

### BAB III

#### PENYAJIAN DATA

#### A. Deskripsi Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

##### 1) Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa orang yang menjadi informan guna untuk melengkapi data peneliti. Informan tersebut ada empat orang siswa SMA Barunawati yang pernah mengikuti kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos Surabaya. Berikut adalah data diri mereka.

##### a. Informan 1

Nama : Rivan Puja Avisena

Kelas : XII IPS 2

Usia : 18 tahun

Asli dari Surabaya, lahir pada tanggal 19 Juni 1999. Remaja ini biasa disapa Rivan oleh teman-temannya. Rivan masuk di SMA Barunawati sejak 2014. Rivan aktif di sekolahnya dia sering mengikuti kegiatan-kegiatan yang berada di luar sekolah atau dibidang non-akademisi. Rivan mengikuti *event* Zetizen pada kelas XI yaitu Zetizen *Convention* di kompetisi Mading 3D/2D. Setelah kelas XII Rivan masih ingin mengikuti kompetisi ini di *event* yang sama dengan kompetisi yang sama, walaupun dia sendiri harus mempersiapkan untuk membagi tugas belajar dan kompetisi Zetizen *Convention*.

Rivan sangat paham dan ingin mencoba terus sampai bisa mendapatkan sebuah prestasi yang dapat diraihinya sampai akhirnya dia lulus dari SMA Barunawati Surabaya.

b. Informan 2

Nama : Chandra Purwanto

Kelas : XI IPA 2

Usia : 17 tahun

Lahir di Surabaya pada tanggal 22 Juni 2000, dan asli *arek* Surabaya, biasa dipanggil Chandra oleh teman-temannya. Chandra memiliki hobi bermain sepak bola. Setiap satu minggu dua kali hari Selasa dan Jumat dia dan timnya selalu menyempakan untuk latihan futsal di lapangan futsal ataupun di lapangan sekolah. Chandra merupakan baru pertama kali untuk mengikuti kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos Surabaya. Pertama kali dia mengikuti yang di pilihnya adalah *event* Zetizen Cari Keringat. *Event* ini adalah kompetisi olahraga Futsal se Surabaya dan sekitarnya. Chandra pertama kali mendapatkan informasi kompetisi ini dari temannya. Disitu dia merasa tertantang dan mendaftarkan timnya untuk mengikuti kompetisi pertandingan futsal.

c. Informan 3

Nama : Ryan Ari Sandi

Kelas : XI IPS 1

Usia : 18 Tahun

Pria bertubuh tambun atau besar ini biasa dipanggil teman-temannya Ryan terkadang juga dipanggil Ari. Ryan lahir di Surabaya pada tanggal 23 Agustus 1999. Ryan saat ini menjabat sebagai wakil ketua OSIS di SMA Barunawati. Ryan sangat aktif didalam sekolah maupun diluar sekolah. Dibidang non-akademisi Ryan sering mengikuti kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos Surabaya. Ryan pernah mengikuti *event* Zetizen *Convention* dan terakhir yang pernah diikutinya adalah Zetizen *One Day Escape*. Kemampuan ryan adalah dalam bidang tulis menulis. Bisa dibilang ryan sangat menyukai bidang jurnalis. Di kegiatan *event* Zetizen *Convention* Ryan memilih kompetisi Mading 3D/2D dan menjadi tim konten kreator naskah mading. Sedangkan untuk kegiatan Zetizen *One Day Escape* Ryan memilih untuk menjadi *writer* untuk meliput dan mewawancari serta menulis naskah untuk tema liburan di Kenjeran Park. Kontribusi Ryan untuk Zetizen sangat besar sekali dimana Ryan hampir mnegorbankan nyawanya ketika dia berangkat menggunakan motor karena pernah jatuh dari motor terserempet oleh sebuah mobil pick-up saat kegiatan

*event Zetizen Convention* 2016. Sampai akhirnya tim mading Ryan Mendapatkan prestasi di *Best five Gold* sampai akhirnya sekolahnya mendapatkan predikat sebagai *Best School* .

d. Informan 4

Nama : Tindra Ganda Mahadana

Kelas : XI IPA 3

Usia : 17 tahun

Tindra lahir di kota Surabaya, pada tanggal 16 Februari 2000. Tindra saat ini menjabat sebagai Ketua OSIS di SMA Barunawati. Tindra memiliki banyak aktifitas dan orang-orang yang mendukung tindra untuk berkegiatan secara akademisi maupun non-akademisi. Tindra sangat menyukai dengan hal seni dan kreativitas. Tindra baru pertama kali ikut pada tahun 2016 lalu di kegiatan *event Zetizen Jawa Pos. Event* yang Tindra ikuti adalah *Zetizen Convention*. Saat itu ketua dari tim mading inilah Tindra. Tindra mengkonsepkan mading hampir selama 3 bulan pengerjaan. Tindra dan timnya sangat pintar mengkoordinasikan teman-temannya. Tema mading yang di ambil dari perwakilan SMA Barunawati adalah *Pokemon-Go*. Sebelum melakukan pengerjaan mading. Tindra dan timnya melakukan riset dan wawancara dengan ahli gammer yang ada di ITB Bandung. Sampai

akhirnya Tindra dan tim dapat membentuk sebuah mading yang dapat di apresiasi oleh penonton dan Zetizen Jawa Pos.

## 2) Obyek Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka obyek penelitian preferensi komunikasi intrapersonal siswa SMA Barunawati Surabaya adalah komunikasi pesan dan rasa yang diterima oleh komunikan yang dirasakan oleh masing-masing pribadi dan menjadi suatu acuan untuk menjadi kepuasan, motivasi dan tujuan setiap masing – masing individu. dalam kegiatan *event* yang pernah dijalankan oleh Zetizen Jawa Pos Surabaya. Dari beberapa siswa yang pernah mengikuti kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos Surabaya, karena preferensi siswa yang di pilih dan digunakan akan menjadi sebuah evaluasi dalam sebuah perusahaan.

### a. Sejarah Zetizen Jawa Pos Surabaya

*Zetizen Indonesia* (sebelumnya bernama *DetEksi* yang lahir pada tanggal 26 Februari 2000), berisi berita tentang kehidupan remaja, mulai dari otomotif, style, techno, hingga anime. terdiri dari 3 halaman yang disisipkan pada bagian Metropolis.

Dan pada tanggal 26 Februari 2016 Deteksi berubah berganti nama menjadi Zetizen. Hingga kini Zetizen Jawa Pos aktif mengadakan *event*

seperti *Zetizen Convention*. Halaman ini kini telah menjadi bacaan wajib bagi remaja di Surabaya. Kompartemen ini semua *crew*-nya masih berstatus mahasiswa, mulai dari reporter, editor, hingga fotografer <sup>1</sup>.

#### **b. Profil Zetizen Jawa Pos.**

Zetizen Jawa Pos dulunya dikenal dengan DetEksi Jawa Pos adalah halaman yang dikerjakan khusus anak muda dan segmentasi pembacanya adalah anak muda dari usia 12-21 tahun. Berlokasi di Gedung Graha Pena Lt. 4 Jl. Ahmad Yani No. 88 Surabaya. Zetizen termasuk dalam kompartemen yang ada di Jawa Pos Koran. Zetizen saat ini tidak hanya di Surabaya tetapi di seluruh Indonesia di 34 Provinsi dan 52 Media Jawa Pos Group di Indonesia, dimana Zetizen sebagai halaman anak muda yang ada di koran Jawa Pos. Tidak hanya di halaman koran Jawa Pos, Zetizen telah memiliki sistem website yang dapat diakses untuk informasi dan kegiatan yang bersangkutan dengan *event* Zetizen Jawa Pos yaitu [www.zetizen.com](http://www.zetizen.com), serta hubungan Zetizen Jawa Pos dengan anak muda. Zetizen memiliki member Zetizen. Member Zetizen ini adalah khusus dibuat anak muda yang berusia 12 - 21 tahun. Dengan member Zetizen, anak muda dapat mendapatkan informasi / *event* kompetisi yang Zetizen lakukan saat itu. Jumlah member Zetizen saat ini mencapai

---

1. [https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa\\_Pos](https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa_Pos) di akses pada tanggal 30 Januari 2017

135.769 pengguna aktif di website [www.zetizen.com](http://www.zetizen.com) per tanggal 1 Mei 2017.

2

Selain aktif dalam tulisan melalui artikel di website serta berita liputan yang ada di halaman koran Jawa Pos, Zetizen Juga berkontribusi dalam penyelenggaraan *event*. Dimana Zetizen Jawa Pos dapat mendekatkan diri dengan pembacanya.

### **c. *Event Zetizen Jawa Pos Surabaya***

Dari beberapa *event* yang yang dibuat Zetizen Jawa Pos Surabaya dapat diketahui ada Empat *Event*:

#### **i. *Zetizen Convention***

*Zetizen Convention* yaitu kompetisi Majalah Dinding (Mading 3D, Mading 2D, Mading On The Spot), tidak hanya Mading saja disini juga terdapat kompetisi dan hiburan Siswa lainnya seperti Kompetisi Band, Model, Interactive Art work, Jewelery Design, dan hiburan seperti Konser Artis Ibu Kota, Games, dan lain sebagainya. *Zetizen Convention* merupakan acara tahunan yang diadakan oleh Zetizen Jawa Pos Surabaya yang dapat mendatangkan banyak peserta. *Convention* ini dikhususkan peserta tingkat SMP dan SMA sederajat. Pada tahun 2016 untuk peserta Mading 2D ada 67 tim dan 3D ada 68 tim. Untuk Interactive Artwork pesertanya adalah 75 tim, Jewelery Design 75 tim, Band ada 15 tingkat SMA dan 10 tim tingkat SMP,

---

<sup>2</sup> Data Zetizen Jawa Pos Surabaya

khusus kompetisi band mereka akan diseleksi di audisi terlebih dahulu. Kompetisi model ada 20 perempuan dan 10 laki-laki, dan kompetisi model juga melalui babak audisi terlebih dahulu. *Zetizen Covention* selalu diadakan pada bulan November dan diadakannya di SSCC Supermall Pakuwon Indah, yang diadakannya selama 10 hari. *Zetizen Convention* memang lebih fokus pada acara pameran anak muda dan kompetisi unjuk bakat untuk anak muda di Jawa Timur.

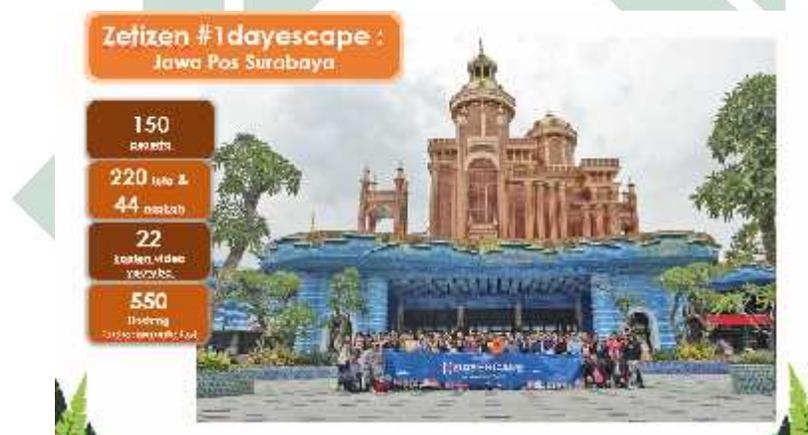


Gambar 3. 1 : Suasana Kegiatan *Event Zetizen Convention* 2016

**ii. *Zetizen One Day Escape***

Kegiatan *event* ini adalah kompetisi fotografi, videografi, dan penulis yang meng-*explore* kota Surabaya khususnya di Kenjeran Park Surabaya. Acara ini diikuti oleh 150 peserta siswa SMP dan SMA se Surabaya, Sidoarjo,

Gresik, dan Mojokerto. Hasil yang didapatkan dari dari kompetisi ini adalah ada 220 Foto dari fotografer, 44 Naskah dari peserta jurnalis, 22 konten video dari peserta videographer. Setiap uploud ke sosial media instagram peserta wajib menggunakan #zetizenwanderlust disetiap postingan fotonya, tujuannya agar hastag ini menjadi viral saat itu.



Gambar 3.2 : Kegiatan *event Zetizen One Day Escape*

### iii. Zetizen Cari Keringat

Zetizen Cari Keringat adalah kompetisi olahraga Futsal yang diadakan oleh Zetizen Jawa Pos yang melawan tim *crew* dari Zetizen. Zetizen cari keringat dapat diikuti oleh seluruh siswa SMA pelajar aktif di daerah Surabaya. Untuk mengikuti kompetisi ini syarat yang utama adalah peserta

harus meng-*upload* video di sosial media Instagram dengan durasi maksimal 59 detik atau 1 menit.

Video tersebut berisi *say war* atau tantangan yang menunjukkan siap untuk bertanding melawan tim crew dari Zetizen. Peserta wajib menggunakan #zetizencarikeringat untuk diunggah di sosial media instagram peserta masing-masing mengetahui panitia bahwa video yang telah diunggah tersebut sebagai syarat untuk mengikuti kompetisi Zetizen Cari Keringat. Setelah itu peserta akan dikofirmasi oleh panitia untuk dapat mengikuti pertandingan futsal yang ditentukan tanggalnya oleh tim panitia Zetizen.



Gambar 3.2 : Foto bareng panitia Zetizen dengan Peserta Zetizen Cari Keringat

#### **iv. Zetizen National Challenge**

*Zetizen National Challenge* yaitu kompetisi aksi, kegiatan aksi positif dengan cara me-*submit* Foto aksi kegiatan, aksi positif di website

[www.zetizen.com](http://www.zetizen.com) bisa berupa aksi sosial, pendidikan, seni, atau lingkungan. Kompetisi ini diikuti oleh seluruh peserta di Indonesia dan acara ini diikuti oleh peserta dari usia 13-20 tahun. Kompetisi ini bersifat individu. Nantinya akan dipilih 5 finalis (Alpha Zetizen) dari seluruh Indonesia di setiap provinsi yang akan di berangkatkan ke Surabaya untuk mengikuti zetize Summit (seleksi tahap akhir). Kelima finalis dari setiap provinsi akan merebutkan 1 tiket untuk mewakili provinsinya dalam *Fun Adventure Trip to New Zealand*. Kompetisi ini tidak dipungut biaya sama sekali.<sup>3</sup>



Gambar 3.4: Para peserta dari kompetisi *event Zetizen National Challenge* yang ada di Auckland, New Zealand.

---

<sup>3</sup> Data Zetizen Jawa Pos Surabaya

## 2. Lokasi Penelitian

### a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Barunawati Surabaya
Nama Kepala Sekolah	: Atiek Istijarti, S.Pd
Alamat Sekolah	: Jl. Perak Bar No. 173, Perak Utara, Pabean Cantian, Surabaya
NSS/NIS/NPSN	: 304056009170
Berdiri Sejak	: 18 Juli 1983
No. Ijin Oprasional	: 422/8443/436.6.4/2015
Status Sekolah	: Swasta
Telepon	: 031-3295548 / Fax. 031-3294024
Email	: info@smabarunawati-sby.sch.id
Website	: www.smabarunawati-sby.sch.id
Jenjang Sekolah	: SMA (Sekolah Menengah Atas)
Program Studi	: IPA - IPS
Status Gedung	: Milik Yayasan
Status Tanah	: Milik Yayasan <sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Data SMA Barunawati Suarabaya.

## **b. Visi dan Misi Sekolah**

Adapun Visi dan Misi yang dijalankan oleh SMA Barunawati adalah,

### **Visi:**

Terwujudnya sekolah yang kompeten, mandiri, berkarakter untuk mempersiapkan putra bangsa yang berkualitas baik imtaq maupun iptek.

### **Misi :**

1. Meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik sesuai dengan perkembangan anak, teknologi dan informasi.
2. Menumbuhkan iklim sekolah dan manajemen sekolah yang kondusif bagi tumbuh kembangnya kecakapan hidup siswa.
3. Menumbuhkan semangat religius, kedisiplinan dan kekeluargaan pada seluruh warga sekolah.
4. Menumbuhkan semangat patriotisme melalui peringatan-peringatan hari-hari besar nasional.
5. Menumbuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan, berfariatif sesuai dengan perkembangan anak.
6. Menyiapkan siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <https://smabarunawati-sby.sch.id/visi-misi/> diakses pada tanggal 24 April 2017

### 3. Deskripsi Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan tehnik wawancara mendalam dengan berpedoman pada pertanyaan peneliti atau tehnik wawancara dan observasi langsung oleh peneliti turun kelapangan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui data dan mendapatkan dokumentasi secara langsung sehingga akan memudahkan peneliti dalam menganalisis permasalahan penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian pada Preferensi Dalam Komunikasi Intrapersonal Siswa SMA Barunawati Surabaya Dalam Kegiatan *Event* Zetizen Jawa Pos Surabaya. Peneliti ingin mengetahui secara mendalam bagaimana preferensi komunikasi intrapersonal siswa SMA Barunawati dalam memilih *event* yang telah dijalankan oleh Zetizen Jawa Pos Surabaya. Setiap penelitian haruslah memiliki data dalam yang konkrit dan mampu dipertanggung jawabkan. Sehingga data dalam penelitian diperoleh melalui berbagai tehnik pengumpulan data. Selain itu untuk mendapatkan hasil yang maksimal peneliti diharapkan memahami dan mampu menguraikan fokus permasalahan yang diangkat dalam penelitiannya.

#### 1. Persepsi siswa terhadap kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos yang pernah diikuti.

Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah proses memberi makna sensasi.

”Zetizen punya *event* yang berbeda-beda yang sesuai dengan passionnya anak muda saat ini, jadi Zetizen Jawa Pos menurutku *event*

yang luar biasa karena bisa mewadahi kegiatan anak-anak muda yang ada di Jawa Timur.”<sup>6</sup>

Menurut persepsi Tindra Ganda, *event* yang diadakan oleh Zetizen Jawa Pos Surabaya, sangatlah mewadahi anak muda dan bisa disesuaikan dengan passion misalnya dengan *event Zetizen Convention* yang jenis evennya seni, pertunjukan, pameran yang diperlombakan dan Zetizen Cari Keringat yaitu kompetisi futsal.

“*Event* yang diadakan Zetizen selalu besar, dari segi konsep dan pertunjukannya selalu dinantikan sama anak-anak surabaya, jadi setelah aku mengikuti *event-eventnya Zetizen* aku merasa punya pengalaman yang gak terlupakan”<sup>7</sup>

Menurut persepsi Rivan Puja, *event* yang diadakan oleh Zetizen Jawa Pos selalu dinantikan oleh anak-anak muda yang ada di Surabaya. Karena setiap tahunnya memang kegiatan yang ada di *Zetizen Convention* menampilkan artis-artis Nasional yang dapat dinikmati oleh penonton ataupun peserta perlombaan.

“*Event* yang paling melekat dipikirkanku itu *event Zetizen Convention* mas soalnya *event* itu sudah pasti paling ditunggu tiap tahunnya dan menjadi ajang yang sangat bergengsi buat kalangan SMA”<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Tindra Ganda, tanggal 17 Mei 2017

<sup>7</sup> Wawancara dengan Rivan Puja, tanggal 17 Mei 2017

<sup>8</sup> Wawancara dengan Chandra, tanggal 17 Mei 2017





wilayah lokasi yang jauh siswa harus mau tidak mau mendapatkan resiko-resiko yang harus dihadapi, demi membanggakan nama sekolah, dan mendapatkan prestasi.

“Menurutku untuk kelebihannya setiap acara kegiatan yang diadakan sama Zetizen Jawa Pos itu Gratis tanpa dipungut biaya untuk pendaftarannya jadi kita bisa langsung bergabung di kompetisi-kompetisinya, untuk kurangnya mungkin dari sistem pendaftarannya di website itu kita merasa agak bingung dan kurang jelas”<sup>13</sup>

Menurut eveluasi chandra dari kelebihannya adalah soal finansial pendaftarannya gratis dan untuk kekurangannya adalah agak susah untuk mendaftar di website zetizen.com.

“Menurutku kreatif, *event* yang dibuat banyak jenis dan macamnya. Terus juga inovatif, setiap tahunnya akan ada perubahan dan kegiatan yang baru. Bisa dapaet pengalaman baru teman-teman baru terus panitia juga aktif dengan peserta. Kalau misalnya kekurangannya dalam *event Zetizen Convention* ada pertunjukan yang membosankan. Acaranya molor jadi nggak tepat waktu. Terus tempat *play ground* seperti *mini court* yang gak ada lagi di pameran Zetizen *Convention*”<sup>14</sup>

Evaluasi dari Riyan Ari, dia dapat menilai kekurangan dan kelebihan yang ada di *event Zetizen Convention*. Dimana sesuatu hal yang dirasakan oleh Ryan sebenarnya adalah komunikasi Intrapersonal dengan diri Ryan sendiri. Dengan

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Chandra, tanggal 17 Mei 2017

<sup>14</sup> Wawancara dengan Riyan Ari, tanggal 17 Mei 2017.

melalui tahap sensasi, persepsi, memory, pengambilan keputusan dan evaluasi terhadap *event* Zetizen Jawa Pos.

#### **4. Pengalaman yang paling diingat oleh siswa ketika mengikuti kegiatan *event***

##### **Zetizen Jawa Pos**

Memori adalah kemampuan untuk merekam, menyimpan atau memanggil kembali informasi. Terdapat tiga tahap memori yaitu perekaman (*encoding*), penyimpanan, dan pemanggilan kembali atau mengingat kembali (*retrieval*).

“hal yang paling berkesan di *eventnya* Zetizen itu saat aku sedang berada di jalan, saat itu saya sedang membawa beberapa peralatan mading untuk dibawa ke SSCC PTC pas di jalan saya pernah keserempet mobil pick up, jatuh dan untungnya masih ada yang menolong saat itu. Jadi itu mungkin bisa dibilang berkesan sih menurut saya.”<sup>15</sup>

Setiap orang pasti ada resiko dalam melakukan kegiatan apapun. Tetapi mungkin resiko tersebut menjadi sesuatu hal yang berkesan yang teringat di memory Riyan dan tidak akan terlupakan dalam hidup Riyan karena kejadian tersebut akan selalu diingat saat pergi ke *event* Zetizen *Convention*.

“Kalau pengalaman ku adalah ketika ketika handphoneku hampir mau hilang mas, samapi muter-muter gedung buat nyariin, tapi untungnya masih

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Ryan Ari, tanggal 17 Mei 2017



rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata. Fungsi berpikir diperlukan untuk memahami realitas dalam rangka pembuatan keputusan (*decision making*), memecahkan persoalan (*problem solving*) dan menghasilkan yang baru (*creativity*).

##### 5. Membuat keputusan memilih kegiatan *event* Zetizen Jawa Pos.

Beberapa asumsi yang mendasari proses *decision making* adalah, keputusan merupakan hasil berpikir, keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif, dan, keputusan selalu melibatkan tindakan nyata walaupun pelaksanaannya bisa ditunda. Pembuatan keputusan terjadi dalam tahap-tahap yang disebut *information-use sequence*.

“Awalnya saya sangat menyukai hal dibidang jurnalistik, awalnya aku dikasih tau sama temen mas, trus akhirnya aku lihat di website zetizen.com, aku liat dulu teknis pendaftarannya gimana, setelah itu aku daftar, dan gabung di kegiatan evennta zetizen. Awalnya di Zetizen *One Day Escape*, trus *Zetizen Convention*”<sup>18</sup>

Begitu pemaparan yang dikatakan oleh Riyan, keputusannya mengikuti kegiatan yang diadakan oleh Zetizen Jawa Pos karena minatnya terhadap dunia jurnalistik, maka dari itu dia pernah mengikuti dua *event* yang pernah diadakan oleh Zetizen Jawa Pos.

“Keputusanku ikutan *eventnya* Zetizen itu karena aku juga suka kegiatan non akademik, kayak misalnya seni, karya, warna, kreatifitas, dll. Dan aku lihat evennta Zetizen yang *Zetizen Convention* itu sangat menarik dan sesuai dengan

---

<sup>18</sup> Wawancara dengan Riyan Ari, tanggal 17 Mei 2017

*passion* aku jadi aku langsung ikutan dan bisa bantu untuk jadi ketua mading”,<sup>19</sup>

Menurut pemaparan Tindra, dia memutuskan terjun dalam *event* tersebut karena *eventnya* sesuai dengan *passion* yang dimiliki oleh Tindra jadi Tindra juga mempunyai rasa semangat untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Pada tahap paling awal, kita menggunakan informasi untuk mendeskripsikan sesuatu, menentukan bentuk, karakteristik, atau penampilan objek, situasi atau orang.

*Preference* mempunyai makna pilihan atau memilih. Istilah preferensi digunakan untuk mengganti kata *preference* dengan arti sesuatu yang lebih disukai oleh konsumen.

Seperti apa yang dikatakan oleh narasumber yaitu Rivan Puja,

“Dari kegiatan *event* yang dijalankan oleh Zetizen Jawa Pos, yaitu ada Zetizen National Challenge, Zetizen Cari Keringat, Zetizen *One Day Escape*, dan Zetizen *Convention*, aku lebih memilih kegiatan *event* Zetizen *Convention* yang lebih banyak kegiatan dan kompetisi kompetisi lainnya, dsitu juga aku bisa eksplor wawasan dan kreasiku melalui kompetisi mading”,<sup>20</sup>

Dari pemaparan Rivan Puja bahwa dalam keempat *event* yang sudah dilaksanakan oleh Zetizen Jawa Pos, preferensi kegiatan *eventnya* adalah Zetizen *Convnetion*, karena dirasa didalam *event* tersebut siswa dapat mengembangkan bakat

---

<sup>19</sup> Wawancara dengan Tindra, tanggal 17 Mei 2017

<sup>20</sup> Wawancara dengan Rivan Puja, pada tanggal 25 Juli 2017

dan minatnya lebih besar lagi, dan lebih banyak mendapatkan ilmu kegiatan non akademik.

Berdasarkan deskripsi tersebut, kita akan melakukan klarifikasi. Pada tahap ini kita membandingkan pengamatan baru kita tentang sesuatu dengan informasi yang tersimpan dari pengalaman sebelumnya untuk melihat dimana suatu objek, orang, atau peristiwa yang sesuai.

Setelah mengklarifikasi maka akan mengadakan evaluasi. Pada tahap ini mengidentifikasi beberapa hubungan yang kemudian menentukan tindakan apa yang tepat. Setelah melakukan serangkaian tindakan tersebut maka kita akan menunggu umpan.