

Rhio Bimo Prakoso S

Portfolio Asesmen II-2100

13523123 Rhio Bimo Prakoso S

2027-02-10

Table of contents

1 HEWWWOOO~! :3	4
1.1 Sorotan Singkat	4
1.2 Minat Utama	5
1.3 Perjalanan & Pelajaran	5
1.4 Prinsip yang Aku Pegang	5
1.5 Hobi & Hal yang Kusukai	6
1.6 Figur & Karakter yang Menginspirasi	6
2 UTS-1 All About Me	7
2.1 Sorotan Singkat	7
2.2 Minat Utama	8
2.3 Perjalanan & Pelajaran	8
2.4 Prinsip yang Aku Pegang	8
2.5 Hobi & Hal yang Kusukai	9
2.6 Figur & Karakter yang Menginspirasi	9
3 UTS-2 My Songs for You	10
4 UTS-3 My Stories for You	11
5 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)	12
5.1 0) Ringkasan 1 Halaman	12
5.2 1) S — Spiritual Gifts (Karunia Rohani)	13
5.3 2) H — Heart (Minat, Nilai, Kepedulian)	13
5.4 3) A — Abilities (Kemampuan Andal)	13
5.5 4) P — Personality (Gaya Kepribadian & Kolaborasi)	14
5.6 5) E — Experiences (Pengalaman Pembentuk)	14
5.7 6) Piagam Diri (Self-Charter)	15
5.8 7) Narasi 90 Detik (Elevator Pitch)	15
5.9 8) Service-Fit Map (Tempat Saya Paling Berdampak)	16
5.10 9) Evidences (Artefak & Tautan)	16
5.11 10) Rencana Aksi 90 Hari (SMART)	16
5.12 11) SHAPE CPMK (Interpersonal & Public Communication)	17
5.13 12) Self-Assessment Rubrik UTS-4	17
5.14 13) Versi Ultra-Ringkas (140 kata)	18
5.15 Piagam Diri — Rhio Bimo P. S	18

6	UTS-5 My Personal Reviews	19
7	Hasil Self-Assessment UTS (URL: ii-2100.github.io/all-about-me)	20
7.1	Identifikasi	20
7.2	Tinjauan Umum	20
7.3	Tinjauan Spesifik + Skor (1–5)	21
7.3.1	UTS-1 — All About Me (di beranda)	21
7.3.2	UTS-2 — My Songs for You	21
7.3.3	UTS-3 — My Stories for You	21
7.3.4	UTS-4 — My SHAPE	21
7.3.5	UTS-5 — My Personal Reviews	22
7.4	Rekap Skor (ringkas)	22
7.5	Langkah Perbaikan Cepat (prioritas 1 minggu)	22
8	UAS-1 My Concepts	23
9	UAS-3 My Opinions	24
10	UAS-3 My Innovations	25
11	UAS-4 My Knowledge	26
12	UAS-5 My Professional Reviews	27
13	Summary	28
	References	29

1 HEWWWOOO~~! :3



Life will be Painful

Make it 'Fun'



Figure 1.1: Rhio Bimo P S

Aku **Rhio Bimo Prakoso S**, mahasiswa **Informatika** di **Institut Teknologi Bandung**. Aku menulis halaman ini sebagai pengenalan singkat—versi profesional tapi santai, dengan suara orang pertama (aku). Bidang utamaku seputar komputasi dan pemrograman; di sisi lain aku juga menyukai dunia kreatif khas Jepang: voice acting, dressing, choreography, drawing, hingga 3D modelling/design.

Whatever show holds a special place in your heart are special because that's the person you are, so don't forget that. - Gigguk

1.1 Sorotan Singkat

- Mulai kuliah di **ITB** tahun **2023**.

- Berpartisipasi dalam **3D animation** untuk video “**Ash Again – Gawr Gura.**”
- **Silver Medal** pada **International Scientific Technology and Engineering Competition.**

1.2 Minat Utama

- Anime & budaya pop Jepang
- 3D Modelling / 3D Design
- Cybersecurity

Blog/Website: <https://roxytea.wixsite.com/tarbyultima>

Instagram: ([rhio_bimo?](#)) X: ([Rhio_Bimo?](#)) YouTube: https://www.youtube.com/@rhio_bimo

Email: 13523123@std.stei.itb.ac.id

1.3 Perjalanan & Pelajaran

Aku melewati beberapa fase yang membentuk cara pandangku:

- **2012 — Ketemu Anime Jepang.** Dari sini aku belajar bahwa perspektif manusia itu luas; cerita bisa membuka empati dan cara pikir.
- **2016–2017 — Pengalaman dibully saat SD.** Aku jadi mengamati sifat manusia dan dinamika sosial dengan lebih jernih.
- **Masa SMA — Depresi & pemulihan mandiri.** Aku mendalami psikologi dan memahami diriku lebih baik. (Tidak menggantikan bantuan profesional; ini sekadar catatan perjalanan pribadiku.)
- **Masa SMA — Menghadapi nepotisme.** Dari sini aku belajar tentang realita politik—baik di negara maupun mikro-komunitas.

Semua titik di atas membentuk *narrative identity* versiku: cenderung **agensi** (belajar mengambil kendali) dan **penebusan** (mengolah pengalaman sulit jadi pelajaran yang berguna).

1.4 Prinsip yang Aku Pegang

- **Jangan cepat relax** sebelum ada hasil yang konkret dan stabil.
- **Buat atasan nyaman** (jangan berlebihan pamer kemampuan).
- **Semakin banyak bicara, semakin besar peluang salah bicara.**
- **Keep people off-balance**—jaga tujuan strategis, dan kalau perlu diungkap, **buatlah berkesan.**
- **Jangan sok paling pintar.** Lebih enak merendahkan, fokus ke hasil.

1.5 Hobi & Hal yang Kusukai

- Nonton YouTube
- Baca Manga/Manhwa
- Edit video & brainstorming ide

1.6 Figur & Karakter yang Menginspirasi

- **Focalor** (Genshin), **Cifera** (Honkai: Star Rail), **Amelia Watson & Gawr Gura** (VTuber), **Carthethyia** (WuWa), **Garnt Maneetapho**, **Nahida** (Genshin), dan lainnya.

Mereka mewakili sisi kreatif, cerdas, jenaka, dan tekun—campuran yang aku kejar dalam karya dan studiku.

2 UTS-1 All About Me



Life will be Painful

Make it 'Fun'



Figure 2.1: Rhio Bimo P S - Hero

Aku **Rhio Bimo Prakoso S**, mahasiswa **Informatika** di **Institut Teknologi Bandung**. Aku menulis halaman ini sebagai pengenalan singkat—versi profesional tapi santai, dengan suara orang pertama (aku). Bidang utamaku seputar komputasi dan pemrograman; di sisi lain aku juga menyukai dunia kreatif khas Jepang: voice acting, dressing, choreography, drawing, hingga 3D modelling/design.

Whatever show holds a special place in your heart are special because that's the person you are, so don't forget that. - Gigguk

2.1 Sorotan Singkat

- Mulai kuliah di **ITB** tahun **2023**.

- Berpartisipasi dalam **3D animation** untuk video “**Ash Again – Gawr Gura.**”
- **Silver Medal** pada **International Scientific Technology and Engineering Competition.**

2.2 Minat Utama

- Anime & budaya pop Jepang
- 3D Modelling / 3D Design
- Cybersecurity

Blog/Website: <https://roxytea.wixsite.com/tarbyultima>

Instagram: (rhio_bimo?) X: (Rhio_Bimo?) YouTube: https://www.youtube.com/@rhio_bimo

Email: **13523123@std.stei.itb.ac.id**

2.3 Perjalanan & Pelajaran

Aku melewati beberapa fase yang membentuk cara pandangku:

- **2012 — Ketemu Anime Jepang.** Dari sini aku belajar bahwa perspektif manusia itu luas; cerita bisa membuka empati dan cara pikir.
- **2016–2017 — Pengalaman dibully saat SD.** Aku jadi mengamati sifat manusia dan dinamika sosial dengan lebih jernih.
- **Masa SMA — Depresi & pemulihan mandiri.** Aku mendalami psikologi dan memahami diriku lebih baik. (Tidak menggantikan bantuan profesional; ini sekadar catatan perjalanan pribadiku.)
- **Masa SMA — Menghadapi nepotisme.** Dari sini aku belajar tentang realita politik—baik di negara maupun mikro-komunitas.

Semua titik di atas membentuk *narrative identity* versiku: cenderung **agensi** (belajar mengambil kendali) dan **penebusan** (mengolah pengalaman sulit jadi pelajaran yang berguna).

2.4 Prinsip yang Aku Pegang

- **Jangan cepat relax** sebelum ada hasil yang konkret dan stabil.
- **Buat atasan nyaman** (jangan berlebihan pamer kemampuan).
- **Semakin banyak bicara, semakin besar peluang salah bicara.**
- **Keep people off-balance**—jaga tujuan strategis, dan kalau perlu diungkap, **buatlah berkesan.**
- **Jangan sok paling pintar.** Lebih enak merendahkan, fokus ke hasil.

2.5 Hobi & Hal yang Kusukai

- Nonton YouTube
- Baca Manga/Manhwa
- Edit video & brainstorming ide

2.6 Figur & Karakter yang Menginspirasi

- **Focalor** (Genshin), **Cifera** (Honkai: Star Rail), **Amelia Watson & Gawr Gura** (VTuber), **Carthethyia** (WuWa), **Garnt Maneetapho**, **Nahida** (Genshin), dan lainnya.

Mereka mewakili sisi kreatif, cerdas, jenaka, dan tekun—campuran yang aku kejar dalam karya dan studiku.

3 UTS-2 My Songs for You

Waiting Room — Cover by Shachi Too

Lyrics by

Music: Phoebe Bridgers

<https://youtu.be/WkY1fqm1NkA?si=3PpVQlWflopXAoEM>

[verse1]

If you were a teacher, I would fail your class

Take it over and over until you notice me

If you were a waiting room, I would Never see a doctor

I would sit there with my first aid kit and bleed

[Verse 2]

I wanna be the power ballad that lifts you up, and holds you down

I wanna be the broken love song, that feeds your misery

And I can wish all that I want, but it won't bring us together

Plus, I know whatever happens to me, I know it's for the be ee hee hee ee ter~

4 UTS-3 My Stories for You

A story about suicide [Learning Suicide With Wonder Egg Priority](#)

A message to my class (SMP) [Video for my Friends in Junior High School 28](#)

A Perfect Story DOES EXIST! https://youtu.be/5lJaKoMf6As?si=k_WukMAOBH24jiEa

5 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)

5.1 0) Ringkasan 1 Halaman

Peran Inti: Kreator–Visioner yang menjembatani seni, teknologi, dan empati melalui ilustrasi, cerita, dan eksplorasi digital.

Misi: Menyalurkan pelajaran hidup dan keindahan momen manusiawi melalui karya yang menggerakkan refleksi diri dan pemahaman lintas perspektif.

Kekuatan Utama: kreativitas naratif, observasi detail, storytelling, programming, dan eksplorasi konsep multidisiplin.

Dampak yang Dituju: membantu orang memahami diri sendiri dan melihat kehidupan dari sisi yang lebih indah, reflektif, dan terbuka terhadap perbedaan.

Peta SHAPE (singkat):

- **S — Spiritual Gifts:** Creativity, Empathy, Helping others out of hardship.
 - **H — Heart:** self-discovery, keindahan momen kehidupan, dan eksplorasi psikologis.
 - **A — Abilities:** menggambar, membuat cerita, voice acting, programming, narasi, teamwork, observasi detail.
 - **P — Personality:** introvert visioner yang spontan, kolaboratif, reflektif, dan produktif bila ada arah dan hasil yang jelas.
 - **E — Experiences:** belajar otodidak dari YouTube dan GitHub, bereksperimen tanpa titik balik tunggal, belajar menghargai ide orang lain, serta menemukan ide besar di masa refleksi (liburan).
-

5.2 1) S — Spiritual Gifts (Karunia Rohani)

- **Creativity (Kreativitas):** menciptakan karya yang mengandung kejutan emosional dan membuka perspektif baru bagi penontonnya.
- **Empathy & Helping:** membantu orang melewati kesulitan, baik melalui karya maupun kehadiran yang menenangkan.
- **Wisdom in Diversity:** memahami bahwa setiap orang memiliki cara berpikir dan ide yang unik, dan setiap ide punya nilai tersendiri.

Indikator Bukti: karya naratif dan visual yang merefleksikan pelajaran hidup; dukungan yang membantu teman atau rekan dalam kesulitan kreatif/teknis; kolaborasi yang menghargai pandangan berbeda.

5.3 2) H — Heart (Minat, Nilai, Kepedulian)

- **Tema utama:** Self-discovery dan keindahan momen kehidupan.
- **Nilai pribadi:** Keinginan agar orang memahami diri dan orang lain lewat pengalaman estetis dan emosional.
- **Fokus emosi:** Rasa takjub, haru, dan refleksi mendalam atas kehidupan.
- **Pesan utama karya:** Mengajarkan bahwa setiap perspektif, seaneh apapun, memiliki nilai dan keindahan tersendiri.

Masalah yang ingin dipecahkan: kehilangan makna pribadi di era digital; kurangnya pemahaman antarindividu; dan ketidakpekaan terhadap keindahan sederhana dalam hidup sehari-hari.

5.4 3) A — Abilities (Kemampuan Andal)

- **Kreatif:** menggambar, menulis cerita, voice acting, narasi, worldbuilding.

- **Teknis:** programming (pipeline, integrasi media, coding untuk animasi atau sistem kreatif).
 - **Sosial:** observasi detail, kerja tim, serta empati terhadap ide dan karakter orang lain.
 - **Sedang diasah:** keterampilan lintas bidang dalam entertainment, anime, dan musik.
 - **Peran ideal:** berada di persimpangan *music*, *programming*, dan *talent development* — menggabungkan emosi, logika, dan penciptaan.
-

5.5 4) P — Personality (Gaya Kepribadian & Kolaborasi)

- **Kolaboratif:** senang bekerja bersama, terutama dalam fase ide dan pengembangan.
 - **Reflektif:** butuh waktu sendiri untuk recharge dan berpikir mendalam, namun tetap produktif.
 - **Visioner & Spontan:** punya visi besar dan ide-ide mendadak yang sering membuka arah baru.
 - **Introvert progresif:** fokus pada kualitas daripada keramaian.
 - **Motivasi utama:** hasil nyata dan umpan balik cepat; termotivasi bila ada *clear action and reward*.
-

5.6 5) E — Experiences (Pengalaman Pembentuk)

- **Sumber belajar:** eksplorasi otodidak dari video YouTube dan proyek di GitHub.
- **Proses hidup:** tanpa titik balik tunggal; bersifat pragmatis, dinamis, dan bereksperimen terus-menerus.
- **Nilai yang dipelajari:** menghormati ide orang lain — bahkan jika tampak buruk di mata sendiri, karena setiap ide punya nilai tersendiri.

- **Pola berulang:** ide-ide besar muncul di waktu reflektif, terutama menjelang akhir liburan panjang.

Pelajaran inti: inspirasi butuh ruang dan waktu hening; kreativitas tumbuh dari observasi, empati, dan keberanian menerima keunikan orang lain.

5.7 6) Piagam Diri (Self-Charter)

Misi Hidup: Mengungkapkan keindahan dan pelajaran hidup melalui karya seni dan teknologi yang menggugah pemahaman diri dan empati antarindividu.

Nilai Inti: kreativitas, empati, refleksi, keaslian, dan kolaborasi.

Peran Inti: kreator multidisiplin yang menyalurkan pesan hidup melalui media visual, naratif, dan digital.

Kompas Keputusan: (1) Apakah karya ini menumbuhkan pemahaman diri atau empati? (2) Apakah keindahan dan maknanya jujur? (3) Apakah prosesnya beretika dan kolaboratif?

Janji Pelayanan: menghadirkan karya yang menggerakkan refleksi, menghormati ide orang lain, dan membantu orang melewati kesulitan melalui seni.

Batasan: menghindari proyek yang merendahkan martabat orang lain atau kehilangan keaslian emosional.

5.8 7) Narasi 90 Detik (Elevator Pitch)

“Saya Rhio Bimo P. S — seorang kreator yang menjembatani seni, teknologi, dan empati. Karunia saya adalah kreativitas: menciptakan karya yang membawa kejutan emosional dan membuka perspektif baru. Saya percaya setiap orang memiliki cara berpikir unik, dan melalui ilustrasi, cerita, serta eksperimen digital, saya ingin membantu mereka memahami diri sendiri dan orang lain. Saya bekerja secara kolaboratif, reflektif, dan visioner — selalu mencari keindahan dalam hal-hal sederhana. Misi saya sederhana: menghadirkan karya yang membuat orang berhenti sejenak, merenung, lalu tersenyum dengan pemahaman baru tentang hidup dan diri mereka.”

5.9 8) Service-Fit Map (Tempat Saya Paling Berdampak)

- **Kreatif:** pembuatan ilustrasi, narasi, dan desain karakter yang menyampaikan pesan reflektif.
 - **Teknologis:** pengembangan pipeline, tools, dan sistem kreatif (misalnya untuk animasi, game, atau musik).
 - **Komunitas:** kolaborasi lintas kreator, mentoring teman yang kesulitan belajar, dan berbagi ide lintas disiplin.
 - **Pribadi:** proyek-proyek reflektif yang menggabungkan seni, psikologi, dan filosofi kehidupan.
-

5.10 9) Evidences (Artefak & Tautan)

- [Proyek GitHub](#)
 - [YouTube](#)
 - [Cerita](#)
 - [Musik, Animasi, dan Kolaborasi](#)
-

5.11 10) Rencana Aksi 90 Hari (SMART)

1. Menyusun portofolio lintas media (gambar, narasi, audio).
Outcome: satu portofolio digital lengkap. *Due:* 30 hari.
 2. Membuat satu proyek kecil yang menggabungkan seni dan teknologi.
Outcome: demo interaktif sederhana (mis. animasi + musik). *Due:* 60 hari.
 3. Berpartisipasi dalam kolaborasi kreator (online/offline).
Outcome: minimal satu karya bersama dengan kreator lain. *Due:* 75 hari.
 4. Merefleksikan hasil karya dalam jurnal pribadi atau blog.
Outcome: satu tulisan reflektif. *Due:* 90 hari.
-

5.12 11) SHAPE CPMK (Interpersonal & Public Communication)

CPMK	Keterkaitan dengan SHAPE	Contoh Implementasi
Self-awareness & refleksi (CPMK-S)	Peta SHAPE dan Piagam Diri	introspeksi karakter melalui karya
Empati & komunikasi etis (CPMK-E)	Empathy + kolaborasi	kerja tim kreatif, voice acting berempati
Story-telling & presentasi (CPMK-P)	Creativity + Heart	ilustrasi & narasi dengan pesan kehidupan
Kolaborasi & kepemimpinan (CPMK-K)	Personality & Abilities	proyek tim dan mentoring teman

5.13 12) Self-Assessment Rubrik UTS-4

Kriteria	Deskripsi	Skor (1–5)
Kelengkapan SHAPE	S-H-A-P-E jelas & terisi	5
Koherensi Piagam Diri	misi-nilai-peran konsisten	4
Narasi 90 detik	ringkas, kuat, mengundang aksi	4
Evidence & Aksi 90 hari	tautan bukti & rencana SMART	5

Tingkat: A (85%); B (70–84%); C (60–69%); D (50–59%); E (<50%) **Total (maks 20):** 18
-> 0.9 (A)

5.14 13) Versi Ultra-Ringkas (140 kata)

“Saya Rhio Bimo P. S, kreator yang memadukan seni, teknologi, dan empati. Saya percaya setiap karya harus menyampaikan makna dan membantu orang memahami diri serta sesama. Karunia saya adalah kreativitas dan kemampuan melihat keindahan di balik hal sederhana. Saya berkarya melalui ilustrasi, narasi, dan eksperimen digital yang menyentuh sisi emosional manusia. Misi saya sederhana: menciptakan kejutan kecil yang membuat orang merenung dan menemukan versi terbaik dari dirinya. Dalam 90 hari ke depan, saya akan membangun portofolio lintas media, membuat proyek kreatif terpadu, berkolaborasi, dan menulis refleksi untuk meneguhkan arah karya dan panggilan saya.”

5.15 Piagam Diri — Rhio Bimo P. S

Pernyataan Misi

Saya adalah kreator multidisiplin yang menyalurkan pelajaran hidup dan keindahan manusiawi melalui karya seni, teknologi, dan narasi. Saya ingin membantu orang memahami diri mereka sendiri dan menghargai perspektif yang berbeda — karena setiap ide, sekecil apapun, memiliki nilai dan keindahan tersendiri.

6 UTS-5 My Personal Reviews

Berikut cara saya melakukan review: mengguan chatGPT, saya mengattach [file promt ChatGPT](#), disertai perintah :“self assess uts-1 sanpai uts-5 dari URL ‘https://ii-2100.github.io/all-about-me/’ ”

ChatGPT melakukan self-assessment UTS-1 s.d. UTS-5 langsung dari laman yang Anda berikan dan menilai memakai rubrik tugas UTS (skala 1–5 per kriteria). Rekap skor siap diunduh sebagai CSV: [Download CSV ringkasan](#).

7 Hasil Self-Assessment UTS (URL: ii-2100.github.io/all-about-me)

7.1 Identifikasi

- Nama & NIM penulis: **Armein Z. R. Langi – 131902360** (tertera di halaman depan portofolio). ([II 2100](#))
- Penilai: **Self-assessment (Armein Z. R. Langi)**
- Catatan cakupan: halaman beranda memuat “About Me”; navigasi ke “My Songs for You”, “My Stories for You”, “My Shapes”, dan “My Personal Reviews” tersedia. ([II 2100](#))

7.2 Tinjauan Umum

- **UTS-1 (All About Me)** hadir di beranda (“Selamat Berjumpa / About Me”). Isi memperkenalkan identitas dan latar personal secara padat. ([II 2100](#))
 - **UTS-2 (My Songs for You)** memuat judul karya dan tautan audio, namun lirik/isi tidak ditampilkan di halaman (file audio tidak bisa saya akses dari sini), sehingga penilaian konten terbatas pada kelengkapan presentasi. ([II 2100](#))
 - **UTS-3 (My Stories for You)** berisi tautan ke beberapa cerita; konten naratif kuat, terutama pada kisah keluarga “Gaun Pengantin Gladys” serta kisah inspiratif lainnya. ([II 2100](#))
 - **UTS-4 (My SHAPE)** saat ini halaman kosong/tanpa isi, hanya navigasi. ([II 2100](#))
 - **UTS-5 (My Personal Reviews)** berisi metode/tautan panduan review, namun belum ada contoh **review personal** yang lengkap terhadap sebuah pesan/teks. ([II 2100](#))
-

7.3 Tinjauan Spesifik + Skor (1–5)

7.3.1 UTS-1 — All About Me (di beranda)

Skor per kriteria: Orisinalitas **3**, Keterlibatan **3**, Humor **1**, Wawasan/Insight **3** → **Total 10/20 (50%)**. **Alasan singkat:** Perkenalan diri faktual dan jelas, namun gaya masih informatif ketimbang naratif (minim humor dan moment “hook”). (II 2100) **Saran perbaikan:** Buka dengan anekdot pribadi (1–2 paragraf) yang “mengikat” (mis. titik balik karier/keluarga), tambahkan satu momen humor ringan, lalu tutup dengan refleksi singkat tentang nilai/visi diri agar aspek insight naik.

7.3.2 UTS-2 — My Songs for You

Skor per kriteria: Orisinalitas **2**, Keterlibatan **2**, Humor **1**, Inspirasi **2** → **Total 7/20 (35%)**. **Alasan singkat:** Halaman menampilkan judul lagu “River in my Mind”, “Heaven on Earth”, namun tanpa lirik/cerita di balik lagu sehingga sulit menilai aspek pesan, humor, dan inspirasi. (II 2100) **Saran perbaikan:** Tambahkan lirik lengkap, 1 paragraf cerita proses kreatif, dan 2–3 kalimat “pesan untukmu” agar inspirasi terbaca; sertakan player/tautan yang dapat diputar langsung + fallback transkrip.

7.3.3 UTS-3 — My Stories for You

Skor per kriteria: Orisinalitas **5**, Keterlibatan **5**, Pengembangan Narasi **4**, Inspirasi **5** → **Total 19/20 (95%)**. **Alasan singkat:** Cerita “Gaun Pengantin Gladys” dkk sangat personal, emosional, dan inspiratif; ritme bertutur hidup serta detail situasional kuat (konten ramu unsur penebusan/keluarga/iman). (II 2100) **Saran perbaikan:** Tambah “lead” 2–3 kalimat yang merangkum pesan kunci tiap cerita; akhiri dengan ajakan/refleksi 1–2 kalimat agar resonansi ke pembaca makin jelas.

7.3.4 UTS-4 — My SHAPE

Skor per kriteria: Orisinalitas **1**, Keterlibatan **1**, Pengembangan **1**, Inspirasi **1** → **Total 4/20 (20%)**. **Alasan singkat:** Konten belum tersedia. (II 2100) **Saran perbaikan (prioritas):**

1. Tampilkan rekap SHAPE (Spiritual gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences) dalam 1 tabel ringkas + 3–5 butir bukti;
2. Narasikan 2 pengalaman kunci (±150 kata/each) yang menunjukkan “signature strengths”;
3. Tutup dengan 3 rencana aksi konkret (who/what/when).

7.3.5 UTS-5 — My Personal Reviews

Skor per kriteria: Pemahaman Konsep **2**, Analisis Kritis **1**, Argumentasi (Logos) **1**, Etos & Empati **2**, Rekomendasi **1** → **Total 7/25 (28%)**. **Alasan singkat:** Halaman berisi metode cara menilai, tetapi **belum ada** contoh **review personal** yang lengkap terhadap sebuah pesan/teks sehingga aspek analisis-argumentasi tak terbaca. ([II 2100](#)) **Saran perbaikan:** Pilih 1 karya personal (mis. UTS-1/2/3), tulis review 400–600 kata: ringkas pesan, nilai dengan rubrik, berikan 2–3 bukti kutipan, evaluasi etos/empati, lalu tutup dengan rekomendasi perbaikan spesifik.

7.4 Rekap Skor (ringkas)

- UTS-1: 10/20 → **50%**
- UTS-2: 7/20 → **35%**
- UTS-3: 19/20 → **95%**
- UTS-4: 4/20 → **20%**
- UTS-5: 7/25 → **28%**

CSV lengkap sudah saya siapkan untuk dokumentasi dan olah lanjut: [Download CSV ringkasan](#).

7.5 Langkah Perbaikan Cepat (prioritas 1 minggu)

1. **Lengkapi UTS-4 (My SHAPE)** sesuai saran di atas;
2. **Tambahkan lirik + sinopsis** untuk tiap lagu di UTS-2 agar bisa dinilai isi/inspirasi;
3. **Tulis 1 review personal penuh** (UTS-5) memakai rubrik (pilih salah satu karya Anda sendiri sebagai objek);
4. Revisi UTS-1 dengan pembuka anekdot + refleksi nilai diri.

Jika Anda mau, saya bisa bantu merapikan UTS-4 (tabel SHAPE + narasi) dan membuat kerangka cepat untuk **review** di UTS-5 dari salah satu karya Anda.

8 UAS-1 My Concepts

Mau hidup epik ? *Write your Life Story*

Apa itu berkonsep?

https://youtu.be/QVfUIVBO80U?si=yM6q_rwV9rcDBbu7

9 UAS-3 My Opinions

SApa itu beropini? [Opini Berpengaruh](#)

Bagaimana menjaadi menarik? [Menjadi Menarik](#)

10 UAS-3 My Innovations

11 UAS-4 My Knowledge

Cara saya mengkomunikasikan sebuah pengetahuan sebagai petunjuk bagi orang lain 1) saya tulis **makalah sebagai bahan utama** 2) lalu saya buat **transkrip ucapan lisan** 3) kemudian saya kembangkan **slide pendukung trnskrip** 4) lalu saya memproduksi video audio visual <https://youtu.be/ZbghfMvnPZc> <https://youtu.be/ZbghfMvnPZc>

12 UAS-5 My Professional Reviews

Untuk melakukan review, seperti pada pendekatan AI, kita membutuhkan rubrik

13 Summary

In summary, this book has no content whatsoever.

References