



TEKS UCAPAN

YB DATUK TS. MUSTAPHA SAKMUD

Timbalan Menteri Pendidikan Tinggi

SEMPENA

**MAJLIS PENUTUPAN
PROGRAM *DIGITAL INNOVATION
CREATIVEPRENEUR (DICE) 2.0***

19 Ogos 2024 (Isnin)

8.00 malam

Nilai Youth City, Negeri Sembilan

Terima Kasih saudara/i Pengacara
Majlis!

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamualaikum Warahmatullahi
Wabarakatuh dan Salam Sejahtera.

Salam Malaysia MADANI.

[RUJUK SALUTASI]

1. Pertama sekali, marilah kita merafakkan kesyukuran ke hadrat Allah SWT kerana dengan izin dan rahmat-Nya, kita dapat berkumpul pada hari ini untuk menyempurnakan **MAJLIS PENUTUPAN PROGRAM *DIGITAL INNOVATION CREATIVEPRENEUR (DICE) 2.0.***
2. Tahniah dan syabas saya ucapkan kepada Bahagian Perancangan Strategik, Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) dan Pusat Kerjaya, Teknousahawan dan Jaringan Pintar (PaKaT), Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) atas usaha yang ditunjukkan sehingga majlis pada hari ini dapat

dilaksanakan dengan jayanya.

3. Dalam dunia tanpa sempadan hari ini, kita melihat bagaimana kemajuan tamadun manusia dicorakkan oleh pencapaian teknologi dan inovasi yang sungguh menakjubkan sehingga begitu banyak maklumat yang disajikan dengan menarik dan mudah difahami begitu pantas berada di hujung jari. Industri kandungan digital kreatif, misalnya, menjadi salah satu komponen penting dalam kehidupan kita yang amat diperlukan, baik dalam memudahkan urusan seharian kita, meningkatkan produktiviti kerja mahupun membuka peluang perniagaan dan akses pasaran

kepada lebih banyak kumpulan sasar.

4. Suka saya nyatakan bahawa Majlis Penutupan Program Impact Digital Community Tourism, atau IDCT 2023, yang saya rasmikan di Kota Samarahan, Sarawak pada 10 Ogos 2024 di bawah kolaborasi antara Kementerian Pendidikan Tinggi dan Universiti Malaysia Sarawak, adalah penzahiran komitmen Kerajaan dalam memperkasa rakyat Malaysia dengan ilmu dan kemahiran teknologi digital yang berupaya mengangkat kualiti hidup rakyat ke tahap lebih tinggi.

Hadirin yang dihormati sekalian,

5. Teknologi digital masakini semakin berkembang pesat dan memainkan peranan penting dalam ekonomi global, dengan sumbangannya dijangka mencecah hampir 70.8% daripada jumlah keseluruhan hasil industri media dan hiburan global yang dianggarkan meningkat kepada USD2.8 trilion menjelang tahun 2027, berbanding USD2.32 trilion pada tahun 2022. Pertumbuhan ini dipacu terutamanya oleh teknologi memuncul seperti Kecerdasan Buatan, atau Artificial Intelligence (AI), yang merupakan asas aplikasi teknologi seperti Augmented

Reality / Virtual Reality (AR/VR) dan *Generative AI*, peningkatan dalam perbelanjaan pengiklanan digital dan akses internet yang semakin meluas.

6. Angka dan teknologi yang saya sebut sebentar tadi bukanlah sekadar statistik, malah lebih daripada itu, ia perlu dijadikan sumber inspirasi, khususnya oleh usahawan pelajar DAN graduan, sama ada yang hadir pada malam ini ataupun di luar sana, untuk berani menjadi usahawan berjaya dengan menerokai pasaran dengan peluang yang sedia menanti. Di pihak Kerajaan pula, pelbagai inisiatif akan terus dilaksanakan dalam penyediaan

peruntukan, kerangka undang-undang, kemudahan dan infrastruktur agar sentiasa kondusif bagi anda semua.

7. Hasilnya, industri digital di negara ini menunjukkan pertumbuhan yang memberangsangkan dan disasarkan menyumbang 25.5% kepada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK) Malaysia dan berpotensi membuka sehingga 10,000 peluang pekerjaan baharu kepada bakat tempatan kita dan menjana purata pendapatan tahunan kira-kira RM5.5 bilion bagi kandungan digital. Maka tidak hairanlah kalau kejayaan kita ini telah menarik pelaburan digital bernilai RM46.22 bilion

pada tahun lepas, melebihi sasaran asal RM30.0 bilion.

Hadirin yang saya kasihi sekalian,

8. Program DICE 2.0 ini merupakan manifestasi komitmen kita untuk melahirkan lebih banyak bakat unggul dalam bidang kandungan digital kreatif. Program ini selaras dengan Pelan Tindakan Keusahawanan KPT 2021-2025 yang bertujuan memperkasakan keusahawanan dalam kalangan pelajar IPT dengan mendorong pelajar untuk memanfaatkan inovasi dan teknologi digital dalam keusahawanan. Penerapan nilai dan kemahiran

keusahawanan kreatif dalam kalangan anak-anak kita ini merupakan fokus yang diberikan penekanan utama dalam pelan ini.

9. Saya dimaklumkan bahawa terdapat sebanyak 50 syarikat pemula pelajar dan projek digital kreatif telah dihasilkan dalam program DICE 2.0 yang terdiri daripada kategori **filem pendek, animasi, aplikasi VR/AR dan aplikasi permainan digital**. Ini ialah satu pencapaian yang sangat kita banggakan dan membuktikan bahawa bakat-bakat muda kita mampu menghasilkan karya-karya yang berkualiti serta menyumbang kepada peningkatan

potensi kebolehpasaran graduan dan keusahawanan dalam bidang teknologi digital kreatif.

10. Saya berasa teruja apabila diberitahu DICE 2.0 telah mendapat kerjasama lebih 20 agensi dan industri berkaitan kandungan digital kreatif. Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia, atau MDEC, selaku rakan strategik utama dalam merealisasikan penghasilan bakat unggul digital dalam program DICE 2.0 turut terlibat dalam perancangan modul kandungan kreatif DICE, pelaksanaan keseluruhan fasa program DICE dan latihan strategi model perniagaan di bawah Bahagian e-USahawan hab

MDEC. Kerjasama seumpama ini merealisasikan hasrat yang terkandung dalam Memorandum Persefahaman di antara KPT dan MDEC yang telah ditandatangani bersama pada 27 Jun 2024 bagi memperkukuh kerjasama dalam melonjakkan pembangunan bakat digital negara.

11. Agensi lain yang sama-sama menjayakan program ini termasuklah CRADLE Sdn. Bhd, Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS), KRU Studio, PTPTN, Warnakala Studio (Didi & Friends), dan ramai lagi yang tidak sempat saya sebut kali ini. Kerjasama dengan rakan agensi

dan industri kandungan kreatif perlu diperkukuhkan bagi mewujudkan komunikasi dua hala yang efektif dan ekosistem keusahawanan yang amat kita perlukan seandainya Malaysia ingin menjadi sebuah negara keusahawanan terunggul menjelang tahun 2030 yang boleh berbangga dengan kejayaan usahawan kandungan digital kreatif, khususnya dalam kalangan peserta IPT, di peringkat global. Setinggi-tinggi penghargaan daripada saya kepada rakan agensi dan industri atas sumbangan yang diberikan.

Hadirin yang dihormati sekalian,

12. Program DICE 2.0 telah berjaya membentuk ekosistem yang dinamik untuk landskap kreatif dalam menggilap bakat agar sejajar dengan keperluan industri, serta memperkasa pembangunan produk kandungan digital kreatif. Keberhasilan dan kelestarian program ini terbukti melalui kerjasama strategik dengan pihak agensi dan industri untuk membimbing.

13. Saya berharap bahawa semua peserta program ini akan terus memanfaatkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh sepanjang program ini untuk

meneruskan usaha mereka dalam bidang kandungan digital kreatif. Jangan takut untuk bermimpi besar asalkan anda berusaha gigih untuk menjadikan mimpi tersebut satu realiti.

14. Akhir kalam, sekali lagi ucapan setinggi-tinggi tahniah dan syabas daripada saya kepada semua peserta, pemenang, penganjur dan semua pihak yang terlibat dalam menjayakan Program DICE 2.0 ini. Semoga usaha murni ini akan terus menyemarakkan semangat keusahawanan dan inovasi dalam kalangan generasi muda kita dan diteruskan lagi untuk siri akan datang.

**15. DENGAN LAFAZ
BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM,
SAYA DENGAN INI MERASMIKAN
PENUTUPAN PROGRAM DIGITAL
INNOVATION CREATIVEPRENEUR
(DICE) 2.0.**

Sekian, Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamualaikum W.B.T

Terima Kasih!