

WOKAPODES: WORKSHOP PENYUSUNAN KARYA PORTOFOLIO DESAIN BAGI SISWA SMKN 3 BOYOLANGU JURUSAN DPIB SEBAGAI SARANA BRANDING SKILL DI ERA DIGITAL

WOKAPODES: Workshop Design Portofolio For SMKN 3 Boyolangu Students Depatemen DPIB As A Means Of Branding Skills In The Digital Era

Moh. Faisal Faris¹⁾, Ayu Komalasari Dewi²⁾, Suci Lestari³⁾, Tiya Suryadi Putri⁴⁾
^{1,2,3,4} Program Studi Arsitektur, Universitas Lampung

Email: mohfaisalfaris@eng.unila.ac.id ¹⁾

ABSTRAK

Portofolio desain merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam menunjang personal *branding* di era digital. Melalui workshop penyusunan karya portofolio desain peserta diberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun portofolio desain yang kreatif, komunikatif, menarik, dan profesional. Tidak hanya itu peserta juga diberikan strategi personal *branding* di era digital. Kegiatan ini merupakan kolaborasi pengabdian dosen dan mahasiswa program profesi guru lintas universitas. Kegiatan ini bermitra dengan pihak SMKN 3 Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Terdapat dua tahapan yaitu sesi I pelaksanaan pelatihan dan sesi II praktik penyusunan portofolio desain. Total sebanyak 118 peserta yang mengikuti serangkaian kegiatan, baik secara daring dan luring. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dengan skor sebesar 3,30 poin dari rerata skor *pre-test* 5,75 poin menjadi 9,05 poin pada skor *post-test*. Kegiatan ini berhasil menjadi stimulus dalam peningkatan skill dan peluang karir bagi peserta.

Kata kunci: portofolio, desain, personal branding.

ABSTRACT

A design portfolio serves as an essential tool for personal branding in the digital era. In a recent workshop focused on preparing design portfolios, participants gained valuable knowledge and skills for creating a portfolio that is creative, communicative, attractive, and professional. Additionally, they learned about personal branding strategies relevant to the digital landscape. This initiative was a collaborative effort between lecturers and students from cross-university teacher professional programs, in partnership with SMKN 3 Boyolangu in Tulungagung Regency. The program consisted of two stages: Session I involved training, while Session II focused on the practical aspects of developing a design portfolio. A total of 118 participants took part in the activities, which were conducted both online and offline. Evaluation results indicated a significant improvement in participants' understanding, with an increase of 3.30 points in their scores. The average pre-test score was 5.75, while the post-test score averaged 9.05 points. Overall, this activity has successfully served as a catalyst for enhancing skills and creating new opportunities.

Keywords: portfolio, design, personal branding.

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital sekarang ini memberikan dampak kemudahan akan akses informasi yang luas. Tidak terkecuali bagi siswa sekolah kejuruan yang dibekali dengan keterampilan yang spesifik. Hasil karya pada tahap pembelajaran yang dilakukan di sekolah dapat dijadikan portofolio desain yang merepresetasikan keterampilannya. Portofolio tidak hanya sebatas pada kolase akan hasil karya. Menurut Anderson (2016) portofolio dapat mendemonstrasikan talenta, keahlian dan hasil kaya yang merupakan bagian terpenting dari proses meniti karir. Portofolio menjadi sebuah syarat wajib bagi lulusan maupun calon lulusan pendidikan yang akan melamar pekerjaan, sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai *personal branding* seseorang.

SMKN 3 Boyolangu Kabupaten Tulungagung sebagai lembaga pendidikan kejuruan memiliki tanggung jawab untuk membekali siswa-siswanya agar mampu bersaing di era digital. Siswa SMK jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) tidak keseluruhannya melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi, terdapat pilihan untuk bekerja di biro konsultan atau kontraktor. Bahkan ada yang merintis usahanya sendiri sebagai *freelancer*. Siswa SMK dapat berperan menjalankan usahanya di bidang desain sebagai drafter atau perencana mandiri (Faris, 2024).

Data survey awal menunjukan 78% responden belum mengetahui pentingnya penyusunan portofolio desain sebagai *personal branding*. Hal ini sesuai dengan kondisi yang dikemukakan guru DPIB, bahwasanya selama ini karya-karya desain dari penugasan proses pembelajaran hanya tersimpan setelah dilakukan penilaian. Padahal portofolio desain yang dirancang dengan baik dapat menjadi media promosi diri. Portofolio kreatif yang memanfaatkan media sosial dan platform digital telah mengubah proses pencitraan diri dalam

mempertahankan karir (Scolere, 2019). Sementara itu menurut Panyukova (2020) Portofolio digital membantu dalam penyampaian hasil karya sehingga lebih berpeluang diterima oleh pemberi kerja. Disisi lain perkembangan teknologi yang pesat di era digital memberikan opsi model portofolio desain yang lebih beragam.

Media sosial menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan portofolio desain dan *personal branding*. Hal yang penting dalam portofolio adalah bagaimana menginterpretasikan ide atau pesan dalam gambar atau foto melalui tulisan yang membutuhkan penguasaan kosa kata, bahasa, dan menyajikan dalam bentuk tampilan yang mudah dipahami (Amsury, 2023).

Berdasarkan kondisi diatas yang telah dikemukakan, pendampingan yang dilakukan melalui kegiatan WOKAPODES (Workshop Penyusunan Karya Portofolio Desain) siswa akan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan bagaimana menyusun portofolio desain yang kreatif, komunikatif, menarik, dan profesional. Tidak hanya itu peserta juga diberikan strategi *personal branding* di era digital. Tentunya di masa yang serba digital pemanfaatan media sosial akan menjadi kunci dalam beradaptasi. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan skill dan membuka peluang karir bagi para peserta.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil pengamatan langsung dan informasi dari bapak ibu pendidik di Jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 3 Boyolangu Kabupaten Tulungagung dikemukakan permasalahan yang memerlukan solusi penanganan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada pada mitra yakni:

1. Belum ada pemahaman akan pentingnya *personal branding*, akan *skill* yang dimiliki bagi siswa SMK sebagai nilai tambah ketika lulus jenjang Pendidikan;

2. Belum ada pemahaman bahwasannya hasil karya dapat disajikan kedalam portofolio desain, dan tidak hanya berhenti pada poin penilaian guru;

3. Belum mengetahui terkait dengan media dan cara aplikatif dalam menyajikan hasil karya kedalam portofolio desain.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi Permasalahan

Berasakan permasalahan yang dialami mitra kemudian dilakukan Analisis BAGJA (Define, Discover, Dream, Design Deliver). Permasalahan dan alternatif solusi permasalahan yang dihadapi disajikan pada Tabel 1. Analisis Kelayakan Kegiatan

<i>Define</i> (Buat Pertanyaan Utama)	Tujuan utama : Memberikan pelatihan kepada siswa SMKN 3 Boyolangu jurusan DPIB dalam menyusun portofolio desain yang kreatif, menarik, dan profesional sebagai sarana <i>branding skill</i> di era digital.
<i>Discover</i> (Ambil Pelajaran)	- Portofolio desain penting bagi siswa untuk prasyarat mencari kerja bahkan jenjang pendidikan lanjut. - Siswa SMKN 3 Boyolangu telah memiliki beberapa hasil karya desain namun belum disajikan kedalam portofolio desain yang profesional. - Mayoritas 78% siswa belum memahami cara memanfaatkan platform digital untuk <i>self branding</i> (Media sosial, Instragram, FB, Behance, dan Web)
<i>Dream</i> (Gali Mimpi)	- Siswa dapat menyusun portofolio desain yang kreatif, menarik, komunikatif, dan profesional. - Siswa mampu memahami pentingnya <i>self branding</i> melalui portofolio desain di era digital; - Siswa dapat menggunakan platform digital dalam mempromosikan karya.
<i>Design</i> (Jabarkan Aksi)	- Tahap <i>workshop</i> desain peyampaian materi (sesi 1) - Tahap evaluasi dan tindak lanjut praktik desain (sesi 2)
<i>Deliver</i> (Atur Eksekusi)	- Pelaksanaan (secara daring dan luring). - Evaluasi <i>pretest</i> dan <i>post test</i>. - Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

Melalui pendekatan inkuiri apresiatif diharapkan analisis dari permasalahan yang ada dapat dicarikan solusi yang aplikatif dan relevan. Sehingga kebermanfaatan dari pelaksanaan kegiatan dapat lebih optimal dan menyeluruh.

Luaran dan Target Capaian

Kegiatan pengabdian ini memiliki target luaran yang akan dicapai yaitu peserta mampu memahami pentingnya personal branding, dan mampu menyusun hasil karyanya kedalam portofolio desain yang profesional. Indikator dari ketercapaian luaran kegiatan diukur berdasarkan hasil penilaian skor *post-test* yang diperoleh

peserta. Selain itu juga dilihat pada sajian hasil karya portofolio desain yang dikumpulkan sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat peserta kegiatan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini merupakan kolaborasi dengan peserta pendidikan profesi guru Universitas Negeri Surabaya dengan tim dosen jurusan arsitektur Universitas Lampung. Pada kegiatan pelaksanaan WOKAPODES dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap pendahuluan

Kegiatan ini difokuskan pada mengambil data awal dan analisis

permasalahan yang ada. Tahap ini juga menitikberatkan pada proses pengurusan perijinan kepada mitra dan pihak terkait.

b. Tahap persiapan

Tahapan persiapan dimulai dengan menentukan pemateri yaitu praktisi Kochiro *Architec* dan hari pelaksanaan dipilih hari pembelajaran efektif agar peserta dapat mengikuti dengan baik, skema kegiatan disajikan kedalam dua sesi, persiapan sumberdaya (seperti: ruang pelatihan, baner kegiatan, backdrop acara, perangkat zoom, dan prasarana *workshop*).

c. Tahap pelaksanaan

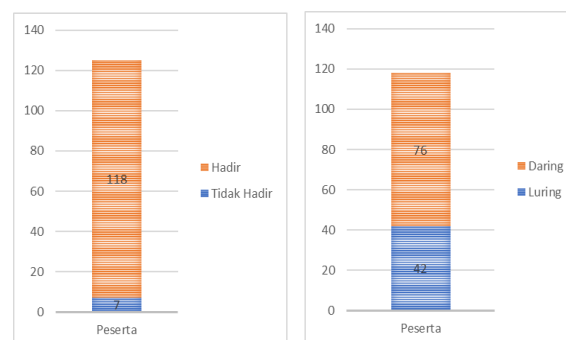
Pelaksanaan kegiatan dibuat kedalam dua sesi. Pada hari I penyampaian materi dan tanya jawab. Pada hari ke II dilakukan proses praktik pendampingan penyusunan desain portofolio. Kegiatan dilaksanakan secara daring dan luring. Daring menggunakan aplikasi Zoom meeting dan luring bertempat di Ruang Laboratorium Gambar SMKN 3 Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

d. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur capaian dari pelaksanaan kegiatan *workshop*. Pada tahapan evaluasi juga dilakukan refleksi hasil kegiatan sebagai masukan pihak panitia atas penyelenggaraan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Serangkaian kegiatan PkM dengan judul WOKAPODES yang telah dilaksanakan pada mitra yaitu SMKN 3 Boyolangu bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan akan penyusunan portofolio desain. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan tingkat partisipatif yang tinggi. Sasaran awal hanya siswa SMKN 3 Boyolangu ternyata dapat optimal dengan pelaksanaan daring sehingga jangkauan peserta lebih luas, seperti pada (gambar 1) diagram berikut ini.



Gambar 1. Grafik peserta WOKAPODES

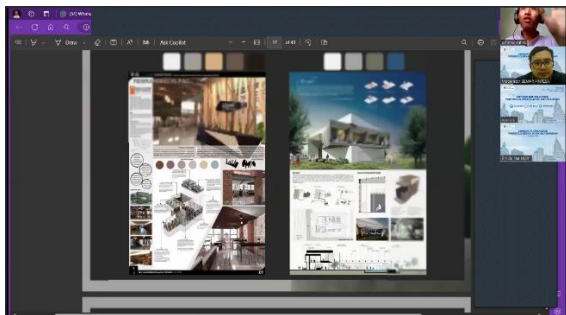
Peserta dari kegiatan ini tidak hanya dari siswa jurusan DPIB SMKN 3 Boyolangu namun dari pihak luar. Jumlah peserta kegiatan yang mendaftar sebanyak 125 peserta dari beberapa latar belakang yaitu siswa SMK dan peserta umum. Bahkan terdapat beberapa peserta dari perguruan tinggi. Peserta siswa SMKN 3 Boyolangu mengikuti kegiatan luring didalam ruang lab. Gambar sebanyak 42 siswa. Sisanya sebanyak 76 peserta mengikuti kegiatan daring melalui aplikasi Zoom. Total sebanyak 94,5% peserta yang telah mendaftar mengikuti kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian jadwal pelaksanaan acara. Kemudian dilakukan pengukuran pemahaman awal dengan membagikan soal pre-test. Hasil dari rerata penilaian menunjukkan 78% belum memahami personal branding dan 89,6% belum memiliki portofolio desain yang profesional. Selain itu terdapat 10 poin penilaian awal untuk menilai pemahaman peserta kegiatan. Masing-masing pertanyaan bernilai 1 jika dijawab benar, sehingga nilai maksimal 10 point apabila menjawab benar keseluruhan. Hasil rerata skor pre-test yang diperoleh berada pada nilai 5,75 poin.

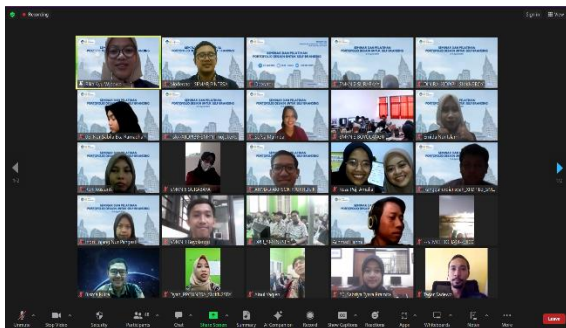
Pelaksanaan kegiatan *workshop* terbagi atas dua tahapan yaitu sesi I penyampaian materi oleh narasumber dari praktisi yaitu Achmad Fahmi, S.Ars selaku Co-Founder Kochiro *Architect* berlangsung selama 90 menit dapat dilihat pada (gambar 2). Metode penyampaian materi yang interaktif dengan disertai visual yang menarik menjadikan proses penyampaian materi berjalan dengan baik dan antusias peserta terjaga selama

proses penyampaian materi. Hal ini senada dengan hasil penelitian Yusuf (2021), bahwasanya proses pembelajaran virtual yang efektif memerlukan metode penyampaian materi yang interaktif disertai dengan visual yang menarik, dan aktivitas berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman.

Kegiatan kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab yang dipandu oleh moderator Moh. Faisal Faris selama 60 menit. Jalannya diskusi pada sesi tanya jawab menunjukkan antusias dari peserta pelatihan.



Gambar 2. Proses penyampaian materi oleh tim Kochiro Arsitek



Gambar 3. Kegiatan hari pertama daring via zoom meeting



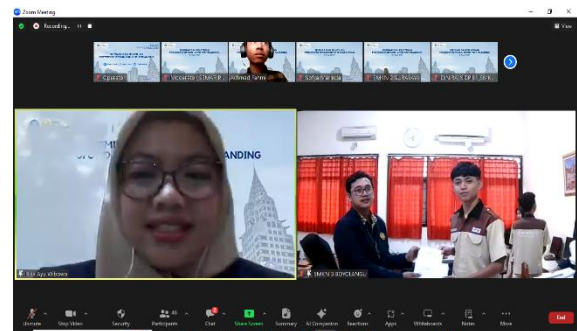
Gambar 4. Kegiatan hari pertama luring (ruang laboratorium gambar SMKN 3 Boyolangu)

Setelah sesi penyampaian materi dan tanya jawab selesai, para peserta diberikan waktu untuk menyusun portofolio

desainnya. Pendampingan dilakukan pada peserta luring yang ada di laboratorium gambar SMKN 3 Boyolangu. Sementara peserta yang daring menyelesaikan desain portofolionya secara mandiri. Tahapan selanjutnya yaitu sesi ke-II. Sesi kedua berlangsung kurasi oleh tim panitia, Kochiro *Architect*, dan K-Lab. Hasil kurasi disampaikan pada sesi ke-II dengan dipaparkan 10 karya terbaik yang diulas oleh pemateri. Beberapa hasil portofolio desain yang berkesempatan dilakukan ulasan oleh pemateri (gambar 5).



Gambar 5. Daftar nominasi 10 besar dan contoh hasil karya portofolio desain peserta WOKAPODES

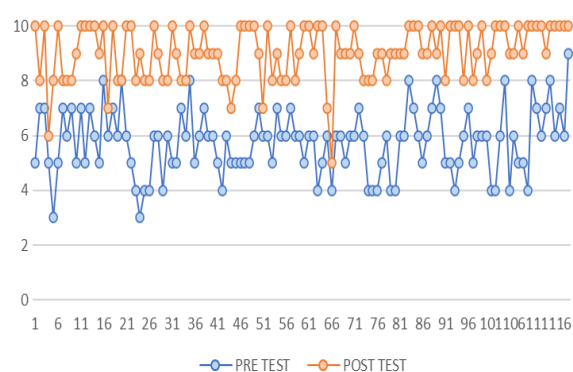


Gambar 6. Penyerahan hadiah bagi peserta terbaik

Pemberian apresiasi kepada peserta yang mendapatkan penilaian terbaik dapat meningkatkan kepercayaan diri dan personal brandingnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Riyanto (2020) dimana pemenang lomba yang mendapatkan apresiasi dapat meningkatkan perkembangan psikologis, rasa percaya diri, dan meningkatkan motivasi belajar. Pemberian apresiasi tidak hanya pada penghargaan atas pencapaian namun juga berupa pengakuan atas kompetensinya yang dimiliki. Proses pemberian apresiasi dapat dilihat pada (Gambar 6).

Setelah kegiatan ini kurasi dan penyampaian saran masukan atas karya desain dari peserta WOKAPODES. Karya terbaik mendapatkan apresiasi dari pihak panitia. Kemudian dilakukan pengambilan data *post-test*. Data ini diambil menggunakan media G-Form, dengan model pertanyaan sama dengan soal *pre-test*. Pelaksanaan tahapan evaluasi dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* merupakan hal yang penting untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran (Widiyanto, 2019).

Berdasarkan hasil analisa data *post-test* dari peserta kegiatan menunjukkan rerata kenaikan sebesar 3,30 poin. Dimana data menunjukkan rerata skor *post-test* yang diperoleh yaitu sebesar 9,05 poin. Hal ini dapat dilihat dari gambar 7 grafik perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 7. Grafik perbandingan skor pre-test dengan post-test

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan pelaksanaan kegiatan workshop penyusunan karya portofolio desain berdampak terhadap pemahaman peserta kegiatan. Sejalan dengan hasil diatas, setiap kegiatan dilakukannya evaluasi sebelum dilakukan kegiatan dan setelah dilakukan kegiatan dapat meningkatkan pemahaman secara langsung pada peserta pelatihan desain yang dilakukan pada kegiatan serupa (Prasetyo, 2020). Sementara itu Putri, dkk (2021) berpendapat workshop merupakan metode aktif yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada pesertanya, dengan pendekatan aktivitas dapat melatih dan meningkatkan pemahaman secara efektif.

Manfaat dari pelaksanaan kegiatan yaitu peserta workshop mampu menyajikan hasil karya kedalam portofolio desain yang menarik, dan profesional sebagai implementasi dari personal *branding*. Secara keseluruhan rangkaian acara berjalan dengan lancar. Melalui kegiatan *workshop* selama 2 hari yang diselenggarakan secara daring dan luring. Kegiatan ditutup dengan keseruan sesi foto bersama anatar panitian dan peserta seperti pada (gambar 8) dibawah ini.



Gambar 8. Dokumentasi panitia dan peserta WOKAPODES

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan WOKAPODES: Workshop penyusunan karya portofolio desain bagi siswa SMKN 3 Boyolangu jurusan DPIB sebagai sarana *branding skill* di era digital ini menunjukkan hasil yang maksimal. Berkat dukungan dari segala pihak yang terlibat yaitu pihak SMKN 3 Boyolangu, tim guru DPIB, tim kelompok kerja praktik (Sdr. Fiwanzah, Rika Ayu Wibowo, Ernida Nur Islami), serta segenap tim proyek kepemimpinan PPG Unesa.

Keberhasilan ini dapat dilihat dari antusias peserta yang mendaftar dan mengikuti serangkaian kegiatan. Kesadaran akan pentingnya personal *branding* dapat dilihat dari hasil karya peserta workshop yang sangat bagus untuk tingkat siswa SMK.

Berdasarkan indikator ketercapaian pemahaman peserta akan materi yang disampaikan seputar portofolio desain, pemanfaatan media sosial dalam *branding* dan penyajian portofolio desain yang profesional. Hasil data *pre-test* dan *post-test* peserta workshop menunjukkan kenaikan

nilai 3,30 poin dari rerata 5,75 poin menjadi 9,05 poin.

Melihat tren model pelatihan daring yang dapat menjangkau segala. Adapun saran yaitu keberlanjutan dari pelatihan serupa yang tidak hanya dikhususkan kepada lingkup siswa SMK namun dapat dikembangkan agar memberikan dampak yang lebih luas. Mengingat pentingnya skill dalam menyusun portofolio desain untuk menunjang karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Denise. 2016. Stand Out: Design a Personal Brand. Build a Killer Portfolio. Finda Great Design Job. San Fransisco: *Peachpit Press*.
- Amsury, Fachri. Dkk. 2023. Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial dan Desain Canva untuk Meningkatkan Personal Branding pada Panti Asuhan Adinda. *Jurnal Dedikasi*. 3.(2).92-99 <https://doi.org/10.31479/dedikasi.v3i2.237>
- Faris, M.F., Andang,W., & Yunaidi, S. (2024). Penyediaan Layanan Jasa Desain Gambar Kerja Sebagai Implementasi Kesiapan Berwirausaha Siswa Sekolah Kejuruan Jurusan DPIB. *Jurnal Qua Teknika*, 14(1), 66-74. <https://doi.org/10.35457/quateknika.v14i1.3325>
- Panyukova, S. (2020). Student's Digital Portfolio for Assessing and Presenting Talents. *ITM Web of Conferences*. <https://doi.org/10.1051/itmconf/20203502006>.
- Prasetyo, H., & Suryani, A. (2020). Penerapan Model Workshop dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan . *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 145–157. <https://doi.org/10.17977/um021v8i2p145-157>
- Putri, R. A., & Prasetyo, H. (2021). Efektivitas Workshop dalam Meningkatkan Kemampuan Praktis Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis . *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 10(4), 301–312. <https://doi.org/10.32729/jipt.v10i4.987>
- Riyanto, T., & Suryadi, D. (2020). Pengaruh Pemberian Apresiasi terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(3), 189–197. <https://doi.org/10.26858/jdm.v26i3.12345>
- Scolere, L. (2019). Brand yourself, design your future: Portfolio-building in the social media age. *New Media & Society*, 21, 1891 - 1909. <https://doi.org/10.1177/1461444819833066>.
- Yusuf, M. A., & Primasari, D. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Efektif di Tengah Pandemi COVID-19 . *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 245–256. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i3.38721>
- Widiyanto, A., & Susilaningsih, E. (2019). Penggunaan Pretest–Posttest untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.26877/jipp.v3i1.3873>