

## **SARAGUVRA : PEMETAAN VISUAL REALITI MAYA 360° SECARA KREATIF MENERUSI TEKNOLOGI DIGITAL**

**Anuar bin Ayob**

*Universiti Malaysia Sarawak*

**Aslina binti Mohd Jainal**

*Universiti Malaysia Sarawak*

Corresponding Author  
[aanuar@unimas.my](mailto:aanuar@unimas.my)

Artikel ini khususnya mengetengahkan kebolegunaan visual realiti maya 360 darjah (360°) yang dihasilkan melalui pemetaan visual secara kreatif menerusi teknologi digital, yang dapat memudahkan urusan navigasi atau merasai pengalaman penerokaan lokasi pelancongan secara maya oleh pengguna dalam kehidupan masa kini. Penyelidikan ini mengkaji keupayaan teknologi digital yang berupaya mengubah elemen fotografi, videografi dan grafik menjadi data serta visual secara kreatif melalui eksplorasi pemetaan lokasi yang dijalankan di Taman Negara Bako dan Teluk Melano, Sarawak. Teknologi digital melalui kaedah pemetaan yang menjana visual kreatif menerusi sentuhan elemen interaktiviti dalam memaparkan lokasi maya dapat mewujudkan gambaran kehadiran dan beradaan secara nyata pengguna di persekitaran yang belum dilawati secara fizikal. Hasil dari eksplorasi visual kreatif menggunakan pelantar teknologi digital, model percubaan pemetaan visual reality maya 360° dengan nama SaraGuVRA (*Sarawak Guided Virtual Reality Assistant*) telah diterjemahkan bagi dirujuk oleh penyelidik untuk tujuan navigasi reality maya secara digital pengguna dalam maklumat awal berkaitan dengan lokasi yang ingin dituju menerusi pemetaan visual reality maya 360° secara kreatif yang dapat digunakan untuk tujuan pelancongan oleh mereka jika hasil penyelidikan iaitu navigasi ini berjaya direalisasikan.

**Keywords:** *pemetaan visual realiti maya 360°, teknologi digital, kreatif, pelancongan*