



## [Rizqi Maulana Hafidz]

Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13440 | +62 878 8481 2509 | [rizqimaulanahafidz156@gmail.com](mailto:rizqimaulanahafidz156@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/qimau> | <https://github.com/Rizqihafidz> |

<https://rizqhfdz.itch.io/>

---

## Tentang Saya

Saya Rizqi Maulana Hafidz, lulusan Teknik Informatika Universitas Brawijaya. Aktivitas terakhir saat ini aktif sebagai pencari kerja atau magang, mengerjakan proyek portofolio, membantu usaha orang tua, dan terus belajar mengenai perkembangan teknologi. Selama kuliah, saya menguasai ilmu informatika seperti grafika komputer dan pemrograman aplikasi perangkat bergerak, serta berpengalaman menjadi ketua divisi komunitas di kampus. Saya memiliki minat berkarir sebagai game developer dan mahir dalam public speaking dan game design.

---

## Pendidikan

### Universitas Brawijaya (2020-2026)

Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika - IPK 3,66

- Menguasai grafika komputer, perancangan pengalaman pengguna, manajemen industri teknologi informasi, kewirausahaan teknologi informasi, pemrograman aplikasi perangkat bergerak, serta desain produk aplikasi dan gim.

### SMA Negeri 71 Jakarta (2017-2020)

Jurusan IPA

- Mengikuti pertukaran pelajar ke Australia pada tahun 2018.

---

## Aktivitas & Project Terakhir

### Project Pengembangan Game Endless Runner 2D untuk Penelitian Skripsi dengan Tema *Dynamic Difficulty Adjustment* (Maret 2025 - Januari 2026)

- Melakukan studi literatur dan identifikasi masalah berdasarkan penelitian terdahulu.
- Melakukan perancangan game dengan membuat *core mechanics*, *game systems*, dan *core gameplay loop*.
- Melakukan perancangan *Dynamic Difficulty Adjustment* (DDA) berbasis *threshold* dengan membuat *game variables* dan *player state variables*.
- Mengembangkan game dan mengimplementasikan DDA sesuai rancangan menggunakan Unity Engine dan bahasa pemrograman C#.
- Melakukan *playtesting* variable DDA menggunakan metode statistik.
- Melakukan eksperimen dan menganalisis hasil eksperimen dengan metode statistik.
- Membuat jurnal skripsi dan mempublikasikannya pada Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya.

### **Project Game Design CBat Studio (Desember 2023 - Oktober 2024)**

- Melakukan riset mengenai konsep game yang akan dirancang.
- Mengembangkan konsep game, dimulai dari alur cerita hingga mekanisme yang akan dirancang.
- Membuat *Game Design Document (GDD)* menggunakan platform Notion, Google Docs, dan Microsoft Excel.
- Merancang teknis mekanisme setiap adegan secara detail dan memastikan divisi lain dapat memahami rancangan.
- Mengadakan rapat mingguan untuk membahas progress mingguan serta perkembangan selanjutnya.

### **Ketua Divisi Fungsional Game Designer Raion Community (Januari 2023 - Desember 2023)**

- Melakukan wawancara dalam acara rekrutmen anggota baru Raion tahun 2023.
- Membuat dan menilai tugas project pengembangan game dalam acara rekrutmen anggota baru Raion tahun 2023.
- Membuat repository buku, jurnal, dan video mengenai ilmu game design menggunakan platform Google Classroom.
- Mengikuti rapat bulanan untuk membahas program kerja.
- Mengadakan workshop bulanan dalam rangka membantu anggota baru memahami ilmu game design.
- Menentukan tema dan menjadi juri acara Raion Hackjam 2023 (acara internal yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anggota).
- Menjadi pemateri Raion Academy 2023 (acara yang bertujuan memperkenalkan sekilas dunia game development dan Raion kepada calon anggota berikutnya).

### **Anggota Divisi Fungsional Game Designer Raion Community (April 2021 - Januari 2023)**

- Mengikuti Raion Hackjam 2021 dan menghasilkan game berjudul “Voidwalker”.
- Merancang mekanik game “Voidwalker”, membuat Game Design Document, serta mempresentasikan hasilnya ke juri.
- Mengimplementasikan beberapa mekanik game “Voidwalker” menggunakan Unity dan bahasa pemrograman C#.
- Mengikuti Raion Hackjam 2022 dan menghasilkan game berjudul “Hoverclock”.
- Merancang mekanik game “Hoverclock”, membuat Game Design Document, serta mempresentasikan hasilnya ke juri.
- Mengimplementasikan beberapa mekanik game “Voidwalker” menggunakan Unity dan bahasa pemrograman C#.

---

## **Kemampuan & Kompetensi**

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Unity</li><li>▪ Figma</li><li>▪ Notion</li><li>▪ OOP Programming</li><li>▪ Microsoft Office</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Teamwork</li><li>▪ Good Communications Skills</li><li>▪ Public Speaking</li><li>▪ Detail Oriented</li><li>▪ English</li></ul> |
|---|---|