



Industri kreatif sumbang RM29.4 bilion kepada KDNK pada 2019

KUALA LUMPUR, 4 Okt -- Industri kreatif menyumbang 1.9 peratus atau RM29.4 bilion kepada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK) berdasarkan laporan Jabatan Perangkaan Malaysia pada tahun 2019, persidangan Dewan Negara diberitahu hari ini.

Timbalan Menteri Komunikasi dan Multimedia Datuk Zahidi Zainul Abidin berkata Kementerian Komunikasi dan Multimedia (KKMM) melalui agensinya sedang giat melaksanakan pelbagai program untuk meningkatkan sumbangan industri kreatif kepada KDNK.

Beliau berkata agensi seperti Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS), MyCreative Ventures dan Agensi Pembangunan Ekonomi Seni Budaya (CENDANA) giat melaksanakan pelbagai program dalam bentuk kemudahan pembiayaan, pembangunan kapasiti, akses serta promosi.

"Bagi kategori filem, FINAS menyediakan pelbagai program menerusi Dana Kandungan Digital (DKD) seperti Dana Mikro Daya Kreatif dan Inisiatif, Borneo Pitch, Pelan Langkah Segera Ekonomi Industri Kreatif (PELAKSANA) dan lain-lain untuk membantu syarikat-syarikat produksi menghasilkan kandungan kreatif merangkumi drama, filem, dokumentari, cereka pendek dan sebagainya.

"FINAS turut menyediakan Pakej Insentif Tayangan di bawah Skim Wajib Tayang yang berperanan untuk merangsang pertumbuhan sektor pengedaran dan pameran melalui galakan bagi filem-filem tempatan menerusi Skim Wajib Tayang," katanya pada sesi soal jawab di Dewan Negara di sini hari ini.

Zahidi menjawab soalan Senator Rita Sarimah Patrick Insol yang ingin tahu mengenai jumlah sumbangan industri kreatif kepada ekonomi negara dalam tempoh tiga tahun lepas dan rancangan kerajaan meningkatkan sumbangan industri kreatif kepada KDNK.

Selain itu, beliau berkata MyCreative Ventures dan CENDANA pula melalui program seperti Creative Business Revival Loan, Program Pilihan Industri Seni Kraf, Program Pembiayaan Seni Visual, Program Pembiayaan Muzik Independen dan lain-lain turut memperkasa ekonomi seni persembahan, seni visual dan kraf.

Beliau berkata KKMM amat komited dan giat membangunkan industri kreatif pasca pandemik COVID-19 dengan merancang langkah serta strategi baharu selaras dengan pendekatan normal baharu dan pematuhan kepada prosedur operasi standard (SOP) yang berkuat kuasa melalui Pakej Rangsangan Industri Kreatif Malaysia (PRISMA) serta Pakej Perlindungan Rakyat dan Pemulihan Ekonomi (PEMULIH).

"Sehubungan itu, sebagai langkah awal kementerian sedang mengenal pasti sektor yang giat berkembang dan berupaya menjadi penggerak pertumbuhan baharu dalam menyumbang

kepada pencapaian ekonomi berpendapatan tinggi negara seperti filem, kandungan kreatif digital seperti animasi, permainan digital dan lain-lain," katanya.

<https://www.bernama.com/bm/am/news.php?id=2010014>