

Aplikasi *Behance* sebagai Portofolio Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry*

Ellysa Rusdiyana^{1*}, Agung Puji Santoso², Fitriyana³, Naufal Albion Zhafran Sentanu⁴, Putu Ardian Pratama⁵

S2 Pendidikan Kejuruan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia^{1,2,3,4,5}

*Email Korespondensi: ellysa.rusdiyana.2505518@students.um.ac.id

Diterima: 01-12-2025 | Disetujui: 11-12-2025 | Diterbitkan: 13-12-2025

ABSTRACT

This study aims to describe students' experiences using Behance as a digital portfolio and the level of originality of their work in the Fashion Industry elective subject in the Fashion Design and Production concentration at SMK Negeri 5 Malang. The study subjects were 26 11th-grade students. The approach used was descriptive quantitative with two variables: originality of work and experience using Behance. Originality of work was measured through a self-assessment based on the Guttman scale (Yes/No) on four indicators: originality of ideas and concepts, uniqueness of design, utilization of design elements, and the creation process. Student experience was measured using a Likert-scale questionnaire with 1–4 items covering aspects of perception, ease of use, benefits, motivation, and obstacles. Data were analyzed using descriptive statistics using percentages and average scores. The results showed that the originality of student work ranged from high to very high, with an average of 78% responding "Yes." The indicators for originality of ideas, uniqueness of design, and design elements were in the very high category, while the creation process was in the high category. Students' experiences using Behance were positive, with an average score of 3.03 and a score of 76%, indicating a very positive perception of Behance. The capabilities and benefits were positive, while perceived challenges were within reasonable limits. These findings indicate that Behance is suitable for use as a digital portfolio platform to strengthen the quality of work and document students' professional competencies in vocational fashion education.

Keywords: Digital Portfolio, Behance, Originality of Work, Fashion Industry.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman siswa dalam menggunakan Behance sebagai portofolio digital serta tingkat originalitas karya pada Mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry* di Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 5 Malang. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas XI. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan dua variabel: originalitas karya dan pengalaman menggunakan Behance. Originalitas karya diukur melalui *self-assessment* berbasis skala Guttman (Ya/Tidak) pada empat indikator, yaitu keaslian ide dan konsep, keunikan desain, pemanfaatan elemen desain, serta proses pembuatan karya. Pengalaman siswa diukur dengan angket skala Likert 1–4 yang mencakup aspek persepsi, kemudahan penggunaan, manfaat, motivasi, dan kendala. Data dianalisis secara statistik deskriptif melalui persentase dan skor rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa originalitas karya siswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dengan rata-rata 78% respon “Ya”; indikator keaslian ide, keunikan desain, dan elemen desain berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan proses pembuatan karya pada kategori tinggi. Pengalaman siswa menggunakan Behance berada pada kategori positif dengan rata-rata skor 3,03 dan indeks 76% menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap Behance sangat positif, kemampuan dan manfaat berada pada kategori positif, sedangkan kendala yang dirasakan masih dalam batas wajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa Behance layak digunakan sebagai media portofolio digital untuk menguatkan kualitas karya dan mendokumentasikan kompetensi siswa secara profesional di pendidikan vokasi busana.

Kata kunci: Portofolio Digital, Behance, Originalitas Karya, *Fashion Industry*.

Bagaimana Cara Sitas Artikel ini:

Ellysa Rusdiyana, Agung Puji Santoso, Fitriyana, Naufal Albion Zhafran Sentanu, & Putu Ardian Pratama. (2025). Aplikasi Behance sebagai Portofolio Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry*. Educational Journal, 1(2), 315-329. <https://doi.org/10.63822/89hemr37>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat terjadi di sektor industri ekonomi kreatif khususnya di bidang fashion. Hal tersebut menuntut pendidikan vokasi melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai penyedia lulusan siap kerja untuk dapat memberikan kompetensi teknis sesuai bidang yang dipelajari tetapi juga pembelajaran yang mengikuti perkembangan industry dan teknologi agar sesuai dengan kompetensi abad ke-21. Selain bekerja, target lulusan SMK juga disiapkan untuk melanjutkan studi dan berwirausaha. Sehingga diperlukan penguatan *hard skill* untuk mendukung tercapainya target tersebut.

Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 5 Malang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Mulai tahun 2022 telah menerapkan Mata Pelajaran pilihan yang dimulai di Kelas XI yang merupakan implementasi dari Kurikulum Merdeka yang memberikan kesempatan kepada siswa berkembang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya secara optimal. (BSKAP, 2024) Mata Pelajaran Pilihan merupakan mata pelajaran yang dipilih oleh peserta didik berdasarkan renjana (passion) untuk pengembangan diri, baik untuk berwirausaha, bekerjapada bidangnya, maupun melanjutkan pendidikan.(Kepmendikbudristek No.56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, 2022). Pihak sekolah menentukan analisis penentuan mata pelajaran pilihan berdasarkan beberapa hal antara lain analisis kebutuhan Guru, analisis kebutuhan kompetensi di Industri dan bakat minat siswa. Sehingga ditentukan pada tahun ajaran 2022/2023 hingga 2023/2024 Mata Pelajaran Pilihan di Konsentrasi Keahlian Busana di SMK Negeri 5 Malang ditentukan berdasarkan bakat minat siswa dan diperuntukkan untuk siswa diluar kompetensi keahlian sehingga mata Pelajaran bersifat umum, yaitu Teknik Dasar Menjahit – Umum dan Pembuatan Pola – Umum. Dimana Pelajaran tersebut bertujuan untuk mendukung kompetensi siswa dari jurusan lain seperti Kriya Batik dan Tekstil. Selain itu juga diikuti oleh siswa yang memang memiliki minat di bidang busana. Sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku mata pelajaran pilihan di Kelas XI sebanyak 4 JP sedangkan di kelas XII dilaksanakan sebanyak 6 JP. Mata Pelajaran pilihan ini dipilih Ketika awal kelas XI dan berlaku hingga kelas XII.

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan mata pelajaran pilihan, analisis kebutuhan guru dan kebutuhan kompetensi lulusan di dunia industri, mata pelajaran pilihan di konsentrasi keahlian Desain dan Produksi Busana diganti pada tahun ajaran 2024/2025. Tujuannya penggantian mata pelajaran pilihan ini bertujuan untuk menguatkan kompetensi teknis siswa Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana. Sehingga, Mata Pelajaran Pilihan ini bersifat lanjutan serta ditentukan khusus untuk siswa Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana. Mata Pelajaran pilihan baru di Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana ada dua yaitu *Fashion Industry* dan *Custom Made Fashion*. Mata Pelajaran tersebut diambil karena target keterserapan lulusan Desain dan Produksi Busana adalah Industri Busana di sektor pembuatan busana secara massal atau industri berupa konveksi maupun garmen dan sektor pembuatan busana custom perorangan berupa modiste dan butik. Kompetensi yang diberikan nanti juga dapat mendukung siswa untuk berwirausaha di bidang busana. Hal tersebut sejalan dengan target pemerintah untuk lulusan SMK dengan istilah BMW, yaitu Bekerja, Melanjutkan Studi dan Berwirausaha. Perencanaan mata pelajaran pilihan ini disusun secara mandiri dari sekolah mulai dari penyusunan capaian pembelajaran, Tujuan pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter mata Pelajaran dan kebutuhan.(BSKAP, 2024)

Mata pelajaran pilihan *Fashion Industry* efektif mulai diterapkan pada tahun ajaran 2024/2025 sampai saat ini di Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 5 Malang dengan menerapkan peraturan terbaru tentang kurikulum merdeka yaitu Permendikdasmen no. 13 tahun 2025.

Sesuai dengan struktur kurikulum terbaru mata pelajaran pilihan di Kelas XI dan kelas XII sebanyak 4 JP. (Permendikdasmen No 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Permendikbudristek No 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, 2025) Mata Pelajaran pilihan *Fashion Industry* dirancang untuk memperkuat dan memperluas kompetensi siswa yang telah diperoleh dari Mata Pelajaran Kejuruan Desain dan Produksi Busana. Tujuan Mata pelajaran pilihan ini antara lain untuk membekali peserta didik agar dapat menguasai teknologi terkini di bidang industri busana, seperti desain digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan pembuatan pola digital dengan aplikasi *CAD Richpeace Pattern Maker*, menerapkan proses produksi busana secara industri dengan menggunakan berbagai mesin industri, mengembangkan kemampuan merencanakan, memproduksi, dan memasarkan produk busana serta dapat membangun sikap profesional, mandiri, dan inovatif dalam menciptakan produk busana yang berdaya saing. (Rusdiyana, 2025)

Salah satu program pembelajaran pada Mata pelajaran pilihan *Fashion Industry* pada tahun ajaran 2024/2025 berupa projek pembuatan busana *Casual Sporty* dengan desain yang berbeda setiap siswa. Proses pembuatan karya tersebut dimulai di semester genap sebagai penilaian akhir mata Pelajaran pilihan *Fashion Industry*. Prosesnya dimulai dari perencanaan, produksi hingga presentasi. Proses perencanaan ini dimulai dari mencari ide, pembuatan desain busana secara digital, pencarian referensi pola busana dan pemilihan bahan. Proses produksi dimulai dari penentuan ukuran standar yang akan digunakan, pembuatan pola busana, memotong bahan, menjahit, memberikan aksen hiasan dan penyelesaian busana. Tahap presentasi disini adalah proses Foto Produk agar siswa dapat mengetahui hasil jadi busana yang dibuat apakah sudah sesuai dengan desain awal busana. Semua proses kreatif tersebut didokumentasikan oleh Guru Pengajar menjadi sebuah katalog digital yang hanya disimpan dan tidak dipublikasikan. Sehingga hal tersebut hanya sebagai arsip hasil pembelajaran dan belum dapat merepresentasikan kompetensi siswa secara individu. Siswa yang akan masuk ke jenjang program Praktik Kerja Industri tidak dapat menunjukkan kompetensi apa saja yang sudah diperoleh atau karya apa saja yang sudah dihasilkan sebelum siswa berangkat PKL. Demikian juga untuk siswa yang berencana untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Mereka tidak memiliki portofolio pribadi yang dapat diajukan sebagai syarat masuk ke perguruan tinggi. Berdasarkan refleksi dari guru pengajar hal tersebut kurang memberikan motivasi dan daya saing pada siswa untuk menyelesaikan projeknya dengan maksimal karena hanya untuk kebutuhan nilai saja bukan sebagai representasi kompetensi individu siswa.

Program pembelajaran mata Pelajaran fashion industry pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 saat ini menerapkan materi pembuatan desain untuk motif tekstil. Dimana target motif tekstil tersebut harus di print di kain. Berikutnya di semester genap tahun Akaran 2025/2026 nanti kain yang sudah dicetak dengan desain siswa masing-masing akan dibuat produk busana sesuai yang direncanakan. Proses kreatif siswa dalam membuat desain motif tekstil yang baru sesuai dengan kreasinya sendiri dimulai dari mencari inspirasi (*benchmark*), membuat konsep desain mulai dari membuat moodboard, storyboard, sketsa desain motif baru, dan rencana penerapan pada produk yang akan dibuat dituangkan ke dalam bentuk presentasi yang dibuat dengan Aplikasi *Canva*. Berikutnya setelah konsep desain sudah benar dan disetujui oleh Guru, Siswa melanjutkan pada proses pembuatan desain motif tekstil secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* yang dapat dioperasikan dengan Smartphone dengan Operating System Android yang pasti dimiliki oleh semua siswa Kelas XI Mapil *Fashion Industry* Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana. Desain motif tekstil ini menerapkan *seamless pattern* agar tidak terlihat potongan atau patahan pada motif jika motif tersebut diulang. Motif yang sudah jadi kemudian di cetak di atas kain dengan menggunakan jasa

Digital Printing. Jenis kain disesuaikan dengan jenis busana yang direncanakan siswa. Banyaknya proses kreatif yang dilakukan siswa pada pembelajaran fashion industry ini menuntut adanya perubahan dalam sistem pendokumentasian karya siswa agar tidak hanya bisa dilihat oleh kalangan internal namun juga eksternal.

Portofolio merupakan hal yang penting bagi seseorang yang belajar dan bekerja di dunia seni atau industry kreatif salah satunya adalah bidang busana atau *fashion*. Proses kreatif dalam pembuatan sebuah karya serta kualitas karya dapat tercermin dari portfolio yang dibuat. Pihak pencari kerja (DUDI) dan perguruan tinggi saat ini mempertimbangkan portfolio dalam proses penerimaan. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, portofolio digital mulai dikembangkan daripada portofolio tradisional dalam bentuk kertas. (Riadi et al., n.d.) Portofolio digital dirasa lebih efektif terutama jika untuk dilihat oleh pihak eksternal seperti pihak DUDI maupun perguruan tinggi karena dirasa lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan terkesan lebih professional. Portofolio digital memungkinkan untuk integrasi gambar, teks dan media lain secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Hasil pelatihan pembuatan portofolio digital di AMIK Medikom Medan menyimpulkan bahwa pelatihan pembuatan portofolio digital berhasil meningkatkan daya saing mahasiswa di dunia kerja dan menunjukkan hasil yang baik dalam pembuatan portofolio digital. (Kahirul et al., 2025).

Diperlukan sebuah inovasi agar karya siswa dapat terdokumentasi secara sistematis dan professional. Kajian inovasi pembelajaran di pendidikan vokasi menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya memperkaya sumber belajar tetapi juga dapat merubah cara mendokumentasikan karya dan menampilkan kompetensi siswa. Di bidang busana saat ini, integrasi teknologi sudah mulai diterapkan dalam berbagai proses mulai dari desain digital, pembuatan pola digital, serta otomasi proses produksi busana. Hal tersebut menjadi tuntutan industri fashion, sehingga pembelajaran juga harus bisa relevan dengan kebutuhan industri.

Telah tersedia berbagai platform digital yang dapat digunakan untuk membuat maupun mempublikasikan karya baik berbasis website maupun mobile app seperti *Pinterest.com*, *Dribbble.com*, *Behance.net*, *DevianArt.com*, *Artstation*, *Kreavi.com* bahkan aplikasi berbasis sosial media seperti Instagram dapat digunakan untuk mempublikasikan karya seni seseorang pekerja kreatif. Behance.net merupakan situs portofolio *online* yang terbesar dan sangat sesuai untuk orang yang memiliki *passion* di bidang desain yang juga tersedia dalam bentuk Mobile App versi Android. Pengguna bisa mendaftar dengan gratis di situs tersebut, orang lain bisa melihat, memberikan komentar dan mengapresiasi karya. Situs ini digunakan oleh pekerja kreatif dan perusahaan yang menginginkan jasa seorang pekerja kreatif. Behance.net merupakan aplikasi yang disediakan oleh Adobe. Namun karya yang di post di situs ini tidak harus karya yang dihasilkan dari aplikasi Adobe. Sehingga, behance dirasa akan mudah digunakan oleh siswa meski memiliki keterbatasan perangkat hanya memiliki HP Androin sebagai sarana belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan inovasi untuk medokumentasikan karya siswa secara sistematis, profesional serta dapat merepresentasikan kompetensi individu siswa yaitu dengan menerapkan **Aplikasi Behance sebagai Portofolio Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pilihan Fashion Industry**. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan pengalaman siswa dalam menggunakan Behance sebagai Portofolio Digital dan mendeskripsikan tingkat kualitas hasil karya siswa dari sisi originalitas karya yang diukur melalui self-assessment. Indikator originalitas yang dikaji meliputi keaslian ide dan konsep, keunikan desain, pemanfaatan elemen desain, serta proses pembuatan karya mulai dari perancangan digital hingga produk busana industri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi

terhadap pengembangan model pembelajaran di Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana berbasis teknologi digital yang lebih selaras dengan kebutuhan industri kreatif dan profil lulusan SMK yang siap kerja maupun studi lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Aplikasi Behance sebagai Portofolio Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pilihan Fashion Industry” ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena bertujuan mendeskripsikan tingkat kualitas karya siswa diukur dari aspek originalitas karya dan mendeskripsikan pengalaman siswa menggunakan Behance dalam bentuk data angka (skor dan persentase) tanpa melakukan uji perbandingan antar kelompok. Pendekatan deskriptif kuantitatif tepat digunakan ketika peneliti ingin memotret kondisi atau profil variabel tertentu pada satu kelompok subjek melalui pengukuran terstandar.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mengikuti mata Pelajaran pilihan Fashion Industry di Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 5 Malang, yaitu sebanyak 26 siswa. Sampel penelitian menggunakan Teknik sampel jenuh dimana seluruh populasi merupakan responden dari penelitian ini.

Variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah tentang Originalitas Karya yang termasuk ke dalam aspek Kualitas Karya. Originalitas karya menjadi penekanan dalam penelitian ini dikarenakan banyaknya proses kreatif yang dilakukan siswa dan memanfaatkan teknologi dan internet dalam pencarian inspirasi atau benchmark serta proses pembuatan desain motif tekstil. Hal tersebut memberikan pembelajaran kepada siswa agar membuat karya yang berkualitas dan tidak plagiasi dari karya orang lain yang hanya merubah satu aspek saja misalnya hanya merubah warna namun bentuk dan teksturnya sama. Indikator pada variabel ini terdiri dari: 1) Keaslian ide atau konsep, seberapa jauh ide desain tidak sekedar menyalin dari referensi yang ada, tetapi harus mencerminkan ide pribadi siswa; 2) Keunikan desain, seberapa berbeda tampilan desain, detil, bentuk disbanding karya lain yang sudah ada; 3) Elemen desain, berupa penggunaan garis, bentuk, warna, tesktur dan proporsi secara tepat dan estetik sesuai jenis busana yang akan dibuat; 4) Proses pembuatan karya, yang dimulai dari tahap sketsa desain, desain digital motif tekstil, serta kemandirian dalam pembuatan karya.

Pada variabel pengalaman menggunakan aplikasi Behance sebagai portofolio Digital diukur dengan beberapa indicator sebagai berikut: 1) Kemudahan penggunaan Dimana mencakup kemudahan dalam membuat akun, mengunggah karya serat emngatur tampilan; 2) manfaat untuk dokumentasi karya dan presentasi karya; 3) dampak terhadap motivasi berkarya dan kesadaran menjaga originalitas; 4) persepsi visibilitas karya yaitu kesempatan dilihat oleh Guru lain, teman lain di luar jurusan busana dan pihak eksternal seperti Industri.

Variabel Originalitas karya ini menggunakan instrument dengan konsep skor *self-assessment* terhadap karya yang dibuat dan dipublikasikan melalui Behance. *Self-assessment* digunakan sebagai instrument untuk menguji integritas siswa dalam pembuatan karya serat dapat menilai sendiri sejauh mana kemampuan siswa dalam membuat desain atau karya yang berbeda dari referensi. *Self-assessment* ini menggunakan Skala *Guttman* dengan skor 0 – 1. Interpretasi Skor 1 = Ya sedangkan skor 0 = tidak. Pengukuran dengan skala *Guttman* ini digunakan oleh peneliti karena ingin memperoleh gambaran sikap atau perilaku secara jelas dan tegas tanpa opsi netral. Variabel Pengalaman penggunaan aplikasi behance diukur dengan skala Likert dengan skor 1 – 4 dengan interpretasi skor 1 = Sangat Tidak Setuju, Skor 2 =

Tidak Setuju, Skor 3 = Setuju, skor 4 = Sangat Setuju. Skala Likert digunakan untuk mengukur variabel ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui persepsi siswa pada aspek kemudahan, manfaat, motivasi, dan visibilitas.

Prosedur penelitian ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, pengumpulan dan pengolahan data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal dan Wawancara dengan siswa. Berikutnya memberikan wawasan kepada siswa tentang portfolio digital dan penggunaan aplikasi Behance. Tahap pelaksanaan disini merupakan proses yang memerlukan waktu yang cukup lama yaitu sekitar 6 minggu karena meliputi proses penyusunan konsep desain motif tekstil siswa hingga pembuatan desain motif tekstil. Setelah kosep karya dan desain motif tekstil jadi, karya siap diunggah di aplikasi Behance. Berikutnya adalah tahap Pengumpulan data yaitu siswa mengisi instrument *self-assessment* dan angket pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi Behance sebagai portofolio digital pada mata pelajaran pilihan *fashion industry*. Tahap terakhir adalah pengolahan data dari *self-assessment* dan angket pengalaman siswa menggunakan Spreadsheet.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif untuk masing-masing variabel. Data **originalitas karya** (Variabel 1) diperoleh melalui instrumen *self-assessment* berbasis skala Guttman dengan respon dikotomis (misalnya “ya” dan “tidak”) yang merepresentasikan sikap atau perilaku siswa dalam proses pembuatan karya. Instrumen *self-assessment* ini diisi oleh siswa untuk menilai dirinya sendiri terhadap originalitas karya desain motif tekstil yang telah dibuat. Data tersebut terlebih dahulu dikodekan menjadi skor 1 untuk jawaban positif dan 0 untuk jawaban negatif, kemudian dihitung jumlah dan persentasenya pada setiap indikator (keaslian ide, keunikan desain, elemen desain, dan proses pembuatan karya). Persentase ini dapat diinterpretasikan dalam kategori tertentu (misalnya rendah, sedang, tinggi) untuk menggambarkan profil originalitas karya siswa secara komprehensif.

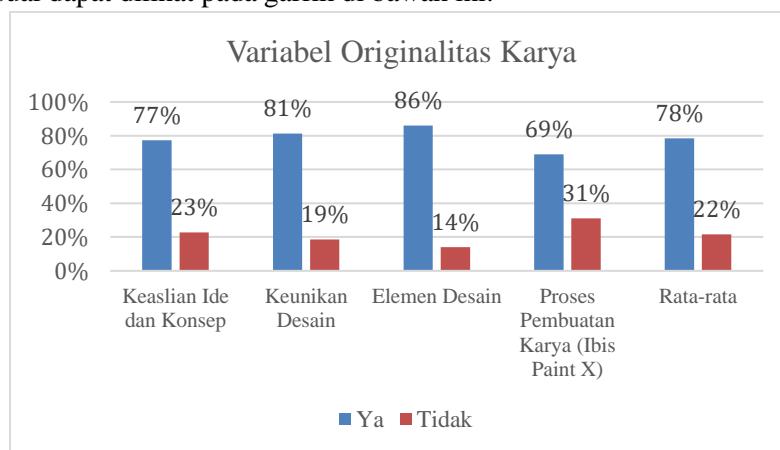
Sementara itu, data **pengalaman siswa menggunakan Behance** (Variabel 2) dianalisis menggunakan statistik deskriptif terhadap skor angket berskala Likert 1–4. Setiap butir pernyataan yang merepresentasikan aspek kemudahan penggunaan, manfaat, motivasi, dan visibilitas karya diberi skor dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 4 (sangat setuju), kemudian dihitung nilai rata-rata, persentase, dan kategori tanggapan responden untuk tiap butir maupun tiap aspek. Hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel dan/atau diagram sehingga dapat menunjukkan kecenderungan umum pengalaman siswa (misalnya sangat positif, positif, cukup, kurang) terhadap penggunaan Behance sebagai portofolio digital.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Malang, dengan melibatkan responden 26 siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana yang memilih Mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry*. Terdapat dua instrumen yang diisi oleh responden, yaitu *self-assessment* dengan skala Guttman untuk mengukur tingkat originalitas karya siswa dalam membuat karya desain motif tekstil dan angket dengan skala likert dengan skor 1-4 dengan rentang kategori sangat tidak setuju – sangat setuju untuk mengukur pengalaman siswa dalam menerapkan aplikasi behance sebagai portofolio digital siswa pada mata pelajaran pilihan *fashion industry*.

A. Hasil Originalitas Karya Siswa

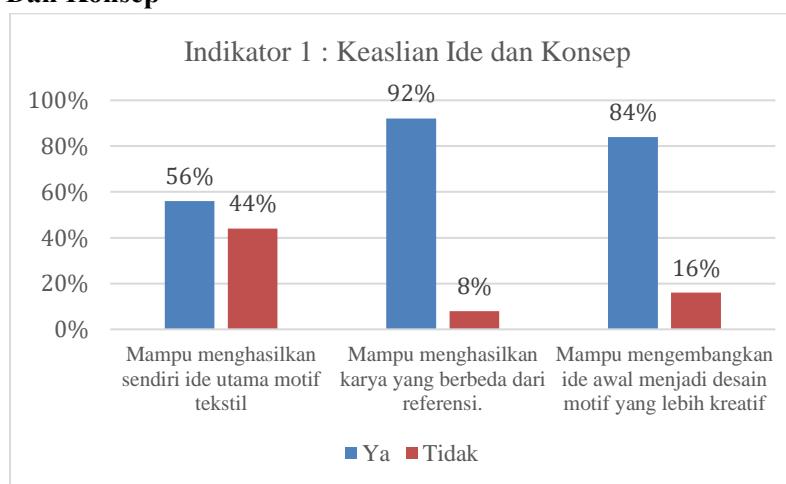
Berdasarkan hasil perolehan data pada instrument *self-assessment* untuk mengukur tingkat originalitas karya menggunakan skala Guttman dan interpretasinya dibagi menjadi kategori empat tingkat yaitu 75–100% = sangat tinggi, 50–75% = cukup tinggi, 25–50% = rendah, 0–25% = sangat rendah. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa originalitas siswa berada pada katogori tinggi yaitu ditunjukkan rata-rata dari keempat indikator bahwa 78% siswa menjawab “Ya” dan 22% siswa menjawab “Tidak”. Pada indikator keaslian ide dan konsep berada pada kategori tinggi yaitu 77% menjawab “Ya” dan 23% siswa menjawab “Tidak”. Indikator Keunikan desain berada pada kategori tinggi dengan hasil 81% siswa menjawab “Ya” dan 19% siswa menjawab “Tidak”. Indikator Elemen desain berada pada kategori tinggi dengan hasil 86% siswa menjawab “Ya” dan 14% siswa menjawab “Tidak” Dimana indikator ini menjadi capaian yang paling tinggi dari keempat indicator yang diukur. Indikator Proses pembuatan Karya dengan Ibis Paint X memperoleh capaian paling rendah dari keempat indicator yang diukur meski masih masuk dalam kategori tinggi yaitu 69% siswa menjawab “Ya” dan 31% siswa menjawab “Tidak” pada indicator tersebut. Secara visual dapat dilihat pada garfik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Perolehan Data pada Variabel Originalitas Karya

Berikut adalah pembahasan secara rinci di setiap indikator untuk variabel Originalitas Karya:

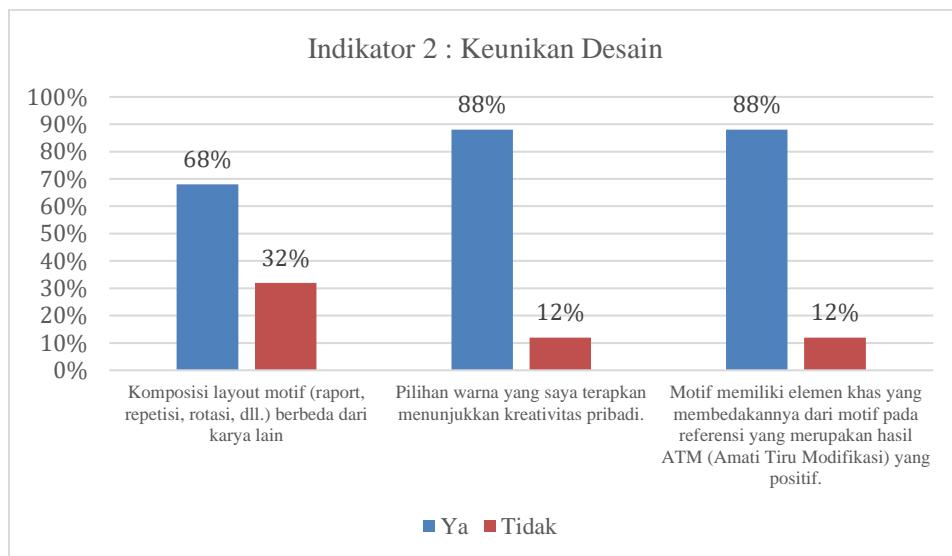
1. Keaslian Ide Dan Konsep



Gambar 2. Grafik Hasil Perolehan Data pada Indikator Keaslian Ide dan Konsep

Indikator keaslian ide dan konsep ini memiliki capaian tertinggi pada sub indikator mampu menghasilkan karya yang berbeda dari referensi yaitu 92% siswa menjawab “Ya” dimana hasil tersebut termasuk pada kategori capaian Sangat Tinggi. Pada sub indikator kemampuan untuk mengembangkan ide awal menjadi desain motif yang lebih kreatif memperoleh capaian pada kategori Sangat Tinggi 84% siswa menjawab “ya” dan 16% siswa menjawab “Tidak”. Pada indikator mampu menghasilkan sendiri ide utama motif tekstil ini memperoleh capaian paling rendah meskipun masukm ke kategori tinggi yaitu 56% siswa menjawab “ya” dan 44% siswa menjawab “tidak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa sudah mampu menghasilkan karya yang berbeda dari referensi, pengembangan ide masih perlu didampingi agar dapat menghasilkan ide yang kreatif dan berbeda dari yang sudah ada. Sedangkan pada kemampuan siswa dalam menggali ide dan konsep desain perlu didampingi oleh Guru lagi agar siswa dapat membuat konsep desain yang matang sebelum menuju ke proses produksi karya.

2. Keunikan Desain

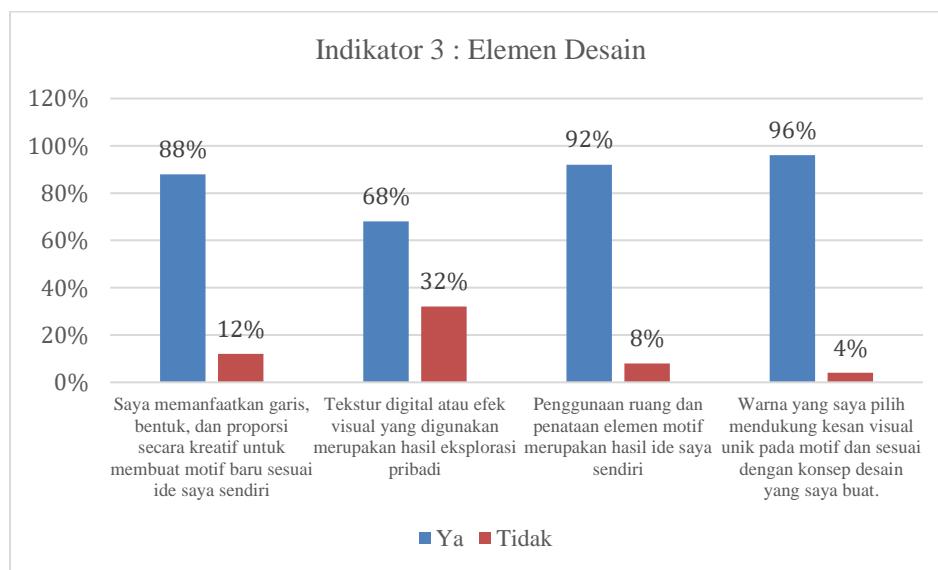


Gambar 3. Grafik Hasil Perolehan Data pada Indikator Keunikan Desain

Sub indikator motif memiliki elemen khas yang membedakan dari motif referensi dan sub indikator pemilihan warna menunjukkan kreativitas pribadi meraih capaian dengan kategori sangat tinggi dari ketiga indikator yaitu 88% siswa menjawab “Ya” dan 12% siswa menjawab “tidak”. Sedangkan pada indikator komposisi layout motif memperoleh capaian paling rendah meski termasuk pada kategori Tinggi yaitu 68% siswa menjawab “ya” dan 32% siswa menjawab “Tidak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa merasa mampu menghasilkan karya dengan menerapkan pilihan warna yang menunjukkan kreativitas pribadi dan memiliki elemen khas yang berbeda dari referensi. Sedangkan pada sub indikator komposisi layout motif masih perlu ditingkatkan untuk beberapa siswa agar dapat membuat komposisi layout motif yang berbeda dari referensi. Pada hal ini, bimbingan dan arahan guru terkait pengetahuan untuk ragam penataan motif perlu dikuatkan lagi.

3. Elemen Desain

Sub indikator warna yang dipilih mendukung kesan visual pada motif dan sesuai dengan konsep desain yang dibuat dan sub indikator penggunaan ruang dan penataan elemen motif merupakan hasil ide pribadi siswa memperoleh capaian yang sangat tinggi yaitu secara berturut-turut memperoleh 96% dan 92% siswa menjawab “Ya” dan hanya Sebagian kecil siswa yang menyatakan tidak. Pada sub indikator siswa memanfaatkan garis, bentuk, dan proporsi secara kreatif untuk membuat motif baru sesuai ide siswa pribadi memperoleh capaian pada kategori sangat tinggi yaitu 88% siswa menjawab “ya” dan 12% siswa menjawab “tidak”. Perolehan capaian terendah diperoleh sub indikator tekstur digital atau efek visual yang digunakan merupakan hasil eksplorasi pribadi memperoleh capaian terendah meski masih masuk pada kategori tinggi yaitu 68% siswa menjawab “ya” dan 32% siswa menjawab “tidak”.



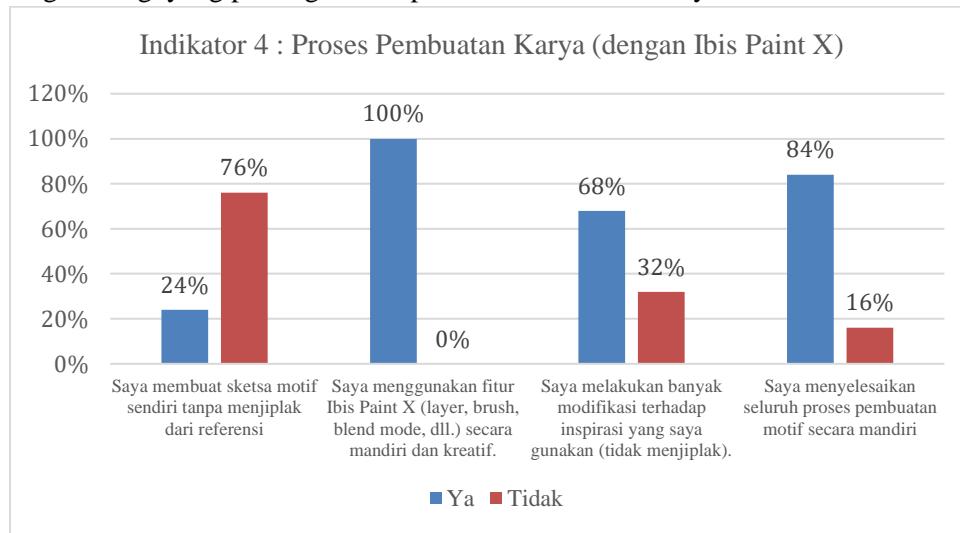
Gambar 4. Grafik Hasil Perolehan Data pada Indikator Elemen Desain

Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada indikator elemen desain siswa merasa sudah memiliki kemampuan dengan kategori sangat tinggi untuk melakukan penataan ruang dan elemen motif serta memilih warna yang mendukung kesan visual motif dan sesuai dengan konsep desain. Siswa juga merasa sudah mampu untuk memanfaatkan garis, bentuk, dan proporsi secara kreatif untuk membuat motif baru sesuai dengan ide pribadi siswa. Namun Sebagian kecil siswa masih perlu bimbingan lebih dari guru untuk eksplorasi elemen garis, bentuk dan proporsi elemen motif ini. Sedangkan pada sub indikator yang masih memerlukan perhatian dari guru adalah eksplorasi tekstur dan efek visual masih memerlukan pengetahuan, keterampilan serta eksplorasi agar siswa banyak mendapatkan referensi dan wawasannya lebih terbuka lagi dalam membuat desain motif tekstil.

4. Proses Pembuatan Karya dengan Ibis Paint X

Sub indikator menggunakan fitur di Ibis Paint X secara mandiri dan kreatif menunjukkan hasil bahwa seluruh siswa (100%) sudah mampu menggunakan aplikasi Ibis Paint X secara mandiri. Kemampuan siswa yang memperoleh capaian dengan kategori sangat tinggi diperoleh sub indikator siswa menyelesaikan

seluruh proses pembuatan motif secara mandiri 84% siswa menjawab "ya" dan 16% menjawab "tidak". Sub indikator siswa melakukan banyak modifikasi terhadap inspirasi yang digunakan memperoleh capaian dengan kategori tinggi 68% siswa menjawab "ya" dan 32% siswa menjawab "tidak". Sub indikator yang perlu mendapat perhatian khusus adalah sub indikator siswa membuat motif sendiri tanpa menjiplak dari referensi hanya 24% siswa menjawab "ya" dan 76% siswa menjawab "tidak". Hal ini perlu penguatan lebih dari guru pada keterampilan membuat sketsa langsung secara digital sehingga tidak perlu menjiplak dari objek yang sudah ada. Namun proses sketsa ini beberapa orang juga bisa membuat sketsa desain baru secara manual kemudian ditugaskan secara digital dengan cara menjiplak di aplikasi Ibis Paint X. Hal ini tidak menjadi masalah yang berarti karena memang cara dalam membuat sketsa sesuai dengan kenyamanan individu masing-masing, yang penting adalah pada hasil akhir desainnya.



Gambar 5. Grafik Hasil Perolehan Data pada Indikator Proses Pembuatan Karya dengan Ibis Paint X

Berdasarkan analisis data variabel originalitas karya dapat disimpulkan bahwa melalui sub indikator keaslian ide dan konsep, keunikan desain, serta elemen desain termasuk kategori **sangat tinggi**, sedangkan proses pembuatan berada pada kategori **tinggi**, namun ada pada sub indikatornya yang memerlukan perhatian yaitu pada pembuatan sketsa tanpa menjiplak. Namun hal tersebut tidak memberikan pengaruh buruk yang signifikan karena tergantung dari kebiasaan seseorang dalam membuat desain. Hal tersebut juga masih bisa dilatih dan dibiasakan ketika membuat desain secara digital maka sketsanya juga dibuat secara digital. Capaian dari semua indikator dari variabel originalitas karya dapat diartikan bahwa penggunaan Behance dalam pembelajaran mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry* tampak mendukung penguatan orisinalitas dari sisi tampilan dan pengolahan unsur desain, tetapi masih perlu diikuti dengan pendampingan lebih intensif pada manajemen proses kreatif seperti pembuatan konsep desain motif tekstil dan pembuatan motif tekstil secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X agar alur pembuatan karya terdokumentasi secara lebih runtut dan profesional di portofolio digital siswa.

Hasil Pengalaman Siswa Menerapkan Behance

Data pada variabel Pengalaman Siswa dalam Menerapkan Behance sebagai Portofolio Digital menunjukkan kecenderungan umum pengalaman yang positif. Nilai rata-rata keseluruhan adalah

3,03 (kategori “Setuju”) dapat dilihat dari tabel di bawah ini untuk rata-rata skor yang diperoleh. Indikator tertinggi dicapai oleh Persepsi siswa yaitu 3,29 dengan kategori sangat setuju sedangkan indikator terendah dimiliki oleh indikator kendala yang dihadapi saat menerapkan behance sebagai portofolio digital. Secara detail, rata-rata skor perolehan analisis data di setiap indikator ditampilkan pada table berikut.

Tabel 1. Rata-rata Skor dalam pengalaman Menerapkan Behance sebagai portofolio

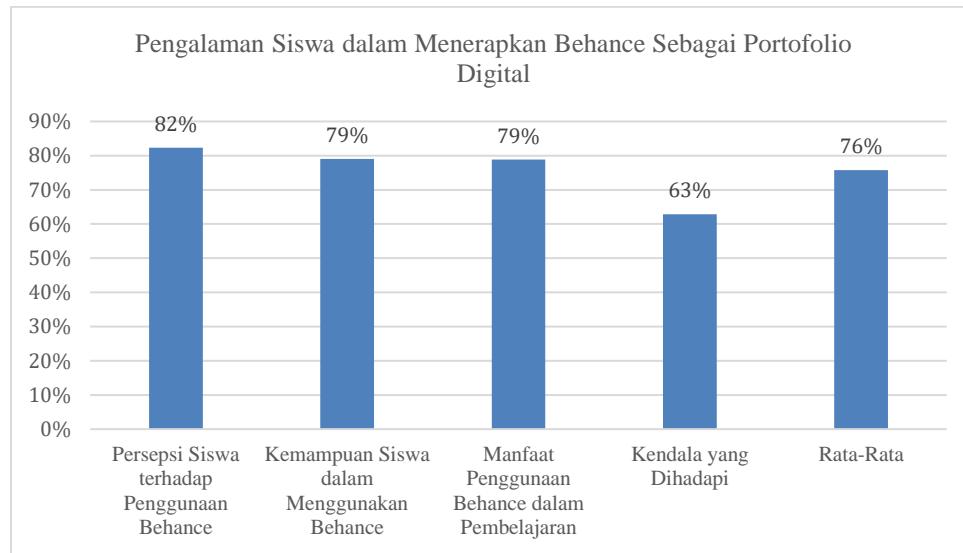
No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Behance	3,29	Sangat Setuju
2	Kemampuan Siswa dalam Menggunakan Behance	3,16	Setuju
3	Manfaat Penggunaan Behance dalam Pembelajaran	3,15	Setuju
4	Kendala yang Dihadapi	2,51	Setuju
	Rata-Rata	3,03	Setuju

Perolehan skor setiap indikator dibuat indeks % untuk memudahkan interpretasi data. Kemudian membuat interval data dan menentukan kategori yang sesuai untuk variabel Pengalaman siswa menerapkan aplikasi Behance. Berikut adalah table representasi indeks % variabel pengalaman siswa menerapkan Behance sebagai portofolio Digital.

Tabel 2. Tabel Representasi Indeks Variabel Pengalaman Siswa Menerapkan Behance sebagai Portofolio Digital

No.	Indeks %	Kategori	Representasi
1	0 - 20%	Sangat Tidak Positif	Pengalaman sangat buruk
2	>20 – 40%	Kurang Positif	Banyak aspek yang belum dipenuhi
3	>40 – 60 %	Cukup Positif	Pengalaman sedang, ada hal yang disukai dan kurang
4	>60 – 80%	Positif	Pengalaman baik
5	>80 - 100%	Sangat Positif	Pengalaman sangat baik

Pada grafik di bawah ini dapat digambarkan indeks persentase perolehan variabel pengalaman siswa menerapkan Behance di setiap indikator. Rata-rata perolehan indeks 76% yang diinterpretasikan sebagai pengalaman siswa yang positif terhadap penggunaan Behance dalam pembelajaran *Fashion Industry*. Secara spesifik disetiap indikator ditampilkan di grafik di bawah ini.



Gambar 6. Grafik Hasil Indeks pada Variabel Pengalaman Siswa Menerapkan Behance sebagai Portofolio Digital

Pada indikator Persepsi siswa terhadap penggunaan Behance, diperoleh mean 3,29 dan termasuk kategori “Sangat Setuju”. Sub Indikator yang diukur antara lain siswa mengetahui Behance sebagai aplikasi portofolio digital, Behance membantu siswa untuk menampilkan karya hasil pembelajaran mata pelajaran pilihan *fashion industry* siswa secara lebih *professional*, Behance mudah digunakan untuk mengunggah foto dan deskripsi karya, tampilan Behance membuat karya siswa terlihat lebih menarik, dan menggunakan Behance membuat siswa lebih percaya diri menampilkan karya di bidang *fashion*. Perolehan skor 3,29 tersebut termasuk ke dalam kategori paling tinggi diantara indikator lainnya sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki sikap yang sangat positif terhadap Behance sebagai platform portofolio digital. Siswa memandang Behance layak dan relevan digunakan dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di bidang Seni dan Ekonomi Kreatif seperti Desain dan Produksi Busana.

Indikator Kemampuan siswa dalam menggunakan Behance memperoleh mean 3,16 (kategori “Setuju”), yang menunjukkan bahwa secara umum siswa merasa mampu untuk menggunakan Behance sebagai aplikasi portofolio digital mulai dari mengakses website atau menginstall aplikasi di Android smartphone, membuat akun, mengunggah karya, mengatur tampilan, dan berteman dengan pengguna lain. Pada indikator ini diperoleh indeks 79% yaitu pada kategori positif, sehingga dapat direpresentasikan bahwa siswa memiliki pengalaman yang baik pada indikator ini.

Indikator Manfaat penggunaan Behance dalam pembelajaran juga berada pada mean 3,15 yaitu pada kategori setuju. Hal tersebut menandakan bahwa siswa merasakan manfaat Behance untuk mendokumentasikan proses dan hasil karya, mempresentasikan proyek, dan mendukung kegiatan belajar, namun ruang peningkatan tetap ada untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, misalnya dalam memperoleh umpan balik atau tanggapan dari eksternal. Pada indikator ini memperoleh indeks sebesar 79% yaitu pada kategori positif, sehingga dapat direpresentasikan bahwa siswa memiliki pengalaman yang baik pada indikator manfaat penggunaan behance dalam pembelajaran.

Sementara itu, indikator kendala yang dihadapi memiliki mean 2,51 yang masih termasuk kategori “Setuju” dengan indeks sebesar 63% yang termasuk pada kategori positif. Meski demikian, capaian ini

merupakan capaian terendah dari keempat indikator yang diukur dalam variabel pengalaman siswa dalam menerapkan aplikasi Behance sebagai Portofolio digital sehingga secara interpretatif tetap digolongkan sebagai pengalaman yang positif, tetapi nilainya paling rendah dibanding indikator lain. Hal tersebut menandakan bahwa siswa masih merasakan beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, atau adaptasi awal dengan platform, meskipun kendala tersebut tidak sampai membuat pengalaman menjadi negatif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kombinasi nilai mean per indikator indeks persen tiap indikator menjelaskan bahwa penerapan Behance sebagai portofolio digital diterima dengan baik oleh siswa. Mereka sangat menyetujui penggunaan Behance, merasa cukup mampu menggunakannya, dan merasakan manfaatnya dalam pembelajaran, dengan beberapa kendala teknis maupun praktis yang perlu dipertimbangkan sebagai bahan perbaikan implementasi di kesempatan lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang “Aplikasi Behance sebagai Portofolio Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pilihan *Fashion Industry*” menunjukkan bahwa originalitas karya siswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi pada sebagian besar indikator. Keaslian ide dan konsep, keunikan desain, serta elemen desain memperoleh persentase respon “Ya” antara 77–86%, yang menandakan bahwa siswa mampu menghasilkan desain motif tekstil yang berbeda dan kreatif, bukan sekadar meniru referensi yang ada. Proses pembuatan karya digital melalui Ibis Paint X berada pada kategori cukup tinggi, menunjukkan bahwa proses kreatif siswa sudah dilalui sesuai prosedur namun masih ada sebagian siswa yang merasa prosesnya belum sepenuhnya maksimal dan konsisten sesuai dengan konsep desain yang dibuat di awal. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Behance sebagai media portofolio digital berkontribusi positif terhadap pengembangan aspek visual dan orisinalitas karya siswa dalam pembelajaran vokasi.

Dari sisi pengalaman, rata-rata skor angket sebesar 3,03 dengan indeks sebesar 76% menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman yang positif terhadap penggunaan Behance sebagai portofolio digital. Persepsi siswa terhadap Behance sangat positif dengan indeks 82%, sedangkan kemampuan mengoperasikan Behance dan manfaatnya dalam pembelajaran berada pada kategori positif yaitu dengan perolehan indeks yang sama 79%, yang berarti platform ini dipandang mudah digunakan dan bermanfaat untuk dokumentasi serta presentasi karya. Meskipun demikian, masih terdapat kendala teknis dan praktis yang ditunjukkan dengan indeks 63% yang dapat diartikan kendala dari beberapa hal seperti keterbatasan perangkat, akses internet, dan adaptasi awal yang perlu diantisipasi. Oleh karena itu, penerapan Behance dinilai layak dilanjutkan dan dikembangkan dalam pembelajaran *Fashion Industry*, dengan rekomendasi penguatan pendampingan pada tahap proses kreatif dan dukungan infrastruktur TIK agar pemanfaatan portofolio digital dapat semakin optimal dalam menyiapkan siswa menghadapi kebutuhan industri kreatif dan studi lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Kahirul, Antoni, R., France Limbong, Y., Rolley Sitompul, J., & Monika Br Tarigan, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Portofolio Digital untuk Meningkatkan Daya Saing Mahasiswa di Dunia Kerja. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(02), 2025. <https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/pkm>
- BSKAP, K. R. I. (2024). *Panduan Penyelenggaraan Mata Pelajaran Pilihan di SMK/MAK*.
- Kepmendikbudristek No.56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihhan Pembelajaran (2022).
- Permendikdasmen No 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Permendikbudristek No 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (2025).
- Riadi, I., Umar, R., Muis, A., & Yunus, M. (n.d.). *DIGITALISASI PORTOFOLIO SISWA BERBASIS WEBSITE DI SMK INFORMATIKA WONOSOBO*. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/pengabdianbumir>
- Rusdiyana, E. (2025). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pilihan Fashion Industry*.