

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

“Gudskul studi kolektif dan ekosistem merupakan sebuah ruang pembelajaran yang didirikan oleh tiga organisasi yaitu Ruangrupa, Serrum dan GrafisHuruHara pada tahun 2018. Gudskul dirancang sebagai tempat simulasi untuk bekerja kolektif dan belajar dengan mengedepankan pentingnya dialog yang kritis dan eksperimental lewat pendidikan yang berbasis sharing dan pengalaman” MG Pringgtono, Kepala Sekolah Gudskul.



Gambar 2.1. Profile Gudskul
(diakses dari YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=mBCZuGrYo20&t=7s>

Gudskul memberi fasilitas untuk kolektif dan orang yang tertarik untuk belajar seni melalui kelas-kelas *short course* dan juga program studi kolektif. Selain dua program pembelajaran utama itu, Gudskul juga kerap membuat acara atau *workshop* yang melatih kemampuan orang-orang, juga memberi wadah mereka untuk berjejaring.

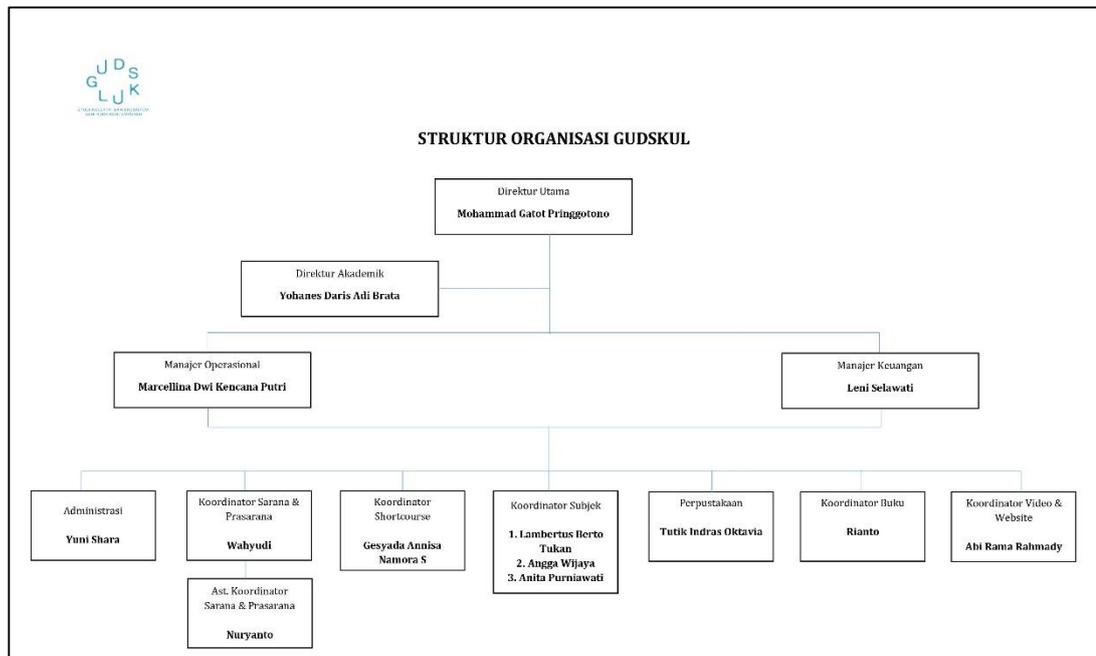
Sehingga media sosial Gudskul digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai acara-acara berupa seminar, *workshop*, pameran, konser, dan kegiatan praktik kesenian maupun pembelajaran yang lain.



Gambar 2.2 Logo Gudskul

Sumber: Logo Gudskul (n.d). Diakses melalui Gudskul.art, 15 November 2020.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3. bagan struktur organisasi Gudskul

(Didapat dari Manajer Operasional)