

Program Penstriman Kandungan Kreatif MDEC 2021 mempersiapkan pencipta kandungan Malaysia dengan kemahiran yang diperlukan untuk berjaya dalam industri kandungan digital

- *Pencipta kandungan video dan penstriman boleh mempelajari kemahiran dan tip berkaitan industri secara kombinasi bengkel dalam talian dan pertandingan*
- *Menarik 1,430 penyertaan dengan lima pemenang utama menerima RM2,000 setelah sebulan pertandingan*

CYBERJAYA, 15 JULY 2021: Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC), agensi utama menerajui transformasi digital Malaysia telah mengumumkan para pemenang bagi Program Penstriman Kandungan Kreatif 2021.

Lima pemenang utama bagi pertandingan tersebut adalah Alfredo William, Mohamed Suhardi bin Mohamed Masli, Muhamad Khairul bin Nasir, Ng Jie Xin dan Siti Fazimah binti Razak.

Program tersebut merupakan satu inisiatif di bawah Pakej Rangsangan Industri Kreatif Malaysia (PRISMA) oleh Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia (KKMM), dengan tujuan membimbing bakat baru dalam kandungan video dan penstriman, sekaligus menjana pendapatan menerusi platform media sosial.

Dijalankan secara kombinasi bengkel dalam talian dan pertandingan, program tersebut bertujuan untuk memberi pengetahuan menyeluruh dan kemahiran penstriman kandungan kreatif digital menerusi bimbingan di bawah projek KKMM-PRISMA.

Program ini juga menggalakkan aktiviti penstriman secara langsung yang membuat liputan lanjut mengenai permainan digital yang dihasilkan dalam Malaysia, di mana ia akan merencanakan lagi ekosistem kandungan kreatif tempatan.

"Malaysia sedang menuju matlamat sebagai peneraju dalam kandungan digital di pasaran serantau sepertimana yang digariskan di bawah Rangka Tindakan Ekonomi Digital Malaysia (MyDIGITAL) -- adalah menjadi keutamaan kami untuk mencari bakat baru dan membimbing mereka dengan kemahiran yang diperlukan untuk lebih kreatif dalam penciptaan mereka.

"Menerusi bengkel yang dijalankan oleh pakar-pakar industri, Program Penstriman Kandungan Kreatif dapat memberi tunjuk ajar mengenai kemahiran yang diperlukan oleh pencipta kandungan digital dan penstriman. Pada masa sama, tugas dalam pertandingan membolehkan peserta menggunakan kemahiran baharu mereka berdasarkan senario sebenar, sekaligus mendapatkan pengalaman berharga untuk terus meneroka industri kandungan digital," kata Mohan Low Han Sen, Pengarah Kandungan Kreatif Digital, Ekosistem Teknologi dan Globalisasi, MDEC.

Pendaftaran bagi [Program Penstriman Kandungan Kreatif 2021](#) telah dibuka pada 20 Mac 2021, menarik lebih daripada 1,400 penyertaan dari seluruh negara. Para peserta yang berdaftar telah menyertai beberapa siri bengkel dalam talian selama dua hari sebelum diberi peluang untuk menggunakan kemahiran yang dipelajari melalui pertandingan yang berlangsung selama sebulan.

Bengkel yang penuh perincian tersebut meliputi topik-topik berkaitan industri dengan kemahiran asas yang diperlukan untuk penstriman dan pengetahuan teknikal produksi, sehingga ke tip dan petua penting dalam platform popular seperti TikTok dan Facebook Gaming --- yang diajar oleh pakar industri berpengalaman luas. Para peserta juga diperkenalkan dengan permainan video tempatan seperti *Eximius: Seize the Frontline*, *Appxlore Claw Stars* dan *Ejen Ali: Agent's Arena* bagi menggalakkan aktiviti penstriman kandungan berkaitan permainan tempatan tersebut.

Para peserta yang menghadiri kesemua bengkel telah dijemput untuk menyertai pertandingan yang diadakan pada 1 hingga 30 Mei 2021. Seramai 280 peserta telah mengambil bahagian dalam cabaran 30 hari tersebut untuk menghasilkan kandungan mereka. Mereka diberi tugas untuk menerbitkan sekurang-kurangnya lima sesi penstriman sepanjang bulan tersebut, manakala pencipta kandungan video perlu menghasilkan sekurang-kurangnya lima kandungan video. Lima peserta dengan jumlah tontonan terkumpul paling tinggi menerusi kesemua sesi, dipilih sebagai pemenang.

Penstriman secara langsung dan penciptaan kandungan digital telah berkembang selama bertahun-tahun sehingga menjadi sebuah industri yang pesat dengan pencipta kandungan dan penstriman permainan video secara keseluruhannya menjana pendapatan lebih daripada USD 120 juta pada tahun 2019, sepertimana yang dilaporkan oleh [Forbes](#). Pencipta kandungan penstriman popular seperti Tyler 'Ninja' Blevins telah mendapat lebih daripada 16 juta langganan dan menerima pembayaran sebanyak USD 17 juta pada tahun tersebut.

Para penonton penstriman tempatan juga didapati sanggup berbelanja demi kandungan. Pada April 2020 sahaja, rakyat Malaysia telah membelanjakan lebih kurang USD 207 ribu ke atas pelbagai pencipta kandungan di Facebook Gaming. Penstriman secara langsung dan permainan video bukan sahaja mendahului carta tersebut --- sebagai contoh, pencipta kandungan tempatan di dalam TikTok, [dilaporkan](#) menerima pendapatan di antara RM4,000 dan RM10,000 setiap bulan, menjadikan penciptaan kandungan digital sebagai satu sumber pendapatan yang lumayan.

"Program Penstriman Kandungan Kreatif telah membuktikan Malaysia merupakan sebuah negara yang mempunyai ramai individu bersemangat dan berbakat besar serta sudah bersedia untuk menguasai industri kandungan digital. Seiring dengan Wawasan Kemakmuran Bersama 2030, ini merupakan langkah pertama untuk membantu para belia dan bakat kreatif untuk berintegrasi menerusi teknologi - - begitu juga kepentingan untuk memberikan peluang kepada mereka untuk mengasah bakat dan maju dalam minat mereka. Program Penstriman Kandungan Kreatif ini dicipta berdasarkan matlamat tersebut," tambah Mohan lagi.

#TAMAT#

Mengenai Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)

Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) adalah sebuah agensi di bawah Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia yang menerajui transformasi digital negara sejak 25 tahun lalu. MDEC membawa agenda Malaysia 5.0, membolehkan negara diintegrasikan dengan teknologi secara mendalam, seterusnya menyediakan peluang-peluang digital yang adil dan saksama kepada rakyat dan perniagaan.

Bagi mencapai matlamat ini, MDEC memberi tumpuan kepada empat teras DIGITAL utama iaitu Kemahiran Baharu (*New skills*), Penerimaan (*Adoption*), Pengganggu (*Disruptors*) dan Pelaburan (*Investments*). Ini membentuk asas kepada kempen jenama digital NADI MDEC yang memacu program-program terasnya untuk rakyat, perniagaan dan para pelabur. MDEC mensasarkan untuk menjadikan Malaysia sebuah negara yang berdaya saing tinggi dari segi digital di peringkat global, berpandukan inklusif, kelestarian, dan kemakmuran bersama dan menetapkan asas yang kukuh untuk Malaysia sebagai Nadi Digital ASEAN.

#Malaysia5.0 #NadiDigital #SayaDigital #MHODA #MyMDEC

Untuk mengetahui dengan lebih lanjut melalui inisiatif-inisiatif Ekonomi Digital MDEC, layari www.mdec.my atau ikuti kami di: Facebook: <https://www.facebook.com/MyMDEC/> Twitter: @mymdec

Untuk pertanyaan media, sila hubungi:

Dashika Ganeswaran - dashika.ganeswaran@mdec.com.my

Simon Yap - simon.yap@mdec.com.my