

ABSTRAK

Dalam panahan untuk mendapatkan bidikan yang tepat, maka pemanah harus melakukan posisi yang sesuai dengan kondisi dan menjaganya tidak berubah agar mendapatkan waktu yang tepat untuk menembak. Saat setelah selesai melakukan tembakan, terkadang sikap awal dengan sikap kedua dan selanjutnya memiliki resiko berubah yang signifikan dan memungkinkannya hasil bidikan menjadi berbeda.

Dengan adanya hal ini *Motion Capture* dapat digunakan sebagai rekam *gesture* pemanah dan pengambilan data kemudian di olah menggunakan algoritma K-Nearest Neighbor (KNN). Dalam prosesnya mengambil titik tertentu yang menjadi acuan perbedaanya sikap satu dan selanjutnya, dimulai dari awal akan membidik hingga selesai membidik.

Hasil akhir analisis ditentukan dengan melihat data nilai deviasi dari koordinat pose dan titik pose, yang dapat dilihat dari total deviasi rata- rata dari poin target, dan kemudian pengaruh *gesture* yang dilakukan pemanah.

Kata Kunci: *K-Nearest Neighbor, Gesture, Pemanah, Motion Capture*