

Neo Dimas Rismanto

+62 882-0056-99537 | neodimas25@gmail.com | Surabaya, Jawa Timur 60111-69493

TENTANG SAYA

Saya adalah Neo Dimas Rismanto, siswa jurusan Pengembangan Perangkat Lunak & Gim di SMK Negeri 12 Surabaya. Saya memiliki peran utama sebagai **Game Designer** dan **Game Director**, dengan keahlian tambahan sebagai **Game Programmer** yang berpengalaman menggunakan **C# pada Unity Engine**. Ketertarikan saya pada dunia pengembangan dan desain game didukung oleh pengalaman dalam merancang konsep game yang kreatif dan inovatif. Saya juga memainkan banyak game dari berbagai genre, yang memperkaya wawasan saya dan semakin memperkuat passion saya di bidang ini, membuat saya menjadi seorang **Game Design Enthusiast**. Saya memiliki kemampuan **problem-solving** yang kuat, sering kali menjadi mediator dalam menghadapi kendala tim atau organisasi, dan selalu berusaha menghasilkan solusi terbaik bagi semua pihak. Saya juga terbiasa membimbing serta mengarahkan tim dengan tujuan yang jelas untuk memastikan keberhasilan proyek.

PENDIDIKAN

SMK Negeri 12 Surabaya	Surabaya, Indonesia
<i>Pengembangan Perangkat Lunak & Gim</i>	<i>2023 - Sekarang</i>
<ul style="list-style-type: none">Juara 3 lomba Game UI (Figma) pada Creative Programming & Design UBAYA IT FEST 2023Juara 3 lomba Making Playable Game Concept & Design UBAYA IT FEST 2024	

PENGALAMAN ORGANISASI

Organisasi Siswa Intra Sekolah (SMK Negeri 12 Surabaya)	Surabaya, Indonesia
<i>Koordinator Teknologi, Informasi, & Komunikasi</i>	<i>Januari 2024 - Januari 2025</i>
<ul style="list-style-type: none">Bertanggung jawab atas pengelolaan jadwal publikasi konten di media sosial untuk event sekolah dan hari besar. Mengelola dokumentasi, publikasi, desain poster, serta editing video untuk berbagai kegiatan OSIS.	

KEAHLIAN

Aplikasi: Blender, Canva, Unity, Capcut, Social Media (Instagram, TikTok), Figma
Teknikal: Story writing, Copywriting, Game Document maker
Nonteknis: Problem Solving, Leadership, Directing, Communication
Bahasa: Indonesia (native), English (Intermediate)