

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan *workflow casting* remaja pada produksi film pendek *Mawar Merah*?

Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *workflow casting* remaja dalam produksi film pendek *Mawar Merah*. Secara lebih spesifik, fokus penelitian mencakup proses pencarian kandidat, pelaksanaan *casting*, koordinasi dengan orang tua atau wali, proses seleksi pemeran.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses perancangan *workflow casting* remaja dalam produksi film pendek *Mawar Merah* serta mengidentifikasi pertimbangan - pertimbangan yang muncul dalam pelaksanaan proses *casting* tersebut.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 CASTING

Menurut Rea dan Irving (2025), *casting* merupakan salah satu aktivitas fundamental dalam tahap pra - produksi pembuatan film. Proses ini merujuk pada kegiatan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih para pemain yang karakteristik, kemampuan, serta interpretasinya dianggap sesuai untuk memerankan karakter tertentu dalam sebuah film. Oleh karena itu, proses *casting* tidak hanya berfungsi untuk mengisi peran dalam cerita, tetapi juga menjadi tahap penting dalam menentukan bagaimana karakter dan visi naratif film dapat diwujudkan melalui para pemerannya.

Pentingnya pemilihan pemeran melampaui sekadar mengisi peran dalam sebuah produksi. Pemilihan pemeran yang efektif berkontribusi pada kredibilitas karakter, keterlibatan penonton, dan konsistensi naratif. Rea dan Irving

menjelaskan bahwa proses pemilihan pemeran membutuhkan pertimbangan cermat terhadap penampilan aktor, kemampuan akting, kepribadian, dan kesesuaian dengan tuntutan spesifik suatu peran. Demikian pula, keputusan pemilihan pemeran dapat memengaruhi hasil kreatif dan produksi, menjadikannya salah satu proses pengambilan keputusan terpenting selama pra - produksi.

Proses pemilihan pemeran umumnya terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dengan identifikasi karakteristik pemeran berdasarkan naskah dan deskripsi karakter. Ini diikuti oleh pencarian kandidat pemeran, pengaturan audisi atau sesi pemilihan pemeran, evaluasi kandidat, dan pemilihan akhir aktor untuk setiap peran. Rea dan Irving (2025) menekankan bahwa audisi memberikan kesempatan untuk menilai tidak hanya keterampilan teknis penampilan tetapi juga kemampuan aktor untuk menginterpretasikan karakter dan bekerja dalam visi kreatif produksi.

Schell (2017) menambahkan bahwa pemilihan pemeran merupakan proses yang terstruktur. Hal itu meliputi pendefinisian kebutuhan karakter, penyelenggaraan audisi, evaluasi penampilan kandidat, hingga pemilihan aktor yang paling sesuai dengan kebutuhan kreatif dan praktis produksi. Menurut Schell, tujuan proses *casting* bukan hanya untuk menemukan pemain yang paling berbakat, tetapi juga untuk memilih aktor yang paling tepat untuk setiap peran serta mampu berkontribusi secara efektif terhadap keseluruhan proses produksi.

Schell memandang *casting* sebagai proses seleksi yang strategis dan terstruktur dalam produksi film. Proses ini melibatkan serangkaian pertimbangan kreatif dan praktis untuk menentukan aktor yang tidak hanya mampu memerankan karakter secara meyakinkan, tetapi juga dapat mendukung kebutuhan keseluruhan produksi. Melalui *casting*, para pembuat film berupaya mencocokkan visi kreatif naskah dengan para pemain yang mampu menghidupkan karakter di layar.

2.2 WORKFLOW

Menurut IBM (2025) alur kerja atau *workflow* dapat didefinisikan sebagai urutan aktivitas atau tugas terstruktur yang dilakukan dalam urutan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Alur kerja berfungsi sebagai mekanisme untuk mengelola

proses berulang dengan mengatur tugas - tugas individual ke dalam urutan yang logis dan dapat diulang. Alur kerja membantu memastikan bahwa aktivitas diselesaikan secara sistematis, memungkinkan peserta untuk memahami dengan jelas urutan tugas, tanggung jawab, dan hasil yang diharapkan. Dalam praktiknya, alur kerja umumnya divisualisasikan melalui diagram atau bagan alur, memungkinkan proses kompleks dikomunikasikan dengan cara yang jelas dan mudah diakses.

Melanjutkan IBM (2025), selain mengatur aktivitas, alur kerja mendukung koordinasi antar pemangku kepentingan dengan menetapkan proses yang jelas dari awal hingga akhir. Pemetaan alur kerja melibatkan identifikasi pemangku kepentingan, menguraikan langkah - langkah proses, menentukan input dan output, dan memvisualisasikan proses melalui bagan alur. Pendekatan terstruktur ini memungkinkan organisasi untuk lebih memahami bagaimana aktivitas saling terhubung, mengidentifikasi potensi ketidakefisienan, dan meningkatkan konsistensi proses. Oleh karena itu, alur kerja banyak digunakan sebagai alat untuk merencanakan, mengelola, mendokumentasikan, dan mengevaluasi proses operasional di berbagai bidang.

IBM (2025) juga menjelaskan diagram alur kerja umumnya terdiri dari beberapa elemen kunci, termasuk titik awal, aktivitas proses, titik keputusan, pihak yang bertanggung jawab, hasil akhir, serta dokumen yang terkait. Elemen - elemen ini direpresentasikan melalui simbol diagram alur standar yang menggambarkan pergerakan aktivitas dari satu tahap ke tahap lainnya. Dengan menyajikan proses secara visual, diagram alur kerja meningkatkan komunikasi, memperjelas tanggung jawab, dan memberikan referensi untuk mengimplementasikan aktivitas secara konsisten (IBM, 2025).

2.2.1 *WORKFLOW DEVELOPMENT*

Berdasarkan Anjani dan Hati (2021) pengembangan alur kerja memerlukan proses sistematis untuk memastikan bahwa alur kerja yang dihasilkan secara akurat mencerminkan kebutuhan operasional dan dapat diimplementasikan

secara efektif. Salah satu pendekatan untuk pengembangan alur kerja terdiri dari tiga tahap utama: identifikasi, perancangan, dan evaluasi. Tahap - tahap ini menyediakan kerangka kerja terstruktur untuk menganalisis proses yang ada, mengembangkan peningkatan, dan menilai efektivitas alur kerja yang dihasilkan.

Tahap pertama adalah identifikasi, tahap ini berfokus pada pemahaman proses yang ada dan menentukan masalah yang perlu ditangani. Berdasarkan studi oleh Anjani dan Hati, identifikasi dilakukan untuk memeriksa prosedur yang sedang berlangsung, menganalisis aktivitas operasional, serta mengidentifikasi kekurangan yang dapat menghambat efektivitas proses. Melalui tahap identifikasi, peneliti dapat menentukan aspek apa saja dari proses tersebut yang memerlukan pengembangan dan juga membangun landasan untuk tahap desain selanjutnya.

Tahap kedua adalah perancangan atau designing, tahap yang melibatkan pengembangan alur kerja terstruktur berdasarkan temuan yang diperoleh selama tahap identifikasi. Pada tahap ini, proses diorganisasikan ke dalam urutan logis, tugas dan tanggung jawab ditentukan, dan keseluruhan alur kerja disalurkan secara visual melalui bagan alur atau diagram. Proses perancangan memiliki tujuan untuk menciptakan representasi aktivitas yang lebih jelas dan sistematis yang dapat menjadi panduan implementasi dan meningkatkan efisiensi operasional. Alur kerja yang dirancang dengan baik memberikan pemahaman bersama kepada para pelaksana mengenai bagaimana tugas sebaiknya dilakukan dan bagaimana berbagai aktivitas berbeda saling terkait.

Tahap ketiga dan terakhir adalah evaluasi. Tahap ini menilai efektivitas alur kerja yang telah dirancang setelah implementasinya. Evaluasi dilakukan untuk menentukan jika alur kerja berhasil mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya dan mendukung tujuan yang dimaksudkan dari proses tersebut. Melalui evaluasi, kekuatan dan kelemahan alur kerja dapat ditemukan, sehingga memungkinkan perbaikan lebih lanjut jika diperlukan. Tahap ini memastikan bahwa alur kerja tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan struktur atau dimanapun alur kerja tersebut diimplementasikan.

2.3 *TEENAGE ACTORS*

Mokos (2025) menyatakan bahwa aktor remaja mengacu kepada individu berusia 12 sampai 20 tahun yang terlibat dalam kegiatan seni peran, seperti teater, film, dan televisi. Dimana di samping menjalani profesinya, mereka juga tengah menjalani masa transisi perkembangan secara biologis, kognitif, dan sosio-emosional menuju kedewasaan. Selama tahap ini, kaum muda terus mengembangkan rasa identitas, hubungan interpersonal, kemampuan pengambilan keputusan, dan pengaturan emosi. Akibatnya, remaja mungkin memiliki kebutuhan, keterbatasan, dan pertimbangan yang berbeda dibandingkan dengan pemain dewasa, terutama dalam lingkungan kerja profesional dan kreatif.

Berdasarkan Rickards dan Speirs (2026) dalam produksi film, bekerja dengan aktor remaja membutuhkan pendekatan yang mengakui tahap perkembangan mereka sekaligus mendukung partisipasi mereka dalam proses kreatif. Rickards dan Speirs menjelaskan bahwa para pemain muda harus dilibatkan melalui metode yang mendorong kepercayaan diri, rasa menghargai, dan keamanan psikologis sepanjang kegiatan produksi. Para penulis menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung yang memungkinkan aktor muda untuk berkontribusi secara efektif sambil menjaga kesejahteraan mereka. Selain itu, para pembuat film didorong untuk mengadopsi strategi komunikasi yang sesuai dengan usia dan menyadari bahwa remaja mungkin membutuhkan bentuk bimbingan dan dukungan yang berbeda dibandingkan dengan aktor dewasa.

Keterlibatan orang tua atau wali juga memainkan peran penting ketika bekerja dengan para pemain remaja. Rickards dan Speirs menambahkan bahwa praktik pembuatan film yang etis melibatkan kolaborasi tidak hanya dengan para pemain itu sendiri tetapi juga dengan orang dewasa yang bertanggung jawab atas kesejahteraan mereka. Pertimbangan seperti penjadwalan, transportasi, persetujuan, komunikasi, dan perlindungan menjadi aspek penting dalam perencanaan produksi ketika remaja terlibat. Lebih lanjut, para penulis menyoroti bahwa kerja yang efektif dengan para pemain muda membutuhkan keseimbangan antara tujuan kreatif

dengan tanggung jawab untuk memberikan pengalaman produksi yang aman, hormat, dan positif. Pertimbangan-pertimbangan ini membantu memastikan bahwa aktor remaja dapat berpartisipasi secara bermakna dalam produksi film sambil tetap terlindungi dan didukung sepanjang proses.

ScreenSafe (2021) menekankan bahwa produksi yang melibatkan anak - anak dan pemain muda harus menjaga komunikasi yang jelas dengan orang tua atau wali mengenai persyaratan partisipasi, jadwal, harapan, dan kegiatan produksi. Keterlibatan orang tua yang tepat memungkinkan pengambilan keputusan yang tepat dan berkontribusi pada lingkungan kerja yang lebih aman dan terorganisir bagi para pemain muda. Oleh karena itu, Screensafe merekomendasikan agar komunikasi dan koordinasi dengan orang tua atau wali tetap menjadi pertimbangan penting dalam mengelola aktor remaja dalam produksi film.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell dan Creswell (2022), penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Metode kualitatif memungkinkan penulis untuk meneliti proses, pengalaman, dan pengambilan keputusan yang terjadi selama perancangan *workflow casting* aktor remaja pada produksi film pendek *Mawar Merah*. Melalui metode ini, penelitian berfokus pada bagaimana proses *casting* dirancang dan dijalankan untuk memenuhi kebutuhan produksi sekaligus mempertimbangkan karakteristik aktor remaja yang terlibat dalam proyek.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari studi literatur dan observasi berbasis praktik selama proses pra - produksi film pendek *Mawar Merah*. Studi literatur dilakukan dengan meninjau teori mengenai *casting* dalam produksi film, *workflow*, serta karakteristik dan kebutuhan aktor remaja dalam lingkungan produksi. Perspektif teoretis tersebut kemudian dikaitkan