

## ABSTRAK

Memanah adalah suatu kegiatan yang memerlukan skill, ketelitian, kekuatan serta fleksibilitas agar dapat terkena target. Memanah juga merupakan suatu kegiatan yang digunakan oleh manusia zaman pra-sejarah untuk bertahan hidup, yaitu sebagai alat untuk berburu binatang.

Seorang pemanah menggunakan busur (*bow*) sebagai akselerasi untuk menembakkan anak panah (*arrow*). Serta ada komponen lain untuk melengkapi panahan. Seperti pelindung jari, dan pelindung lengan.

Pada Tugas Akhir ini, Saya akan mengimplementasikan sebuah aset *environment* atau area dari Gedung N Fakultas Teknik Elektro untuk tingkat kesulitan *level* yang berbeda dengan menentukan *Dynamic Difficulty Adjustment* menggunakan metode ANFIS untuk Target Panahan yang nantinya akan dijadikan permainan *Virtual Reality* menggunakan *Software Development Kit* (SDK) Unity 3D *Free*.

*Virtual Reality* adalah suatu teknologi yang dikembangkan dan bisa dijadikan sebuah permainan agar pengguna dapat merasakan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer secara *real time*.

Kata Kunci: Panahan, *Virtual Reality*, Unity 3D, *Dynamic Difficulty Adjustment*, metode ANFIS.