

07/10/1998

Pusat sehenti industri multimedia

Husain Jahit

MULTIMEDIA Asia '98 (MMA'98), Persidangan dan Pameran teknologi multimedia terbesar khusus bagi Koridor Raya Multimedia Malaysia, berlangsung di Pusat Pertunjukan dan Pameran Antarabangsa Malaysia, The Mines Resort City (MINES) minggu lalu.

Kali ketiga diadakan, persidangan dan pameran empat hari yang bermula 29 September hingga 2 Oktober itu, telah dirasmikan oleh Menteri Tenaga Telekom dan Pos, Datuk Leo Moggie.

MMA 98 yang bertemakan Menggerakkan MSC Dari Visi ke Realiti: Membangunkan Komuniti Kaya Maklumat, adalah anjuran Majlis Teknologi Maklumat Kebangsaan (MTMK) dengan kerjasama Mimos Berhad, Multimedia Development Corporation Sdn Bhd (MDC), Telekom Malaysia Berhad, Miller Freeman dan beberapa agensi lain termasuk Persatuan Industri Komputer Malaysia (PIKOM). Komputer, Berita Harian adalah akhbar rasmi pameran itu.

Selain mengetengahkan teknologi terkini multimedia, MMA 98 kali ini menekankan kepada keperluan pembangunan kandungan serta aliran semasa dalam konteks inisiatif pembangunan hub multimedia negara.

Khusus bagi itu, topik yang dibincangkan adalah "MSC - Medan Ujian Bagi Idea dan Kesesuaian", "Pembangunan Industri Kandungan Multimedia di MSC: Cabaran dan Peluang", "Membuat dan Membangunkan Kandungan Tempatan Untuk Industri Interaktif dan Didikhibur" dan "MSC - Hubungan Strategik Kepada Pemulihan Ekonomi Nasional?".

Tiga bengkel khusus yang mendalami tiga elemen penting pembangunan kandungan iaitu Perdagangan Elektronik (EC), Animasi dan Kesan Khas dan Pembangunan Permainan Komputer dan Pengurusan turut diadakan.

Seperti persidangan terdahulu, MMA 98 berjaya menarik pakar dan cerdik pandai IT dari dalam dan luar negara untuk berkongsi idea dan kepakaran dalam usaha membangunkan industri IT khususnya berkaitan dengan MSC dan multimedia di Malaysia.

Antara nama terkenal yang mengambil bahagian ialah anak tempatan Shahril Ibrahim, pakar animasi profesional yang berjaya menempa nama di persada hiburan Hollywood, Amerika Syarikat (AS) dengan sumbangan kesan khas dalam beberapa filem blockbuster seperti Species dan Air Force One.

Salah satu tarikan utama acara tahun ini ialah sesi dialog 'Virtual Commonwealth' yang mana tiga lokasi - Malaysia, Washington dan Geneva - dihubungkan melalui sambungan telekomunikasi bagi sesi persidangan video.

Konsep sidang video yang dicadangkan Perdana Menteri Datuk Seri Dr Mahathir Mohamad pada persidangan multimedia tahun lalu, dipengerusikan wakil tetap Malaysia ke Bangsa-bangsa Bersatu, Tan Sri Razali Ismail. Dr Mahathir Mohamad turut serta dalam sesi itu.

Panel lain yang mewakili Malaysia/Asia ialah Setiausaha Tetap, Majlis Teknologi Maklumat Kebangsaan (NITC), Tengku Datuk Dr Azzman Shariffadeen, Ketua Pegawai Eksekutif, Perbadanan Pembangunan Multimedia, Tan Sri Dr Othman Yeop Abdullah dan Dr Chandra Muzaffar.

Manakala wakil Washington DC ialah, Naib Presiden Kumpulan Bank Dunia, Mark Malloch Brown dan Geneva pula ialah Ketua Setiausaha Perdagangan dan Pembangunan ke Bangsa-bangsa Bersatu, Rubens Ricupers.

Pameran kali ini juga berjaya menarik 150 penyertaan syarikat multimedia tempatan dan luar negara, universiti awam, swasta serta pertubuhan kerajaan.

Antaranya termasuklah Telekom Malaysia, Celcom, Sapura, Tenaga Nasional, Bernama, Perbadanan Pembangunan Multimedia, Antah-UTV, Canon, Cyberview,

Cosmopoint, KUB, IOI Multimedia dan banyak lagi.

Ruang pameran pula dipecahkan ke beberapa bahagian iaitu Pavilion MSC yang menjadi pusat sehenti bagi pengunjung menemui syarikat berstatus MSC; Pavilion Universiti untuk universiti, kolej dan institusi latihan yang berasaskan pengajian multimedia; Kios Usahawan untuk pelbagai perkhidmatan kios; Pavilion IMA yang menjadi pusat sehenti untuk ahli-ahli Persatuan Multimedia Interaktif Malaysia.

Pavilion AUSTRALIA mempamerkan produk dari syarikat multimedia Australia; Perkampungan Penerbit iaitu pusat sumber dari pelbagai penerbitan terkemuka dalam industri IT; Online Lounge, tempat bagi pengunjung mendapat perkhidmatan Internet dengan percuma; Teater Persembahan untuk memperkenalkan produk baru; dan Pertunjukan Permainan Multimedia.

(END)