

# **APLIKASI GAME BERGENRE *ENDLESS RUNNER* BERBASIS ANDROID**

*(ENDLESS RUNNER GAME APPLICATION BASED ON ANDROID)*

**Abdi Wijaya**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

Abdiwijaya1793@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The new entertainment media that is popular in the current technological era is smartphone-based entertainment media, especially Android smartphones. Android is one of the operating systems that dominates smartphone users. In the era of globalization with mobility and busy schedule of activities, many people experience boredom and fatigue. By using games as a medium to entertain and fill spare time, in making this final project the author will create a game based on Android. The development method in making the Endless Runner genre game was built using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) system development method by Luhter Sutopo with six stages, namely: Concept, Design, Material Collection, Manufacturing, Testing, and Distribution. The result of the development of this MDLC method is a Platform Game with the Endless Runner genre entitled "How to avoid this?" which can be run on a Smartphone. In making it, the author uses the main software, Unity, using the C# programming language in Visual Studio as the script writing. By making this game, the writer hopes that it can drive away boredom and improve mood by playing games.*

**Keywords:** *Endless Runner, How to avoid this?, MDLC, Unity, Visual Studio.*

## **ABSTRAK**

Media hiburan baru yang digemari di era teknologi saat ini adalah media hiburan yang berbasis *smartphone*, khususnya *smartphone* Android. Android adalah salah satu sistem operasi yang mendominasi para pengguna *smartphone*. Di era globalisasi dengan mobilitas dan jadwal kegiatan yang padat membuat banyak orang mengalami kejenuhan dan kepenatan. Dengan menggunakan game sebagai media untuk menghibur dan mengisi waktu luang maka dalam pembuatan tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah game yang berbasis Android. Metode Pengembangan dalam pembuatan game ber-genre *Endless Runner* ini di bangun dengan menggunakan metode Pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) oleh Luhter Sutopo dengan enam tahapan yaitu : Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan distribusi. Hasil dari pengembangan metode MDLC ini adalah sebuah Game Platform yang ber-genre *Endless Runner* yang berjudul "How to avoid this?" yang dapat dijalankan di Smartphone. Dalam pembuatannya penulis menggunakan Software utama yaitu Unity dengan menggunakan bahasa pemrograman C# yang ada di Visual Studio sebagai penulisan scriptnya. Dengan dibuatnya game ini penulis berharap dapat membuat mengusir rasa jenuh dan memperbaiki suasana hati dengan bermain game.

Kata Kunci : *Endless Runner, How to avoid this?, MDLC, Unity, Visual Studio.*