BAB II

FENOMENA *COSPLAY* DAN TOKOH MIKU HATSUNE

2.1 *Cosplay* dalam Konteks Kebudayaan

Marican (2011) menjelaskan, Kroeber dan Kluckholn, telah mengumpulkan lebih kurang 161 definisi tentang budaya. Dari definisi-definisi tersebut dapat dikelompokkan melalui beberapa pendekatan, antara lain:

a. Pendekatan deskriptif: melalui pendekatan ini, budaya mengandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diterima oleh masyarakat.

b. Pendekatan historikal menekankan warisan sosial dan tradisi.

c. Pendekatan normatif memberikan perhatian kepada peraturan, cara hidup, ide, atau nilai dari pelaku.

d. Pendekatan psikologis melihat persoalan penyesuaian diri. Budaya terdiri dari semua proses belajar dalam suatu masyarakat.

e. Pendekatan struktural menekankan aspek pola dan organisasi kebudayaan.

Kebudayaan dalam arti luas adalah keseluruhan hasil perbuatan manusia yang bersumber pada kemauan, pemikiran, dan perasaan. Seperti apa yang dikemukakan oleh Kroeber dan Kluckholn bahwa kebudayaan terdiri dari pola eksplisit dan implisit mengenai tingkah laku yang dikehendaki dan ditransmisi oleh simbol-simbol yang mengatur perbedaan kelompok manusia termasuk

perubahan benda-bendanya. Benda-benda yang dimaksud diantaranya tradisi, sistem budaya, alat-alat produksi dan sebagainya.

Wibowo (2008), menjelaskan secara garis besar hal yang dibahas dalam teori kebudayaan adalah memandang kebudayaan sebagai,

(a) Sistem adaptasi terhadap lingkungan.

(b) Sistem tanda.

(c) Teks, baik memahami pola-pola perilaku budaya secara analogis dengan wacana tekstual, maupun mengkaji hasil proses interpretasi teks sebagai produk kebudayaan.

(d) Fenomena yang mempunyai struktur dan fungsi.

(e) Dipandang dari sudut filsafat.

Teori kebudayaan adalah usaha konseptual untuk memahami bagaimana manusia menggunakan kebudayaan untuk melangsungkan kehidupannya dalam kelompok, mempertahankan kehidupannya melalui penggarapan lingkungan alam dan memelihara keseimbangannya dengan dunia supranatural.

Cosplay muncul dan berkembang secara pesat dan pada akhirnya diakui sebagai produk kebudayaan suatu negara. Hal itu didapat dari sistem adaptasi *cosplayer* terhadap lingkungan, dan dengan berbagai media penyebaran informasi yang pada akhirnya masyarakat mengakui bahwa *cosplay* sebagai bagian dari subkultur suatu negara. Teori kebudayaan dipilih sebagai pendekatan pertama karena awal mula

terbentuknya *cosplay* tidak terlepas dari fenomena kebudayaan pada negara Jepang.

2.2 *Cosplay* dalam Konteks Fenomenologi

Suniyah (2011) menjelaskan, fenomenologi secara etimologi berasal dari kata "phenomenon" yang berarti realitas yang tampak, dan "logos" yang berarti ilmu. (Soekanto, 1993:68) Sehingga secara terminologi, fenomenologi adalah ilmu berorientasi untuk dapat mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi menerobos fenomena untuk dapat mengetahui makna (hakikat) terdalam dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Wawasan utama fenomenologi adalah "pengertian dan penjelasan dari suatu realitas harus dibuahkan dari gejala realitas itu sendiri". (Aminuddin, 1990, 108)

Fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah ini dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Bagian ini adalah suatu bagian dimana kesadaran bertindak (*acts*) atas data inderawi yang masih mentah, untuk menciptakan makna, didalam cara yang sama sehingga bisa melihat sesuatu yang bersifat mendua dari jarak itu, tanpa masuk lebih dekat, mengidentifikasikannya melalui suatu proses dengan menghubungkannya dengan latar belakangnya. (Soekanto, 1993, 69)

Fenomenologi berusaha memahami budaya lewat pandangan pemilik budaya atau pelakunya. Menurut paham fenomenologi, ilmu bukanlah *values free*, bebas nilai dari apa pun, melainkan *values bound*, memiliki hubungan dengan nilai. Aksioma dasar fenomenologi adalah:

(a) Kenyataan ada dalam diri manusia baik sebagai individu maupun kelompok selalu bersifat majemuk atau ganda yang tersusun secara kompleks, dengan demikian hanya bisa diteliti secara holistik dan tidak terlepas-lepas;

(b) Hubungan antara peneliti dan subyek inkuiri saling mempengaruhi, keduanya sulit dipisahkan;

(c) Lebih ke arah pada kasus-kasus, bukan untuk menggeneralisasi hasil penelitian;

(d) Sulit membedakan sebab dan akibat, karena situasi berlangsung secara simultan;

(e) Inkuiri terikat nilai, bukan values free.

Dalam pandangan Natanton (Mulyana, 2002, 59) fenomenologi merupakan istilah generik yang merujuk kepada semua pandangan ilmu sosial yang menganggap bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial. Tentu saja, dalam kaitannya dengan penelitian budaya pun pandangan subjektif informan sangat diperlukan. Subjektif akan menjadi sahih apabila ada proses intersubjektif antara peneliti budaya dengan informan.

Dalam penelitian budaya, perkembangan pendekatan fenomenologi tidak dipengaruhi secara langsung oleh filsafat fenomenologi, tetapi oleh perkembangan

dalam pendefinisian konsep kebudayaan. Dalam hal ini, fenomenolog Edmun Husserl (Muhadjir, 1998, 12-13) menyatakan bahwa obyek ilmu itu tidak terbatas pada yang empirik (sensual), melainkan mencakup fenomena yang tidak lain terdiri dari persepsi, pemikiran, kemauan, dan keyakinan subyek yang menuntut pendekatan holistik, mendudukkan obyek penelitian dalam suatu kontsruksi ganda, melihat obyeknya dalam suatu konteks natural, dan bukan parsial. Karena itu dalam fenomenologi lebih menggunakan tata pikir logik daripada sekedar linier kausal.

Tujuan penelitian fenomenologi budaya adalah kearah membangun ilmu ideografik budaya itu sendiri. Metode kualitatif fenomenologi berlandaskan pada empat kebenaran, yaitu kebenaran empirik sensual, kebenaran empirik logik, kebenaran empirik etik, dan kebenaran empirik transenden. Atas dasar cara mencapai kebenaran ini, fenomenologi menghendaki kesatuan antara subyek peneliti dengan pendukung obyek penelitian.

Keterlibatan subyek peneliti di lapangan dan penghayatan fenomena yang dialami menjadi salah satu ciri utama. Hal tersebut juga seperti dikatakan Moleong (1988, 7-8) bahwa pendekatan fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu.

Peneliti fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti. Maka dari itu, inkuiri dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang diteliti. Yang ditekankan adalah aspek subyek dari perilaku orang.

Menurut Phillipson (Walsh,1972,121) istilah fenomena itu berkaitan dengan suatu persepsi yaitu kesadaran. Fenomenologi akan berupaya menggambarkan fenomena kesadaran dan bagaimana fenomena itu tersusun. Dengan adanya kesadaran ini, tidak mengherankan jika pemerhati kebudayaan dan pelaku budaya juga memiliki kesadaran tertentu terhadap yang mereka alami. Pengalaman yang dipengaruhi oleh kesadaran itu, pada saatnya akan memunculkan permasalahan baru dan di antaranya akan terkait dengan ihwal seluk beluk kebudayaan itu sendiri.

Teori ini digunakan untuk pra penelitian yaitu untuk mencari fakta-fakta yang terdapat dilapangan sebagai data yang membantu peneliti untuk mendukung analisa penelitiannya. Kedua subjek *cosplay* dan Miku Hatsune pada dasarnya berangkat dari suatu fenomena yang terjadi di Jepang dan menyebar luas melalui media dan akhirnya menjadi sangat popular di banyak negara.

2. 3. *Cosplay*

Cosplay dapat dibilang sebagai produk subkultur. Dick Hebdige (2002) menjelaskan "*Subculture represent of* '*noise*' (*as opposed to sound*); *interface in orderly sequence which leads from real events and phenomena to their representation in the media*." (h101). Subkultur adalah bagian dari kultur / budaya yang dianggap "tidak normal" dikalangan masyarakat. Awal mulanya *cosplay* dan harajuku *style* muncul sebagai bentuk pemberontakan remaja di Jepang untuk keluar dari batasan-batasan normal yang berlaku dimasyarakat. Gagasan tentang *cosplay* muncul sekitar tahun 1960-an di Stasiun Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo, dan telah mengalami perkembangan yang luar biasa, selain sebagai produk

budaya, juga merupakan pembentukan seni dengan misi kebudayaan dan iklan. *Cosplay* ini akrab (boleh jadi sama) dalam hal ideologi dengan *Harajuku style*, memberikan nuansa perdebatan wacana mengenai transformasi ide-ide berbusana yang bersumber pada tokoh-tokoh film animasi dan *manga* Jepang. Ide tersebut divisualisasikan dalam wujud busana (kontemporer) yang bertema tokoh atau kondisi tertentu, dengan melakukan akulturasi berbagai jenis budaya, menghasilkan kostum-kostum yang ekspresif. Menurut Aji (2011) pada sebuah buku yang berjudul *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka,* Karya Fukiko Mitamura, menyebutkan pengertian *cosplay* sebagai berikut :

簡単に「ある役割」になりきることができる。求められる、役柄、なりたい自分に早代わりできる。それがコスプレである。

Artinya:

Dapat dengan mudah menjadi suatu peran/ tokoh. Dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Inilah yang disebut *cosplay*.

Menurut Mitamura, *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya tersebut atau memiliki kemempuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang diembannya tersebut. Dengan kata lain, seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan mengenakan kostum yang menandai peran tersebut sehingga dia akan merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan yang dituntut oleh profesi atau peran yang diemban dengan kostum yang dikenakan.

2.3.1. *Cosplay* Sebagai Bentuk Eksistensi

Eksistensi kecintaan pada *cosplay*, menambah daftar panjang terjadinya pembauran kebudayaan asing dan lokal. *Cosplay* pada tataran tertentu mampu memberikan kepuasan berbusana, tidak saja dalam hal hasrat dan ekspresi, tetapi juga persoalan bagaimana memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh tertentu secara total.

Hal yang berlaku pada *cosplay*, dalam perulangan bentuk dan perbicangan masa lalu, ditampilkan melalui transformasi busana animasi digital ke busana pakai. Istilah masa lalu merujuk pada ide-ide mendasar dalam khazanah desain busana yang digunakan dalam gaya *cosplay*. Wacana dimensi waktu adalah persoalan yang dalam upayanya untuk membedakan beberapa persoalan, seperti: klasifikasi, tema, tempat, material, komunitas, dan fenomena kultural dalam *cosplay*. Pelembagaan dan klasifikasi *cosplay* dilakukan untuk memberikan gambaran anatomi setiap bagiannya. Ini juga membatasi ranah *cosplay* dan bukan *cosplay*, sekaligus penanda perbedaan kemasan, baik hal gaya, atau pun penjiwaan terhadap suatu busana yang digunakan. Pada dimensi umum, *cosplay* merupakan sebuah produk dengan tujuan untuk dipamerkan pada masyarakat umum.

Menurut Hlister (2007) *Cosplay* adalah sebuah Konstruksi dan mempunyai beberapa sifat yang mendasar dan juga komponen–komponen yang menciptakan keseluruhannya. Setiap *cosplayer* mempunyai pilihan yang mereka sadari untuk diekspresikan dengan cara memilih karakter dan "penampilan" untuk ber*cosplay*. Kebanyakan akan memilih *genre* atau

media kategori untuk inspirasi mereka. Perlu diperhatikan bahwa banyak *genre* menginspirasikan *cosplay* berada disekitar mereka dan jelas tidak dalam bagian dari komunitas *cosplay*.

Banyak dari komunitas *cosplay* anak muda yang terlihat sedang bedara di suatu acara *cosplay* dangan *cosplayer* lainnya yang juga berakating "*in character*". Salah satu contoh menjadi "*in character*" adalah dengan ber*cosplay* dan menjadi seperti aktor di panggung. Aksi mereka yaitu seperti ekspresi wajah yang khas, atau mengingat kata-kata untuk diucapkan dan dibawa keluar kepada orang-orang yang berinteraksi dengan mereka. Idenya yaitu untuk menjadi satu dengan kepribadian dari karakter yang digambarkan.

Dalam ranah dunia *cosplay* terdapat kesepakatan semakin mirip dengan karakter yang diperankan, berarti orang tersebut dapat dikategorikan dengan *cosplayer* yang baik. "Semakin mirip dengan karakter yang diperankan" disini tidak hanya kemiripan dengan kostum tetapi juga dengan karaktenya. *Cosplayer* dituntut untuk dapat berakting sesuai dengan karakter tokoh yang di*cosplay*kannya baik itu *gesture* yang diperlihatkan melalui foto dan video atau tampil di atas panggung pada suatu acara *cosplay*.

2.3.2. *Cosplay* di Indonesia

Pada dasarnya Indonesia mempunyai budaya berkostum. Penari-penari tradisional Indonesia mempunyai atribut dan kostum khasnya tersendiri. Contohnya pada penari tari merak dengan kostum khasnya yang terdapat corak ekor merak pada selendangnya. Tidaklah aneh bahwa kebudayaan

cosplay dapat beradaptasi dan berkembang di Indonesia. Hal ini serupa dengan yang dialami negara Amerika Serikat yang mempunyai budaya berkostum di hari *Halloween.*

Cosplay di Indonesia pada dasarnya hanya ber*cosplay* pada saat-saat tertentu saja. Hanya pada saat acara *cosplay* berlangsung. Adapun yang mengadakan *photo session* diluar acara *cosplay*, para *cosplayer* hanya akan memakai kostumnya saat berlangsungnya posesi pemotretan saja. Di kehidupan sehari-harinya, *cosplayer* berpenampilan biasa saja seperti kebanyakan orang.

2.4. Miku Hatsune (初音ミク)

(VocaloidWiki, 2012) **Hatsune Miku** (*初音ミク*) adalah Vocaloid Jepang pertama di *Vocaloid 2 Character Vocal Series* yang di buat oleh Crypton Future Media. Miku adalah vocaloid yang paling terkenal dan yang pertama menjadi pop idol. Arti dari nama karakter ini dipilih dengan perpaduan dari kata "*Hatsu*" (*初*, pertama), *Ne* (音, suara), dan *Miku* (*未来*, masa depan). Arti keseluruhan namanya yaitu "suara pertama dari masa depan". Sumber data dari suaranya dibuat dari pengambilan sampel suara Saki Fujita (藤田咲, Fujita Saki), seorang pengisi suara orang Jepang.

(Vocaloid.TM, 2011) Vocaloid sendiri adalah sebuah teknologi yang dikembangkan oleh Yamaha untuk mensintesis nyanyian hanya dengan memasukkan lirik lagu dan melodi kedalam komputer, dan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi ini.



Gambar II.1 *Profile* Miku Hatsune

Sumber :

http://vocaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku (18/05/2012)



Gambar II.2 Miku Hatsune

Sumber : http://vocaloid.wikia.com/wiki/ (18/05/2012)

Ide dibalik pertama kalinya menjadi "Suara perempuan yang manis (可愛い、*kawaii*) yang dibuat dari seorang yang professional bisa buat" dan bagian dari "*CV*" atau seri "Suara Karakter (*Character Vocal*)" yang di desain menjadi vokal dengan bermacam-macam karakter dan warna.(Watwat, 2007) .

Ciri khas karakter Hatsune Miku adalah rambutnya yang dikuncir dua dan berwarna hijau tosca. Sering juga digambarkan membawa daun bawang. Miku Hatsune adalah karakter Vocaloid yang paling dikenal diantara tokoh Vocaloid lainnya. Bahkan Miku Hatsune seringkali dianggap sebagai vocaloid pertama yang diciptakan, padahal Miku adalah vocaloid ketiga yang diciptakan setelah Vocaloid Meiko dan Vocaloid Kaito Shion.

Yang menarik adalah kepopuleran karakter ini, yaitu sifatnya yang mendunia. Banyaknya video di situs Nico-nico Douga dan Youtube yang memuat lagu-lagu dan video Miku Hatsune, termasuk kedalam daftar 10 *hits* di Jepang. Popularitas karakter Miku Hatsune di Jepang, menyebabkan Crypton Media Future bekerjasama dengan SEGA menggelar konser Hatsune Miku. Menariknya penjualan tiket sangat cepat dalam waktu singkat, dan sukses menarik 10.000 penonton. Miku Hatsune juga telah mendapatkan peringkat pertama pada pada situs *The Top Tens.com* di sebuah polling yang menentukan penyanyi yang diinginkan untuk tampil di olimpiade London 2012, *United Kingdom* dengan total *vote* sekitar 120.000 pemilih. Bahkan sampai mengalahkan Lady Gaga dan Justin Bieber, penyanyi fenomenal yang memang adalah manusia asli.Bahkan walaupun sedang gencarnya penyanyi-penyanyi *Boyband* dan *Girlband* Korea, faktanya Miku Hatsune lebih disukai.Hal ini menjadi bentuk pengakuan masyarakat terhadap Miku sebagai penyanyi dan *idol*.



Gambar II.3 Poster konser Miku Hatsune

Sumber : http://cirnopoly.blogspot.com/2012/03/hatsuha-miku-live-concert-in-tokyo-2012.html (19/05/2012)



Gambar II.4 Pemandangan konser Miku Hatsune

Sumber: http://wn.com/Hatsune_Miku_World_is_Mine (19/05/2012)

Faktor banyaknya lagu Miku Hatsune dengan berbagai versi kostum dan dengan dirilisnya *game* "*Project Diva*" yang menampilkan banyaknya pilihan kostum Miku Hatsune menambah kepopuleran Miku hatsune tidak hanya dikalangan komunitas penggemar J-Pop tetapi juga dikalangan *cosplayer*. Menurut situs khusus *cosplay*, Curecos, *Cosplay* yang paling populer untuk di*cosplay*kan adalah *cosplay* dengan kategori VOCALOID, termasuk didalamnya adalah Miku Hatsune dengan total 384036 foto dari seluruh dunia yang mendaftarkan diri di situs tersebut telah meng*cosplay*kannya.(Curecos, 2012).



Gambar II.5 *Cosplayer* Miku Hatsune dalam berbagai versi kostum**.**

Sumber : http://angie0-0.deviantart.com/art/project-diva-208941193?q=favby%3Anarcissenoir-costeam%2F43541862&qo=14 (19/05/2012)

2.5. Semiotika

Menganalisis data penelitian dengan metode penelitian kualitatif, yaitu berupa :

1. Teks

2. Laporan lapangan/narasi

3. Frase-frase

4. Simbol-simbol yang merepresentasikan atau menggambarkan manusia, aksi manusia dan kegiatan dalam kehidupan sosial.

Didalam ranah *cosplay*, interpretasi suatu *cosplay* dapat dilihat dari bagaimana ide atau gagasan *cosplayer* yang tercermin dalam *cosplay*nya secara visual dengan menggunakan tanda dan simbol (*sign*). Tanda dan simbol tersebut dapat dikaji dengan menggunakan semiologi dan semiotika yang merujuk kepada suatu bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari sebuah tanda atau simbol. Dalam semiotika, objek-objek kerangka referensi di dunia desain biasanya menjadi objek-objek konseptual, yang materialism hanya bertindak sebagai wahana-tanda. *Cosplayer* dapat menginterpretasikan wujud dari Miku Hatsune kedalam kostum dan riasannya agar dapat menjadi seperti Miku Hatsune yang adalah tokoh dari 2 dimensi dengan cara mempelajari makna dari tanda atau simbol-simbol yang terdapat pada tokoh Miku Hatsune.

Menurut Kusrianto (2007, 59-61) Semiotika dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Semantik

Berasal dari kata Semanien dalam bahasa Yunani, yakni berarti, bermaksud, dan meneliti. Dalam dunia Desain Komunikasi Visual, kata tersebut bisa diartikan sebagai:

- Meneliti dan menganalisis makna dalam visual tertentu.Visualisasi dari suatu image merupakan simbol dari suatu makna.

- Makna suatu visual dan perkembangannya. Etimologi; mempelajari perubahan dan perkembangan desain, sejarah seni dan desain, serta pergerakannya.

Ditinjau dari makna, konsep, dan arti, terdapat 2 aspek dalam

visual image :

- Aspek secara umum: bahwa suatu tanda atau simbol itu bisa diterima oleh setiap orang secara luas.
- Pada lingkup tertentu, misalnya tanda atau simbol yang dimengerti maknanya secara kepercayaan turun-temurun atau adat-istiadat. Contoh: Hong Shui, Feng Shui, Primbon (Jawa), Numerologi, dan lain-lain.

Semantik Simbolik, suatu simbolisasi yang memiliki / mengandung suatu makna atau suatu pesan. Dalam hal ini, pihak penyampai maupun pihak penerima pesan memiliki dua kemungkinan cara:

Denotatif

Makna denotasi adalah makna kata yang sebenarnya yang sama dengan makna lugas untuk menyampaikan sesuatu yang bersifat faktual. Dengan kata lain, makna denotasi adalah makna yang lebih dekat dengan bendanya atau makna arfiahnya. Makna pada kalimat yang denotatif tidak mengalami perubahan makna.

- Makna leksikal.

Makna leksikal adalah makna yang tetap tidak berubah-ubah sesuai dengan makna yang ada di kamus.

- Arti yang pokok, pasti, dan terhindar dari kesalah-tafsiran.

- Sifat langsung, konkret, dan jelas.

Konotatif

Makna konotasi adalah makna tambahan, yaitu makna yang bukan sebenarnya atau makna kiasan. Dengan kata lain, makna konotasi adalah makna kata yang bertautan dengan nilai rasa.

- Memiliki makna struktural.

- Memiliki makna tambahan disamping makna sebenarnya.

- Memiliki sifat tidak langsung, maya, abstrak, tersirat.

Manusia mampu memberikan makna dan menginternalisasikan makna terhadap suatu objek, tempat, maupun suasana dari orang-orang yang berada di dalam lingkungan simbolik. Simbol-simbol yang diciptakan dalam masyarakat tertentu disebarkan melalui komunikasi sehingga simbol-simbol tersebut dimiliki secara luas dan distandarisasikan maknanya. Dalam hal ini, peran menonjol dimainkan oleh teknologi komunikasi (komunikasi massa) yang menyangkut symbol cration dan penyebarannya. Sebagai contoh, film-film Hollywood yang merebak di abad ini telah mempengaruhi masyarakat dalam hal berpenampilan, cara berbicara, dan juga life *style*.

Pragmatik

Dalam Kusrianto (2007, h.96-97) Pragmatik adalah hubungan fungsional yang berkenaaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang dipergunakan,

serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang dipergunakan, maupun teknik memproduksinya. Pertimbangan yang dipikirkan mencakup:

- Kegunaan

- Kemudahan

- Keamanan

- Kenyamanan

Sintaktik

Berasal dari kata Sintaksis (berasal dari bahasa Yunani Suntattein) yang berarti mengatur, mendisiplinkan (Kusrianto, 2007, h.89). Jika menyadari adanya korelasi, kita mendapatkan apa yang dalam dunia desain disebut „kepatutan" atau „kepantasan. Dalam hal ini, sintaktik berkenaan dengan perpaduan, keseragaman, dan kesatuan sistem. Penerapan sintaktik penting juga untuk menjaga citra yang baik dari sebuah rancangan dalam bentuk apa pun. Usaha itu dilakukan agar citra yang baik dapat tertanam serta dapat diingat oleh para khalayak. Di kalangan desainer istilah yang digunakan adalah "benang merah" sebuah rancangan yang merujuk pada kesatuan rancangan. Di dalam pembuatan rancangan desain selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan unsur atau elemen satu dengan yang lainnya sebagai pengikat sehingga menjadi suatu kesatuan rancangan.