

**PEMBERITAHUAN PERTANYAAN DEWAN RAKYAT
MESYUARAT KETIGA, PENGGAL KETIGA,
PARLIMEN KEEMPAT BELAS**

PERTANYAAN : BUKAN LISAN

**DARIPADA : YB TUAN MUHAMMAD BAKHTIAR
BIN WAN CHIK [BALIK PULAU]**

SOALAN

YB TUAN MUHAMMAD BAKHTIAR BIN WAN CHIK [BALIK PULAU] minta **MENTERI PELANCONGAN, SENI DAN BUDAYA** menyatakan jelaskan tahap kesiapsiagaan dalam menyediakan (*state of readiness*) agensi-agensi dibawah MOTAC seperti JKKN, BSVN, Kraftangan, JMM, Istana Budaya, PNM akan norma baru penggunaan seni dan budaya (*arts consumption*) seperti penggunaan teknologi baru tidak hanya dengan penggunaan media sosial.

JAWAPAN

Tuan Yang di-Pertua,

1. Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya (MOTAC) bersama-sama Jabatan dan Agensi di bawah seliaannya telah menyediakan perancangan dan melaksanakan program untuk meningkatkan kesiapsiagaan melalui penggunaan teknologi baharu, terutamanya dalam usaha untuk menggalakkan penggunaan seni dan budaya.

2. Antaranya ialah:

- (i) Perancangan untuk melaksanakan transformasi mendigitalkan seni dan budaya supaya kekal relevan dan berdaya saing, meningkatkan keberkesanan sistem penyampaian kepada semua yang terlibat dalam ekosistem seni budaya, menjana

NO. SOALAN : 303

maklumat dan data statistik khususnya berkaitan hasil sumbangan industri seni budaya, mewujudkan ruang dan peluang penjana ekonomi kepada penggiat dan pemain industri seni budaya serta mengurangkan kos pengurusan di samping meningkatkan kecekapan dan kualiti kerja. Ini termasuklah pembelajaran seni budaya secara dalam talian (*e-learning*) dan pemerksaan penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR);

- (ii) membangunkan portal www.gogallery.my yang menghimpunkan penggiat seni di Malaysia melalui pendaftaran keahlian secara percuma. Pengkarya yang telah mendaftar boleh memuat naik karya seni, aktiviti seni, penulisan seni, video tutorial seni, pameran seni atau sebarang kegiatan seni mereka di portal ini sama ada bagi tujuan jualan mahupun hebahan;
- (iii) Merancang untuk membangunkan Galeri Hibrid di ruang *Creative Space* bagi mengubah konsep berpameran kepada *co-working space/ business lounge* kepada para penggiat seni;
- (iv) pewujudan *Malaysia Craft Digital Hub* (MCDH) yang berbentuk *knowledge management* merangkumi tiga (3) komponen utama iaitu *E-marketplace*, *blended learning*, dan Muzium Kraf Digital (*Digital Craft Museum*). Melalui Muzium Kraf Digital, pelbagai koleksi artifak, bahan, proses pembuatan, peralatan, Tokoh Kraf Negara dan Adiguru Kraf ditampilkan dengan pengalaman baharu menerusi medium digital seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR);
- (v) merancang untuk memperkenalkan muzium maya melalui aplikasi 3 dimensi (3D), penggunaan sistem *booking e-ticket*, pameran berpandu khas (berdasarkan permintaan) melalui pematuhan kepada SOP yang ketat dan penggunaan teknologi yang kreatif seperti *Augmented Reality* (AR), hologram, kesan

pepper's ghost dan *wall interactive* yang tidak memerlukan sentuhan fizikal;

- (vi) menyediakan perkhidmatan u-Pustaka yang merupakan perkhidmatan Perpustakaan Digital Negara. Berkonsepkan akses oleh semua (*access by all*), pengguna boleh meminjam sebanyak 1.12 juta buku fizikal daripada dua belas (12) perpustakaan konsortium dengan penghantaran melalui perkhidmatan pos laju serta mengakses 13.2 juta kandungan digital dari 20 pangkalan data komersial secara percuma. Terdapat 28,940 naskhah e-buku yang boleh dipinjam atau dibaca secara dalam talian dan 4,887 judul majalah yang boleh diakses secara terus melalui pangkalan data komersial yang dilanggan; dan
- (vii) menyediakan perkhidmatan e-buku menggunakan teknologi *Internet of Things* iaitu *Beacon*. Perkhidmatan *e-Book Beacon* ini membolehkan pengguna memuat turun bahan-bahan mengenai Malaysia dalam format digital ke telefon pintar apabila mereka melalui kawasan dengan liputan *e-Book Beacon*;

Sekian, terima kasih.