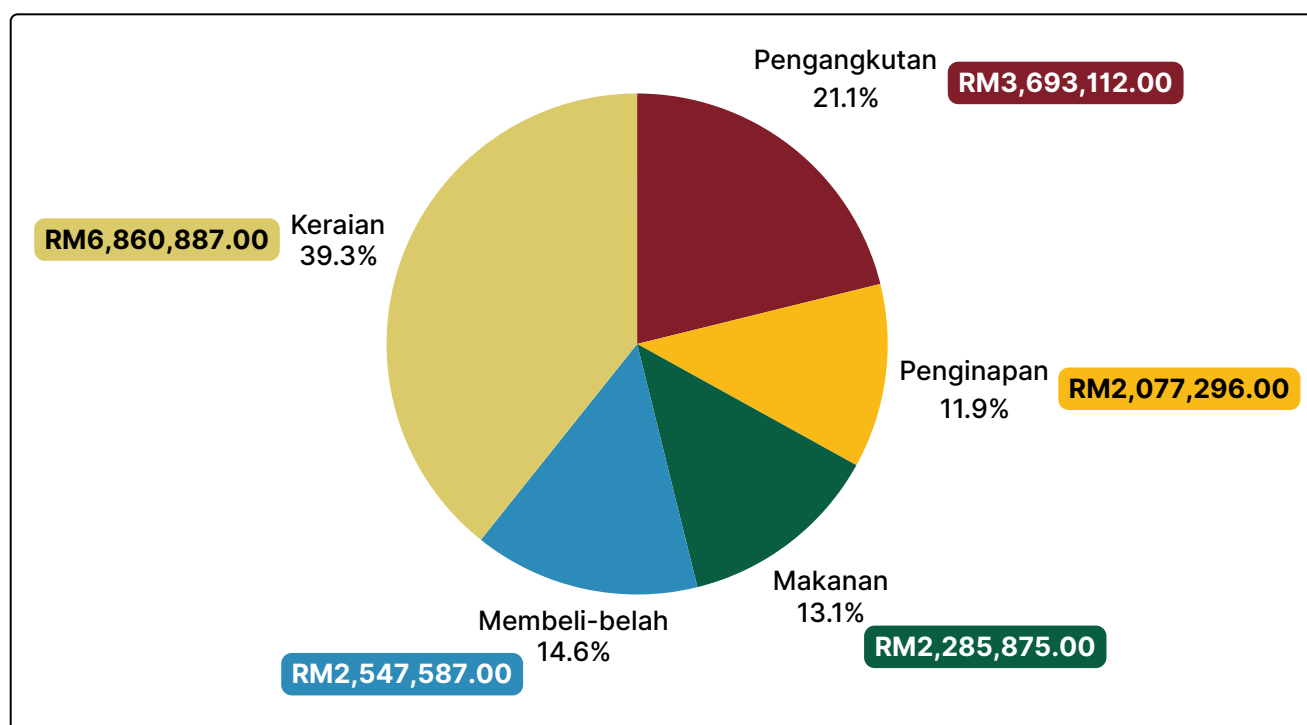


RAJAH 15: PERBELANJAAN SEGMENT SUKAN

CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN - KESELURUHAN (KATEGORI PERBELANJAAN)

Analisis carta pai menunjukkan corak perbelanjaan keseluruhan segmen industri sukan mengikut kategori perbelanjaan. 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.



RAJAH 16: CORAK PERBELANJAAN INDUSTRI SUKAN KESELURUHAN (KATEGORI)

Pengangkutan - Acara sukan - RM1,113,310.00 - Rekreasi - RM759,986.00 - Fasiliti sukan - RM543,533.00 - Kecergasan - RM1,276,283.00	Penginapan - Acara sukan - RM803,432.00 - Rekreasi - RM491,878.00 - Fasiliti sukan - RM292,158.00 - Kecergasan - RM489,828.00
Membeli-belah - Acara sukan - RM570,071.00 - Rekreasi - RM556,670.00 - Fasiliti sukan - RM374,548.00 - Kecergasan - RM1,046,298.00	Makanan - Acara sukan - RM644,345.00 - Rekreasi - RM546,045.00 - Fasiliti sukan - RM402,914.00 - Kecergasan - RM692,571.00
Keraian - Acara sukan - RM732,720.00 - Rekreasi - RM1,330,159.00 - Fasiliti sukan - RM1,557,148.00 - Kecergasan - RM3,240,860.00	

OBJEKTIF 3

ANALISIS IMPAK EKONOMI

Jadual 5 merupakan analisis impak ekonomi mengikut segmen sukan. 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. Hal ini membuktikan bahawa segmen ini banyak menyumbang kepada ekonomi industri sukan.

JADUAL 5: ANALISIS IMPAK EKONOMI MENGIKUT SEGMENT INDUSTRI SUKAN

	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
Multiplier Effect Keseluruhan	RM23,500,736,660.16			

Jadual 6 menunjukkan analisis impak ekonomi segmen acara sukan. Secara keseluruhan, MotoGP mencatatkan jumlah perbelanjaan tertinggi iaitu RM185,610,924.59, diikuti oleh SUKMA dengan jumlah RM14,508,312.00 dan LTdL dengan RM4,839,652.00. Selain itu, MotoGP juga mencatatkan purata perbelanjaan tertinggi berbanding acara sukan lain, sekali gus membuktikan bahawa acara ini memberi sumbangan yang signifikan kepada ekonomi industri sukan berbanding acara-acara sukan lain.

JADUAL 6: ANALISIS IMPAK EKONOMI MENGIKUT SEGMENT 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 ($H = F/G$)	RM1,134.77	RM1,092.00	RM410.14
<i>Census</i> * (I)	163,567	13,286	11,800
Jumlah Perbelanjaan (<i>Census</i>) ($J = H \times I$)	RM185,610,924.59	RM14,508,312.00	RM4,839,652.00

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

Jadual 7 menunjukkan analisis impak ekonomi segmen rekreasi. Secara keseluruhan pengunjung yang mengadakan aktiviti di bawah pengendali sektor swasta mencatatkan jumlah perbelanjaan tertinggi iaitu sebanyak RM1,066,384,500.00, berbanding yang melaksanakan aktiviti di bawah pengendalian sektor kerajaan mencatatkan jumlah RM50,146,328.00.

JADUAL 7: ANALISIS IMPAK EKONOMI MENGIKUT SEGMENT REKREASI

	Rekreasi	
	Kerajaan	Swasta
Bilangan Responden (G)	3,065	938
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM2,631,825.00	RM1,052,913.00
Purata Perbelanjaan ($H = F/G$)	RM858.67	RM1,122.51
<i>Census</i> * (I)	58,400	950,000
Jumlah Perbelanjaan (<i>Census</i>) ($J = H \times I$)	RM50,146,328.00	RM1,066,384,500.00

*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).

Berdasarkan Jadual 8, analisis impak ekonomi bagi segmen fasiliti sukan menunjukkan bahawa fasiliti di bawah pengendalian pihak swasta mencatatkan jumlah perbelanjaan census yang lebih tinggi berbanding kerajaan. Fasiliti swasta merekodkan jumlah perbelanjaan tertinggi sebanyak RM568,317,312.64, manakala fasiliti kerajaan mencatatkan RM459,734,184.63. Perbezaan ini dipengaruhi oleh purata perbelanjaan yang lebih tinggi di fasiliti sukan milik swasta berbanding kerajaan.

JADUAL 8: ANALISIS IMPAK EKONOMI MENGIKUT SEGMENT FASILITI SUKAN

	Fasiliti Sukan	
	Kerajaan	Swasta
Bilangan Responden (G)	2,480	1,520
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM1,792,763.00	RM1,377,538.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM722.89	RM 906.28
Census* (I)	635,967	627,088
Jumlah Perbelanjaan (Census) (J = H x I)	RM459,734,184.63	RM568,317,312.64

*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.

Jadual 9 menunjukkan analisis impak ekonomi segmen kecergasan. Secara keseluruhan, fasiliti kecergasan di bawah kerajaan mencatatkan jumlah perbelanjaan berdasarkan census tertinggi, iaitu RM4,672,481,600.00, berbanding fasiliti kecergasan swasta sebanyak RM318,753,750.00. Walaupun purata perbelanjaan di fasiliti swasta lebih tinggi, bilangan census yang jauh lebih besar di fasiliti kerajaan menunjukkan peranan penting fasiliti kecergasan kerajaan dalam menyediakan akses yang meluas kepada masyarakat. Ini membuktikan bahawa fasiliti kecergasan kerajaan memainkan peranan utama dalam menyokong aktiviti kecergasan dan meningkatkan impak ekonomi secara keseluruhan.

JADUAL 9: ANALISIS IMPAK EKONOMI MENGIKUT SEGMENT KECERGASAN

	Kecergasan	
	Kerajaan	Swasta
Bilangan Responden (G)	2,482	877
Jumlah Perbelanjaan (F)	RM4,083,486.00	RM2,662,354.00
Purata Perbelanjaan (H = F/G)	RM1,645.24	RM3,035.75
Census* (I)	2,840,000	105,000
Jumlah Perbelanjaan (Census) (J = H x I)	RM4,672,481,600.00	RM318,753,750.00

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

OBJEKTIF 4

ANALISIS IMPAK PEKERJAAN

Setiap perbelanjaan responden telah dikategorikan mengikut sektor ekonomi berdasarkan DOSM. Sektor ekonomi yang terlibat ialah perdagangan borong dan runcit; makanan, minuman dan penginapan; pengangkutan dan penyimpanan; maklumat dan komunikasi; dan perkhidmatan lain.

Berdasarkan Jadual 10, hasil analisis kajian menunjukkan sektor perkhidmatan lain bagi segmen kecergasan mempunyai jumlah purata perbelanjaan tertinggi berbanding sektor dan segmen lain manakala sektor perkhidmatan lain bagi segmen acara sukan mempunyai jumlah purata perbelanjaan terendah berbanding yang lain.

JADUAL 10: PURATA PERBELANJAAN

Acara Sukan			Rekreasi		Fasiliti Sukan		Kecergasan	
Bilangan responden	4,868		4,003		4,000		3,359	
Sektor Ekonomi	Jumlah	Purata	Jumlah	Purata	Jumlah	Purata	Jumlah	Purata
Perdagangan borong dan runcit	RM919,119.00	RM188.81	RM1,043,322.00	RM260.64	RM1,255,473.00	RM313.87	RM1,046,298.00	RM311.49
Makanan, minuman dan penginapan	RM1,447,777.00	RM297.41	RM1,037,923.00	RM259.29	RM695,072.00	RM173.77	RM1,182,399.00	RM352.01
Pengangkutan dan penyimpanan	RM1,113,310.00	RM228.70	RM815,089.00	RM203.62	RM543,533.00	RM135.88	RM1,276,283.00	RM379.96
Maklumat dan komunikasi	-	-	-	-	-	-	RM678,553.00	RM202.01
Perkhidmatan lain*	RM383,672.00	RM78.82	RM788,404.00	RM196.95	RM676,223.00	RM169.06	RM2,562,307.00	RM762.82
Jumlah berdasarkan responden	RM3,863,878.00		RM3,684,738.00		RM3,170,301.00		RM6,745,840.00	

Nota*

Perkhidmatan lain adalah aktiviti yang tidak termasuk dalam mana-mana kategori *Malaysian Standard Industrial Classification* (MSIC).

Berdasarkan Jadual 11, hasil analisis kajian menunjukkan perkhidmatan lain merekodkan jumlah anggaran perbelanjaan tertinggi berbanding sektor ekonomi lain dengan jumlah RM2,673,510,987.76, diikuti perdagangan borong dan runcit RM1,612,222,071.78, makanan, minuman dan penginapan RM1,573,725,842.08, pengangkutan dan penyimpanan RM1,539,081,462.50 dan maklumat dan komunikasi RM594,919,450.00. Jumlah anggaran perbelanjaan keseluruhan bagi kelima-lima sektor ekonomi ialah RM7,993,459,814.12.

JADUAL 11: JUMLAH ANGGARAN PERBELANJAAN

	Acara Sukan	Rekreasi	Fasiliti Sukan	Kecergasan	
Census	188,653	1,008,400	1,263,055	2,945,000	
Sektor Ekonomi	Acara Sukan	Rekreasi	Fasiliti Sukan	Kecergasan	Jumlah Anggaran Perbelanjaan
Perdagangan borong dan runcit	RM35,619,572.93	RM262,829,376.00	RM396,435,072.85	RM917,338,050.00	RM1,612,222,071.78
Makanan, minuman dan penginapan	RM56,107,288.73	RM261,468,036.00	RM219,481,067.35	RM1,036,669,450.00	RM1,573,725,842.08
Pengangkutan dan penyimpanan	RM43,144,941.10	RM205,330,408.00	RM171,623,913.40	RM1,118,982,200.00	RM1,539,081,462.50
Maklumat dan komunikasi	-	-	-	RM594,919,450.00	RM594,919,450.00
Perkhidmatan lain	RM14,869,629.46	RM198,604,380.00	RM213,532,078.30	RM2,246,504,900.00	RM2,673,510,987.76
Jumlah Anggaran Perbelanjaan Keseluruhan					RM7,993,459,814.12

Berdasarkan Jadual 12, analisis jumlah perbelanjaan sektor ekonomi menunjukkan bahawa sektor perkhidmatan lain mencatatkan impak perbelanjaan tertinggi sebanyak RM7,860,122,304.01, dengan jumlah anggaran perbelanjaan sebanyak RM2,673,510,987.76. Sektor perdagangan borong dan runcit merekodkan impak perbelanjaan kedua tertinggi, iaitu RM4,739,932,891.03, diikuti sektor makanan, minuman dan penginapan dengan RM4,626,753,975.72.

Sementara itu, sektor pengangkutan dan penyimpanan menyumbang impak perbelanjaan sebanyak RM4,524,899,499.75, manakala sektor maklumat dan komunikasi mencatatkan impak perbelanjaan sebanyak RM1,749,063,183.00. Secara keseluruhan, jumlah impak perbelanjaan bagi semua sektor ekonomi adalah RM23,500,771,853.51,

JADUAL 12: JUMLAH PERBELANJAAN SEKTOR EKONOMI (Si)

Sektor Ekonomi	Jumlah Anggaran Perbelanjaan	ME	Impak Perbelanjaan
Perdagangan borong dan runcit	RM1,612,222,071.78	2.94	RM4,739,932,891.03
Makanan, minuman dan penginapan	RM1,573,725,842.08	2.94	RM4,626,753,975.72
Pengangkutan dan penyimpanan	RM1,539,081,462.50	2.94	RM4,524,899,499.75
Maklumat dan komunikasi	RM594,919,450.00	2.94	RM1,749,063,183.00
Perkhidmatan lain	RM2,673,510,987.76	2.94	RM7,860,122,304.01
Jumlah Keseluruhan Impak Perbelanjaan			RM23,500,771,853.51

Berdasarkan Jadual 13, potensi peluang pekerjaan mengikut sektor ekonomi menunjukkan bahawa sektor perkhidmatan lain mencatatkan jumlah pekerjaan tertinggi dengan 15,494 pekerjaan (36.17%), diikuti oleh sektor pengangkutan dan penyimpanan dengan 11,053 pekerjaan (25.81%).

Sektor makanan, minuman dan penginapan menyumbang 5,851 pekerjaan (13.66%), manakala sektor maklumat dan komunikasi merekodkan 7,575 pekerjaan (17.69%). Sektor perdagangan borong dan runcit pula mencatatkan 2,859 pekerjaan (6.67%).

Secara keseluruhan, jumlah potensi peluang pekerjaan yang wujud bagi semua sektor ekonomi adalah sebanyak 42,832 pekerjaan. Ini menunjukkan bahawa industri sukan memberikan sumbangan yang signifikan terhadap peningkatan peluang pekerjaan di Malaysia, sekali gus menyokong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan tenaga kerja negara.

JADUAL 13: POTENSI PELUANG PEKERJAAN MENGIKUT SEKTOR EKONOMI (i)

Sektor Ekonomi	Jumlah Impak	Bilangan Pekerja*	Jumlah Pekerjaan Yang Wujud
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

*Rujukan statistik guna tenaga suku tahun ketiga 2023 (M/s 60)

DATA KAJIAN PASARAN



ANALISIS PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN

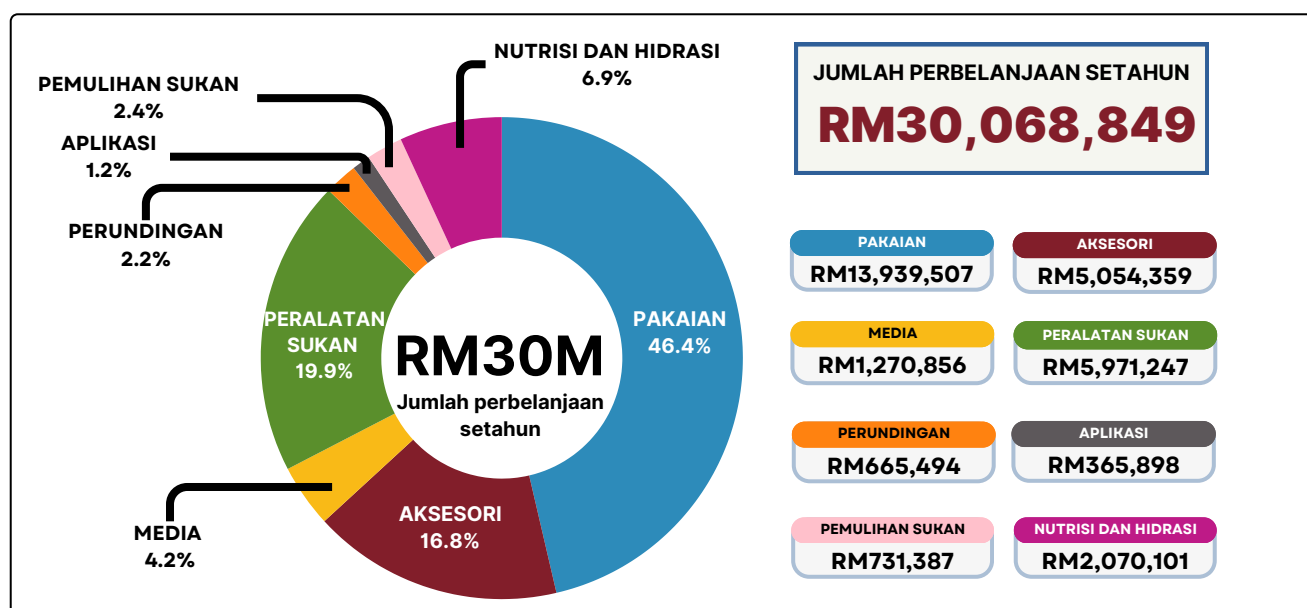
Analisis perbelanjaan keperluan sukan ini dibuat berdasarkan perbelanjaan tahunan responden dan jumlah sampel kajian seramai 16,230 responden. Penemuan analisis dalam bahagian ini diperoleh daripada soalan-soalan yang terkandung dalam Seksyen D, dan dikategorikan kepada lapan (8) kumpulan berikut iaitu:

Pakaian	Aksesori
Baju sukan	Topi sukan
Seluar sukan	Tudung sukan
Kasut sukan	Jam sukan
Stokin sukan	
Pakaian dalam sukan	
Media	Peralatan sukan
Hiburan sukan (TV sukan, laman web, majalah dll.)	Alat sukan (badminton, bola sepak dll.)
	Alat senaman/kecergasan (<i>dumbbell, treadmill</i> dll.)
Perundingan	Aplikasi
Latihan dan perundingan sukan	Aplikasi senaman/kecergasan
Pemulihan sukan	Nutrisi dan hidrasi
Rawatan dan terapi sukan dan segmen (urutan sukan, rehabilitasi sukan dll.)	Nutrisi dan makanan tambahan untuk bersukan

Berdasarkan Rajah 17, jumlah keseluruhan perbelanjaan keperluan sukan setahun pada tahun 2022 adalah sebanyak RM30,068,849.00. Analisis mendapati bahawa perbelanjaan tertinggi, iaitu 46.4% atau RM13,939,507.00, adalah untuk pembelian pakaian. Perbelanjaan seterusnya melibatkan pembelian peralatan sukan sebanyak 19.9% atau RM5,971,247.00, diikuti oleh pembelian alatan aksesori sebanyak 16.8% atau RM5,054,359.00.

Selain itu, 6.9% atau RM2,070,101.00 dibelanjakan untuk produk nutrisi dan hidrasi, manakala 4.2% atau RM1,270,856.00 digunakan untuk langganan program media. Perbelanjaan bagi rawatan pemulihan sukan mencatatkan 2.4% atau RM731,387.00, diikuti dengan aktiviti perundingan sebanyak 2.2% atau RM665,494.00. Perbelanjaan paling rendah adalah untuk pembelian aplikasi sukan dan rekreasi, iaitu 1.2% atau RM365,898.00.

Secara keseluruhan, perbelanjaan tertinggi adalah untuk kategori pakaian, diikuti oleh peralatan sukan dan aksesori, yang menunjukkan keutamaan keperluan dalam kalangan responden.



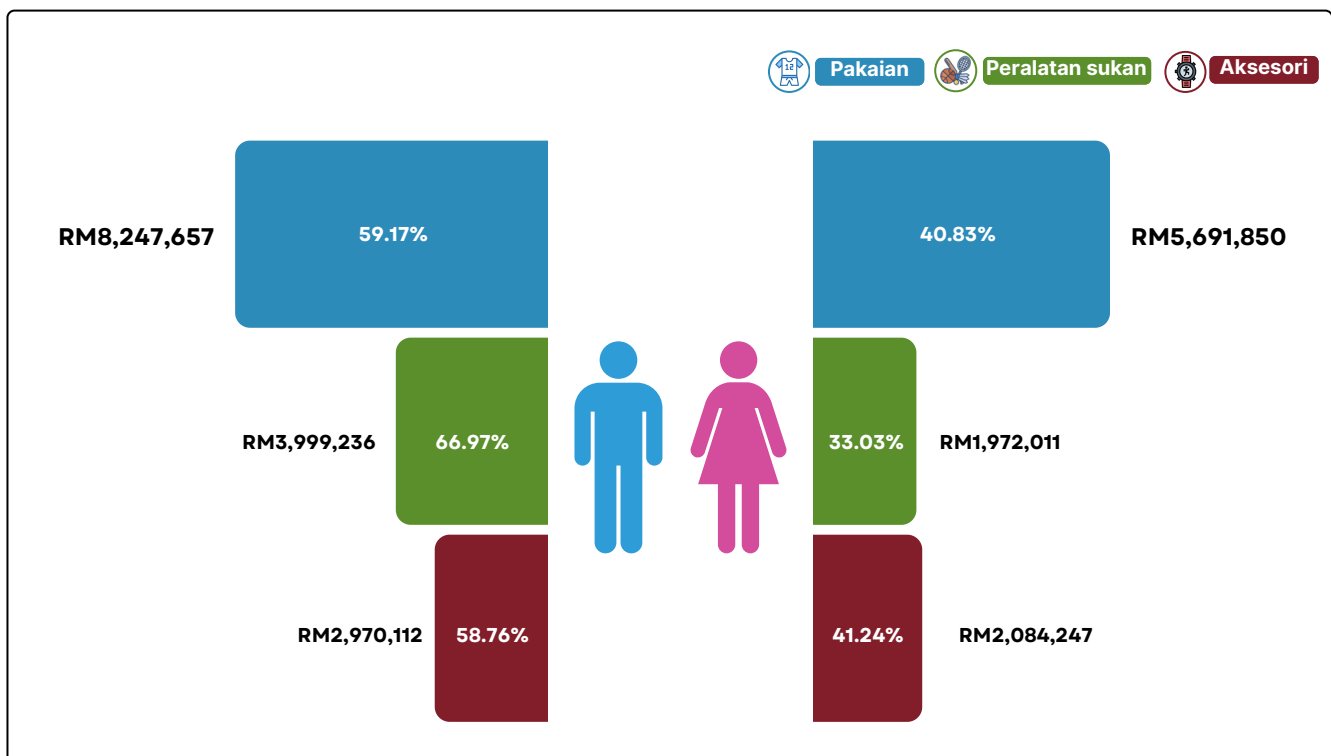
RAJAH 17: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN SETAHUN (2022)

Berdasarkan Rajah 18, jumlah perbelanjaan tahunan keperluan sukan mengikut jantina menunjukkan bahawa kategori pakaian mencatatkan perbelanjaan tertinggi bagi kedua-dua jantina. Responden lelaki membelanjakan sebanyak RM8,247,657 atau 59.17%, manakala responden perempuan membelanjakan RM5,691,850 atau 40.83%.

Bagi kategori peralatan sukan, responden lelaki mencatatkan perbelanjaan lebih tinggi dengan RM3,999,236 atau 66.97%, manakala responden perempuan membelanjakan sebanyak RM1,972,011 atau 33.03%.

Sementara itu, untuk kategori aksesori, responden lelaki membelanjakan RM2,970,112 atau 58.76%, manakala responden perempuan membelanjakan RM2,084,247 atau 41.24%.

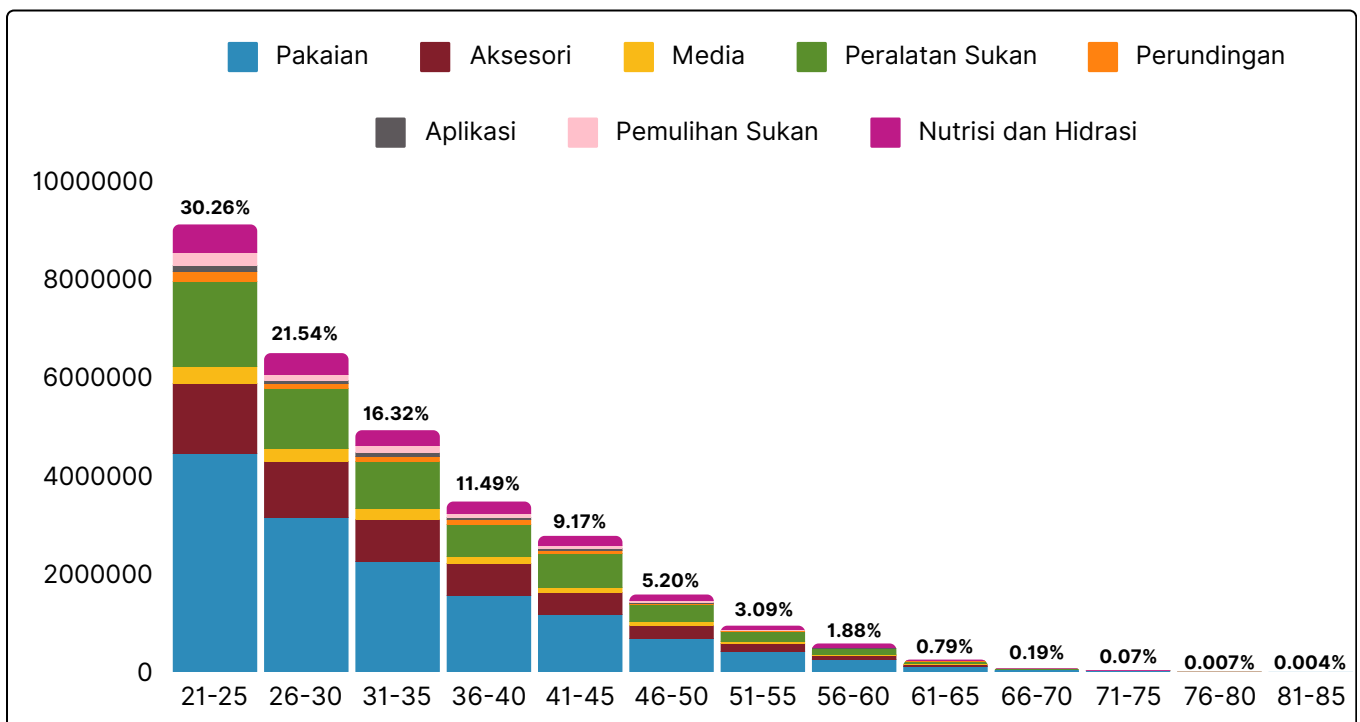
Secara keseluruhan, responden lelaki menunjukkan jumlah perbelanjaan yang lebih tinggi dalam ketiga-tiga kategori berbanding responden perempuan.



RAJAH 18: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT JANTINA

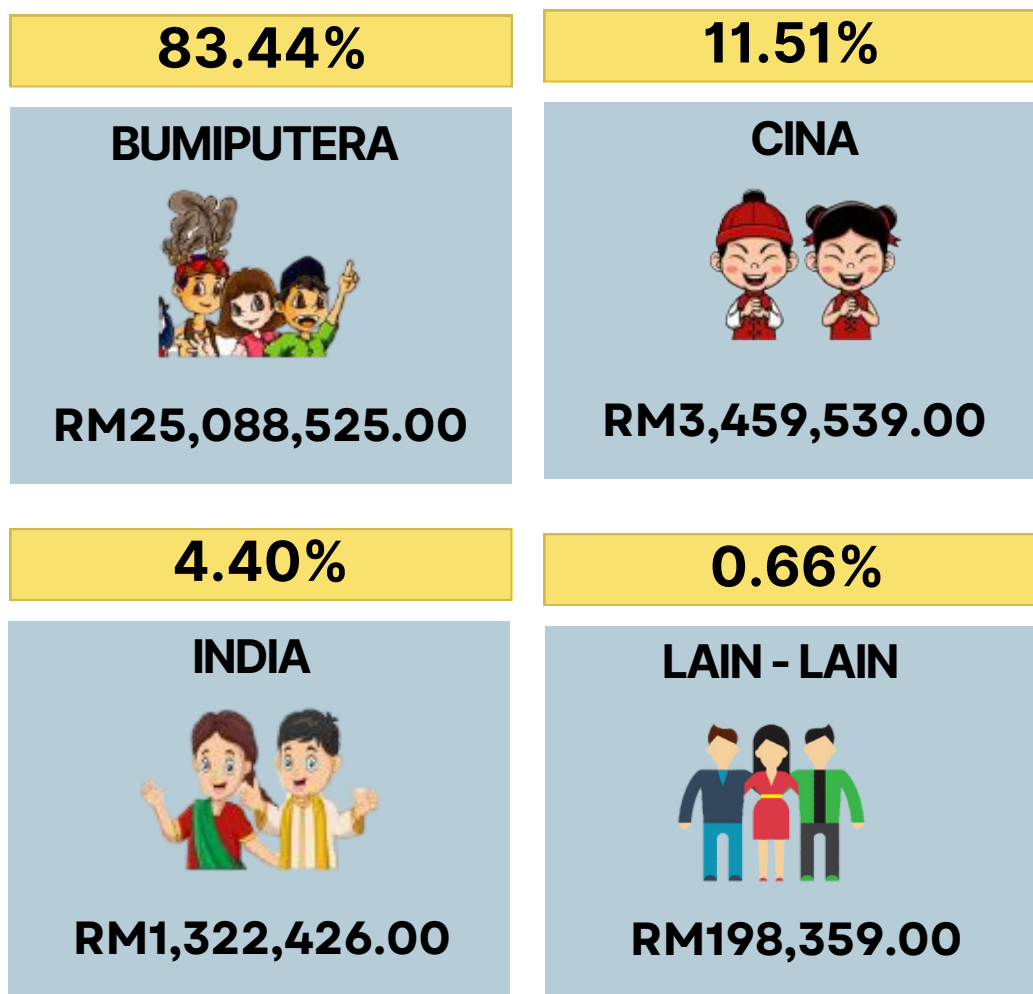
Rajah 19 menunjukkan jumlah perbelanjaan keperluan sukan mengikut kategori umur. Analisis rajah tersebut menunjukkan bahawa perbelanjaan untuk keperluan sukan cenderung menurun seiring dengan peningkatan usia. Kategori umur 21 hingga 25 tahun merekodkan perbelanjaan tertinggi dengan peratusan sebanyak 30.26% bersamaan RM4,442,199.00. Sebaliknya, kategori umur 81 hingga 85 tahun mencatatkan perbelanjaan terendah dengan hanya 0.004% atau RM1,098.00.

Dapatan ini turut menunjukkan bahawa pakaian merupakan kategori perbelanjaan tertinggi merentas semua kumpulan umur. Menariknya, bagi kategori umur 81 hingga 85 tahun, perbelanjaan hanya tertumpu kepada kategori pakaian sahaja. Ini membuktikan bahawa pakaian merupakan penyumbang utama kepada pendapatan dalam sektor sukan.



RAJAH 19: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT UMUR

Rajah 20 menunjukkan perbelanjaan keseluruhan keperluan sukan mengikut bangsa. Analisis perbelanjaan keperluan sukan mengikut bangsa menunjukkan bangsa Bumiputera menjadi penyumbang terbesar dalam setiap kategori perbelanjaan. Secara keseluruhan, Bumiputera menyumbang 83.44% atau RM25,088,525.00 daripada jumlah perbelanjaan sukan, jauh lebih tinggi berbanding kaum Cina yang menyumbang 11.51% atau RM3,459,539.00, serta kaum India dengan 4.40% atau RM1,322,426.00. Kaum lain-lain mencatat sumbangan terendah dengan hanya 0.66% atau RM198,359.00.



RAJAH 20: PERBELANJAAN KESELURUHAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT BANGSA

Rajah 21 menunjukkan tiga kategori teratas bagi jumlah perbelanjaan keperluan sukan responden dalam tempoh masa setahun mengikut bangsa. Hasil analisis menunjukkan tiga kategori yang mempunyai purata perbelanjaan tertinggi adalah pakaian, peralatan sukan dan aksesori sukan bagi kesemua bangsa.

Dalam kategori pakaian, perbelanjaan keseluruhan adalah RM13,939,507.00, di mana Bumiputera menyumbang 83.81% atau RM11,682,862.00, manakala Cina dan India masing-masing menyumbang 11.42% dan 4.17%, dengan lain-lain menyumbang 0.60%.

Bagi peralatan sukan, jumlah keseluruhan adalah RM5,971,247.00, dengan Bumiputera mendominasi sebanyak 84.55% atau RM5,048,663.00, diikuti oleh Cina dengan 11.18%, India dengan 3.70%, dan lain-lain sebanyak 0.57%.

Dalam kategori aksesori, jumlah perbelanjaan adalah RM5,054,359.00, di mana Bumiputera sekali lagi menyumbang peratusan terbesar iaitu 84.17%, manakala Cina menyumbang 11.21%, India 3.78%, dan lain-lain 0.83%.

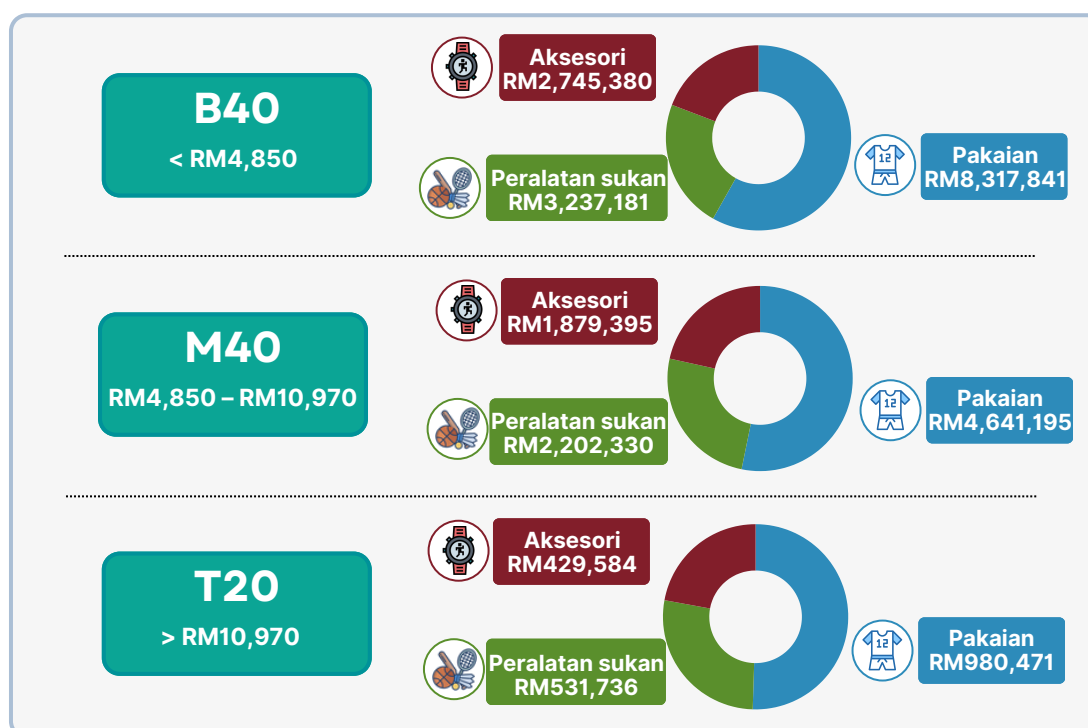
Kesimpulannya, Bumiputera memberikan sumbangan terbesar dalam semua kategori perbelanjaan, menunjukkan peranan yang signifikan dalam perkembangan ekonomi sukan di Malaysia, diikuti oleh Cina dan India dengan sumbangan yang lebih kecil.

CINA	INDIA	BUMIPUTERA	LAIN - LAIN	JUMLAH
11.42% RM1,591,890.00 Pakaian	4.17% RM581,504.00 Pakaian	83.81% RM11,682,862.00 Pakaian	0.60% RM83,251.00 Pakaian	= 100% RM13,939,507.00 Pakaian
11.18% RM667,736.00 Peralatan Sukan	3.70% RM220,964.00 Peralatan Sukan	84.55% RM5,048,663.00 Peralatan Sukan	0.57% RM33,884.00 Peralatan Sukan	= 100% RM5,971,247.00 Peralatan Sukan
11.21% RM566,840.00 Aksesori	3.78% RM191,099.00 Aksesori	84.17% RM4,254,251.00 Aksesori	0.83% RM42,169.00 Aksesori	= 100% RM5,054,359.00 Aksesori

RAJAH 21: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT BANGSA

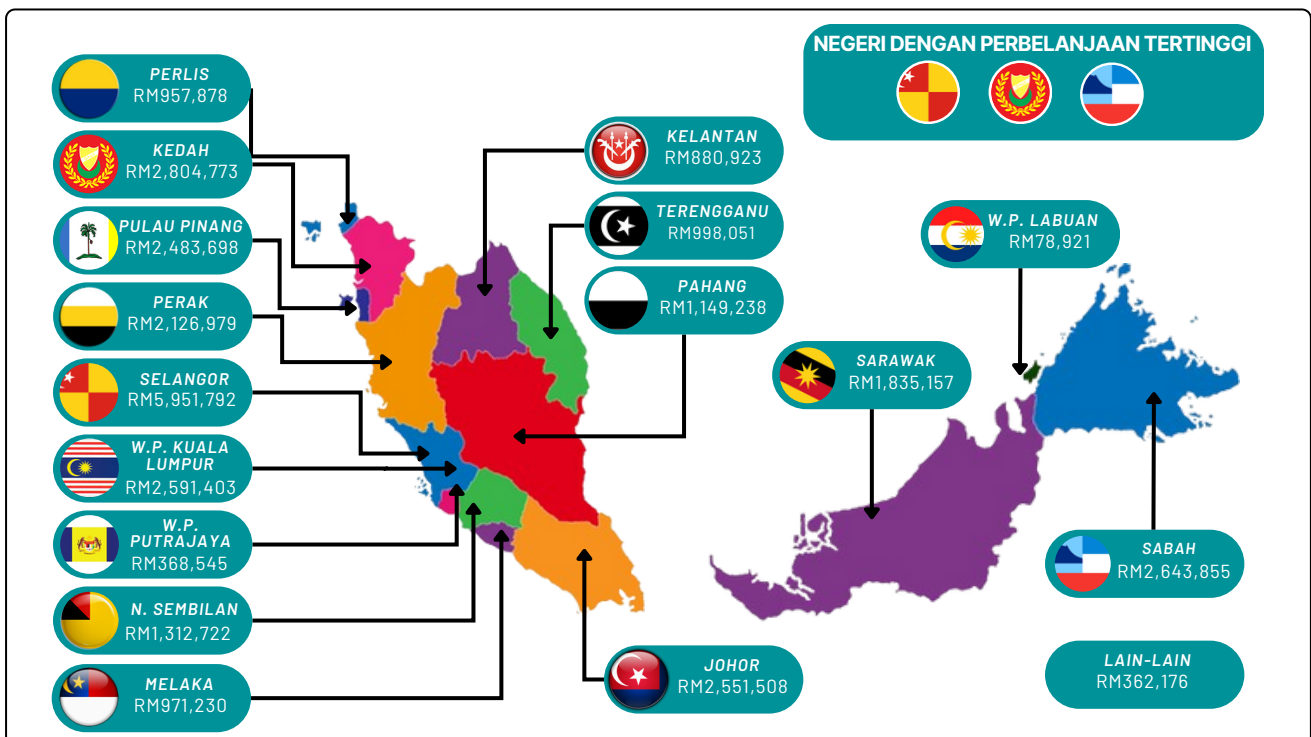
Rajah 22 menunjukkan tiga kategori teratas bagi jumlah perbelanjaan keperluan sukan responden dalam tempoh masa setahun mengikut pendapatan isi rumah. Terdapat tiga kategori pendapatan isi rumah iaitu kategori B40, M40 dan T20. Kategori B40 adalah isi rumah dengan pendapatan sebulan kurang daripada RM4,850.00, kategori M40 adalah isi rumah dengan pendapatan antara RM4,850.00 hingga RM10,970.00 dan kategori T20 adalah isi rumah dengan pendapatan lebih daripada RM10,970.00.

Hasil analisis menunjukkan perbelanjaan pakaian merupakan perbelanjaan tertinggi bagi ketiga-tiga pendapatan isi rumah diikuti peralatan sukan dan aksesori. Kategori B40 menunjukkan perbelanjaan paling tinggi berbanding kategori yang lain dengan jumlah perbelanjaan pakaian sebanyak RM8,317,841.00 diikuti peralatan sukan sebanyak RM3,237,181.00 dan aksesori sebanyak RM2,745,380.00. Sementara itu, kategori M40 menunjukkan perbelanjaan kedua tertinggi dengan jumlah perbelanjaan pakaian sebanyak RM4,641,195.00 diikuti peralatan sukan sebanyak RM2,202,330.00 dan aksesori sebanyak RM1,879,395.00. Manakala, kategori T20 menunjukkan perbelanjaan paling sedikit berbanding kategori pendapatan lain dengan jumlah perbelanjaan pakaian sebanyak RM980,471.00 diikuti peralatan sukan sebanyak RM531,736.00 dan aksesori sebanyak RM429,584.00.



RAJAH 22: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT PENDAPATAN ISI RUMAH

Rajah 23 menunjukkan jumlah perbelanjaan keperluan sukan setahun mengikut negeri menetap. Berdasarkan rajah di bawah, tiga negeri yang mempunyai jumlah perbelanjaan setahun tertinggi adalah negeri Selangor, Kedah dan Sabah dengan jumlah masing-masing sebanyak RM5,951,792.00, RM2,804,773.00 dan RM2,643,855.00. Manakala tiga negeri yang mempunyai jumlah perbelanjaan setahun terendah adalah negeri Wilayah Persekutuan Putrajaya, lain-lain negeri dan Wilayah Persekutuan Labuan dengan jumlah masing-masing sebanyak RM368,545.00, RM362,176.00 dan RM78,921.00.



RAJAH 23: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT NEGERI MENETAP

Berdasarkan Rajah 24, majoriti kategori perbelanjaan bagi setiap negeri adalah pakaian, peralatan sukan dan aksesori sukan, kecuali lain-lain negeri di mana majoriti kategori perbelanjaan adalah pakaian, aksesori dan nutrisi dan hidrasi. Negeri Selangor merupakan negeri yang mempunyai perbelanjaan tertinggi diikuti Kedah dan Sabah. Bagi negeri Selangor, 45.22% (RM2,691,341.00) daripada jumlah perbelanjaan setahun adalah pakaian sukan, 21.39% (RM1,273,349.00) adalah peralatan sukan dan 17.07% (RM1,016,134.00) adalah aksesori sukan. Bagi negeri Kedah, 47.98% (RM1,345,758.00) daripada jumlah perbelanjaan setahun adalah pakaian sukan, 18.63% (RM522,631.00) adalah peralatan sukan dan 14.98% (RM420,225.00) adalah aksesori sukan. Bagi negeri Sabah, 46.9% (RM1,240,087.00) daripada jumlah perbelanjaan setahun adalah pakaian sukan, 26.99% (RM713,573.00) adalah peralatan sukan dan 14.78% (RM390,863.00) adalah aksesori sukan.

	Pakaian	Aksesori	Peralatan Sukan
 Selangor	RM2,691,341.00 45.22%	RM1,016,134.00 17.07%	RM1,273,349.00 21.39%
 Kedah	RM1,345,758.00 47.98%	RM420,225.00 14.98%	RM522,631.00 18.63%
 Sabah	RM1,240,087.00 46.9%	RM390,863.00 14.78%	RM713,573.00 26.99%

RAJAH 24: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN TERTINGGI MENGIKUT NEGERI DAN KATEGORI PERBELANJAAN

*Rujuk Lampiran A bagi perbelanjaan keperluan sukan tertinggi bagi setiap negeri.

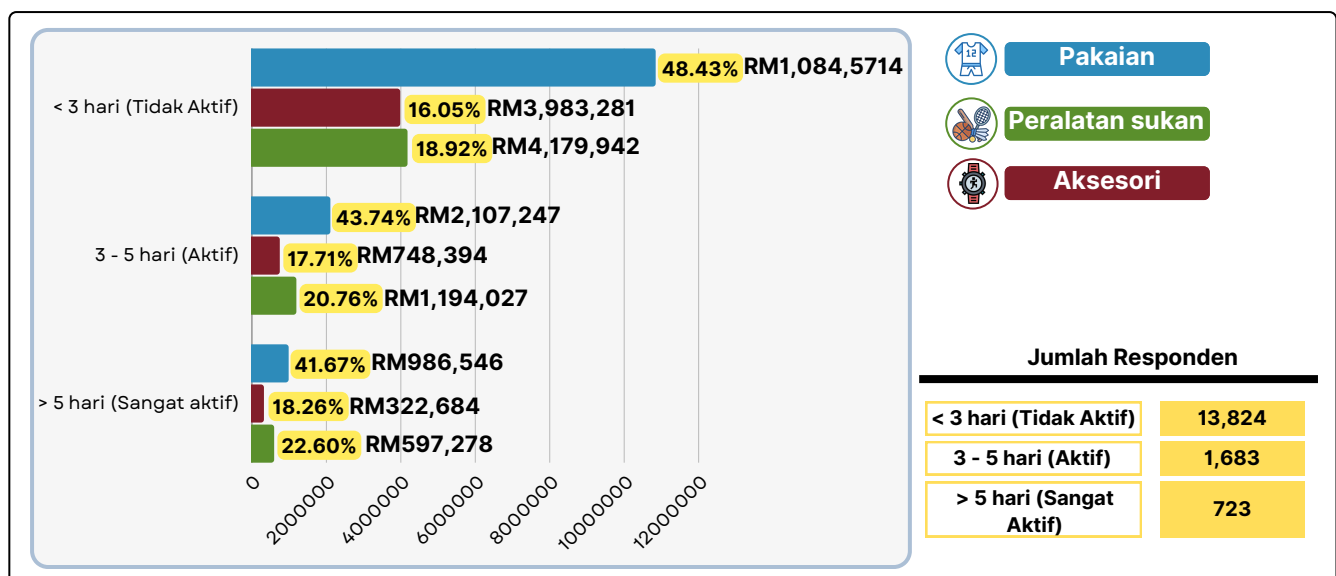
Rajah 25 menunjukkan analisis perbelanjaan keperluan sukan mengikut kekerapan aktiviti seminggu, yang dibahagikan kepada tiga kumpulan: kurang daripada 3 hari (tidak aktif), 3-5 hari (aktif), dan lebih daripada 5 hari (sangat aktif).

Golongan tidak aktif yang beraktiviti kurang daripada 3 hari seminggu mencatat jumlah perbelanjaan tertinggi sebanyak RM10,845,714.00, dengan perbelanjaan terbesar dalam kategori pakaian yang menyumbang 48.43% atau RM3,983,281.00. Selain itu, kategori peralatan sukan dan aksesori masing-masing menyumbang 18.92% dan 16.05% daripada perbelanjaan mereka.

Golongan aktif yang beraktiviti 3 hingga 5 hari seminggu menunjukkan perbelanjaan keseluruhan sebanyak RM2,107,247.00, di mana perbelanjaan pakaian adalah yang tertinggi dengan 43.74%, diikuti peralatan sukan sebanyak 20.76% dan aksesori 17.71%.

Golongan sangat aktif yang beraktiviti lebih daripada 5 hari seminggu mencatatkan perbelanjaan paling rendah iaitu RM986,546.00. Walaupun begitu, perbelanjaan untuk pakaian masih mendominasi dengan 41.67%, manakala peralatan sukan mencatat 22.60% dan aksesori 18.26%.

Kesimpulannya, golongan tidak aktif menunjukkan perbelanjaan tertinggi, terutamanya dalam kategori pakaian. Secara keseluruhan, pakaian adalah kategori perbelanjaan terbesar dalam semua kumpulan, menunjukkan bahawa keperluan pakaian sukan adalah keutamaan bagi semua kumpulan responden, berbanding peralatan atau aksesori sukan.



RAJAH 25: PERBELANJAAN KEPERLUAN SUKAN MENGIKUT KEKERAPAN AKTIVITI SEMINGGU

KESIMPULAN



KESIMPULAN

Berikut adalah merupakan analisis impak, cadangan penambahbaikan, serta strategi pelaksanaan yang boleh dilaksanakan untuk membantu pihak Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dalam usaha membangunkan dan memajukan industri sukan Malaysia.

OBJEKTIF 1: Mengenal Pasti Corak Pendapatan dalam Industri Sukan

Pendapatan keseluruhan industri sukan bagi keempat-empat segmen mencatatkan sebanyak RM8,160,842,159.20, dengan segmen kecergasan menyumbang pendapatan tertinggi sebanyak RM4,369,820,450.00 daripada 2,945,000 individu. Walaupun segmen acara sukan mencatatkan purata perbelanjaan tertinggi per responden, iaitu RM1,661.57, pendapatan keseluruhan segmen ini lebih rendah, iaitu RM313,460,165.20, disebabkan jumlah penonton yang lebih kecil, melibatkan hanya tiga acara utama: Grand Prix Moto (MotoGP), Le Tour de Langkawi (LTdL), dan Sukan Malaysia (SUKMA) dengan 188,653 individu.

Sebaliknya, segmen rekreasi dan fasiliti sukan masing-masing menyumbang pendapatan sebanyak RM1,529,248,684.00 dan RM1,948,312,860.00. Purata perbelanjaan setiap responden bagi segmen fasiliti sukan adalah RM1,542.54, manakala segmen rekreasi mencatatkan purata RM1,516.51.

Impak Industri Sukan

1

Perbezaan Pendapatan Mengikut Segmen

- Segmen kecergasan mencatatkan pendapatan tertinggi sebanyak RM4.37 bilion berbanding tiga (3) segmen lain, yang menunjukkan potensi besar untuk mempromosikan aktiviti kecergasan dan memperluaskan program sukan berskala besar.

2

Memperkasa Segmen Rekreasi dan Fasiliti Sukan: Strategi Menarik Pengunjung

- Segmen rekreasi dan fasiliti sukan pula mencatatkan pendapatan yang sederhana. Oleh itu, inisiatif untuk menarik lebih ramai pengunjung dan pengguna perlu diperkasakan dengan menambah nilai kepada perkhidmatan, produk, serta kemudahan fasiliti sukan dan rekreasi yang disediakan.

Cadangan Penambahbaikan dan Pelaksanaan Alternatif

1. Pendekatan Holistik dalam Memperkukuh Segmen Kecergasan Nasional

- Memandangkan segmen kecergasan mencatatkan pendapatan tertinggi, KBS boleh memperluaskan insentif seperti menyediakan subsidi atau mengenakan kadar bayaran minimum untuk yuran keahlian gimnasium serta kemudahan lain yang bersesuaian. Selain itu, KBS juga boleh menawarkan program latihan kecergasan percuma di kawasan luar bandar dan pinggir bandar.
- Memperkenalkan sukan baharu secara meluas dapat meningkatkan penglibatan ramai dalam membudayakan sukan melalui aktiviti kecergasan, seperti *pickleball* atau aktiviti kecergasan lain yang kini semakin popular, seperti Hyrox.
- Penekanan perlu diberikan kepada kolaborasi dengan sektor swasta dan pertubuhan bukan kerajaan (NGO) bagi meningkatkan kualiti serta menambah baik fasiliti kecergasan.

2. Memaksimumkan Potensi Acara Sukan

- Memandangkan purata perbelanjaan bagi segmen acara sukan adalah yang tertinggi, KBS disarankan untuk menggalakkan penganjuran lebih banyak acara di peringkat tempatan, kebangsaan, dan antarabangsa.

3. Pemeraksanaan Fasiliti Sukan dan Rekreasi: Naik Taraf, Penyelenggaraan, dan Aksesibiliti

- Segmen fasiliti sukan dan rekreasi perlu diperkukuhkan melalui usaha menaik taraf prasarana, menambah aktiviti berimpak tinggi, serta menawarkan pengalaman unik seperti pelancongan sukan-eko (*eco-sport tourism*).
- Penyelenggaraan secara berkala perlu diberi penekanan bagi memastikan infrastruktur yang disediakan sentiasa berada dalam keadaan selamat dan berfungsi dengan baik. Langkah ini juga dapat mengelakkan berlakunya sebarang insiden yang tidak diingini.
- Latihan untuk pengendali fasiliti sukan perlu diwujudkan bagi meningkatkan kompetensi, sekali gus meningkatkan mutu penyampaian perkhidmatan kepada pengguna.
- Kemudahan mesra Orang Kurang Upaya (OKU) perlu disediakan dengan mematuhi piawaian yang ditetapkan bagi memastikan aksesibiliti dan keselesaan mereka.

4. Peningkatan Kesedaran dan Promosi

- Kempen pemasaran bersama perlu dilaksanakan melalui gabungan platform digital dan media tradisional untuk mencapai sasaran audiens yang lebih luas.

- Pelbagai kempen kesedaran dan pendidikan juga boleh dilaksanakan bagi mendorong gaya hidup sihat. Ini termasuk promosi melalui media sosial dan penglibatan duta sukan yang berpengaruh. Sebagai contoh, maklumat mengenai acara seperti LTdL perlu disampaikan dengan lebih efektif, memandangkan temubual bersama penonton dan masyarakat sekitar menunjukkan bahawa maklumat tersebut tidak sampai sepenuhnya kepada mereka.
- Portal khusus perlu diwujudkan untuk menghubungkan penganjur acara dengan penaja korporat, sekali gus memudahkan kerjasama dan meningkatkan keberkesanan penajaan.

5. Penglibatan *Quadruple Helix*

- Memperkukuh penglibatan *Quadruple Helix* dalam pembangunan industri sukan yang melibatkan sektor industri, komuniti, agensi pendidikan, kerajaan, dan NGO. Insentif seperti pengecualian cukai kepada penaja industri, peluang pendapatan komuniti melalui penjualan barangan, serta penglibatan pelajar dan universiti dalam acara sukan wajar diperkenalkan. Selain itu, sokongan agensi kerajaan dalam penganjuran dan penyertaan NGO yang memberikan bantuan kewangan dan kepakaran juga boleh dihargai melalui insentif sesuai sebagai galakan.

6. Transformasi Industri Sukan dengan Teknologi Pintar dan Analitik Data

- Industri sukan perlu memanfaatkan teknologi pintar, data analitik, dan sistem pengurusan efisien bagi memastikan tadbir urus yang lancar dan kejayaan industri sukan Malaysia.

Polisi Sedia Ada dan Keberkesanannya

Polisi sedia ada seperti Dasar Sukan Negara bertujuan untuk memupuk masyarakat yang aktif dan sihat, namun terdapat ruang untuk penambahbaikan. Antara aspek yang perlu diberi perhatian ialah meningkatkan akses kepada sukan di kawasan luar bandar dan pinggir bandar, yang sering berdepan kekurangan kemudahan dan peluang. Selain itu, akses kepada segmen yang kurang diminati seperti rekreasi dan fasiliti sukan juga perlu diperluaskan untuk menarik lebih ramai penyertaan. Dalam masa yang sama, segmen sukan berskala besar dan berimpak tinggi wajar dimajukan bagi menyokong pertumbuhan ekonomi melalui pembangunan industri sukan yang lebih mampan dan berdaya saing.

Justeru, pendekatan strategik seperti insentif kewangan, kerjasama sektor awam-swasta, promosi berkesan, dan pemantauan dasar secara berkala dapat membantu KBS meningkatkan pendapatan industri sukan, sekali gus mendorong masyarakat ke arah gaya hidup aktif dan sihat.

Objektif 2: Mengenal Pasti Corak Perbelanjaan dalam Industri Sukan

Jumlah perbelanjaan keseluruhan bagi industri sukan mencatatkan RM7,993,447,843.59, dengan segmen kecergasan merekodkan jumlah tertinggi sebanyak RM5,914,414,050.00. Ini diikuti oleh segmen fasiliti sukan dengan RM1,001,072,131.90, manakala segmen rekreasi dan acara sukan masing-masing mencatatkan RM928,222,116.00 dan RM149,739,545.69. Segmen kecergasan menyumbang lebih 74% daripada jumlah keseluruhan perbelanjaan, menunjukkan permintaan tinggi terhadap program dan perkhidmatan kecergasan serta minat masyarakat terhadap gaya hidup aktif dan sihat. Walau bagaimanapun, segmen acara sukan, yang berperanan penting dalam memperkukuh perpaduan dan reputasi negara, merekodkan perbelanjaan yang lebih kecil berbanding segmen lain dalam industri sukan.

Hasil kajian menunjukkan bahawa perbelanjaan terbesar dalam industri sukan tertumpu pada kategori keraian (39.3%), diikuti pengangkutan (21.2%) dan membeli-belah (14.6%). Perbelanjaan ini mencerminkan peranan penting industri sukan dalam menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi.

Impak Industri Sukan

1

Ketidakseimbangan Perbelanjaan Antara Segmen

- Segmen kecergasan mendominasi jumlah perbelanjaan dengan RM5.91 bilion, manakala segmen acara sukan mencatatkan jumlah perbelanjaan yang jauh lebih rendah, iaitu RM149.7 juta.
- Ini menunjukkan bahawa aktiviti kecergasan menjadi pilihan utama masyarakat, kerana ia menawarkan kos atau caj yang minimum, membolehkan penyertaan yang lebih luas dalam aktiviti sukan.

2

Penglibatan Komuniti dalam Aktiviti Sukan

- Bilangan penyertaan berdasarkan populasi seramai 5,405,108 menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan penglibatan masyarakat dalam aktiviti sukan dan rekreasi.

3

Pengukuhan Dasar Sukan Sedia Ada: Fokus pada Aksesibiliti dan Pembangunan Infrastruktur

- Dasar sedia ada, seperti pelaksanaan *Fit Malaysia* dan kempen gaya hidup sihat, dapat diperkukuhkan dengan meningkatkan akses kepada kemudahan kecergasan yang lebih menyeluruh terutamanya untuk golongan B40, luar bandar, dan pinggir bandar.
- Menilai semula objektif Dasar Sukan Negara berdasarkan pola perbelanjaan dan mengutamakan segmen yang dapat meningkatkan manfaat ekonomi, sosial, dan kesihatan.
- Pelan Rancangan Fizikal Negara perlu menyelaraskan pembangunan fasiliti sukan dengan keperluan demografi dan lokasi strategik.

Cadangan Penambahbaikan dan Pelaksanaan Alternatif

1. Galakkan Pelaburan Swasta dan Kerjasama dengan Kementerian Lain

- Memberi insentif kepada sektor swasta untuk melabur dalam penganjuran acara sukan dan pembinaan fasiliti.
- Pengukuhan dasar yang melibatkan kolaborasi antara sektor swasta dan kerajaan untuk penajaan dan pelaburan dalam acara sukan.
- Memberikan insentif cukai kepada syarikat yang melabur dalam pogram pembangunan dan pendidikan sukan tempatan bagi menggalakkan serta merangsang sokongan sektor swasta terhadap industri sukan.
- Program yang dilaksanakan oleh pihak kementerian boleh diselaraskan dengan kementerian yang lain untuk memaksimumkan impak ekonomi sebagai contoh program *Visit Malaysia* diselaraskan dengan acara sukan utama yang berlangsung pada tahun tersebut.
- Merangka polisi yang mempermudah proses permohonan visa pelawat untuk acara sukan antarabangsa, bagi menarik lebih ramai peserta dan penonton dari luar negara.

2. Meningkatkan Promosi Gaya Hidup Aktif dan Sihat

- Memberikan subsidi yuran penyertaan atau menyediakan insentif kepada peserta aktiviti sukan dan rekreasi bagi menarik penglibatan yang lebih luas.
- Merangka program subsidi khusus untuk golongan B40 bagi meningkatkan penyertaan mereka dalam aktiviti sukan dan rekreasi.
- Melaksanakan dasar yang memberi insentif kepada aktiviti sukan komuniti bagi menggalakkan perpaduan dan gaya hidup sihat.
- Melaksanakan kempen kesedaran yang lebih proaktif melalui media sosial.
- Melaksanakan program komuniti bertemakan "Sukan untuk Semua" dengan menyediakan aktiviti sukan percuma bagi menggalakkan penglibatan masyarakat tanpa halangan kos.
- Menyusun takwim acara sukan antarabangsa yang popular, seperti larian maraton dan Ironman, dengan menawarkan hadiah lumayan untuk menarik lebih ramai penyertaan.
- Memaksimumkan potensi sukan dan rekreasi di kawasan semula jadi melalui aktiviti seperti mendaki gunung, sukan air, dan sukan udara.

3. Meningkatkan Infrastruktur

- Memberikan subsidi yuran penyertaan atau menyediakan insentif kepada peserta aktiviti sukan dan rekreasi bagi menarik penglibatan yang lebih luas.
- Merangka program subsidi khusus untuk golongan B40 bagi meningkatkan penyertaan mereka dalam aktiviti sukan dan rekreasi.
- Polisi penyelenggaraan fasiliti sukan harus diperketatkan untuk memastikan kemudahan yang tersedia terus relevan dan berfungsi.
- Menyediakan dana penyelenggaraan khas untuk memastikan fasiliti sedia ada kekal menarik, selamat, dan sesuai digunakan.
- Meningkatkan aksesibiliti dengan menyediakan kemudahan mesra OKU, seperti petak parkir khas, tanjakan (ramp), susur tangan (handrail), dan tandas khas. Langkah ini bertujuan memastikan penglibatan masyarakat yang lebih inklusif, di mana semua golongan dapat menikmati kemudahan sukan tanpa halangan.

4. Mengintegrasikan Teknologi dalam Industri Sukan

- Membangunkan aplikasi atau platform digital untuk menghubungkan komuniti sukan. Ini membantu merangsang capaian pendaftaran ke program yang berkaitan sukan dan rekreasi serta menyampaikan maklumat mengenai subsidi dan insentif yang tersedia.
- Memperkenalkan keahlian digital atau e-voucher sebagai inisiatif untuk mempromosikan aktiviti sukan dan rekreasi.
- Meningkatkan teknologi dan inovasi di pusat rekreasi dengan memperkenalkan sistem pengawasan digital seperti CCTV dan dron, aplikasi keselamatan, sistem pemantauan kesihatan pengunjung, serta sistem pertolongan cemas berasaskan teknologi. Langkah ini dapat memastikan keselamatan peserta dan mencegah kemalangan semasa aktiviti berlangsung, terutamanya dalam aktiviti lasak.

5. Peningkatan dalam Pendidikan dan Sokongan Profesional

- Menyediakan latihan profesional untuk jurulatih sukan, fisioterapis, dan penasihat pemakanan bagi memastikan perkhidmatan berkualiti dapat diberikan kepada masyarakat.
- Menambah bilangan pakar kecergasan yang menawarkan khidmat nasihat dengan kos yang berpatutan.

6. Penyelidikan dan *Data-Driven Policy*

- Melaksanakan penyelidikan berterusan untuk memahami corak perbelanjaan dan keperluan komuniti dalam sukan. Hasil data ini dapat membantu dalam merancang peruntukan perbelanjaan yang lebih tepat dan berkesan.

7. Sokongan kepada Vendor Tempatan

- Memberikan peluang kepada vendor tempatan untuk menjual produk mereka di program sukan dan rekreasi dengan menawarkan insentif seperti kadar sewa tapak yang lebih rendah.
- Merangka dasar khusus yang menetapkan sekurang-kurangnya 50% vendor dalam program sukan dan rekreasi terdiri daripada pengusaha tempatan.

Polisi Sedia Ada dan Keberkesanannya

Polisi sedia ada telah berjaya meningkatkan kesedaran dan pelaburan dalam segmen kecergasan dan fasiliti sukan, seperti yang dapat dilihat melalui jumlah perbelanjaan yang tinggi. Walau bagaimanapun, untuk mencapai keseimbangan yang lebih menyeluruh, perhatian perlu diberikan kepada segmen acara sukan dan rekreasi, yang masih kurang mendapat penekanan. Penambahbaikan yang strategik dapat memastikan penyertaan yang lebih luas dalam segmen ini, di samping meningkatkan sokongan terhadap pembangunan kemudahan sukan yang mampu meliputi kawasan luar bandar dan pinggir bandar.

Justeru, pendekatan berasaskan data serta kerjasama pelbagai pihak akan memberikan impak yang lebih besar dalam memperkukuh industri sukan Malaysia, menjadikannya lebih mampan dan berdaya saing.

Objektif 3: Mengukur Impak Industri Sukan terhadap Ekonomi Negara

Industri sukan menyumbang sebanyak RM23.5 bilion kepada ekonomi Malaysia melalui kesan pengganda (*multiplier effect*). Segmen kecergasan menyumbang impak ekonomi terbesar, iaitu RM17.39 bilion, menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan pelaburan dalam segmen ini. Seterusnya, segmen fasiliti sukan menyumbang RM2.94 bilion, diikuti segmen rekreasi sebanyak RM2.73 bilion, manakala segmen acara sukan mencatatkan sumbangan sebanyak RM440.2 juta. Data ini menggambarkan kepentingan setiap segmen dalam menyokong pertumbuhan ekonomi industri sukan secara keseluruhan.

Impak Industri Sukan

1

Kesan Pengganda Ekonomi dalam Industri Sukan: Fokus pada Segmen Utama

- Segmen kecergasan mencatatkan kesan pengganda ekonomi tertinggi sebanyak RM17,388,377,307.00, diikuti oleh segmen fasiliti sukan, rekreasi, dan acara sukan. Ini menunjukkan peranan penting segmen kecergasan dalam memacu pertumbuhan ekonomi melalui perbelanjaan pengguna dan aktiviti berkaitan industri sukan. Walau bagaimanapun, peranan segmen fasiliti sukan dan rekreasi sebagai penyumbang ekonomi juga perlu diambil kira, memandangkan kesan pengganda ekonomi melebihi RM2.0 bilion. Sementara itu, kesan pengganda ekonomi acara sukan adalah yang paling rendah, iaitu RM440.2 juta, disebabkan kajian yang hanya tertumpu kepada tiga (3) acara sukan sahaja, iaitu LTdL, MotoGP, dan SUKMA, dengan kutipan data yang hanya berlaku semasa acara sukan tersebut berlangsung.

2

Peranan Penglibatan Populasi sebagai Pemacu Pendapatan Industri Sukan

- Perbelanjaan tinggi dalam segmen kecergasan disumbangkan oleh jumlah census yang besar, iaitu seramai 2,945,000 individu. Ini menunjukkan bahawa industri sukan sangat bergantung pada penglibatan populasi yang luas untuk menjana pendapatan yang signifikan.

3

Memaksimumkan Potensi Ekonomi Segmen Rekreasi dan Acara Sukan

- Segmen rekreasi didapati mempunyai jumlah census sebanyak 1,008,400 dengan kesan pengganda yang lebih rendah berbanding segmen kecergasan dan fasiliti sukan. Namun, segmen ini tetap memberikan impak signifikan dengan jumlah perbelanjaan tinggi sebanyak RM928,222,116.00. Oleh itu, disarankan agar strategi dirangka untuk meningkatkan produktiviti dan menarik lebih ramai pengunjung melalui pelbagai aktiviti rekreasi, sekali gus menyumbang impak positif kepada ekonomi dalam segmen ini.
- Sebaliknya, segmen acara sukan hanya melibatkan tiga acara utama, menyebabkan jumlah peserta lebih rendah berbanding segmen lain yang lebih menyeluruh. Oleh itu, potensi segmen ini dalam menyumbang kepada ekonomi negara perlu diperluaskan melalui penganjuran lebih banyak acara sukan.

Cadangan Penambahbaikan dan Pelaksanaan Alternatif

1. Segmen Kecergasan

RM17.39 bilion

Strategi: Pembangunan Ekosistem Perniagaan Kecergasan

Kesan Pengganda

- Peningkatan penyertaan dalam aktiviti kecergasan mendorong permintaan terhadap perkhidmatan sokongan seperti peralatan kecergasan, makanan kesihatan, dan teknologi sukan. Fenomena ini merangsang pertumbuhan industri berkaitan dan membuka peluang pekerjaan baharu, sekali gus menyumbang kepada pembangunan ekonomi secara keseluruhan.

Pelaksanaan

- Kerajaan boleh menyediakan insentif cukai kepada syarikat kecergasan untuk menggalakkan pembukaan cawangan di kawasan luar bandar, yang secara tidak langsung akan merangsang aktiviti ekonomi tempatan.
- Pemberian geran mikro kepada perusahaan kecil dan sederhana (PKS) dalam industri kecergasan, seperti pengeluar pakaian sukan tempatan, dapat memperkukuh sektor ini dengan meningkatkan daya saing mereka dan mencipta peluang pekerjaan di peringkat komuniti.

Pembangunan Mampan

- Pemberian subsidi kecergasan kepada pelajar dan belia bagi menyertai kelas kecergasan dapat meningkatkan kesedaran dan penyertaan dalam aktiviti fizikal. Langkah ini berpotensi menyumbang kepada peningkatan produktiviti ekonomi jangka panjang melalui pembangunan tenaga kerja yang lebih sihat, dan produktif.

2. Segmen Fasiliti Sukan

RM2.94 bilion

Strategi: Pembangunan Fasiliti Berasaskan Komuniti

Kesan Pengganda

- Pembinaan fasiliti sukan bukan sahaja merangsang sektor pembinaan dan penyelenggaraan tetapi juga membuka peluang bagi perkhidmatan komuniti untuk berkembang. Aktiviti sukan yang berlangsung di fasiliti ini turut menyumbang kepada ekonomi tempatan apabila ia mendorong perbelanjaan pengguna, seperti pembelian makanan, peralatan sukan, dan pengangkutan. Ini mencipta manfaat berganda, menjadikan fasiliti sukan sebagai pemangkin kepada pembangunan komuniti dan kesejahteraan masyarakat.

Pelaksanaan

- Pendekatan Model Awam-Swasta (*Public-Private Partnership*) boleh digunakan untuk menggalakkan pelaburan syarikat swasta dalam pembangunan fasiliti sukan. Insentif seperti pengecualian cukai atau perkongsian keuntungan dapat meningkatkan daya tarikan pelaburan dalam sektor ini.
- Pembangunan fasiliti sukan yang mesra komuniti harus diberi keutamaan, dengan menyediakan ruang untuk acara kecil seperti pertandingan komuniti dan aktiviti kecergasan harian, yang dapat meningkatkan penyertaan masyarakat setempat secara berterusan.

Pembangunan Mampan

- Penglibatan komuniti setempat dalam penyelenggaraan fasiliti sukan adalah langkah strategik untuk memastikan fasiliti tersebut dimanfaatkan secara berterusan. Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan rasa tanggungjawab dalam kalangan komuniti tetapi juga menjamin pulangan ekonomi jangka panjang melalui penggunaan yang konsisten dan sokongan terhadap aktiviti ekonomi tempatan.

3. Segmen Rekreasi

RM2.73 bilion

Strategi: Promosi Aktiviti Rekreasi Alam Semula Jadi

Kesan Pengganda

- Meningkatkan kesedaran dan penyertaan dalam aktiviti rekreasi alam semula jadi dapat memanfaatkan keindahan semula jadi negara sambil meningkatkan gaya hidup sihat. Strategi ini juga berpotensi menarik pelancong domestik dan antarabangsa, sekali gus merangsang ekonomi tempatan melalui peningkatan perkhidmatan sokongan seperti penginapan, penyewaan peralatan, yuran penyertaan, pengangkutan, dan makanan. Langkah ini juga diharap dapat membantu usaha pemeliharaan alam sekitar dalam memastikan kelestarian kawasan rekreasi untuk generasi akan datang.

Pelaksanaan

- Pendekatan Pembangunan Hub Pelancongan Rekreasi dapat dilaksanakan melalui kerjasama strategik dengan agensi pelancongan untuk mempromosikan kawasan rekreasi sebagai destinasi pilihan.
- Menyediakan insentif kepada pengusaha kecil untuk pembukaan perniagaan berkaitan seperti kafeteria, gerai makanan, dan penginapan. Langkah ini bukan sahaja menyokong pertumbuhan ekonomi setempat tetapi juga meningkatkan daya tarikan kawasan rekreasi sebagai pusat aktiviti sosial dan menjana ekonomi yang mampan.

Pembangunan Mampan

- Menubuhkan tabung konservasi di mana sebahagian keuntungan dari aktiviti rekreasi disalurkan untuk penyelenggaraan kawasan alam semula jadi. Strategi ini dijangka dapat menyokong kelestarian sumber semula jadi melalui pengurusan yang lebih tersusun.

4. Segmen Acara Sukan

RM440.2 juta

Strategi: Penganjuran Acara Sukan Bertaraf Dunia dan Tempatan

Kesan Pengganda

- Acara sukan berskala besar berpotensi menarik pelancong dan peserta yang menyumbang kepada perbelanjaan dalam sektor seperti penginapan, makanan, pengangkutan, dan pembelian lain. Selain itu, acara sebegini turut mewujudkan peluang pekerjaan sementara dalam pelbagai aspek penganjuran dan operasi, sekali gus menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi tempatan secara menyeluruh.

Pelaksanaan

- Kerjasama strategik dengan organisasi antarabangsa untuk menjadi tuan rumah kejohanan seperti Sukan Asia Tenggara (*SEA Games*), maraton antarabangsa dapat menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi serta sektor pelancongan negara.
- Galakan kepada aktiviti sukan komuniti seperti *fun run* juga boleh memperkukuh penglibatan masyarakat dalam gaya hidup sihat dan meluaskan interaksi sosial.
- Pengisian program semasa acara sukan penting kerana pengalaman positif penonton mempengaruhi keputusan mereka untuk hadir semula, sekaligus meningkatkan daya tarikan dan kehadiran berulang.

Pembangunan Mampan

- Pembangunan sukarelawan sukan melalui program latihan khusus dapat meningkatkan keupayaan mereka untuk menyokong penganjuran acara sukan. Inisiatif ini bukan sahaja mewujudkan peluang pembangunan komuniti melalui penglibatan aktif dalam aktiviti sosial tetapi juga membantu mengurangkan kos operasi pelaksanaan acara sukan secara keseluruhan, sekali gus menyumbang kepada kelestarian acara tersebut.

Polisi Sedia Ada dan Keberkesanannya

Berdasarkan cadangan penambahbaikan yang dirangka, kesemua strategi selaras dengan dasar dan polisi sedia ada seperti Pelan Strategik Sukan Negara dan Rangka Tindakan Ekonomi Hijau yang menekankan pembangunan bersepadu, peningkatan kesejahteraan rakyat, dan kelestarian ekonomi. Setiap segmen dalam industri sukan, daripada kecergasan hingga acara sukan, berpotensi memberikan impak ekonomi yang lebih besar melalui pelaksanaan yang berfokus kepada kesan pengganda (*multiplier effect*).

Secara keseluruhannya, strategi yang dicadangkan berpotensi memperkukuh sumbangan ekonomi setiap segmen industri sukan melalui pembangunan mampan yang menyokong pertumbuhan komuniti setempat. Pendekatan ini dijangka meningkatkan peranan industri sukan sebagai pemacu utama ekonomi negara.

Objektif 4: Mengukur Potensi Industri Sukan terhadap Sektor Pekerjaan

Industri sukan telah membuka 42,832 peluang pekerjaan baharu setahun dalam pelbagai sektor ekonomi di Malaysia. Sektor perkhidmatan lain menjadi penyumbang terbesar dengan 15,494 pekerjaan baharu atau 36.17%, diikuti oleh sektor pengangkutan dan penyimpanan sebanyak 11,053 pekerjaan baharu (25.81%). Sektor maklumat dan komunikasi menyumbang 7,575 pekerjaan (17.69%), manakala sektor makanan, minuman, dan penginapan menghasilkan 5,851 pekerjaan (13.66%). Sebaliknya, sektor perdagangan borong dan runcit mencatatkan jumlah paling rendah dengan 2,859 pekerjaan baharu (6.67%).

Secara keseluruhan, sektor perkhidmatan lain, pengangkutan dan penyimpanan memainkan peranan penting sebagai penyumbang utama peluang pekerjaan di negara ini. Data ini juga menunjukkan bahawa sektor ekonomi yang dinamik seperti maklumat dan komunikasi terus berkembang, manakala sektor tradisional seperti perdagangan borong dan runcit menunjukkan kadar penciptaan pekerjaan yang lebih rendah. Hal ini menekankan keperluan untuk menyesuaikan strategi pembangunan ekonomi bagi memanfaatkan sektor yang berpotensi tinggi.

Impak Industri Sukan

1

Sektor Perkhidmatan Lain (36.17%, 15,494 pekerjaan baharu)

- Sektor ini mencatat sebanyak 15,494 pekerjaan baharu (36.17%), menjadikannya penyumbang utama peluang pekerjaan. Penglibatan sektor perkhidmatan lain dalam industri sukan mencerminkan kebergantungan ekosistem sukan pada perkhidmatan sokongan yang menyeluruh, sekaligus menunjukkan potensi sektor ini untuk terus berkembang sejajar dengan pertumbuhan industri sukan. Hubungan sinergi ini menekankan peranan industri sukan sebagai pemangkin ekonomi dan penyumbang utama dalam penciptaan pekerjaan berorientasikan perkhidmatan.

2

Sektor Pengangkutan dan Penyimpanan (25.81%, 11,053 pekerjaan baharu)

- Sektor pengangkutan dan penyimpanan telah menyumbang sebanyak 11,053 pekerjaan baharu (25.81%), membuktikan bahawa peningkatan logistik mempunyai hubungan rapat dengan pertumbuhan ekonomi sukan. Sumbangan sektor ini terhadap industri sukan bukan sahaja mencerminkan keperluan logistik yang tinggi tetapi juga menekankan peranan sektor ini dalam menggerakkan rantai bekalan dan pengalaman sukan yang lebih efisien. Hal ini menjadikan sektor ini sebagai salah satu komponen utama dalam ekosistem ekonomi sukan.

3

Sektor Maklumat dan Komunikasi (17.69%, 7,575 pekerjaan baharu)

- Sektor maklumat dan komunikasi telah memberi impak sebanyak 7,575 pekerjaan baharu (17.69%), menunjukkan peranan penting teknologi dan komunikasi dalam menyokong pengurusan, operasi, dan promosi industri sukan. Perkembangan sektor ini membantu meningkatkan keberkesanan pengurusan acara sukan, memperluaskan capaian promosi melalui platform digital, serta memperkuat interaksi dengan orang ramai, seterusnya menyumbang kepada pertumbuhan industri sukan secara menyeluruh.

4

Sektor Makanan, Minuman, dan Penginapan (13.66%, 5,851 pekerjaan baharu)

- Sektor Makanan, Minuman, dan Penginapan, yang menyumbang 13.66% atau 5,851 pekerjaan baharu, memainkan peranan penting dalam menyokong pelancongan sukan dengan menyediakan perkhidmatan makanan dan penginapan untuk atlet, pasukan, dan penonton. Sektor ini menggambarkan kesan langsung aktiviti sukan terhadap pertumbuhan industri hospitaliti serta pembangunan ekonomi tempatan.

5

Sektor Perdagangan Borong dan Runcit (6.67%, 2,859 pekerjaan baharu)

- Sektor perdagangan borong dan runcit hanya menyumbang sebanyak 2,859 pekerjaan baharu (6.67%), mencerminkan cabaran yang dihadapi dalam menyesuaikan diri dengan perubahan *trend* pasaran. Untuk memastikan pertumbuhan dan daya saing yang lebih mampan, sektor ini perlu meningkatkan keupayaan inovasi, mengadaptasi teknologi terkini, serta memahami keperluan dan tingkah laku pengguna yang semakin dinamik.

Cadangan Penambahbaikan dan Pelaksanaan Alternatif**1. Sektor Perkhidmatan Lain****36.17%****Pengkhususan dan Diversifikasi Perkhidmatan**

- Memperluas tawaran perkhidmatan seperti program pemulihan sukan, pusat kecergasan holistik, dan perkhidmatan konsultasi sukan digital.
- Membina kursus jangka pendek yang boleh diakses oleh golongan belia dan profesional bagi kemahiran khusus seperti terapi sukan, pembangunan aplikasi sukan, dan latihan *personalized wellness*.

Promosi Penyelidikan dan Inovasi

- Menyediakan geran kepada usahawan dalam sektor perkhidmatan sukan untuk mencipta alat pemulihan inovatif atau program kecergasan maya.
- Meningkatkan integrasi teknologi seperti aplikasi kecergasan untuk menggalakkan gaya hidup aktif.

2. Sektor Pengangkutan dan Penyimpanan**25.81%****Peningkatan Infrastruktur Logistik**

- Menyediakan pakej pengangkutan khusus untuk pelancong sukan.
- Menyediakan bas pengantara (*shuttle bus*) percuma atau berharga rendah untuk memudahkan akses peserta dan penonton.
- Meningkatkan kekerapan bas, komuter, dan transit kereta api ringan (*Light Rail Transit - LRT*) semasa waktu puncak aktiviti sukan seperti waktu pagi, petang, dan hujung minggu.

Kolaborasi dengan Industri Sukan

- Mengadakan kerjasama dengan syarikat pengangkutan untuk memberikan diskaun kepada peserta dan penonton acara sukan.
- Mewujudkan pusat logistik khusus untuk menyokong acara sukan dan pengedaran peralatan sukan.

3. Sektor Maklumat dan Komunikasi**17.69%****Digitalisasi Pengurusan Sukan**

- Membangunkan platform digital untuk menganjurkan aktiviti sukan dan rekreasi terutama berkaitan pendaftaran peserta dan pengurusan logistik.

Promosi Global

- Memperluaskan promosi aktiviti sukan dan rekreasi melalui media sosial dan aplikasi khusus.

Latihan Teknologi

- Menyediakan latihan kepada individu dalam industri sukan tentang teknologi pemasaran digital dan data analitik.

4. Sektor Makanan, Minuman, dan Penginapan**13.66%****Pakej Pelancongan Sukan**

- Mewujudkan pakej penginapan khas untuk atlet, penonton, dan pelancong sukan, termasuk memperkenalkan makanan tempatan.
- Membangunkan perkhidmatan katering yang memenuhi keperluan industri sukan.

Kolaborasi Industri Sukan dan Sektor Tempatan

- Menggalakkan kerjasama antara industri sukan, perniagaan makanan, dan penginapan tempatan.
- Memberikan insentif kepada penyedia perkhidmatan penginapan dan makanan untuk menyokong aktiviti sukan dan rekreasi tempatan.

5. Sektor Perdagangan Borong dan Runcit

6.67%

Pembangunan Platform E-Dagang Interaktif untuk Produk Sukan

- Membina platform e-dagang khusus untuk produk sukan dan cenderamata.
- Menawarkan pengalaman membeli-belah interaktif untuk produk sukan menggunakan realiti maya (VR).

Promosi Barangan Tempatan

- Memperkenalkan jenama sukan tempatan kepada pasaran antarabangsa melalui kerjasama dengan atlet profesional.

Polisi Sedia Ada dan Keberkesanannya

Polisi sedia ada seperti Dasar Sukan Negara dan Dasar Belia Malaysia telah memberi kesan positif dengan meningkatkan peluang pekerjaan terutama melalui pertumbuhan ketara dalam sektor perkhidmatan dan maklumat. Namun begitu, terdapat ruang untuk memperbaiki pelaksanaan polisi ini, khususnya dalam sektor perdagangan borong dan runcit, yang memerlukan pendekatan lebih inovatif dan strategik.

Justeru, pelaksanaan cadangan penambahbaikan amat penting untuk menyokong integrasi golongan belia secara lebih berkesan, terutamanya melalui penerapan teknologi moden, pelaksanaan program latihan kemahiran, serta penyesuaian strategi terhadap perubahan *trend* pasaran yang kian dinamik.

DATA KAJIAN PASARAN: Data Kajian Pasaran Industri Sukan

Data Kajian Pasaran Industri Sukan memperlihatkan pola perbelanjaan masyarakat di Malaysia. **Kategori pakaian, diikuti oleh peralatan sukan dan aksesori, mendominasi perbelanjaan** sekaligus menunjukkan kepentingan produk-produk ini dalam pasaran. Analisis juga merekodkan perbezaan dalam pola perbelanjaan berdasarkan jantina, pendapatan, umur, bangsa, dan kekerapan aktiviti sukan. Perbelanjaan tertinggi adalah daripada responden yang berpendapatan rendah (kategori B40). Khususnya, perbelanjaan responden yang berpendapatan rendah dapat dilihat daripada perbelanjaan pakaian sebanyak RM8,317,841.00, manakala perbelanjaan bagi peralatan sukan dan aksesori sukan masing-masing adalah sebanyak RM3,237,181.00 dan RM2,745,380.00 setahun. Negeri Selangor merupakan negeri yang mencatatkan perbelanjaan setahun tertinggi. Hal ini tidak disangkal lagi memandangkan Selangor adalah negeri yang berpopulasi tinggi. Kesimpulannya, pakaian adalah kategori perbelanjaan utama dalam industri sukan, manakala faktor-faktor seperti pendapatan, umur, dan kekerapan aktiviti sukan mempengaruhi pola perbelanjaan. Oleh itu, penjualan pakaian dalam setiap aktiviti industri mampu merancakkan lagi ekonomi negara.

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-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.

Corak perbelanjaan juga telah berubah. Kumpulan berpendapatan rendah (seperti komuniti B40) cenderung mengutamakan pembelian barangan yang dapat melambangkan status seperti pakaian berjenama dan peralatan sukan, sekaligus dapat menonjolkan kedudukan sosial mereka. Beberapa kajian telah menunjukkan bahawa kumpulan ini sanggup berbelanja lebih demi memaparkan aktiviti mereka di media sosial walaupun menghadapi kekangan kewangan. Sebaliknya, kumpulan berpendapatan pertengahan dan tinggi (seperti M40) lebih selektif dalam perbelanjaan mereka dengan memberi tumpuan kepada sukan-sukan mewah seperti golf, berbasikal, atau sukan permotoran yang seiring dengan minat mereka. Kumpulan ini cenderung berbelanja untuk sukan yang dapat menawarkan eksklusiviti dan memenuhi kepuasan peribadi. Penggunaan platform digital untuk pembelian tiket dan barangan telah memudahkan pengalaman berbelanja semasa aktiviti sukan diadakan.

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

Bagi memberikan gambaran yang lebih komprehensif, disarankan kajian masa depan turut melibatkan lebih banyak segmen industri sukan, termasuk:

- Sukan ekstrem (contoh seperti panjat tebing, *paragliding*, *caving*).
- *e-Sport* yang semakin popular dalam kalangan generasi muda dan menyumbang kepada ekonomi digital.
- Industri media berkaitan sukan, yang merangkumi penyiaran acara sukan, pemasaran media, dan pengaruh platform digital.

Penglibatan lebih banyak segmen ini dapat memberikan pandangan yang lebih menyeluruh tentang corak pendapatan, perbelanjaan, dan potensi pertumbuhan dalam industri sukan secara lebih mendalam.

Memperluas Skop Pengumpulan Data

Kajian ini hanya melibatkan individu berumur 21 tahun ke atas. Namun, bagi kajian masa depan, adalah disarankan untuk memperluaskan kumpulan sasaran kepada pelbagai peringkat umur, termasuk:

- Remaja yang aktif dalam pelbagai aktiviti sukan, kerana mereka mewakili generasi akan datang yang terlibat dalam sukan.
- Golongan kanak-kanak dan pelajar sekolah yang terlibat dalam program sukan di peringkat sekolah.
- Golongan warga emas yang turut terlibat dalam aktiviti sukan untuk kecergasan.

Ini akan memberikan gambaran yang lebih tepat mengenai *trend* sukan dalam semua lapisan masyarakat, bukan hanya pada golongan dewasa atau profesional.

Analisis Impak Sosial

Selain daripada analisis impak ekonomi, kajian masa depan boleh menilai impak sosial industri sukan, seperti:

- Kesihatan fizikal: Bagaimana peningkatan penglibatan dalam sukan dapat menyumbang kepada kesihatan fizikal, mengurangkan kadar obesiti, dan meningkatkan jangka hayat.
- Kesihatan mental: Mengukur kesan sukan terhadap kesejahteraan mental, termasuk pengurangan tekanan dan peningkatan kualiti hidup.
- Kesejahteraan komuniti: Bagaimana industri sukan dapat meningkatkan kesepaduan komuniti melalui program sukan komuniti atau acara sukan tempatan.
- Pengurangan jenayah: Bagaimana penglibatan dalam sukan dapat membantu mengurangkan kadar jenayah, terutamanya dalam kalangan belia, dengan mengalihkan perhatian mereka kepada aktiviti yang sihat dan positif.

Penglibatan Organisasi

Kajian ini hanya menumpukan kepada corak perbelanjaan individu, disarankan agar kajian masa depan turut melibatkan:

- Organisasi sukan: Kelab sukan, persatuan sukan, dan pertubuhan yang mengendalikan program sukan di peringkat profesional dan amatir.
- Syarikat berkaitan sukan: Pengilang peralatan sukan, syarikat penyedia perkhidmatan sukan, dan syarikat media yang terlibat dalam penyiaran atau penajaan sukan.
- Sektor korporat: Syarikat-syarikat besar dalam industri sukan, sama ada melalui penajaan, penganjuran acara sukan, atau pembangunan fasiliti sukan.

Dengan melibatkan entiti-entiti ini, kajian masa depan dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang ekonomi industri sukan dari sudut pandangan korporat, dan bukan hanya dari perspektif individu. Ini juga akan membantu memahami peranan organisasi sukan dalam menjana pendapatan, peluang pekerjaan, dan menyumbang kepada perkembangan industri sukan secara keseluruhan.

Secara keseluruhannya, cadangan-cadangan ini bertujuan untuk memperluaskan skop dan kedalaman kajian pada masa hadapan supaya lebih banyak aspek dalam industri sukan dapat difahami dan dinilai, bukan sahaja dari sudut ekonomi, tetapi juga dari segi sosial, dan peranan organisasi dalam industri ini.

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 (kesan pengganda) 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 majoriti pendapatan industri sukan disumbang 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.

KUMPULAN PENYELIDIK

1. Dr. Siti Aishah Wahab
2. Prof Madya Dr. Norol Hamiza Zamzuri
3. Dr. Azlina Zid
4. Dr. Jamatul Shahidah Shaari
5. Prof Madya Dr. Keshminder Singh Jit Singh
6. Prof Madya Ts Dr. Ahmad Zia Ul-Saufie Mohamad Japeri
7. Prof Madya Dr. Wahida Ahmad
8. Dr. Hasnul Faizal Hushin Amri
9. Dr. Mazlan Che Soh
10. Dr. Nur Hazimah Amran
11. Pn. Nurul Ain Muhammad Rafiai
12. Cik Azzura Nordin
13. En. Mohd Noorazlan Ab Aziz
14. En. Mohd Hanifa Sariman
15. Pn. Siti Fadhilah Abdul Hamid
16. En. Mustakim Hashim
17. En. Hisyam Che Mat
18. En. Kalam Azad Isa
19. Pn. Asmalini Che Abu Shafie
20. Allahyarhamah Prof Madya Dr. Rezian-na Muhammed Kassim (kembali ke rahmatullah pada 14 Februari 2023)

Penyelidikan ini ditaja di bawah geran penyelidikan *Strategic Research Partnership* (SRP) di antara pihak Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan Universiti Teknologi MARA, Malaysia (UiTM).

RUJUKAN

- Cohen, L., Manion, L. and Morrison, K. (2017) Research methods in education, Routledge & CRC Press. Available at: <https://www.routledge.com/Research-Methods-in-Education/Cohen-Manion-Morrison/p/book/9781138209886>
- Jabatan Perangkaan Malaysia. (2023). Banci Malaysia 2020: Kesejahteraan Penduduk (Kecergasan). https://www.dosm.gov.my/uploads/release-content/file_20230626105508.pdf
- Jabatan Perangkaan Malaysia. (2023). Laporan Survei Perbelanjaan Isi Rumah Malaysia 2022. <https://newss.statistics.gov.my/newss-portalx/ep/epFreeDownloadContentSearch.seam?contentId=187207&actionMethod=ep%2FepFreeDownloadContentSearch.xhtml%3AcontentAction.doDisplayContent&cid=357745>
- Jabatan Perangkaan Malaysia. (2023). Statistik Guna Tenaga Suku Tahun Ketiga 2023. <https://newss.statistics.gov.my/newss-portalx/ep/epFreeDownloadContentSearch.seam?contentId=186609&actionMethod=ep%2FepFreeDownloadContentSearch.xhtml%3AcontentAction.doDisplayContent&cid=357736>
- Yusof, A. F. (2024, March 11). Malaysia Duduki Tangga Kedua Obesiti Di Asia Tenggara. Laman Web MKN. <https://www.mkn.gov.my/web/ms/2024/03/11/malaysia-duduki-tangga-kedua-obesiti-di-asia-tenggara/>

LAMPIRAN



	Pakaian	Aksesori	Peralatan Sukan
 Selangor	RM2,691,341.00 45.22%	RM1,016,134.00 17.07%	RM1,273,349.00 21.39%
 Kedah	RM1,345,758.00 47.98%	RM420,225.00 14.98%	RM522,631.00 18.63%
 Sabah	RM1,240,087.00 46.9%	RM390,863.00 14.78%	RM713,573.00 26.99%
 WP Kuala Lumpur	RM1,240,965.00 47.89%	RM469,788.00 18.13%	RM483,925.00 18.67%
 Johor	RM1,116,243.00 43.75%	RM431,936.00 16.93%	RM570,113.00 22.39%
 Pulau Pinang	RM1,266,381.00 50.99%	RM369,858.00 14.89%	RM392,163.00 15.79%
 Perak	RM980,668.00 46.11%	RM371,159.00 17.45%	RM410,829.00 19.32%
 Sarawak	RM768,147.00 41.86%	RM343,669.00 18.73%	RM280,182.00 15.27%
 Negeri Sembilan	RM592,041.00 45.1%	RM206,064.00 15.7%	RM287,015.00 21.86%
 Pahang	RM580,961.00 50.55%	RM179,806.00 15.65%	RM223,252.00 19.43%
 Terengganu	RM456,464.00 45.74%	RM194,754.00 19.51%	RM192,926.00 19.33%
 Melaka	RM472,439.00 48.64%	RM176,508.00 18.17%	RM179,333.00 18.46%
 Perlis	RM356,076.00 37.17%	RM208,373.00 21.75%	RM144,423.00 15.08%
 Kelantan	RM426,964.00 48.47%	RM148,184.00 16.82%	RM170,027.00 19.30%
 WP Putrajaya	RM138,814.00 37.67%	RM62,386.00 16.93%	RM81,287.00 22.06%
 WP Labuan	RM36,060.00 45.69%	RM18,873.00 23.91%	RM10,950.00 13.87%

	Pakaian	Aksesori	Nutrisi dan Hidrasi
 Lain-lain	RM230,098.00 63.53%	RM45,779.00 12.64%	RM37,130.00 10.25%

SOALAN SURVEI ISI RUMAH KAJIAN IMPAK INDUSTRI SUKAN TERHADAP EKONOMI NEGARA

Seksyen A

Survey Isi Rumah – Acara Sukan (Aktiviti) Household Survey – Sports Events (Activities)

Kajian Impak Industri Sukan Terhadap Ekonomi Negara

A. Profil Demografi/ Demographic Profile

1. Jantina Gender	7. Kumpulan etnik/ bangsa Ethnic/ race group	8. Pendapatan sebulan ahli isi rumah Monthly household income	10. Sijil tertinggi yang diperoleh di sekolah, maktab atau universiti Highest certificate obtained at school, college, or university	12. Pekerjaan Occupation
Lelaki Male	Melayu Malay	> 2,500	PT3 / Setaraf LCE / Equivalent	Pengurus Managers
Perempuan Female	Cina Chinese	2,501 – 3,170	SPM / Setaraf SPM / Equivalent	Profesional Professionals
2. Umur Age	India Indian	3,171 – 3,970	STPM / Setaraf HSC / Equivalent	Juruteknik Technicians
=	Iban	3,971 – 4,850	Diploma / Sijil Diploma / Certificate	Pekerja Sokongan Support Workers
3. No. ahli isi rumah No. of household	Bidayuh	4,851 – 5,880	Ijazah dan ke atas Degree and above	Pekerja Perkhidmatan & Jualan Services and Sales Workers
=	Melanau	5,881 – 7,100	Tiada sijil No certificate	Pekerja Mahir Skilled Workers
4. Negeri menetap State of residence	Kadazan Dusun	7,101 – 8,700	Tidak berkenaan Not applicable	Pekerja Asas Elementary Occupations
=	Bajau	8,701 – 10,970	11. Penyertaan dalam aktiviti fizikal Participation in physical activity	Suri rumah Housewife
5. Bandar /Town	Murut	10,971 – 15,040	< 1 jam / minggu < 1 hour / week	Pelajar Student
=	Lain-lain Others	> 15,041	1 – 2 jam / minggu 1 – 2 hour / week	Pesara Retiree
6. Kewarganegaraan Nationality	9. Kekerapan menghadiri acara sukan dalam setahun Frequency of attending sporting events in a year	3 – 4 jam / minggu 3 – 4 hour / week	> 4 jam / minggu > 4 hour / week	Bekerja sendiri Self-employed
Malaysia				Atlet profesional Professional athlete
Bukan Malaysia non-Malaysian	=			Tidak bekerja Unemployed
				Lain-lain Others

1

Seksyen B

B. Maklumat Perjalanan/ Travelling Information

1. Jenis perjalanan Type of Trip	4. Mod pengangkutan Mode of Transport	5. Jenis penginapan Type of accommodation	6. Kaedah tempahan perjalanan Travelling booking method
Perjalanan Harian Day Trip	Kapal terbang Airplane	Hotel/Resort	Laman web Website
Perjalanan Bermalam Overnight Trip	Kenderaan persendirian Private vehicle	Hotel apartment Apartment hotel	Telefon Telephone
2. Tempoh penginapan Length of stay	Taksi Taxi	Asrama Hostel	Walk-in
=	E-hailing	Homestay	Agensi pelancongan Travel agency
3. No. ahli perjalanan ini No. people travelling	Kenderaan sewa Rental of car	Rumah keluarga atau kawan Family or friends house	Tidak berkenaan Not applicable
=	Bas Bus	Rumah sendiri Own house	Lain-lain Others
	Kereta api Train	Tidak berkenaan Not applicable	
	Lain-lain Others	Lain-lain Others	

Seksyen C

- Acara sukan

Survey Isi Rumah – Acara Sukan (Aktiviti) Household Survey – Sports Events (Activities)

C. Perbelanjaan semasa acara/ Expenses during event

No.	Item perbelanjaan Expense items	Pembiayaan sendiri Self-funding RM	Pembiayaan Agency Agency funding RM
1.	Pengangkutan sendiri (Termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada) <i>Own transportation (including tolls, petrol, and parking ticket if any)</i>		
2.	Pengangkutan awam <i>Public transportation</i>		
3.	Penginapan <i>Accommodation</i>		
4.	Makanan & Minuman <i>Food & Beverage</i>		
5.	Sukan (aktiviti dan barangan sukan) <i>Sports (activity and sports gear)</i>		
6.	Cenderamata acara yang dihadiri <i>Event merchandise</i>		
7.	Bayaran masuk / tiket (Aktiviti rekreasi/ Kesenian / warisan / persembahan hiburan / pameran) <i>Entrance fees / tickets Recreational activities/ Art / heritage / entertainment show / exhibitions</i>		
8.	Spa & sports massage		
9.	Membeli-belah (barang bukan sukan) <i>Shopping (non-sports expenditure)</i>		
10.	Lain-lain <i>Others</i>		

- Rekreasi

Survei Isi Rumah – Rekreasi (Aktiviti) Household Survey – Recreation (Activities)

C. Maklumat Pusat Rekreasi / Recreation Center Information

1.	Nyatakan nama pusat rekreasi/ Specify the name of the recreation center you are currently at	
2.	Lokasi pusat rekreasi/ Location of the recreation center	

D. Perbelanjaan semasa aktiviti rekreasi / Expenses during recreational activities

No.	Item perbelanjaan Expense items	Pembiayaan sendiri Self-funding RM	Pembiayaan Agency Agency funding RM
1.	Pengangkutan sendiri (Termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada) <i>Own transportation (including tolls, petrol, and parking ticket if any)</i>		
2.	Pengangkutan awam <i>Public transportation</i>		
3.	Penginapan <i>Accommodation</i>		
4.	Makanan & Minuman <i>Food & Beverages</i>		
5.	Membeli-belah (barangan sukan) <i>Shopping (sporting goods)</i>		
6.	Cenderamata <i>Souvenir</i>		
7.	Bayaran masuk berserta pakej aktiviti (sukan dan rekreasi/kesenian/warisan / persembahan hiburan/pameran) <i>Entrance fee with activity package (sports and recreation/art/heritage/entertainment show/ exhibitions)</i>		
8.	Bayaran aktiviti permainan sukan dan rekreasi (taman tema dalam dan luar) <i>Activities fee for sport and recreation (outdoor and indoor park)</i>		
9.	Sewaan peralatan sukan dan rekreasi (peralatan snorkeling dan menyelam/set golf) <i>Rental sports and recreation equipment (snorkeling and diving gear/golf set)</i>		
10.	Sewaan tapak <i>Site rental</i>		
11.	Pemandu pelancong rekreasi <i>Recreational tour guide</i>		
12.	Perkhidmatan spa & urutan sukan <i>Spa service & sports massage</i>		
13.	Bayaran perkhidmatan pengangkutan (kereta kabel/tram/kereta buggy) <i>Transportation service fee (cable car/tram/buggy car)</i>		
14.	Membeli-belah (bukan barangan sukan) <i>Shopping (non-sporting goods)</i>		
15.	Lain-lain <i>Others</i>		

- Fasiliti Sukan

Survey Isi Rumah –Fasiliti Sukan (Aktiviti)/
Household Survey – Sports Facilities (Activities)

C. Maklumat Fasiliti Sukan/ Sports Facilities Information

1.	Nyatakan nama fasiliti sukan yang anda sedang berada <i>Specify the name of the sports facility you are currently in</i>	
2.	Lokasi fasiliti sukan (negeri) <i>Location of this sports facility (state)</i>	

D. Perbelanjaan aktiviti di pusat kemudahan fasiliti sukan /Expenses for activities at sports facilities

No.	Item perbelanjaan <i>Expense items</i>	Pembiayaan sendiri Self-funding RM	Pembiayaan Agency Agency funding RM
1.	Pengangkutan sendiri (termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir jika ada) <i>Own transportation (Including tolls, petrol, and parking ticket, if any)</i>	RM	RM
2.	Pengangkutan awam <i>Public transportation</i>	RM	RM
3.	Penginapan <i>Accommodation</i>	RM	RM
4.	Makanan & minuman <i>Food & beverages</i>	RM	RM
5.	Membeli-belah (barangan sukan) <i>Shopping (sporting goods)</i>	RM	RM
6.	Membeli-belah (bukan barangan sukan) <i>Shopping (non-sporting goods)</i>	RM	RM
7.	Cenderamata <i>Souvenir</i>	RM	RM
8.	Bayaran masuk beserta pakej aktiviti (sukan dan rekreasi/kesenian/warisan / persembahan hiburan/pameran) <i>Entrance fee with activity package (sports and recreation/art/heritage/entertainment show/ exhibitions)</i>	RM	RM
9.	Yuran keahlian (bulanan) <i>Membership fees (monthly)</i>	RM	RM
10.	Bayaran yuran pertandingan <i>Registration fee for the competition</i>	RM	RM
11.	Bayaran khidmat nasihat perundingan profesional (jurulatih, caddy dll.) <i>Fee for professional consulting services (coach, caddy etc.)</i>	RM	RM
12.	Sewaan peralatan sukan dan rekreasi (set golf/set bowling) <i>Rental sports and recreation equipment (golf set/bowling set)</i>	RM	RM
13.	Perkhidmatan spa & urutan sukan <i>Spa service & sports massage</i>	RM	RM
14.	Lain-lain, sila nyatakan <i>Others, please specify</i>	RM	RM

3

- Kecergasan

Survey Isi Rumah – Aktiviti Kecergasan
Household Survey – Fitness (Activities)

C. Maklumat premis kecergasan / Fitness premise information

1.	Nyatakan nama premis kecergasan yang anda sedang berada <i>State the name of the fitness premise you are currently at</i>	
2.	Lokasi premis kecergasan (negeri) <i>Location of fitness premise (state)</i>	

D. Perbelanjaan aktiviti kecergasan / Fitness Expenses

No.	Item perbelanjaan Expense items	RM
1.	Pengangkutan sendiri (Termasuk bayaran tol, petrol, dan tiket parkir, jika ada) (setiap perjalanan) <i>Own transportation (including tolls, petrol, and parking ticket, if any) (per trip)</i>	
2.	Pengangkutan awam <i>Public transportation</i>	
3.	Yuran keahlian (bulanan) <i>Membership fees (monthly)</i>	
4.	Bayaran aktiviti/perkhidmatan (latihan peribadi, latihan berkumpulan, rawatan, dll.) jika berkenaan <i>Fee for activities/services (personal training, group training, treatment, etc.)</i>	
5.	Bayaran khidmat nasihat kepegasan perundingan profesional (fisioterapi, nutrisi, dll.) <i>Fees for fitness advice and professional consultation (physiotherapy, nutrition, etc.)</i>	
6.	Pembelajaran kepegasan secara self-learning melalui aplikasi, langganan video, media cetak, langganan saluran TV, dll. <i>Self-learning fitness through applications, video subscriptions, print media, TV channel subscriptions, etc.</i>	
7.	Keperluan rawatan dan terapi untuk sukan dan senaman (Menza, Counterpains, Minyak tomoi, ice pack, dll.) <i>Treatment and therapy need for sports and exercise (Menza, Counterpains, Tomoi oil, ice pack, etc.)</i>	
8.	Makanan & Minuman <i>Food & Beverage</i>	

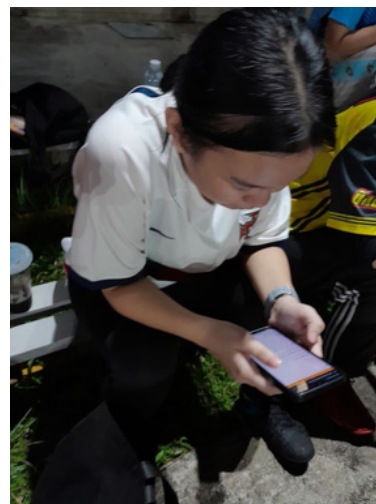
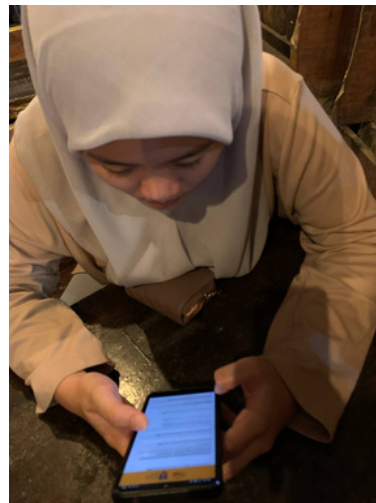
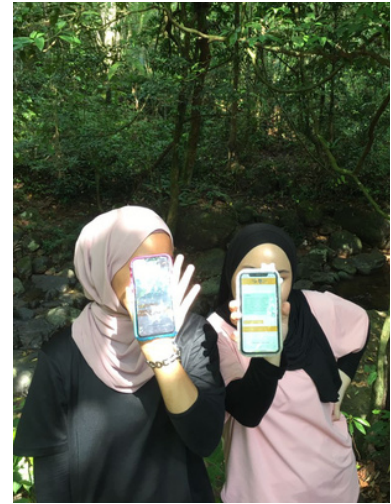
3

Seksyen D

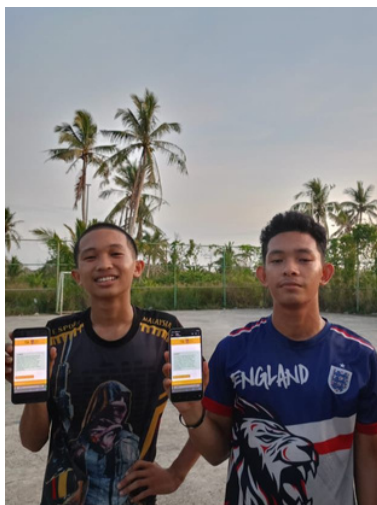
D. Perbelanjaan keperluan sukan dalam tempoh masa setahun/ Expenditure on sports needs within a year

No.	Item perbelanjaan Expense items	RM	No.	Item perbelanjaan Expense items	RM
1.	Baju sukan <i>Sport t-shirt</i>		9.	Hiburan sukan (TV Sukan, lama web, majalah dll.) <i>Sports entertainment (sports TV, website, magazine etc.)</i>	
2.	Seluar sukan <i>Sports pants</i>		10.	Alat sukan (badminton, bola sepak dll.) <i>Sports equipment (badminton, football etc.)</i>	
3.	Kasut sukan <i>Sport shoes</i>		11.	Alat senaman/ kepegasan (dumbel, treadmill dll.) <i>Exercise/ fitness equipment's (dumbbells, treadmill etc.)</i>	
4.	Stokin sukan <i>Sports socks</i>		12.	Latihan dan perundingan sukan <i>Sports training and consultation</i>	
5.	Topi sukan <i>Sports cap</i>		13.	Aplikasi senaman/ kepegasan <i>Exercise/ fitness app</i>	
6.	Pakaian dalam sukan <i>Sports inner wear</i>		14.	Rawatan dan terapi sukan dan senaman (urutan sukan, rehabilitasi sukan dll.) <i>Sports and exercise treatment and therapy (sports massage, sports rehabilitation etc.)</i>	
7.	Tudung sukan		15.	Nutrisi dan makanan tambahan untuk bersukan <i>Sports nutrition and supplements</i>	
8.	Jam sukan <i>Sports watch</i>				

AKTIVITI PENGUMPULAN DATA



AKTIVITI PENGUMPULAN DATA



AKTIVITI PENGUMPULAN DATA



AKTIVITI PENGUMPULAN DATA

