

Abstract: *This study discusses about the development of endless running game genre called K-Jump. The game is Android based and developed using Game Engine Unity. The video game K-Jump was developed using Game Development Life Cycle methodology with stages: initiation, pre-production, production, game trials, beta, and release. This game can provide benefits to provide an interesting and playable game experience to fill your spare time and train the reflexes of its players by interacting with the interactive buttons to move sideways so that it can be breeding and jumping as high as possible.*

Keywords: *endless running, k-Jump, computer game, game development life cycle, android*

Abstrak: *Penelitian ini membahas tentang pengembangan permainan bergenre endless running yang diberi nama K-Jump. Permainan ini berbasis Android dan dikembangkan menggunakan Game Engine Unity. Permainan video K-Jump ini dikembangkan menggunakan metodologi Game Development Life Cycle dengan tahapan: inisiasi, pre-produksi, produksi, uji coba permainan, beta, dan rilis. Permainan ini dapat memberi manfaat untuk memberikan pengalaman permainan yang menarik dan dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang serta melatih reflek pemainnya dengan cara berinteraksi dengan tombol interaktif untuk bergerak ke samping sehingga dapat mendapatkan tanah untuk dipijak dan melakukan lompatan setinggi-tingginya.*

Kata kunci: *endless running, k-Jump, permainan video, game development life cycle, android*