

# **Manajemen Event Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP)**

**Kharisma Nanda Zenmira**

Jalan Parangtritis KM.6, RW 5, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta-55188

*E-mail:* [knandazenmira@gmail.com](mailto:knandazenmira@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Kebutuhan manusia dalam bersosial mengantarkan individu ke individu yang lain untuk saling berinteraksi dan biasanya dipertemukan atas minat yang sama. Dengan ini individu tersebut membuat kelompok yang pada era sekarang biasa disebut dengan komunitas. Di Provinsi Jawa Timur, tepatnya di Pasuruan terdapat komunitas seni terbesar se-Pasuruan Raya dan merupakan salah satu komunitas paling aktif di Jawa Timur bernama Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP). KGSP telah berdiri sejak tahun 2008 dan terus bertahan hingga sekarang, maka terhitung sudah 13 tahun komunitas tersebut berdiri. Salah satu program kegiatan yang dilakukan oleh KGSP yaitu event seni bernama Gandheng Renteng. Event ini telah dilaksanakan selama 11 kali. KGSP hingga saat ini telah melahirkan sumber daya manusia sendiri, seperti kurator, event organizer, dan seniman yang produktif dalam berkarya. Hal apa yang menjadi faktor KGSP mampu mempertahankan Gandheng Renteng hingga tahun kesebelas dan bagaimana KGSP dalam mengelola (manajemen) event Gandheng Renteng dengan mengimplementasikan teori Goldblatt tentang tahapan manajemen event menjadi fokus utama pada penelitian ini. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif pendekatan studi kasus dengan penentuan informan penelitian menggunakan purposive sampling, guna memberikan gambaran secara mendalam mengenai faktor KGSP mampu mempertahankan program kegiatannya dan implementasi teori Goldblatt mengenai manajemen event kepada event Gandheng Renteng. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana KGSP mampu mempertahankan event Gandheng Renteng hingga kesebelas dan manajemen event Gandheng Renteng dengan mengimplementasikan teori Goldblatt. Event seni telah didambakan oleh para seniman Pasuruan untuk silaturahmi antar seniman, menjadi wadah untuk menunjukkan karyanya kepada publik sehingga mendapatkan umpan balik atau respon dari apresiator alih-alih karyanya laku terjual, serta mewujudkan visi, misi dan tujuan KGSP yang tertuang dalam AD-ART KGSP. Kelebihan dan keunikan dari event Gandheng Renteng itu sendiri juga menjadi faktor panjang umurnya event. Segala kelebihan, keunikan, dan upaya-upaya yang dilakukan oleh KGSP menjadikan event Gandheng Renteng terus bertahan. Pengimplementasian teori Goldblatt mengenai manajemen event, menunjukkan KGSP memiliki cara tersendiri dalam mengelola event Gandheng Renteng.

***Kata kunci:*** Komunitas Seni, Manajemen Event, Event, KGSP, Gandheng Renteng

***Event Management Gandheng Renteng  
by Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP)***

## **ABSTRACT**

*The need for humans in socialization leads individuals to other individuals for interact with each other and is usually met with the same interests. So that the individual makes a group that in the current era is commonly called the community. In East Java Province, precisely in Pasuruan there is the largest art community in Pasuruan Raya and is one of the most active communities in East Java called Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP). KGSP has been established since 2008 and continues to survive until now, so it has been 13 years since the community was established. One of the activity programs carried out by KGSP is an art event called Gandheng Renteng. This event has been held 11 times. KGSP until now has given birth to its own human resources, such as curators, event organizers, and artists who are productive in their work. What the factors KGSP is able to maintain Gandheng Renteng until the eleventh year and how KGSP in managing Gandheng Renteng events by implementing Goldblatt's theory of event management stages is the main focus on this research. Researchers use descriptive qualitative methods of case study approaches by determining research informants using purposive sampling, to provide an in-depth picture of the factors KGSP is able to maintain its activity program and the*

*implementation of Goldblatt's theory of event management to Gandheng Renteng events. The results indicated how KGSP was able to maintain the Gandheng Renteng event to the eleventh and Gandheng Renteng event management by implementing the Goldblatt's theory. Art events have been coveted by Pasuruan artists for friendship between artists, being a place to show their work to the public so as to get feedback or response from appreciators instead of their work sold out, as well as realizing the vision, mission and goals of KGSP stated in KGSP AD-ART. The advantages and uniqueness of the Gandheng Renteng event itself are also a factor in the longevity of the event. All the advantages, uniqueness, and efforts made by KGSP make the Gandheng Renteng event continue to survive. The implementation of Goldblatt's theory regarding event management, shows that KGSP has its own way of managing Gandheng Renteng events.*

**Keywords:** Art Community, Event Management, Events, KGSP, Gandheng Renteng

## **PENDAHULUAN**

Kebutuhan manusia dalam bersosial mengantarkan individu ke individu yang lain untuk saling berinteraksi dan biasanya dipertemukan atas minat yang sama. Dengan ini, individu tersebut membuat kelompok yang pada era sekarang biasa disebut dengan komunitas. Di dalam komunitas manusia, individu-individu tersebut dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Kusumastuti, 2014). Selaras dengan hal tersebut, komunitas memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai jembatan ekspresi seni, sarana berkumpul dan merekatkan kembali serta melestarikan keberadaan seni yang ada di masyarakat (Pitaloka, 2017).

Di Provinsi Jawa Timur, tepatnya di Pasuruan terdapat komunitas seni terbesar se-Pasuruan Raya dan merupakan salah satu komunitas seni paling aktif di Jawa Timur, komunitas tersebut bernama Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan atau biasa disingkat KGSP. Meskipun senirupa Pasuruan secara infrastruktur terbilang minim, akan tetapi diuntungkan dengan letak geografisnya yang terletak di antara duakota yang lebih berkembang yaitu di bagian utara ada Surabaya sebagai ibukota provinsi Jawa Timur dan bagian selatan yaitu Malang. Dua tempat tersebut menjadi tempat rujukan studi seni jalur institusi formal, antara lain Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Malang, dan Universitas Brawijaya. Ketiga institusi formal tersebut merupakan lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat jurusan seni yang menjadi modal utama adanya seniman dan aktivitas di baliknya. Selain itu, keterlibatan para perupa Pasuruan dalam forum seni rupa di luar Pasuruan juga merupakan momentum penting, seperti Kelompok Holobis Kuntul Baris yang berkomposisi perupa dari Surabaya, Malang, Batu, Banyuwangi, Sidoarjo, Mojokerto, dan Pasuruan pada tahun 2002 menggelar pameran di Surabaya dan Bandung. Dari Pasuruan ada 4 orang yang terlibat, antara lain Badrie, Toni Jafar, Wahyu Nugroho, dan M. Yunizar Mursyidi. Hal tersebut menandakan bahwa wadah seni semakin dibutuhkan oleh Pasuruan. Di tahun 2005 terdapat pameran “Empat Cahaya Putih” berpersonil Karyono, Jupri, Hasan Syabani, dan Lukman Aziz. Pameran

tersebut didukung oleh kurator legendaris Indonesia bernama Mamannoor (1958-2007). Hal tersebut membuktikan pergerakan seni di Pasuruan mendapat perhatian yang luas dari para tokoh penulis seni rupa di Indonesia (Zakaria & dkk, 2020).

Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP) ini dapat digolongkan sebagai organisasi non pemerintah (*non government organization*) atau nirlaba karena dibentuk oleh kalangan yang bersifat mandiri dan tidak terikat oleh lembaga manapun. Organisasi nirlaba adalah suatu organisasi sosial yang didirikan oleh perorangan atau sekelompok orang yang sukarela memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa bertujuan memperoleh keuntungan dari kegiatannya (Setiawati, 2011). Sesuai dengan namanya, Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan berisikan anggota yang tidak hanya dari satu profesi saja, melainkan tenaga pendidik dan seniman murni yang memiliki minat sama yaitu terhadap seni.

Komunitas ini berdiri sejak tahun 2008 dan terus bertahan hingga sekarang, yang diprakarsai oleh penduduk lokal bernama Wahyu Nugroho dan didukung oleh 5 pelaku seni yang lain, yaitu Achmad Rosidi, Asnawi, M Khafid, Muhdor, dan Teguh Purwanto. KGSP dibentuk oleh sebab kegelisahan Wahyu atas kegersangan kehidupan seni di Pasuruan agar dapat tercipta suasana seni seperti di kota-kota lain. Seiring berjalannya waktu, KGSP yang mulanya berisi 20 anggota, kini telah mencapai 100 lebih anggota yang tergabung. Terdapat berbagai macam profesi di dalamnya, antara lain guru, dosen, seniman profesional, seniman hobi, ustadz, mahasiswa, pelajar, dan santri. Namun, KGSP tidak memiliki pengikat resmi bagi anggota komunitas agar terus bertahan di dalamnya, hanya bermodalkan pada kebersamaan di suatu wilayah dan kesamaan minat terhadap seni.

Bertambahnya minat seni masyarakat Pasuruan dengan bergabung menjadi anggota KGSP merupakan akibat dari program kegiatan yang diselenggarakan setiap tahunnya yaitu *event* Gandheng Renteng. *Event* adalah suatu ritual istimewa penunjukan, penampilan, atau perayaan yang pasti direncanakan untuk mencapai tujuan sosial, budaya, atau tujuan bersama (Allen & et al, 2011). *Event* merupakan sebuah pertemuan besar yang memiliki beragam kepentingan dan tujuan. Gandheng Renteng adalah *event* yang menyatukan berbagai komunitas seni dan individu pelaku seni di seluruh Pasuruan Raya yang terdiri dari Kota dengan 4 kecamatan dan Kabupaten dengan 24 kecamatan, yang kemudian bernaung menjadi satu di KGSP. Selain pameran seni rupa sebagai fokus utama, Gandheng Renteng juga merangkul semua bidang kesenian, seperti seni teater, seni musik, seni tari, sastra, dan banyak lainnya. Gandheng Renteng menjadi wadah dan ruang seni untuk meningkatkan eksistensi seniman lokal dengan menampilkan karyanya melalui pameran dan pentas seni, sehingga *event* ini menjadi salah satu indikator perkembangan seni rupa di Pasuruan.

Gandheng Renteng telah diselenggarakan sebanyak 11 kali, terakhir diselenggarakan pada bulan November 2021. Selain menjadi wadah karya-karya seniman lokal, beberapa perkembangan signifikan yang dirasakan di Pasuruan atas *event* Gandheng Renteng yaitu antara lain; dapat mempererat hubungan dengan menjadi tempat berkumpulnya para seniman untuk berinteraksi dan menciptakan jejaring kesenian antar daerah, meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat Pasuruan terhadap seni, mendekatkan seni kepada seluruh lapisan masyarakat, salah satunya para pelajar. Hal ini dikarenakan sepertiga anggota komunitas merupakan seorang pengajar, sehingga melalui *event* Gandheng Renteng dapat memperkenalkan seni sedini mungkin kepada para siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri generasi muda untuk menekuni bidang seni. Oleh karena itu, dengan energi yang baik dan optimis ini Pasuruan dapat dikenal sebagai daerah yang aktif dalam berkesenian.

Konsistensi *event* Gandheng Renteng ini mendapat perhatian dari Galeri Nasional Indonesia dengan bentuk ajakan kerjasama untuk mengadakan pameran *drawing* di Kota Pasuruan pada tahun 2013 dan 2019. Pemilihan tema pameran '*drawing*' disebabkan oleh kontinuitas seniman Pasuruan yang senantiasa menampilkan karya *drawing* pada *event* Gandheng Renteng. Di tahun 2013, Galeri Nasional Indonesia berkolaborasi dengan KGSP menyelenggarakan Pameran *Drawing* "Panorama Indonesia" dan di tahun 2019 Pameran *Drawing* "Merandai Tanda-Tanda Zaman" yang bermaksud untuk mengekspresikan berbagai tanda-tanda zaman yang telah dipikirkan dan dihayati oleh para peserta pameran. Jenis ekspresi pameran ini difokuskan pada seni gambar (*drawing*), yang mana Pasuruan telah dikenal dengan kekuatan seni gambarnya berkat *event* Gandheng Renteng yang selama ini telah diselenggarakan. Hal menarik lainnya *event* Gandheng Renteng selalu memiliki tema lokalitas yang kuat pada setiap penyelenggaraannya, yaitu dengan menggunakan parikan jawa untuk merespon suatu isu tertentu. Tema ini merupakan salah satu aspek daya tarik bagi para pengunjung untuk mencari tahu apa makna yang tersirat di dalamnya dan bagaimana para seniman menyampaikan tema tersebut melalui karyanya. Terhitung di *event* Gandheng Renteng #4 jumlah pengunjung yang datang mencapai 10.000 pengunjung dari perhitungan karcis kendaraan.

Oleh sebab beberapa paparan di atas, mengenai antusiasme pengunjung terhadap *event*, pengalaman budaya bagi masyarakat Pasuruan, dan peningkatan sumber daya manusia dalam pengelolaan *event* seni (Noor, 2017), sehingga menarik peneliti untuk mengkaji dan mengidentifikasi lebih lanjut mengenai faktor KGSP mampu mempertahankan *event* Gandheng Renteng hingga ke-sebelas, serta manajemen *event* Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan. Kajian mengenai manajemen *event* merupakan

suatu hal yang relatif baru, meskipun demikian fokus kajian ini berkembang dengan cepat. Sebagian besar tren kajian *event* masih difokuskan pada *event* destinasi, misalnya pada tahun 2013 sebesar 18,99% fokusnya pada *event-event* destinasi, sedangkan kajian tentang perencanaan hingga evaluasi hanya sekitar 5,04% dan beberapa saran penelitian difokuskan pada perencanaan *event*, evaluasi *event*, *event* pendidikan hingga teknologi (Page & Getz, 2016). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menambah fokus kajian *event* yang dikhususkan pada pola perencanaan hingga evaluasi dengan mengidentifikasi manajemen *event* Gandheng Renteng yang merupakan *event* seni rupa terbesar di Pasuruan. Dari penelitian ini maka akan memudahkan bagi pihak KGSP untuk mengelola *event* menjadi berkembang lebih besar melalui manajerial *event* secara optimal dan menambah kajian wacana manajemen *event* seni oleh sebuah komunitas nirlaba.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Manajemen Event**

*Event* merupakan sebuah penyelenggaraan acara atau kegiatan oleh organisasi untuk bisa membangun *brand awareness* dan meningkatkan citra (*image*) organisasi (Ruslan, 2017). Manajemen diartikan sebagai kegiatan mengorganisasi yang dilakukan secara profesional, efisien, efektif dan sistematis. Manajemen tersebut meliputi perencanaan konsep, implementasi kegiatan dan kontrol terhadap pencapaian yang diharapkan. *Event management* adalah kegiatan yang sifatnya kolaboratif dan profesional dengan mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang yang bertujuan untuk perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan riset, membuat desain kegiatan, dan melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta evaluasi untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan (Goldbatt, 2020).

Penelitian atau riset dalam manajemen *event* bertujuan secara analitik agar dapat dipahami secara komprehensif untuk bisa mencapai suatu hal atau tujuan. Dalam kehidupan sehari-hari, peristiwa terjadi secara spontan, akibatnya sesuatu yang sudah dirancang terkadang menjadi tidak teratur, efektif atau sesuai jadwal. Namun manajer *event* profesional mengawali dengan tujuan tertentu dalam pikirannya dan mengarahkan semua kegiatan untuk mencapai tujuan tersebut. Ada banyak kecenderungan visual acara yang direncanakan dan diproduksi untuk banyak tujuan, tetapi dalam setiap kasus ada niat untuk menciptakan, atau setidaknya membentuk individu dan pengalaman kolektif pengunjung atau peserta pada suatu *event* (Getz, 2012).

Di dalam sebuah perencanaan *event* harus mengandung unsur 5W+1H (*what, when, where, who, why* dan *how*) yaitu meliputi apa nama *event* tersebut, kapan pelaksanaannya, dimana akan dilaksanakan, mengapa diadakan, siapa saja yang akan terlibat dan dituju, serta bagaimana *event* tersebut akan diselenggarakan (Abdullah, 2017). Dengan memenuhi unsur-unsur tersebut, sebuah *event* akan lebih jelas arah dan tujuan pelaksanaannya. Ada lima tahap yang harus dilakukan untuk menghasilkan *event* yang efektif dan efisien, yaitu riset, desain, perencanaan, koordinasi, dan evaluasi (Goldbatt, 2020).

a. Riset (*Research*)

Riset merupakan tahapan awal dalam merancang suatu *event*. Kegiatan pada tahap riset yaitu dengan menganalisis data sekunder dan laporan penyelenggaraan *event* sebelumnya, serta dari sebuah pengalaman. Riset yang dilakukan dengan baik akan mengurangi resiko kegagalan dalam pelaksanaan, riset dilakukan untuk menentukan kebutuhan, keinginan, dan ekspektasi khalayak sasaran. Semakin matang riset yang dilakukan, maka semakin sesuai pula hasil *event* dengan rencana yang telah ditetapkan. Jadi, penyelenggara perlu hadir utuh sejak dalam tahap riset secara teliti dan komprehensif.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan kelanjutan dari proses riset dan lebih menggunakan otak kanan karena seluruh aspek kreatif akan dituangkan dalam merancang sebuah *event*. Pada umumnya, tahap ini diawali dengan *brainstorming* dan *mind mapping* mengenai tema dan konsep acara, dekorasi dan artistik, hiburan yang disajikan, strategi komunikasi yang digunakan, dan sebagainya. Dengan demikian, para penyelenggara *event* perlu untuk menambah inspirasi atau ide dengan mengunjungi perpustakaan, mengunjungi galeri seni, menghadiri festival seni, dan *review* majalah untuk mendapatkan inspirasi. Hal ini dilakukan untuk menemukan ide baru dan memperkuat konsep acara yang diusulkan. Selain itu, tahap ini juga perlu dilakukan studi kelayakan *event* untuk menyeleksi ide-ide kreatif yang muncul. Studi kelayakan *event* yaitu mengenai kemampuan finansial, sumber daya manusia, dan kondisi politik.

c. Perencanaan (*Planning*)

Tahap *planning* dilakukan setelah tahap riset dan desain dilakukan. Tahap ini memerlukan waktu paling panjang dalam seluruh tahap yaitu untuk merumuskan strategi-strategi untuk diimplementasikan. Pada tahapan ini, penyelenggara *event* mulai melakukan beberapa hal, seperti penganggaran waktu yang digunakan untuk eksekusi, pertimbangan pemilihan tempat, penentuan tim kerja, pengisi acara, mempersiapkan layanan pendukung, produksi, pencarian dana, dan sebagainya. Banyak hal yang harus dipertimbangkan pada tahap

perencanaan, sehingga tidak menutup kemungkinan susunan perencanaan mengalami perubahan, penambahan, atau pengurangan sesuai situasi dan kondisi saat itu, seperti peraturan pemerintah, kondisi politik, cuaca dan sebagainya dapat mengubah perencanaan yang sebelumnya telah disusun.

d. Koordinasi (*Coordinating*)

Tahap ini merupakan tahap ketika *event* sedang berlangsung. Penyelenggara acara harus mengelola sumber daya secara efisien. Sumber daya tersebut meliputi kemampuan administrasi, koordinasi, marketing, dan *risk management*. Tahap ini menjadi tantangan bagi *Event Managers* karena sangat diperlukan kemampuannya untuk mengambil keputusan dalam waktu yang singkat, serta mampu melakukan koordinasi dan komunikasi dengan pihak-pihak lain agar dapat bekerja secara simultan dengan satu tujuan yang sama.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam sebuah perancangan manajemen *event*, sehingga dapat menjadi acuan bagi penyelenggaraan *event* selanjutnya tentang apa saja aspek yang perlu ditingkatkan. Kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Evaluasi metode kuantitatif yaitu menggunakan survei kepuasan pengunjung dan melakukan pencatatan jumlah peserta dan pengunjung, undangan yang hadir, serta jumlah transaksi. Metode evaluasi yang lain adalah melalui monitoring dengan menugaskan orang lain untuk mengamati selama *event* berlangsung, metode ini biasa disebut metode kualitatif.

Proses penyeleksian karya pada penelitian ini melalui beberapa sistem kurasi (Wisetrotomo, 2020), sehingga dapat membantu peneliti dalam pemilihan karya pada yang akan dicantumkan, antara lain.

a. Ketokohan/kesenimanan

Capaian seniman dalam perjalanan waktu kreatifnya dan bermaksud memberikan penghargaan kepada pencapaiannya tersebut.

b. Kesesuaian karya dengan tema

Karya yang dianggap kuat untuk mempresentasikan tema yang dimaksud.

## 2. *Event*

*Event* didefinisikan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal penting dalam hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan

lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu (Noor, 2017). *Event* memiliki pola yang berbeda dengan menawarkan aneka ragam aktivitas yang bisa dinikmati banyak orang. Sebuah riset menunjukkan bahwa *event* memberi nilai pengalaman yang berpengaruh secara positif dan signifikan pada kepuasan dan kepercayaan masyarakat (Wu, 2016). *Event* selain penyelenggaraannya bermaksud untuk mencapai tujuan tertentu, juga erat hubungannya dengan keterlibatan pengalaman dan kepuasan masyarakat terhadap *event* tersebut.

Jenis *event* dibagi menjadi 4, yaitu *Leisure Event*, *Cultural Event*, *Personal Event*, dan *Organizational Event* (Noor, 2017).

- a. *Leisure Event* telah berkembang sejak bangsa roma menyelenggarakan kegiatan gladiator. Bentuk *event* ini pada saat itu berupa pertandingan yang diselenggarakan di Colosseum, Roma, dan Italia. *Leisure event* saat ini banyak berkembang pada kegiatan keolahragaan, di dalamnya memiliki unsur pertandingan dan mendatangkan banyak pengunjung. Jenis *event* ini antara lain olimpiade, *world cup*, dan sebagainya.
- b. *Personal Event* merupakan kegiatan yang melibatkan anggota keluarga atau teman di mana kategori *event* ini dapat dikatakan lebih sederhana. Contoh pada *event* ini adalah penyelenggaraan pesta pernikahan, perayaan ulang tahun, dll.
- c. *Cultural Event* merupakan kegiatan yang identik dengan budaya dan memiliki nilai sosial tinggi dalam tatanan masyarakat. Perkembangan dan kemajuan teknologi yang kian pesat mendorong pula penyelenggaraan *cultural event* yang dikemas lebih menarik serta mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pada era modern sehingga menjadi sesuatu yang berkesan.
- d. *Organizational Event* adalah bentuk kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan organisasi. Contoh bentuk *event* pada *organizational event* antara lain konferensi pada sebuah partai politik, pameran/expo yang diselenggarakan oleh suatu organisasi/perusahaan dengan kepentingan organisasi/perusahaan tersebut.

Macam-macam jenis acara berdasarkan jenis penyelenggaraannya dapat dikelompokkan sebagai berikut (Kusuma, 2016).

- a. Olahraga: pertandingan profesional, kompetisi peringkat, pertandingan persahabatan/eksibisi, dan lomba-lomba
- b. Seni: pementasan/pagelaran *profit oriented*, pementasan/pagelaran program acara, non profit, institusional/privat, lomba, festival, pentas eksibisi/apresiasi
- c. Topik wicara: diskusi, seminar, sarasehan, *talk show*, dialog, *variety show*, presentasi
- d. Pameran: pameran komoditas perdagangan, pameran seni



e. Pribadi: pesta pernikahan, syukuran, jabatan baru, pisah sambut, pesta peringatan pribadi  
*Event* dikategorikan berdasarkan ukuran dan besarnya, dibagi menjadi *mega-event*, *hallmark-event*, dan *major event* (Noor, 2017).

- a. *Mega Event* adalah *event* yang sangat besar, memberikan dampak ekonomi yang besar pada masyarakat sekitar atau bahkan negara penyelenggara dan diinformasikan serta diliput melalui tayangan berbagai media, contoh Olimpiade, Piala Dunia, dan *Sea Games*.
- b. *Hallmark Event* merupakan karakter atau etos dari suatu wilayah, kota atau daerah di suatu tempat, contoh dari *event* ini adalah Karnaval Asia Afrika di Kota Bandung. *Event* tahunan tersebut bertujuan untuk mempromosikan kerjasama ekonomi dan kebudayaan Asia Afrika dan bentuk karnaval di Kota Bandung. Jenis *event* tersebut mempunyai arti tersendiri bagi kota-kota penyelenggara, juga bagi masyarakat kota tersebut.
- c. *Major Event* merupakan *event* yang secara ukuran mampu menarik media untuk meliput, menarik jumlah pengunjung yang besar untuk menghadiri *event* tersebut dan memberikan dampak peningkatan ekonomi secara signifikan.

*Organizer* yang biasanya terlibat dalam *event-event* antara lain sebagai berikut (Getz, 2012).

- a. Program *event* yang diselenggarakan oleh agensi-agensi umum, misalnya taman-taman dan program rekreasi. Acara seperti ini dirancang oleh sekelompok staf
- b. Festival atau perayaan yang diselenggarakan oleh komunitas sukarelawan dengan staf yang tidak dibayar dan berada di bawah badan sukarela
- c. *Event* untuk mencari keuntungan. Biasanya berupa acara-acara hiburan, pertandingan olahraga, dan acara-acara di taman hiburan
- d. Program *event* yang diselenggarakan oleh perusahaan-perusahaan pribadi yang bertujuan sebagai *public relations*, pengenalan produk maupun penjualan

Sebuah *event* yang menarik harus memiliki karakteristik dalam penyelenggaraannya, yaitu mempunyai ciri tersendiri dan memiliki perbedaan dengan *event* yang lainnya (Noor, 2017). Beberapa karakteristik *event* yang bagus adalah sebagai berikut:

- a. *Uniquenesses*, inti dari suksesnya sebuah *event* adalah adanya pengembangan ide sehingga *event* akan memiliki keunikan tersendiri. *Event* dengan warna yang berbeda tidak akan mudah dilupakan oleh target audiens. Keunikan dapat berasal dari peserta yang ikut serta, lingkungan sekitar, pengunjung pada *event* tersebut, serta beberapa hal lainnya sehingga *event* menjadi unik dan berbeda dari yang lainnya.
- b. *Perishability*, artinya komoditas yang tidak tahan lama, tidak dapat disimpan, dijual kembali atau dikembalikan, sehingga perlu menghindari terjadinya *event* yang tidak sesuai

dengan rencana atau acara tidak hidup sehingga kurang memuaskan. Apabila *event* tidak dikemas dengan baik maka target-target yang ingin dicapai di acara tersebut tidak akan tercapai.

- c. *Intangibility*, setelah mendatangi sebuah *event*, yang terekam dalam ingatan pengunjung adalah pengalaman yang mereka dapatkan dari *event* tersebut. Bagi penyelenggara hal ini merupakan tantangan untuk mengubah bentuk pelayanan *intangible* menjadi sesuatu yang berwujud sehingga sekecil apapun wujud yang digunakan dalam *event* mampu mengubah persepsi pengunjung, seperti tata letak karya pameran yang runtut dan rapi yang akan selalu diingat oleh pengunjung *event*.
- d. *Personal Interaction* merupakan salah satu karakteristik yang penting pada saat *event* berlangsung. Pengunjung yang datang pada suatu *event* juga memiliki peran yang besar terhadap suksesnya *event*. Sebagai contoh, keterlibatan aktif pengunjung untuk ikut berkarya dalam sebuah *event* pameran, sehingga mereka berkontribusi pada terselenggaranya *event* tersebut.

### 3. Merek (*Brand*)

Merek adalah sebuah nama, istilah, simbol, atau asosiasi yang timbul dibenak konsumen yang dipakai untuk mengidentifikasi sebuah produk atau layanan sehingga berbeda dari produk atau layanan sejenis (Muazd, 2015). Merek juga didefinisikan sebagai nama, istilah, tanda, lambang, atau desain, atau kombinasinya, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasikan barang atau jasa dari salah satu penjual atau kelompok penjual dan membedakannya dari para pesaing (Kotler & Keller, 2016). Beberapa fungsi dari *brand* adalah sebagai berikut (Firmansyah, 2019).

- a. *Identity* (Identitas)

Identitas merupakan bentuk kata, pikiran atau gambaran yang muncul di benak konsumen ketika terlibat dengan sebuah merek

- b. *Trust* (Kepercayaan)

Kepercayaan dianggap sebagai cara yang paling penting dalam membangun dan memelihara hubungan dengan pelanggan dalam jangka panjang. Hal ini menjelaskan bahwa penciptaan awal hubungan dengan *partner* didasarkan pada kepercayaan

- c. *Design* (Desain)

Desain merek dirancang dan disesuaikan dengan hal-hal yang dapat menunjukkan merek dan produk tersebut

- d. *Value* (Nilai)

Nilai suatu merek sama saja dengan membicarakan masa depan merek, karena langkah-langkah yang dilakukan akan berdasarkan nilai dari merek tersebut

e. *Strategy* (Strategi)

Strategi merupakan suatu rencana atau usaha yang tersistematisasi sebagai proses implementasi pembentukan serta pemeliharaan reputasi yang baik

f. *Logo*

Logo adalah lambang merek dari sebuah bisnis yang dibentuk dan dipertimbangkan dari beberapa hal

g. *Marketing* (Pemasaran)

Merek menjadikan sebuah produk berbeda dengan yang lain dengan harapan dapat memudahkan konsumen dalam menentukan produk yang akan dikonsumsi berdasarkan berbagai pertimbangan sehingga dapat menimbulkan kesetiaan terhadap suatu merek (*brand loyalty*). Kesetiaan konsumen terhadap suatu merek atau *brand* tersebut berawal dari pengenalan, pilihan dan kepatuhan pada suatu merek

h. *Advertising* (Iklan)

Merek harus dibangun sesuai dengan nilai-nilai yang diusung sebagai upaya untuk menarik perhatian pelanggan atau klien

Beberapa fungsi pemakaian merek adalah sebagai berikut (Firmansyah, 2019).

- a. Sebagai tanda pengenal untuk membedakan hasil produksi yang dihasilkan seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum dengan produksi lain atau badan hukum lainnya
- b. Sebagai alat promosi sehingga dalam mempromosikan hasil produksinya cukup dengan menyebut mereknya
- c. Sebagai jaminan atas mutu barang
- d. Sebagai petunjuk asal barang atau jasa yang dihasilkan

Adapun beberapa tingkatan dalam *brand* (Nastain, 2017), antara lain.

- a. Atribut, merupakan brand yang diharapkan mampu mengingatkan suatu atribut atau sifat tertentu
- b. Manfaat, yaitu sebuah *brand* yang lebih dari seperangkat atribut di mana pelanggan tidak membeli atribut melainkan membeli manfaat baik yang fungsional maupun emosional. Artinya sebuah *brand* tidak hanya sekedar menjelaskan produk kepada pelanggan melainkan membangun atau membentuk keunggulan produk dengan konsisten
- c. Nilai, adalah suatu brand menciptakan nilai yang melekat pada produk dengan cara sederhana tetapi mewakili keseluruhan dari sebuah produk

- d. Budaya, yakni suatu brand mewakili budaya tertentu. Produk yang dihasilkan di negara dengan budaya tinggi dalam artian tingkat kedisiplinannya dan kualitasnya, produk lebih terjamin dan meyakinkan daripada yang diproduksi di negara yang secara budaya tingkat kedisiplinannya dan kualitasnya lebih rendah
- e. Kepribadian, merupakan suatu brand yang mampu untuk merancang dan membentuk kepribadian tertentu
- f. Pemakai, yaitu suatu brand akan memberikan sebuah kesan yang berasal dari pengalaman menggunakan produk kepada pengguna brand tersebut.

#### 4. Komunitas Seni

Pada umumnya komunitas tercipta atas dasar dorongan sekelompok manusia dalam pemenuhan suatu kebutuhan untuk tumbuh dan mencapai potensi tertinggi dalam dirinya. Sejak tahun 90-an, keberadaan komunitas khususnya komunitas kreatif terbukti mampu menyokong perkembangan ekonomi kreatif di dunia (Borrop, 2020). Hal tersebut dapat menguatkan bahwa eksistensi komunitas patut dipertahankan, salah satunya dengan mengelola operasional program yang dilaksanakan oleh komunitas tersebut menjadi lebih optimal.

Di era saat ini, banyak komunitas yang dapat dijumpai dengan bentuk yang bermacam-macam, ada yang bergerak di bidang pendidikan, seni, lingkungan, olahraga, dan masih banyak lagi. Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Sejalan dengan pengertian komunitas istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai “masyarakat setempat”, istilah lain menunjukkan pada warga-warga sebuah kota, suku, atau bangsa (Soekanto, 2017).

Di dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, McDermott, & Synder, 2002). Komunitas adalah sesuatu yang dikerjakan bersama-sama oleh sekelompok orang (Borrop, 2020). Komunitas yaitu sekelompok orang yang peduli satu sama lain yang lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas karena adanya kesamaan *interest* atau *values* (Hermawan, 2008).

Kegiatan komunitas seni tidak hanya diisi oleh warga seni yang secara khusus berkecimpung dalam dunia seni, akan tetapi juga menerima seluruh masyarakat yang mempunyai ketertarikan dan minat untuk mengekspresikan kebutuhan estetika melalui seni. Kehadiran komunitas seni tidak hanya berfungsi sebagai jembatan ekspresi seni saja, perannya

di setiap wilayah/daerah sekaligus sebagai tempat berkumpul dan merekatkan kembali serta melestarikan keberadaan seni yang ada di masyarakat (Pitaloka, 2017).

Dari beberapa definisi mengenai komunitas di atas, terdapat 2 faktor pembentuk komunitas yaitu sekumpulan orang di suatu wilayah dan kesamaan minat. Di dalam penelitian ini, sekumpulan orang di wilayah tersebut memiliki persamaan pada minat kesenian yang berkumpul menjadi satu dan mengimplementasikannya menjadi sebuah *event* kesenian.

## METODE PENELITIAN

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyelidiki secara cermat suatu hal dengan pengumpulan informan lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data (Creswell, 2018). Fokus studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan. Penentuan informan penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yang mana teknik penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018).

Pengumpulan data dilakukan wawancara mendalam dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Wawancara dilakukan dengan format pertanyaan terbuka kepada 5 orang, antara lain pendiri KGSP, pembina KGSP, ketua umum KGSP tiap periode, dan beberapa anggota KGSP yang memiliki banyak peran dalam pengelolaan *event* Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP).

No	Nama	Jabatan	Tujuan
1	Wahyu Nugroho	Pendiri KGSP	Untuk mengetahui perkembangan <i>event</i> Gandheng Renteng dari awal berdiri hingga saat ini
2	Achmad Rosidi	Pembina KGSP	Untuk mengetahui perkembangan hal-hal mengenai KGSP dan <i>event</i> Gandheng Renteng yang dikelola dari awal berdiri hingga saat ini
3	Saiful Ulum	Ketua Umum periode 2 tahun 2017-2019	Untuk mengetahui perkembangan hal-hal mengenai KGSP dan <i>event</i> Gandheng Renteng yang dikelola
4	Jemmy Adriansyah	Ketua Umum periode 3 tahun 2019-sekarang	Untuk mengetahui perkembangan hal-hal mengenai KGSP dan <i>event</i> Gandheng Renteng yang dikelola
5	Zuhkhriyan Zakaria	Kurator tetap sekaligus anggota komunitas	Untuk mengetahui pengelolaan dan kuratorial Gandheng Renteng sejak diberlakukannya kurator pada <i>event</i>

Observasi langsung dan pemanfaatan dokumen juga dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Data wawancara terbuka terdiri dari kutipan langsung narasumber mencakup pengalaman, opini, dan pengetahuannya. Sedangkan data hasil observasi terdiri dari deskripsi mendalam mengenai faktor yang dapat mempertahankan Gandheng Renteng dan manajemen *event* Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP)**

Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan atau biasa disebut dengan KGSP merupakan komunitas seni yang dibentuk pada tahun 2008 dan terus bertahan hingga sekarang, maka terhitung 13 tahun sudah KGSP berdiri. Komunitas ini dipelopori oleh guru seni budaya di suatu sekolah sekaligus seorang seniman yaitu Wahyu Nugroho. Menurut penuturannya, latar belakang KGSP dibentuk karena kegelisahan Wahyu atas kegersangan kehidupan seni di Pasuruan, serta keinginannya agar suasana seni yang terasa sama seperti di kota-kota besar.

Wahyu memperkirakan bahwa sejak tahun 1970-2008, yang mana dalam jangka waktu hampir 40 tahun, pameran seni hanya diselenggarakan kurang lebih 10 kali di Pasuruan, dan semua pameran seni tersebut merupakan pameran bersama. Mayoritas perkumpulan-perkumpulan masyarakat Pasuruan lebih memilih topik sosial dan keagamaan, tidak banyak yang membahas mengenai kesenian. Oleh karena itu, Wahyu mengajak para sejawatnya yang berprofesi sebagai guru seni untuk membentuk sebuah komunitas.

Pada akhirnya tanggal 14 Desember 2008, yang dihadiri oleh 20 orang di dalam forum memilih Wahyu sebagai ketua umum komunitas, dan membentuk komunitas secara resmi yang dinamai Komunitas Guru Seni Pasuruan (KGSP). Di tahun 2013, abreviasi KGSP berganti menjadi Komunitas Guru Seni dan Perupa Pasuruan, dan berganti lagi di tahun 2017 menjadi Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan, yang kemudian digunakan hingga saat ini. Pergantian kepanjangan nama KGSP tersebut menyesuaikan kondisi anggota yang semakin beragam, tidak hanya guru atau perupa saja, melainkan juga seniman dari berbagai macam konsentrasi seni. Setelah kepengurusan terbentuk, para anggota komunitas melakukan gerakan secara masif. Pendekatan dilakukan kepada para pelaku seni di Pasuruan, khususnya yang memiliki spirit dan gairah yang sama dengan KGSP. Pendekatan secara masif tersebut membuahkan respon yang baik dari tokoh-tokoh pelaku seni di Pasuruan, salah satunya dengan bersedia bergabung dalam KGSP. Beberapa anggota yang tergabung dalam KGSP antara lain, Mischat yang merupakan pembina Sanggar Putih dan banyak melahirkan seniman di Kecamatan Bangil, Anto Sukanto merupakan pembina Sanggar Alit, Kaji Karno pembina

Sanggar Kasurupan, Achmad Rosidi pembina Sanggar Cuci Otak, Saiful Ulum pembina Sanggar Teater Manunggal, Edy Santoso pembina Forum Musik Pasuruan, dan Wahyu Nugroho sendiri merupakan pembina Sanggar Mahardhika, serta beberapa pembina sanggar lainnya di Pasuruan. Hingga saat ini Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan terus bersinergi dan mempertahankan tujuan baiknya bagi Pasuruan dan seisinya.

## 2. Deskripsi Gandheng Renteng secara keseluruhan

Tujuan KGSP selain untuk mengembangkan seni rupa di Pasuruan juga memiliki tujuan dalam kemajuan pendidikan seni budaya di Pasuruan. Untuk mewujudkan kedua tujuan tersebut, KGSP memiliki beberapa program kegiatan yang salah satunya adalah Gandheng Renteng. Gandheng Renteng berasal dari idiom Bahasa Jawa, Gandheng yang artinya menyatu, dan Renteng yang berarti serangkai. Berangkat dengan nama tersebut, KGSP berusaha menggandeng dan menyatukan seluruh elemen seni yang ada di Pasuruan Raya, serta menggandeng dan menyatukan seluruh perupa muda yang memiliki potensi dalam berkarya seni untuk kemudian difasilitasi dalam mempresentasikan karyanya kepada publik melalui *event* Gandheng Renteng. *Event* Gandheng Renteng diselenggarakan setiap setahun sekali. Menariknya, Gandheng Renteng selalu memiliki tema lokalitas yang kuat pada setiap penyelenggaraannya, yaitu dengan menggunakan parikan Jawa untuk merespon suatu isu tertentu, sekaligus menjadi *brand* tersendiri bagi *event* Gandheng Renteng. Tema ini merupakan salah satu aspek daya tarik bagi para pengunjung untuk mencari tahu apa makna yang tersirat di dalamnya dan bagaimana para seniman menyampaikan tema tersebut melalui karyanya.

Pameran seni rupa memang menjadi fokus utama Gandheng Renteng, namun *event* tersebut juga merangkul semua bidang kesenian, seperti seni teater, seni musik, seni tari, sastra, dan banyak lainnya. Gandheng Renteng menjadi wadah dan ruang seni untuk meningkatkan eksistensi seniman lokal dengan menampilkan karyanya melalui pameran dan pentas seni, sehingga *event* ini menjadi salah satu indikator perkembangan seni rupa di Pasuruan. Selain, menjadi wadah karya-karya seniman lokal, beberapa perkembangan signifikan yang dirasakan di Pasuruan atas *event* Gandheng Renteng antara lain; dapat mempererat hubungan dengan menjadi tempat berkumpulnya para seniman untuk berinteraksi dan menciptakan jejaring kesenian antar daerah, meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat Pasuruan terhadap seni, mendekatkan seni kepada seluruh lapisan masyarakat.

Gandheng Renteng telah diselenggarakan sebanyak 11 kali, terakhir diselenggarakan pada bulan November 2021. Atas konsistensi terlaksananya *event* ini, Pasuruan dikenal pada

bidang seni gambarnya (*drawing*), karena di setiap *event* Gandheng Renteng karya yang sering dipamerkan adalah karya *drawing*. *Drawing* menjadi pilihan teknik berkarya seni di Pasuruan karena beberapa alasan berikut (Zakaria & dkk, 2020).

- a. Media berkarya *drawing* mudah didapat, harganya terjangkau, proses berkaryanya lebih praktis, sehingga mampu memotivasi kalangan pelajar dan perupa pemula untuk aktif berkarya.
- b. Mengakrabi kembali tradisi seni rupa yang mulai ditinggalkan, setelah banyak perupa menggunakan teknologi digital dan printing dalam proses berkarya seni lukis. Bahkan tidak sedikit yang sangat bergantung dengan teknologi tersebut. Tradisi yang kian menghilang itu di antaranya membuat skets sebelum berkarya, menggambar benda alam, menggambar manusia, dan kreasi lainnya dengan mengandalkan keterampilan manual.
- c. Mewujudkan obsesi untuk menjadikan *drawing* sebagai aktivitas rutin, baik sebagai selingan ataupun sengaja ditekuni sungguh-sungguh sebagai media untuk berekspresi.

Konsistensi ini mendatangkan Galeri Nasional Indonesia berkolaborasi dengan KGSP untuk menggelar pameran di Pasuruan pada tahun 2013 yaitu Pameran *Drawing* “Panorama Indonesia”, selanjutnya Pameran *Drawing* “Merandai Tanda-Tanda Zaman” di tahun 2019. Selain perkembangan seni yang signifikan di Pasuruan, *event* Gandheng Renteng juga menyebabkan munculnya beberapa tempat pameran di Pasuruan, seperti Gedung Yon Zipur 10 yang awalnya merupakan barak militer bertransformasi menjadi gedung pameran. KGSP juga berhasil mendapatkan kontrak dengan beberapa tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan pameran, salah satunya yaitu Bocosralus Art Space, hingga membuat kontrak politik dengan calon Kepala Daerah Kota Pasuruan agar saat beliau terpilih sanggup membangun Gedung Kesenian yang dapat digunakan oleh KGSP untuk menyelenggarakan pameran seni rupa. Setelah terpilih sebagai Kepala Daerah Kota Pasuruan periode 2017-2020, sesuai dengan janjinya Kepala Daerah (Walikota) yang terpilih tersebut di tahun 2018 membangun gedung kesenian baru yang diberi nama Gedung Kesenian Darmoyudo Pasuruan. Gedung baru tersebut sangat memadai untuk digunakan sebagai tempat penyelenggaraan pameran seni rupa maupun pertunjukan.

Hal-hal menarik lainnya yang terjadi di dalam setiap *event* Gandheng Renteng, antara lain:

- a. Terdapat rasa kebersamaan dan rasa saling memiliki di antara para pekerja seni yang ada di Pasuruan. Ketika pameran akan berlangsung, tidak hanya yang terlibat dalam pameran yang sibuk, tetapi semua para pekerja seni saling bahu-membahu membantu untuk keberhasilan acara. Bantuan yang diberikan bersifat sukarela dan totalitas, dari pekerja



kasar hingga pekerjaan yang bersifat pemikiran. Semua anggota komunitas bekerja sama rata, karena prinsip yang dipandang baik oleh tradisi yang demokratis adalah nilai keadilan keragaman, kebebasan, dan solidaritas. Kebebasan dan solidaritas berarti adanya bentuk berbagi dan kerja sama yang tulus dan tidak dipaksakan, artinya semua lebih bermakna sebagai kebebasan suportif dan kebersamaan ketimbang sebagai pengendalian (Barker, 2015).

- b. Tidak ada jarak pemisah antara perupa senior dan junior, yang sudah terkenal dan yang masih merangkak (dalam proses belajar dan bertumbuh). Tidak ada masalah karya perupa senior yang sudah malang-melintang di forum nasional, didampingkan dengan karya perupa yang masih dalam tahap belajar.
- c. Ketika pameran seni rupa digelar, bukan berarti *event* itu murni untuk acara pameran seni rupa, tetapi juga dimanfaatkan oleh para pekerja seni lain untuk berekspresi, seperti pertunjukan tari, musik, pergelaran busana fantasi, monolog, dsb. Kesenian-kesenian tersebut digelar sekaligus untuk mengisi acara pembukaan, penutupan, serta di sela-sela waktu selama proses pameran berlangsung. Sehingga ketika terjadi peristiwa pameran seni rupa, tidak lagi terkesan eksklusif, tapi lebih menyerupai pertunjukan kesenian rakyat, semacam pasar malam, ludruk atau layar tancap.

### 3. Rangkuman *Event Gandheng Renteng*

Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan memiliki beberapa program kegiatan, salah satunya yaitu penyelenggaraan *event* pameran seni sebagai wadah untuk menyalurkan ekspresi, pemikiran, serta aspirasi dari para perupa. *Event* pertama yang diselenggarakan oleh KGSP adalah Pameran Lukisan “Gerak Serentak”. Acara ini dilaksanakan di Gedung Gradika Bhakti Praja Pasuruan, tepatnya di Rumah Dinas Walikota, pada tanggal 15-21 Maret 2009. *Event* pertama ini mengundang walikota Pasuruan dan Ketua DPRD Kab. Pasuruan untuk turut mengikuti prosesi Pembukaan Pameran.

Atas euforia keberhasilan *event* yang pertama yaitu Gerak Serentak, KGSP semakin bergairah untuk terus menyelenggarakan *event* pameran seni. Dari sinilah *event* Gandheng Renteng lahir dan terus dilahirkan hingga saat ini. Penamaan Gandheng Renteng pertama kali berniat memunculkan spirit menggandeng dan menyatukan seluas-luasnya para perupa atau seniman dari berbagai latar belakang, profesi, usia, dan genre. Berikut ini tabel rangkuman *event* Gandheng Renteng.

No	Pameran	Waktu	Tempat	Tema	Tajuk Parikan
1	Gandheng Renteng #1	3-9 April 2010	Gedung Serbaguna Yon Zipur	Silaturahmi	-
2	Gandheng Renteng #2	11-16 Juli 2010	Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang	Silaturahmi	-
3	Pameran Drawing “Rasa Poncol” Gandheng Renteng #3	2-9 April 2013	GOR Untung Suropati Pasuruan	Rasa Poncol	-
4	Pameran Seni Rupa “Sor Mejo Nok Ulane” Gandheng Renteng #4	14-21 Februari 2015	Gedung Yon Zipur 10 Pasuruan	Mempresentasikan wajah seni rupa Pasuruan saat ini	Sor mejo nok ulane Jok gelo wis carane
5	Pameran Seni Rupa Pasuruan “Kecipir Mrambat Kawat” Gandheng Renteng #5	13-20 November 2015	Taman Budaya Yogyakarta (TBY)	Mempresentasikan wajah seni rupa Pasuruan kepada publik yang lebih luas	Kecipir mrambat kawat Masio gak mampir pokoke liwat
6	Pameran Seni Rupa dan Pekan Seni Pasuruan Raya “Sepet-sepet Sawone Mentah” Gandheng Renteng #6	6-13 Februari 2016	Gedung Yon Zipur Pasuruan	<i>Pending Issues</i>	Sepet-sepet Sawone mentah Diempet-empet selak gak betah
7	Pameran Seni Rupa Pekan Seni Pasuruan “Gadha Gedhang Gadha Tela” Gandheng Renteng #7	25 Februari – 4 Maret 2017	Gedung Yon Zipur Pasuruan	Lowongan (E)sen(sa)si alias Lowongan Esensi Sensasi	Gadha gedhang gadha tela Thitik edhang padha kerasa
8	Festival Tanjung Tembikar “Pitik Kalkun Ireng Meles” Gandheng Renteng #8	11-17 Februari 2018	Gedung Darmoyudo Pasuruan	<i>The Splendor / Kemegahan / Keagungan</i>	Pitik kalkun ireng meles Matur suwun Pangeran sing mbales
9	Festival Seni Budaya “Tir Podho Ireng” Gandheng Renteng #9	23-29 Maret 2019	Bocosralus Artspace	Kolektif dan Kolaboratif	Tir podho ireng Sir podho senenge
10	Pameran Seni Rupa “Nempil Kawul Nang Pasar Bukir” Gandheng Renteng #10	13-21 Maret 2020	Gedung Yon Zipur Pasuruan	Kedaulatan Lingkungan	Nempil kawul nang Pasar Bukir Alase gundul kutane banjir

11	Pameran Seni Rupa “Pecut Diseblakno” Gandheng Renteng #11	13-17 November 2021	Gedung Serbaguna Universitas Wiranegara Pasuruan	Menggambar Pasuruan	Pecut diseblakno Kadung kebacut diapakno
----	---	---------------------	--	---------------------	--

Sejak adanya kurator di Gandheng Renteng #5, KGSP mulai membuat tema yang lebih filosofis dengan melakukan beberapa riset bersama tentang Pasuruan. Setiap tema memiliki kesinambungan antara tema saat ini dan sebelumnya, seperti GR #5 yang mempresentasikan wajah seni rupa Pasuruan, GR #6 mengangkat isu-isu yang tertunda menjadi sebuah esensi dan memunculkan syarat-syarat, GR #7 esensi-esensi tersebut diulas, GR#8 mulai memahami esensi-esensi tersebut yang biasanya akan memunculkan sebuah keagungan. Selanjutnya GR #9 kolektif kolaboratif yang menjadi solusi atas keagungan tersebut dengan menerapkan pola kerja kolektif dan kolaborasi dalam memproduksi karya seni sehingga antar seniman dapat saling mengisi, merespon, dan berbagi untuk menghasilkan karya. Gandheng Renteng #10 yang mengangkat tema kedaulatan lingkungan, sebagai kesadaran bahwa lingkungan punya andil dalam segala proses kerja seni ini. Di Gandheng Renteng #11 memberlakukan sistem penjurur sebagai bentuk berserah kepada Yang Kuasa, bergerak ke segala penjuru Pasuruan untuk menggambar Pasuruan dan harapan untuk masa depan.

#### **4. Manajemen *Event* Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP)**

Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan atau biasa disingkat menjadi KGSP adalah komunitas seni di Pasuruan yang menjadi tempat berkumpulnya individu dari segala profesi yang memiliki minat sama yaitu pada kesenian. Kesenian yang diminati tidak hanya seni rupa, di dalamnya juga terdapat seni musik, seni tari, teater, sastra, dan fotografi. Kini sudah mencapai 100 lebih anggota yang terdiri dari guru dan seniman dengan berbagai konsentrasi seni dari seluruh Pasuruan Raya tergabung dalam KGSP.

KGSP memiliki beberapa program kegiatan yang dilakukan, antara lain pameran seni rupa, workshop, diskusi, seminar, mengadakan lomba, festival teater dan festival baca puisi. Namun kegiatan yang paling difokuskan yaitu pameran seni rupa, yang mana *event* Gandheng Renteng menjadi puncak program kegiatannya. Di dalam *event* Gandheng Renteng tidak hanya berisikan pameran seni rupa saja, tetapi juga terdapat pertunjukan-pertunjukan seni lainnya, seperti seni musik, teater, tari, perform art, dan seni sastra. Selain itu, selama *event* berlangsung,

pihak panitia juga menyediakan sarana dan prasarana bagi kelompok yang berkecimpung dalam industri kreatif, sehingga dapat membuka lapak di sana.

Penelitian ini akan memfokuskan pada *event* Gandheng Renteng. Ada lima tahap yang harus dilakukan untuk menghasilkan *event* yang efektif dan efisien, yaitu riset, desain, perencanaan, koordinasi, dan evaluasi (Goldbatt, 2020). Teori Goldblatt ini akan menjadi teori pokok dalam identifikasi pengelolaan *event* Gandheng Renteng.

a. Riset (*research*)

Riset merupakan tahapan awal dalam merancang suatu *event*. KGSP senantiasa melakukan tahap riset sebelum *event* diselenggarakan, seperti pada saat penentuan tema pameran dan senantiasa memperbarui informasi mengenai potensi dan kualitas karya seniman Pasuruan, untuk kemudian dapat dilibatkan dalam *event* Gandheng Renteng. Jika jumlah seniman yang terlibat dirasa masih kurang, maka pihak panitia dapat menambah jumlah peserta undangan dari luar kota. Peserta undangan diundang dengan berdasarkan atas tema yang digaungkan pada saat itu, seperti saat Gandheng Renteng #9 yang bertemakan kolaborasi, maka KGSP mengundang para kelompok kolektif. Peserta undangan disesuaikan dengan tema yang diangkat saat *event*. Hal ini bertujuan antara lain untuk memotivasi seniman Pasuruan agar terus mengembangkan karyanya, membangun jejaring agar seniman Pasuruan dikenal oleh daerah lainnya, dan menjalin komunikasi antar seniman luar kota.

Tema yang diusung setiap tahunnya oleh KGSP dalam *event* Gandheng Renteng adalah tema yang paling aktual pada saat itu. Tema-tema tersebut senantiasa berkelanjutan dan memiliki kesinambungan antara tema saat ini dan sebelumnya. Penentuan tema didiskusikan bersama oleh pembina komunitas, kurator, dan sejumlah panitia yang menghadiri rapat.

b. Desain (*design*)

Pada tahap desain, seluruh aspek kreatif akan dituangkan dalam merancang sebuah *event*. Perancangan *display* ruang pameran Gandheng Renteng dilakukan dan ditangani oleh kurator. Kurator memiliki hak prerogatif dalam pemilihan karya yang sesuai dengan penjabaran tema yang telah disepakati, serta pemajangan karya. Pemajangan karya ini dipertimbangkan oleh pihak kurator dan panitia yang berhubungan dengan properti. Tema pameran juga menjadi pertimbangan dalam penentuan *display* karya, seperti pada GR #6 yang mengangkat tema *pending issues*, maka di pintu masuk ruang pameran seakan-akan terhalang oleh

sebuah pilar atau di GR #8 yang mengangkat tema keagungan maka karya yang ditampilkan pertama merupakan karya yang besar. GR #11 yang mengangkat tema Menggambar Pasuruan, maka segala bentuk properti dilakukan dengan menggambar Pasuruan, termasuk pada pemajangan teks kuratorial. Kedua tim tersebut mempunyai wewenang dalam *display* dan tata ruang pameran. Untuk tugas lainnya, seperti penentuan tema, konsep acara, dan lain-lain dilakukan bersama-sama oleh panitia inti dan penanggung jawab setiap seksi pada saat rapat inti dilaksanakan.

c. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan ini penyelenggara *event* mulai melakukan beberapa hal mengenai perencanaan pelaksanaan *event*. Penentuan anggota tim seksi berdasarkan kapasitas dan kemampuan setiap individu komunitas yang dianggap dapat menyelesaikan pekerjaan dalam bidang tersebut. Pemilihan anggota seksi dilakukan oleh Ketua Pelaksana *event* Gandheng Renteng pada periode tersebut. Seksi-seksi yang terlibat dalam pengelolaan *event* Gandheng Renteng antara lain seksi acara, seksi penggalan dana, seksi perlengkapan, seksi publikasi dan dokumentasi, seksi display, seksi kondumsi, serta koordinator wilayah. Pada saat *event* berlangsung, semua dikelola dan dilaksanakan sesuai dengan tugas masing-masing yang telah ditentukan dalam pemilihan beberapa seksi sebagai penanggung jawab pada bidang tertentu.

No.	Nama Seksi	Keterangan Tugas
1	Ketua Pelaksana	Pemimpin penyelenggaraan pameran yang bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan pameran. Ketua Pelaksana juga bertugas untuk mencari jalan keluar dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul sejak perencanaan hingga terlaksananya pameran.
2	Sekretaris	Menulis seluruh kegiatan panitia selama penyelenggaraan pameran, membuat surat-surat pemberitahuan dan surat izin, mengarsipkan surat-surat penting, serta bersama ketua membuat laporan kegiatan sebelum, saat dan sesudah pameran berlangsung.
3	Bendahara	Bertanggung jawab penuh atas biaya penyelenggaraan pameran meliputi penggunaan, penyimpanan, dan penerimaan dana yang masuk, serta menyusun laporan pengelolaan keuangan selama pameran berlangsung.
4	Tim Kurator	Menentukan tema pameran, memilih dan mengkategorikan karya yang masuk sesuai dengan tema pameran, melakukan pencatatan dan pendataan (nama seniman, judul, tahun pembuatan, kelas, dll), serta <i>display</i> tata letak karya dan ruang pameran.
5	Seksi Acara	Menyusun jadwal kegiatan di luar acara pameran serta menyusun tiap tugas seksi secara mendetail, membuat susunan acara dari awal hingga akhir acara,

		memastikan semua seksi bertugas sesuai dengan jadwal yang telah disusun, serta mengkoordinir pengisi acara pertunjukan di luar pameran.
6	Seksi Penggalian Dana	Bertugas untuk mencari dana bagi acara pameran, seperti mencari dana sponsor, donatur, dll.
7	Seksi Perlengkapan	Bertugas untuk mengatur berbagai perlengkapan seperti alat dan fasilitas yang diperlukan dalam penyelenggaraan pameran.
8	Seksi Publikasi dan Dokumentasi	Menyebarkan informasi kepada khalayak melalui berbagai media, seperti surat-surat pemberitahuan, spanduk kegiatan, poster pameran, katalog, undangan, dan lainnya, serta mengumpulkan hasil dokumentasi baik foto maupun video kegiatan pameran dari awal hingga selesainya acara.
9	Seksi Display	Menata ruang pameran, menghias ruang pameran, mengatur denah, dan penempatan karya yang akan dipamerkan bersama kurator.
10	Seksi Konsumsi	Menyediakan dan mengatur konsumsi ketika pembukaan pameran, menyediakan dan mengatur konsumsi dalam kegiatan kepanitiaan pameran.
11	Koordinator Wilayah	Mengkoordinasi anggota komunitas yang berada di wilayahnya masing-masing untuk turut berpartisipasi dengan baik dalam tiap penyelenggaraan <i>event</i> Gandheng Renteng.

Mengenai pemilihan tempat pameran, di Pasuruan tidak banyak tempat atau gedung yang dapat memenuhi kriteria ruang pameran dan memiliki harga yang terjangkau, beberapa diantaranya hanya Gedung Yon Zipur 10 dan Gedung UNIWARA. Selain kedua gedung tersebut, Gandheng Renteng juga pernah diselenggarakan di Gedung Darmoyudo yang tidak dipungut biaya persewaan gedung karena sudah disediakan oleh pemerintah untuk acara kesenian. Namun sejak pergantian pemimpin (walikota), gedung tersebut tidak dapat dipergunakan lagi karena sudah beralih fungsi menjadi gedung serbaguna.

Gandheng Renteng juga pernah diselenggarakan di Bocosralus Art Space, terselenggaranya di sana karena pengelola Art Space tersebut merupakan lulusan pendidikan seni rupa, sehingga memiliki minat pada kesenian dan sangat mendukungnya. Oleh karena itu, pengelola Bocosralus mempersilakan KGSP untuk menyelenggarakan kegiatan pameran seni rupa di sana. Namun sayangnya, sejak adanya COVID-19, Bocosralus Art Space terpaksa gulung tikar karena mengalami penurunan pendapatan. Sehingga pada Gandheng Renteng #11, KGSP menyelenggarakan pameran di Gedung UNIWARA, pemilihan gedung tersebut karena berada di lingkungan kampus, sehingga hak dan wewenang pengelolaan berada di bawah penanganan kampus tanpa perlu perizinan ke satgas COVID, pemuda, dan sebagainya.

Jadi pertimbangan pemilihan tempat pameran bersifat kondisional, sesuai dengan ketersediaan dana, pihak luar yang mendukung kegiatan KGSP, serta pertimbangan keamanan COVID.

d. Koordinasi (*coordinating*)

Tahap ini merupakan tahap ketika *event* berlangsung. Dalam penyelesaian masalah pada hal-hal tidak terduga, semuanya diputuskan bersama-sama oleh panitia penyelenggara. Hal ini seperti yang terjadi pada awal Gandheng Renteng sebelum didanai oleh pemerintah kota. Gandheng Renteng #4 mengalami pembengkakan dana karena di penutupan pameran tiba-tiba banyak panitia memutuskan untuk menggelar pagelaran wayang kulit, sedangkan modal awal penyelenggaraan Gandheng Renteng yang berasal dari hasil kolektif para anggota digunakan untuk membayar uang muka gedung, penyediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, serta uang muka sewa properti. Untuk menutupi sisa biaya-biaya tersebut, KGSP mengupayakan pada penjualan katalog. Maka hal tersebut diatasi dengan mengadakan rapat oleh panitia dan seniman yang berada di tempat, yang kemudian diputuskan untuk melakukan iuran tambahan.

Belajar dari masalah di atas, KGSP sebagai pihak penyelenggara membuat 2 proposal antara lain proposal internal untuk panitia yang berisikan data real kebutuhan yang diperlukan dan proposal untuk pihak luar yang sengaja dilebihkan jika satu waktu terjadi hal yang tidak terduga.

Pada pengkoordinasian antara anggota, diberlakukan penjadwalan penjaga *event* pameran, jadwal terbagi menjadi dua shift, yaitu shift siang-sore dan sore-malam. Untuk koordinasi antar seniman dan pengunjung, pihak panitia menyediakan waktu dan tempat bagi pengunjung yang melakukan apresiasi dan tanya jawab kepada seniman melalui *artist talk* di setiap harinya.

Publikasi *event* Gandheng Renteng dilakukan oleh setiap anggota komunitas melalui media sosialnya masing-masing. KGSP juga mengundang kelompok-kelompok besar, seperti para seniman dari luar kota yang memiliki keterikatan dengan KGSP, komunitas-komunitas seni yang berada dalam satu wilayah, serta sekolah-sekolah di wilayah Pasuruan.

Mengenai pemasaran karya dalam *event* Gandheng Renteng, di beberapa *event* pihak panitia mengundang kolektor, namun tujuannya bukan semata-mata untuk penjualan karya, melainkan untuk memotivasi seniman yang lain bahwa Pasuruan yang notabene merupakan kota pinggiran dan cukup sulit untuk menjual karya seni, ternyata juga memiliki potensi bahwa karyanya dapat dikoleksi oleh kolektor dari luar daerah. Selama penyelenggaraan Gandheng Renteng, ada 3 karya yang telah laku, para kolektor membeli sesuai dengan standar harga

penjualan karya seperti di luar kota. Dengan pembagian royalti 70% untuk seniman dan 30% untuk manajemen KGSP. Namun tujuan utama Gandheng Renteng bukan perihal komersial, tetapi untuk memasyarakatkan seni rupa di Pasuruan, sehingga seni rupa dapat menjadi bagian dari kehidupan Pasuruan.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Pada saat pembubaran panitia Gandheng Renteng, KGSP melaksanakan tahap evaluasi sebagai tahap terakhir pengelolaan *event*. Evaluasi dicatat oleh sekretaris untuk perbaikan Gandheng Renteng berikutnya, evaluasi tersebut mencakup kekurangan-kekurangan yang ada pada penyelenggaraan Gandheng Renteng saat itu, meliputi pendanaan, pengkaryaan, publikasi agar semakin banyak pengunjung, serta hal-hal yang perlu diperbaiki lainnya. Evaluasi tersebut dilakukan untuk perbaikan internal dan bersifat kualitatif, sedangkan evaluasi yang berbentuk kuantitatif seperti jumlah pengunjung yang datang dan undangan yang hadir tidak terlalu dipertimbangkan.

Sesuai dengan jenis *event* yang didefinisikan oleh Any Noor, Gandheng Renteng termasuk dalam *Organizational Event*, yang mana bentuk kegiatan acara disesuaikan dengan tujuan organisasi. Tujuan KGSP yaitu untuk mengembangkan kesenian di Pasuruan, menjadi wadah dan media silaturahmi serta meningkatkan kemampuan para pekerja seni, mendekatkan kesenian kepada masyarakat, serta kemajuan yang signifikan dalam pendidikan seni budaya di Pasuruan, sehingga Gandheng Renteng diselenggarakan dengan beraskan pada tujuan tersebut.

Berdasarkan jenis penyelenggaraan, Gandheng Renteng termasuk pada kelompok kegiatan pameran dan seni, karena Gandheng Renteng selain melakukan pameran seni rupa, juga menyelenggarakan pementasan/pagelaran seperti seni tari, seni musik, teater, fashion, sastra, dan lainnya. Sedangkan berdasarkan ukuran dan besarnya, Gandheng Renteng termasuk di kategori *Hallmark Event*, karena penyelenggaraan Gandheng Renteng dilakukan selama satu tahun sekali dan memiliki identitas atau karakter tersendiri pada daerah penyelenggaraannya (Pasuruan Raya, Jawa Timur) yaitu menggunakan parikan jawa. Gandheng Renteng juga menjadi Hari Raya Tahunan bagi masyarakat Pasuruan.



*Event* yang menarik harus memiliki karakteristik dalam penyelenggaraannya (Noor, 2017). Gandheng Renteng menjadi salah satu acara seni yang memiliki karakteristik *event* yang bagus karena memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. *Uniquenesses*: Gandheng Renteng memiliki keunikan tersendiri pada tema yang diangkat yaitu menggunakan parikan Jawa. Di setiap harinya, selain pameran seni rupa Gandheng Renteng juga menyelenggarakan pagelaran seni yang lain, seperti seni tari, musik, teater, puisi, fashion show, dan lainnya, sehingga masyarakat Pasuruan dapat merasakan kedekatan dengan kesenian.
- b. *Perishability*: tujuan utama Gandheng Renteng yaitu untuk memasyarakatkan seni rupa di Pasuruan dan memotivasi generasi muda yang memiliki minat pada seni rupa meningkat dengan berkarya, maka target yang telah ditentukan selalu tercapai. Begitu pula pada peningkatan apresiator yang sering kali memberi respon baik dan jumlah pengunjung pameran seni rupa yang selalu fluktuatif dibanding kota lain, khususnya di Jawa Timur.
- c. *Intangibility*: setiap *event* Gandheng Renteng senantiasa terekam pada memori pengunjung, khususnya kalangan muda. Terbukti setiap *event* Gandheng Renteng mereka mendokumentasikan di media sosial, seperti instagram dan *facebook*. Hal tersebut didasarkan pada kesan yang baik pada *event* ini, sehingga Gandheng Renteng terekam pada memori mereka karena sudah didokumentasikan di media sosialnya. Selain itu, saat pandemi sedang berlangsung, sehingga Gandheng Renteng mengalami penundaan penyelenggaraan, hingga masyarakat banyak menanyakan kapan Gandheng Renteng akan dilaksanakan kembali. Hal itu menunjukkan Gandheng Renteng telah dinantikan oleh masyarakat Pasuruan, khususnya yang berminat pada seni rupa dan pameran.
- d. *Personal Interaction*: Gandheng Renteng memiliki beberapa karakter pengunjung, antara lain seperti pengunjung yang hadir setiap hari karena senang bertemu banyak teman dan menyukai suasana pameran, pengunjung yang datang untuk mempelajari seni rupa khususnya pada segi teknik dan akan melontarkan pertanyaan pada seniman, ada pula pengunjung yang datang untuk mengisi konten media sosialnya. Beberapa seniman yang juga berprofesi sebagai guru di dalam KGSP menugaskan muridnya untuk melakukan apresiasi, setiap murid tersebut akan bertanya kepada seniman-seniman yang berpameran, murid yang kreatif akan mengembangkan pertanyaannya. Berangkat dari hal tersebut, pihak panitia mengadakan *artist talk* agar jawaban-jawaban bisa tersebar kepada pengunjung yang hadir dalam pameran.

## 5. **Rahasia di balik KGSP mempertahankan *event* Gandheng Renteng**

Di tahun-tahun sebelum berdirinya KGSP, jumlah perupa di Pasuruan hanya sedikit, bahkan dapat dihitung dengan hitungan jari. Akhirnya Wahyu Nugroho sebagai inisiator komunitas ini memilih guru seni budaya untuk diajak berdiskusi mengenai pembentukan komunitas seni. Menurut penuturan Wahyu, pemilihan guru seni ini bukan tanpa alasan, profesi guru secara finansial sudah cukup mampu, guru juga mempunyai massa yaitu para siswanya. Selain itu, Wahyu juga berpegang pada kerinduan terhadap masa mudanya untuk berkarya. Namun para guru tersebut tidak serta merta mengamini pembentukan komunitas seni ini, guru-guru tersebut memiliki rasa tidak percaya diri untuk memamerkan karya. Rasa kekhawatiran muncul atas kualitas karya yang mereka buat akan lebih rendah dari seseorang yang berprofesi seniman murni. Maka Wahyu Nugroho memberi penguatan bahwa guru yang berkarya memiliki kelebihan daripada seniman pada umumnya, pasalnya hal yang wajar bagi seniman menghasilkan karya yang bagus, karena yang dipikirkan dan dilakukan setiap harinya adalah karya seninya. Sedangkan seorang guru selain berkarya, juga harus memikirkan kemaslahatan ilmu budaya pada muridnya. Dari situlah para guru tersebut timbul keyakinan dan kepercayaan diri bahwa mereka memiliki kelebihan. Pada akhirnya para guru tersebut senantiasa berkarya untuk kemudian dipamerkan hingga Gandheng Renteng telah mencapai *event* yang kesebelas.

KGSP terus mempertahankan Gandheng Renteng karena *event* tersebut telah menjadi *event* tahunan seni rupa yang didambakan oleh para seniman untuk silaturahmi antar seniman. Para anggota KGSP juga ingin menunjukkan karyanya kepada publik, meskipun selama Gandheng Renteng dilaksanakan hanya 3 karya yang laku terjual, para anggota lebih ingin melihat respon apresiator mengenai karyanya yang terbaru tersebut. Mereka mencari umpan balik karya melalui terselenggaranya pameran tersebut. Selain visi, misi, dan tujuan yang telah ditentukan dalam AD ART KGSP. Hal-hal di atas menjadi motivasi utama Gandheng Renteng terus bertahan, bahwa penjualan karya bukan menjadi alasan utama mereka menyelenggarakan *event* Gandheng Renteng.

Kelebihan dalam pengelolaan Gandheng Renteng yaitu melibatkan banyak elemen-elemen kesenian selain seni rupa, serta senantiasa menjaring perupa-perupa baru dan mengundang perupa dari luar, sehingga mereka terpacu untuk terus berkarya, mengembangkannya, dan melakukan pameran dengan kontinuitas. Hal yang tak kalah menarik dalam Gandheng Renteng yaitu tema tradisi lokal yakni parikan jawa yang menjadi ikon *event* Gandheng Renteng sejak diberlakukan pada *event* keempatnya. Parikan jawa ini dibuat oleh

Wahyu Nugroho setelah tema ditentukan dari hasil diskusi bersama pembina, panitia, dan tim kurator.

Keunikan tradisi lokal parikan jawa yang belum pernah dimunculkan atau ditunjukkan oleh *event* pameran yang lain menjadi daya pikat *event* Gandheng Renteng, baik bagi pengunjung *event* maupun calon peserta pameran. Menurut penuturan Wahyu sebagai pembuat parikan, awal mula penentuan tema pameran dengan tradisi lokal yaitu saat Wahyu aktif dalam komunitas parikan yang memiliki misi untuk memasyarakatkan parikan. Pada akhirnya parikan jawa ini bertujuan untuk menerjemahkan wacana yang akan diusung pada tiap *event* Gandheng Renteng. Tema tersebut juga menjadi salah satu daya tarik pengunjung untuk datang ke *event* Gandheng Renteng dan mencari tahu apa makna yang tersirat dan bagaimana karya yang disampaikan oleh para seniman yang berpameran. Selain itu, tema juga menjadi daya pikat bagi calon peserta pameran saat akan membuat karya yang menyesuaikan tema *event* tersebut. Pasalnya tema yang diangkat merupakan persoalan aktual yang dialami oleh masyarakat atau pelaku seni di Pasuruan, sehingga para seniman ingin menyuarakan dan menanggapi persoalan tersebut melalui karya itu sendiri dan gagasan-gagasan di dalamnya.

Semua peserta pameran yang mengirim data karyanya sebelum berakhir tenggat pengumpulannya akan diterima tanpa terkecuali di dalam *event* Gandheng Renteng. Hal tersebut memang tujuan utama dari KGSP yaitu menjadi wadah bagi para seniman untuk berkarya dan menunjukkan karyanya kepada publik di ruang pamer. Namun karya yang tidak cukup layak untuk dipamerkan mendapatkan pendampingan khusus dari kurator. Mulai dari proses pembuatan karya, hingga karya dapat dipajang dan bisa disandingkan dengan karya-karya yang lain, karena sesungguhnya setiap karya memiliki kekuatannya masing-masing. Pendampingan oleh kurator dilakukan selain kepada karya yang belum memenuhi standar kurator, juga diserahkan kepada para seniman yang ingin mendapatkan pendampingan. Biasanya peserta pameran yang media karyanya sulit akan menginginkan pendampingan dari kurator, dan kurator akan senantiasa bersedia mendampingi. Jadi bentuk pendampingan ini bersifat solutif pada sebuah permasalahan untuk diselesaikan bersama. Tinggal bagaimana karya dipajang di ruang pamer agar bisa sedap dipandang. KGSP sangat menghindari melakukan batasan bagi seniman baru untuk melakukan pameran. Kalimat yang menyadarkan Jek akan hal ini sebagai kurator dari Wahyu Nugroho yang menjadi pembina komunitas saat ini adalah,

*“Jek, yo lek koen sering pameran, arek-arek iku lho setahun durung karuan pameran”*.

Yang artinya adalah “Jek, ya kamu sering melakukan pameran, anak-anak itu lho dalam setahun belum tentu mengikuti pameran.” Kalimat tersebut muncul saat Jek melakukan pemajangan karya sesuai standar nasional dan berniat mengurangi karya yang akan dipamerkan karena ruang tidak mencukupi. Namun Wahyu sebagai pembina melarangnya, karena tujuan KGSP adalah untuk mewadahi dan mengedukasi para seniman baru dalam berkesenian. Hingga saat ini KGSP saling menginspirasi, tumbuh, dan berkembang bersama-sama untuk produktif dalam berkarya. Oleh sebab itulah muncul rasa percaya diri dalam tiap diri anggota komunitas untuk berkarya dan dapat menghasilkan kelompok-kelompok seni lain di daerah yang lebih kecil, seperti Bolo Kulon, Kuas Patis, ParuRupa, Artwin, Pawitra Project, Sanggar Petelot-Konte, dan banyak lainnya.

*Event Gandheng Renteng* ini kerap kali menjadi daya tarik bagi para akademisi untuk datang, sekurang-kurangnya 3-4 kampus dari Malang, Surabaya dan Pasuruan itu sendiri, seperti UM, UB, STKW, UNESA, STIKOM, UNIWARA, ITSNU dan beberapa UKM Seni di Universitas. Biasanya mereka akan berkelompok dengan menaiki kendaraan kampus mereka. Hal ini membuktikan bahwa *Gandheng Renteng* yang dikelola KGSP memiliki nilai edukasi dan produk pengetahuan bagi banyak orang.

Di dalam segala kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh *event Gandheng Renteng*, tentu juga terdapat hambatan-hambatan di dalamnya, seperti di awal penyelenggaraan *event Gandheng Renteng* yang kekurangan dana, sarana dan prasarana yang tidak memadai, jaringan publikasi yang kurang meluas, tidak adanya pencatatan kegiatan pameran pada media massa, serta pelebaran wacana komunitas. Namun hal tersebut tidak menjadikan *Gandheng Renteng* berhenti bergerak. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut antara lain:

- a. Melakukan iuran panitia dan seniman yang mengikuti pameran, serta bekerja sama dengan pemerintah untuk menutupi kurangnya dana pelaksanaan *event*
- b. Mencari sponsor, donatur, dan bantuan pemerintah sehingga dapat melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan
- c. Setiap anggota melakukan publikasi pada media sosialnya masing-masing saat *event* akan berlangsung hingga akan berakhirnya *event*
- d. Wahyu Nugroho sebagai pembina komunitas melakukan kegiatan menulis untuk dokumentasi kegiatan, kemudian diterbitkan oleh media massa. Kegiatan yang dilakukan Wahyu juga bertujuan untuk mendorong penulis-penulis lain agar aktif

melakukan kepenulisan dalam upaya untuk merekam kegiatan *event* Gandheng Renteng

- e. Menjaring perupa-perupa baru di Pasuruan yang potensial dan membentuk koordinator wilayah, sehingga kegiatan kesenian dapat tersebar luas di seluruh Pasuruan Raya

Paparan di atas merupakan hal-hal yang dapat mempertahankan *event* Gandheng Renteng hingga kesebelas dan akan terus berlanjut. Kelebihan, keunikan, dan upaya-upaya yang dilakukan bersama oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan menjadikan *event* Gandheng Renteng dapat terus bertahan hingga sekarang.

## **6. Masalah-masalah yang ditemukan dalam pengelolaan *event* Gandheng Renteng oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP)**

Setelah melakukan analisa pada temuan data mengenai *event* Gandheng Renteng yang dikelola oleh Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan, peneliti menemukan beberapa masalah di dalamnya, antara lain sebagai berikut.

- a. Edukasi pengunjung

Salah satu tujuan dari KGSP menyelenggarakan *event* Gandheng Renteng adalah mengedukasi masyarakat Pasuruan mengenai kesenian. Namun hingga *event* kesebelas dilaksanakan, dengan jumlah pengunjung yang tidak sedikit bahkan mencapai ribuan, sistem tiket masuk tidak pernah diberlakukan. Dengan diberlakukannya tiket masuk ini, maka secara tidak langsung pengunjung yang datang akan terseleksi sehingga ruang pameran tidak sampai sesak seperti biasanya dan dana dari hasil tiket masuk tersebut dapat diberikan kepada relawan *event* Gandheng Renteng. Tidak adanya biaya tiket masuk tersebut dikarenakan sejak tahun 2018, tepatnya pada Gandheng Renteng #8, pihak KGSP mulai didanai oleh pemerintah, sehingga sistem pembayaran tiket masuk kepada pengunjung tidak boleh diberlakukan.

- b. Rasa kepemilikan pengunjung terhadap barang seni

Tidak hanya edukasi, penting pula memunculkan rasa kepemilikan pengunjung terhadap barang seni, sehingga ekosistem kesenian antara seniman, *event*, dan pengunjung dapat terbentuk dan saling bersinergi. Selama *event* Gandheng Renteng berlangsung, hanya ada 3 karya yang terjual, antara lain 2 karya di Gandheng Renteng #3 dan 1 karya di Gandheng Renteng #5. Pembagian royalti atas terjualnya karya antar *stakeholder* yaitu 20% untuk panitia dan 80% untuk seniman yang karyanya terjual.

Rasa kepemilikan barang seni oleh masyarakat ini perlu untuk menumbuhkan sikap menghargai seni. Rasa kepemilikan barang seni tidak hanya berbentuk pada pembelian karya yang asli, karya tersebut bisa diimplementasikan pada barang-barang yang lebih terjangkau, seperti diimplementasikan pada kaos, celana, jaket, cover buku, *print out*, dan banyak barang lainnya.

c. Pengarsipan

Jumlah pengunjung di setiap *event* Gandheng Renteng tidak dapat diukur dan diketahui jumlah pastinya, para penyelenggara *event* tidak menyimpan dengan baik buku tamu atau hal lain yang dapat mengetahui jumlah pengunjung yang datang di tiap *event*-nya. Dengan mengetahui jumlah pengunjung, maka pihak penyelenggara akan mengetahui banyak hal mengenai pelaksanaan *event*, seperti pada bulan apa *event* atau program yang bagaimana banyak diminati, dan lainnya yang menjadi daya tarik pengunjung untuk datang. Hal ini menandakan kurangnya kesadaran pengarsipan yang dilakukan oleh KGSP, jumlah pengunjung *event* hanya diketahui di Gandheng Renteng #4 yang dihitung melalui karcis parkir kendaraan. Selain itu, pengarsipan hanya dilakukan oleh penanggung jawab di setiap *event*, tidak ada salah seorang yang bertugas mengarsip segala kegiatan yang telah dilakukan KGSP sejak awal hingga saat ini menjadi satu berkas.

d. Publikasi media massa

Berkaitan dengan pengarsipan, Gandheng Renteng sudah dilaksanakan hingga kesebalas, namun jejak digital tidak banyak yang merekamnya. Hal ini membuktikan bahwa KGSP masih kurang dalam pemanfaatan dunia digital. Pengarsipan juga dapat dilakukan melalui publikasi media massa, seperti mengadakan *press conference* dengan mengundang awak media, sehingga *track record event* Gandheng Renteng dapat tersimpan dengan baik dan diketahui oleh banyak orang mengenai pra *event* – *event* – pasca *event*.

e. Gedung Kesenian

Gandheng Renteng pernah dilaksanakan di Gedung Kesenian Darmoyudo Pasuruan tanpa dipungut biaya apapun, namun di gedung kesenian tersebut hanya sekali pelaksanaannya. Hal ini dikarenakan terjadi kasus di dalam pemerintah daerah, yang mana walikota Pasuruan dipenjarakan. Pergantian walikota tersebut menyebabkan Gedung Darmoyudo tidak lagi digunakan untuk menyelenggarakan kegiatan seni. Meskipun KGSP yang menginisiasi dibangunnya gedung tersebut, tetapi perjanjian kontrak pembangunan Gedung Kesenian Darmoyudo Pasuruan terbilang dapat digunakan oleh semua kegiatan seni. Di pergantian kepala daerah, kini Gedung Darmoyudo berubah menjadi gedung serbaguna bukan lagi gedung kesenian.

Permasalahan lain yaitu terjadi pada Gandheng Renteng #7, yang pelaksanaannya membatasi jumlah pemilihan karya karena tempat pameran tidak memadai banyak karya. Dengan *track record* pelaksanaan *event* Gandheng Renteng dan panjangnya umur Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan sebagai pengelola, menandakan perlunya sebuah gedung yang berguna baik sebagai pelaksanaan *event* Gandheng Renteng maupun program kegiatan KGSP yang lain. Sehingga komunitas dapat terus mengembangkan anggotanya, kegiatannya, pemikirannya, dll dengan adanya ruang atau *space* yang dapat digunakan untuk berdiskusi bebas dan sewaktu-waktu.

f. Kerjasama dengan pemerintah

Kerjasama dengan pemerintah ini menguntungkan bagi KGSP karena dapat mengurangi kesulitan dalam pencarian dana *event* hingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Namun sayangnya, kerjasama dengan pemerintah membuat KGSP terikat pada beberapa hal, seperti tidak boleh diberlakukannya tiket masuk bagi pengunjung dan ketidakbebasan KGSP dalam menentukan waktu pelaksanaan *event* Gandheng Renteng.

g. Komunitas yang mandiri

Pengelolaan atau manajemen komunitas masih sangat diperlukan dalam KGSP, sehingga semua program kegiatan yang ada dalam KGSP, termasuk *event* Gandheng Renteng dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Banyaknya pengunjung di setiap *event* hingga mencapai ribuan, jika diberlakukan sistem tiket masuk selain dapat menumbuhkan sikap menghargai masyarakat terhadap seni, juga dapat menjadi titik balik modal bahkan lebih bagi KGSP dalam pelaksanaan *event* Gandheng Renteng.

## KESIMPULAN

Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan (KGSP) merupakan komunitas berbasis seni berasal dari Pasuruan-Jawa Timur yang dibentuk pada tahun 2008, maka terhitung sudah 13 tahun KGSP berdiri. Tujuan utama dibentuknya KGSP adalah menjadi wadah bagi para seniman dan mengembangkan kesenian di Pasuruan Raya melalui kegiatan menggali, mengajak, memotivasi dan mengedukasi insan-insan yang berminat di bidang seni. Kemudian dilanjutkan dengan mengadakan *event* kesenian sebagai media berekspresi serta mengkomunikasikan karyanya kepada masyarakat, sehingga seni tidak lagi jadi hal yang eksklusif dan masyarakat menjadi dekat dengan seni. Awal mula nama KGSP adalah Komunitas Guru Seni Pasuruan, kemudian di tahun 2013 berganti menjadi Komunitas Guru dan Perupa Pasuruan, dan di tahun 2017 berganti lagi menjadi Komunitas Guru Seni dan Seniman Pasuruan. Pergantian kepanjangan nama KGSP tersebut menyesuaikan kondisi

anggota yang semakin beragam, tidak hanya guru atau perupa saja, melainkan juga seniman dari berbagai macam konsentrasi seni. KGSP yang berangkat dari anggota berjumlah 20 orang saja, saat ini telah mencapai 100 lebih anggota. Bertambahnya jumlah anggota komunitas yang signifikan merupakan akibat dari salah satu program kegiatan KGSP yaitu *event* Gandheng Renteng.

Gandheng Renteng diadakan setiap satu tahun sekali oleh KGSP. Hingga kini telah dilaksanakan selama 11 kali dan akan terus berlanjut karena memiliki tujuan yang panjang dan berdampak besar bagi kemaslahat kehidupan seni di Pasuruan. Diferensiasi atas Gandheng Renteng dengan *event* seni yang lain yaitu senantiasa mengangkat tema lokalitas yang kuat pada setiap penyelenggaraannya, yakni dengan menggunakan parikan jawa untuk merespon suatu isu tertentu yang paling aktual pada saat itu, biasanya tentang sosial dan kesenian. Hal tersebut menjadi salah satu aspek daya tarik pengunjung untuk datang ke *event* Gandheng Renteng. Selain itu, meskipun pameran seni rupa menjadi fokus utama Gandheng Renteng, namun *event* tersebut juga merangkul semua bidang seni, seperti seni teater, seni musik, seni tari, sastra, dan banyak lainnya. Selama 13 tahun berjalan dalam dunia kesenian, KGSP telah melahirkan sumber daya manusia seni sendiri, antara lain kurator, *event organizer*, dan seniman yang produktif dalam berkarya.

Sesuai dengan teori Goldblatt mengenai manajemen *event* yang menjadi teori pokok pada penelitian ini, *event* Gandheng Renteng telah melakukan serangkaian tahapan untuk menghasilkan *event* yang efektif dan efisien. Mulai dari riset sebagai tahapan awal, KGSP sebagai pengelola senantiasa memperbarui informasi mengenai potensi dan kualitas karya seniman Pasuruan untuk dilibatkan pada *event* Gandheng Renteng yang akan datang. Tahap desain, KGSP sepenuhnya memberikan hak prerogatif kepada kurator dalam pemilihan karya yang sesuai dengan tema yang telah disepakati, serta tata letak ruang pameran untuk karya para seniman. Sedangkan penentuan tema, konsep acara, dan lain-lain yang bersifat keberlangsungan acara dilakukan oleh penanggung jawab setiap seksi pada saat rapat ini dilaksanakan. Pada tahap perencanaan, penentuan anggota tim seksi dilakukan oleh Ketua Pelaksana *event* berdasarkan kapasitas kemampuan setiap individu komunitas yang dianggap dapat menyelesaikan pekerjaan dalam bidang tertentu. Sedangkan pemilihan tempat pameran bersifat kondisional, disesuaikan dengan ketersediaan dana dan pihak luar yang mendukung kegiatan KGSP. Di tahap koordinasi, diberlakukan jadwal penjaga *event* pameran, jadwal tersebut dibagi menjadi dua shift; shift siang-sore dan shift sore-malam. Semua penyelesaian masalah pada hal-hal yang tidak terduga saat *event* berlangsung, diputuskan bersama oleh panitia penyelenggara melalui musyawarah. KGSP sebagai pengelola *event* Gandheng Renteng



juga melakukan tahap evaluasi atau tahap terakhir dalam pengelolaan *event*, yaitu evaluasi bersifat kualitatif mencakup kekurangan-kekurangan saat penyelenggaraan Gandheng Renteng untuk perbaikan *event* berikutnya.

Panjang umurnya *event* Gandheng Renteng dan KGSP sebagai pengelola karena *event* tersebut telah menjadi *event* tahunan seni rupa Pasuruan yang didambakan oleh perupa-perupa untuk silaturahmi antar seniman. Para anggota KGSP senantiasa ingin menunjukkan karyanya kepada publik dan melihat respon apresiator mengenai karyanya yang dipamerkan. Selain visi, misi dan tujuan yang telah ditentukan dalam AD-ART KGSP, hal-hal tersebut menjadi motivasi utama Gandheng Renteng dapat terus bertahan. Penjualan karya bukan menjadi alasan utama mereka menyelenggarakan *event* Gandheng Renteng. Selain itu, Gandheng Renteng senantiasa melibatkan banyak elemen kesenian dan menjaring perupa-perupa baru, serta mengundang perupa dari luar yang bertujuan untuk memacu para anggota komunitas terus berkarya, mengembangkannya, dan melakukan pameran dengan kontinuitas. Hal yang tak kalah menarik yaitu tema tradisi lokal yakni parikan Jawa yang menjadi ikon Gandheng Renteng sejak diberlakukan pada *event* keempatnya. Keunikan tema tersebut belum pernah ditunjukkan oleh *event* pameran lain sehingga menjadi daya pikat *event* Gandheng Renteng dan perlu untuk dipertahankan. Tema di dalam Gandheng Renteng sangat berpengaruh besar dan menjadi baris kunci dalam pengelolaan *event*, seperti menjadi daya pikat bagi pengunjung dan peserta pameran, sebagai bentuk konsistensi KGSP dalam membuat wacana untuk memaknai seni di Pasuruan, memunculkan nama-nama seniman undangan, pencahanan untuk pemajangan karya di ruang pameran, dan banyak hal lainnya. Kelebihan, keunikan, dan upaya-upaya yang dilakukan bersama oleh KGSP menjadikan *event* Gandheng Renteng dapat terus bertahan hingga sekarang.

Di dalam segala keunikan dan kelebihan yang dimiliki *event* Gandheng Renteng, peneliti menemukan beberapa masalah yang ditemukan dalam pengelolaan *event* Gandheng Renteng oleh KGSP, antara lain kurangnya regenerasi anggota baru atau seniman-seniman muda dan keterlibatannya dalam pengelolaan program kegiatan, tidak diberlakukannya sistem tiket masuk bagi pengunjung *event*, rasa kepemilikan pengunjung terhadap barang seni, kesadaran pengarsipan, publikasi media massa yang kurang meluas, gedung kesenian yang belum memadai untuk penyelenggaraan *event* Gandheng Renteng, serta keleluasaan dalam bekerjasama dengan pemerintah. Masalah-masalah tersebut perlu menjadi pembahasan berkelanjutan bagi KGSP sebagai pengelola *event* Gandheng Renteng sebagai upaya agar *event* senantiasa dapat berkembang dan bertumbuh menjadi komunitas seni dan *event* kesenian yang lebih baik.

## KEPUSTAKAAN

- Abdullah, I. A. (2017). *Manajemen Konferensi dan Event*. Yogyakarta: Gadjah Mada Univeristy Press.
- Allen, J., & et al. (2011). *Festival & Special Event Management 5th ed.* Milton: Wiley.
- Barker, C. (2015). *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Borrup, T. (2020). *The Power of Culture in City Planning*. New York: Routledge.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Deisgn; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approches*. Los Angeles: Sage Publications.
- FAO/WHO, F. W. (2002). *Guidelines for the Evaluation of Probiotics in Food*. Canada: Joint FAO/WHO Working Group on Drafting Guidelines for the Evaluation of Probiotics in Food Ontario.
- Firmansyah, A. (2019). *Manajemen Bank Syariah (Implementasi Teori dan Praktik)*. Jakarta: V. Qiara Media.
- Getz, D. (2012). *Event Studies: Theory, Research and Policy for Planned Event (second edition)*. New York: Routledge.
- Goldbatt, D. J. (2020). *Special Events "Creating and Sustaining a New World for Celebration"*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Heizer, J., & Render, B. (2016). *Manajemen Operasi edisi 11*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hermawan, K. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hodgetts, D. J., & Stolte, O. E. (2012). Case-based research in community and social psychology: Introduction to the special issue. *Journal of Community & Applied Social Psychology Vol 22*, 279-389 DOI: 10.1002/casp.2124.
- Kennedy, J. E. (2013). *Manajemen Even Promosi Penjualan, Pameran, Seminar, Pertemuan Bisnis dan Konferensi Pers*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Manajemen Pemasaran edisi 12 Jilid 1 & 2*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kurniawan, R. (2017). *Manajemen Event Jogja Public Relations Day (JPRD)*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Kusuma, R. S. (2016). *Modul Manajemen Event*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumastuti, A. (2014). *Peran Komunitas dalam Interaksi Sosial Remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muazd, I. E. (2015). *Brand Manager Essential*. Bogor: IPB Press.
- Mulyana, D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nastain, M. (2017). Branding dan Eksistensi Produk (Kajian Teoritik Konsep Branding dan Tantangan Eksistensi Produk). *CHANNEL, Vol. 5, No. 1, ISSN: 23389176*, 14-26.
- Noor, A. (2017). *Manajemen Event Edisi Revisi*. Bandung: Alfabeta.
- Page, S. J., & Getz, D. (2016). Progress and Prospects for Event Tourism Research. *Tourism Management Journal Vol 5 No 2*, 593-631 DOI: 10/1016/j.tourman. 2015.03.007.

- Patton, Q. (2016). *Metodologi Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pitaloka, M. (2017). Peran Komunitas Seni Rupa "ORArt-ORET" sebagai Wadah Ekspresi Seni Masyarakat Kota Semarang. *Jurnal Imajinasi Vol 11 No 1*.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2018). *Management (14th ed)*. Harlow: Pearson Education.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2014). *Perilaku Organisasi (edisi 16)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rusdiana. (2017). *Manajemen Operasi*. Bandung: CV Pustaka Media.
- Ruslan, R. (2017). *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Setiawati, L. (2011). *Gampang Menyusun Laporan Keuangan Organisasi Nirlaba*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Tafarannisa, M. A., & et, a. (2021). Manajemen Event Choreonite Vol 9: Time to Bloom di Masa Pandemi. *Jurnal Seni Tari Vol 10 No 02*, ISSN 2503-2585.
- Tjiptono, F. (2015). *Strategi Pemasaran Edisi 4*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Triyono. (2010). Manajer dan Pengelolaan pada Era Milenium. *VALUE ADDED, Vol. 6, No. 2*, 1-15.
- Uljanatunnisa, & et al. (2020). Analisis Manajemen Event: Studi Kasus Program CSR Wirausaha Muda Mandiri 2019. *Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 03 No 01 ISSN 2620-8105*.
- Wenger, E., McDermott, R. A., & Synder, B. (2002). *Cultivating Communities of Practise: A Guide to Managing Knowledge*. Cambridge MA: Harvard Business Press.
- Wijyaningrum, S. R. (2016). *Analisis Manajemen Event Gumelem Ethnic Carnival Tahun 2016 dalam Melestarikan Kebudayaan di Gumelem, Banjarnegara*. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta.
- Wisetrotomo, S. (2020). *Kuratorial: Hulu Hilir Ekosistem Seni*. Yogyakarta: Nyala.
- Wu, S. I. (2016). Competing Model of Event Marketing Activities. *International Journal of Marketing Studies Vol 8 No 4 DOI 10.5539/ijms.v8n4p52*.
- Zakaria, Z., & dkk. (2020). *Kritik Seni*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Zulkarnain, A. (2014). Pengaruh Event Service Quality, Event Cost dan Event Convenience terhadap Event Venue Satisfaction di Jakarta Centre. *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa Vol 7 No 2*.