

Manfaat platform maya bantu bidang sukan jana ekonomi

Sukan semakin mengalami peralihan fungsi daripada memberi kesihatan kepada tubuh badan, kepada kegiatan fizikal yang dipertandingkan untuk mencapai kemenangan.

Hari ini, sukan juga menjadi wadah mengaut keuntungan lumayan menerusi industri bersifat komersial, di samping menjual nama sesebuah negara di pentas dunia.

Bagaimanapun, penundaan aktiviti, kejohanan dan pertandingan pelbagai jenis sukan dari semasa ke semasa akibat penularan COVID-19 merencatkan penjana ekonomi menerusi sektor itu.

Perancangan, pengurusan, teknikal dan kemudahan pertandingan sudah pun dibuat, namun proses timbal balik untuk menjana keuntungan tidak dapat dilaksanakan. Lantas, segala perancangan ekonomi perlu diperhalusi kembali.

Apa pun, aktiviti sukan masih mampu dilaksanakan. Rata-rata memilih menggunakan platform maya yang semakin menjadi keutamaan dalam bi-

dang sukan secara amnya.

Ini mengambil kira status keberadaan masyarakat yang sentiasa kekal duduk di rumah memerlukan aktiviti dalaman yang boleh dilakukan bagi mengisi masa lapang.

Melalui kajian ringkas, kebanyakan rakyat Malaysia - golongan remaja, terutama - banyak meluangkan masa dengan permainan video.

Ketika ini, e-Sukan menjadi satu bentuk interaksi digital yang boleh menjana pendapatan kepada pembangun hinggalah ada yang sanggup melabur dengan kadar tinggi untuk kepuasan masing-masing.

Platform maya juga menjadi pilihan organisasi tertentu untuk menganjurkan pertandingan sukan pada peringkat lebih luas. Pelbagai pertandingan maya dianjurkan dan mendapat sambutan masyarakat seperti 'virtual run', 'plank challenge' dan banyak lagi.

Penggunaan aplikasi teknologi berkesan dan lebih terjamin bagi pendaftaran dan yuran peserta mengambil kira situasi pandemik. Ini menunjukkan masyarakat masih boleh lagi bersukan dan secara tidak langsung organisasi sukan boleh mengekalkan pendapatan

ekonomi mereka.

Platform maya sangat digalakkan dan sesuai bagi memastikan masyarakat kekal bersukan dengan selamat.

Justeru, pihak dan organisasi sukan perlu berani mengambil risiko menukar atau menambah baik perancangan meneruskan aktiviti sukan dirancang kerana atlet sendiri perlu memastikan tahap prestasi mereka supaya sentiasa berada pada tahap yang baik.

Antara inisiatif boleh diambil secara berperingkat adalah menganjurkan sukan berbentuk simulasi atau mini pertandingan membabitkan pihak lawan.

Mungkin pendapatan ekonomi boleh dijana menggunakan platform berbayar. Interaksi sosial dalam pengguna media massa juga dapat diperkenalkan kepada umum secara meluas.

Dari sudut lebih kecil, pendapatan atlet juga mungkin terjejas akibat tidak menyertai pertandingan atau bergiat aktif dalam bersukan. Ia memberikan tekanan kepada mental dan fizikal mereka yang terbabat.

Apa dapat dilihat, webinar menjadi pilihan medium interaktif di mana ia dijadikan platform berkongsi ilmu pengetahuan. Ada atlet dan organisasi

yang aktif menganjurkan webinar sama ada secara percuma atau memilih mengenakan bayaran untuk menyertai program atau bengkel secara maya.

Ini menunjukkan sikap masyarakat yang positif dalam menyokong bidang sukan dan kreatif dalam menjana pendapatan ekonomi masing-masing.

Tuntasnya, sukan bukan sekadar berkenaan aktiviti sukan atau rekreasi mahupun aktiviti yang menyihatkan tubuh badan. Namun, sukan sebenarnya industri penting yang akan memberi impak positif yang ketara dalam membantu ekonomi negara supaya membangun dengan pesat.

Apatah lagi, sukan secara maya mula dijadikan karier dalam menjana pendapatan sampingan menerusi pelbagai tajaan dan lain-lain.

Maka organisasi dan badan sukan harus sepakat. Kita mampu melakukan yang luar biasa untuk memastikan bakat yang ada tidak kita siakan.

Penulis adalah Pensyarah Kanan (Sains Sukan) di Sekolah Pendidikan, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan Universiti Teknologi Malaysia (UTM)



Dr Adjah Naqiah Mazlan