

AKAUN SATELIT BUDAYA DAN KREATIF



Akaun Satelit ialah suatu **sistem perakaunan** yang menyediakan **maklumat terperinci** tentang aspek tertentu ekonomi dengan menekankan keperluan untuk mengembangkan analisis bagi sesuatu sektor (industri) **tanpa mengubah atau mengganggu struktur asal sistem tersebut**.



Budaya merujuk kepada cara hidup (diwarisi dan diamalkan) dalam sesebuah masyarakat. Kebudayaan Kebangsaan pula ialah cara hidup yang merentas budaya suku kaum dan etnik serta mencorakkan amalan budaya. Definisi ini adalah berdasarkan kepada Dasar Kebudayaan Negara 2021.



Industri Kreatif merujuk kepada penggembleran dan penghasilan kebolehan dan bakat individu atau kumpulan berasaskan kreativiti, inovasi dan teknologi yang menjurus kepada sumber keberhasilan ekonomi dan pendapatan tinggi kepada negara dengan memberi penekanan kepada aspek karya dan hak cipta intelek selaras dengan budaya dan nilai-nilai murni kepelbagaian kaum di Malaysia. Definisi ini adalah berdasarkan kepada Dasar Industri Kreatif Negara 2009.



Industri Budaya dan Kreatif Malaysia terdiri daripada **domain teras** dan **domain transversal**. Domain teras mempunyai tujuh (7) segmen manakala domain transversal enam (6) segmen.

Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN) 2009



Skop industri kreatif boleh dibahagikan kepada kategori industri seperti berikut:

- | | |
|--|---|
| <p>a. Industri Kreatif Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerbitan Filem dan TV • Pengiklanan • Seni Reka • Animasi dan Kandungan Digital <p>b. Industri Kreatif Seni Budaya</p> <p>Industri yang berkaitan dengan penghasilan karya-karya seni yang bercirikan budaya Malaysia seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraf • Seni Visual • Seni Muzik • Seni Persembahan • Penulisan Kreatif • Fesyen dan Tekstil | <p>c. Industri Kreatif Warisan Budaya</p> <p>Industri ini berkaitan warisan budaya seperti aktiviti muzium, arkib, pemuliharaan dan pemuliharaan</p> |
|--|---|

Dasar Kebudayaan Negara (DAKEN), 2021



Seni, budaya dan warisan dalam konteks Dasar Kebudayaan Negara dibahagikan kepada **empat (4)** bidang fokus seperti berikut:

- | | |
|--|--|
| <p>a. Warisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Kesusasteraan • Adat dan Budaya • Kearifan tempatan • Tapak/Laman Budaya <p>b. Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seni Visual : Catan, karya atas kertas, arca dan objek seni • Seni Persembahan : Muzik, tari, lakon | <p>c. Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media cetak dan elektronik • Audiovisual • Media Baharu <p>d. Penciptaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rekaan dalaman, busana fesyen, aksesori, seni bina dan lanskap • Perkhidmatan kreatif pengiklanan, penyelidikan dan pembangunan kreatif, perkhidmatan kebudayaan |
|--|--|



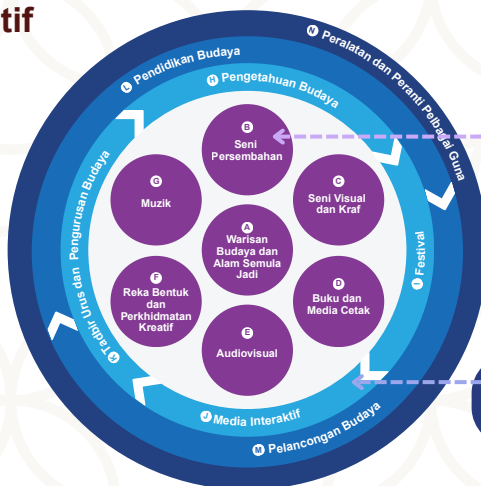
KERANGKA KERJA STATISTIK BUDAYA

Ekosistem Budaya dan Kreatif

- Hubungan antara pencipta, komuniti, industri & pengguna
- Menjana nilai sosial & ekonomi
- Disokong oleh fungsi merentas domain

Definisi Domain

Satu pengkategorian atau pengelompokan segmen budaya yang mempunyai ciri-ciri umum berdasarkan objektif utama untuk menjana nilai ekonomi dan sosial melalui penciptaan dan penghasilan, penyebaran dan penggunaan produk asli, serta pendokumentasian, pemeliharaan dan pemindahan ekspresi warisan budaya dan semula jadi. Budaya dan kreatif diukur sebagai satu ekosistem yang saling melengkapi.



Domain Teras

Definisi :
Merupakan kumpulan aktiviti ekonomi dan sosial yang secara tradisi dikaitkan dengan budaya.

Domain Transversal

Definisi :
Domain yang menyokong domain teras. Domain transversal juga merentasi hampir semua domain teras bagi memastikan seluruh ekosistem budaya berfungsi dengan berkesan dan lebih komprehensif

LIPUTAN AKAUN SATELIT BUDAYA DAN KREATIF

DOMAIN TERAS



1. Warisan Budaya dan Alam Semula Jadi

- Muzium, Perpustakaan & Arkib
- Taman, Taman botani & Zoo



2. Seni Persembahan

- Persembahan teater
- Tarian & Muzikal
- Seni persembahan lain



3. Seni Visual dan Kraf

- Fotografi
- Kraf



4. Buku dan Media Cetak

- Buku
- Akhbar
- Majalah
- Lain-lain cetakan



5. Audiovisual

- Filem
- Video
- Televisyen



6. Reka Bentuk dan Perkhidmatan Kreatif

- Reka bentuk grafik
- Reka bentuk produk / industri
- Reka bentuk fesyen
- Reka bentuk dalaman
- Pengiklanan



7. Muzik

- Rakaman bunyi
- Muzik secara langsung
- Radio
- Penerbitan muzik
- Alat muzik

DOMAIN TRANSVERSAL



8. Pengetahuan Budaya

- Bahasa



10. Media Interaktif

- Permainan video
- Laman sesawang



12. Pendidikan Budaya

- Pendidikan formal
- Pendidikan tidak formal



9. Festival

- Pesta
- Festival



11. Tadbir Urus dan Pengurusan Budaya

- Organisasi dan Persatuan Budaya
- Pengurusan Swasta



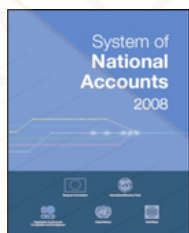
13. Peralatan dan Peranti Pelbagai Guna

- Komputer
- Telefon bimbit

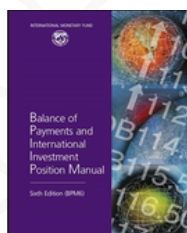
Sumber:
2025 UNESCO Framework for Cultural Statistics



MANUAL RUJUKAN



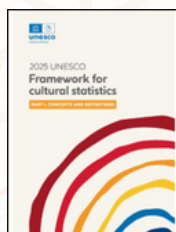
SNA 2008



BPM6



Handbook on Supply and Use Tables and Input Output Tables with Extensions and Application



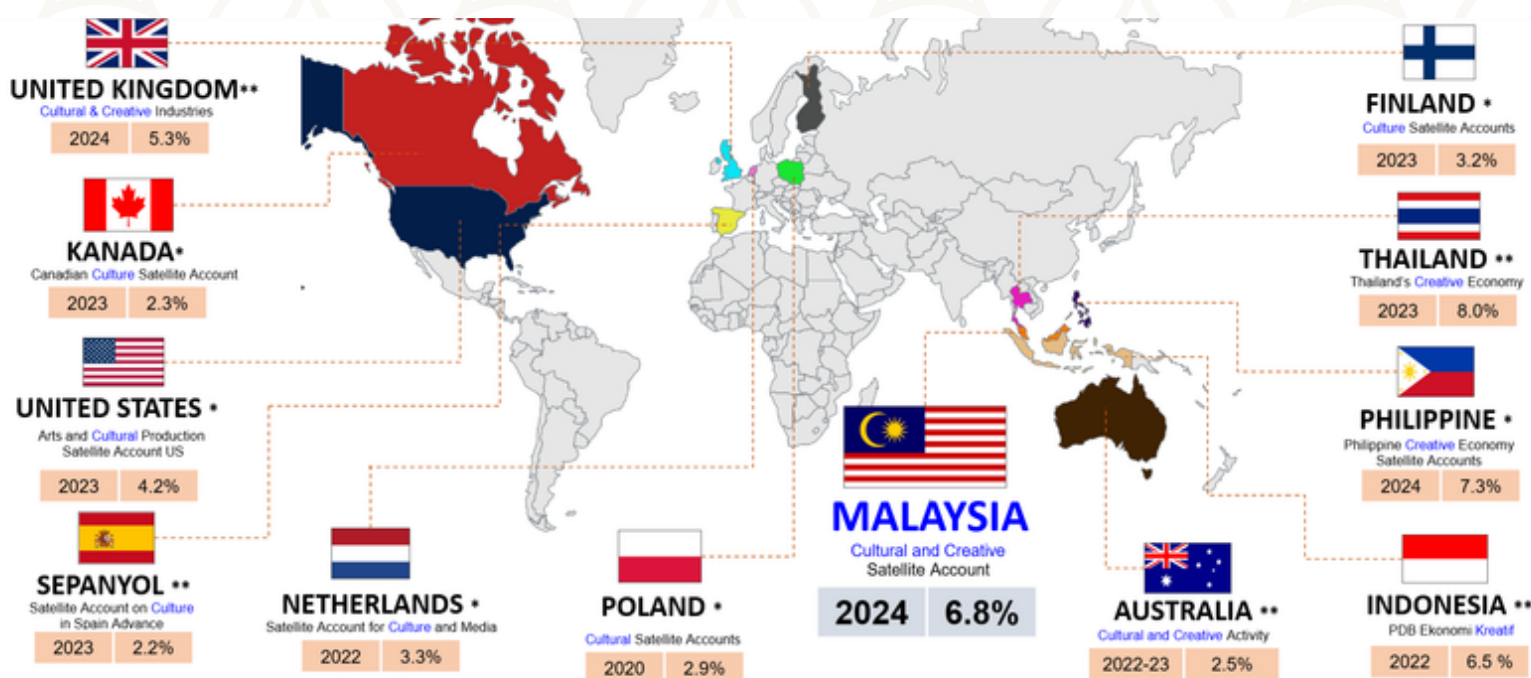
2025 UNESCO Framework For Cultural Statistics
Part I : Concept and Definition



2025 UNESCO Framework for Cultural Statistics
Part II : A Classification Guide

SUMBANGAN INDUSTRI BUDAYA DAN KREATIF BAGI NEGARA TERPILIH

UNESCO (2022a,2023) menganggarkan Industri budaya dan kreatif global menjana pendapatan **AS\$2,250 billion** dengan sumbangan **3.1%** kepada KDNK global dan menyediakan **30 juta** peluang pekerjaan.



Sumber : * Pejabat Statistik Negara (NSO) Terpilih
** Pelbagai Kementerian/agensi



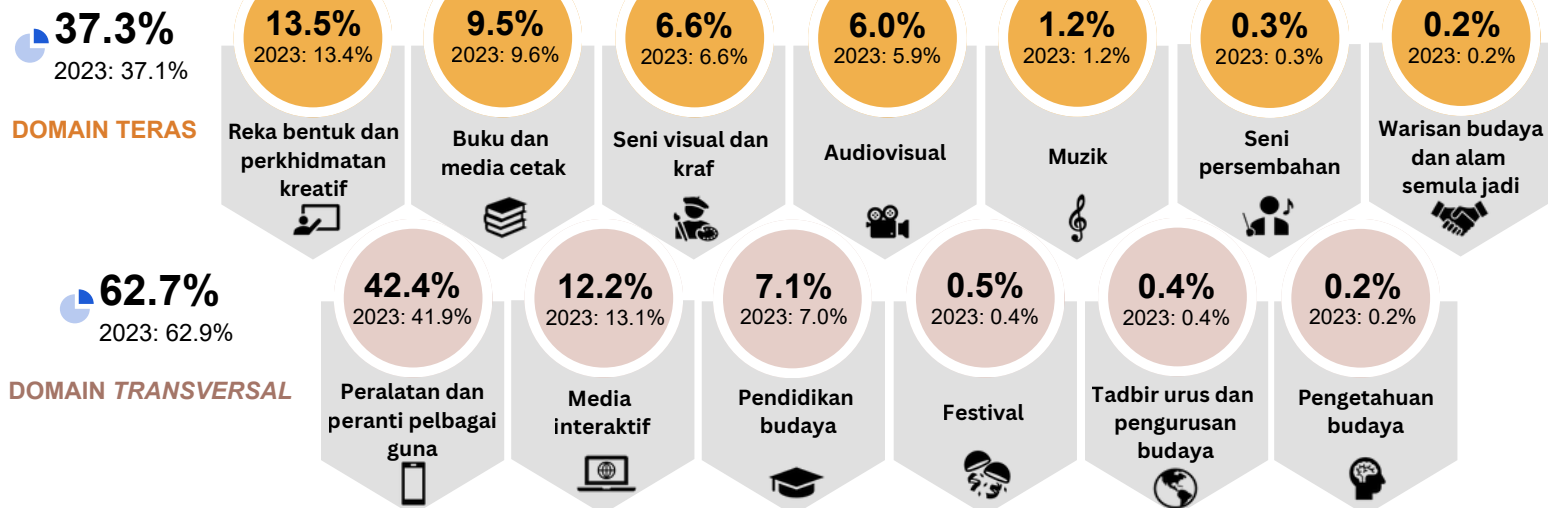
AKAUN SATELIT BUDAYA DAN KREATIF 2024

Industri budaya dan kreatif menyumbang
6.8 peratus kepada KDNK dengan
pertumbuhan **7.1 peratus** pada 2024

Nilai Ditambah Kasar
Industri Budaya
dan Kreatif

RM130.7b  **7.1%**
2023: RM122.1b 2023: 4.5%

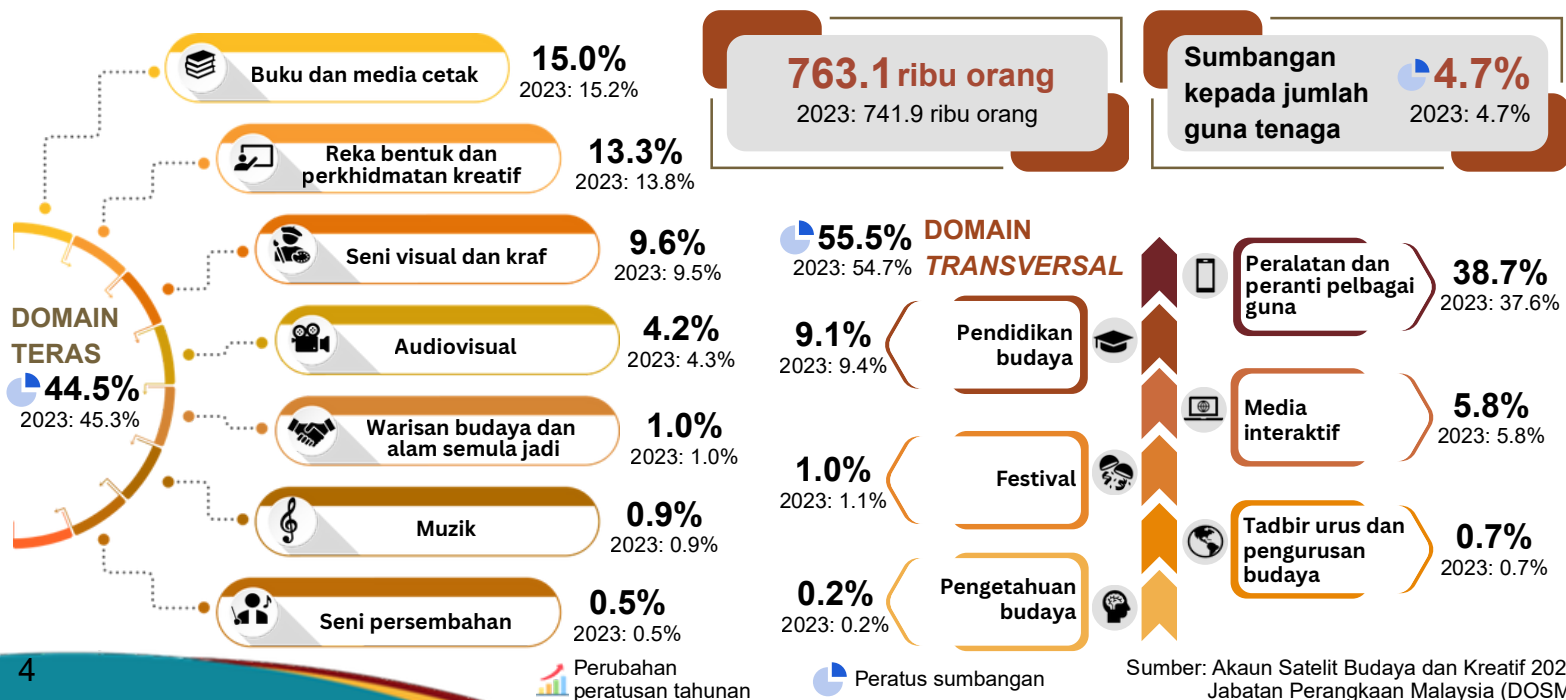
KOMPOSISI INDUSTRI BUDAYA DAN KREATIF MENGIKUT DOMAIN



EKSPORT & IMPORT PRODUK BUDAYA DAN KREATIF



GUNA TENAGA DALAM INDUSTRI BUDAYA DAN KREATIF



Sumber: Akaun Satelit Budaya dan Kreatif 2024
Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM)

