



Analisis Gaya Kepemimpinan Organisasi Nirlaba Terhadap Efisiensi *Event*

Studi Kasus: *Event Timur Liar* oleh Komunitas Serbuk Kayu, Surabaya, Jawa Timur

Kharisma Nanda Zenmira

Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru,
Kota Malang, Jawa Timur 65145
E-mail: knandazenmira@gmail.com

ABSTRAK

Kesetiaan anggota pada organisasi nirlaba dipengaruhi oleh gaya kepemimpinan serta sistem kerja yang diterapkan oleh pemimpin. Hal tersebut juga dapat berpengaruh pada produktivitas dalam sebuah komunitas. Produktivitas ini berupa kegiatan yang dilaksanakan, seperti pameran, residensi, dan banyak hal lainnya seperti yang telah dilakukan oleh Komunitas Serbuk Kayu. Gaya kepemimpinan seorang pemimpin, selain berpengaruh pada pengelolaan organisasi, juga dapat memengaruhi efisiensi pada kegiatan yang mereka selenggarakan. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi langsung. Gaya kepemimpinan *transformational leadership* yang diterapkan oleh pemimpin Komunitas Serbuk Kayu dapat mewujudkan *event* yang melibatkan banyak orang dengan pengelolaan yang efisien.

Kata kunci: komunitas, kepemimpinan, efisiensi event

Analysis of The Leadership Style of A Non-Governmental Organization to Efficient Event

ABSTRACT

The loyalty of members in non-profit organizations is influenced by the leadership style and work system adopted by the leader. It can also affect productivity in a community. This productivity is in the form of activities carried out, such as exhibitions, residencies, and many other things like those that have been done by the Serbuk Kayu Community. The leadership style of a leader, apart from having an effect on organizational management, can also affect the efficiency of the activities they carry out. This study uses qualitative research methods with data obtained through in-depth interviews and direct observation. The transformational leadership style adopted by the Serbuk Kayu Community leaders can create events that involve a lot of people with efficient management.

Keywords: *community, leadership, efficient event*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya masyarakat dalam pola hidup, pola pikir, interaksi sosial, dan banyak hal lainnya, berkembang pula sebuah perkumpulan atau organisasi yang disebut sebagai Organisasi Non-Pemerintah atau di Indonesia menyebutnya dengan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM). Istilah LSM telah didefinisikan dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri (Inmendagri) No. 8/1990, instruksi tersebut ditujukan kepada Gubernur di seluruh Indonesia tentang

Lembaga Swadaya Masyarakat. Di lampiran kedua menyebutkan bahwa LSM adalah organisasi/lembaga yang anggotanya adalah masyarakat Indonesia yang secara sukarela atau kehendak sendiri berniat bergerak di bidang kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh organisasi/lembaga sebagai wujud partisipasi masyarakat dalam upaya meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat, yang menitikberatkan pada pengabdian secara swadaya.

LSM Indonesia memiliki ciri-ciri umum yang sama (Ibrahim, 1997), antara lain:

1. Orientasi mereka kepada penguatan kelompok-kelompok komunitas sebagai basis dari masyarakat dan sebagai pengimbang bagi pemerintah.
2. Pada umumnya ada komitmen kuat terhadap cita-cita partisipasi rakyat di dalam pengambilan keputusan.
3. Adanya satu komunitas LSM di Indonesia dengan banyak hubungan silang antarpribadi dan kelembagaan yang saling mendukung, terdapat pertukaran gagasan dan sumber daya yang memberikan potensi pada satu front bersama pada berbagai tingkat.

Di Surabaya, terdapat komunitas yang berorientasi pada pergerakan seni masyarakat, namun tidak berkaitan dengan organisasi pemerintahan, karena komunitas ini dibentuk secara sukarela dan tidak mencari keuntungan, serta memiliki kepentingan atas presentasi pembacaan seni di sekitar, sehingga dapat membangun pola seni rupa saat ini kepada masyarakat luas. Namun dalam hal ini, bukan berarti organisasi nirlaba tidak boleh menghasilkan keuntungan, hanya saja keuntungan yang diperoleh dari aktivitas organisasi semata-mata hanya untuk menutupi biaya yang timbul dari kegiatan operasional, dan apabila keuntungan tersebut berlebih maka akan disalurkan pada kegiatan berikutnya atau dijadikan barang untuk investasi organisasi. Komunitas berdomisili di Surabaya tersebut bernama Komunitas Serbuk Kayu.

Komunitas memiliki tujuan, beberapa tujuan dari sebuah komunitas (Saifullah, 2014), antara lain:

1. Menetapkan tujuan, hal ini agar dapat memunculkan kesadaran untuk apa dan untuk siapa komunitas itu didirikan.
2. Membangun suasana berkumpul yang nyaman, agar setiap anggota komunitas dapat leluasa saling berteman, bertukar pendapat dan pikiran, berbagi pengalaman, dan banyak hal lainnya.
3. Menyalurkan minat dan kegemaran.
4. Menambah keluarga baru, karena manusia adalah makhluk sosial dan tidak bisa hidup sendirian, maka dengan adanya komunitas dapat memunculkan rasa kebersamaan pada setiap individu.

5. Media ekspresi jati diri, karena sebuah komunitas disatukan oleh suatu hal yang sama, hal tersebut dapat memunculkan rasa percaya atas ekspresi diri dalam komunitas.

Paparan di atas menunjukkan bahwa terbentuknya komunitas karena memiliki suatu tujuan tertentu. Beberapa tujuan yang telah ditetapkan oleh sebuah komunitas dapat menjadi pandangan bersama akan dibawa kemana komunitas tersebut. Tujuan komunitas tersebut juga dapat menjadi pertimbangan bagi calon anggota komunitas untuk bergabung.

Komunitas merupakan suatu grup beberapa orang yang berbagi minat sama dan terbentuk oleh empat faktor (Delobelle, 2008), antara lain:

1. Komunikasi dan keinginan berbagi (*sharing*).
2. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu.
3. Ritual dan kebiasaan; orang-orang datang secara teratur dan periodik.
4. *Influencer*; *influencer* merintis sesuatu hal dan para anggota selanjutnya ikut terlibat.

Delobelle juga menjelaskan bahwa komunitas memiliki aturan tersendiri bagi anggota komunitas, antara lain:

1. Saling berbagi: saling menolong dan berbagi satu sama lain.
2. Komunikasi: saling merespons dan berinteraksi satu sama lain.
3. Kejujuran: dilarang untuk berbohong, dan bila ini terjadi maka akan segera ditinggalkan.
4. Transparansi: berbicara secara terbuka dan tidak ada hal yang disembunyikan.
5. Partisipasi: seluruh anggota berada di tempat dan berpartisipasi pada acara bersama komunitas.

Di dalam sebuah komunitas, akan ada seseorang yang menjadi pengendali atau biasa disebut dengan ketua/pemimpin yang memiliki kepribadian kepemimpinan. Hal tersebut untuk menghindari komunitas memiliki banyak kepala (pemimpin), sehingga memudahkan suatu keputusan yang akan diambil ke depannya. Kepemimpinan merupakan kemampuan untuk memengaruhi suatu kelompok menuju capaian visi dan serangkaian tujuan (Robbins & Judge, Perilaku Organisasi, 2015). Kepemimpinan adalah kemampuan seseorang untuk memengaruhi suatu kelompok ke arah tercapainya tujuan (Badeni, 2013). Oleh karena itu, terpilihnya seorang pemimpin dalam komunitas disebabkan oleh para anggota memiliki rasa percaya bahwa individu tersebut memiliki daya pengaruh yang kuat bagi setiap anggota untuk mencapai serangkaian tujuan komunitas.

Adapun tipe gaya kepemimpinan dibagi menjadi empat tipe (Robbins & Coulter, Management, 2014), antara lain:

1. *Transformational Leadership*

Gaya kepemimpinan transformasional adalah pemimpin yang menginspirasi para karyawan untuk mengesampingkan kepentingan pribadi mereka dan memiliki kemampuan untuk mencapai hasil yang lebih dari yang diharapkan.

2. *Transactional Leadership*

Gaya kepemimpinan transaksional adalah pemimpin yang membimbing atau memotivasi para karyawan pada arah tujuan yang telah ditetapkan dengan cara memperjelas peran dan tugas karyawan.

3. *Charismatic Leadership*

Gaya kepemimpinan karismatik adalah sosok seorang pemimpin yang memiliki antusiasme, kepercayaan diri, dan dapat memengaruhi banyak orang dengan caranya agar memiliki sikap atau perilaku yang seharusnya.

4. *Visionary Leadership*

Gaya kepemimpinan visionaris adalah pemimpin yang memiliki kemampuan untuk menciptakan dan berbicara secara realistis, kredibel, dan memiliki visi yang menarik tentang masa depan yang dapat meningkatkan keadaan di masa sekarang.

Pemimpin transformasional merupakan pemimpin yang sukses menciptakan visi masa depan yang jelas dan menarik (Khan, Nawaz, & Irfanullah, 2016). *Transformational leadership* adalah perspektif kepemimpinan yang menjelaskan bagaimana pemimpin mengubah tim atau organisasi dengan menciptakan, mengomunikasikan, dan membuat model visi untuk organisasi atau unit kerja dan memberi inspirasi pekerja untuk berusaha mencapai visi tersebut. Kepemimpinan transformasional dibagi menjadi empat elemen (McShane & Von Ginow, 2020), yaitu:

1. Membangun visi strategis

Pemimpin transformasional membuat visi masa depan perusahaan yang mengikat pekerja untuk mencapai sasaran yang mungkin tidak terpikirkan oleh mereka.

2. Mengomunikasikan visi

Apabila visi adalah substansi kepemimpinan transformasional, maka mengomunikasikan visi merupakan sebuah proses.

3. Pemodelan visi

Pemimpin transformasional tidak hanya berbicara tentang visi, tetapi mereka mewujudkannya. Mereka melakukan “walk the talk” dengan melangkah keluar dengan nyaman dan melakukan sesuatu yang mencerminkan visi.

4. Membangun komitmen pada visi

Mentransformasikan visi kepada realitas memerlukan komitmen pekerja. Pemimpin transformasional membangun komitmen ini dengan beberapa cara,

kata-kata, simbol, dan cerita yang membangun antusiasme serta memberi energi kepada seseorang untuk menerima visi sebagai pemiliknya.

Peran seorang pemimpin seperti di atas akan sangat memengaruhi proses produktif di dalam komunitas, termasuk pada efisiensi *event* yang diselenggarakan oleh komunitas tersebut. Efisiensi merupakan ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya (Mulyadi, 2007). Yang berarti antara apa yang dikorbankan dengan apa yang dihasilkan seimbang. *Event* dalam artian sempit merupakan sebuah pameran, pertunjukan atau festival dengan syarat terdapat penyelenggara, peserta dan pengunjung, sedangkan dalam artian luas, *event* adalah kegiatan yang dilakukan setiap hari, bulan atau tahun oleh sebuah organisasi dengan mendatangkan orang-orang ke suatu tempat agar mereka mendapatkan suatu informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diselenggarakan oleh penyelenggara (Kennedy, 2009). Menurut Schmitt sebagai media komunikasi pemasaran yang fokus pada pengalaman konsumen untuk berinteraksi secara langsung dengan perusahaan, *brand*, atau komunitas (Pratama, 2016).

Ketiga definisi di atas dapat disimpulkan bahwa efisiensi *event* adalah ketepatan cara dalam mewujudkan pengalaman konsumen untuk berinteraksi secara langsung pada sebuah pameran, pertunjukan atau festival dengan memanfaatkan waktu, tenaga, dan biaya hingga apa yang dikorbankan dengan yang dihasilkan seimbang. Tingkat efisiensi suatu sistem ditinjau dari dua aspek (Syamsi, 2007), antara lain:

1. Hasil (*output*)

Dikatakan efisien apabila pengorbanan di bawah pengorbanan maksimal dan akan dikatakan tidak efisien apabila pengorbanan melebihi pengorbanan normal. Adapun batas normal hasil minimum dapat berupa produk/barang, jasa, tugas yang diperintahkan, target minimal, daftar tugas yang harus dilaksanakan dan kepuasan.

2. Pengorbanan (*input*)

Jika ditinjau dari segi pengorbanan, yang pertama yaitu menentukan pengorbanan (tenaga, pikiran, waktu, langkah, dan sebagainya), setelah itu menetapkan hasil minimum yang harus dicapai. Apabila hasil yang dicapai di bawah hasil minimum, maka cara kerjanya termasuk tidak efisien, sedangkan apabila hasil yang diperoleh sama persis dengan hasil minimum yang ditetapkan maka cara kerjanya termasuk normal, dan apabila hasil yang diperoleh lebih dari hasil yang ditetapkan, maka cara kerjanya termasuk efisien. Batas normal pengorbanan maksimum antara lain yaitu waktu maksimum, tenaga maksimum, biaya maksimum, dan pikiran maksimum.

Adapun beberapa faktor yang dapat mendukung keberhasilan dalam pelaksanaan sebuah *event* (Ruslan, 2012), antara lain:

1. Penyusunan jadwal, mulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan, serta tema dari *event* tersebut, dukungan dana, fasilitas, personel, dan evaluasi.
2. Personel yang terkait, seperti pengisi acara, pengunjung atau tamu yang hadir, pihak *sponsorship*, dan lainnya.
3. Tujuan dari *event* yang jelas dan terarah.

Event dikategorikan berdasarkan ukuran dan besarnya, antara lain *mega-event*, *hallmark event*, dan *major event* (Noor, 2017). *Event* juga dikategorikan berdasarkan tujuan dan kegunaannya, atau berdasarkan penyelenggaraannya, misalnya *event* publik, *event* seni, festival, *event* pariwisata, dan *event* bisnis/*corporate event*. Komunitas Serbuk Kayu memiliki *event* seni berskala *Major Event*. *Major Event* merupakan *event* yang mampu menarik media untuk meliput, menarik jumlah pengunjung yang besar agar menghadiri *event* tersebut, dan memberikan dampak peningkatan ekonomi secara signifikan.

Oleh karena itu, dari paparan teori-teori di atas menarik bagi peneliti untuk mengulas tentang Komunitas Serbuk Kayu di Surabaya, Jawa Timur. Bagaimana gaya kepemimpinan yang diterapkan dalam mengelola Komunitas Serbuk Kayu hingga berpengaruh pada efisiensi *Timur Liar*, yang mana *event* tersebut melibatkan banyak orang dengan menerapkan sistem desentralisasi dalam penyelenggaraannya. Pemilihan Serbuk Kayu sebagai objek penelitian bukan tanpa alasan, komunitas ini sangat produktif dalam menyelenggarakan acara, terbukti dalam satu tahun terdapat lebih dari tiga proyek yang tujuannya adalah membawa ekosistem seni Jawa Timur tetap eksis. Selain itu, Pemimpin Serbuk Kayu juga telah banyak mengelola perkumpulan sekaligus acara seni besar di Jawa Timur, seperti *Biennale Jatim*, *Surabaya Move On*, *Timur Liar*, dan banyak lainnya.

METODE

Peneliti melakukan eksplorasi pada gaya kepemimpinan pemimpin Komunitas Serbuk Kayu dalam mengelola komunitas yang berpengaruh pada efisiensi *event* yang diselenggarakannya yaitu *Timur Liar*. Pengelolaan pemimpin komunitas dalam penyelenggaraan *event Timur Liar* dianalisis dari sudut pandang identitas dan reputasinya sehingga menjadi bahan analisis yang ditawarkan dalam penelitian ini (Lampel & Mayer, 2008).

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Wawancara dilakukan dengan format pertanyaan terbuka kepada Pemimpin/Direktur Komunitas Serbuk Kayu. Observasi langsung dan pemanfaatan dokumen juga dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Data wawancara terbuka terdiri dari kutipan langsung narasumber utama mencakup pengalaman, opini, dan pengetahuannya. Sedangkan data hasil observasi terdiri dari deskripsi mendalam

mengenai kegiatan suatu program, perilaku para partisipan, dan interaksi antarpraktisi yang terlibat secara luas dan dapat menjadi bagian dari pengalaman program. Dokumen dari kutipan-kutipan yang dianalisis, kutipan-kutipan, atau seluruh kalimat dari hasil rekaman, surat-menyurat, dan laporan resmi (Welch & Patton, 1992).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Serbuk Kayu merupakan organisasi nirlaba yang berasal dari Surabaya, Jawa Timur. Komunitas ini berdiri sejak tahun 2013 dengan tujuan sebagai ruang alternatif yang difungsikan untuk ruang diskusi, pameran seni, program residensi di rumah, dan penerbitan buku. Penerimaan anggota baru Serbuk Kayu dilakukan dengan mengikuti diskusi santai (*nongkrong*). Apabila calon anggota dapat membaaur dan memiliki frekuensi yang sama dengan anggota yang lain, maka calon anggota tersebut akan diterima dengan baik di dalam komunitas. Aturan yang dimiliki oleh Komunitas Serbuk Kayu terhadap anggotanya antara lain, saling berbagi dan tolong-menolong, berinteraksi satu sama lain, transparan dalam pengelolaan komunitas dan *event*, serta sikap partisipatif.

Komunitas Serbuk Kayu dipelopori sekaligus dipimpin oleh Dwiki Nugroho Mukti, dengan panggilan Dwiki, lahir di Banyuwangi pada tahun 1992, seorang seniman dan kurator yang berdomisili di Surabaya, sejak 2013 hingga sekarang aktif mengelola Komunitas Serbuk Kayu. Beberapa proyek yang pernah dikerjakan adalah *Urban Pin Internasional*, *Surabaya Move On*, *Program Residensi SADAP*, *Timur Liar*, dan masih banyak lagi. Dwiki juga menyandang posisi sebagai Direktur Utama dalam penyelenggaraan *Biennale Jatim 8* di tahun 2019 dan *Biennale Jatim 9* di tahun ini (2021), Pendiri Subarsip Seni Rupa yang berada di Surabaya, serta Pendiri Sartcas (*Syndicate Art Collective and Alternative Space*). Cukup banyak riwayat kegiatan yang telah dilakukan oleh Dwiki untuk tujuan presentasi seni rupa khususnya di Surabaya, kepada masyarakat luas.

Di dalam memimpin organisasi-organisasi yang telah Dwiki bangun, khususnya Komunitas Serbuk Kayu, untuk mewujudkan kesetiaan anggota kepada organisasi nirlaba, Dwiki membuat strategi yaitu memunculkan tujuan ideologi yang dapat mengikat anggota, bukan mengikat dengan materi, tetapi antara anggota, pemimpin, dan komunitas dapat memiliki frekuensi dan imajinasi yang sama terkait apa yang akan dilakukan Serbuk Kayu selanjutnya. Menurutnya, hal tersebut yang dapat menumbuhkan rasa setia kepada komunitas dan yang ada di dalamnya.

Dwiki dalam memimpin komunitas, senantiasa membangun citra sebagai pemimpin yang egaliter (sederajat), artinya ia memberi contoh untuk bekerja

terlebih dahulu, baru kemudian mengajak anggota untuk bekerja bersamanya, bukan tindakan menyuruh, sehingga anggota merasa dibersamai oleh pemimpin mereka. Tipe gaya kepemimpinan yang dilakukan oleh Dwiki termasuk dalam gaya kepemimpinan transformasional. *Transformasional leadership* adalah perspektif kepemimpinan yang menjelaskan bagaimana pemimpin mengubah tim atau organisasi dengan menciptakan, mengomunikasikan, dan membuat model visi untuk organisasi atau unit kerja dan memberi inspirasi pekerja untuk berusaha mencapai visi tersebut.

Menurut penuturan Dwiki, pencapaian terbesar Komunitas Serbuk Kayu adalah *event Timur Liar*, hingga sistem *event* pameran ini diterapkan di *Biennale Jatim 8*. *Event Timur Liar* diadakan pada tahun 2019 silam, dengan 115 seniman yang terlibat. Seniman-seniman tersebut merupakan penduduk asli Provinsi Jawa Timur yang tersebar dari berbagai macam daerah, antara lain yaitu Malang, Surabaya, Kediri, Pare, Lamongan, Pasuruan, Jember, Banyuwangi, Sidoarjo, dan Tuban. *Event* ini termasuk dalam *event* seni berskala *major event*, yaitu *event* yang mampu menarik media untuk meliput, menarik jumlah pengunjung yang besar agar menghadiri *event* tersebut, dan memberikan dampak peningkatan ekonomi secara signifikan (Noor, 2017).



Gambar 1. Suasana *event Timur Liar*
Sumber: Instagram @timurliar, 2021

Penerapan sistem kerja *Timur Liar* yaitu melakukan pameran desentralisasi. Seniman-seniman yang terlibat di dalamnya harus melakukan publikasi terhadap temuan-temuan di sekitar mereka melalui media sosial. Temuan-temuan tersebut tidak hanya berbentuk lukisan, tapi juga berupa catatan, video, foto, hingga puisi. Menurut Dwiki, karya perlu memiliki gagasan, sehingga dapat memunculkan diskusi dan percakapan dengan partisipannya.

“Seni perlu memiliki gagasan, sehingga bisa memunculkan diskusi dan percakapan. Seni perlu memiliki cerita yang baik”
– Dwiki Nugroho Mukti –

Komunitas Serbuk Kayu memilih konteks lokal sebagai penentuan tema *event*. Konteks lokal yang dimaksud yaitu merespons yang terjadi hari ini dan menemukan potensi yang menarik di sekitar kita, sehingga ketika sudah berbentuk karya, seniman dapat menguasai karyanya dan mempresentasikannya dengan baik kepada masyarakat luas. Penentuan tema ini juga berpengaruh terhadap penawaran yang dilakukan kepada calon sponsor. Selain menawarkan banyaknya pengunjung yang akan datang, serta pemasangan nama dan logo sponsor di spanduk seperti pada umumnya, *Timur Liar* dalam presentasi sponsor juga menawarkan sebuah perhitungan dari publikasi media sosial, yaitu menerapkan sistem kerja desentralisasi itu sendiri. Seniman-seniman yang terlibat di dalamnya harus melakukan publikasi terhadap temuan-temuan di sekitar mereka melalui sosial media *Instagram*, kemudian mencantumkan akun sponsor dan tagar nama sponsor. Publikasi ini dilakukan selama satu bulan penuh oleh seniman berskala Jawa Timur yang terlibat. Dari penawaran ini, dapat menarik satu sponsor yaitu Yello Hotel. Meskipun sponsor *event* jumlahnya terbilang satu, namun Yello Hotel dapat memenuhi semua yang dibutuhkan dalam *event Timur Liar*, seperti gedung, makanan, perkakas pameran, dan lainnya.

Pernyataan di atas dapat membuktikan bahwa sistem kerja *event Timur Liar* termasuk dalam kategori efisien, karena hasil yang seimbang dengan pengorbanan yang dikeluarkan. Seniman-seniman yang terlibat dalam *event Timur Liar* hanya perlu melakukan penambahan akun dan tagar sponsor dalam *caption Instagram* mereka untuk mendapatkan semua kebutuhan pameran, yang mana sistem kerja publikasi ini memang sudah menjadi bagian dari pameran *event Timur Liar*.

KESIMPULAN

Gaya kepemimpinan yang diterapkan oleh Dwiki Nugroho Mukti sebagai Pemimpin Komunitas Serbuk Kayu adalah *transformational leadership*, yaitu memberi inspirasi pada anggota dengan bekerja terlebih dahulu, setelah itu mengajak anggota untuk bekerja bersamanya, bukan tindakan menyuruh/memerintah, sehingga anggota merasa dibersamai oleh pemimpin mereka. Pemilihan sistem registrasi yang memunculkan ideologi untuk dapat mengikat anggota yaitu dengan menyamakan frekuensi dan imajinasi. Hal ini terbukti dapat menumbuhkan rasa setia anggota kepada komunitas dan yang ada di dalamnya.

Seiring dengan gaya kepemimpinan yang berhasil dalam pengelolaan komunitas, sistem kerja Dwiki dalam Komunitas Serbuk Kayu juga berhasil mewujudkan *event Timur Liar* yang melibatkan banyak orang di Jawa Timur dengan pengelolaan *event* yang efisien karena hasil yang diperoleh seimbang dengan pengorbanan yang dikeluarkan. Seniman-seniman yang terlibat dalam

event Timur Liar hanya perlu melakukan sistem kerja publikasi yang menjadi bagian dari pameran *event Timur Liar* untuk mendapatkan semua kebutuhan pameran.

KEPUSTAKAAN

- Badeni. (2013). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Coulter, M., & Robbins, S. P. (2014). *Management*. England: Pearson Prentice Hall.
- Delobelle, V. (2008). *Community: A Critical Response*. Sandy Inc.
- Ibrahim, R. (1997). *Agenda LSM Menyongsong Tahun 2000*. Jakarta: LP3ES.
- Judge, T. A., & Robbins, S. P. (2015). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kennedy, J. E. (2009). *Manajemen Event*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Khan, Z. A., Nawaz, A., & Irfanullah, K. (2016). Leadership Theories and Styles: A Literature Review. *Journal of Resources Development and Management Vol.16*.
- Lampel, J., & Mayer, A. D. (2008). Field-Configuring Event as Structuring Mechanism: How Conferences, Ceremonies, and Trade Shows Constitute New Technologies, Industries, and Markets. *Journal of Management Studies Vol. 42 No.6*.
- McShane, S. L., & Von Ginow, M. A. (2020). *Organizational Behavior: Emerging Knowledge and Practice for The Real World (9th-ISE)*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Mulyadi. (2007). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Noor, A. (2017). *Manajemen Event Edisi Revisi*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, M. Y. (2016). *Manajemen Event Pasar Murah oleh Kaukus Perda Gepeng DIY Tahun 2016*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Ruslan, R. (2012). *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saifullah, I. (2014). *Komunitas Vespa di Kota Makassar (Studi tentang Gaya Hidup di Bandung)*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Syamsi, I. (2007). *Efisiensi, Sistem, dan Prosedur Kerja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Welch, J. K., & Patton, M. Q. (1992). Qualitative Evaluation and Research Methods. *The Modern Language Journal Vol. 76*.

Narasumber

Dwiki Nugroho Mukti (30th). Direktur Komunitas Serbuk Kayu tinggal di Surabaya, Jawa Timur.

Sumber Online

serbukayu.org