

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Utama

Teori utama pada penelitian ini merupakan teori yang digunakan sebagai sumber data dari tema yang penulis angkat yaitu tentang kecerdasan naturalis anak usia dini.

2.1.1 Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan Naturalis merupakan salah satu dari kecerdasan majemuk, Gardner (Thomas, Armstrong 2002:1-2) mengklasifikasikan ada 9 kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yang terdiri dari: “1) *Linguistic Intelligence*; 2) *Logical-Mathematical Intelligence*; 3) *Spatial Intelligence*; 4) *Kinesthetic Intelligence*; 5) *Musical Intelligence*; 6) *Interpersonal Intelligence*; 7) *Intrapersonal Intelligence*; 8) *Naturalist Intelligence*; dan 9) *Existential Intelligence*”. Kecerdasan jamak merupakan gambaran untuk para orangtua dan pendidik, bahwa setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda, yang ditampilkan dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu berbeda. Masing-masing kecerdasan ini mempunyai indikator-indikator yang harus dicapai, atau standar yang harus dimiliki oleh seseorang yang mampu atau cerdas di bidangnya. Selama ini yang berkembang di masyarakat, hanya kecerdasan matematika saja, anak yang pintar adalah anak yang cerdas di logika matematika, sehingga kecerdasan yang lainnya terabaikan, atau dianggap tidak penting. Hal ini dikarenakan belum adanya pengetahuan tentang kecerdasan jamak, termasuk salah satunya

kecerdasan naturalis, padahal kecerdasan naturalis merupakan bagian tak bisa dipisahkan dari kehidupan sekitar kita.

Sekolah merupakan wahana yang tepat untuk menimba ilmu. Oleh sebab itu peran sekolah sangatlah penting, terutama bagi para pendidik untuk memberikan berbagai ilmu pengetahuan. Karenanya kita sadari bersama bahwa esensi dari kecerdasan naturalis ini sangatlah penting, dengan adanya ataupun diberikannya aktivitas mengenai kecerdasan naturalis, maka anak akan menyadari sepenuhnya hakikat memelihara lingkungan sekitar.

Menurut Armstrong (2009: 7), *naturalist is expertise in the recognition and classification of the numerous species the flora and fauna*. Dimana kecerdasan naturalis adalah keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna.

Kecerdasan naturalis menurut Gardner (2009: 17) adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang di jumpai di alam maupun lingkungan. Intinya adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan dan bagian lain dari alam semesta. Kecerdasan naturalis adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam. Armstrong (2009: 10).

Budiningsih dalam Muhammad (2012: 91) mendefinisikan bahwa kecerdasan naturalis adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan individu mengenali, memahami, dan mengenali tanda-tanda pada lingkungan alam atau perubahan alam dengan melihat tanda-tandanya. Bahkan kemampuan melihat segi-segi keindahan dan keteraturan sehingga jenis kecerdasan ini

lebih banyak dimiliki orang-orang pakar lingkungan atau yang peduli terhadap lingkungan.

Senada dengan Siantayani (2011:79) kecerdasan natural melibatkan kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitar kita; bunga, pohon, alam sekitar, dan juga binatang-binatang. Hal ini berarti kecerdasan naturalis berhubungan dengan segala sesuatu di lingkungan sekitar.

2.1.1.1 Indikator Kecerdasan Naturalis

Indikator kecerdasan naturalis merupakan suatu ciri atau patokan dimana seseorang memiliki kecerdasan naturalis. Berikut merupakan ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan naturalis.

1. Suka dan akrab dengan berbagai hewan peliharaan
2. Sangat menikmati berjalan-jalan di alam terbuka seperti kebun, taman, hutan, dan sebagainya.
3. Menunjukkan kepekaan terhadap panorama alam, seperti pemandangan, awan, gunung, pantai, dan sebagainya.
4. Suka berkebun atau dekat dengan taman dan memelihara binatang.
5. Menghabiskan waktu dekat akuarium atau sistem kehidupan lainnya.
6. Memperlihatkan kesadaran ekologis yang tinggi.
7. Meyakini bahwa binatang mempunyai hak sendiri dan perlu dilindungi.
8. Mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan dan tumbuhan.
9. Suka membawa pulang serangga, bunga, dan atau benda-benda alam lainnya.
10. Berprestasi dalam mata pelajaran IPA, biologi, dan lingkungan hidup. (Mhd. Habibu Rahman (2019:34))

2.1.1.2 Indikator Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Indikator kecerdasan naturalis anak usia dini merupakan suatu ciri atau patokan dimana anak usia dini (0-6 tahun) memiliki kecerdasan naturalis. Berikut merupakan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis.

Tabel 2.1 Indikator kecerdasan naturalis anak

No	Usia	Ciri-Ciri
1	Lahir-1 tahun	a) Tertarik bermain di alam bebas b) Senang melihat gambar pemandangan alam
2	1-2 tahun	a) Senang mengamati dan berinteraksi sederhana dengan tanaman dan hewan peliharaan. b) Menegenali sifat tanaman dan hewan peliharaan.
3	2-3 tahun	a) Senang bermain dengan benda-benda alam b) Asyik mengamati gerak-gerik binatang peliharaan
4	3-4 tahun	a) Mampu membedakan objek alam sesuai dengan karakteristiknya b) Mampu mengenali karakteristik benda dan hewan peliharaan secara lebih detail
5	4-5 tahun	a) Suka bermain cocok tanaman b) Senang memelihara hewan peliharaan
6	5-6 tahun	a) Mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana b) Mampu menyiram tanaman secukupnya c) Mampu berkreasi memperindah taman atau halaman.

Sumber : Mhd. Habibu Rahman (2019:34)

2.1.2 Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Undang-Undang RI Nomor 21 tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendiknas Nomor 58, 2009). Pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi terhadap lingkungannya secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:194).

Menurut Martin Luther keluarga merupakan institusi yang paling penting untuk membuat dasar pendidikan dan perkembangan bagi anak. Agar anak memperoleh bekal yang maksimal, sekolah dan keluarga perlu bermitra.

2.2 Teori Pendukung

Teori pendukung pada penelitian ini merupakan teori yang digunakan sebagai pedoman yang berkaitan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual.

2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan

secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual.

Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukannya permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi *final* desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru (Tinarbuko, 1998:66).

2.2.2 Media

Menurut Tamburaka, Apriadi dalam buku Literasi Media (2013:39) mengatakan, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi. *Association For Education And Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik. Sehingga dapat diartikan media merupakan perantara dari suatu proses komunikasi seperti ketika seorang menulis surat, maka media yang digunakan adalah kertas atau ketika menelepon menggunakan media telepon.

2.2.2.1 Jenis-Jenis Media

Dalam penyampaian informasi media memiliki jenisnya tersendiri dalam bentuk yang berbeda yang berupa:

1. Media cetak : merupakan berbagai macam barang yang dicetak dan bisa dipakai sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan informasi, seperti: surat kabar/koran, brosur, buletin, dan lain sebagainya.
2. Media audio : merupakan suatu bentuk media komunikasi yang penerimaan informasinya hanya dapat tersampaikan melalui indra pendengaran, contohnya: radio.
3. Media visual : merupakan suatu bentuk media komunikasi yang penerimaan pesan informasinya hanya dapat tersampaikan melalui indra penglihatan, contohnya: foto
4. Media audio visual : merupakan suatu bentuk media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk mengakses pesan informasi yang disampaikan memakai indra penglihatan dan juga indra pendengaran, contohnya: televisi, video

2.2.2.2 Media Buku

Pengertian Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kumpulan lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong. Kesimpulan dari pengertian buku tersebut adalah suatu benda dimana terdiri dari lembaran-lembaran yang banyak yang didalamnya terdapat tulisan, gambar maupun kosong yang di satukan dalam satu kesatuan dan terikat di dalam sampul.

Menurut Comenius (Anita Yus, 2011 : 2) ia percaya bahwa pendidikan harus di mulai sejak dini. Sejak anak lahir pendidikan sudah perlu dimulai. Pendidikan berlangsung secara alami dengan memperhatikan aspek kematangan (*maturation*) dan memberi kesempatan pada anak untuk menggunakan seluruh inderanya. Pembelajaran semacam ini merupakan pembelajaran yang paling baik, karena pengalaman-pengalaman sensorial yang dialami anak usia dini merupakan dasar semua pembelajaran. oleh karena itu, Comenius meyakini bahwa penggunaan buku yang terdapat ilustrasinya akan sangat membantu mengembangkan kemampuan anak.

2.2.2.3 Buku Interaktif

Pengertian Interaktif menurut KBBI adalah sifat saling melakukan aksi, saling aktif. Jadi Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah tau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi.

Jadi Buku interaktif sendiri merupakan sebuah buku yang membutuhkan interaksi atau aksi dari pembacanya untuk menentukan alur cerita maupun mengetahui kelanjutan dari cerita yang ingin disampaikan. Dengan penambahan beberapa unsur interaktif, seperti *pull tab*, *lift flaps*, *pop up* dan *volvelles* dalam perancangan buku ini diharapkan mampu untuk menarik minat dan rasa ingin tahu dari anak-anak sendiri untuk aktif mencari informasi-informasi yang ada dalam buku dan menjadikan cerita di dalamnya sebagai pengetahuan yang diharapkan dapat merubah pola hidup.

Jenis-Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk dalam jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, (vol. 1, no. 2, 2013), yaitu terdiri atas:

1. Buku interaktif *pop up* merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. Buku interaktif *peek a boo* Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.
3. Buku interaktif *pull tab* Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya
4. Buku interaktif *hidden objects book* merupakan jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.
5. Buku interaktif *games* merupakan jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
6. Buku interaktif *participation* merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.
7. Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound* merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suarasuara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

8. Buku interaktif *touch and feel* yaitu jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.
9. Buku interaktif campuran yaitu jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a boo*.

2.2.2.4 Busy Book

Busy book yang diartikan sebagai buku sibuk, atau buku yang membuat anak sibuk merupakan salah satu bentuk dari buku interaktif yang bersifat *fun learning* dengan permainan-permainan di dalamnya yang tentunya bisa membuat anak tenang dan sibuk bermain. Dalam jenis buku interaktif *busy book* termasuk ke dalam jenis buku interaktif campuran, bisa dari campuran *games* dan *participan* atau lainnya.

Menurut Kreasiomy dalam jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan (Vol. no. 1 h.6) *Busy Book* merupakan sebuah buku yang biasanya terbuat dari kain flannel yang berisi gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Manfaat *Busy Book* diberikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional.

Pengertian *Busy Book* dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol V, no. 2 h.5) adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama kain flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus

anak seperti memasang kancing, mencocokkan wana atau bentuk, dan menjahit. Biasanya ditujukan untuk anak usia 6 bulan sampai pra sekolah.

Namun bahan yang digunakan untuk busy book sendiri bisa disesuaikan dengan usia anak, usia 0-3 tahun biasanya menggunakan bahan kain flanel karena bahan tersebut sangat ramah anak, namun diatas usia itu sudah bisa menggunakan bahan kertas.

2.2.3 Teori Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk kartun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dantak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz,2009:14).

2.2.3.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan. Ilustrasi tersebut memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009:70)

Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

2.2.3.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu :

1. Gambar ilustrasi naturalis yaitu gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.
2. Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*)
3. Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar
4. Gambar karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan dikoran dan di majalah

2.2.3.3 Ilustrasi Untuk Anak

Menurut Bryan Tillman dalam *Creative Character Design* (2011: 104) , desain karakter yang familiar pada anak usia dini di jabarkan sebagai berikut:

1. Usia 0-4 tahun karakter punya kepala dan mata yang besar, tubuh yang pendek, warna yang cerah, serta bentuk yang sederhana.

2. Usia 5-8 tahun karakter tetap memiliki kepala yang besar namun lebih kecil dari golongan usia 0-4 tahun, mata yang lebih kecil, warna yang lebih redam, dan bentuk yang agak rumit.

2.2.3.4 Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono, Rakhmat dalam buku *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi* (2010:169) mengatakan bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*. Sejalan dengann munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide.

2.2.3.5 Teknik ilustrasi

Selain teknik ilustrasi tradisional, terdapat teknik menggambar ilustrasi yang dikerjakan secara modern. Perbedaanya terlihat jelas, ilustrasi tradisional dikerjakan tanpa menggunakan *software* digital sedangkan ilustrasi modern sudah menggunakan teknologi digital. Selain teknik, ada juga genre (*style*) dalam menggambar ilustrasi modern, yaitu *Freehand Digital Illustration* dan *Vector Graphic*.

2.2.4 Teori Warna

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu

merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain

Warna dalam sistem komputer terbagi menjadi dua yaitu warna *Additive* dan warna *Subtractive color*. Berikut penjabarannya:

1. *Additive Color*

Warna *Additive* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih. Namun, jika bola lampu itu kita letakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru. Oleh karena komponen warnanya terdiri dari *Red*, *Green* dan *Blue*, maka konsep warna tersebut dikenal juga dengan istilah RGB. *Additive Color* dipergunakan jika *image* yang dibuat akan ditampilkan sebagai *display* dilayar monitor, misalnya desain *web page* maupun *slide show*.

2. *Subtractive Color*

Subtractive secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. *Subtractive* dikenal juga dengan istilah CMYK. CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam). Warna-warna tersebut juga dipergunakan dalam percetakan *offset* maupun printer komputer.

2.2.5 Tipografi

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190) mengatakan, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh factor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda. Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*).

2.2.6 Layout

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya *Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. *Me-Layout* adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain.

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:277) mengatakan bahwa didalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama, yaitu:

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle For Desktop Publishing*)

1. Proporsi (*Propotion*)
2. Kesimbangan (*Balance*)
3. Kontras (*Contrast*)
4. Irama (*Rhtym*)
5. Kesatuan (*Unity*)

Namun, prinsip tersebut kadang-kadang disingkat menjadi 4 prinsip: Menurut Robin Williams (dalam *The Non Designer's Design Book*)

1. Kontras (*Contrast*)
2. Perulangan (*Repetition*)
3. Peletakan (*Alignment*)
4. Kesatuan Atau Focus (*Proximity*)