

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 2022, seorang pria lulusan Xiamen University jurusan Advertising mendirikan sebuah agensi *branding* dan *marketing* bernama Sunfy Studio di Makassar. Dengan semangat, kerja keras, dan jaringan yang baik, Sunfy Studio mulai beroperasi dan berkembang dengan cepat.

Seiring waktu, reputasi dan hasil kerja mereka yang *solid* memungkinkan Sunfy Studio membuka kantor cabang di BSD, Tangerang Selatan, sebagai langkah strategis menjangkau pasar di wilayah Jabodetabek. Saat ini, perusahaan terus tumbuh dan berkomitmen memberikan layanan unggulan dalam *branding*, *marketing*, dan strategi komunikasi kreatif.

Kantor pusatnya berlokasi di Jalan Agung Niaga III Blok G3 Nomor 40 Kec. Tj. Priok, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14350. Namun kantornya sedang aktif beroperasi di Digital Hub, BSD, Sampora, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten.



Gambar 2,1 Logo perusahaan

“Sumber: Sunfy Studio (2025)”

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Sunfy Studio adalah perusahaan yang bekerja di bagian *social media branding* yang bertujuan untuk menjaga konsistensi *brand image client* mereka, dan meningkatkan kunjungan penonton mereka di *social media*. Menurut Indika and Jovita (2017), bahwa *Social Media* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan minat dari konsumen, sehingga hasil penelitian mereka mengungkap kontribusi informasi yang dikeluarkan oleh *social media*, dapat mencapai 50,2% untuk mendorong konsumen melakukan pembelian atau interaksi yang bisa meningkatkan daya tarik dan kepercayaan konsumen. Berikut ini adalah contoh struktur perusahaan dari Sunfy Studio:



Gambar 2.2. Contoh Struktur Perusahaan. Sumber Sunfy Studio (2025)

“Sumber: Sunfy Studio (2025)”

1. *Chief Executive Officer/ Creative Director*

Posisi ini dijalankan oleh Rayhan Jerome, dalam tugasnya beliau menyediakan dan mengawasi kegiatan kegiatan atau hasil yang dihasilkan oleh *Board Member*. Serta bertanggung jawab untuk berkomunikasi tentang visi, ide, dan tujuan dari *Client*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Project Manager, Photographer/Videographer

Posisi ini dijalankan oleh Charles Nio, yang bertugas untuk memimpin, mengkoordinasi, dan melihat proses yang dikerjakan oleh *Graphic Designer*, dan *intern*. Tetapi karena kurangnya anggota, Charles Nio juga biasanya membantu dalam pengambilan gambar.

3. Graphic Designer

Posisi ini dijalankan oleh Kristianti Thasia, dalam tugasnya beliau menyediakan materi *graphic design* yang akan digunakan untuk penyuntingan *video* supaya *video* nya lebih menarik.

4. Intern (Videographer)

Posisi ini bertugas untuk membantu tim media (*videografer*) dan juga menyunting Hasil *video* yang sudah direkam.



Peran *videografer* di..., Jaysen Nixon Sutanto Universitas Multimedia Nusantara