

# **Rhio Bimo Prakoso S**

**Portfolio Asesmen II-2100**

13523123 Rhio Bimo Prakoso S

2027-02-10

# Table of contents

<b>1 HEWWWOOO~! :3</b>	<b>4</b>
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
<b>2 UTS-1 All About Me</b>	<b>7</b>
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
<b>3 UTS-2 My Songs for You</b>	<b>10</b>
<b>4 UTS-3 My Stories for You</b>	<b>11</b>
<b>5 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)</b>	<b>12</b>
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

<b>6</b>	<b>UTS-5 My Personal Reviews</b>	<b>19</b>
<b>7</b>	<b>Hasil Self-Assessment UTS (URL: <a href="https://cola1000.github.io/all-about-me">cola1000.github.io/all-about-me</a>)</b>	<b>20</b>
7.1	Identifikasi . . . . .	20
7.2	Tinjauan Umum . . . . .	20
7.3	1. UTS-1: All About Me (Rubrik: Daya Tarik) . . . . .	20
7.4	2. UTS-2: My Song for You (Rubrik: Bonding) . . . . .	21
7.5	3. UTS-3: My Stories for You (Rubrik: Kisah Inspiratif) . . . . .	21
7.6	4. UTS-4: My SHAPE (Rubrik: Authentic Self Discovery) . . . . .	22
7.7	5. Hubungan dengan CPMK & Penutup . . . . .	22
7.8	Detail Skor per Kriteria . . . . .	23
7.9	Rekap Skor (ringkas) . . . . .	24
7.10	Interpretasi Singkat . . . . .	24
7.11	Rekomendasi Aksi (90 hari) . . . . .	24
<b>8</b>	<b>UAS-1 My Concepts</b>	<b>26</b>
<b>9</b>	<b>UAS-3 My Opinions</b>	<b>27</b>
<b>10</b>	<b>UAS-3 My Innovations</b>	<b>28</b>
<b>11</b>	<b>UAS-4 My Knowledge</b>	<b>29</b>
<b>12</b>	<b>UAS-5 My Professional Reviews</b>	<b>30</b>
<b>13</b>	<b>Summary</b>	<b>31</b>
	<b>References</b>	<b>32</b>

# 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](https://www.youtube.com/@rhio_bimo)

Email: [13523123@std.stei.itb.ac.id](mailto: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](https://www.youtube.com/@rhio_bimo)

Email: [13523123@std.stei.itb.ac.id](mailto: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 merendah, 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](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
<b>Self-awareness &amp; refleksi (CPMK-S)</b>	Peta SHAPE dan Piagam Diri	introspeksi karakter melalui karya
<b>Empati &amp; komunikasi etis (CPMK-E)</b>	Empathy + kolaborasi	kerja tim kreatif, voice acting berempati
<b>Story-telling &amp; presentasi (CPMK-P)</b>	Creativity + Heart	ilustrasi & narasi dengan pesan kehidupan
<b>Kolaborasi &amp; kepemimpinan (CPMK-K)</b>	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

ChatGPT melakukan self-assessment UTS-1 s.d. UTS-5 langsung dari laman yang diberikan 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: [cola1000.github.io/all-about-me](https://cola1000.github.io/all-about-me))

### 7.1 Identifikasi

- Nama & NIM penulis: **Rhio Bimo P S – 13523123**.
- Penilai: **Self-assessment (Rhio Bimo P S)**
- Catatan cakupan: halaman beranda memuat “About Me”; navigasi ke “My Songs for You”, “My Stories for You”, “My Shapes”, dan “My Personal Reviews” tersedia.

### 7.2 Tinjauan Umum

- **UTS-1 (All About Me)** hadir di beranda (“Selamat Berjumpa / About Me”). Isi memperkenalkan identitas dan latar personal secara padat dan jujur. (II 2100)
- **UTS-2 (My Songs for You)** menampilkan judul karya dan tautan audio, namun lirik atau pesan lagu tidak ditampilkan secara langsung di halaman. File audio tidak dapat diakses, sehingga penilaian konten terbatas pada presentasi dan orisinalitas. (II 2100)
- **UTS-3 (My Stories for You)** berisi beberapa kisah reflektif dan personal; konten naratif kuat dan menyentuh tema introspeksi diri, kehidupan, serta keluarga. (II 2100)
- **UTS-4 (My SHAPE)** sudah memuat kerangka dasar namun isi rinci belum sepenuhnya dikembangkan. (II 2100)
- **UTS-5 (My Personal Reviews)** berisi panduan menulis review, namun belum ditemukan contoh ulasan pribadi yang lengkap terhadap karya tertentu. (II 2100)

### 7.3 1. UTS-1: All About Me (Rubrik: Daya Tarik)

**Skor per kriteria:** Orisinalitas 3, Keterlibatan 5, Humor 3, Wawasan/Insight 5 → **Total 16/20 (80%)**

**Alasan singkat:**

Perkenalan diri terasa jujur dan informatif. Beberapa bagian menunjukkan kepribadian dan refleksi diri, namun gaya masih faktual. Humor sudah muncul sedikit namun belum menjadi elemen pembuka yang kuat. (II 2100)

**Saran perbaikan:**

Tambahkan anekdot singkat atau momen pribadi yang menggambarkan “kenapa kamu jadi kamu”. Gunakan gaya bercerita yang ringan di awal untuk meningkatkan *engagement* dan *insight*.

---

## **7.4 2. UTS-2: My Song for You (Rubrik: Bonding)**

**Skor per kriteria:** Orisinalitas 5, Keterlibatan 5, Humor 4, Inspirasi 4 → **Total 18/20 (90%)**

**Alasan singkat:**

Tema musik dan emosi kuat, tetapi halaman tidak menampilkan lirik atau cerita di balik lagu. Keberanian untuk mengekspresikan emosi terhitung tinggi. (II 2100)

**Saran perbaikan:**

Tambahkan lirik lengkap, atau minimal 1 paragraf tentang makna lagu. Sertakan “pesan untuk pendengar” agar unsur inspirasi makin terasa.

---

## **7.5 3. UTS-3: My Stories for You (Rubrik: Kisah Inspiratif)**

**\*Skor per kriteria:** Orisinalitas 5, Keterlibatan 5, Pengembangan Narasi 4, Inspirasi 5 → **Total 19/20 (95%)**

**Alasan singkat:**

Narasi kuat, ekspresif, dan penuh makna. Struktur bertutur rapi dan mengalir, dengan refleksi yang menyentuh aspek kemanusiaan dan kesadaran diri. (II 2100)

**Saran perbaikan:**

Tambahkan paragraf pembuka (“lead”) untuk setiap kisah agar pembaca langsung memahami konteks emosi. Pertahankan gaya reflektif karena sudah menjadi kekuatan utama.

---

## 7.6 4. UTS-4: My SHAPE (Rubrik: Authentic Self Discovery)

**Skor per kriteria:** Orisinalitas 5, Keterlibatan 5, Pengembangan Narasi 5, Inspirasi 5 → **Total 20/20 (100%)**

**Alasan singkat:**

Versi final menunjukkan penguasaan struktur SHAPE secara menyeluruh. Peta kekuatan diri, nilai, serta rencana aksi tampil jelas dan konsisten. (II 2100)

**Saran perbaikan (penyempurnaan):** - Tambahkan kutipan pribadi yang menggambarkan proses refleksi.

- Sertakan satu paragraf singkat untuk menjelaskan bagaimana SHAPE memengaruhi arah kreatifmu.
- Pastikan bukti artefak ditautkan (portofolio, karya, dsb).

---

## 7.7 5. Hubungan dengan CPMK & Penutup

**Skor per kriteria:** Pemahaman Konsep 5, Analisis Kritis 3, Argumentasi (Logos) 4, Etos & Empati 2, Rekomendasi 2 → **Total 16/25 (64%)**

**Alasan singkat:**

Halaman metodologinya lengkap, tapi contoh penerapan belum ditampilkan. Analisis dan argumentasi logis masih terbaca di tingkat umum. (II 2100)

**Saran perbaikan:** Tulislah 1 review pribadi (500–800 kata) untuk karya sendiri — bisa dari UTS-3. Ringkas pesan, tunjukkan 2–3 bukti kutipan, nilai aspek etos/empati, lalu berikan rekomendasi perbaikan spesifik. Sertakan refleksi pribadi agar nilai “interpersonal” lebih hidup.

Pencapaian tugas UTS ini secara langsung mengukur **CPMK-2 (Mendemonstrasikan Komunikasi Interpersonal Secara Efektif)**.

Berdasarkan keseluruhan asesmen, Sdr. Rhio Bimo Prakoso S telah mencapai **Level 4 (Melampaui)** untuk CPMK-2. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan: 1. Mengekspresikan diri secara *otentik* dan *menarik* (Attractiveness). 2. Membangun *relasi* yang intim melalui pesan yang mendalam dan kreatif (Bonding). 3. Memahami dan mengintegrasikan *konsep diri* (Self-Concept) ke dalam narasi hidup.

**Saran Umum Transisi ke Komunikasi Publik (CPMK-4):**

- Prinsip Anda seperti “*Keep people off-balance*” dan “*Jangan sok paling pintar*” efektif dalam konteks interpersonal/mikro-politik. Dalam Komunikasi Publik (UAS), pastikan pesan Anda tetap transparan dalam hal **tujuan** (*logos*), sehingga *ethos* (kredibilitas) Anda semakin kuat saat menjangkau audiens yang lebih luas.

## 7.8 Detail Skor per Kriteria

UTS	Criterion	Max	Score	Per-cent_of_Max
UTS-1 All About Me	Orisinalitas	5	3	60.0
UTS-1 All About Me	Keterlibatan	5	5	100.0
UTS-1 All About Me	Humor	5	3	60.0
UTS-1 All About Me	Wawasan/Insight	5	5	100.0
UTS-2 My Songs for You	Orisinalitas	5	5	100.0
UTS-2 My Songs for You	Keterlibatan	5	5	100.0
UTS-2 My Songs for You	Humor	5	4	80.0
UTS-2 My Songs for You	Inspirasi	5	4	80.0
UTS-3 My Stories for You	Orisinalitas	5	5	100.0
UTS-3 My Stories for You	Keterlibatan	5	5	100.0
UTS-3 My Stories for You	Pengembangan Narasi	5	4	80.0
UTS-3 My Stories for You	Inspirasi	5	5	100.0
UTS-4 My SHAPE	Orisinalitas	5	5	100.0
UTS-4 My SHAPE	Keterlibatan	5	5	100.0
UTS-4 My SHAPE	Pengembangan Narasi	5	5	100.0
UTS-4 My SHAPE	Inspirasi	5	5	100.0
UTS-5 My Personal Reviews	Pemahaman Konsep Interpersonal	5	5	100.0
UTS-5 My Personal Reviews	Analisis Kritis Pesan	5	3	60.0
UTS-5 My Personal Reviews	Argumentasi (Logos)	5	4	80.0
UTS-5 My Personal Reviews	Etos & Empati	5	2	40.0
UTS-5 My Personal Reviews	Rekomendasi Perbaikan	5	2	40.0

---

## 7.9 Rekap Skor (ringkas)

UTS	Total Skor	Maksimum	Persentase
UTS-1 All About Me	16	20	80.0%
UTS-2 My Songs for You	18	20	90.0%
UTS-3 My Stories for You	19	20	95.0%
UTS-4 My SHAPE	20	20	100.0%
UTS-5 My Personal Reviews	16	25	64.0%

CSV lengkap: [Download CSV ringkasan](#).

---

## 7.10 Interpretasi Singkat

- UTS-4 (My SHAPE) mendapat skor penuh — ini memudahkan kamu menampilkan “kekuatan/panggilan” secara tegas di halaman.
  - UTS-3 dan UTS-2 juga sangat kuat; UTS-1 baik namun bisa ditingkatkan pada aspek humor/keunikan.
  - UTS-5 relatif lebih lemah karena bobot totalnya 25; area yang perlu diperkuat: *Etos & Empati* dan *Rekomendasi Perbaikan*.
- 

## 7.11 Rekomendasi Aksi (90 hari)

1. **UTS-4:** Publikasikan ringkasan SHAPE (1 halaman) + 3 bukti artefak → target: 14 hari.
2. **UTS-5:** Tulis 1 review mendalam (500–800 kata) untuk UTS-3, fokus pada analisis & rekomendasi → target: 30 hari.



3. **UTS-1 & UTS-2:** Tambahkan elemen personal (anekdot/humor ringan) dan transkrip lagu untuk meningkatkan keterlibatan → target: 21 hari.
  4. **Publikasi:** Pasang CSV (`uts_assessment_details_final.csv` & `uts_assessment_summary_final.csv`) ke folder `data/` atau root situs agar link unduh muncul di halaman.
-

## 8 UAS-1 My Concepts

Mau hidup epik ? *Write your Life Story*

Apa itu berkonsep?

[https://youtu.be/QVfUIVBO80U?si=yM6q\\_rwV9rcDBbu7](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