

**SPESIFIKASI DAN DISKRIPSI KERJA BAGI PELAKSANAAN PROGRAM
INSPIRASI KITA BELI BARANGAN MALAYSIA (KBBM) TAHUN 2026**

BIL.	PERKARA
1	KONSEP DAN TEMA PROGRAM
	Mencadangkan rekabentuk, konsep, tema dan identiti Program Inspirasi Kita Beli Barangan Malaysia Tahun 2026 yang merangkumi identiti korporat, nama, logo, warna, slogan, <i>hashtag</i>, lagu dan lain-lain skop yang relevan dalam bentuk <i>softcopy</i> (Mengemukakan dua (2) cadangan konsep bagi perkara-perkara berikut) yang merangkumi: a. Rekabentuk/Konsep asas keseluruhan Inspirasi KBBM Tahun 2026; b. Dekorasi / hiasan yang bersifat estetik menepati trend masa kini (tarikan kepada Gen Z) mengikut identiti Kita Beli Barangan Malaysia (KBBM); c. Slogan advokasi Transformasi KBBM yang akan digunapakai di semua lokasi sepanjang pelaksanaan KBBM; d. Ikon Kita Beli Barangan Malaysia (KBBM) yang akan digunapakai di semua lokasi sepanjang pelaksanaan Program; e. Cadangan <i>jingle</i> / lagu tema Program Inspirasi KBBM yang akan digunapakai di semua lokasi sepanjang pelaksanaan Karnival; f. Menyediakan / membekalkan “Maskot KITA” yang diinspirasikan daripada Kita Beli Barangan Malaysia dengan menggunakan material terkini dan selesa dipakai di dalam pelbagai keadaan cuaca / suasana bagi tujuan promosi sepanjang Program (<i>akan menjadi hak milik KPDN sepenuhnya setelah tamat Program</i>).

2	LOKASI PELAKSANAAN PROGRAM INSPIRASI KITA BELI BARANGAN MALAYSIA (KBBM) 2026		
	Mengemukakan kertas cadangan bagi tiga (3) buah lokasi yang dinyatakan oleh Kementerian seperti berikut:		
	BIL	NEGERI	CADANGAN LOKASI
			CADANGAN TARIKH
	1	TERENGGANU	PERKARANGAN STADIUM SULTAN MIZAN, GONG BADAQ, KUALA NERUS, TERENGGANU <u>Koordinat:</u> 5.372196, 103.102315
	2	SABAH	MAJLIS PERBANDARAN TAWAU/ KOMPLEKS SUKAN TAWAU, SABAH
	3	WILAYAH PERSEKUTUAN KUALA LUMPUR (Nota: Pelaksanaan secara berskala besar (MEGA) dan diselaraskan bersama Festival Pengguna Kebangsaan (CONFEST) 2026.	PERKARANGAN STADIUM BUKIT JALIL, KUALA LUMPUR/ PUTRA WORLD TRADE CENTRE (PWTC)
	25 - 27 Jun 2026		
	24- 26 Julai 2026		
	9 - 13 September 2026		
	<i>Nota: (**) tertakluk kepada perubahan.</i> <i>Cadangan tarikh dan lokasi tertakluk kepada persetujuan YB Menteri KPDN</i> - Digalakkan untuk mengadakan lawatan tapak ke lokasi yang dicadangkan dan menyertakan bukti bergambar; dan - Mengemukakan maklumat demografi, kelebihan dan kekurangan lokasi serta keluasan berdasarkan keadaan sebenar di tapak. - Tambahan: Menyediakan pelan susun atur tapak, penilaian logistik dan utiliti, pengesahan kebenaran lokasi, pelan keselamatan serta kecemasan, anggaran kos, jadual pelaksanaan, penilaian risiko dan cadangan promosi setempat berdasarkan keadaan sebenar di tapak.		

3	KERJA REKAAN, REKA BENTUK, PEMBINAAN, PEMBUATAN DAN PEMASANGAN KEPERLUAN DAN KELENGKAPAN UNTUK PROGRAM INSPIRASI KBBM TAHUN 2026
3.1	Menyediakan cadangan konsep dan reka bentuk yang perlu MENGAMBIL KIRA KEPERLUAN BERBEZA MENGIKUT NEGERI / kelengkapan asas pelaksanaan Program TETAPI TIDAK TERHAD KOMPONEN SEPerti BERIKUT:
	a. Cadangan dua (2) konsep rekaan Pentas Utama untuk Majlis Perasmian / Aktiviti Utama yang bersaiz sekurang-kurangnya (14 meter x 6 meter) yang turut dilengkapi dengan; i. Karpet (<i>needle punch</i>); ii. Skrin LED bersesuaian dengan dengan saiz pentas; iii. Sistem bunyi dan siar raya; iv. Sistem pencahayaan; v. Rostrum (2 unit untuk VIP dan pengacara); vi. 2 unit komputer riba dilengkapi <i>switcher, pointer with clicker</i>; vii. 2 unit TV berukuran 60 inci untuk tontonan VIP dari atas pentas; viii. Kakitangan teknikal yang mencukupi; ix. Hiasan dan dekorasi yang bersesuaian; x. <i>Barricade</i> besi yang mencukupi; b. Kerusi / sofa VIP (5 – 10 unit) di hadapan pentas utama termasuk meja kopi, alas meja, <i>goblet</i>, air mineral dan kudapan; c. Kerusi tetamu (<i>banquet chair</i>) bersarung dengan kapasiti sekitar 800 hingga 1,000 bilangan kerusi di hadapan pentas utama; (<i>bilangan kerusi tertakluk kepada keadaan sebenar Program</i>)

	d. Cadangan dua (2) konsep Gimik majlis perasmian yang bersesuaian yang berlainan bagi setiap lokasi; e. Cadangan dua (2) konsep rekaan Struktur Reruai / Lot Pameran / Jualan usahawan KBBM (<i>reruai upgraded shell scheme</i>) yang lengkap termasuk <i>fascia name</i>, lampu, punca kuasa (<i>power socket / plug</i>), kerusi, meja / kaunter berlaci berkunci dan bakul sampah (anggaran antara 80-200 reruai mengikut kesesuaian sebenar lokasi) (<i>bilangan pempamer sebenar adalah mengikut saiz lokasi</i>); f. Cadangan dua (2) konsep rekaan Struktur Pavilion KPDN (<i>upgraded shell scheme</i>) termasuk <i>fascia name</i>, lampu, punca kuasa (<i>power socket / plug</i>), kerusi,meja / kaunter berlaci berkunci dan bakul sampah (anggaran antara 12-20 reruai mengikut kesesuaian dan keperluan) – rujuk perkara 3.2; g. Cadangan dua (2) konsep rekaan Struktur Pavilion KBBM dan Lot Pameran (<i>upgraded shell scheme</i>) yang lengkap termasuk <i>fascia name</i>, lampu, punca kuasa (<i>power socket / plug</i>), kerusi, meja / kaunter berlaci berkunci dan bakul sampah (anggaran antara 60 - 100 reruai mengikut kesesuaian dan keperluan) – rujuk perkara 3.3; h. Cadangan dua (2) konsep Rekaan gerbang (arch UTAMA) Program Inspirasi KBBM yang ditempatkan di laluan masuk dan keluar utama; i. Cadangan dua (2) konsep Rekaan gerbang (MINI arch) mengikut segmen yang akan ditempatkan di laluan masuk khemah setiap segmen;
--	---

	j. Rekaan papan direktori utama, aturcara dan lain-lain yang berkaitan; dan k. Hiasan, landskap dan dekorasi keseluruhan tapak Program yang bersesuaian dan bersifat estetik untuk menarik golongan Gen Z.
3.2	<u>PAVILLION KPDN</u> Cadangan dua (2) konsep dan reka bentuk Pavilion KPDN yang merangkumi ruangan pameran Bahagian-bahagian dalaman KPDN dan lain-lain yang dipersetujui oleh Kementerian yang merangkumi; a. Merekabentuk Pavilion KPDN yang boleh menempatkan sekurang-kurangnya 12 - 20 meja / kaunter berdasarkan bilangan penyertaan Bahagian sebagai pempamer; <i>(Bilangan sebenar pempamer akan ditentukan kemudian).</i> b. Mengemukakan (sekurang-kurangnya 2 cadangan konsep / rekaan Pavillion) mengikut spesifikasi seperti berikut :- <i>(Kementerian berhak menentukan keluasan Pavillion yang terkini mengikut kesesuaian tempat dan lokasi)</i>

	i. Pavilion bersaiz minima 14 meter x 12 meter (skala mengikut kesesuaian berdasarkan lokasi), termasuk kemasan <i>fascia name / signage, electrical & cabling, system cassette platform & carpet (needle punch)</i>, pencahayaan, perabot yang menampilkan ciri-ciri korporat, <i>barricade</i> dan dilengkapi stor untuk penyimpanan barang termasuk ruangan perbincangan bersama pengunjung. ii. Panel LED yang merangkumi: • Skrin paparan bersaiz 43 inci berserta dengan <i>port</i> USB bagi setiap satu Bahagian / agensi yang digantung / dilekapkan di dinding di belakang kaunter / meja setiap bahagian; dan • Skrin interaktif (<i>Touch Screen Display Digital / Kiosk</i>) bersaiz 75 inci termasuk kemudahan internet bagi setiap 2 Bahagian / agensi di Pavilion. iii. Membekalkan meja / kaunter berlaci dan berkunci termasuk 2 unit <i>bar stool</i> bagi setiap Bahagian / agensi (<i>bilangan akan ditentukan berdasarkan bilangan penyertaan di setiap lokasi</i>); iv. Membekalkan sistem pencahayaan yang lengkap; v. Membekalkan papan tanda (<i>ample signage</i>); vi. Poster (bilangan mengikut jumlah Bahagian / agensi sebagai pempamer di Pavilion dan reruai pameran agensi KPDN. Kandungan akan disediakan oleh pihak KPDN; vii. Menyediakan kemudahan internet di Pavillion;
--	---

	viii. Menyediakan 1 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>) bagi setiap Bahagian / agensi; ix. Menyediakan rekaan gerbang (<i>arch</i>) serta pandu arah / <i>signage</i> ke Pavillion Kementerian / Agensi; x. Melengkapkan Pavilion KPDN dengan 1 unit <i>water dispenser</i> beserta cawan kertas serta 1 unit mesin kopi & teh tanpa had (<i>sepanjang</i> Karnival); dan xi. Lain-lain keperluan yang bersesuaian.
--	--

3.3

PAVILION KBBM

Cadangan dua (2) konsep dan reka bentuk Pavilion KBBM yang merangkumi ruangan pameran seperti berikut.

(Kementerian berhak menentukan keluasan Pavillion yang terkini mengikut kesesuaian tempat dan lokasi)

a. **Merekabentuk dan mengemukakan sekurang-kurangnya dua cadangan konsep / rekaan bagi *half-moon* kaunter KBBM** yang berlatar belakangkan binaan struktur latar pentas dua sisi (*double sided backdrop*) yang turut berfungsi sebagai stor simpanan dengan saiz yang bersesuaian.

b. Mengemukakan **sekurang-kurangnya 2 cadangan konsep / rekaan / susun atur** yang merangkumi perkara-perkara berikut :-

i. **Kaunter KBBM** seperti perkara 3.3a;

ii. **Segmen Experience Centre** yang mengandungi 15-20 reruai sebagai ruangan *experience centre/workshops* dilengkapi dengan ***fascia name***, lampu, punca kuasa (***power socket / plug***), kerusi, meja / kaunter berlaci berkunci, bakul sampah dan tanda arah.

(bilangan akan ditentukan berdasarkan bilangan penyertaan di setiap lokasi);

iii. **Segmen Jenama KBBM** yang mengandungi 20 reruai pameran jenama besar yang dilengkapi dengan ***fascia name***, lampu, punca kuasa (***power socket / plug***), kerusi, meja / kaunter berlaci berkunci, bakul sampah dan tanda arah.

(bilangan akan ditentukan berdasarkan bilangan penyertaan di setiap lokasi);

	iv. <u>Segmen Rangkaian Peruncitan/ Rakan Strategik KBBM</u> yang mengandungi 20 reruai pameran (<i>upgraded shell scheme</i>) yang dilengkapi dengan <i>fascia name</i>, lampu, punca kuasa (<i>power socket / plug</i>), kerusi, meja / kaunter berlaci berkunci, bakul sampah dan tanda arah. (<i>bilangan akan ditentukan berdasarkan bilangan penyertaan di setiap lokasi</i>). v. Pentas mini dilengkapi platform mengikut ketinggian yang bersesuaian dan karpet (<i>needle punch</i>) berukuran 8 meter X 4 meter yang dilengkapi dengan perkara-perkara berikut:- ● Skrin LED bersaiz 8 meter x 3 meter yang juga boleh menayangkan kandungan secara individu atau aktiviti di pentas utama dan kawasan sekitar Karnival (<i>live feed</i>); ● Sistem bunyi dan siaraya; ● Digital Backdrop untuk pentas mini; ● Pencahayaan yang bersesuaian; ● Hiasan yang bersesuaian; dan ● Kerusi tetamu (<i>banquet chair</i>) bersarung sebanyak 30 unit. c. Pencahayaan khemah / Pavilion yang bersesuaian; dan d. Lain-lain keperluan yang bersesuaian.
--	--

3.4	<u>KEPERLUAN KHEMAH</u> merangkumi:
	1) <u>Khemah Pentas Utama & Pavilion KPDN</u> <i>Marquee</i> tertutup (berhawa dingin) termasuk system cassette platform dan karpét (<i>needle punch</i>) bersaiz mengikut kesesuaian lokasi bagi menempatkan: ● Pentas utama (seperti perkara 3.1a); ● Kerusi / sofa VIP (seperti perkara 3.1b); ● Kerusi tetamu (seperti perkara 3.1c); ● Pavilion Kementerian (seperti perkara 3.2a & 3.2b); ● Reruai pameran Kementerian / Agensi (seperti perkara 3.2c); ● Skrin LED; ● Sistem pencahayaan yang bersesuaian; ● Sistem bunyi dan siaraya berhubung dengan sistem siaraya di khemah-khemah yang lain dan boleh didengari oleh pengunjung di luar khemah; ● Papan tanda (<i>ample signage</i>); ● Gerbang (<i>arch</i>) Khemah pentas utama & reruai Kementerian; ● Hiasan / dekorasi yang bersesuaian; ● Kemudahan internet yang mencukupi dengan berkapasiti tinggi untuk sesi "<i>live streaming / live feed</i>" sepanjang program;

- **Tong sampah kecil** beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai Pavilion Kementerian dan Agensi;
- Menyediakan ruang khas di kawasan Pentas Utama atau lokasi yang strategik bagi **Pertunjukan “Fashion Show”** berkonsep terbuka dan tertutup (*mengikut garis panduan yang ditetapkan oleh setiap negeri yang akan melaksanakan aktiviti pertunjukan Fesyen*)
- Bersaiz sekurang-kurangnya 8 meter x 12 meter (Panjang runway berbentuk T Shape) yang turut dilengkapi dengan berplatform, karpet, pencahayaan lengkap dan menyeluruh, audio siaraya, PA system, kerusi, meja yang lengkap dan keperluan-keperluan yang berkaitan.

(Kedudukan , saiz dan bentuk runaway ini adalah tertakluk kepada lokasi sebenar di tapak)

Nota:

Cadangan konsep dan reka bentuk yang perlu mengambil kira keperluan berbeza mengikut negeri / kelengkapan asas pelaksanaan Karnival tetapi tidak terhad komponen seperti berikut:

2) Khemah Kita Beli Barangan Malaysia (KBBM) & Logo Barangan Malaysia (LBM)

Marquee tertutup (**berhawa dingin**) termasuk **system cassette platform** dan **karpet (needle punch)** bersaiz mengikut kesesuaian lokasi dan bilangan reruai (bagi menempatkan antara **80-200 reruai pameran / jualan usahawan KBBM**) (**seperti perkara 3.1e**) dilengkapi dengan **Gerbang (arch) utama Khemah Program Kita Beli Barangan Malaysia** yang akan diletakkan di pintu utama khemah; serta reruai bagi *sub-segment Logo Barangan Malaysia* (**10 – 30 bilangan reruai pameran**) yang dilengkapi dengan perkara berikut:-

(bilangan pempamer sebenar adalah mengikut saiz sebenar lokasi);

- **1 unit meja/kaunter berlaci dan berkunci termasuk 2 unit stool / kerusi bagi setiap Pempamer;**
- **Sistem pencahayaan yang lengkap;**
- **Papan tanda (*ample signage*);**
- ***Fascia name* pempamer KBBM;**
- **Punca kuasa / plug (*power socket*) 13 Amp/15 Amp bagi setiap reruai KBBM yang mencukupi dan kapasiti tinggi;**
- **Tong sampah kecil beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai; dan**
- **Fitting room khas tertutup untuk lelaki dan wanita serta dilengkapi dengan cermin.**

(Nota: Tidak semua keperluan ini digunakan jika pempamer menyediakan reruai sendiri atau membawa peralatan sendiri. Tertakluk dari perbincangan dari semasa ke semasa.)

- **Pentas mini dilengkapi platform mengikut ketinggian yang bersesuaian dan karpét (*needle punch*) berukuran 8 meter X 4 meter yang dilengkapi dengan perkara-perkara berikut:-**

(saiz pentas mini tertakluk kepada keluasan sebenar tapak)

- **Skrin LED bersaiz 8 meter x 3 meter** yang juga boleh menayangkan kandungan secara individu atau aktiviti di pentas utama dan kawasan sekitar Karnival (*live feed*);
- **Sistem bunyi dan siaraya;**
- ***Digital Backdrop*** untuk pentas mini;
- **Pencahayaan yang bersesuaian;**
- **Hiasan yang bersesuaian; dan**
- **Kerusi tetamu (*banquet chair*) bersarung sebanyak 50 unit.**

(bilangan kerusi tertakluk kepada keluasan sebenar tapak)

3) Khemah Aktiviti (*Experience Centre*)

Mengemukakan konsep rekaan dan struktur dalaman Khemah berikut:-

i. Mencanting Batik / Dry Clay Art / Flowers Arrangement

- Menyediakan Khemah (marquee terbuka fleksible tanpa penghawa dingin/berhawa dingin) beserta sidewall transparent termasuk **system cassette platform** dan karpet (*needle punch*) bersaiz mengikut kesesuaian lokasi dan **(anggaran 30 – 50 beserta ruang bare space)**(**bilangan sebenar reruai**) akan ditentukan kemudian bagi mengadakan aktiviti mencanting batik, tenun songket, dry clay art, gubahan bunga segar dan lain-lain aktiviti lain yang sesuai dan wajar dilaksanakan.

(Aktiviti berbeza mengikut kesesuaian di setiap negeri)

- **1 unit meja/kaunter berlaci** dan **berkunci** termasuk **2 unit stool /** kerusi bagi **setiap Pempamer**;
- **Sistem pencahayaan** yang lengkap termasuk dekorasi di kawasan khemah (contoh: *fairy light* dan sebagainya);
- **Papan tanda (*ample signage*)**;
- **Gerbang (*arch*)** Khemah Aktiviti (*Experience Center*);
- **Fascia name**;
- **Punca kuasa / plug (*power socket*) 13 Amp/15 Amp** bagi setiap reruai;
- **Tong sampah kecil** beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai.
- Sistem bunyi dan siaraya;
- *Digital Backdrop*;
- Pencahayaan yang bersesuaian;
- Memastikan pengudaraan yang mencukupi/kipas yang mencukupi/mist fan;
- Menyediakan sekurang-kurangnya tiga (3) khemah aktiviti bagi setiap lokasi program;
- Mendapatkan khidmat artisan yang pakar dan profesional dengan bilangan mencukupi bagi melaksanakan pengisian aktiviti

4) Khemah Aktiviti (E-Sports/ Barber (Gunting Rambut))

Mengemukakan konsep rekaan dan struktur dalaman Khemah berikut:-

- *Marquee* (berhawa dingin) termasuk **system cassette platform** dan **karpét (needle punch)** bersaiz mengikut kesesuaian lokasi. (anggaran 30 – 50 beserta ruang *bare space*)bilangan sebenar reruai akan ditentukan kemudian).

a. Aktiviti e-sports

- **50 unit meja panjang beserta alas meja** dan 50 kerusi termasuk kerusi bagi **aktiviti e-sports**;
- Sistem pencahayaan yang lengkap termasuk dekorasi di kawasan khemah (contoh: fairylight dan sebagainya);
- Papan tanda (ample signage);
- Gerbang (arch) Khemah Aktiviti (*Experience Center*);
- Mini arch bagi aktiviti e-sports;
- Fascia name;
- Punca kuasa / plug (power socket)13 Amp/15 Amp bagi setiap reruai;
- Tong sampah kecil beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai.
- Sistem bunyi dan siaraya;
- Digital Backdrop;
- Pencahayaan yang bersesuaian;
- Memastikan pengudaraan yang mencukupi/kipas yang mencukupi/mist fan.

b. Barber Experience (Menggunting rambut)

- Mendapatkan perkhidmatan tukang gunting rambut yang professional bagi melaksanakan pengisian aktiviti *Barber Experience*;
- Ruang tertutup untuk aktiviti menggunting rambut yang dilengkapi 10 ruang beserta *transparent sidewall* beserta 10 biji kerusi bar stool 10 meja dan cermin yang turut dilengkapi;-
 - Pencahayaan yang bersesuaian;
 - Memastikan pengudaraan yang mencukupi/kipas yang mencukupi/mist fan;
 - Tong sampah yang mencukupi;
 - Papan tanda (ample signage);
 - Mini arch bagi aktiviti Barber Experience;
 - *Fascia name*; dan
 - Punca kuasa / plug (power socket) 13 Amp/ 15 Amp yang mencukupi .

c. Segmen Kelas Makanan Tradisi

- Menyediakan Khemah (marquee terbuka fleksible tanpa penghawa dingin/berhawa dingin) beserta sidewall transparent termasuk **system cassette platform** dan karpas (*needle punch*) bersaiz mengikut kesesuaian lokasi dan (**anggaran 20 orang beserta ruang bare space**)(**bilangan sebenar reruai**) akan ditentukan kemudian bagi mengadakan aktiviti memasak / menyediakan makanan tradisi.

(Aktiviti berbeza mengikut kesesuaian di setiap negeri)

- **1 unit meja/kaunter berlaci** dan **berkunci** termasuk **2 unit stool /** kerusi bagi **setiap Pempamer**;
- **Sistem pencahayaan** yang lengkap termasuk dekorasi di kawasan khemah (contoh: *fairylight* dan sebagainya);
- **Papan tanda (ample signage);**

- **Gerbang (*arch*)** Khemah Aktiviti (*Experience Center*);
- ***Fascia name***;
- **Punca kuasa / plug (*power socket*) 13 Amp/15 Amp** bagi setiap reruai;
- **Tong sampah kecil** beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai.
- Sistem bunyi dan siaraya;
- *Digital Backdrop*;
- Pencahayaan yang bersesuaian;
- Memastikan pengudaraan yang mencukupi/kipas yang mencukupi/mist fan;
- Perkakasan memasak / penyediaan makanan tradisi yang berkualiti / lengkap untuk kegunaan aktiviti;
- Mendapatkan artisan yang pakar dengan bilangan mencukupi dalam penyediaan makanan tradisi untuk demonstrasi masakan tradisi dan pengisian aktiviti.

5. Khemah Jualan RAHMAH MADANI

Mencadangkan rekaan dan struktur dalaman khemah Jualan RAHMAH MADANI.

- a) *Marquee* tertutup (**berhawa dingin**) termasuk **system cassette platform**, **karpét** (*needle punch*) dan **ramp** (**heavy duty**) berkonsepkan seperti pasaranya bersaiz mengikut kesesuaian lokasi (ruang terbuka [*bare space*] mengikut kriteria berikut:-

- a. 25M X 50 M Marquee Tent (Berhawa Dingin)
- b. Lampu LED terang dan volt tinggi (LED)
- c. Kemudahan Internet
- d. *System Cassette Platform*
- e. Karpét (*needle punch*)
- f. Ramp (**heavy duty**) serta mesra OKU
- g. 3 Khemah bersaiz 20 x 20 untuk setiap operator
(*Tertakluk kepada keluasan sebenar tapak*)

- ***Bare Space*** berkeluasan bersamaan dengan **4 unit khemah Arabia 20 kaki x 20 kaki** bagi **setiap operator**;
(*Tertakluk kepada keluasan sebenar tapak*)
- **20 unit meja** dan **40 unit kerusi** termasuk alas bagi **setiap operator** (**jumlah sebenar tertakluk kepada keperluan Lokasi**);
- **Punca kuasa (*power socket / plug*) 13 Amp dan 15 Amp** yang mencukupi;
- **Lampu** yang mencukupi;
- **Sistem siaran termasuk juruhebah**;
- ***Signage Operator/ Fascia Name***;

- **LED Skrin** bersaiz **4 meter x 2 meter** yang boleh menayangkan kandungan secara individu atau aktiviti di pentas utama dan kawasan sekitar Karnival (*live feed*);
- **Sumber air** dan **sinki** bagi **setiap operator**;
- **Barricade besi** yang mencukupi;
- **Khemah Arabia** bersaiz **20 kaki x 20 kaki** bagi **setiap operator** yang diletakkan **bersambung** dengan *marquee* di belakang setiap tapak operator untuk dijadikan **sebagai stor bekalan**;
- **Menyediakan tong sampah bertutup yang mencukupi**;
- Tikar getah bagi jualan barang basah;
- Keperluan Peralatan untuk promosi dan *happy hour* (loceng, *confetti*, *ribbon*, *standing board*);
- Menyediakan **kamera litar tertutup (CCTV)** dengan bilangan yang bersesuaian **sekitar Khemah Jualan RAHMAH MADANI**;
- Menyediakan **pengudaraan yang baik** dan meletakkan ***transparent side wall / curtain / tirai pembahagi*** di antara barang kering dan bahan basah.
- **Papan tanda (*ample signage*)**;
- **Gerbang (*arch*)** Khemah Jualan RAHMAH MADANI;
- ***Fascia name*** operator PJRM;
- Garden Chair sebanyak 12 unit bagi ruang menunggu pengunjung;
- CCTV sekurang-kurangnya 4 unit di laluan utama ;
- Khemah saiz 10m x 20m di hadapan pintu masuk dan pintu keluar khemah berserta kipas dan lampu (Khemah set lengkap) ;
- Khemah Storage (Urusetia KPDN) saiz 20mx20m;
- Petugas RELA Pagi dan petang 8 orang serta 4 orang waktu malam;

- Petugas Kebersihan sekurang-kurangnya 2 orang ;
- Petugas 3 orang untuk mengedarkan beg Jualan RAHMAH ;
- Barricade Besi yang mencukupi ;
- Khemah barang basah (tikar getah dan sumber air) konsep terbuka ;
- Khemah barang basah bersaiz 10mx 15m terbuka ;
- Industrial Fan / Mist fan yang mencukupi ;dan
- Distribution Board (DB) berasingan
- Lain- lain keperluan yang bersesuaian

b. Bahan Promosi Jualan RAHMAH MADANI

- Beachflag Jualan RAHMAH MADANI bersaiz 4 kaki – 60 pcs
- Shopping Beg – 3 siri x 40,000 unit
- Banner 10 kaki x 20 kaki - 3 unit
- Banner Signage Hanging 4 kaki x 8 kaki – 4 unit
- Bunting roll-up (Warganegara, Petikan Ucapan PM, Diskaun 10%-30%)
- LED Screen bersaiz 4m x 8m
- Mini Stage
- Gimik Happy Hour (Air Horn,Special effect (sparcular)
- Sarung barricade fabric tension ‘Jualan RAHMAH MADANI ‘
- PA System disertakan dengan deejay
- Digital TV
- Arch pintu gerbang Jualan RAHMAH MADANI.

6) Khemah Kulinari Malaysia dan Menu RAHMAH

Mencadangkan rekaan dan struktur dalaman khemah Kulinari Malaysia dan Menu RAHMAH.

- a) *Marquee* terbuka termasuk **platform** dan **karpet** (*needle punch*) yang dilengkapi *side wall transparent* (saiz mengikut kesesuaian lokasi 25M X 50 M Marque Tent terbuka) (bagi menempatkan antara 40 peniaga) yang dilengkapi dengan perkara berikut:-
- **Reruai** yang bersesuaian untuk setiap peniaga makanan;
 - **Menyediakan khemah khusus untuk pengunjung dine-in**
 - Air Cooler – sekurang-kurangnya 20 unit
 - ***Fascia name*** peniaga;
 - **2 unit meja** termasuk **alas meja** dan **4 unit kerusi** bagi **setiap peniaga**;
 - **1 unit punca kuasa** (*power socket / plug*) **15 amp** serta **4 plugpoint** setiap peniaga ;
 - **Sumber air** dan **sinki / ruang mencuci** secara gunasama oleh peniaga yang mencukupi ;
 - **Ruang makan pengunjung di dalam *Marquee Tent*** yang akan menempatkan **kerusi** dan **meja** beserta **alas plastik** kepada sekurang-kurangnya seramai **100 orang pengunjung pada satu-satu masa**;
 - **Tong sampah bertutup** yang mencukupi;
 - **Kipas / *mist-fan* / *air-cooler*** yang mencukupi;
 - **Gerbang (*arch*) khemah Menu RAHMAH dan KULINARI MALAYSIA**;
 - LED skrin bersaiz 4 meter x 2 meter yang boleh menayangkan kandungan secara individu dan live streaming aktiviti di pentas utama dan sekitar kawasan Karnival;
 - Pentas mini dan sistem siaraya yang lengkap bagi persembahan buskers;
 - Tagging Menu RAHMAH;
 - 800-unit Apron Menu RAHMAH;
 - 800-unit topi Menu RAHMAH;
 - Tagging tanda harga Menu RAHMAH – 800 Unit;
 - Sumber air dan sinki pengguna – 2 lokasi x 3 sinki;
 - Ruang mencuci untuk peniaga – 1 lokasi;
 - Ruang makan pengguna – 150 orang (meja bulat x 10 kerusi);

- Tong sampah bertutup – 10-unit tong sampah;
- Alas Meja Menu RAHMAH– 800 unit

b) Bahan Promosi Menu RAHMAH

- Beachflag Menu RAHMAH -30 unit;
- Banting Menu RAHMAH – 15 unit ;
- Lampu hiasan di sekitar khemah Menu RAHMAH
- Tempat meja makan yang mencukupi
- Soopa-doopa / Mini Playground;
- Distribution Board (DB) berasingan.

7) Khemah Makanan (Kopi & Dessert)

Mengemukakan konsep rekaan dan struktur dalaman Khemah berikut:-

Menyediakan Khemah (marquee terbuka fleksible tanpa penghawa dingin/berhawa dingin) beserta sidewall transparent termasuk system cassette platform dan karpet (needle punch) bersaiz mengikut kesesuaian lokasi dan (anggaran 30 – 50 peniaga)(bilangan sebenar reruai) akan ditentukan kemudian serta perkara yang berikut:-

- Sistem pencahayaan yang lengkap termasuk dekorasi yang menarik golongan muda di kawasan khemah (contoh: fairylight dan sebagainya);
- Khemah kecil (arabian) bagi menempatkan setiap peniaga;
- Satu Meja dan 2 buah kerusi bagi setiap peniaga;
- Alas plastik;
- Papan tanda (ample signage);
- Gerbang (arch);
- Fascia name;
- Punca kuasa / plug (power socket) 13 Amp/15 Amp bagi setiap reruai;
- Tong sampah kecil beserta plastik sampah yang mencukupi di setiap reruai;
- Memastikan pengudaraan yang mencukupi/kipas yang mencukupi/mist fan;

- Mendapatkan perkhidmatan vendor kopi dan desserts yang bersesuaian mengikut bilangan sebenar di tapak dan hendaklah dipersetujui oleh pihak Kementerian.

8) **Khemah Automotif**

a) *Marquee* terbuka **tanpa platform dan karpet yang dilengkapi sidewall** bersaiz mengikut kesesuaian lokasi (bagi menempatkan pameran segmen automotif) yang merangkumi:-

- **Lampu** yang mencukupi;
- **2 unit meja** termasuk **alas / kaunter berlaci berkunci** dan **4 unit kerusi** bagi **setiap pempamer**;
- **Signage**;
- **Fascia name** pempamer;
- **Gerbang (arch)** khemah Pameran Automotif;
- **Punca kuasa (power socket/plug)** bagi **setiap pempamer**; dan
- **Bakul sampah** bagi setiap pempamer; dan
- Kipas dan air cooler / mist fan yang mencukupi;

(Keperluan di khemah automotif tertakluk kepada perubahan dari semasa ke semasa)

LAIN-LAIN KEPERLUAN DI KAWASAN KHEMAH

- **Bekalan elektrik (generator)** yang mencukupi bagi menampung keperluan keseluruhan Karnival sepanjang tempoh Karnival;
- **Semua marquee tent WAJIB dilengkapi dengan Ramp (OKU-friendly)** yang mencukupi di setiap pintu masuk khemah;
- **Tong sampah** bertutup yang mencukupi di sekitar luar khemah / kawasan Karnival;
- **Ruang santai / ruang menunggu** (berbumbung) pengunjung di sekitar luar khemah;

	• Ruang dengan saiz yang bersesuaian bagi menempatkan Food Truck dan juga perkhidmatan bergerak (jika ada); (<i>Bilangan pempamer yang terlibat akan ditentukan kemudian</i>); • LED skrin bersaiz 8 meter x 4 meter termasuk sistem bunyi di luar khemah utama yang menayangkan aktiviti secara live streaming di luar. (saiz tertakluk kepada lokasi sebenar di tapak) • WAJIB memastikan pencahayaan yang menyeluruh di tapak program pada waktu malam serta memastikan pengudaraan dalam khemah yang selesa (penghawa dingin dan bekalan kipas/ mist fan yang mencukupi) sepanjang hari bermula siang hingga tamat program; • Pihak vendor perlu mengambil kira kos utiliti seperti bekalan air, elektrik dan kos-kos lain bagi menampung keperluan bekalan tenaga(yang berbeza mengikut tapak di negeri-negeri berkenaan); • Memastikan direktori, papan tanda, hebahan dan promosi yang menyeluruh di tapak program dan kawasan-kawasan sekitar di setiap negeri.
--	--

3.5	<u>KEPERLUAN MODULAR / KHEMAH</u> merangkumi:
	1) <u>Modular Urusetia</u> 4 unit Modular urusetia bersaiz 20 kaki x 80 kaki (berhawa dingin) termasuk platform, karpét (needle punch), berkunci dan dilengkapi dengan ramp di pintu masuk: i. 3 unit komputer riba beserta perisian (perisian Windows dan Microsoft Office versi terkini) <i>(Komputer riba yang sama akan dibawa dan digunakan di setiap siri Program Inspirasi KBBM Tahun 2026);</i> ii. 3 unit mesin pencetak berwarna jenis laser jet beserta bilangan rim kertas A4 yang bersesuaian (sekurang-kurangnya 1 unit dengan keupayaan menyalin); <i>(Mesin Pencetak yang sama akan dibawa dan digunakan di setiap siri Program Inspirasi KBBM Tahun 2026);</i> iii. Kemudahan Internet yang mencukupi bagi kegunaan sepanjang Karnival; iv. Bekalan air berperisa (kotak) dan air mineral beserta dua (2) jenis snek / kudap-kudapan setiap hari beserta 2 unit cooler / ice box; v. 4 unit punca kuasa (power socket / plug) bagi setiap modular; vi. 1 unit mesin kopi dan teh secara berterusan sepanjang hari (free flow); vii. 1 unit kit pertolongan cemas (masih dalam tempoh boleh digunakan); viii. Meja termasuk alas dan kerusi bagi kegunaan Urusetia (bilangan dan jenis mengikut kesesuaian bagi tujuan kegunaan

modular sebagai ruangan pejabat mini dan ruang rehat petugas);

ix. **Papan tanda (*signage*)**;

x. 2 unit Kerusi Rehat Jenis Lipat dan;

xi. Live TV untuk memantau aktiviti yang berlaku di pentas utama dan persekitaran program yang berlangsung;

xii. Menyediakan **almari besi berkunci** di modular urusetia .

2) **Modular VIP**

Modular VIP (berhawa dingin) bersaiz **20 kaki x 20 kaki** termasuk **platform** dan **karpét (*needle punch*)**, **berkunci** sebagai **holding room** dan dilengkapi dengan:

h. **Ramp** di pintu masuk;

ii. Susun atur **sofa** dan **meja kopi** termasuk **alas** dan **hiasan berserta wangian bilik yang bersesuaian**;

iii. Bekalan **air mineral** dan **goblet** beserta **2 jenis snek / kudapan**;

iv. **Bersambung** dengan **khemah Arabia** bersaiz **20 kaki x 20 kaki** (termasuk **sidewall**) yang menempatkan **2 unit tandas VIP**; dan

v. **Papan tanda (*signage*)**;

3) Modular Surau

Modular surau (berhawa dingin) bagi **lelaki** dan **wanita** bersaiz **20 kaki x 20 kaki** setiap satu termasuk **platform** dan **karpet** (*needle punch*) serta **sumber air** dan dibekalkan dengan peralatan berikut:

- i. **Tanda arah kiblat;**
- ii. **Sejadah** yang mencukupi;
- iii. Telekung solat bagi wanita
- iv. **Cermin;**
- v. **Selipar** yang mencukupi; dan
- vi. **Papan tanda** (*signage*).

4) Modular Perubatan (Medic)

Modular Perubatan (Medic) (berhawa dingin) bersaiz **20 kaki x 20 kaki** termasuk **platform**, **karpet** (*needle punch*) dan **ramp** serta **2 unit meja** termasuk **alas** dan **4 unit kerusi** beserta **pasukan perubatan** sepanjang Karnival berlangsung;

- i. **Setiap modular** perlu dilengkapi dengan **2 unit punca kuasa** (*power socket / plug*) serta **lampu**;
- ii. **Ambulan untuk VIP dan orang awam**; dan
- iii. **Papan tanda** (*signage*).

BIL.	PERKARA
	5) <u>Modular Makan VIP</u> 2 unit Modular Makan VIP (berhawa dingin) bersaiz 20 kaki x 40 kaki serta 1 unit khemah Arabia bersaiz 20 kaki x 20 kaki (termasuk <i>sidewall</i>) (tanpa hawa dingin) untuk penyediaan makanan termasuk <i>platform</i> dan <i>karpét (needle punch)</i> sepanjang Karnival berlangsung yang dilengkapi dengan: i. 1 unit meja bulat (8 pax) dan 6 unit meja bulat (10 pax) termasuk alas dan 68 unit kerusi (bersarung); ii. 2 unit meja <i>banquet</i> bagi penyediaan makanan; iii. Setiap modular dan khemah perlu dilengkapi dengan 2 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>) serta lampu; dan iv. Hiasan / dekorasi yang bersesuaian. 6) <u>Modular Artis</u> Modular artis (berhawa dingin) bersaiz 20 kaki x 20 kaki termasuk <i>platform</i> dan <i>karpét (needle punch)</i>, berkunci sebagai <i>holding room</i> dan dilengkapi dengan: a. Sofa dan meja kopi termasuk alas dan hiasan berserta wangian bilik yang bersesuaian; b. Bekalan air mineral dan <i>goblet</i> beserta 2 jenis snek / kudapan; dan c. Lampu yang mencukupi.

BIL.	PERKARA
	7) <u>Modular Media</u> 1 unit Modular (berhawa dingin) bagi kegunaan media bersaiz 20 kaki x 20 kaki termasuk <i>platform</i> dan karpet (<i>needle punch</i>) sepanjang Karnival berlangsung yang dilengkapi dengan; i. 6 unit meja termasuk alas dan 20 unit kerusi; ii. 2 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>) serta lampu; iii. Papan tanda (<i>signage</i>) di luar modular; iv. 1 unit mesin kopi dan teh secara berterusan sepanjang hari (free flow) termasuk kudap-kudapan; dan v. Kemudahan internet; 8) <u>Modular Konti Radio</u> 1 unit Modular (berhawa dingin) bagi kegunaan stesen radio bersaiz 20 kaki x 20 kaki termasuk <i>platform</i> dan karpet (<i>needle punch</i>) sepanjang Karnival berlangsung yang dilengkapi dengan; a. 4 unit meja termasuk alas dan 10 unit kerusi; b. 2 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>) serta lampu; c. Papan tanda (<i>signage</i>) di luar modular; dan d. Kemudahan internet;

BIL.	PERKARA
	9. <u>Khemah Keselamatan RELA di pintu masuk</u> 1 unit khemah Arabia termasuk platform dan karpet (<i>needle punch</i>) beserta <i>sidewall</i> bersaiz 20 kaki x 20 kaki (bagi menempatkan petugas keselamatan RELA) di setiap laluan masuk ke Karnival yang dilengkapi dengan: i. Lampu yang mencukupi; ii. Kipas; iii. 2 unit meja termasuk alas; iv. 4 unit kerusi; v. <i>Fascia name</i>; vi. Bakul sampah yang mencukupi; dan vii. 2 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>). 10. <u>Khemah Pengagihan Goodies</u> 1 unit khemah Arabia termasuk platform dan karpet (<i>needle punch</i>) beserta <i>sidewall</i> bersaiz 20 kaki x 20 kaki (bagi menempatkan petugas agihan dan <i>goodies</i>) yang dilengkapi dengan: • Lampu yang mencukupi; • Kipas; • 2 unit meja termasuk alas; • 4 unit kerusi; • <i>Fascia name</i>; • Bakul sampah yang mencukupi; dan • 2 unit punca kuasa (<i>power socket / plug</i>).

4	PENGURUSAN PAMERAN DAN TAPAK
4.1	a. Mendapatkan dan menguruskan penyertaan vendor-vendor berkaitan yang terdiri daripada syarikat jenama Malaysia yang popular dan terkemuka sebagai pempamer di Khemah Kita Beli Barangan Malaysia (KBBM) dan mendapatkan persetujuan terlebih dahulu daripada Sekretariat Induk Program; b. Mendapatkan dan menguruskan penyertaan vendor-vendor yang terdiri daripada tukang gunting professional sebagai pempamer di Khemah Aktiviti (Barber Experience) dan mendapatkan persetujuan terlebih dahulu daripada Sekretariat Induk Program; c. Mendapatkan dan menguruskan penyertaan vendor-vendor yang terdiri daripada vendor kopi dan desserts sebagai pempamer di Khemah Aktiviti (Kopi & Desserts) dan mendapatkan persetujuan terlebih dahulu daripada Sekretariat Induk Program; d. Melaksanakan urusan pendaftaran KESEMUA pempamer-pempamer YANG TERLIBAT dalam pelaksanaan sesi pameran / jualan Karnival SECARA KESELURUHAN; e. Menyampaikan taklimat awal kepada pempamer yang akan terlibat dengan Pavillion KBBM, Pavillion KPDN, Khemah Aktiviti, Khemah KBBM, Khemah Automotif, Khemah Jualan RAHMAH MADANI, Kulinari Malaysia, Menu RAHMAH, dan lain-lain yang berkaitan; dan f. Melantik dan menetapkan <i>Person-in-Charge (PIC)</i> di kalangan vendor yang bertanggungjawab bagi setiap urusan teknikal / logistik / persiapan tapak di khemah- khemah Program Utama sepanjang Karnival.

4.2	a. Menguruskan urusan pembayaran tapak oleh pempamer; b. Mengemukakan cadangan kaedah kutipan data jualan yang efisien bagi khemah-khemah yang terlibat dengan aktiviti jualan; c. Mengemukakan cadangan kaedah kutipan data yang efisien bagi kehadiran pengujung ke Program; d. Menetapkan Person-in-Charge (PIC) di kalangan vendor yang bertanggungjawab bagi pengurusan data nilai jualan keseluruhan.
4.3	a. Menguruskan urusan dan sistem penetapan lokasi tapak reruai (<i>plotting</i>) bagi pempamer yang dibawa masuk iaitu pempamer bagi khemah-khemah utama yang terlibat.
4.4	a. Menguruskan urusan logistik berkaitan dengan persiapan tapak bersama pihak-pihak berkaitan (Majlis Perbandaran / Majlis Daerah / Pihak Berkuasa Tempatan (PBT) / Pemilik Tapak); b. Menguruskan urusan Keselamatan sepanjang tempoh Program dengan pihak RELA dan PDRM; c. Menyediakan perkhidmatan pembersihan sepanjang tempoh Program (Petugas Kebersihan, Tong Sampah dan Tandas Bergerak); d. Menyediakan perkhidmatan Perubatan sepanjang tempoh Program (Petugas Perubatan, Ambulan dan yang berkaitan); e. Hiasan / dekorasi dan lanskap tapak Karnival dan pentas-pentas melalui kerjasama daripada Majlis Perbandaran; dan f. Mendapatkan Permit / Lesen Kelulusan Bagi pelaksanaan Program daripada pihak yang berwajib.
4.5	Mengumpul, menyedia dan menyerahkan laporan bergambar pasca Karnival dalam versi soft copy dan dihantar secara fizikal kepada Sekretariat KBBM dalam masa 14 hari selepas program selesai.

4.6	Bantuan / Kemudahan Operasi a) Menguruskan dan membantu proses keluar masuk barang dan segala kelengkapan majlis ke tapak program dan keluar tapak program; b) Pindah masuk - pra Program (Membantu dalam pemindahan masuk segala peralatan dari pintu masuk ke reruai yang diperuntukkan); dan c) Pindah keluar - pasca Program (Membantu dalam urusan dismantling dan clearing booth pameran dan pembersihan kawasan pameran kepada keadaan asal selepas pameran mengikut garis panduan yang ditetapkan. Pengurusan Logistik (Kargo) a) Bertanggungjawab untuk menguruskan pengurusan logistik dari awal hingga akhir untuk membawa barangan usahawan/ syarikat jenama tempatan yang akan dibawa ke Sabah secara kargo menggunakan kaedah (sea freight/ air-freight) dan memastikan barangan dalam keadaan yang selamat. (Bilangan usahawan/ syarikat jenama tempatan akan dimaklumkan kemudian)
4.7	Merekabentuk, merancang dan menguruskan landskap, hiasan dan dekorasi yang menarik dengan pencahayaan yang menyeluruh sepanjang karnival.
4.8	Merancang, mencadang dan menyediakan laluan penghubung antara khemah-khemah utama yang berbumbung, berplatform dan dilengkapi karpét (<i>needle punch</i>) mengikut kesesuaian.
4.9	Merancang dan mencadang laluan pergerakan pengunjung yang sistematik bagi mengelakkan kesesakan dan capaian pengunjung kepada semua segmen pameran.

5	PENGURUSAN ACARA
5.1	Bertanggungjawab dan bertindak selaku pengurus acara (<i>event-manager</i>) dengan merancang pengisian, aktiviti, program, pengurusan penyertaan vendor dan lain-lain yang bersesuaian sepanjang Program berlangsung; a. Memastikan Program berjalan mengikut aturcara dan pengisian yang telah ditetapkan dan dipersetujui bagi semua segmen dan sekitar kawasan Karnival; dan b. Memastikan pelaksanaan Program mengikut konsep dan tema yang dipersetujui oleh Kementerian.
5.2	a) Menyediakan bahan Multimedia / Persembahan video dengan suara latar dan muzik yang bersesuaian berdurasi < 3 minit secara berasingan bagi kegunaan: Promosi sebelum dan sepanjang Karnival berlangsung ; i. Video Montaj Majlis Perasmian; dan ii. Video rangkuman aktiviti pada setiap hari program berlangsung. b) Mencadangkan dan melaksanakan aktiviti-aktiviti yang telah dipersetujui merangkumi aktiviti-aktiviti (<i>Gen Z oriented</i>) mengikut kesesuaian negeri dan undang-undang tempatan / setempat (sensitiviti) antaranya seperti berikut: a. Pameran & Jualan KBBM; b. Mengemukakan cadangan aktiviti terkini yang menarik dan bersesuaian dengan naratif KBBM dan menarik golongan Gen Z; c. Mengemukakan cadangan aktiviti yang menarik bagi Experience Centre/ Workshops contohnya seperti: <i>Gubahan Bunga, Dry Clay Art, Melukis Batik, Face Painting, Kaligrafi, Canvas Painting (atau cadangan lain yang bersesuaian dan mengikut naratif KBBM)</i>;

	d. Menyediakan dan mengendalikan aktiviti KBBM Run di setiap negeri (Terengganu, Sabah dan Kuala Lumpur (Berskala Mega)). (Maksimum peserta: 3,000 orang dengan kelengkapan medal dan t-shirt penyertaan) <i>(Bilangan tertakluk kepada perubahan dari semasa ke semasa)</i> <i>(Nota: Syarikat juga WAJIB menyediakan cadangan pengisian aktiviti lain beserta maklumat kos yang difikirkan bersesuaian sebagai tarikan pengunjung dan sesuai untuk semua lapisan masyarakat)</i> e. WAJIB Mengemukakan cadangan pengisian aktiviti LAIN-LAIN DAN BERSESUAIAN yang lengkap untuk tiga (3) hari bagi Program di Terengganu dan Sabah manakala lima (5) hari Program di Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur;
5.3	a. Mengemukakan cadangan kaedah cabutan bertuah serta mengemukakan cadangan hadiah-hadiah bagi cabutan bertuah yang terdiri daripada:- i. Hadiah Utama cabutan bertuah semasa majlis perasmian - 5 hadiah utama ii. Hadiah Cabutan Bertuah harian - 60 hadiah untuk 3 hari (Terengganu & Sabah) - 100 hadiah untuk 5 hari (di Kuala Lumpur sahaja) iii. Hadiah bagi kuiz Kahoot! / Kuiz Kepenggunaan secara harian - 30 untuk 3 hari Karnival (Terengganu & Sabah) - 50 untuk 5 hari <i>(Semua hadiah yang disediakan merangkumi pelbagai jenis namun mestilah daripada jenama tempatan)</i>

	b. Mendapatkan penajaan untuk hadiah cabutan bertuah daripada syarikat-syarikat jenama Malaysia; c. Merancang majlis khas cabutan bertuah utama di lokasi terakhir Karnival atau secara berasingan mengikut persetujuan pengurusan tertinggi yang akan diputuskan kemudian; d. Menyediakan (melanggan) akaun Kahoot! bagi kegunaan sepanjang Karnival; e. Mengemukakan cadangan artis yang akan terlibat dengan persembahan bagi setiap negeri untuk kelulusan; f. Mengemukakan cadangan pempengaruh media sosial (<i>content creator / influencer</i> yang akan terlibat) untuk mempromosikan Karnival mengikut Negeri; g. Mengemukakan cadangan panel dan moderator jemputan yang bertauliah (bagi pengisian forum perdana/ ceramah agama) untuk kelulusan bagi pengisian aktiviti di setiap negeri; dan h. Mengemukakan cadangan usahawan yang berjaya (terdiri daripada influencer berjaya / syarikat tempatan/ usahawan tempatan) untuk pengisian aktiviti / pocket talk di setiap negeri.
--	---

5.4

Menyediakan keperluan-keperluan lain bagi tujuan hiasan / dekorasi / promosi Program seperti berikut:

- a. **Gerbang masuk** dan **keluar** beserta **bingkai kotak** yang **dilengkapi lampu** dan **papan tanda** di semua pintu masuk utama;
- b. Menyediakan **landskap** dan **hiasan** yang bersesuaian;
- c. **Penanda arah** yang bersesuaian dan mencukupi di sekitar Kawasan Karnival;
- d. **Skydancer** dengan **identiti** Karnival yang bersesuaian;
- e. **Giant balloon berlampu** dengan **identiti** Karnival yang bersesuaian;
- f. Menyediakan **lampu sorot langit** (*SkyLight* dan *Spotlight*);
- g. **Mengemukakan cadangan dan keadah bagi merekodkan** jumlah kehadiran pengunjung;
- h. **Pencahayaan yang bersesuaian** bagi waktu siang dan malam; dan
- i. Keperluan-keperluan lain yang dipersetujui.

5.5	Mencadangkan dan menyediakan <i>goodies</i> yang bersesuaian sepanjang Karnival serta bagi Majlis Perasmian di setiap lokasi mengikut keperluan seperti berikut. Cadangan <i>goodies</i> hendaklah <i>goodies</i> yang menarik, berkualiti tinggi dan mempunyai justifikasi pemilihan dan berkait dengan elemen Kita Beli Barangan Malaysia: a. Keperluan <i>goodies</i> di setiap lokasi: i. 2 jenis <i>goodies</i> kepada pengunjung – 10,000 unit bagi setiap jenis di setiap lokasi. (dekorasi hendaklah menepati tema dan naratif KBBM, mengemukakan justifikasi bagi setiap <i>goodies</i> yang dikemukakan) ii. Belon beridentitikan Karnival pelbagai warna termasuk <i>stick</i> – 10,000 unit di setiap lokasi; dan b. Majlis Perasmian: Menyediakan cadangan Dua (2) item bagi setiap <i>goodies</i> berikut: (Cadangan <i>goodies</i> hendaklah menarik, berkualiti tinggi dan mempunyai justifikasi pemilihan dan berkait dengan elemen Kita Beli Barangan Malaysia) i. <i>Goodies</i> VVIP (bergantung kepada bilangan akhir tetamu kehormat) – anggaran 100 unit; ii. <i>Goodies</i> Tetamu Jemputan (anggaran 1,000 unit); dan iii. <i>Goodies</i> Media - 50 unit
-------------------	--

5.6	Menyediakan dua (2) cadangan rekaan dan menyediakan perkara berikut:- i) Kad Aturcara Majlis Perasmian ;dan ii) Buku Program fizikal mengikut kuantiti yang ditetapkan oleh Sekretariat KBBM;dan iii) Buku Program digital.
5.7	a. Menyediakan dua cadangan (2) rekaan dan menyediakan tanda nama dengan pemegang khas dan lanyard bercetak khas mengikut identiti negeri bagi setiap lokasi (3 lokasi) yang merangkumi: i. Sekretariat - 400 keping/ per lokasi; ii. Media - 100 keping/per lokasi; dan iii. Pempamer – 500 keping/ per lokasi. b. Menyediakan dua cadangan (2) rekaan kad akses parking kepada Urusetia / para petugas dan pempamer i. VIP – 50 keping/per lokasi; ii. Urusetia – 100 keping/ per lokasi; dan iii. KPDN Negeri – 100 keping/ per lokasi

	c. Menyediakan dua cadangan (2) rekaan “Loading Pass” kepada para peniaga berikut:- i. Pempamer Jualan Kita Beli Barangan Malaysia dan rakan strategik; ii. Operator Jualan RAHMAH MADANI; dan iii. Peniaga Kulinari Malaysia/Menu RAHMAH; <i>(Nota: Bilangan pempamer KBBM, rakan strategik, Jualan RAHMAH MADANI dan Kulinari Malaysia/Menu RAHMAH akan ditentukan kemudian oleh Kementerian)</i>
6	BAHAN PROMOSI
6.1	Mengemukakan dua (2) Cadangan konsep dan reka bentuk bahan promosi fizikal Program mengikut tema yang ditetapkan seperti berikut: a. Reka bentuk Dua (2) cadangan rekaan bahan promosi fizikal yang terdiri daripada perkara berikut:- i. Backdrop Program ; ii. Bunting Program; iii. Beach Flag – untuk pelbagai segmen (cth: KBBM / Jualan RAHMAH MADANI / Menu RAHMAH / Program Inspirasi KBBM); iv. Banner; v. Mesh Vinyl Hanging Banner yang meliputi Program Utama Kementerian bersaiz 3 meter x 2 meter yang digantung di dalam khemah marquee dengan mengikut segmen; vi. Bill board; vii. Digital Poster ;dan

	viii. Keperluan promosi Program yang lain mengikut keperluan dan persetujuan KPDN. <i>(Nota: Penyediaan bahan promosi mengikut kuantiti dan saiz yang bersesuaian dalam khemah dan di sekitar kawasan Karnival serta pemasangan bahan promosi fizikal di sekitar Jalan Utama di daerah / negeri yang terlibat);</i>
6.2	Hebahan Bahan Promosi secara meluas melibatkan jalan-jalan utama sekitar daerah / negeri yang terlibat.
7	PELAN MEDIA
7.1	Hebahan Program dan aktiviti melalui Radio dan Television Tempatan (RTM, Media Prima, Astro dan Media Sosial (Facebook, TikTok, Telegram dan WhatsApp).
7.2	WAJIB mengemukakan cadangan Rancangan Komunikasi melalui media (Media Cetak, TV & Radio) bagi pelaksanaan Karnival.
7.3	Cadangan Jemputan media dan <i>coverage</i> sepanjang pelaksanaan Karnival.

7.4	a. Mendapatkan khidmat pempengaruh media sosial (<i>content creator / influencer</i>) bagi tujuan promosi dan membuat liputan/ kandungan (<i>content</i>) Karnival di setiap Lokasi; dan b. Mengemukakan sekurang-kurangnya tiga (3) cadangan pempengaruh media sosial (<i>content creator / influencer</i>) bagi tujuan promosi pada setiap hari Karnival di setiap negeri.
8	LAIN-LAIN
8.1	<u>Pengacara Majlis</u> a. Mencadangkan, mengurus dan membuat bayaran untuk perkhidmatan Juruacara (emcee) seperti berikut:- i. 1 emcee majlis perasmian (<i>formal</i>); dan ii. 2 emcee sepanjang Program (<i>informal</i>) b. Pelantikan juruacara perlulah dipersetujui oleh KPDN. c. Pelantikan juruacara meliputi acara sepanjang Karnival termasuk acara-acara sampingan.

8.2

Merancang dan menyediakan perkhidmatan makan dan minum yang merangkumi:

a. **Pengurusan Makanan Semasa Majlis Perasmian**

Mengurus urusan *catering* serta **menyediakan jamuan** serta makan dan minum seperti berikut:

- i. **Jamuan Makan VIP** semasa Majlis Perasmian;
- ii. **Jamuan Makan Tetamu Jemputan** semasa Majlis Perasmian;
- iii. **Jamuan Makan kepada Media; dan**
- iv. Syarikat perlu **mengemukakan cadangan menu** untuk majlis perasmian.

b. **Pengurusan Makanan Sepanjang Program**

- i. **Menyediakan makan dan minum kepada Urusetia selama 3 hari** Karnival dengan kekerapan **2 kali sehari merangkumi makan tengahari dan makan Malam secara kaedah pemberian kupon makanan.** (Jumlah urusetia akan dimaklumkan kemudian);
- ii. Menyediakan makan dan minum kepada “*planted-crowd*”/ artis jemputan / panel / tetamu jemputan mengikut slot pengisian aktiviti masing-masing; dan
- iii. Makanan dan minuman kepada pempamer KPDN / agensi luar / petugas kesihatan.

8.3	Menyediakan struktur lot serta tapak bagi meletakkan foodtruck dan keperluan logistik lain bagi foodtruck (anggaran 10 unit foodtruck) berdekatan / bersebelahan dengan Khemah Kuliner Malaysia serta turut dilengkapi dengan: a. Kerusi dan meja bagi kegunaan pengunjung untuk makan dan minum di ruang terbuka termasuk di bawah khemah (8.3a) sekurang-kurangnya 20 set; b. Bekalan elektrik (generator) dan punca kuasa (plug point / socket); c. Tong sampah beserta plastik sampah yang mencukupi; dan d. Tong RORO bagi tujuan pembuangan sampah oleh petugas kebersihan.
8.4	Menyediakan petugas logistik dan teknikal yang mencukupi sepanjang Karnival.
8.5	Menyediakan 20 unit walkie-talkie bersaiz tapak tangan beserta pengecas bagi kegunaan Urusetia sepanjang Karnival.

8.6	Menyediakan keperluan kebersihan seperti berikut:- a. Petugas perkhidmatan pembersihan yang mencukupi; b. Penyediaan tandas bergerak kepada VIP – 2 unit (berhawa dingin);dan c. Penyediaan tandas bergerak kepada pengunjung / urusetia dengan jumlah yang bersesuaian sepanjang Karnival berlangsung.
8.7	Menyediakan kawalan keselamatan 24 jam dengan bilangan petugas keselamatan (RELA) yang mencukupi sepanjang Karnival berlangsung termasuk sebelum, semasa dan selepas Karnival bagi proses pemasangan / persiapan dan <i>dismantle</i>.
8.8	Mengatur dan membuat pembayaran bagi fotografi digital dan rakaman video berkualiti tinggi bagi Majlis Perasmian, Pameran dan Persembahan. Semua Salinan <i>soft copy</i> perlu diserahkan melalui external hard drive.
8.9	Menyediakan ruangan bergambar “photobooth” termasuk backdrop dan dekorasi yang bersesuaian
8.10	Mengatur dan menanggung apa-apa perbelanjaan yang diperlukan seperti yuran pengurusan Pihak Berkuasa Tempatan / MACP / PPM dan lain-lain lesen yang berkaitan.
8.11	Mengatur dan membayar liabiliti awam serta insurans perlindungan pekerja untuk semua kerosakan harta benda dan orang awam sebelum, semasa dan selepas acara berlangsung.

**SKOP KERJA BAGI PENGANJURAN FESTIVAL PENGGUNA (CONFEST) 2026 DI
WILAYAH PERSEKUTUAN KUALA LUMPUR**

BIL	BUTIRAN
1.	Penyediaan tempat (Sewaan dan pemasangan) i. Dewan pertandingan berhawa dingin dengan 1000 tempat duduk ii. Set pentas utama 24 × 40 × 3 kaki iii. Pemasangan permaidani dan kelengkapan berkaitan iv. <i>Lounge</i> tetamu kehormat v. Bilik urus setia vi. Bilik stor vii. Bilik persalinan/ persediaan lelaki viii. Bilik persalinan/ persediaan wanita
2.	Persediaan sistem pencahayaan dan audio visual dengan sokongan teknikal i. Sistem paparan LED 58 × 10 kaki ii. Skrin paparan pentas LED iii. Sistem audio pentas termasuk mikrofon. iv. Sistem pencahayaan pentas
3.	Video produksi i. Multi Camera Production (MCP) ii. Jurukamera iii. Juruvideo iv. Jurusunting dan pereka kreatif
4.	Peralatan Program i. Sofa tetamu kehormat ii. Kerusi bankuet dengan lapik 1000 unit iii. Meja dan kerusi juri pertandingan 5 set iv. Rostrum/ <i>lectern</i> 2 unit
5.	Pemasangan Hiasan Tapak dan Bahan Publisiti i. Pemasangan pintu gerbang CONFEST 2026 ii. Pemasangan prop hiasan iii. Bendera pantai (<i>beach flag</i>) iv. Hiasan pentas (bunga/ prop) v. <i>Photobooth/ photowall</i> vi. Kain rentang (<i>banner</i>) dan gegantung (<i>bunting</i>) vii. Label penunjuk arah
6.	Pengacara majlis dan persembahan i. Pengacara majlis untuk 2 hari (10.00 pagi – 6.00 petang) ii. Pengacara majlis perasmian penutup iii. Persembahan berkumpulan majlis perasmian iv. Persembahan solo majlis perasmian
7.	Keperluan Pertandingan i. Trofi pemenang ii. <i>Prize board</i> iii. Tangga kambing/ <i>choir steps</i> iv. <i>Headset microphone</i> × 20 unit

	v. Wireless vi. Set lengkap backline • Set dram • <i>Keyboard Amp with DI</i> • <i>Bass Amp with DI</i> • <i>Electric Amp with DI</i>
8.	Perkhidmatan sokongan i. Pasukan perubatan kecemasan dengan sokongan ambulans ii. Perkhidmatan pembersihan iii. Perkhidmatan keselamatan
9.	Makan minum urus setia (minum pagi, makan tengah hari dan minum petang) i. JUSA C $\times 1 \times 4$ hari $\times$ RM100.00 $\times$ 60% ii. Gred 14 – 15 $\times 2 \times 4$ hari $\times$ RM85.00 $\times$ 60% iii. Gred 11 – 13 $\times 11 \times 4$ hari $\times$ RM60.00 $\times$ 60% iv. Gred 9 – 10 $\times 13 \times 4$ hari $\times$ RM45.00 $\times$ 60% v. Gred 1 – 8 $\times 19 \times 4$ hari $\times$ RM40.00 $\times$ 60%
10.	Makan minum peserta dan jemputan perasmian (minum pagi, makan tengah hari dan minum petang) i. Hari 1 (1000 set $\times$ RM40.00 $\times$ 60%) ii. Hari 2 (1000 set $\times$ RM40.00 $\times$ 60%) iii. Hari Perasmian (1000 pax $\times$ RM90.00)
11.	Barangan cenderamata/ promosi program i. 2000 unit $\times$ RM30.00
12.	Bayaran-bayaran lain i. Bayaran Dewan Bahasa dan Pustaka ii. Bayaran permit perbandaran iii. Bayaran perlindungan insurans program

NOTA TAMBAHAN:

KEPERLUAN CADANGAN PROGRAM

1. **Pihak syarikat pelaksana** hendaklah mengemukakan cadangan pengisian aktiviti yang lengkap dan komprehensif berdasarkan **skala pelaksanaan mengikut negeri** (Terengganu, Sabah dan WP Kuala Lumpur);
2. Pihak syarikat pelaksana **disarankan untuk mengadakan lawatan tapak ke lokasi** yang dicadangkan bagi memastikan cadangan pelaksanaan program adalah realistik dan bersesuaian dengan keadaan semasa, serta mengambil kira kelebihan dan kekurangan fasiliti sedia ada di tapak cadangan.
3. Pihak syarikat perlu mengemukakan **cadangan pengisian aktiviti berskala Mega** bagi pelaksanaan di **Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur**, yang akan diadakan **secara bersekali dengan Festival Pengguna 2026**.
4. **Kos pelaksanaan keseluruhan program** hendaklah disediakan berdasarkan **skala pelaksanaan serta lokaliti sebenar negeri** bagi memastikan kesesuaian operasi dan keberkesanan program.
5. Pihak syarikat wajib mengemukakan **kertas cadangan Program Inspirasi KBBM 2026** berdasarkan kreativiti dan kepakaran masing-masing, serta **tidak terhad kepada cadangan aktiviti yang dinyatakan dalam spesifikasi ini**.
6. Pihak vendor **perlu bersedia dengan sebarang perubahan tarikh dan lokasi** bagi penganjuran program ini.
7. Pihak syarikat yang dilantik **wajib bekerjasama dengan vendor/ syarikat tempatan di negeri** dalam memastikan kelancaran persiapan dan pelaksanaan program.

PERUBAHAN / PINDAAN SPESIFIKASI

1. **Pihak Kementerian berhak untuk membuat sebarang perubahan atau pindaan terhadap spesifikasi yang telah ditetapkan** mengikut **keperluan semasa, tanpa melibatkan perubahan kepada kos kontrak yang telah dipersetujui**.
2. Sekiranya pihak **syarikat gagal memenuhi mana-mana syarat kontrak yang ditetapkan** dan pihak Kementerian tidak berpuas hati, pihak Kementerian **berhak melantik pihak ketiga bagi pelaksanaan segera skop perkhidmatan yang ditawarkan, dan segala kos berkaitan hendaklah ditanggung sepenuhnya oleh pihak syarikat**.