

Literasi Teknologi Informasi Komunikasi Peserta Pelatihan Desain Grafis Balai Latihan Kerja Kota Pekalongan

Muchammad Chulailul Afda^{1*}, Monika Pretty Aprilia²

^{1*,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta,
Sleman, Indonesia

Email: ^{1*}muchammad.afda@students.amikom.ac.id, ²monika.aprilia@amikom.ac.id

Abstract

A graphic designer, in addition to having the abilities he has, should have several abilities such as a good attitude at work, sensitivity in solving problems, creativity and broad insight, responsibility, and literacy in Information and Communication Technology (ICT). Because with good ICT literacy, graphic designers will find it easy to get sources of information that increase competence in the design process and can make maximum use of technology. This study aims to see how ICT literacy knowledge in the graphic design field of Pekalongan Graphic Design BLK participants uses 7 elements belonging to the 21st Century ICT Literacy Model, namely defining, accessing, evaluating, managing, integrating, creating, and communicating. This study uses a qualitative approach. Data collection was carried out by conducting interviews and observations on three graphic design training participants at the Pekalongan City BLK. From the research that has been done, it can be concluded that one of the three participants of the Pekalongan City BLK training majoring in Graphic Design does not have one of the elements of ICT literacy, namely integrating. Also, in the design process, there are still some obstacles in the language of the tools, the internet, and devices such as laptops that suddenly crash and are full of memory.

Keywords: Literacy, Technology, Design

Abstrak

Seorang desainer grafis, selain memiliki kemampuan yang dimilikinya, hendaknya memiliki beberapa kemampuan seperti sikap yang baik dalam bekerja, mempunyai kepekaan dalam menyelesaikan permasalahan, kreativitas dan wawasan yang luas, bertanggungjawab, dan memiliki literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Karena dengan adanya literasi TIK yang baik, maka desainer grafis akan mudah untuk mendapatkan sumber-sumber informasi yang menjadikan kompetensi dalam proses mendesain meningkat dan dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengetahuan literasi TIK bidang desain grafis peserta BLK Desain Grafis Pekalongan menggunakan 7 elemen milik *21st Century ICT Literacy Model* yaitu *defining, accessing, evaluating, managing, integrating, creating, dan communicating*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi pada tiga orang peserta pelatihan desain grafis di BLK Kota Pekalongan. Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa satu dari tiga peserta pelatihan BLK Kota Pekalongan jurusan

Desain Grafis, tidak memiliki salah satu dari elemen literasi TIK yaitu *integrating*. Serta, dalam proses mendesain masih ditemui beberapa kendala dalam bahasa *tools*-nya, internet, serta *device* seperti laptop yang tiba-tiba eror dan penuhnya memori.

Kata kunci: Literasi, Teknologi, Desain

PENDAHULUAN

Seorang desainer grafis hendaknya mempunyai tiga hal yang harus dikuasai. Yang pertama adalah sikap saat bekerja atau *attitude*, karena *attitude* yang baik akan mencerminkan perusahaan atau *personal branding* yang dikelola. Misalnya, desainer grafis dapat menerima kritik dan masukan, menghargai waktu, menghormati rekan kerja, serta berkomitmen terhadap pekerjaan. Hal yang kedua desainer grafis memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepekaan. Seperti pengetahuan dan keterampilan tentang warna, huruf, unsur-unsur desain, menggambar, dan dasar fotografi. Hal yang ketiga ialah desainer grafis harus memiliki kreativitas dan wawasan yang luas.

Ketiga poin di atas sangat bermanfaat saat desainer grafis mempresentasikan hasil desain kepada klien. Selain memiliki visualisasi, bakat, dan *skill* komunikasi visual yang bagus, desainer grafis juga harus mempunyai kemampuan menganalisis suatu masalah dan menemukan solusinya. Selain itu, seorang desainer grafis juga harus bisa mempertanggungjawabkan segala yang berkaitan dengan konsep desainnya, mulai dari lisensi, dan brief yang telah disepakati dengan klien. Dengan kemampuan di atas dan juga kreativitas visual yang dimiliki, maka desain yang dibuat oleh desainer grafis mampu menarik minat konsumen dan menciptakan *branding* pada masyarakat. (Fidianingsih, Mariska. A n.d., 2018)

Namun, kemampuan desainer grafis di atas tidak cukup apabila tidak diimbangi dengan literasi TIK (Teknologi Informasi Komunikasi). Karena dengan adanya literasi TIK yang baik, maka desainer grafis akan mudah untuk mendapatkan sumber-sumber informasi yang menjadikan kompetensi dalam proses mendesain meningkat dan dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Ketika seseorang desainer grafis memiliki literasi TIK yang rendah, maka akan sulit mencari informasi yang relevan. Desainer grafis juga bisa mengambil sembarangan bahan-bahan untuk mendesain, serta kesulitan dalam mengoperasikan teknologi khususnya dalam bidang desain grafis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa aktivitas peserta BLK Kota Pekalongan dalam proses mendesain memiliki beberapa tingkatan literasi TIK. Ada yang sudah mengetahui langkah demi langkah seperti membuat konsep, mengakses informasi yang relevan. Ada yang sudah mengetahui aplikasi desain tapi bingung dengan *tools*-nya. Serta ada yang baru pertama kali belajar desain grafis. Oleh karena itu dari hasil observasi itulah yang menjadikan alasan dan motivasi peneliti untuk melakukan riset terkait literasi TIK pada peserta pelatihan BLK Kota Pekalongan jurusan desain grafis.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Ahmad et al. 2016) bahwa penelitian tersebut menggunakan tujuh domain yang terdapat pada 21st Model Literasi TIK sebagai indikator kategori tingkat literasi TIK, sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu pada objek penelitian dimana, penelitian sebelumnya menggunakan guru SD sebagai objek penelitian.

Penelitian lainnya yang sama dengan penelitian ini dengan mengutip tujuh domain yang terdapat pada 21st Model Literasi TIK sebagai salah satu kategori pemahaman literasi TIK pada mahasiswa. Adapun perbedaan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah objek dan jenis data yang digunakan (Helaludin 2019).

Tujuan penelitian ini adalah peneliti ingin melihat tingkatan literasi TIK yang dimiliki 3 peserta pelatihan desain grafis BLK Kota Pekalongan dengan 7 konsep milik *21st Century ICT Literacy Model* yaitu *defining, accessing, evaluating, managing, integrating, creating* dan *communicating*.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kategori literasi TIK dalam bidang desain grafis peserta BLK Kota Pekalongan. Lebih lanjut, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pengetahuan tentang urgensi literasi TIK yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di BLK Kota Pekalongan. Hal ini dapat memberikan manfaat bagi peserta pelatihan desain grafis BLK Kota Pekalongan yang berupa pengoptimalan penggunaan teknologi yang berkaitan dengan desain grafis seperti tidak asal mengambil aset desain milik orang lain, mengetahui lisensi desain. Serta mampu mengelola sumber informasi dan mengidentifikasi dengan relevan mengenai masalah yang ingin diselesaikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian desain adalah suatu kegiatan bersifat kreatif yang umumnya fungsional untuk merencanakan atau merancang suatu konsep yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah tertentu agar menjadi lebih baik dan memiliki nilai lebih untuk penggunaannya. Pengertian tersebut diperkuat oleh JB Reswick seorang pakar ahli desain yang menjelaskan bahwa desain adalah aktivitas atau kegiatan kreatif untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Sedangkan menurut Sachari dan Sunarya, desain adalah bentuk lain dari fisik mengenai aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia, juga merupakan gambaran budaya zamannya (Yasraf Amir Piliang, 2008). Serta desain merupakan nilai-nilai dari produk yang memiliki peran dalam kurun waktu tertentu (Sachari and Sunarya, 2000).

Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Dalam mendesain atau merancang visual untuk produk makanan misalnya, desainer grafis ketika menginginkan desain yang tata letak dan visualnya cocok, maka diperlukan pengetahuan tentang kebiasaan sang pembaca. Sehingga pesan yang hendak disampaikan oleh media tersebut diterima dan sampai pada pembaca (Khotimah 2020). Selain itu, menurut (Migotuwio, 2020). Desain grafis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Pada dasarnya, desain grafis selalu kita lihat dan temui sehari-hari, baik di dalam rumah maupun di luar rumah. Seni rupa yang sudah terkena dampak digitalisasi dapat berwujud dalam bentuk poster, pamflet, logo, dan *brand* yang mana termasuk dalam sub seni rupa desain grafis.

Desain grafis dalam proses perkembangannya dari waktu ke waktu, mempunyai tiga fungsi dan tujuan, yaitu yang pertama sebagai sarana identitas karena suatu benda atau produk ketika mempunyai identitas maka akan lebih mudah dikenali dan menggambarkan citra dari produk tersebut. Yang kedua sebagai sarana informasi dan instruksi yang memiliki tujuan untuk memberitahu hubungan antara suatu informasi dengan informasi yang lain dalam bentuk simbol, petunjuk, posisi, arah. Seperti rambu lalu lintas, simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari. Yang ketiga sebagai sarana promosi dan presentasi, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, mendapatkan perhatian secara visual (mata) dan pesan yang ingin disampaikan ke khalayak tersampaikan dan mudah diingat (Waters et al. 1994). Desain grafis memiliki ragam hasil yang sangat luas. Oleh karena itu, desain grafis memiliki beberapa cabang ilmu desain, yaitu desain grafis, desain produk, desain interior, dan desain arsitektur.

Dalam proses perkembangan pola pikir, literasi memiliki peran penting didalamnya, yaitu kemampuan untuk membaca dan menulis. Karena saat peserta pelatihan mempunyai kemampuan literasi yang tinggi, maka akan cepat beradaptasi dalam perkembangan zaman. Lebih sederhananya, literasi merupakan kemampuan membaca, menulis dan berbicara yang baik (Helaludin 2019). Hal ini diperkuat oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) yang mengemukakan bahwa literasi adalah kerangka integritas dari kemampuan menyimak, membaca, berbicara, menulis dan berpikir kritis (Bayhama, 1995). Literasi dalam waktu ke waktu mengalami perkembangan di berbagai bidang yaitu salah satunya seperti yang telah dipaparkan di depan, literasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Literasi TIK mempunyai arti kemampuan untuk mengoperasikan dan memanfaatkan media baru seperti mengakses internet, menyebarkan dan menginformasikan berita secara lebih efektif. Menurut (Syarifuddin 2014), literasi TIK adalah suatu aktivitas manusia yang memiliki kemampuan untuk memanfaatkan konten media massa seperti memahami dan menguasai. Sedangkan menurut (Oye, N. D., A.Iahad, N. 2012) dalam konsep ETS memaparkan bahwasanya literasi TIK memiliki dua hal dasar yaitu, kemampuan kognitif dan pengetahuan. Serta literasi TIK juga mempunyai tiga golongan yaitu, kelompok yang berhubungan dengan pengetahuan teknologi, kelompok yang mampu menggunakan teknologi dan kelompok yang memiliki sikap refleksi kritis penggunaan teknologi. ITS (*The Educational Testing Service*) melaporkan panel internasional literasi ICT, memaparkan bahwa ICT adalah *literacy isu sing digital technology, communication tools, and networks to acces, manage, integrate, evaluate, and create information in order to function in a knowledge society*. Artinya Literasi TIK merupakan kegiatan dalam menggunakan teknologi digital, peralatan komunikasi, dan jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi untuk manfaat dalam suatu kumpulan sosial (Ahmad et al. 2016). Penelitian yang telah dipaparkan oleh ICT yang menjadikan alasan peneliti menggunakan konsep *21st Century Ict Literacy Model* dengan pembagian 7 konsep yaitu *defining, accessing, evaluating, managing, creating, communicating*. berikut di bawah ini tabel konsep *21st Century Ict Literacy Model*.

Tabel 1. Konsep *21st Century ICT Literacy*

Konsep	Uraian konsep
<i>Defining</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami dan menjelaskan masalah yang perlu diselesaikan menggunakan TIK. - Identifikasi alat TIK yang tampak sesuai untuk digunakan dalam mengelola masalah.
<i>Accessing</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi sumber informasi dalam lingkungan digital seperti situs web dll. - Menggunakan alat TIK untuk tujuan menemukan informasi di lingkungan digital. - Menggunakan internet sebagai cara untuk menemukan informasi di lingkungan digital seperti situs web, media sosial, dan sumber online yang memungkinkan.
<i>Evaluating</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih dan memilah sumber informasi data yang sesuai dengan kebutuhan. - Mengidentifikasi apakah sumber informasi yang diperoleh relevan dengan masalah yang ingin diselesaikan.

<i>Managing</i>	- Mengelola dan menyimpan informasi yang telah didapatkan, kemudian membuat file yang relevan antara nama dan konten. Agar suatu saat nanti jika informasi tersebut dibutuhkan, mudah diakses dan dipahami.
<i>Integrating</i>	- Menggabungkan antara satu informasi dengan informasi yang lain agar memperoleh suatu keputusan dan menemukan hal baru
<i>Creating</i>	- Setelah mendapatkan informasi dari internet. Kemudian mengadaptasi dan menciptakan informasi yang relevan dengan kebutuhan tugas, menggunakan alat TIK.
<i>Communicating</i>	- Mengkomunikasikan informasi ke lingkungan digital seperti situs web, media sosial pribadi dan lain sebagainya.

Sumber: (Ahmad et al. 2016)

Pertanyaan Penelitian: Bagaimana tingkatan literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi peserta BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis berdasarkan 7 konsep *21st Century ICT Literacy Model*?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki proses pengambilan data dari suatu latar belakang alamiah yang menjelaskan suatu fenomena tertentu dan berfokus pada unsur-unsur tertentu seperti tradisi, perilaku, interaksi, dan hubungan yang ada di masyarakat (Albi Anggito & Johan Setiawan 2018).

Penelitian ini menggunakan konsep *21st Century Ict Literacy Model* dengan pembagian 7 konsep yaitu *defining, accessing, evaluating, managing, creating, communicating*.

Subjek penelitian adalah peserta pelatihan di BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis. BLK di Kota Pekalongan ini merupakan satu-satunya tempat pelatihan di bawah naungan Kementerian Ketenagakerjaan yang menawarkan pelatihan salah satu bidang TIK yaitu desain grafis. Serta alasan peneliti memilih BLK Kota Pekalongan adalah karena aksesnya dapat dicapai dengan cepat dan mudah, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan lancar dan BLK merupakan salah satu tempat untuk penelitian desain grafis yang banyak diminati di Pekalongan. Tapi setelah peneliti melakukan observasi, ternyata di tempat tersebut literasi TIK nya cukup rendah dan di lain sisi, literasi TIK berperan penting terhadap desain grafis.

BLK mempunyai kepanjangan Balai Latihan Kerja, yang merupakan tempat yang berfungsi menjadi sarana tempat berlatih masyarakat sekitar untuk menambah kemampuan, keterampilan dalam suatu bidang. Pemerintah mengharapkan peserta yang belajar atau berlatih di BLK sudah siap untuk memasuki dunia profesional kerja dan menjadi pengusaha. Balai Latihan Kerja bisa dimanfaatkan oleh seluruh kalangan masyarakat, baik yang memiliki maupun yang tidak memiliki keterampilan khusus (Disnarkes Provinsi, 2020).

Peneliti melakukan sampling data menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut (Patilima 2010) penelitian yang menggunakan penilaian atau intuisi dengan memilih orang atau kelompok terbaik untuk dipelajari. Artinya penelitian teknik *Purposive Sampling* ketika hendak memilih responden atau narasumber harus dengan cermat dalam menentukan narasumber yang dinilai dapat memberikan informasi yang cukup. Pengaplikasiannya sebagai berikut. Narasumber dalam penelitian ini adalah peserta pelatihan BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis yaitu berjumlah 3 orang, yang terdiri dua laki-laki (inisial FZ dan RH) dan satu perempuan (inisial ML). Ketiga

Narasumber dipilih dari 16 peserta pelatihan jurusan Desain Grafis. Sejumlah 16 peserta dibagi menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok dengan literasi yang tinggi, kelompok kedua adalah kelompok dengan literasi menengah dan kelompok ketiga adalah kelompok dengan literasi rendah. Setiap kelompok diwakili satu narasumber.

Pengambilan dan analisis data dilakukan selama 33 hari (15 Maret 2021 - 23 April 2021). Tiga minggu pertama (15 Maret 2021 – 12 April 2021) peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dan observasi. Kemudian dalam seminggu terakhir (13 Maret 2021 – 23 April 2021) peneliti memulai untuk menganalisis data yang difokuskan pada 7 konsep literasi TIK.

Ada dua teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti. Yang pertama adalah wawancara mendalam dengan peserta pelatihan jurusan Desain Grafis. Dalam menjalani prosesnya, peneliti membangun suasana yang menyenangkan dan santai, sehingga narasumber bisa menceritakan atau menjawab pertanyaan dengan apa adanya. Namun demikian, sebelum melakukan itu, terlebih dahulu melakukan izin kepada narasumber. Wawancara dilakukan dengan terstruktur (ada interview guide). Peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu keadaan perilaku subjek sasaran langsung di lapangan.

Observasi yang dilakukan peneliti adalah, mengamati bagaimana peserta dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis (*Corel Draw*), mengakses informasi yang dibutuhkan guna menyelesaikan masalah, bagaimana narasumber mengelola informasi yang didapat dari internet, hingga bagaimana narasumber memulai mengadaptasi informasi ke desain, dan mengkomunikasikannya ke khalayak luas. Peneliti juga menjadi salah satu peserta Balai Latihan Kerja (BLK) Kota Pekalongan karena dengan cara pengamatan langsung ke tempat, yaitu dengan menjadi peserta pada pelatihan tersebut, peneliti bisa memperoleh data yang sesuai keinginan.

Setelah melakukan pengambilan data, peneliti kemudian melakukan analisis data. Dalam tahapan analisis data tersebut, ada tahapan yang disebut dengan reduksi data, merupakan tahapan dalam analisis data yang dilakukan oleh peneliti untuk menyederhanakan, menyeleksi, dan memfokuskan data yang didapat selama penelitian di lapangan (Perdana, 2021). Maka dari itu tahapan ini bertujuan untuk membuang data yang dirasa tidak perlu dan tidak sesuai dengan tema dalam penelitian.

Oleh karena itu, peneliti melakukan tahapan ini agar seluruh data tetap terjaga, dan tidak melebar dari tema yang sudah ditentukan. Langkah awal dalam proses reduksi data adalah mentranskrip hasil wawancara, kemudian peneliti memilah informasi yang didapat dan mengaplikasikannya ke dalam 7 konsep literasi TIK. Setelah melakukan analisis data, peneliti kemudian melakukan penyajian data. Dalam penyajian data, data yang sudah dianalisis disusun secara sistematis berdasarkan tema yang sudah ditentukan dari tujuh konsep tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan tujuh elemen literasi TIK yaitu *defining*, *accessing*, *managing*, *evaluating*, *integrating*, *creating*, dan *communicating*. Peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dimulai dari *defining*.

Defining atau mendefinisikan, maksudnya ialah seseorang dapat memahami atau mengerti teknologi yang dipakainya, mengerti alasan kenapa dan bagaimana memakainya. Peserta BLK juga dilihat apakah mampu memahami *tools* apa saja yang ada di teknologi atau aplikasi tersebut. Peneliti memperoleh gambaran tentang

bagaimana tiga narasumber itu mendefinisikan dan memahami teknologi yang mereka pakai saat dalam proses mendesain. Mulai dari awal, mereka mengenal desain hingga sampai sekarang mereka mampu memilih aplikasi desain yang sesuai dengan kebutuhannya. Dari konsep *defining* ini, ketiga narasumber memaparkan bahwa, mereka mampu untuk memahami teknologi yang dipakainya, mulai dari meng-*install* aplikasi desain (*Corel Draw*), beradaptasi dengan aplikasi yang baru dilihatnya, belajar sedikit demi sedikit, setelah itu mengoperasikannya seperti membuat poster, desain kemasan, hingga mencetaknya.

Sedangkan narasumber ML masih memanfaatkan aplikasi saat pertama kali belajar desain grafis yaitu PicsArt walaupun juga bisa menggunakan *Corel Draw*. ML mengkombinasikan PicsArt dan *Corel Draw* pada saat ia mendesain untuk menambah kreativitasnya.

“Dulu awal mula desain memakai Picsart, soalnya gampang, simple, mudah digunakan. Tapi sebelum Picsart, dulu pernah memakai Canva kemudian Pixellab, karena fitur yg ada di Pixellab tidak ada di canva dan picsart. Saya juga menggunakan Pinterest, tapi lebih condong hanya untuk memilih background. Jadi ya keempat aplikasi tersebut masih digunakan sampai sekarang karena memiliki keterkaitan dalam mendesain untuk dagangan saya. Walaupun di Corel Draw sudah mencakup keempat aplikasi tersebut, tapi saya tetap menggunakannya karena sudah nyaman.” (wawancara dengan ML, 6 September 2021).

Dari temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwa ketiga narasumber memiliki kemampuan *defining*. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan ketiga narasumber dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis (*Corel Draw*).

Elemen yang kedua pada literasi TIK adalah *Accessing* atau mengakses, merupakan proses narasumber mengakses informasi dalam belajar desain grafis. Dalam proses mengakses informasi yang berkaitan dengan desain grafis, peneliti menemui beberapa cara para peserta BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis dalam mengakses informasi, seperti ada yang langsung membuka Youtube, mencari di Google, membaca dan bertanya ke teman sebangkunya. Dari beberapa cara tersebut, ketiga narasumber langsung mengaksesnya ke Youtube. Menurut ketiga narasumber, Youtube merupakan media yang efektif dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan proses belajar desain grafis. Youtube menyajikan banyak video yang detail, menarik dan jelas penyampaiannya. Seperti yang diungkapkan oleh FZ dalam wawancara di bawah ini.

“Saya belajar desain dari Youtube, karena detail dalam menyampaikan informasi yang disampaikan. Baik dari audio maupun visual. Serta menarik juga sih. Jadi bikin semangat dalam belajar, juga karena mudah diakses.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Dalam konsep *accessing*, ketiga narasumber mampu mengakses informasi yang berkaitan dengan desain grafis dan sesuai dengan kebutuhannya.

Elemen yang ketiga pada literasi TIK adalah *evaluating*. *Evaluating* atau mengevaluasi, artinya narasumber mampu untuk memahami dan menentukan informasi yang sesuai dengan masalah yang ditemui mereka. Narasumber mengungkapkan bahwa mereka lebih cocok menggunakan media sosial yaitu Youtube karena tampilan visual yang menarik. Selain itu Youtube bisa diakses di manapun dan kapanpun. Konten di Youtube juga mudah dipahami dan dapat langsung dipraktikan. Narasumber juga tidak hanya

mengakses Youtube, tapi mereka juga membaca artikel di internet dan bertanya ke teman yang lebih berpengalaman. Meski seringkali mereka kesulitan memahami saat membaca informasi di artikel Maka dari itu ketiga narasumber merasa lebih cocok menggunakan Youtube. Akun yang digunakan mereka pun hanya satu akun untuk mengakses segala informasi yang terkait dengan desain grafis.

“Karena Youtube ada visualnya dan bisa diakses di mana saja, ke mana saja dapat mencakup seluruh dunia. Serta enak dilihat dan dapat dipahami tutorial atau informasi yang mengenai seni desain grafis. Kalau belajar desain menggunakan satu akun. Karena kalau kebanyakan akun, ribet.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Bisa disimpulkan bahwa, dalam kemampuan *evaluating* yang dimiliki oleh ketiga narasumber. Peneliti menemui beberapa kebiasaan narasumber dalam proses menentukan informasi. Seperti membuka Youtube, mengakses di internet, membaca artikel. Namun, Youtube menjadi salah satu media sosial yang lebih sering dipakai oleh narasumber.

Konsep keempat pada literasi TIK adalah *managing*. Elemen *managing* atau mengelola adalah proses seseorang dalam menyimpan informasi yang didapatnya untuk sesuatu yang dibutuhkan. Seperti mengunduh, kemudian memberi nama folder yang sesuai dengan informasi yang sudah terkumpul. Tujuannya agar mudah dicari ketika dibutuhkan. Dalam elemen ini, tiga narasumber memiliki perbedaan dalam mengelola informasi yang didapatkannya. Dalam konsep *managing*, seluruh peserta berbeda-beda dalam mengelola informasi yang didapatkannya. Ada yang menyimpan tautan saja ke *bookmark*, mengunduh jika informasinya panjang, serta melakukan *save page*. Seperti yang dilakukan FZ, ia menyimpan informasi dengan cara *save page* atau menggunakan fitur ‘tonton nanti’. Karena menurutnya kalau semua informasi diunduh bisa menghabiskan memori *smartphone*.

“Saya save page di akunnya tersebut. Atau menggunakan fitur ‘tonton nanti’. Karena kalau mengunduh terlalu banyak takutnya malah repot dan memorinya cepat penuh, serta saya tahu kok saat saya menggunakan fitur tonton nanti pada suatu video, kedepannya saya akan membutuhkannya, walaupun nggak jangka pendek ya.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Sedangkan ML dan RH lebih cenderung sesuai dengan kebutuhan. ML dan RH langsung mengunduh informasi tersebut apabila saat dibutuhkan, dan langsung menghapusnya kalau sudah tidak digunakan.

“Kalau itu biasanya saya tergantung ya. Kalau butuh banget, dan tutorialnya panjang, saya download dulu. Tapi kalau simple biasanya saya like aja. Kalau di download saya taruh di sembarang saja tidak ada folder khusus.” (wawancara dengan ML, 6 September 2021). *“kalau untuk tutorial di YouTube Saya cukup menghafalkan saja, menghafalkan kayak gimana maksudnya? tutorial tsb. dan hanya sekali lihat pada saat dibutuhkan saja.”* (wawancara dengan RH, 5 September 2021).

Bisa disimpulkan, ketiga narasumber mempunyai kemampuan elemen *managing*. Walaupun dalam proses pengelolaannya ada perbedaan. RH dan ML memiliki kebiasaan menyimpan dan membuang informasi. Sedangkan FZ memiliki kebiasaan menyimpan informasi dalam jangka waktu cukup lama.

Elemen kelima pada literasi TIK adalah *integrating*. *Integrating* bisa diartikan sebagai mengintegrasikan atau menggabungkan informasi satu dengan informasi lainnya agar

memperoleh suatu keputusan dan menemukan hal baru. Pada elemen *integrating*, narasumber dalam pelaksanaannya berbeda-beda tergantung dengan kebutuhan desain. Misalnya untuk desain baliho yang mempunyai kerumitan komponennya hingga untuk desain yang sederhana. Namun demikian, ada yang tidak melaksanakannya karena merasa sudah cukup dalam satu tutorial saja.

“Dulu tahun 2019 waktu tertarik buat baliho karena permintaan customer yang harus terdapat beberapa komponen yang agak lumayan rumit. Terus saya buka dua channel youtube lantas saya gabungkan dari channel yang berasal dari Indonesia dengan channel yang berasal dari Malaysia sehingga menjadi sebuah konsep yang saya inginkan. Setelah itu saya juga pernah menggabungkan cara A dengan cara B hingga menjadi suatu karya seni yang saya buat contohnya seperti gambar pada desain kaos yang simpel sederhana saja seperti tulisan tulisan huruf atau gambar-gambar sederhana.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Pada elemen *integrating*, ditemukan bahwa hanya ML yang tidak memiliki tahap *integrating* karena merasa sudah cukup dengan informasi yang ditemuinya. Hal ini berbeda dengan FZ dan RH yang selalu merasa tidak puas dengan satu informasi yang ditemui. Mereka selalu mencari informasi lain hingga merasa informasi tersebut cukup membantu.

Elemen keenam pada literasi TIK adalah *creating*. *Creating* atau membuat, diartikan bahwa narasumber sudah mulai membuat atau mengadaptasi informasi dari suatu media. Selain itu, narasumber bisa menciptakan suatu informasi menggunakan alat Teknologi Informasi Komunikasi. Ketiga narasumber sudah mengadaptasi atau melakukan apa yang dilihat dalam media Youtube. Namun demikian, ketiga narasumber memiliki perbedaan dari cara memulainya. Ada yang memulai dari dasar terlebih dahulu, ada yang langsung mencari informasi yang sedang ia butuhkan karena sedang memproduksi sebuah desain.

“Dulu saya melihat dahulu video tutorialnya terus saya mulai mencobanya dimulai dari bentuk-bentuk sederhana seperti, persegi, lingkaran, segi enam. Dari situ saya kembangkan terus membuat bentuk baru seperti pita dari gabungan bentuk-bentuk sederhana tersebut. Memakai fitur interseck, weld. Lama kelamaan akhirnya saya bisa membuat banner, mmt, brosur, kartu nama.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Namun demikian, dalam proses membuat ini, narasumber juga menemui beberapa kendala seperti jaringan internet, laptop, hingga memori yang penuh. Juga kesulitan dalam memahami *tools* yang ada di aplikasi *Corel Draw* karena menggunakan bahasa Inggris. Hal-hal tersebut menghambat proses *creating* pada narasumber.

“Namun demikian ya tidak berjalan mulus tentunya. Kadang komputer saya suka ngeheng, not responding, Juga masalah kuota sih, yg menjadikan saat sedang melihat tutorial tiba-tiba keinget kuota yg sedikit jadinya berhenti. Terus jaringan internetnya kadang sering tidak tersambung, paling itu saja sih beberapa kendala yang pernah saya alami selama belajar desain grafis.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Pada elemen *creating* ditemukan bahwa ketiga narasumber memiliki kemampuan *creating*. Hal ini dibuktikan dengan narasumber yang sudah memulai membuat karya desain grafis. Seperti desain kemasan makanan. Serta dalam elemen *creating* narasumber menjumpai beberapa kendala dari perangkat yang dipakai.

Elemen terakhir pada literasi TIK adalah *communicating*. *Communicating* atau mengkomunikasikan merupakan elemen yang memaparkan informasi secara efektif dalam menggunakan perangkat TIK. Ketiga narasumber mengatakan, informasi yang dibagikan berupa tutorial maupun hasil desain yang sudah jadi. Mereka jarang membagikan informasi atau tutorial kepada orang di sekitar mereka. Hal ini disebabkan karena orang-orang di sekitar ketiga narasumber tersebut tidak ada yang bergelut di bidang desain grafis. Salah satu narasumber (FZ) membagikannya lewat grup-grup yang berminat belajar disain grafis. FZ membagikan di *Story WhatsApp* dan Instagram pribadinya. Jika ada yang bertanya, maka hal yang dilakukannya adalah membagikan tautan Youtube dan menjawab sesuai dengan kemampuannya.

“Kalau saya sukanya share-share link tutorial ke grup” yang minat desain. dan kalau misalkan ada yang tanya, saya jawab semampu saya. Serta saya posting di wa dan instagram pribadi. Kemudian jika ada yang bertanya cara membuatnya bagaimana, saya kasih link tutorialnya saja.” (wawancara dengan FZ, 7 September 2021).

Sedangkan kalau mengkomunikasikan atau membagikan desain yang sudah jadi, narasumber ada yang rutin untuk membagikan karena memang merupakan kebutuhan. Seperti yang dilakukan oleh ML, ia membagikan hasil desainnya untuk dagangan pribadi. Karena menurut ML cara tersebut dapat mempromosikan dan menarik minat yang melihat agar membeli dagangannya. Selain itu bisa sebagai salah satu cara untuk mem-branding dirinya.

“Kalau itu saya si yang biasanya tanya-tanya tapi bukan dari orang² sekitar, soalnya orang² yang ada di sekitar saya tidak ada yang bergelud di bidang desain grafis. Kalau desain ya saya publikasikan karena untuk dagangan saya pribadi. Soalnya saya mendesain bener² buat dagangan saya sendiri.” (wawancara dengan ML, 6 September 2021).

Dalam elemen *communicating*, peneliti menemui beberapa cara narasumber dalam mengkomunikasikan informasi. Ada yang dikonsumsi pribadi karena orang-orang sekitarnya tidak ada yang minat desain grafis. Ada yang untuk media dalam mempromosikan dagangannya dan ada yang mengkomunikasikannya lewat story *Whatsapp* dan *Instagram* pribadinya.

Tabel 1. Tabel di bawah ini merupakan hasil penelitian berdasarkan 7 elemen literasi TIK:

Elemen	Hasil penelitian
Defining	Ketiga narasumber memiliki kemampuan <i>defining</i> . Hal ini dibuktikan dengan kemampuan ketiga narasumber dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis (<i>Corel Draw</i>).
Accessing	Ketiga narasumber mampu mengakses informasi yang berkaitan dengan desain grafis dan sesuai dengan kebutuhannya. Dalam proses mengakses informasi yang berkaitan dengan desain grafis, peneliti menemui beberapa cara para peserta BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis dalam mengakses informasi, seperti ada yang langsung membuka Youtube, mencari di Google, membaca dan bertanya ke teman sebangkunya.

Evaluating	Dalam kemampuan <i>evaluating</i> yang dimiliki oleh ketiga narasumber. Peneliti menemui beberapa kebiasaan narasumber dalam proses menentukan informasi. Seperti membuka Youtube, mengakses di internet, membaca artikel. Namun, Youtube menjadi salah satu media sosial yang lebih sering dipakai oleh narasumber.
Managing	Ketiga narasumber mempunyai kemampuan elemen <i>managing</i> . Walaupun dalam proses pengelolaannya ada perbedaan. RH dan ML memiliki kebiasaan menyimpan dan membuang informasi. Sedangkan FZ memiliki kebiasaan menyimpan informasi dalam jangka waktu cukup lama.
Integrating	Dalam elemen <i>integrating</i> ditemukan bahwa hanya ML yang tidak memiliki tahap <i>integrating</i> karena merasa sudah cukup dengan informasi yang ditemuinya. Hal ini berbeda dengan FZ dan RH yang selalu merasa tidak puas dengan satu informasi yang ditemui. Mereka selalu mencari informasi lain hingga merasa informasi tersebut cukup membantu.
Creating	Ketiga narasumber memiliki kemampuan <i>creating</i> . Hal ini dibuktikan dengan narasumber yang sudah memulai membuat karya desain grafis. Seperti desain kemasan makanan. Serta dalam elemen <i>creating</i> narasumber menjumpai beberapa kendala dari perangkat yang dipakai.
Communicating	Dalam elemen <i>communicating</i> , peneliti menemui beberapa cara narasumber dalam mengkomunikasikan informasi. Ada yang dikonsumsi pribadi karena orang-orang sekitarnya tidak ada yang minat desain grafis. Ada yang untuk media dalam mempromosikan dagangannya dan ada yang mengkomunikasikannya lewat story <i>Whatsapp</i> dan <i>Instagram</i> pribadinya.

Pembahasan Penelitian

Teknologi di zaman sekarang menjadi faktor yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan manusia. Karena, hampir seluruh bidang profesi menggunakan teknologi dalam menjalankan pekerjaannya. Oleh karena itu, penelitian ini memaparkan bagaimana tingkat kompetensi TIK di kalangan peserta BLK jurusan Desain Grafis di Kota Pekalongan dengan konsep literasi TIK milik *21st Century ICT Literacy*. Dalam literasi TIK, terdapat beberapa tingkatan elemen yaitu *defining*, *accessing*, *evaluating*, *managing*, *integrating*, *creating*, *communicating* (Ahmad et al., 2016).

Setelah peneliti melampirkan hasil penelitian di atas. Pada elemen *defining* dapat disimpulkan yang telah dijabarkan oleh ML yaitu bahwasanya menggunakan aplikasi yang baru tapi tidak meninggalkan yang dulu pernah dipelajarinya. Artinya, seseorang yang sudah mengenal teknologi baru tetapi masih menggunakan teknologi yang lama. Misal dalam kasusnya ML. masih menggunakan aplikasi saat pertama kali dipelajari yaitu PicsArt, Pixellab, Canva, Pinterest walaupun sekarang sudah bisa mengoperasikan

Corel Draw yang fiturnya lebih mumpuni dan *compatible*. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Utami 2015) bahwa pada dasarnya manusia akan beradaptasi dengan budaya baru terkait literasi teknologi, namun tidak memungkiri bahwa manusia masih melakukan kebiasaan lamanya untuk menggunakan aplikasi atau cara yang lebih nyaman baginya. Hal ini sama seperti teori akulturasi yang dikemukakan oleh (Berry dalam Utami, 2015) bahwa akulturasi merupakan suatu proses di mana kita mengadopsi budaya baru dengan mengadopsi nilai-nilainya, sikap, dan kebiasaannya. Namun demikian, dilihat dari apakah budaya yang baru sesuai dengan kebudayaan yang telah ada. Jika sesuai dan tidak bertentangan, maka akan memberikan kemajuan kebudayaan yang menerimanya (Utami, 2015).

Elemen berikutnya yaitu *accessing* atau mengakses. Dalam tahapan ini mengacu pada bagaimana setiap narasumber mengakses informasi yang berupa tutorial dari media yaitu Youtube. Ketiga narasumber berpendapat kalau Youtube menjadi media yang paling sering diakses saat hendak mencari informasi yang berkaitan dengan desain grafis. Karena informasi di Youtube detail, dapat langsung dipraktikan, mudah dipahami dan dikemas dengan menarik. Dalam sebuah riset pada anak sekolah ditemukan bahwa rata-rata nilai yang didapat mereka adalah 78,50 dari nilai 100. Salah satu faktornya adalah karena mereka menggunakan Youtube sebagai media pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media Youtube berupa tutorial meningkatkan minat belajar seseorang (Refo, 2018). Oleh karena itu, narasumber memilih Youtube sebagai tujuan saranan dalam memperoleh informasi yang berkaitan dengan desain grafis. Seperti yang diungkapkan oleh (Indriyati, 2021) bahwasannya, Youtube menjadi media yang efektif dalam memahami materi pembelajaran, apalagi di masa pandemi Covid-19. Youtube memberikan visual yang bagus, sehingga menjadikan peserta didik lebih santai dalam memahami sebuah materi. Pembelajaran dengan suasana yang rileks dan santai merupakan ciri dari pembelajaran yang menyenangkan. Ketika pembelajarannya menyenangkan, maka akan membangun kepercayaan diri. Peserta didik akan berani mencoba hal-hal baru dan mandiri dalam mengoptimalkan potensi kemampuan dalam dirinya sendiri (Trinova, 2012).

Berdasarkan temuan di atas, seluruh narasumber memperoleh informasi yang dibutuhkan secara digital atau *online*. Hal ini didasarkan mudahnya mengakses penggunaan media-media sosial seperti Youtube serta kemampuan narasumber dalam mengoperasikan teknologi jaman sekarang. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Engersrom (2005) dalam (Nur, 2019) berdasarkan *diagram of activity theory* menyebutkan bahwa alat bantu, berkembangnya budaya dan aturan-aturan yang ada, dapat mempengaruhi kegiatan setiap individu.

Elemen berikutnya yaitu *evaluating* atau mengevaluasi. Temuan dalam elemen ini menunjukkan bahwa visual menjadi salah satu alasan kenapa para narasumber lebih cocok menggunakan Youtube sebagai sarana dalam belajar desain grafis. Konten video atau audio visual membuat orang lebih menyimak materi karena sajiannya yang menarik. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media Youtube terbukti membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Dalam sebuah temuan riset disebutkan bahwa siswa sekolah yang menggunakan Youtube memiliki kemampuan akademik yang lebih baik dibandingkan yang tidak menggunakan (Silmi, 2021) Dengan menggunakan strategi pembelajaran media Youtube, tercipta suasana pembelajaran yang *fresh* dan tidak monoton. Maka,

pada elemen *evaluating* narasumber sudah mampu memilih media yang digunakan dalam mencari informasi yaitu Youtube.

Pada elemen *managing* atau mengelola dipaparkan bagaimana mengelola informasi yang didapatkan dari media Youtube. Seluruh narasumber mempunyai caranya tersendiri dalam menyampaikan suatu informasi yang berupa tutorial. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Hashemzadeh dan Salahnejad dalam (Nur, 2021). Temuan riset menunjukkan adanya perbedaan dalam melaksanakan pengelolaan informasi terhadap peserta didik, baik dalam ruang lingkup akademik maupun di luar akademik, walaupun kategori informasinya sama. Berdasarkan studi tersebut dapat disimpulkan bahwa meski mempunyai informasi yang sama, belum tentu peserta didik sama dalam pengelolaan informasi yang didapatkan. Menurut Anthony dan Dearden informasi merupakan wujud dari suatu kenyataan, data, item yang menambah pengetahuan bagi penggunanya (Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Oleh karena itu, informasi perlu dikelola dengan baik agar suatu saat jika dibutuhkan, informasi tersebut dapat diakses kembali.

Dalam modul yang berjudul “Mengelola Informasi” (Departemen Pendidikan Nasional, 2005) memaparkan bahwa informasi yang sudah didapatkan hendaknya perlu dipilah, agar data-data yang aktual, terpercaya, akurat bisa diambil dan dapat memisahkan informasi yang tidak diperlukan. Menurut Jones dan Teevan (Nur, 2021) pengelolaan informasi memiliki tiga tahap yaitu penemuan, penyimpanan, dan meta level. Berdasarkan hasil yang diperoleh, ketiga narasumber telah melakukan ketiga tahapan tersebut yakni penyimpanan informasi tentang desain grafis. Mulai dari mencari kemudian menemukan informasi, setelah itu menyimpannya, lalu mengelompokkan dan melindungi agar informasi terhindar dari kerusakan atau saat lupa, supaya informasi tersebut dapat diakses kembali suatu saat nanti.

Proses mengintegrasikan adalah upaya mengelola dan menggabungkan dua informasi atau lebih dengan tujuan untuk menemukan inovasi baru (Yaumi, 2011). Misalkan saat narasumber FZ ingin membuat baliho menemukan kesulitan karena komponennya rumit. Maka dari itu FZ mencari informasi yang lain agar apa yang diinginkannya terpenuhi. Pada dasarnya, proses mengintegrasikan adalah untuk menemukan hal-hal baru dari berbagai sumber.

Dalam elemen *creating*, narasumber mengaplikasikan informasi yang didapatkan dari Youtube. Dimulai dari belajar sampai bisa mengoperasikan program desain grafis. Seperti membuat mmt, brosur, desain kaos sederhana, akrilik, pamflet, kartu nama, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (M. Nugroho Adi Saputro, 2021) bahwa seseorang melalui proses pembelajaran untuk menyusun sebuah hasil atau karya yang dapat diinterpretasikan dari sebuah informasi. Menurut Hill, dalam jurnal “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran”, dijelaskan bahwa proses pembelajaran pasti menghasilkan sesuatu. Dalam proses ini, pembelajaran dilakukan dengan mempraktikkan apa yang dipelajari agar berguna dalam kehidupan. Pengetahuan yang diperoleh dalam proses ini tidak melulu dalam pembelajarannya saja, melainkan juga bisa diperoleh melalui pengalaman saat menemui kendala, diskusi, serta bertanya kepada seseorang (Suparlan 2019).

Elemen yang terakhir adalah *communicating*, yang menjelaskan bagaimana narasumber tersebut menyebarkan informasi melalui media elektronik, media sosial, bertanya kepada orang-orang disekitar dan situs web. Dalam temuan riset, narasumber ternyata berbeda-beda dalam mengkomunikasikan informasi yang mereka dapatkan. Ada yang

dikonsumsi pribadi karena orang-orang sekitar tidak ada yang seprofesi, ada yang mengkomunikasikan atau menyebarkan hasil desainnya untuk keperluan bisnis. Ada juga yang memang disengaja menyebarkan informasi yang berkaitan dengan desain grafis namun hanya untuk teman yang berminat saja. Yang menarik dari temuan riset salah satunya adalah narasumber ML, yang memasarkan produknya dengan tampilan visual. ML kemudian menggunakan kemampuan mendesainnya untuk keperluan bisnis dengan menggunakan media sosial seperti *Instagram*, dan *Whatsapp*, Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuni Fitriani, 2017) bahwa media sosial dapat dimanfaatkan untuk penyebaran informasi bagi masyarakat luas di semua bidang, Termasuk dalam menyebarkan informasi bisnis (promosi) barang yang dijual sehingga memiliki jangkauan promosi yang lebih luas. Maka dapat dikatakan bahwa narasumber ML telah menerapkan elemen *communicating* dengan baik.

PENUTUP

Literasi teknologi informasi komunikasi dikuasai oleh peserta BLK Kota Pekalongan bidang desain grafis. Dengan mendefinisikan, mengakses, mengevaluasi, mengelola, mengintegrasikan, membuat, dan mengkomunikasikan teknologi informasi komunikasi, menjadi bekal untuk menghadapi teknologi di zaman sekarang. Pun demikian dalam desain grafis. Literasi teknologi informasi komunikasi dalam bidang desain grafis sangat berperan penting apalagi masa-masa pandemi ini yang semua serba digital. Mulai dari sekedar belajar desain grafis, menjadi seorang *freelance*, atau bahkan untuk memasarkan produk dagangannya.

Ketiga narasumber memiliki kesamaan dalam elemen *defining*, *accessing*, *evaluating*, dan *creating*. Hal ini dibuktikan dari ketiga narasumber sudah mampu memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Dalam mengakses informasi yang berupa tutorial ketiga narasumber mengaksesnya di media sosial yaitu Youtube. Ketiga narasumber berpendapat bahwasannya lebih cocok menggunakan Youtube karena menarik secara visual, mudah dipahami, langsung bisa dipraktikkan dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Selanjutnya setelah selesai mendefinisikan, mengakses, kemudian hal berikutnya adalah mendapatkan informasi yang diinginkan. Ketiga narasumber langsung mengaplikasikannya menjadi sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhannya. Namun, ketiganya pun memiliki perbedaan di elemen *managing*, *integrating*, dan *communicating*. Hal ini dibuktikan setelah ketiga narasumber mengelola informasi yang telah didapatkannya, ada yang menggunakan fitur *save page*, langsung didownload, dan menyimpan linknya di-*bookmark*. Kemudian pada elemen *integrating* narasumber ML tidak melakukannya karena sudah cukup dengan satu informasi saja. Pada proses *communicating*, ketiga narasumber memiliki perbedaan dalam mengkomunikasikannya yaitu ada yang dikonsumsi sendiri karena orang-orang sekitar tidak ada yang minat dengan desain, ada yang untuk kebutuhan bisnis, serta ada yang mengkomunikasikan informasi yang berupa link tutorial desain ke grup-grup yang berminat pada desain serta membagikan via *Story WhatsApp* dan *Instagram* pribadi.

Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa satu dari tiga peserta pelatihan BLK Kota Pekalongan jurusan Desain Grafis, tidak memiliki salah satu dari elemen literasi TIK yaitu *integrating*, namun demikian, dalam proses mendesain masih ditemui beberapa kendala dalam bahasa *tools*-nya, internet, serta *device* seperti laptop yang tiba-tiba eror dan penuhnya memori.

Namun demikian, proses belajar dalam meningkatkan literasi teknologi informasi komunikasi harus tetap berjalan dan diasah. Pasalnya penggunaan TIK selain mudah diakses juga dapat mem-*branding* diri sendiri dan meningkatkan pendapatan.

Adapun saran yang dapat disampaikan peneliti untuk BLK Kota Pekalongan yaitu, memberikan waktu pelatihan lebih lama, karena yang ingin belajar di BLK tidak semuanya sudah tahu mengenai bidang desain grafis. Serta, hendaknya setelah pelatihan ini selesai, diadakan *follow up* materi agar semua yang dipelajari di BLK Kota Pekalongan jurusan desain grafis tidak lupa dan terus berkembang. Dipenelitian saat ini, peneliti hanya melihat kemampuan literasi TIK dari peserta pelatihan BLK Kota Pekalongan. Untuk penelitian selanjutnya, bisa dilakukan intervensi pada peserta pelatihan untuk melihat perbedaan pengetahuan antara peserta yang sudah tereduksi dan yang belum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Mazalah, Jamaludin Badusah, Ahmad Zamri Mansor, Aidah Abdul Karim, Fariza Khalid, Mohd Yusof Daud, Rosseni Din, and Diana Fazleen Zulkefle. 2016. "The Application of 21st Century Ict Literacy Model among Teacher Trainees." *Turkish Online Journal of Educational Technology* 15(3):151–61.
- Albi Anggito & Johan Setiawan, S. Pd. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 1st ed. edited by Ella Deffi Lestari. Sukabumi: CV Jejak.
- Helaludin. 2019. "Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi Dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan Di Perguruan Tinggi." *Pendais I*(skor 403):44–55.
- Khotimah, Khusnul. 2020. "Panduan Desain Grafis." (May):12.
- M. Nugroho Adi Saputro¹, Poetri Leharia Pakpahan. 2021. "Mengukur Keefektifan Teori Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *OEAI(Journal of Education and Instruction)* 4(June):6.
- Migotuwio, Namuri. 2020. "Desain Grafis Kemarin, Kini, Dan Nanti by Namuri Migotuwio (z-Lib.Org)."
- Oye, N. D., A.Iahad, N., & Ab. Rahim N. 2012. "ICT Literacy among University Academicians : A Case of Nigerian Public University." *ARPJ Journal of Science and Technology* 2:98–110.
- Patilima, Hamid. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Provinsi, Banten Disnakertrans. 2020. "Sejarah BLK." Retrieved (<https://disnakertrans.bantenprov.go.id/Berita/topic/277>).
- Refo, Marco Aurelius. 2018. "Efektivitas Media Youtube Dalam Pembelajaran Tutorial Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." 20.
- Sachari, Agus, and Yan Yan Sunarya. 2000. "Pengantar Tinjauan Desain." *ResearchGate* (July 2000):159–90.
- Silmi, Thoriq Aji. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Media Streaming Youtube Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di Kelas XI IPA 2 SMAN MT Bojonegoro." 39–40.

- Suparlan. 2019. “TeoSuparlan. (2019). Teori Konstruktivisme, 4-5. 4-5.Ri Konstruktivisme, 4-5.” 4-5.
- Syarifuddin. 2014. “Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Jurnal Penelitian Komunikasi Vol.17* (19):154.
- Trinova, Zulvia. 2012. “Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik.” *Al-Ta Lim Journal* 19(3):209–15. doi: 10.15548/jt.v19i3.55.
- Utami, Lusia Savitri Setyo. 2015. “The Theories of Intercultural Adaptation.” *Jurnal Komunikasi* 7(2):180–97.
- Waters, Michael J., Scott W. Rowlinson, Richard W. Clarkson, Chang Min Chen, Peter E. Lobie, Gunnar Norstedt, Hichem Mertani, Gerard Morel, Ross Brinkworth, Christine A. Wells, Stan Bastiras, Alan R. Robins, George E. Muscat, and Ross T. Barnard. 1994. “Signal Transduction by the Growth Hormone Receptor.” *Proceedings of the Society for Experimental Biology and Medicine* 206(3):216–20. doi: 10.3181/00379727-206-43745.
- Yaumi, M. 2011. “Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran.”
- Yuni Fitriani. 2017. “Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat.” *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 19(2):152.
- Zam, Embung Megasari. 2021. “Di Era Perkembangan Teknologi, Komunikasi Dan Informasi Yang Semakin Pesat, Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Ini Dapat Terlaksana Dengan Menggunakan Berbagai Platform, Baik Berupa Learning Management System Maupun Bentuk Video Conference. Learning .” *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1(1):11–20.