

Masyarakat diharapkan dapat memahami bagaimana program-program unggulan dari enam kedeputan BEKRAF yang banyak dan beragam merupakan jalinan yang saling terkait satu sama lain dalam prosesnya membentuk ekonomi kreatif di Indonesia.

KARYA

Mengangkat program serta kegiatan BEKRAF yang mengembangkan potensi insan kreatif Indonesia dan mendukung lahirnya karya-karya terbaik bangsa.

KAYA

Terinspirasi dari program-program BEKRAF yang mengembangkan potensi ekonomi dari karya-karya kreatif Indonesia, sebagai upaya untuk memajukan ekonomi kreatif agar dapat menjadi tulang punggung ekonomi nasional.

KITA

Merujuk pada program-program BEKRAF yang memaksimalkan potensi kreatif masyarakat Indonesia serta mendukung lahirnya identitas kreativitas Indonesia yang khas.



PROGRAM BOOK

Rincian acara harian dapat dilihat di:

@bekraf_festival
<http://festival.bekraf.go.id/>



D1 Deputi Riset, Edukasi, dan Pengembangan

Create

CREATE, atau Creative Training and Education, merupakan program pendidikan dan pelatihan kreatif yang diadakan oleh BEKRAF dan ditujukan untuk berbagai komunitas, perguruan tinggi, asosiasi dan masyarakat kreatif untuk mengembangkan kemampuan para pelaku kreatif di berbagai Sub-sektor.

BISMA

Aplikasi digital yang dikembangkan oleh BEKRAF untuk mengumpulkan data dan menjadi portal pendaftaran satu pintu bagi para pelaku Ekonomi Kreatif di Indonesia.

ORBIT

Sebuah wahana bagi para desainer Indonesia untuk tumbuh berkembang dengan ruang lingkup yang mencakup Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Fashion, Desain Tata Cahaya, Desain Produk, Desain Tekstil, Kriya, Lanskap.

ITF

Riset kolaborasi Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dengan para ahli, praktisi, dan akademisi yang berpengalaman di beberapa bidang kreatif Indonesia. Riset ini mempelajari fenomena dari beragam budaya, bangsa, dan kelompok masyarakat dan menganalisisnya untuk melihat arah perkembangan pola berpikir yang menjadi penyebab perubahan tren.

BEACON

Forum animasi Indonesia yang bertujuan untuk mempertemukan para pelaku di dunia animasi untuk dapat berkolaborasi dan berinteraksi sehingga memajukan ekosistem animasi Indonesia.

OPUS

Opus adalah buku lengkap mengenai informasi sektor Ekraf Indonesia bagi para pelaku, pemerintah, pengambil kebijakan, dan pemangku kepentingan di Indonesia maupun luar negeri.

BCL (BEKRAF Creative Labs)

Digagas oleh BEKRAF untuk menjawab tantangan penguatan rantai nilai kreatif yang dimulai dari kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari bangunan ekosistem ekonomi kreatif.

IKKON

Program pemberdayaan yang menempatkan sekelompok profesional dari latar belakang desain, bisnis, dan pelaku Ekraf lainnya, pada wilayah tertentu di Indonesia yang dinilai memiliki potensi komoditas untuk dikembangkan dan berkolaborasi langsung dengan masyarakat lokal dalam mengembangkan produk kerajinan daerah tersebut menurut permintaan pasar

KOPIKKON

Wadah yang memfasilitasi pelaku ekonomi kreatif melalui kelembagaan koperasi berbasis digital dengan memberdayakan perajin daerah dalam pemberdayaan dan pemberdayaan produk ekonomi kreatif di Indonesia agar tercipta pemerataan kesejahteraan sosial dan ekonomi yang diintervensi oleh sektor ekonomi kreatif.

CODING MUM

Coding Mum adalah program pelatihan pendidikan oleh BEKRAF untuk ibu rumah tangga, penyandang disabilitas, dan tenaga kerja lainnya untuk mempelajari coding, agar kelak dapat menjadi programmer dan meningkatkan taraf hidup di regional. Sejak 2016, program ini telah melatih lebih dari 300 peserta di delapan kota di Indonesia, Hong Kong, Singapura, dan Kuala Lumpur.

RACIK KOPI

Racik Kopi adalah kegiatan pelatihan bagi para barista untuk siap disertifikasi. Kegiatan yang digagas oleh Direktorat Edukasi Ekonomi Kreatif ini telah melaksanakan kegiatan BIMTEK Racik Kopi di 2 kota, Magelang dan kota Palu selama tahun 2019.

D2 Deputi Akses Permodalan

DOCS BY THE SEA

Forum documenter internasional pertama dan satu-satunya di Asia Tenggara yang berfokus kepada pendanaan dan distribusi film-film documenter dari Asia Tenggara dengan tujuan agar film dokumenter Asia Tenggara mendapatkan bimbingan dari mentor internasional berpengalaman, serta membuka peluang pendanaan dan distribusi internasional.

KELAS KEUANGAN BEKRAF

Kelas Keuangan BEKRAF adalah sebuah program edukasi bagi pelaku Ekonomi Kreatif dalam hal pengelolaan dari perencanaan hingga laporan keuangan dalam suatu usaha oleh BEKRAF. Tersedia Kelas Keuangan Online yang bisa diakses secara gratis di <http://kelas.bekraf.go.id/#1/deputi/akses-permodalan/>

AKATARA

Program hasil kerjasama antara BEKRAF dan BPI dalam memfasilitasi pembiayaan dan memberikan akses permodalan bagi pelaku industri film serta mengembangkan ekosistem perfilman Indonesia.

TEMU BISNIS PERBANKAN KONVENSIONAL DAN SYARIAH

Temu Bisnis Perbankan Konvensional dan Syariah adalah program perbankan yang dimiliki BEKRAF untuk mempertemukan para pelaku Ekraf dengan pihak perbankan dan memberikan mereka akses kepada pembiayaan yang ditawarkan oleh sektor perbankan.

Food Startup Indonesia

FoodStartup Indonesia merupakan platform yang mempertemukan para pelaku kreatif subsektor kuliner dengan ekosistem yang terintegrasi satu sama lain untuk membuka kesempatan terhadap akses permodalan.

Go StartUp Indonesia

Sebuah platform yang mempertemukan usaha startup dengan investor dan stakeholders Ekonomi Kreatif oleh BEKRAF melalui Deputi Akses Permodalan yang bertujuan untuk membangun dan memperkuat ekosistem startup Indonesia.

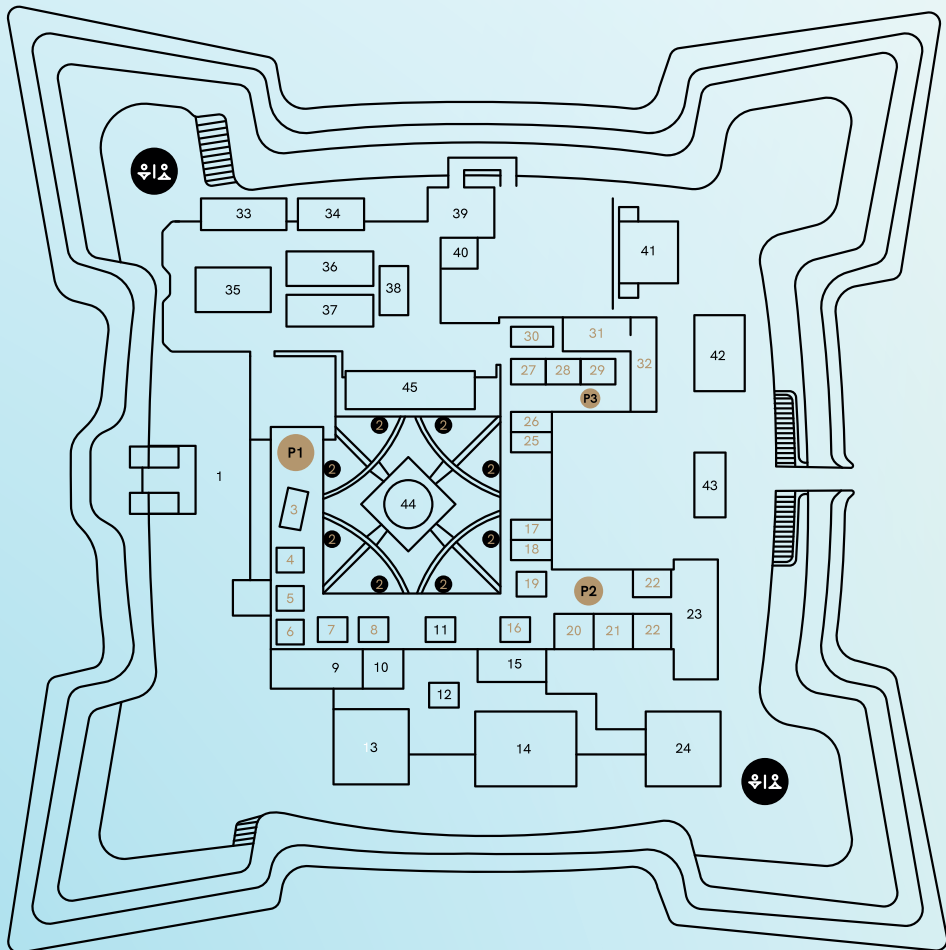
Deureuham

Deureuham adalah program kompetisi untuk pelaku ekonomi kreatif berbasis syariah untuk mendapatkan permodalan dari Perbankan Syariah. Website www.deureuham.com

BANTUAN INSENTIF PEMERINTAH (BIP)

Bantuan Insentif Pemerintah (BIP) adalah kegiatan penyaluran dana usaha kepada pelaku Ekonomi Kreatif oleh BEKRAF melalui Deputi Akses Permodalan. BIP 2018 diberikan kepada pelaku Ekraf Sub-Sektor kuliner, fashion, kriya, serta aplikasi dan game developer.

MAPS



- | | | | | |
|----------------------------|--------------------|----------------------------|------------------|--------|
| 1 PINTU MASUK UTAMA | 13 LOKAKARYA 1 | 34 KREATIFOOD KOPI | 40 FOH | TOILET |
| 2 MEETING POD | 14 BINCANG KARYA | 35 KOPIKKON | 41 MAIN STAGE | |
| 9 GAME PRIME | 15 LOKAKARYA 3 | 36 FOODSTARTUP | 42 BACKSTAGE | |
| 10 KOPI INDIKASI GEOGRAFIS | 23 AREA KONSULTASI | 37 KREATIFOOD SOTO | 43 RUANG PANITIA | |
| 11 INFORMASI | 24 LOKAKARYA 2 | 38 +62 FINEST POP UP STORE | 44 MINI STAGE | |
| 12 HALLWAY | 33 DEUREUHAM | 39 AREA MAKAN | 45 KREATIF SOLO | |

- | | | | |
|------------------------------|-----------------------|-------------------------------|-----------------|
| P1 | P2 | P3 | |
| 3 BISMA DAN BISMA KONSULTASI | 16 HELLO DANGDUT | 25 SATU PINTU & POJOK UNDUH | 31 BIRO HKP |
| 4 KATAPEL | 17 CREATE | 26 CREATE | ARCHIPELAGEEK |
| 5 AKATARA | 18 IDENTITIES | 27 INDONESIA TREND FORCASTING | MEDIA CENTRE |
| 6 DOCS BY THE SEA | 19 INDIKASI GEOGRAFIS | 28 BANPER | 32 BEACON / BCL |
| 7 GSI | 20 BIIMA | 29 ORBIT | |
| 8 WCCE | 21 AMBON KOTA MUSIK | 30 BEKRAF STORY | |
| | 22 IKKON | | |

D3 Deputi Infrastruktur

BANPER

Salah satu program utama dari Deputi Infrastruktur dalam bentuk Fasilitasi Revitalisasi Infrastruktur Fisik Ruang Kreatif, Sarana Ruang Kreatif, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta membangun jaringan kota kreatif yang memudahkan interaksi dan kolaborasi antar pelaku usaha Ekraf

DAERAH EKOSISTEM KREATIF KABUPATEN DAN KOTA (DEKKAT)

Daerah Ekosistem Kreatif Kabupaten dan Kota (DEKKAT) adalah program yang dilakukan secara bersama dan saling bersinergi antara pemangku kepentingan yang melibatkan Pemerintah, Komunitas Kreatif maupun Pelaku Kreatif. Program ini bertujuan pembentukan dan penguatan ekosistem subsektor ekonomi kreatif, disamping untuk peningkatan PDRB, peningkatan jumlah tenaga kerja terampil, serta pengembangan ekonomi dengan berbasis kearifan lokal.

PENILAIAN MANDIRI KABUPATEN/KOTA KREATIF INDONESIA (PMK3I)

Program Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I) merupakan salah satu program dari Deputi Infrastruktur yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi sebuah kota/kabupaten dalam menjadi pusat unggulan Ekonomi Kreatif baru. Program PMK3I menggunakan piranti dan aplikasi daring sebagai infrastruktur komunikasi yang bisa dipakai secara mandiri oleh pelaku kreatif Indonesia di manapun mereka berada.

BEKRAF GAME PRIME

BEKRAF Game Prime (BGP) adalah ekisibi dan diskusi game nasional oleh BEKRAF bersama instansi, developer, dan praktisi untuk memajukan industri game Indonesia. BGP 2018 diselenggarakan pada 14-15 Juli lalu bersama IDEA Network dan Asosiasi Game Indonesia (AGI).

BEKRAF DEVELOPER DAY (BDD)

BDD merupakan salah satu program Kedepuitan Infrastruktur dalam pengembangan ekosistem ekonomi digital di bidang aplikasi dan pengembangan permainan, khususnya dalam peningkatan kapasitas dan kompetensi developer TIK Indonesia.

D4 Deputi Pemasaran

ARCHIPELAGEEK

Program BEKRAF untuk memasarkan produk kreatif tanah air ke pasar internasional, khususnya yang berkaitan dengan subsektor aplikasi dan games

IDENTITIES

IDentities menjadi payung untuk subsektor kriya, desain produk, fesyen dan desain interior. IDentities merupakan akronim untuk Indonesia Entities, sebagai penanda bahwa beragamnya karya dan talenta lokal semua bersumber dari identitas yang sama: Indonesia.

HELLO DANGDUT

Hello Dangdut merupakan program inisiasi Bekraf dalam memperkenalkan dan mempromosikan musik dangdut sebagai musik identitas Indonesia kepada publik di dalam dan luar negeri.

+62 FINEST POP UP STORE

+62 Finest merupakan payung untuk produk ekonomi kreatif yang bersinggungan dengan budaya perkotaan dan urban culture, turunan budaya, dan gabungan antarbudaya.

KREATIFOOD

Kreatifood adalah platform yang mempertemukan rintisan kuliner kreatif dari program Food Startup Indonesia (FSI) dengan akses pemasaran dalam dan luar negeri. Aktivitas dalam program ini mencakup transaksi penjualan, berjejaring, negosiasi, product sampling dan tasting, berbagi pengetahuan bisnis kuliner, hingga kolaborasi produk antar jenama FSI.

UNITY IN DIVERSOTO

Sebuah program kampanye untuk mempromosikan soto sebagai ikon kuliner Indonesia dengan mengikutsertakannya pada kegiatan pameran di dalam maupun luar negeri.

KOPI INDONESIA

Kopi Indonesia adalah sebuah kampanye yang menyatukan pebisnis kopi di Indonesia, penikmatnya dan petaninya dalam menciptakan identitas Kopi Indonesia dalam kata 'KOPI'.

KATAPEL

Katapel adalah program yang diinisiasi oleh Bekraf untuk menjembatani para pelaku kreatif atau pemilik IP dengan para ahli di bidang pemasaran lisensi IP demi membangun ekosistem yang berkelanjutan untuk mengembangkan IP-IP lokal serta memperkuat nilai jual dalam dan luar negeri.

INDONESIA CREATIVE INCORPORATED (ICINC)

ICINC merupakan program BEKRAF yang bertujuan untuk melakukan promosi karya dan pelaku kreatif unggulan agar dapat menembus pasar global. Pada tahun ini Bekraf bekerjasama dengan salah satu manajemen artis terkemuka di Amerika Serikat, 88rising, mengadakan program bertajuk Indonesia Rising 2019. Program ini bertujuan mencari talenta di bidang musik agar dapat menimba ilmu guna mampu merambah pasar internasional, khususnya Amerika Serikat.

D5 Deputi Fasilitas Hak Kekayaan Intelektual dan Regulasi

BIIMA

BIIMA merupakan suatu aplikasi yang diluncurkan oleh Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, dalam rangka menyajikan informasi mengenai Hak Kekayaan Intelektual secara praktis dan dapat diakses dari mana saja oleh masyarakat secara umum dan/atau para pelaku ekonomi kreatif khususnya.

Indikasi Geografis

Sebuah program perlindungan HKI bagi produk-produk khas daerah yang hanya bisa didapatkan di daerah tersebut dan bertujuan untuk melindungi para produsen Ekraf di suatu daerah terhadap kompetisi asing dan produk imitasi, serta menambahkan nilai lebih terhadap produk-produk lokal.

Ambon Kota Musik

Ambon Kota Musik berupaya mewujudkan Ambon sebagai Kota Musik Dunia karena telah banyak melahirkan musisi-musisi sukses yang dapat mendorong pertumbuhan di subsektor musik. Berbagai fasilitas telah Bekraf lakukan dalam rangka mewujudkan Ambon menjadi kota kreatif dunia di bidang musik. Di antaranya berpartisipasi dalam proses pendaftaran Ambon sebagai kota kreatif dunia ke UNESCO pada tahun 2019.

SERTIFIKASI PROFESI

Sertifikasi Profesi adalah program sertifikasi profesi dalam subsektor Ekraf yang dapat meningkatkan nilai dan kredibilitas para pelaku. Program ini bekerja sama dengan asosiasi dan Lembaga Sertifikasi Profesi dalam berbagai subsektor Ekraf.

BUKU PANDUAN PENDIRIAN USAHA

Buku Panduan Pendirian Usaha adalah buku panduan oleh BEKRAF untuk mendorong usaha Ekraf baru di Indonesia. Materi meliputi peluang usaha, permodalan, manajemen produksi dan SDM, keuangan dan pemasaran, hingga legalitas dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Pendaftaran HKI

Deputi Fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual dan Regulasi melakukan fasilitasi terhadap pelaku Ekraf dalam bentuk sosialisasi, konsultasi, dan fasilitasi pendaftaran HKI. Fasilitasi tersebut bekerjasama dengan Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Veteran Yogyakarta, dan juga dikerjakan sendiri oleh Sub Direktorat Pengelolaan HKI.

BANTUAN PENDIRIAN BADAN HUKUM PADA PELAKU EKRAF

Bantuan Pendirian Badan Hukum pada Pelaku Ekraf adalah program oleh BEKRAF untuk menyelesaikan masalah-masalah seperti permasalahan NPWP, SIUP, dan bentuk badan hukum lainnya yang seringkali menjadi hambatan pelaku Ekraf dalam masalah legalitas. Program ini dibina langsung oleh ahli Ekraf dalam bidangnya.

D6 Deputi Hubungan Antar Lembaga dan Wilayah

World Conference on Creative Economy (WCCE)

World Conference on Creative Economy 2018 adalah konferensi ekonomi kreatif berskala internasional pertama di dunia. Inisiatif Pemerintah Indonesia (Bekraf dan Kementerian Luar Negeri) ini diselenggarakan di Bali, pada 6 - 8 November 2018 dan diikuti oleh lebih dari 2000 peserta yang terdiri dari wakil-wakil pemerintah, pengusaha, think tank, komunitas, organisasi internasional, media dan pakar/akademisi ekonomi kreatif dari 52 negara dan organisasi internasional (UNCTAD, ITU, UNDP, UNESCO dll).

PENDAMPINGAN KOMUNITAS FILM KOMISI FILM DAERAH

KOMISI FILM DAERAH (KFD) adalah program BEKRAF yang mendorong Pemerintah Daerah yang memiliki minat meningkatkan potensi wilayahnya melalui pembuatan film dengan membentuk Komisi Film Daerah. Komisi ini berfungsi sebagai fasilitator insan perfilman yang ingin memproduksi film di daerah masing-masing. Pembentukan komisi ini diharapkan menjadi solusi "layanan terpadu satu pintu" bagi perusahaan atau kelompok pembuat film yang akan melakukan pembuatan film di bidang perijinan lokasi pembuatan film, layanan lokasi, dan produksi melalui sinergi strategis dengan pemangku kepentingan di daerah.

Satu Pintu

Sebuah mekanisme yang dirancang untuk mempermudah akses masyarakat ke BEKRAF dengan bentuk dukungan antara lain berupa bantuan operasional, bantuan sarana dan prasarana, bantuan rehabilitasi / pembangunan gedung / bangunan, pemberian penghargaan dan sebagainya.

KONFIG KREATIF (KOMUNITAS FILM BERGERAK)

Komunitas Film Bergerak (Konfig) Kreatif merupakan langkah penguatan komunitas untuk memudahkan jejaring/networking baik di tingkat nasional maupun internasional, sehingga dapat membentuk ekosistem ekonomi kreatif di daerah. Konfig sudah berjalan sejak tahun 2018 yang dilaksanakan di 7 daerah (Bandung Barat, Singkawang, Banda Aceh, Ambon, Pekanbaru, Jayapura, Mataram) dan Tahun 2019 di 7 daerah (Purbalingga, Sukabumi, Banyuwangi, Medan, Bojonegoro, Kupang, Siak) daerah.