

## Membangun Personal Branding untuk Meningkatkan Peluang Karir di Bidang Kreatif bagi Siswa SMA

<sup>1</sup>\*Putu Winda Enjelina, <sup>2</sup> Ketut Widi Artawan, <sup>3</sup>I Putu Gede Windu Putradinata,  
<sup>4</sup> Divo Virya Antara, <sup>5</sup> Ni Kadek Meli Prasatia Sari

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Email: [windaenjelina07@gmail.com](mailto:windaenjelina07@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Di era digital yang pesat ini, individu memiliki kesempatan besar untuk mempromosikan diri dan membangun citra *online*. *Personal branding* menjadi kunci dalam membangun karir dan menonjolkan diri di dunia global (Imelda Putri Maharani & Mardiana 2024). Demikian pula, meningkatkan kemampuan siswa agar bermutu tinggi dan kompetitif memerlukan strategi yang tepat. Seperti siswa – siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara yang mengalami kendala untuk mengasah kemampuan pada bidang *personal branding* dan multimedia karena kurangnya sarana yang menunjang. Hal itu menunjukkan pentingnya *personal branding* dalam membedakan diri dan menciptakan *image* yang konsisten. Elemen kunci seperti desain, ilustrasi, dan multimedia berperan penting dalam menciptakan *personal branding* yang menarik (Shinta & Putri 2020a). Metode yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan alternatif dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode pelaksanaan yang kami terapkan meliputi pelatihan desain grafis dan pemaparan materi mengenai *personal branding*. *Output* yang dihasilkan berupa bertambahnya wawasan siswa – siswi mengenai *personal branding* dan membuat desain sederhana. Edukasi dan pelatihan tentang *personal branding*, termasuk dalam desain ilustrasi, sangat esensial untuk meningkatkan efektivitas *personal branding* siswa.

**Kata kunci:** Era digital, *Personal branding*, Desain

### ABSTRACT

*In this rapidly advancing digital era, individuals have a great opportunity to promote themselves and build an online image. Personal branding is key to building a career and standing out in the global landscape (Imelda Putri Maharani & Mardiana, 2024). Similarly, improving students' abilities to be high-quality and competitive requires the right strategy. Students at SMA Negeri 2 Kuta Utara, for example, face challenges in honing skills in personal branding and multimedia due to a lack of supporting facilities. This highlights the importance of personal branding in differentiating oneself and creating a consistent image. Key elements such as design, illustration, and multimedia play an important role in creating attractive personal branding (Shinta & Putri, 2020a). The methods used in this activity provide an alternative approach to science and technology. The implementation method we applied includes graphic design training and presentations on personal branding. The output includes increased student awareness of personal branding and the ability to create simple designs. Education and training on personal branding, including illustration design, are essential to enhance the effectiveness of students' personal branding.*

**Keywords:** Digital era, *Personal branding*, Design

## PENDAHULUAN

Dalam konteks era globalisasi yang dipacu oleh kemajuan teknologi, akses terhadap informasi dari berbagai belahan dunia telah menjadi lebih mudah (Aeni Muharromah 2023). Banyak orang saat ini berjuang untuk mendefinisikan merek pribadi nya sendiri dan menghadirkan citra yang konsisten kepada dunia. dengan memiliki banyak minat, keterampilan, dan kepribadian yang ingin mereka tunjukkan, tetapi tidak yakin bagaimana melakukannya dengan cara yang kohesif dan efektif. Akibatnya, membuat tiap individu berjuang untuk menonjol dan membuat kesan yang abadi dalam kehidupan pribadi dan profesional. Selain itu, sifat pasar kerja saat ini yang bergerak cepat dan terus berubah berarti bahwa individu harus dapat beradaptasi dan mengembangkan merek pribadi mereka agar tetap relevan dan kompetitif. Ini bisa menjadi tantangan bagi mereka yang tidak meluangkan waktu untuk memikirkan secara mendalam tentang siapa diri mereka, apa yang mereka perjuangkan, dan apa yang membuat mereka unik. Personal Branding dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan seseorang dalam menciptakan sebuah personal brand (Anif Syaifudin, Komunikasi & Selamat Sri Kendal no date). Personal branding dapat diartikan juga sebuah proses saat seseorang mempromosikan dirinya atau profesinya sebagai sebuah brand (merek), dengan cara mempromosikan dirinya kepada khalayak dengan rapi dan mampu membuat kesan kepada audiens dengan aktif (Shinta & Putri 2020b). Hal ini sangat penting bagi mereka yang ingin membangun citra dan reputasi yang positif di masyarakat. Dalam era digital saat ini, Personal branding juga dapat kita pahami sebagai sebuah konsep pemasaran yang mempunyai korelasi positif terhadap berbagai strategi yang diadopsi oleh individu untuk mempromosikan dirinya (Anif Syaifudin et al. 2020), melalui personal branding, seseorang bisa memperkenalkan diri dan

mempresentasikan kualitas dan keahlian yang dimilikinya (Yusanda, Darmastuti & Huwae 2021). Dalam membangun personal branding, kreativitas, keunikan, dan kualitas desain, ilustrasi, dan multimedia adalah faktor penting yang bisa membantu seseorang mempresentasikan diri dan keahlian yang dimilikinya secara lebih menarik dan efektif. Dengan memperhatikan dan memaksimalkan komponen-komponen tersebut, merupakan hal sangat penting bagi siapa saja yang ingin membangun Personal branding yang kuat dan memukau. Desain merupakan salah satu komponen utama dalam personal branding (Alam & Haikal 2024), memiliki desain yang menarik serta kreatif dapat membantu seseorang membuat kesan positif dan membedakan dirinya dari orang lain,. Ilustrasi yang kreatif dan unik dapat membantu seseorang untuk membuat kesan yang menonjol dan membedakan dirinya dari orang lain. Multimedia juga bisa menjadi alat yang efektif dalam personal branding (Shinta & Putri 2020c). Melalui multimedia, seseorang bisa mempresentasikan diri dan keahlian yang dimilikinya dengan lebih menarik dan interaktif. Multimedia juga bisa membantu seseorang membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain dan memperkuat reputasi dan citra yang dimilikinya. Di era teknologi sekarang ini, banyak perubahan yang mendorong kreativitas setiap orang, contohnya adalah siswa sekolah menengah yang ingin mengembangkan keterampilan desain. Rata – rata sekolah menengah atas (SMA) tidak mempelajari desain secara menyeluruh atau mungkin tidak sama sekali mempelajari desain, dan sangat sulit bagi siswa yang ingin mempelajari keterampilan desain tersebut. Siswa yang tertarik mendalami desain bisa mencoba mempelajari dengan mencoba software khusus untuk desain dan ilustrasi, salah satu contohnya yakni Photoshop (Fitri et al. 2023). Dalam pengabdian masyarakat kali ini menitikberatkan kepada siswa sekolah menengah atas (SMA) khususnya siswa kelas 11 dan 12, anggota OSIS dan peserta ekstrakurikuler multimedia, terkait

dengan perlunya edukasi mengenai Personal branding serta pelatihan dalam penggunaan aplikasi Photoshop serta pelatihan desain ilustrasi. SMA Negeri 2 Kuta Utara atau yang populer dikenal dengan Dwismantara adalah sekolah negeri yang terletak di Jalan Raya Kerobokan No.11, Kerobokan Kaja, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali. Sekolah yang berdiri pada tanggal 03 September 2021 ini memiliki tenaga pendidik berjumlah 25 orang, memiliki 2 jurusan dengan jumlah total siswa siswi sebanyak 573 orang. Sekolah ini memiliki salah satu ekstrakurikuler yang dapat menjadi wadah bagi para siswa siswinya yang memiliki minat dan bakat dibidang multimedia untuk mengembangkan skill dalam bidang desain. Masalah yang ditemukan pada siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara adalah terkait dengan masih minimnya sarana untuk menunjang keberlangsungan kegiatan berbasis IT atau multimedia, begitu pula dengan pengetahuan para siswa dalam 3 Personal branding dan juga tinggi nya minat siswa dalam mempelajari ilmu desain ilustrasi. Setelah menemukan masalah yang dihadapi oleh siswa – siswi , UKM Multimedia akan mengadakan sosialisasi terhadap siswa mengenai Personal branding serta memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Photoshop yang akan ditujukan bagi para siswa siswi kelas 11/12, anggota OSIS, dan yang mengikuti ekstrakurikuler multimedia di SMA Negeri 2 Kuta Utara guna meningkatkan kualitas dalam mengaplikasikan teknologi multimedia berupa Photoshop dan meningkatkan skill desain dalam mendesain ilustrasi.

### **RUMUSAN MASALAH**

Berikut ini adalah beberapa permasalahan yang ditemukan dalam analisis situasi di SMA Negeri 2 Kuta Utara:

1. Masih terdapat keterbatasan dalam pelatihan multimedia, terutama dalam hal ilustrasi desain.
2. Kurangnya pemahaman para siswa/i

kelas 11 maupun kelas 12, anggota OSIS dan peserta ekstrakurikuler multimedia mengenai pentingnya *personal branding* di era digital saat ini.

3. Belum dilaksanakan penerapan penggunaan aplikasi *Photoshop* bagi para siswa/i untuk memperkuat proses pembelajaran di bidang desain.

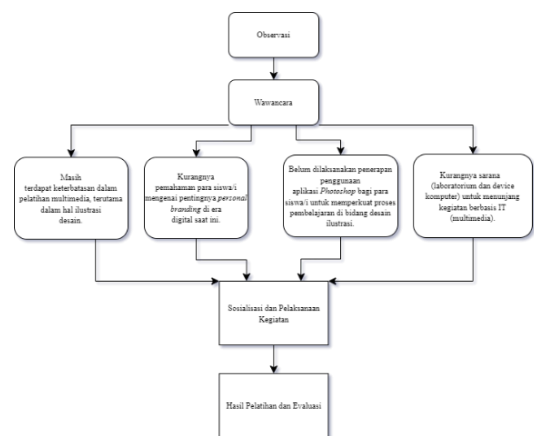
4. Kurangnya sarana (laboratorium dan *device* komputer) untuk menunjang keberlangsungan kegiatan berbasis IT (khususnya multimedia).

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Kurangnya pengetahuan dalam bidang teknologi terkini.	Menyelenggarakan sosialisasi untuk mitra dengan menyediakan materi berupa <i>Personal branding</i> dan pelatihan desain menggunakan aplikasi <i>Photoshop</i> .
2	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Kurangnya pemahaman para siswa/i mengenai pentingnya <i>personal branding</i> di era digital saat ini.	Memberikan edukasi berupa sosialisasi mengenai <i>personal branding</i> terhadap para siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai <i>personal branding</i> .
3	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Belum dilaksanakan penerapan penggunaan aplikasi <i>Photoshop</i> bagi para siswa/i untuk memperkuat proses pembelajaran di bidang desain ilustrasi.	Memberikan pelatihan dasar dalam penggunaan aplikasi <i>Photoshop</i> bagi para siswa serta pelatihan dalam membuat desain ilustrasi guna meningkatkan skill desain para siswa.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan alternatif dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode pelaksanaan yang kami terapkan meliputi pelatihan desain grafis (Maulana et al. 2022) dan pemaparan materi mengenai *personal branding*. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa SMA Negeri 2 Kuta Utara membuat desain dengan menggunakan aplikasi *Photoshop*, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas penggunaan teknologi multimedia *modern* dan agar mereka dapat menggunakan teknologi multimedia *modern*. Menggunakan karya desain grafis untuk menyampaikan informasi menarik yang dapat meningkatkan *personal branding* siswa SMA Negeri 2 Kuta Utara. Pada kegiatan ini, kami mengembangkan fase-fase kegiatan untuk menggambarkan setiap proses yang terjadi ketika melakukan kegiatan. Susunan kegiatan terkait ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

4	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	<p>Belum dilaksanakan penerapan penggunaan aplikasi <i>Photoshop</i> bagi para siswa/i untuk memperkuat proses pembelajaran di bidang desain ilustrasi. Kurangnya sarana (laboratorium dan <i>device</i> komputer) untuk menunjang kegiatan berbasis IT (multimedia).</p>	<p>Memberikan bantuan berupa <i>device</i> untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pelatihan desain ilustrasi pada kegiatan pengabdian masyarakat.</p>
---	--------------------------------	---	---

1. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan melakukan observasi, yang melibatkan kunjungan ke SMA Negeri 2 Kuta Utara untuk menganalisis situasi dan kondisi di sekolah tersebut.
2. Selanjutnya, dilakukan wawancara untuk memahami lebih dalam dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara dalam penggunaan teknologi multimedia.
3. Setelah wawancara, ditemukan empat permasalahan utama, yaitu keterbatasan pelatihan mengenai multimedia dalam hal ilustrasi desain, kurangnya pemahaman mengenai *personal branding*, belum dilakukannya penggunaan aplikasi *Photoshop*, dan kurangnya sarana laboratorium/*device* untuk menunjang kegiatan berbasis IT.
4. Sosialisasi dan pelaksanaan kegiatan, di mana dalam kegiatan ini diberikan pemahaman tentang multimedia dan *personal branding*, kemudian diadakan pelatihan desain menggunakan *Photoshop* yang berlangsung di aula SMA Negeri 2 Kuta Utara.
5. Hasil Pelatihan dan Evaluasi Pelatihan ini menghasilkan siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara yang mampu menciptakan karya desain grafis menggunakan *Photoshop* (Ayu Anggraeni et al. 2024). Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengukur keberhasilan pelatihan, yaitu dengan membandingkan kualitas desain sebelum pelatihan dengan desain baru yang lebih kreatif dan informatif yang dihasilkan setelah pelatihan selama pengabdian.

## PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dosen dan mahasiswa serta siswa – siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Beberapa kegiatan yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra meliputi pemberian sosialisasi mengenai *Personal branding* dan Multimedia. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memberikan pengetahuan yang mudah dipahami dan menarik dalam penyampaian materi. Selain itu, sosialisasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai *Personal branding* dan Multimedia melalui penyampaian informasi yang kreatif dan mudah dipahami. Suasana sosialisasi dapat dilihat pada *Gambar 3*.



Gambar 3. Sosialisasi mengenai pengetahuan multimedia.

Setelah kegiatan sosialisasi, acara dilanjutkan dengan pelatihan membuat desain grafis menggunakan aplikasi *Photoshop*, seperti yang terlihat pada *Gambar 4*.

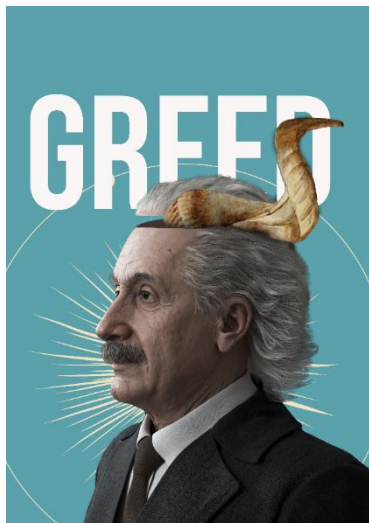


Gambar 4. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Photoshop*.

Melalui pelatihan desain grafis ini, siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam membuat desain grafis yang menarik menggunakan aplikasi *Photoshop*. Kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat dan pengetahuan baru tentang penggunaan *Photoshop*, serta pengalaman yang menyenangkan dengan belajar bersama untuk membuat desain yang kreatif dan menarik. Kegiatan pengabdian ini berjalan lancar berkat antusiasme siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Hal ini dapat dilihat saat pelatihan, di mana peserta membuat karya desain grafis dengan kreativitas mereka sendiri. Ketika peserta kebingungan dalam penggunaan aplikasi *Photoshop*, mereka langsung menanyakan kepada narasumber yang memberikan materi. Berikut hasil desain dari salah satu peserta pengabdian yang dapat dilihat pada *Gambar 5*.

Kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat dan pengetahuan baru mengenai penggunaan aplikasi *Photoshop* dan pengalaman yang menyenangkan dapat belajar bersama – sama membuat sebuah desain yang menarik serta kreatif.



Gambar 5. Hasil Karya Dari Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Photoshop*.

Keunggulan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 2 Kuta Utara ini dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai pentingnya *Personal branding* dan Multimedia *serta* meningkatkan *skill* desain para siswa secara kreatif dalam menggunakan aplikasi *Photoshop*. Kelemahan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 2 Kuta Utara ini adalah kurangnya *device* yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang pelatihan menggunakan *Photoshop*, tetapi semua kebutuhan *device* sudah ditangani oleh panitia yang meminjamkan *device* kepada siswa – siswi.

Kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terletak pada waktu pelaksanaan yang sangat dekat dengan keputusan pemilihan tanggal. Oleh karena itu, panitia harus bekerja ekstra untuk mempersiapkan kegiatan ini. Namun, semua kendala tersebut berhasil diatasi dengan baik, dan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara panitia dan mitra.

## SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan desain grafis telah terlaksana dengan baik, dengan peserta yang terdiri dari siswa-siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara. Kegiatan ini menghasilkan hasil yang memuaskan, di mana peserta berhasil menciptakan desain grafis yang kreatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan terima kasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali atas dukungan dan fasilitas yang diberikan kepada UKM Multimedia dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Pengurus UKM Multimedia ITB STIKOM Bali, Panitia Pengabdian Masyarakat UKM Multimedia ITB STIKOM Bali, para siswa dan siswi SMA Negeri 2 Kuta Utara, Kepala SMA Negeri 2 Kuta Utara, serta para Dosen ITB STIKOM Bali atas dukungan mereka.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni Muharromah, I., 2023, *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PERSONAL BRANDING*.
- Alam, T.Z. & Haikal, J., 2024, 'Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory', *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 15–26.
- Anif Syaifudin, A., Komunikasi, I. & Selamat Sri Kendal, U., 2020, 'MEMBANGUN PERSONAL BRANDING DAN KEMAMPUAN PUBLIC SPEAKING UNTUK PENGEMBANGAN KARIR MASA DEPAN PEMUDA'.
- Ayu Anggraeni, D., Husyen Ramadhan, F., Bening Pastika, P., Hernawan, Y. & Yuni Arini, F., 2024, 'Etika Desainer Grafis dalam Pemanfaatan Art-Generator Graphic Designer Ethics in Utilizing Art-Generator', *Journal of Computing Engineering, System and Science) e-ISSN*, 9(1), 251–262.
- Fitri, E., Putra, J.L., Raharjo, M. & Pangesti, W.E., 2023, 'PELATIHAN APLIKASI DESIGN PHOTOSHOP TERHADAP MEDIA KREATIF REMAJA MASJID BAITUL HALIM', *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(1), 1–7.
- Imelda Putri Maharani, R. & Mardiana, L., 2024, 'PEMBENTUKAN PERSONAL BRANDING @DILANJANIYAR\_2 DI MEDIA SOSIAL TIKTOK', *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 7(2), 157–166.
- Maulana, Y.I., Rosyidah, B., Eka, D., Indriani, D.E., Miftahul, S., Nganjuk, U., Pgri, S. & Madura, B., 2022, *Dedication: Journal of Community Service PEMBERDAYAAN UMKM MELALUI DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL*.
- Shinta, A. & Putri, K.Y.S., 2020a, 'Efektivitas Media Sosial Instagram Terhadap Personal Branding Bintang Emon Pada Pengguna Instagram'.
- Shinta, A. & Putri, K.Y.S., 2020b, 'Efektivitas Media Sosial Instagram Terhadap Personal Branding Bintang Emon Pada Pengguna Instagram'.
- Shinta, A. & Putri, K.Y.S., 2020c, 'Efektivitas Media Sosial Instagram Terhadap Personal Branding Bintang Emon Pada Pengguna Instagram'.
- Yusanda, A., Darmastuti, R. & Huwae, G.N., 2021, 'STRATEGI PERSONAL BRANDING MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (Analisis Isi pada Media Sosial Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana)', *Scriptura*, 11(1), 41–52.