

Disokong oleh



HUBS FOR GOOD TOOLKIT

VERSI BAHASA MALAYSIA





#APWBANGSAR APW

APW Bangsar

Isi Kandungan

Pengenalan

0.1	Organisasi Seni sebagai Hab Kreatif di Malaysia	1
0.2	Rangka Penggunaan Toolkit	2

1	NOD	4	2	PERANCANGAN	16	3	KESINAMBUNGAN	35
1.1	Akar Umbi	5	2.1	Hala Tuju	17	3.1	Laporan Pencapaian	36
1.2	Buka Langkah	12	2.2	Lakaran Ekosistem	19	3.2	Bina Komuniti	37
1.3	Borak Bicara	14	2.3	Penyelidikan Konteks Program	21	3.3	Tentukan Modal Perniagaan Anda	38
			2.4	Pelan Kerja	23	3.4	Pembentangan Idea	40
			2.5	Bajet Program	28	3.5	Kita Jaga Kita	41
			2.6	Penilaian Program	30	3.6	Pelepasan Cukai	42
			2.7	Penyusulan Program	32	3.7	Etika Pendaftaran	44
						3.8	Kenali Hak Anda	45
						4	Kertas Kerja	47
						5	Penghargaan	57

0.1

Organisasi Seni sebagai Hab Kreatif di Malaysia

Kebanyakan hab kreatif di Malaysia didorong oleh inisiatif mandiri karyawan-karyawan komuniti tempatan. Sifat asas hab kreatif yang bermandiri seperti ini telah diketengahkan dalam laporan *Mapping Creative Hubs in Malaysia* (2017)—

“Rangkuman hab kreatif di Malaysia terdiri dari pada organisasi seni yang bersifat akar umbi hasil sokongan minimum kerajaan. Namun, hab kreatif yang bersifat mandiri adalah juga pengikat komuniti seni yang menghubungkan individu dengan kolektif dan kemudian dengan rakyat tempatan.”

Sebelum terma hab kreatif digunakan, mereka telah lama wujud sebagai kolektif, organisasi kebudayaan, ruang persembahan peribadi, galeri persendirian dan lain-lain. Perkembangan mereka adalah hasil daripada campuran budaya yang kaya dan pemikiran seni yang inovatif. Kini, mereka bukan sahaja berperanan dalam membangunkan industri kreatif tanah air, malahan juga merupakan ahli kebudayaan yang pakar dalam perundingan dan mengadaptasi budaya tempatan meliputi kawasan serantau.

Walaupun wujud dengan praktis yang pelbagai, kebanyakan mereka lebih cenderung untuk bekerja bersendirian dengan sumber yang terhad. Jurang sosiobudaya dan sumber rujukan yang terhad menyebabkan kesukaran dalam perkongsian pendapat dan pengetahuan antara ahli seni tempatan. Justeru itu, program ‘*Hubs For Good*’ yang dilancarkan oleh British Council, Yayasan Sime Darby dan Universiti Malaya pada 2019 diadakan dengan harapan untuk mengurangkan jurang tersebut dan mengukuhkan kembali ikatan ini dengan mewujudkan suatu ruang dimana pelbagai hab kreatif boleh berhubung dengan lebih erat.

Penghasilan sebuah ‘*Toolkit*’ melalui penyerapan data yang dikumpul daripada hab-hab yang sedia ada dalam program ini merangkumi kertas-kertas kerja dan sumber rujukan. ‘*Toolkit*’ ini bertujuan untuk membantu penggiat-penggiat seni membina atau merangka semula hab kreatif mereka yang tersendiri. ‘*Toolkit*’ ini yang berdasarkan perbincangan dan kerjasama hab-hab kreatif di Malaysia juga merujuk kepada elemen-elemen yang asalnya direka dan disampaikan oleh Nesta, Hivos dan British Council bagi ‘*Creative Hub Leader’s Toolkit*’ (2020) dan ‘*The Creative HubKit*’ (2015) yang telah dimajukan oleh Creative Edinburgh dan Creative Dundee.

Untuk lebih memahami konteks tempatan, dikepilkkan laporan kami, [di sini](#), mengandungi informasi yang lebih terperinci mengenai hab-hab kreatif di Malaysia.

0.2

Rangka Penggunaan Toolkit

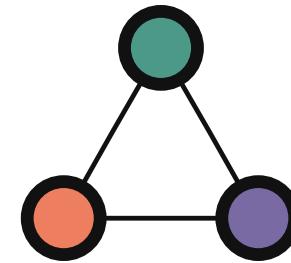
'Toolkit' ini bertujuan untuk membantu pengendali hab-hab kreatif dalam pengurusan operasi di Malaysia. Dengan mencontohi modal-modal dan praktis yang berbeza, isi kandungan 'Toolkit' ini dibina berdasarkan pandangan hab-hab kreatif dan institusi perbadanan dengan harapan agar kami dapat berkongsi pengetahuan. Secara tunas, 'Toolkit' ini akan memberi pemahaman dan pencerahan terhadap hab-hab kreatif tempatan, cara mereka beroperasi dan bagaimana mereka menghasilkan impak kendiri.

'Toolkit' ini menyediakan tujuh (7) kertas kerja dan sebelas (11) bahan rujukan untuk membantu anda merancang dan mengatur program hab anda. Setiap alatan yang disediakan mempunyai tujuan yang berbeza tetapi saling berkait dimana secara menyeluruh akan menjadi gambaran pengalaman unik hab kreatif anda. Ia tidak perlu digunakan mengikut urutan, anda boleh terus ke kertas kerja yang spesifik dan rujukan yang relevan bagi keperluan hab anda.

Setiap alatan diatur mengikut tiga (3) fasa iaitu Nod, Perancangan dan Kesinambungan. Fokus bagi setiap fasa ini ditentukan melalui tahap keperluan hab kreatif anda, daripada mempelajari ekosistem hab kepada membentuk program hab sehingga penyaluran kerja anda ke pihak yang berpotensi membentuk sistem sokongan anda.

Indikasi

- > Indikasi ini merupakan laluan pintas (*shortcut*) yang akan membawa anda ke bahagian tertentu dalam 'toolkit' ini.
- + Indikasi ini merupakan pautan (*link*) yang akan membawa anda ke sumber luaran tertentu.



NOD>

bagi tujuan pembelajaran—ia memperkenalkan pelbagai format dan jenis hab-hab kreatif di Malaysia. Ia juga disertai dengan testimoni dari penggiat seni tempatan dan juga matlamat mereka. Fasa ini menyediakan pelbagai konsep untuk dijadikan panduan dalam memahami apa itu hab kreatif kepada warga Malaysia.

PERANCANGAN>

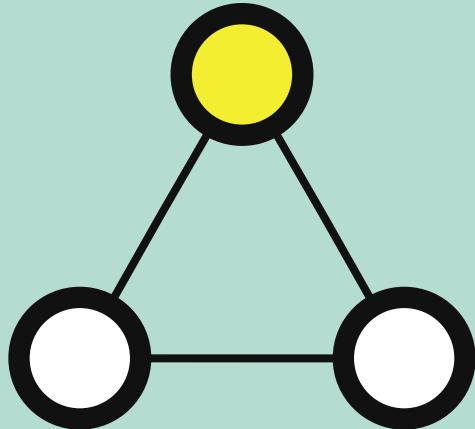
bagi tujuan panduan—ia memberi fokus kepada pembentukan program dan proses pengendalian hab anda. Ia berdasarkan alatan dan kertas kerja yang digunakan oleh beberapa hab kreatif dalam merancang program mereka. Fasa ini akan menolong anda untuk mempertimbangkan skop tugas dan sumber yang diperlukan untuk merealisasikan matlamat anda.

KESINAMBUNGAN>

bagi tujuan kemampanan—ia menekankan kepada operasi jangka panjang. Fasa ini menyediakan alatan komunikasi yang boleh menolong anda dalam menyalurkan impak hab kreatif anda kepada pihak berkepentingan. Fasa ini juga memberi pendekatan kepada undang-undang dan etika pendaftaran di Malaysia bagi hab kreatif anda melalui panduan dan pautan-pautan yang disediakan.



Rimbun Dahan



1 NOD

Nod perhubungan antara penggiat seni dan hab kreatif amat penting dalam membentuk industri kreatif tempatan. Fasa ini akan memberi pengenalan kepada perspektif tempatan hab kreatif bersama pautan-pautan yang merujuk kepada laman sesawang ‘*Hubs For Good*’.

1.1	Akar Umbi	05
1.2	Buka Langkah	12
1.3	Borak Bicara	14

1.1

Akar Umbi

Disini terdapat initipati praktis dan pandangan daripada beberapa hab kreatif tempatan yang boleh dijadikan panduan dalam membentuk nilai dan pendirian hab kreatif anda:

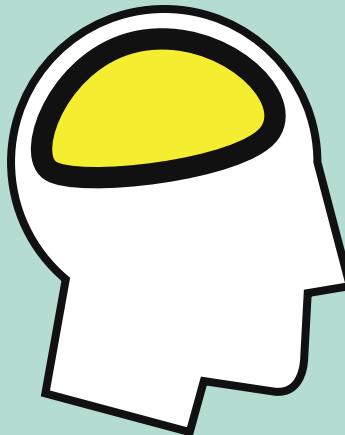
“Sekolah manusiawi dan proses-pembentuk”

“Perantauan”

“Pengarahan sendiri”

“Terbuka”

“Perlindungan”



“Kos rendah dan kebolehsesuaian”

“Sekolah manusiawi dan proses-pembentuk”

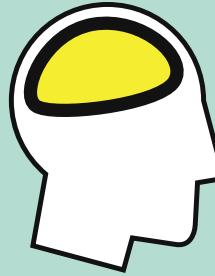
—Mohd Jayzuan, Projek Rabak

Sebuah artis-kolektif multi-disiplin terbentuk di Ipoh pada 2011 dengan mendirikan satu ekosistem bagi tujuan pembelajaran dan bereksperimentasi serta bikin kacau terhadap kesenian konvensional lalu menciptakan satu lagi bentuk yang mungkin diiktiraf seni ataupun tidak. Falsafah di sekolah Rabak mengangkat nilai manusiawi sentiasa lebih besar berbanding seni—membawa maksud seni hanyalah hal picisan jika dibandingkan dengan hubungan sesama manusia. Daripada segi artistik, etos penting Rabak adalah ‘menghancurkan apa yang telah dicipta’ termasuklah karya-karya seniman Rabak sendiri supaya akan sentiasa

terlahir gagasan idea dan seni yang lebih baru dan segar. Sentiasa *refresh* dengan memusnahkan dan membina semula. Bekerja dalam kumpulan secara intim dan intens, Rabak lebih percaya kepada proses berbanding hasil akhir kerana seni tidak pernah siap, ianya proses yang sentiasa hidup dan bernyawa. Semua orang adalah artis dan kerja Rabak sebagai kolektif adalah mendorong dan membentuk individu-individu yang mempunyai walau sekelumit idea berseni-seni untuk mereka menjadi lebih *solid* dan berkilau.

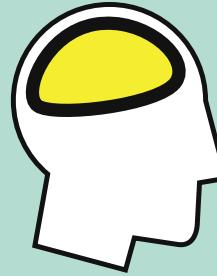
Rabak adalah pembentuk.

* Petikan dari perbualan verbatim bersama beliau



“Pengarahan sendiri”

—Nur Hanim Khairuddin, P.O.R.T. Ipoh



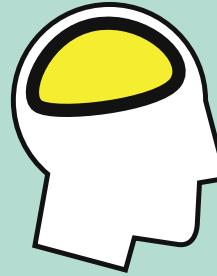
Konteks seni, kebudayaan, ekonomi, teknologi, sosial dan politik melalui peralihan drastik kebelakangan ini. Justeru, taktik yang lama tidak lagi dapat memberi impak yang diingini. Jika ingin ruang seni alternatif kian membangun dan membina kelestarian jangka masa panjang, mereka seharusnya berusaha ke arah peningkatan taraf integriti dan kearifan yang lebih tinggi. Ruang-ruang tersebut hendaklah terlibat dengan teknologi terkini, wacana dan audiens baru. Oleh sebab mereka wujud dalam masyarakat yang secara majoritinya tidak memberi sokongan padu terhadap usaha mereka, mereka seharusnya memperluaskan minat dan keprihatinan mereka bukan sahaja ke arah seni dan budaya, tetapi belajar untuk mengemudi dalam parameter institusi yang berkenaan.

Kita menjadi saksi kepada perubahan fungsi sosial seni. Seni dan penggiat seni memegang peranan penting dalam mempromosikan tindak-tanduk awam dan peralihan sosial. Ruang seni alternatif, kolektif dan inisiatif, bersama institusi kendiri yang dibina oleh artis sendiri mestilah mempunyai matlamat dan konsep penilaian yang jelas. Pengorbanan yang seharusnya dilakukan bukan sahaja dari segi kewangan, masa dan tenaga tetapi juga dalam mengimbangi nilai dan minat mereka dengan perkara-perkara seperti matlamat individu dan emosi, pemahaman politik, keadaan sosio-budaya, kecenderungan estetik dan peralihan demografik audiens serta konsumen seni dan kebudayaan.

* Terjemahan petikan artikel beliau bertajuk
Rumah YKP: Art in the Margins of Society (2012)

“Perlindungan”

—Bilqis Hijjas, Rimbun Dahan



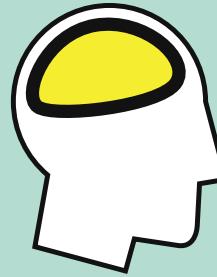
Dengan tanah 14 ekar yang terpencil, kami mempunyai privasi dalam dunia kami sendiri. Kami memperlindungi seni manusia dan budaya, kini dan masa lampau. Kami menawarkan sebuah perhentian dari tekanan sehari-hari bagi artis residensi kami untuk menghasilkan kerja seni mereka. Kami mengekalkan setiap hasil kerja seni yang dibawa masuk ke koleksi Rimbun Dahan dengan selamat dan cermat. Pemuliharaan dua buah rumah warisan dari Perak dan Pulau Pinang diberi tapak perlindungan bersama dengan koleksi tekstil antik serantau.

Rimbun Dahan mengekalkan persekitaran natural, seumpama bahtera darat semula jadi. Kami mengumpul dan memulihara pelbagai jenis pokok terutamanya ‘dipterocarp’ hutan asli. Lebih dari 100 spesies melengkapi perkarangan kami, sebahagian daripadanya yang terancam dan tidak lagi wujud. Fauna disekeliling yang bergantung kepada persekitaran ini menjadikan ia habitat mereka seperti spesies burung, mamalia, reptilia, amfibia, serangga dan kulat. Kami berharap untuk mengurangkan karbon dengan jumlah biomas di tapak kami sebagai inisiatif untuk memulihara dunia yang didiami ini.

* Terjemahan dari perbualan bersama beliau

“Kos rendah & kebolehsesuaian”

—KongsiKL



“Perlukah ruang seni miskin wujud? Ya! Ruang seni yang kaya ada cara mereka dan matlamat tersendiri, begitu juga ruang seni miskin. Duit itu penting tetapi bukanlah yang terpenting.”

—Perbualan rakan Kongsi

KongsiKL ialah sebuah eksperimen—bagi pemilik ruang yang memberi kepercayaan kepada kami, bagi kumpulan artis, ahli akademik dan pereka yang mempunyai matlamat untuk berkongsi sumber dan juga bagi kurator ruang yang terdiri daripada mereka yang tidak mempunyai pengalaman mengurus ruang seperti ini. Menyedari keupayaan dan batasan kami adalah penting untuk mengenal pasti pendekatan strategi kami. Sejak permulaan ruang ini, kami membuat keputusan yang ia akan kekal kosong dan terbuka supaya ia boleh digunakan untuk pelbagai program serta boleh disewa untuk membenarkan sedikit keuntungan

sebagai dana penjagaan dan penyelenggaraan ruang. Kebanyakan program berunsur site-specific, eksperimental dan multi-disiplin. Dengan perkongsian masa, bakat, ruang dan sumber, inisiatif seni dan sosial ini telah berjaya menyambut komuniti yang lebih besar. Menjaga ruang seperti ini seumpama menjaga kontena dengan selamat supaya kandungan yang baik dapat dihasilkan di dalamnya. Kami cuba sedaya upaya untuk sentiasa versatil selari dengan fabrik sosial dan landskap artistik yang sentiasa berubah dan berkembang.

** Terjemahan dari perbualan bersama rakan Kongsi*

“T**erbuka**”

—Mark Teh, Five Arts Centre



Five Arts Centre ditubuhkan pada 1984, dan kini, kolektif ini terdiri daripada 14 orang ahli dari pelbagai disiplin dan generasi. Kolektif ini berusaha untuk melihat seni dari lebih dari satu lensa. Nama ‘five’ arts mendukung praktis seni asal pengasasnya—teater, seni tari, seni visual dan penulisan kreatif sementara yang kelima dibiarkan terbuka. Pencarian elemen kelima ini dapat menggambarkan karakter kolektif dan pendekatan mereka terhadap kerja seni.

Fokus dan aktiviti Five Arts merangkumi penciptaan dan produksi teater, seni tari, seni visual, sastera, teater kanak-kanak, muzik, projek komuniti dan sosial, persidangan, penyelidikan, projek diskursif dan arkib, networking dan pertukaran pendapat serantau, perkhidmatan kurator, pemprograman, penerbitan dan dokumentasi, pembangunan platform dan kapasiti, sokongan kebudayaan, dan pembiayaan dana Krishen Jit untuk menyokong praktis seni dan kebudayaan di Malaysia. Kepelbagaiannya ini mengambil berat tentang unsur poetik dan politik, serta hasil kerja interdisiplin, inter-budaya dan seni berkolaborasi.

* Terjemahan dari hasil pendapat salah seorang daripada 14 ahli Five Arts Centre

“Perantauan”

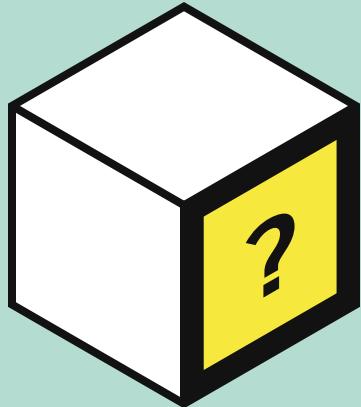
—Joseph Gonzalez, ASK Dance Company



Sesebuah hab kreatif dapat membawa manusia bersama melalui program dan aktiviti kreatif. Dalam realiti masa kini, ruang kreatif telah dibawa ke alam virtual ditakluki komuniti digital. Dengan matlamat yang sama, ruang ini diadakan supaya mereka menghasilkan lebih idea dan produk inovasi dengan harapan membina output yang kreatif. Contohnya, dalam seni koreografi, Creative Labs atau Choreography Labs dimana tenaga kreatif berkumpul secara intensif boleh juga dikenali sebagai sebuah hab kreatif.

Ini memerlukan masa isolasi—penziarahan atau perjalanan yang dapat menghasilkan persekitaran atau tona aktiviti kreatif. Sejak 2000, saya mempelajari tentang hab-hab di merata dunia. Saya memegang kepercayaan bahawa ruang-ruang inilah yang memberi semangat kehidupan kepada komuniti setempat sekaligus sesebuah bandar tersebut. Sebagai penggiat seni, nilai ini lebih bermakna. Ilmu yang saya timba dari tempat-tempat yang saya lawati telah mengajar saya membentuk praktis yang boleh dilihat dari hasil kerja seni saya sendiri.

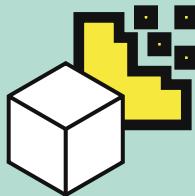
* Terjemahan dari perbualan bersama beliau



1.2

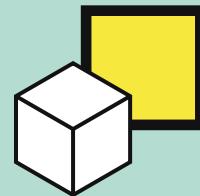
Buka Langkah

Hab-hab kreatif wujud di lokasi yang berlainan, dalam bentuk yang berbeza dan bersamanya agenda-agenda mereka. Namun, yang selari adalah konsep mereka yang sentiasa terbuka dan dinamik terhadap perubahan arus seni. Berikut adalah beberapa jenis hab kreatif:



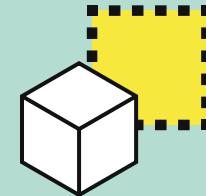
Digital⁺

Hab-hab ini berinteraksi secara atas talian, menggunakan pelbagai bentuk media sosial seperti blog, Facebook dan Instagram.



Fizikal⁺

Hab-hab ini mempunyai lokasi fizikal seperti ruang atau bangunan, dimana mereka mengadakan pelbagai acara pada bila-bila masa.



Sementara⁺

Aktiviti bermusim yang diadakan sekali setahun ataupun sekali sahaja. Hab-hab ini diwujudkan buat sementara waktu, dan selalunya sebagai festival atau sepertinya yang bercirikan kesementaraan.

Berikut adalah rangkaian hab kreatif yang wujud dan kepakaran mereka. Selalunya, mereka mempunyai lebih daripada satu perkhidmatan dan kepakaran. Berdasarkan minat dan kemahiran anda, pilih kategori daripada yang tersenarai di bawah. Tekan pada kategori tersebut dan ia akan membawa anda ke laman sesawang *Hubs For Good*.

Koleksi/Arkib⁺

Adakah anda berminat dengan mendalami sejarah dan mengarkib?

Fabrikasi/Ruang Mereka/Bengkel⁺

Adakah anda minat seni fabrikasi dan ‘doing-it-yourself’ atau ‘DIY’?

Seni Persembahan—Teater/Seni Tari⁺

Adakah anda menikmati seni persembahan?

Komuniti⁺

Adakah anda berkeinginan untuk berjumpa dan belajar dari komuniti bagi tujuan sosial?

Lokasi/Pentadbiran Ruang Acara⁺

Adakah anda mempunyai ruang bagi aktiviti seni atau mencari ruang untuk mengadakan aktiviti seni kreatif anda?

Pengetahuan Kreatif/Bengkel Seni⁺

Adakah anda berkeinginan untuk menggunakan seni bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran?

Seni Kraf⁺

Adakah anda mempunyai kemahiran dan apresiasi terhadap seni kraf tempatan?

Penganjur Acara/Produser/Perkhidmatan Kuratorial⁺

Adakah anda berminat untuk menganjur atau mengurus keramaian?

Filem/Penyiaran/Kandungan Video Digital⁺

Adakah anda obses dengan pembikinan filem, penyiaran dan penciptaan kandungan digital?

Sastera/Penerbitan/Kandungan Digital⁺

Adakah anda minat membaca, menulis dan apa sahaja yang berkaitan dengan buku?

Seni Visual⁺

Adakah anda mempunyai intuisi bagi seni visual dan seni halus?

Seni Reka⁺

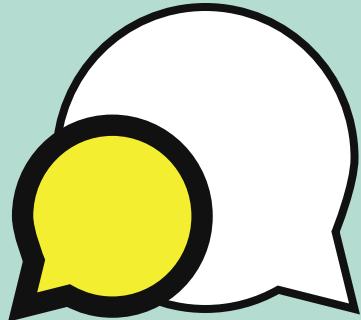
Adakah anda berbakat dalam seni reka?

Muzik⁺

Adakah anda senada dengan muzik tempatan, kumpulan muzik dan sejarah muzik?

Seni Kulinari⁺

Adakah anda berpengetahuan dalam budaya pemakanan dan berminat dalam acara memasak?



1.3

Borak Bicara

Temui pelbagai hab dari pangkalan data kami dan adakan lawatan sambil selidik sebagai peserta yang aktif untuk lebih memahami bagaimana sesebuah hab kreatif berfungsi. Borak bicara dengan mereka yang mengurus dan yang terlibat dengan hab kreatif tersebut seperti:

- **Artis**

Individu yang bertanggungjawab dalam penyampaian kerja seni.

- **Produser**

Individu yang bertanggungjawab dalam mengendalikan sesebuah organisasi, sebagai kurator dan menguruskan pemasaran kerja seni kreatif. Mereka juga selalunya pengurus hab kreatif tersebut.

- **Krew**

Individu yang melengkapkan kumpulan produksi yang diketuai produser dan/atau pengarah program hab tersebut. Mereka pakar teknikal produksi yang bekerja bersama artis dan produser dalam melaksanakan dan merealisasikan pelan produksi. Ada yang bekerja secara 'in-house' atau sumber luaran.

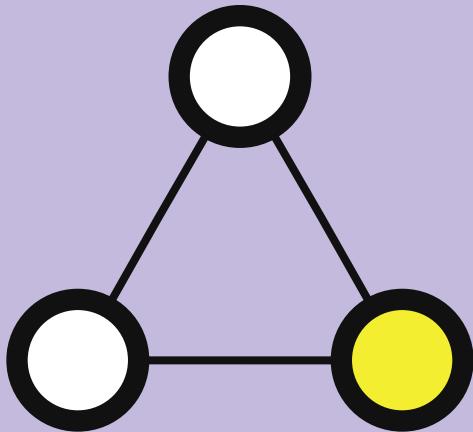
- **Audiens/Penyokong**

Rangkaian penaja, orang berkepentingan, penggiat media dan orang awam yang menyumbang kepada punca pendapatan sesebuah hab kreatif melalui penghadaman dan penyebaran kerja kreatif.

Apabila anda lawati pangkalan hab-hab ini, kumpulkan kolateral produksi yang disediakan secara awam. Ada yang percuma dan ada yang berbayar. Bahan-bahan ini penting dalam menyediakan informasi yang relevan mengenai latar belakang hab tersebut dan strategi produksi mereka. Informasi tersebut boleh dijadikan rujukan bagi pembentukan hab kreatif anda.



MATAHATI



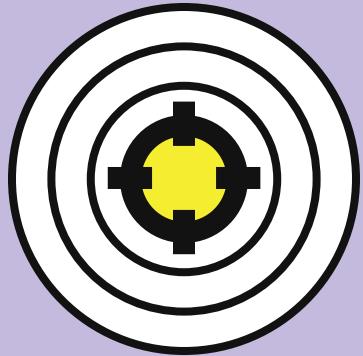
2

PERANCANGAN

Apakah matlamat hab kreatif anda?

Bahagian ini bertujuan untuk membantu dalam merealisasikan matlamat tersebut. Dengan menggunakan kertas kerja dan rujukan yang disediakan, bentukkan rangka program hab kreatif anda bersama ahli-ahli hab yang lain.

2.1	Hala Tuju	17	2.4	Pelan Kerja	23
2.2	Lakaran Ekosistem	19	2.5	Bajet Program	28
2.3	Penyelidikan Konteks Program	21	2.6	Penilaian Program	30
			2.7	Penyusulan Program	32



2.1

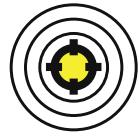
Hala Tuju

Bagi memudahkan anda untuk merealisasikan matlamat utama anda, tentukan dahulu objektif jangka pendek dan jangka panjang. Bagi objektif jangka pendek, senaraikan ‘zoom-in’ berdasarkan yang paling mudah dicapai dan yang paling penting bagi anda. Dari situ, kembangkan objektif tersebut menjadi senarai ‘zoom-out’ merangkumi objektif jangka panjang. Fahami perkara yang perlu diambil kira dan direkod bagi mengukur pencapaian anda.

- **Zoom out**
(Objektif jangka panjang)—
Peranan hab kreatif anda kepada komuniti
dan masyarakat awam pada masa akan
datang.
- **Zoom in**
(Objektif jangka pendek)—
Secara praktikal, rangka program
hab kreatif anda dengan projek dan
aktiviti-aktiviti yang perlu dijalankan bagi
merealisasikan objektif jangka pendek.

Matlamat anda mungkin berubah sepanjang perjalanan hab anda. Oleh itu, ambil masa yang diperlukan untuk membentuk ‘zoom-in’ dan ‘zoom-out’. Informasi yang tersenarai di bahagian ini boleh diguna kembali dalam **Bahagian 2.6** untuk mengukur impaknya.

2.1
Hala Tuju



KERTAS KERJA 2.1
Mukasurat 48>

Mengaktifkan semula perpustakaan dengan pihak yang pakar (artis, kurator dan ahli penyelidik)

Mengumumkan kepada awam tentang program dan perkhidmatan

Menyediakan kandungan atas talian bagi membina kehadiran digital

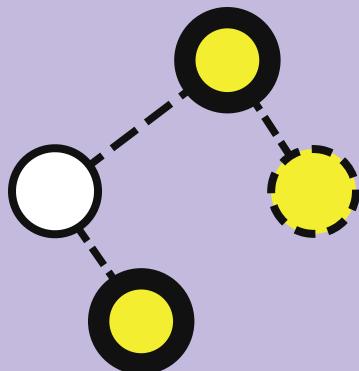
Sebuah sekolah terbuka di KL yang mendalami seni sejarah asli bagi penggiat, penyelidik dan orang awam yang berminat untuk berkongsi pengetahuan dengan melawati perpustakaan dan menghadiri bengkel, forum dan perkongsian budaya yang dianjur oleh sekolah ini.

Zoom out

Merekabentuk ruang menjadi mesra awam

Mencari ahli kolaborasi yang berpotensi untuk bekerjasama dalam masa akan datang

Zoom in



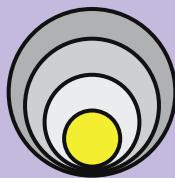
2.2

Lakaran Ekosistem

Landscape kreatif di Malaysia merangkumi ramai pihak berkepentingan yang dapat mempengaruhi perancangan aktiviti hab anda. Mereka yang terdiri daripada ahli-ahli kolaborasi, hab kreatif yang lain dan institusi yang lebih besar boleh dilibatkan secara langsung dan tidak langsung.

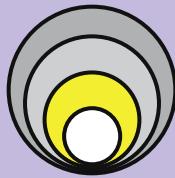
Lakar suatu ekosistem kreatif sekitar hab anda dengan mengenalpasti individu-individu yang mungkin dapat menyumbang dan saling mendapat manfaat daripada aktiviti-aktiviti hab anda. Guna kertas kerja ini untuk membina carta aliran anda bagi mengutamakan hubungan-hubungan dalam lingkungan tersebut.

Kenal pasti:



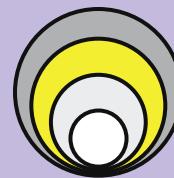
Hab Anda

Apakah perkhidmatan/program hab anda?



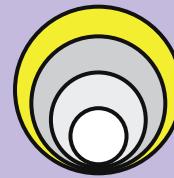
Orang Berkepentingan Secara Langsung

Siapakah yang boleh mendapat manfaat dari aktiviti, program dan perkhidmatan hab anda secara langsung? Hubungan ini tidak semestinya dalam bentuk dana tetapi juga berdasarkan sebuah kolektif atau modal perkongsian komuniti.



Orang Berkepentingan Secara Tidak Langsung

Siapakah yang boleh mempengaruhi orang berkepentingan anda secara langsung dan mungkin mendapat manfaat dari aktiviti, program atau perkhidmatan hab anda secara tidak langsung?

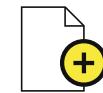
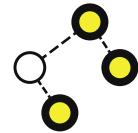


Bakal Orang Berkepentingan Anda

Siapakah yang berpotensi untuk mempertingkatkan aktiviti, program dan perkhidmatan hab anda?

2.2

Lakaran Ekosistem



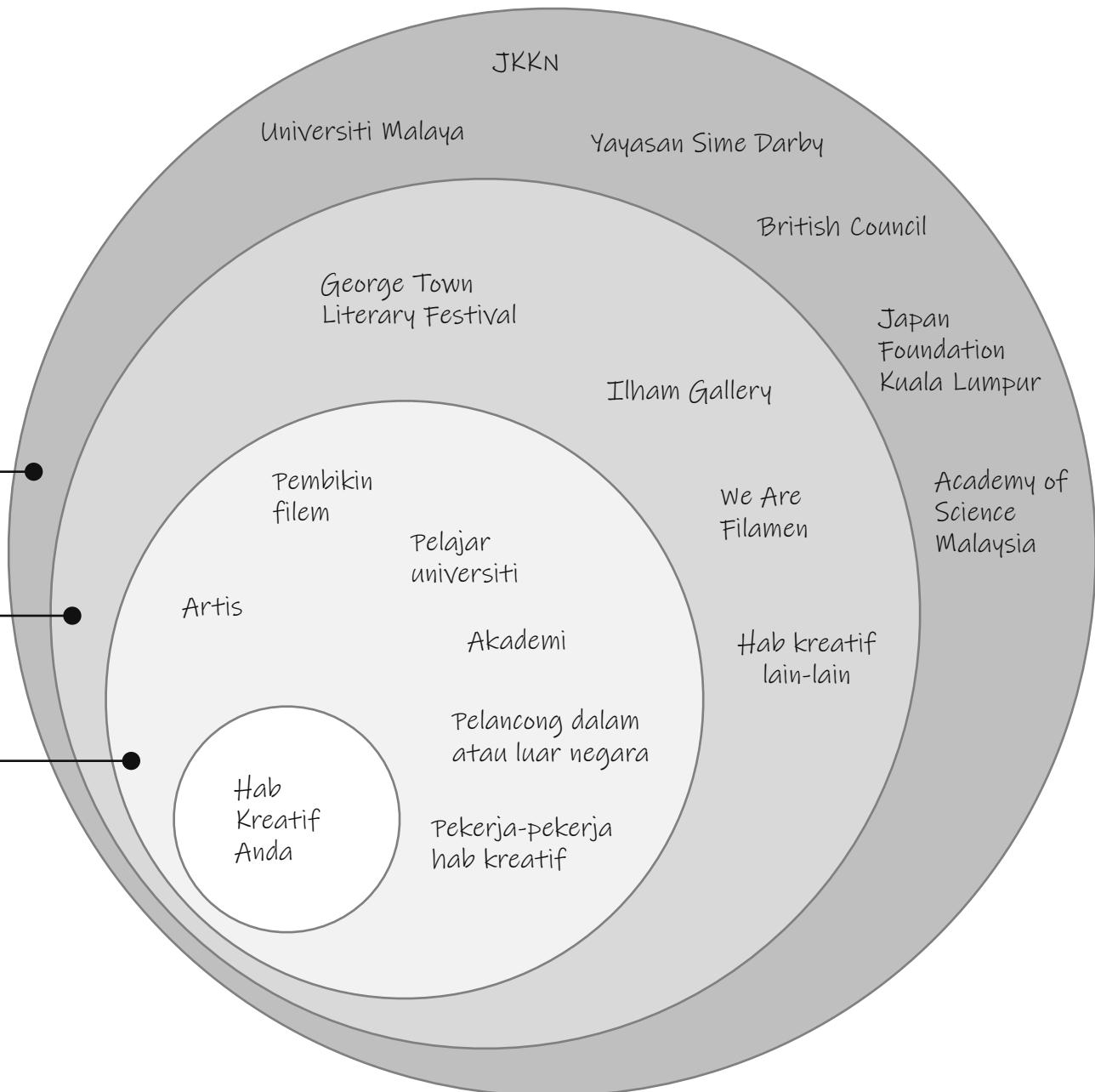
KERTAS KERJA 2.2

Mukasurat 49>

**Bakal Orang
Berkepentingan Anda**

**Orang Berkepentingan
Secara Tidak Langsung**

**Orang Berkepentingan
Secara Langsung**





2.3

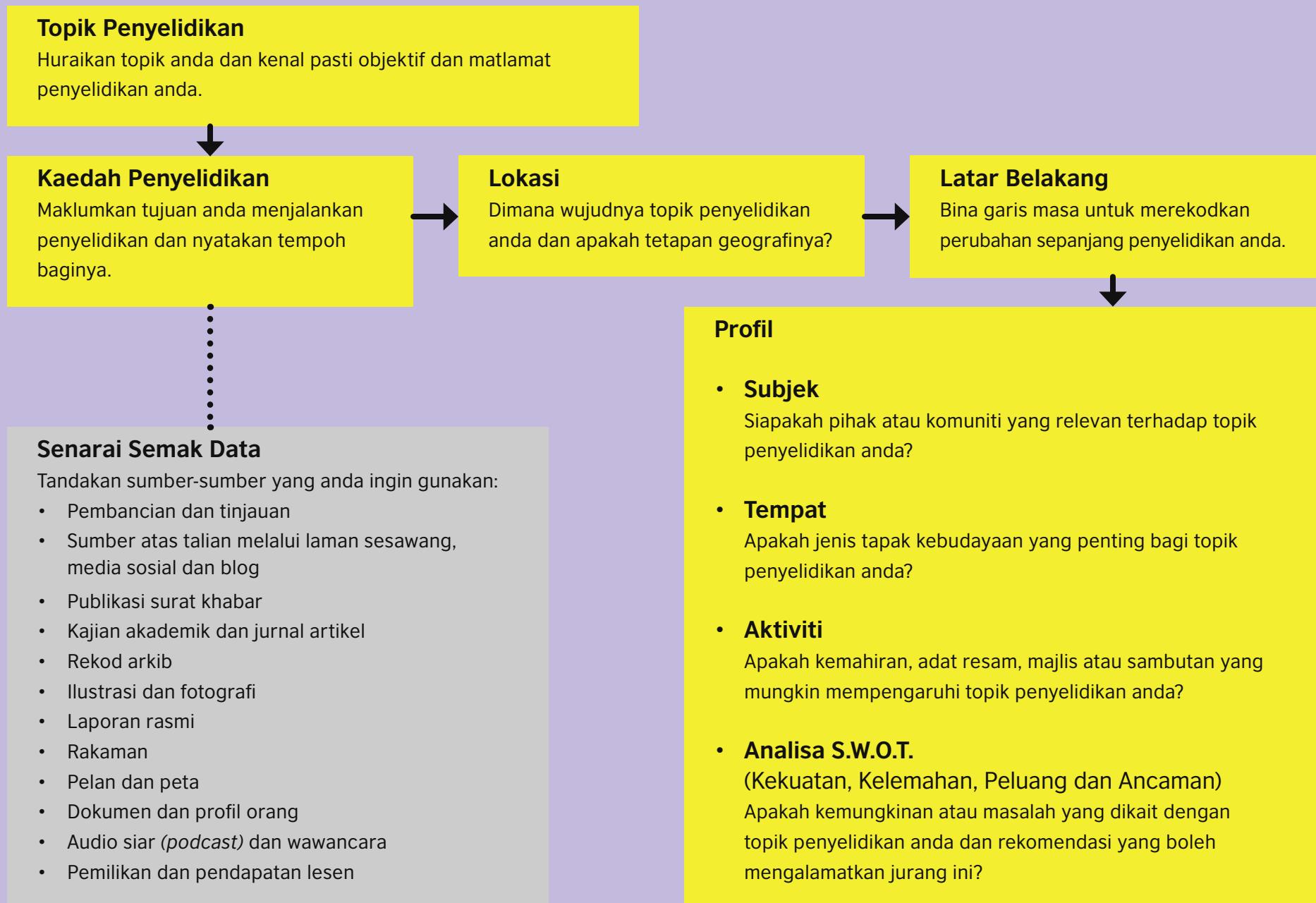
Penyelidikan Konteks Program

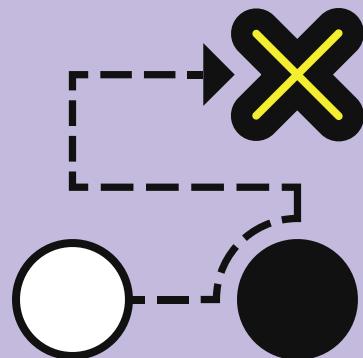
Bahagian ini boleh digunakan oleh semua penggiat seni, khususnya yang terlibat dengan program-program sosial. Kertas kerja berikut boleh dijadikan atas penyelidikan anda untuk lebih memahami objektif dan parameter program anda. Hasil kajian dapat dijadikan bukti kepada penyumbang dana dan rakan kongsi bagi memahami kepentingan program anda.

Tip semasa menjalani penyelidikan/mencari fakta:

- **Topik**
Sediakan soalan penyelidikan yang berfokus bagi merangka topik penyelidikan anda.
- **Individu**
Siapakah yang akan mendapat manfaat daripada penyelidikan anda?
- **Masa**
Tentukan masa yang sesuai untuk penyelidikan anda dan tempoh bagi proses tersebut.
- **Kongsi**
Adakan arkib yang boleh dikongsi bersama dan boleh diakses pada bila-bila masa.
- **Kaji**
Mengkaji semula hasil pencarian kumpulan anda berdasarkan carta anda.
- **Laporan**
Bentukkan laporan dari hasil pencarian anda untuk dibuat rujukan pada masa akan datang.

Berikut adalah contoh format penyelidikan untuk rujukan anda:





2.4

Pelan Kerja

Tetapkan pelan kerja anda dengan menjelaskan skop tugas yang perlu dilakukan untuk melaksanakan program hab anda. Sediakan solusi alternatif bagi perkara luar jangkaan. Reka pelan tindakan anda dan garis masa projek secara kolektif. Kertas kerja di bawah boleh digunakan sebagai panduan untuk merancang komponen program anda. Templet kertas kerja berikut boleh diakses dalam '*library*'⁺.

1. Pelan Tindakan

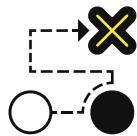
Mulakan dan ikuti kemajuan anda dengan memperincikan:

- **Tugasan**
Apa yang perlu anda lakukan untuk merealisasikan program hab anda?
- **Dikendalikan oleh**
Siapakah yang diamanahkan untuk menjalankan tugas berikut?
- **Tarikh Akhir**
Bilakah tugas ini harus diselesaikan?
- **Sumber**
Apa yang perlu bagi menyiapkan tugas berikut?
- **Catatan dan Status**
Nyatakan maklumat lain yang relevan, dan status tugas.

2. Garis Masa

Rangkakan tonggak utama projek dalam carta untuk memberi perspektif yang jelas.

2.4 Pelan Kerja



KERTAS KERJA 2.4
Mukasurat 50>

PELAN TINDAKAN

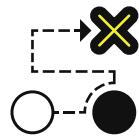
Pulau Tengkorak: Persembahan Instalasi

	Tugasan	Dikendalikan oleh	Tarikh akhir	Sumber	Catatan	Status
Eksplorasi 1	Memperkenalkan tajuk penyelidikan	A	2 Dec 2020	Langkawi Pulau Tengkorak	Pangkalan data dan arkib penyelidikan untuk produksi	Selesai
	Penyelidikan fasa pertama	A, B, C	31 Jan 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Video • Gambar • Wawancara • Bahan arkib 	Kumpulkan dalam fail digital berkongsi	Selesai
	Perkongsian hasil penyelidikan	A, B, C	31 Jan 2021	The Wknd Studio		Selesai
Pelan pra-produksi	Pencarian dan tempahan ruang	D	31 Jan 2021	PIC Balai Seni Langkawi		Selesai
	Pemeriksaan peralatan	B	8 Feb 2021	Peralatan Sans Collective		Selesai
	Bahan produksi	C	15 Feb 2021		Untuk dibeli di Jalan Pasar	Selesai
	Jemputan ahli kolaborasi untuk memberi maklum balas (WIP 1)	A	29 Feb 2021	Maklumat ahli kolaborasi	Jemputan e-mel	Selesai

	Tugasan	Dikendalikan oleh	Tarikh akhir	Sumber	Catatan	Status
Prototaip	'Design Blueprints'	A, B	1 Mar 2021	The Wknd Studio	Rujuk maklum balas	Selesai
	Draf skrip 1	C	1 Mar 2021	The Wknd Studio	Rujuk maklum balas	Selesai
	Bina prototaip	A, B, C	15 Mar 2021	The Wknd Studio	Tetapkan agenda sesi W.I.P	Selesai
'Work in Progress 1'	Dapatkan maklum balas tentang prototaip dari ahli kolaborasi	A, B, C, D	30 Mar 2021	The Wknd Studio		WIP
	Rekod sesi maklum balas	C, D	28 Mar 2021	Peralatan Sans Collective	Kumpulkan dalam fail digital berkongsi	WIP
Refleksi 1	Kumpul maklum balas dan konsolidasi perubahan	A, B, C, D	2 Apr 2021	The Wknd Studio		Dalam proses
Eksplorasi 2 dan kemas kini prototaip	Kemas kini skrip persembahan	C	15 May 2021	The Wknd Studio		Dalam proses
	Kemas kini prototaip di ruang persembahan	A, B	15 Jun 2021	Balai Seni Langkawi		Dalam proses
'Work in Progress 2'	Dapatkan maklum balas tentang prototaip dari ahli kolaborasi	A, B, C, D	15 Jul 2021	Balai Seni Langkawi		Dalam proses
Refleksi 2	Kumpul maklum balas dan konsolidasi perubahan	A, B, C, D	1 Aug 2021	Balai Seni Langkawi		Dalam proses

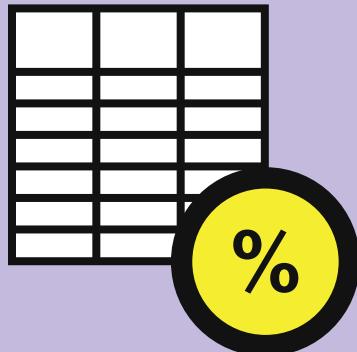
Tugasan		Dikendalikan oleh	Tarikh akhir	Sumber	Catatan	Status
Refleksi 2	Tetapkan itinerari program dan keperluan malam pembukaan	A	1 Sep 2021		Kumpulkan dalam fail digital berkongsi	Dalam proses
Lengkapkan prototaip untuk persembahan	Lengkapkan prototaip untuk persembahan	A, B, C	25 Oct 2021	Balai Seni Langkawi	Rujuk maklum balas	Dalam proses
	Bersihkan ruang untuk penonton	D	28 Oct 2021	Balai Seni Langkawi	Tetapkan agenda sesi W.I.P	Dalam proses
	Mempromosikan dan tetapkan tempahan untuk persembahan	A, B	25 Oct 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Laman FB • Instagram • Balai Seni • Langkawi • Tetamu jemputan • Komuniti Pulau Tengkorak 	Kumpulkan dalam fail digital berkongsi	WIP
Raptai	Raptai teknikal	A, B, C, D	1 Nov 2021	Balai Seni Langkawi	Percubaan 'Offline' dan atas talian	Dalam proses
	Sediakan ruang untuk pembukaan	A, B, C, D	3 Nov 2021	Balai Seni Langkawi		Dalam proses
Pameran	Dibuka kepada awam	A, B, C, D	4 Nov 2021	Balai Seni Langkawi		Dalam proses

2.4 Pelan Kerja



KERTAS KERJA 2.4
Mukasurat 52>

GARIS MASA		Pulau Tengkorak: Persembahan Instalasi											
Tugasan	Dec	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
Explorasi 1													
Pelan pra-produksi													
Prototaip													
'Work in Progress 1'													
Refleksi 1													
Eksplorasi 2 dan kemas kini prototaip													
'Work in Progress 2'													
Refleksi 2													
Lengkapkan prototaip untuk persembahan													
Raptai													
Pameran													



2.5

Bajet Program

Kenal pasti komponen program anda yang memerlukan perbelanjaan, termasuklah diri anda sendiri. Sesetengah hab yang sudah beroperasi mempunyai kadar harga sendiri. Sesetengah hab yang lain perlu menyediakan sebut harga bagi kos setiap item program. Terima khidmat nasihat, jika perlu, untuk mengukur harga pasaran. Jelaskan peratusan dalam bajet untuk menentukan item-item yang perlu sokongan pembiayaan. (Jika modal anda tidak berdasarkan transaksi kewangan, anda masih boleh menyediakan peruntukan bagi sumbangan.)

Anda digalakkan untuk mengolah kertas kerja bajet mengikut kategori yang sesuai dengan projek yang hendak dilaksanakan. Contohnya, bajet bagi persempahan berbeza dengan bajet bagi program residensi. Bagi bajet Pelan Perniagaan anda, kertas kerja juga boleh dibentuk dan diperkembang untuk memuatkan bahan utiliti, pekerja tambahan, sewaan pejabat dan perkara-perkara lain. Kategori lain boleh dipertimbangkan jika relevan—perbelanjaan pasca program, aset hub anda, kos overhead dan/atau perbelanjaan lain berdasarkan objektif anda. Templet kertas kerja berikut boleh diakses dalam '*library*'⁺.

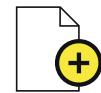
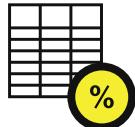
1. Bayaran Profesional

Senaraikan peranan dan kos setiap profesional yang diperlukan, dari produser, pengurus pentas, krew teknikal, pihak dokumentasi, fasilitator bengkel dan lain-lain.

2. Perbelanjaan Program

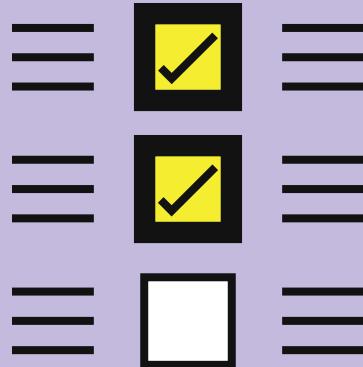
Senarai ini termasuklah pembayaran lesen, bayaran sewa bagi ruang persembahan, barangang bengkel, barangang teknikal, seni reka produksi, kos pengangkutan, kempen pemasaran, makanan, minuman dan lain-lain.

2.5 Bajet Program



KERTAS KERJA 2.5
Mukasurat 53>

#	Deskripsi	Kuantiti	Kos per unit (RM)	Jumlah (RM)	%	Catatan
Bayaran Profesional						
1	Produser	2	XXXX	XXXX	9	
2	Kurator	1	XXXX	XXXX	5	
3	Artis	4	XXXX	XXXX	19	
4	Penyelia galeri	1	XXXX	XXXX	2	
5	Pereka	1	XXXX	XXXX	4	
6	Juru video	1	XXXX	XXXX	4	
7	Juru publisiti	1	XXXX	XXXX	5	
Perbelanjaan Program						
1	Sewa ruang	1	XXXX	XXXX	32	
2	Cagaran pemasangan	1	XXXX	XXXX	4	
3	Hasil kerja seni	4	XXXX	XXXX	9	
4	Penerbitan/percetakan	1	XXXX	XXXX	3	
5	Lain-lain	1	XXXX	XXXX	3	
Jumlah Keseluruhan (RM)					XXXX	100



2.6

Penilaian Program

Di bahagian ini, tersenarai cara-cara untuk menilai produktiviti ‘zoom-in’ yang telah ditentukan di **Bahagian 2.1**[>]. Selain menentukan objektif yang dijadikan pengukur data sepanjang program anda, tentukan juga kaedah penilaian bagi pengukuran impak anda.

Contohnya, mengadakan temubual pasca-acara, menjalankan ‘*focus group*’, pengiraan jualan atau menyediakan borang ‘*survey*’ bagi audiens. Gunakan kertas kerja yang disediakan dan olah mengikuti keperluan program anda. Jika anda ingin merujuk strategi dengan lebih terperinci tentang proses penilaian bagi program-program seni, anda boleh memantau beberapa ‘*toolkit*’ yang disediakan dalam ‘*library*’⁺.

- **Perubahan**

Ini boleh dijelaskan mengikut perubahan perlakuan, aspirasi, pengetahuan atau kemahiran beberapa individu melalui program hab anda. Ia bersifat kualitatif seperti kesedaran isu-isu, pengenalan terhadap pengetahuan baru ataupun perkembangan hubungan inter-komuniti.

- **Output**

Merujuk kepada ‘zoom-in’ di **Bahagian 2.1**[>], ‘output’ adalah hasil program atau produksi anda yang dapat dilihat melalui acara, aktiviti dan program yang dianjurkan oleh hab anda.

- **Indikator**

Alatan yang boleh diukur sepanjang program anda. Penetapan had indikator dapat mengukur impak yang hendak dicapai oleh program hab anda seperti jumlah kehadiran, hasil jualan, aktiviti media sosial dan lain-lain.

- **Alatan**

Merupakan cara mengukur indikator. Dari audiens atas talian kepada wawancara sasaran, penanda-penanda penilaian ini dapat menetapkan ‘output’ dan indikator yang hendak dikumpul.

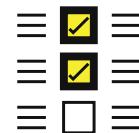
- **Keputusan**

Segmen ini seharusnya dilengkapkan selepas pelaksanaan program anda. Ia diisi mengikut indikator-indikator anda sama ada ia tercapai atau tidak. Ruang ini juga untuk menerangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil program hab anda.

- **Catatan**

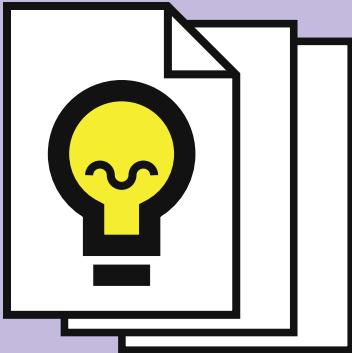
Pertimbangan bagi langkah seterusnya dan cara-cara penambahbaikan serta pengajaran yang dapat diambil dari hasil keputusan penilaian program.

2.6 Penilaian Program



KERTAS KERJA 2.6
Mukasurat 54>

#	Hasil/ Perkembangan	Output/ Apa yang Dilihat	Indikator/ Impak	Alatan	Keputusan/ Hasil	Catatan
1	Ahli penyelidik, artis dan pelajar menggunakan perpustakaan sebagai tempat untuk menimba ilmu tentang budaya asli di KL	Sebuah perpustakaan yang dipenuhi seni dan sejarah asli Malaysia yang terbuka untuk orang awam di KL	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah dan respon pengunjung Jumlah buku dibeli dan dipinjam Jumlah dan respon dari pengikut atas talian 	<ul style="list-style-type: none"> Senarai mel pengunjung Senarai buku yang dibeli dan dipinjam Media Sosial: Instagram & Facebook 	Tidak dijangka, interaksi dan tempahan secara atas talian lebih daripada pengunjung fizikal semasa MCO	Memerlukan kumpulan untuk mencari perantaraan bagi akses atas talian dan akses awam perpustakaan kepada buku-buku dan salinannya
2	Ahli penyelidik, artis dan pelajar mengunjungi hab kami untuk berkongsi hasil penyelidikan dan kerja kreatif mereka	Agenda bulanan termasuklah ceramah, bengkel dan pameran	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah yang hadir 12 perkongsian awam oleh artis tentang kerja mereka di sekolah terbuka kami sepanjang tahun 	<ul style="list-style-type: none"> Rekod tempahan dan pembelian Gambar program, video dan kolateral dari artis Media Sosial: Jumlah like, share dan comment 	<ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi 4 orang artis dalam merancang 12 program bulanan Gambar dan video diarkib dalam fail digital berkongsi. 	Lebih ramai peserta dari negeri-negeri seluruh Malaysia dapat menghadiri program artis kerana diberi akses atas talian
3	Retrospektif hujung tahun tentang perjalanan hab dan seni asli tempatan	Penerbitan buku tentang perjalanan hab, pengimbasan dan pelan masa hadapan	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah pra-pesanan dan pembelian membalikkan kos penerbitan Ulasan selepas penerbitan 	<ul style="list-style-type: none"> Rekod lokasi jualan buku Ulasan awam dan kritik 	Jumlah pembelian buku tidak dapat membalikkan kos penerbitan sepenuhnya tetapi para penyumbang dijemput untuk berkolaborasi dengan sebuah hab di Terengganu	2 penyumbang telah dihantar sebagai wakil untuk melibatkan diri dengan sebuah hab di Terengganu



2.7

Penyusulan Program

Kandungan program anda seharusnya jelas dan mudah difahami oleh bakal orang berkepentingan. Bahagian ini sebagai panduan bagi menyediakan penyusulan program secara efektif. Tersenarai adalah contoh-contoh garis panduan penyusulan program yang disediakan secara awam untuk dimuat turun seperti Dana Krishen Jit oleh **Five Arts Centre**⁺; panduan penyusulan **Yayasan Sime Darby**⁺, dan program-program pembiayaan **CENDANA**⁺.

1. Helaian Depan

Isikan bahagian ini dengan nama projek anda, maklumat kreatif hab anda dan tarikh penyusulan.

2. Ringkasan

Bahagian ini merupakan ringkasan kandungan penyusulan anda yang mengandungi idea-idea utama bagi setiap bahagian dalam penyusulan anda.

3. Isi Kandungan

Nyatakan isi kandungan penyusulan dan nombor muka surat untuk memberi panduan kepada pembaca.

4. Latar Belakang Hab Kreatif dan Profil Ahli Kolaborasi

Perkenalkan hab kreatif anda dan portfolio ahli-ahli hab anda. Kukuhkan nilai hab anda dengan senarai projek yang lalu oleh hab anda atau ahli kolaborasi.

5. Huraian Projek

Sediakan ringkasan deskripsi projek yang hendak anda usulkan. Sebaiknya bahagian ini pendek sahaja, yang lain boleh dikepaskan sebagai dokumen sokongan.

6. Objektif Projek

Rangka, secara maksima, empat (4) objektif projek anda. Objektif anda mestilah sesuatu yang mampu dicapai dan mengalamatkan jurang yang ingin diperbaiki, jika ada.

7. Hasil Projek

Senaraikan hasil yang boleh diukur dan yang tidak, dua (2) minimum. Anda boleh rujuk kepada bahagian Hala Tuju untuk merangka bahagian ini.

8. Pelan Implementasi

Merujuk **Bahagian 2.4**, senaraikan dokumen yang dihasilkan di bahagian ini. Ia akan memaklumkan penyumbang dana tentang tugas dan sumber keperluan bagi merealisasikan projek anda.

9. Garis Masa Projek

Rangka garis masa projek anda. Rujuk **Bahagian 2.4** dengan menyatakan rancangan projek dan tarikh akhir setiap rancangan tersebut.

10. Bajet

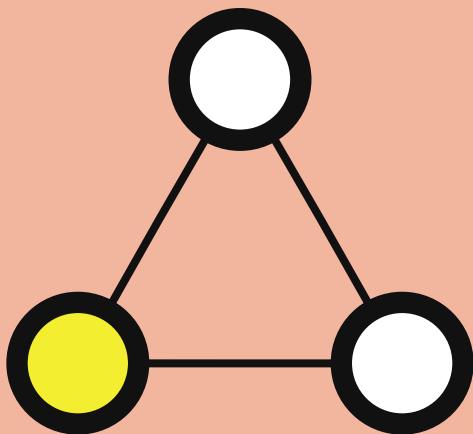
Rujuk **Bahagian 2.5** dengan menyatakan jumlah bajet bagi setiap komponen yang perlu perbelanjaan untuk projek anda.

11. Lampiran dan Dokumen Tambahan

Sertakan dokumen sokongan seperti portfolio hab dan ahlinya, hasil penyelidikan, dan juga lesen dan bahan-bahan sampingan yang relevan.



Kwai Chai Hong



3

KESINAMBUNGAN

Pengekalan hab kreatif anda bergantung kepada teknik kesinambungan yang betul. Pengukuhan kredibiliti berkait rapat dengan pembangunan operasi hab kreatif anda. Salah satu cara adalah dengan menyediakan laporan dan kertas kerja yang jelas dan berkesan (rujuk Bahagian 3.4) serta mengukuhkan jalinan dalam komuniti dengan penggiat-penggiat seni yang lain. Pemahaman akta dan peraturan perniagaan juga dapat membantu dalam proses pendaftaran hab yang membolehkan anda mengakses sokongan dana buat jangka masa panjang (rujuk Bahagian 3.6 – 3.8).

3.1	Laporan Pencapaian	36	3.5	Kita Jaga Kita	41
3.2	Bina Komuniti	37	3.6	Pelepasan Cukai	42
3.3	Tentukan Modal Perniagaan Anda	38	3.7	Etika Pendaftaran	44
3.4	Pembentangan Idea	40	3.8	Kenali Hak Anda	45



3.1

Laporan Pencapaian

Bahagian ini menerangkan tentang cara merekod pencapaian anda. Dengan menyediakan alatan komunikasi ini, anda dapat menerangkan impak dan usaha yang telah diterap bagi projek anda kepada orang berkepentingan. Sesetengah penyumbang dana mempunyai templet atau terma sendiri yang diperlukan dalam laporan mereka (jika ada, sila turutnya).

1. Helaian Depan

Isikan bahagian ini dengan nama projek anda, maklumat kreatif hab dan tarikh laporan.

2. Isi Kandungan

Nyatakan isi kandungan laporan dan nombor muka surat untuk memberi panduan kepada pembaca.

3. Ringkasan

Bahagian ini merupakan ringkasan seluruh laporan anda yang mengandungi rumusan setiap bahagian dalam laporan anda.

4. Latar Belakang Projek

Deskripsi projek, gambaran keseluruhan projek, objektif, ahli-ahli dan struktur, kaedah projek dan dokumen hasil projek.

5. Hasil Projek

Rangka program dan aktiviti yang dijalankan.

6. Penilaian Projek

Indikator yang berjaya, cabaran dan kekangan.

7. Bajet/Penyataan Perbelanjaan

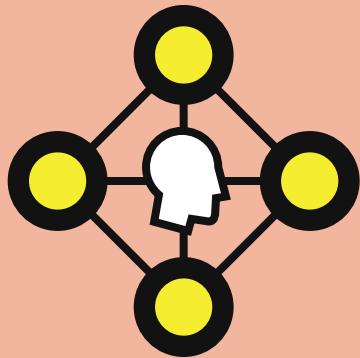
Sediakan pelan bajet, resit, baucar pembayaran, invois, penyata bank dan lain-lain.

8. Konklusi

Refleksi proses produksi, rekomendasi, dan pelan selepas projek tersebut dengan membangkitkan jurang yang dinyatakan di bahagian penilaian projek.

9. Lampiran dan Dokumen Tambahan

Sertakan dokumen yang boleh menyokong laporan anda. Rangkaian portfolio kerja-kerja hab anda atau ahlinya, hasil penyelidikan, penemuan fokus projek, bahan program dan aktiviti yang lain, pautan-pautan yang penting dan juga suratan atau lesen yang dapat mengemukakan kredibiliti hab anda.



3.2

Bina Komuniti

Sebuah komuniti boleh digambarkan sebagai sekumpulan orang yang tinggal dan bekerja di sesbuah kawasan setempat. Mereka mempunyai semangat bekerjasama dan mempunyai kecenderungan yang serupa. Audiens hab anda boleh diklasifikasikan sebagai sebuah komuniti. Di sini terdapat cara-cara sesetengah hab kreatif berkomunikasi dan berhubung dengan komuniti mereka:

Rimbun Dahan⁺

Latihan Media untuk Pekerja Hab

- **Rakaman⁺**
- **Pembentangan⁺**
- **Bengkel Media Massa untuk Penggiat Seni⁺**
- **Membina Kehadiran Digital bagi Penggiat Seni Kebudayaan⁺**

The Zhongshan Building⁺

Membina Jenama

- **Rakaman⁺**
- **Pembentangan⁺**

New Naratif⁺

Perhubungan Media Sosial

- **Rakaman⁺**
- **Pembentangan⁺**

Borneo Laboratory⁺

Pengeratan Hubungan Awam

- **Rakaman⁺**
- **Pembentangan⁺**



3.3

Tentukan Modal Perniagaan Anda

Penentuan modal perniagaan anda dapat membantu dalam membentuk kelestarian hab kreatif anda. Walaupun sesetengah hab kreatif tidak menekankannya, alatan komunikasi ini dapat membantu dalam menghuraikan aspek-aspek yang mempengaruhi operasi hab anda. Rujuk kepada matlamat hab kreatif anda (**Bahagian 2.1[>]**) dengan memberi fokus kepada keperluan pelanggan/audiens. Bina modal yang selari dengan nilai-nilai kendiri hab kreatif anda.

- 1. Program hab anda memenuhi keperluan siapa?**
(Segmen Pelanggan)
Boleh merujuk **Bahagian 2.2[>]**.
- 2. Apakah program hab anda dan bagaimana ia menyumbang kepada impak jangka masa panjang terhadap komuniti?**
(Saranan Nilai)
Boleh merujuk **Bahagian 2.1[>]**.
- 3. Dimana boleh anda promosikan dan memberitahu tentang perkhidmatan hab anda?**
(Saluran Distribusi)
Boleh merujuk **Bahagian 3.2[>]**.

- 4. Bagaimana pelanggan/audiens akan berinteraksi dengan perkhidmatan hab anda?**
(Hubungan Profesional)
Rujuk kembali jawapan bagi Soalan 3.
- 5. Bagaimana anda mendapat hasil dari hab?**
(Aliran Hasil)
Boleh merujuk **Bahagian 2.5[>]**.
- 6. Apa yang perlu anda laksanakan?**
(Aktiviti Utama)
Boleh merujuk **Bahagian 2.1[>] atau 2.4[>]**.
- 7. Apakah keperluan anda?**
(Sumber Utama)
Boleh merujuk **Bahagian 2.4[>] atau 2.5[>]**.
- 8. Siapa yang anda perlu bekerjasama?**
(Rakan Kongsi Utama)
Boleh merujuk **Bahagian 2.2[>]**.
- 9. Apakah yang perlu pembayaran?**
(Struktur Kos)
Boleh merujuk **Bahagian 2.5[>]**.
- 10. Sebagai langkah berwaspada, apakah pelan sampingan anda?**
(Pelan Luar Jangkaan)

3.3

Tentukan Modal Perniagaan Anda



KERTAS KERJA 3.3
Mukasurat 55>

<p>Siapa yang anda perlu bekerjasama?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anggota kolektif/rakan artis • Hab kreatif lain • Fabrikator, pereka, pembina • Pemilik tempat • Pengurus seni • Penyelidik dan penulis 	<p>Apa yang perlu anda laksanakan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelidikan dan pembangunan • Sokongan dan aturan projek kolektif dan projek sendiri oleh anggota hab • Kemas kini portfolio atas talian kolektif dan arkib ulasan • PR and berkomunikasi dengan rakan kongsi utama 	<p>Apakah program hab anda dan bagaimana ia menyumbang kepada impak jangka masa panjang terhadap komuniti?</p> <p>Sebuah hab kreatif menghasilkan kandungan kerja kebudayaan urban kreatif oleh enam (6) artis pelbagai disiplin dari KL. Kolektif campuran ini berminat dalam mengetahui sejarah dari perspektif warga kota dan menghasilkan seni persembahan dengan integrasi teknologi dan media baru berdasarkan hasil penyelidikan mereka. Melalui seni persembahan secara langsung dan pameran, hab ini bermatlamat untuk menyediakan ruang bagi artis dari disiplin berlainan untuk bereksperimentasi, berhubung, bertukar pendapat dan pandangan tentang kehidupan urban di KL dengan orang awam.</p>	<p>Bagaimana pelanggan/audiens akan berinteraksi dengan perkhidmatan hab anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atas talian: Media sosial/Forums/ Laman sesawang • Luar talian: Projek kendiri artis/ Acara membina rangkaian 	<p>Program hab anda memenuhi keperluan siapa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisasi kebudayaan • Festivals • Penggiat seni
<p>Apakah keperluan anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anggota kolektif/rakan artis • Peralatan produksi • Aset digital dan arkib • Studio bengkel kolektif 			<p>Dimana boleh anda promosikan dan memberitahu tentang perkhidmatan hab anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atas talian melalui e-mel, media sosial, laman sesawang rasmi penaja • Acara membina rangkaian dan bengkel di antara hab-hab kreatif dan organisasi kebudayaan • Projek inisiatif sendiri dan secara kolektif oleh ahli hab tersebut 	
<p>Apakah yang perlu pembayaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anggota kolektif/rakan artis • Studio bengkel kolektif • Pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran atas talian dan aset • Kos produksi kolektif melalui penyelidikan dan pembangunan 	<p>Bagaimana anda mendapat hasil dari hab?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerja berkomisen • Geran seni • Penjualan tiket 	<ul style="list-style-type: none"> • Barang niaga • Sewaan peralatan 	<p>Sebagai langkah berwaspada, apakah pelan sampingan anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari lagi dana bersifat korporat dan perkongsian • Penyewaan dan jualan peralatan produksi • Menilai perkongsian semasa • Rekrut artis baru ke kolektif



3.4

Pembentangan Idea

Dengan idea ‘elevator pitch’, bahagian ini bertujuan untuk menolong anda membentangkan idea dengan jelas dan tepat. Berdasarkan alatan-alatan komunikasi yang telah anda sediakan, rangka skrip pembentangan untuk menerangkan program hab kreatif anda. Fokus kepada matlamat utama program hab anda dengan merujuk **Bahagian 3.1**.

1. Bahagian Penting dalam Modal Perniagaan Hab Anda

Apakah yang pelanggan/audiens anda perlukan? Apa yang kekurangan? Bagaimana hab anda memenuhi keperluan atau jurang ini?

2. Tentukan Sokongan yang Hab Anda Perlukan

Bagaimana sokongan dana yang diterima dapat memenuhi keperluan atau jurang ini?

3. Bercerita

Sampaikan suatu cerita pintas bagi memperkenalkan pengalaman audiens dalam berinteraksi dengan program dan perkhidmatan hab anda.

4. Manfaat Rakan Kongsi

Apakah harapan anda terhadap seseorang rakan kongsi? Bagaimana program hab anda memberi impak terhadap objektif penyumbang dana?

5. Bina Peyusulan Anda

Apabila anda sudah peroleh kandungan penyusulan, bentangkan secara visual.

6. ‘Cuba try’!

Cuba bentangkan kepada ahli-ahli hab anda dan bangkitkan soalan-soalan yang mungkin akan dibangkitkan oleh penyumbang dana atau rakan kongsi.

3.5

Kita Jaga Kita



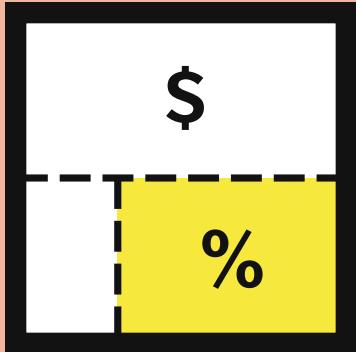
Peluang dan Dana⁺

Bahagian ini mengandungi geran tempatan dan luar negara, penajaan-penajaan seni, dana usaha kapitalis, dan banyak lagi. Terdapat juga bengkel pembangunan kapasiti, panggilan terbuka dan program-program residensi yang ditawarkan kepada penggiat seni di Malaysia.



‘Library’ (Pusat Sumber)⁺

‘Library’ kami mengandungi pelbagai sumber yang dapat menolong anda dengan lebih terperinci. Di sini kami sediakan panduan-panduan, ‘toolkit’ yang lain, dokumen undang-undang dan penyelidikan terhadap fenomena hab kreatif yang makin berkembang secara tempatan dan global.



3.6

Pelepasan Cukai

Penyumbang dana juga perlukan pertolongan. Di Malaysia, kerajaan telah menyediakan insentif kepada organisasi dan syarikat-syarikat untuk mendapat pelepasan cukai jika mereka menaja program seni, budaya dan warisan. Mereka layak mendapat pelepasan cukai sehingga RM 700,000 bagi projek tempatan dan RM 300,000 bagi projek rentas negeri, secara maksima.

Bidang seni kreatif yang boleh ditaja untuk layak mendapat pelepasan cukai:

- Sastera
- Muzik
- Seni Tari
- Teater
- Seni Kraf
- Seni Visual
- Filem
- Pengiklanan
- Fesyen dan Tekstil
- Seni Mempertahankan Diri
- Warisan

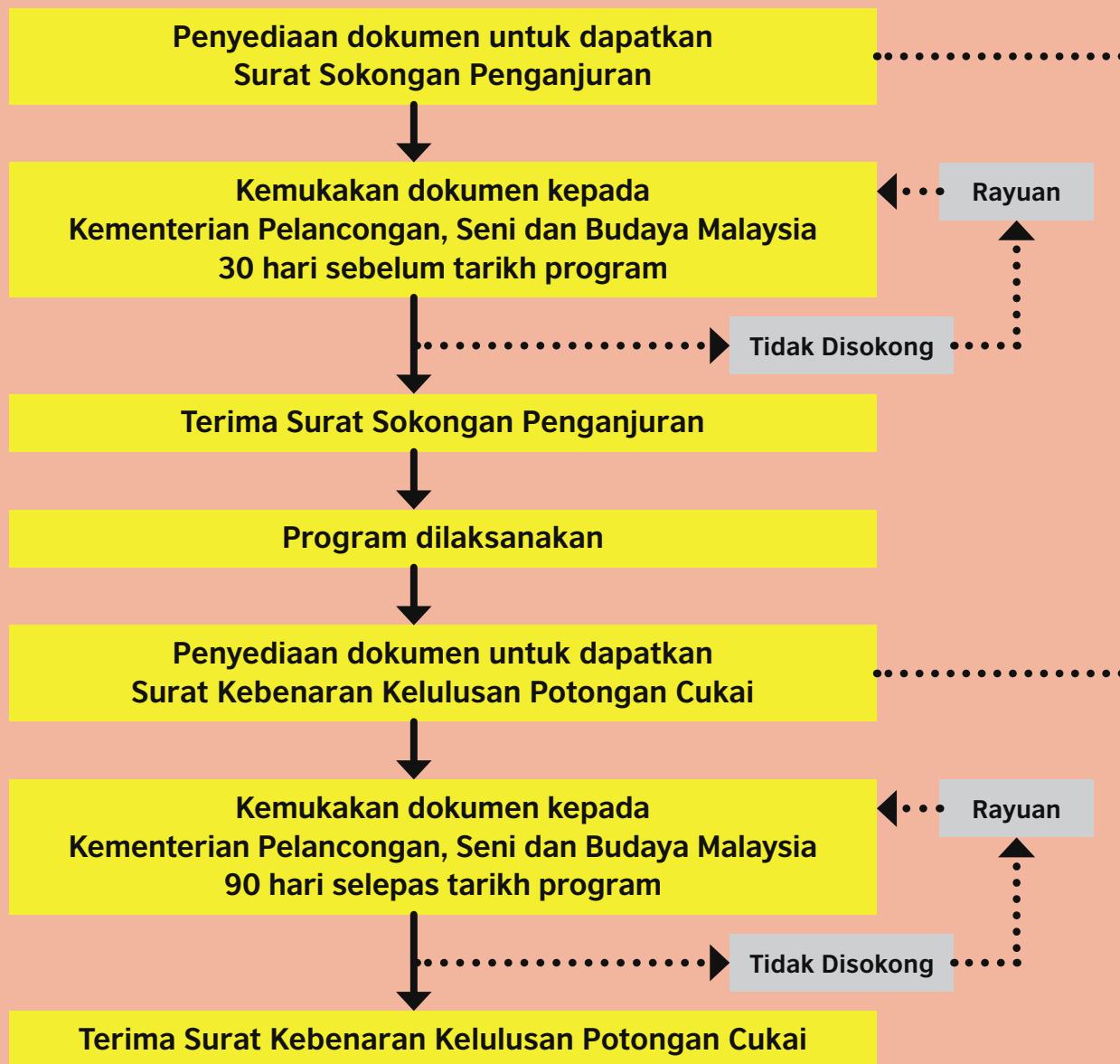
Senarai program yang boleh ditaja untuk layak mendapat pelepasan cukai:

- Persembahan pentas
- Penajaan festival
- Ekspo
- Forum, simposium, seminar dan ceramah
- Projek pemeliharaan dan pemuliharaan
- Penyelidikan, dokumentasi dan penerbitan
- Rakaman dan perfileman
- Pertandingan
- Majlis apresiasi
- Pendidikan
- Pemasaran dan promosi
- Pembangunan kandungan projek
- Arkib
- Aktiviti seni, kebudayaan dan badan warisan yang diluluskan oleh MOTAC

Ciri-ciri tajaan:

- Penyumbangan dana
- Pembayaran artis dan tenaga profesional yang lain
- Pembelian peralatan
- Kos produksi; penyewaan ruang, makanan dan minuman, peralatan keselamatan dan lain-lain
- Hadiah/saguhati
- Penajaan kos pemeliharaan dan pemuliharaan
- Sumbangan bahan artifak atau monumen bersejarah
- Penajaan bagi penyelidikan dan pembangunan aktiviti dan program
- Penajaan pemasaran dan kos promosi
- Penajaan yang diluluskan oleh MOTAC

Berikut adalah prosedur permohonan mengikut garis panduan kementerian:



Dokumen:

- **Borang DK/1-SSP form⁺**
- Surat permohonan dari penganjur
- Kertas kerja cadangan program
- Anggaran perbelanjaan program
- Dokumen sokongan yang berkaitan (sekiranya perlu)

Dokumen:

- **Borang DK/2-SPC form⁺**
- Surat permohonan dari penganjur
- Laporan pelaksanaan program
- Laporan perbelanjaan program
- Salinan perjanjian penajaan yang menyatakan bentuk dan jumlah penajaan
- Dokumen sokongan seperti resit pembelian/bayaran, resit terimaan (bagi sumbangan wang tunai)
- Salinan surat sokongan penganjuran program daripada Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya Malaysia
- Bahan cetakan/promosi/buku program
- Dokumen-dokumen berkaitan (sekiranya perlu)



3.7

Etika Pendaftaran

Mendaftar sebagai entiti yang sah di bawah kerajaan ada banyak faedahnya. Hab yang tidak berdaftar lebih terdedah kepada masalah undang-undang dan kewangan. Ia juga lebih sukar untuk mendapat sumbangan dana bagi jangka masa yang lebih panjang. HAUS KCH, sebuah hab kreatif, telah mengumpul informasi relevan di dalam “*Handbook For Hub Leaders: Legal 101*”⁺ ini untuk anda mempertimbangkan proses pendaftaran hab kreatif anda.

Templet-templet berikut juga boleh membantu anda merangka kontrak-kontrak yang relevan:

- [Templet Kontrak Pekerjaan](#)⁺
- [Templet Memorandum Persetujuan](#)⁺
- [Templet Memorandum Persefahaman](#)⁺
- [Templet Perjanjian Pengubahsuaian dan Pembinaan](#)⁺
- [Templet Perjanjian Penyewaan](#)⁺



3.8

Kenali Hak Anda

Itu penting bagi anda untuk fahami kerangka undang-undang dimana hab anda beroperasi. Dapatkan khidmat nasihat profesional jika anda mampu. Secara alternatif, anda boleh empelajari undang-undang dan lesen-lesen relevan yang boleh mempengaruhi hab anda seperti di ‘library’ di **Bahagian 3.5** dan yang tersenarai di bawah:

Undang-undang Malaysian⁺

- Akta 15: Akta Hasutan 1948⁺
- Akta 301: Akta Mesin Cetak dan Penerbitan 1984⁺
- Akta 558: Akta Komunikasi dan Multimedia 1998⁺
- Akta 736: Akta Perhimpunan Aman 2012⁺
- Akta 493: Akta Hiburan 1992⁺
- Akta 103: Akta Duti Hiburan 1953⁺
- Akta 620: Akta Penapisan Filem 2002⁺
- Akta 332: Akta Hak Cipta 1987⁺
- Akta 574: Kanun Keseksaan⁺
- Akta 724: Akta Lembaga Pembangunan Seni 2011⁺
- Akta 88: Akta Rahsia Rasmi 1972⁺
- Akta 747: Akta Kesalahan Keselamatan 2012⁺
- Akta 335: Akta Pertubuhan 1966⁺
- Akta 197: Akta Pendaftaran Perniagaan 1956⁺
- Akta 614: Akta Suruhanjaya Syarikat Malaysia 2001⁺

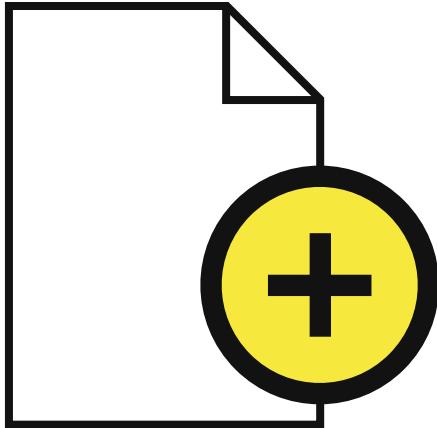
Lesen

- PUSPAL⁺
- Lesen MBPJ⁺
Pendaftaran⁺ and Pembaharuan⁺
- Lesen Persempahan DBKL⁺
- Lesen MACP⁺
- Lesen Aktiviti Hiburan Awam MBPP⁺
- Lesen Hiburan DBKU⁺

**Senarai ini tidak terhad. Lesen-lesen yang terdapat di Malaysia tertakluk kepada pihak perbandaran anda dan mungkin berbeza mengikut kawasan.*



KongsiKL



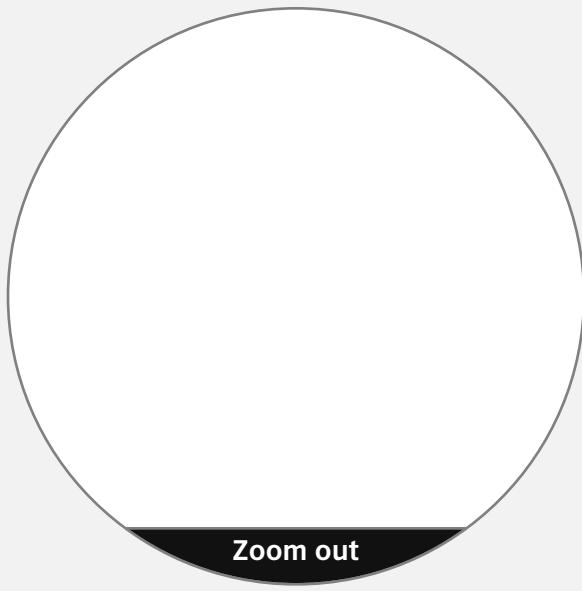
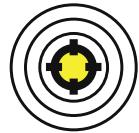
4

KERTAS KERJA

Dikepulkan di bahagian ini, semua kertas kerja dari alatan/bahagian di dalam ‘*Toolkit*’ ini. Anda boleh memuat turun atau membuat cetakan dan gunakannya sebagai panduan bersama ahli-ahli hab kreatif anda.

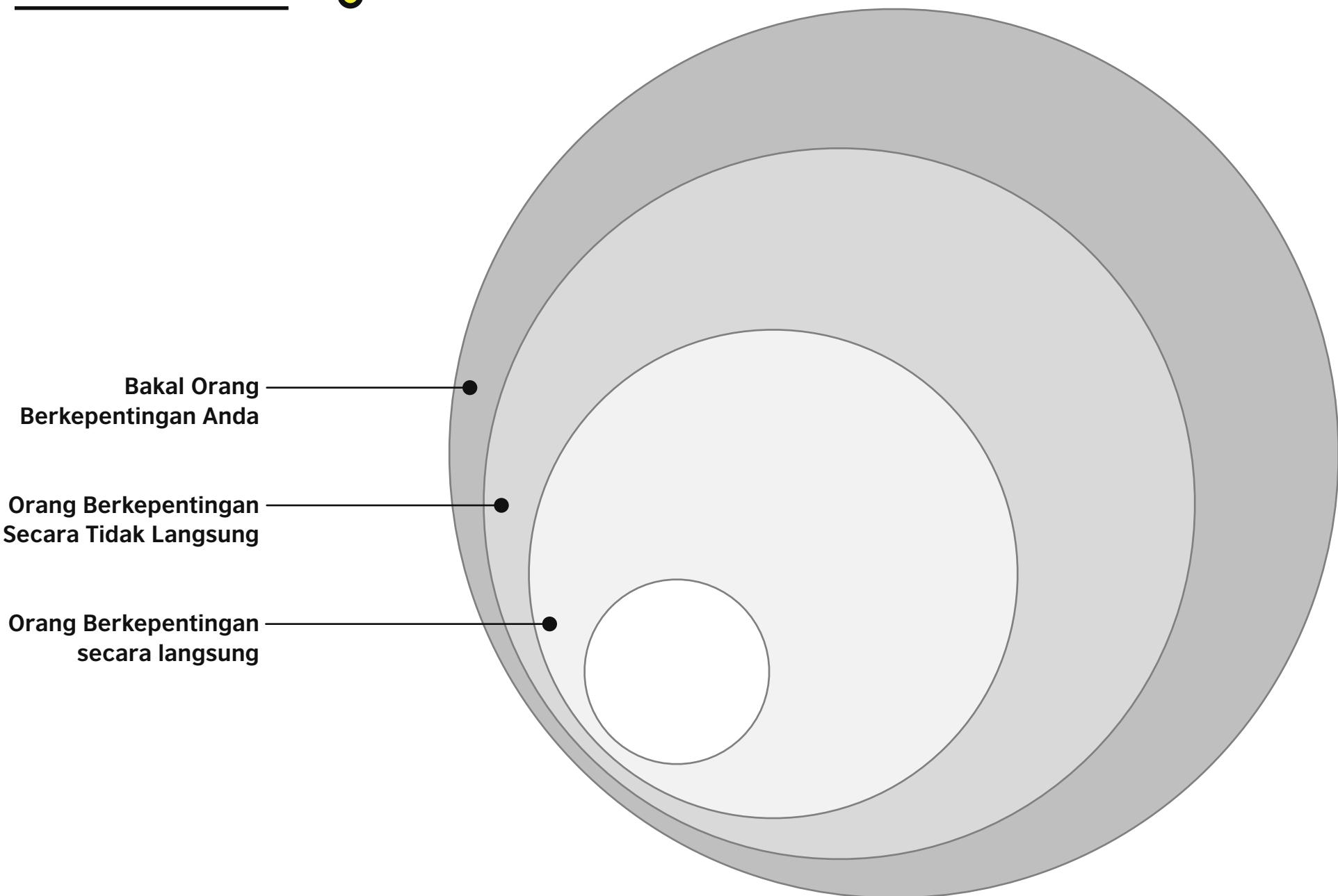
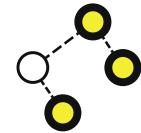
2.1	Hala Tuju	48	2.6	Penilaian Program	54
2.2	Lakaran Ekosistem	49	3.3	Tentukan Modal Perniagaan Anda	55
2.4	Pelan Kerja	50			
2.5	Bajet Program	53			

2.1
Hala Tuju



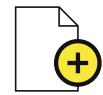
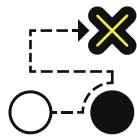
Zoom in

2.2
Lakaran Ekosistem



2.4

Pelan Kerja



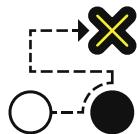
BAHAGIAN 2.4
Mukasurat 23>

PELAN TINDAKAN

Tugasan	Dikendalikan oleh	Tarikh akhir	Sumber	Catatan	Status

Tugasan	Dikendalikan oleh	Tarikh akhir	Sumber	Catatan	Status

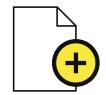
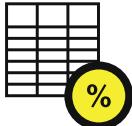
2.4 Pelan Kerja



BAHAGIAN 2.4

Mukasurat 23>

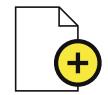
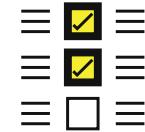
2.5

Bajet Program

#	Deskripsi	Kuantiti	Kos per unit (RM)	Jumlah (RM)	%	Catatan
Bayaran Profesional						
Perbelanjaan Program						
Jumlah Keseluruhan (RM)						

2.6

Penilaian Program



BAHAGIAN 2.6
Mukasurat 30>

#	Hasil/ Perkembangan	Output/ Apa yang Dilihat	Indikator/ Impak	Alatan	Keputusan/ Hasil	Catatan

3.3

Tentukan Modal Perniagaan Anda



BAHAGIAN 3.3

Mukasurat 38>

<p>Dimana hab mana ia epada masa panjang niti?</p>	<p>Bagaimana pelanggan/ audiens akan berinteraksi dengan perkhidmatan hab anda?</p> <p>Dimana boleh anda promosikan dan memberitahu tentang perkhidmatan hab anda?</p>	<p>Program hab anda memenuhi keperluan siapa?</p> <p>Sebagai langkah berwaspada, apakah pelan sampingan anda?</p>
--	--	---

Siapa yang anda perlu bekerjasama?	Apa yang perlu anda laksanakan? Apakah program hab anda dan bagaimana ia menyumbang kepada impak jangka masa pada terhadap komuniti?
	Apakah keperluan anda?
Apakah yang perlu pembayaran?	Bagaimana anda mendapat hasil

Penghargaan

PENGARANG

Ali Alasri¹, Roslina Ismail^{1*},
Poon Chiew Hwa², Florence Lambert^{3**}

PENYUNTING

June Tan

PENTERJEMAH

Hannan Barakbah

KETUA PROJEK

Roslina Ismail^{1*}, Florence Lambert^{3**}

PENYELIDIK BERSAMA

Poon Chiew Hwa², Erica Choong³

AHLI PENYELIDIK

Clarissa Lim Kye Lee¹, Husna Khaidil¹, Ali Alasri¹

¹ Program Seni Visual

² Jabatan Muzik
Fakulti Seni Kreatif, Universiti Malaya,
50603 Kuala Lumpur, Malaysia

³ British Council
Ground Floor, West Block, Wisma Golden Eagle Realty,
142C Jalan Ampang, 50450 Kuala Lumpur, Malaysia

* Penulis Penghubung: roslina_i@um.edu.my

** Penulis Penghubung: florence.lambert@britishcouncil.org.my

PEREKA

Bryan Chang

HAB KREATIF

P.O.R.T. Projek Rabak, Rimbun Dahan, Five Arts Centre,
ASK Dance Company, KongsiKL, Arts-ED, The Tuyang
Initiative, ME.REKA, ReformARTsi.

KREDIT GAMBAR

Mukasurat ii © APW Bangsar; Mukasurat 3 © Ian Teh;
Mukasurat 15 © MATAHATI; Mukasurat 34 © Kwai Chai Hong;
Mukasurat 46 © Seni Tiga #10 Impermanence;
Mukasurat 58 © Hubs For Good

PRODUSER

British Council
Yayasan Sime Darby
Universiti Malaya





HUBS
FOR
GOOD



Bengkel Latihan Kapasiti Hubs For Good

