ABSTRAK

Permainan panahan ini dibuat menggunakan *Unity 3D* dengan mengimplementasikan permainan tersebut ke dalam bentuk *Virtual Reality*. Permainan panahan yang diimplementasikan ke dalam bentuk *Virtual Reality* nantinya akan dapat dimainkan di perangkat *Oculus Go* agar dapat menggambarkan olahraga panahan yang terdapat di dunia nyata.

Dalam permainan panahan ini menerapkan *Rule Based System*. *Rule Based System* adalah sebuah metode pengambilan keputusan berdasarkan aturan yang telah dibuat. *Rule Based System* ini adalah sebuah *advanced computer program* yang mencoba meniru kemampuan manusia dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah, bentuk dari *Rule Based System* biasanya IF (kondisi) – THEN (aksi).

Dari penelitian yang dilakukan, permainan panahan yang dibuat menggunakan *Unity 3D* dapat diimplementasikan ke dalam bentuk *Virtual Reality*. Dari pengujian yang telah dilakukan menggunakan *Rule Based System* pada permainan panahan ini objek target dapat muncul secara acak sesuai dengan *rules* dan *range* titik yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Panahan, Permainan*, Rule Based System, Unity 3D, Virtual Reality*