



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Folklore*

Menurut Sutardi (2007:9), *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sutardi menyebutkan ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berwujud: warna kulit yang sama, agama yang sama, bahasa yang sama, dan lainnya. Namun yang terpenting adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi, yakni kebudayaan yang telah diwarisi turun temurun. Disamping itu yang paling penting adalah bahwa mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Jadi *folk* adalah sinonim dengan kolektif, yang juga memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat.

Danandjaja (1984:1-2) mengatakan *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

Sutardi menyebutkan bahwa *folklore* kemudian berkembang menjadi tiga tipe, yaitu *folklore* lisan yang merupakan prosa cerita seperti legenda, mite, puisi, nyanyian rakyat dan sebagainya tentang asal usul terjadinya suatu tempat atau benda, kemudian *folklore* setengah lisan tentang campuran lisan dan bukan lisan seperti kepercayaan masyarakat terhadap takhayul, dan terakhir *folklore* bukan lisan yaitu tentang *folklore* bukan yang penyampaiannya bukan lisan tetapi cara pembuatannya lisan seperti resep obat tradisional, arsitektur rakyat, dan lainnya

2.2. Pengertian Pop Up

Buku merupakan kumpulan kertas halaman demi halaman yang merupakan penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya. Tak hanya berbicara soal ilmu pengetahuan, buku juga bisa jadi sarana anak-anak untuk mengembangkan daya imajinasi mereka dengan buku cerita bergambar. Seiring dengan perkembangan jaman, buku cerita tidak lagi berbentuk statis tetapi dengan teknik *pop up*.

Pop up dalam bahasa Inggris berarti “muncul keluar”, dan buku cerita *pop up* mengandung unsur interaktif dan tiga dimensi. Buku *pop up* dalam memvisualisasikan cerita dengan hal yang lebih menarik khususnya jika cerita tersebut belum populer.

Menurut Wickings (2010:1-2) *pop-up* adalah pergerakan otomatis yang terjadi pada saat halaman buku dibuka oleh pembaca. *Pop-up* adalah sebuah karya lipat yang tercipta dengan menggabungkan unsur lipatan, sudut, potongan, dan lem untuk menggerakkan perangkat kertas dan kemudian mengubah gambar dua dimensi kedalam bentuk tiga dimensi.

Adapula Tiyani (2013:11-13) menjelaskan bahwa dalam membuat suatu karya *pop up* dibutuhkan teknik-teknik dasar yang membentuk dimensi dari lipatan-lipatan. Teknik dasar tersebut adalah,

1. Teknik membuat pola dan memindahkannya pada kertas yang menjadi lipatan.
2. Teknik memotong (memotong bentuk sesuai design).

3. Teknik melipat (melipat kertas yang sudah di potong kemudian berikan garis lipatan untuk membentuk dimensi).
4. Teknik perekatan (merekatkan lipatan bentuk dengan background menggunakan lem).

2.2.1. Macam Lipatan Pop Up

Menurut Wickings (2010) ada 2 bentuk dasar dari *pop-up* yaitu *triangle*, yang menggunakan sudut lipatan dan *box* yang menggunakan lipatan *parallel*. Pada umumnya tehnik dalam *pop-up* dibagi menjadi 3, yaitu:

1. *Angle Folds*:



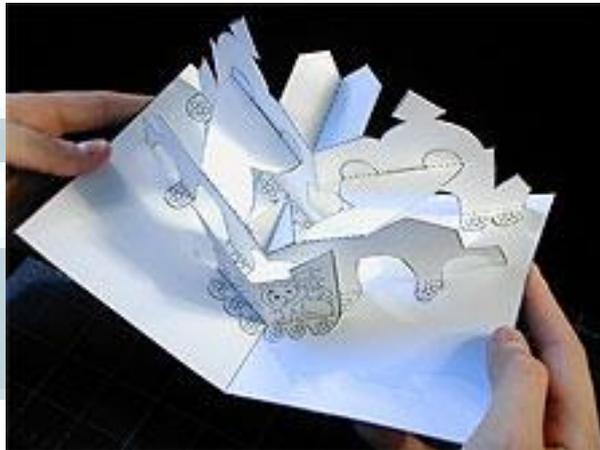
Gambar 2.2.1 a. Triangle ,Sumber: makepopupcards.com

- a. *Triangle* – terbentuk dari satu potongan diantara lipatan kertas.



Gambar 2.2.1 b. Tabbed Triangle, Sumber: duitang.com

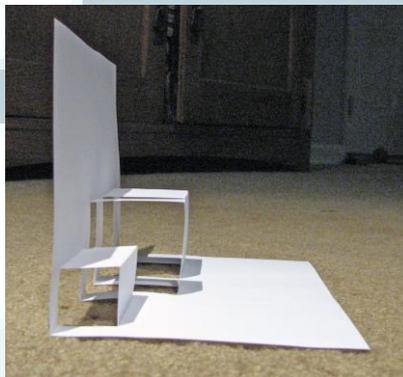
- b. *Tabbed Triangle* – terbentuk dari bagian yang dilekatkan diantara lipatan kertas.



Gambar 2.2.1 c. Uneven Triangle Sumber: robertsabuda.com

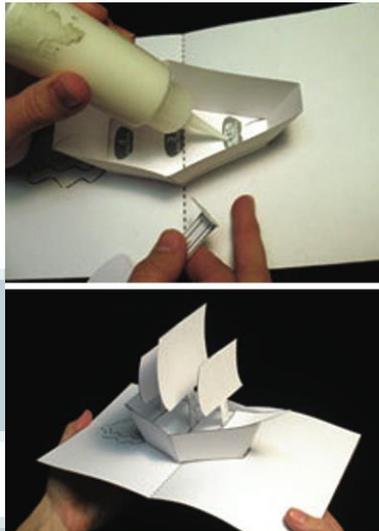
- c. *Uneven Triangle* – lipatan yang terdapat disini tidak sejajar dengan lipatan halaman, namun terlipat ke satu sisi.

2. Parallel Folds:



Gambar 2.2.1 d. Sumber: extremepapercrafting.com

- a. *Simple Box* merupakan *pop-up* terbentuk dari 2 potongan parallel yang berada di tengah lipatan.



Gambar 2.2.1 e. Sumber: robertsabuda.com

b. *Tent* merupakan box yang dilekatkan pada halaman.



Gambar 2.2.1 f. Sumber: www.loftwork.com

c. *Parallel Box* merupakan *pop-up* terbuat dari sebuah potongan kertas yang sisinya terlipat untuk menciptakan 2 tab.

3. *Extra Mechanics:*



Gambar 2.2.1 g. Sumber: jacksonporterop.blogspot.com

- a. *Noisemaker* merupakan teknik membuat suara pada saat halaman dibuka.



Gambar 2.2.1 h. Sumber: flickr.com

- b. *Spiral* merupakan terbentuk dari satu potongan kertas dan membentuk gulungan pada saat halaman terbuka.



Gambar 2.2.1 i. Sumber: robives.com

- c. *Rubber Band* merupakan potongan kertas yang dilekatkan pada karet gelang akan menghasilkan suara pada saat halaman terbuka.

Sementara menurut Pulco (2011:60-62) elemen dari buku interaktif adalah elemen *movable* dan *pop-up*. Elemen *Movable* adalah :

1. Flaps



Gambar 2.2.1 j. Sumber: Bernadette Pulco: Next Stop Pop-Ups
Pulco (2011) menjelaskan bahwa *flaps* adalah teknik yang paling awal dan paling mudah, ilustrasi atau teks terletak di bawah lipatan.

2. Pull Tabs



Gambar 2.2.1 k. Sumber: Bernadette Pulco: Next Stop Pop-Ups
Kertas, pita, atau, benang yang digunakan untuk menarik bagian-bagian tertentu sehingga dapat merubah sebagian ilustrasi. Bahkan dapat digunakan untuk menciptakan gerakan yang statis.

3. Dissolving Image



Gambar 2.2.1 l. Sumber: Bernadette Pulco: Next Stop Pop-Ups

Kertas, pita, atau, benang yang digunakan untuk menarik sehingga dapat membuat sebuah illsutasi lain.

4. *Scanamation / Illusionary Movement*



Gambar 2.2.1 m. Sumber: Bernadette Pulco: *Next Stop Pop Ups*

Ketika di mainkan, animasi yang terdiri dari garis-garis akan bergerak dan membentuk suatu gambar.

5. *Waterfall*



Gambar 2.2.1 n. Sumber: Bernadette Pulco: *Next Stop Pop-Ups*

Pulco menjelaskan bahwa teknik ini merupakan kombinasi antara *flaps* dan *Pull tab*, ketika *tab* ditarik beberapa *flaps* akan jatuh kebawah dan membuka isinya.

6. *V-Fold*



Gambar 2.2.1 o. Sumber: Bernadette Pulco: *Next Stop Pop-Ups*

Menurut Pulco, v-fold merupakan teknik yang membuat seseorang merasa ilustrasinya timbul, karena ketika buku dibuka maka gambar itu akan timbul, sisi kanan dan kiri menarik ketika gambar dibuka.

7. *Multiple V-Fold*

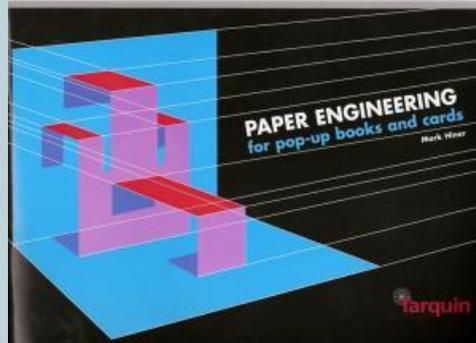


Gambar 2.2.1 p. Sumber: Bernadette Pulco: *Next Stop Pop-Ups*

Pulco menjelaskan bahwa *multiple v-fold* lebih kompleks karena menambahkan elemen design atau lipatan lainnya di dalam lipatan untuk

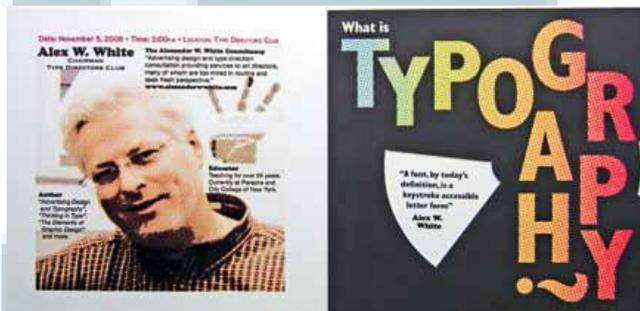
membuat dimensi *pop up* yang lebih menarik. Atau juga elemen tersebut ditambahkan untuk membuat gerakan lainnya.

8. *Multiple Layers*



Gambar 2.2.1 q. Sumber: Mark Hiner, *Paper Engineering for Pop Ups* Hiner (2002) menjelaskan bahwa teknik ini menggunakan penopang pada lipatan sehingga menimbulkan ilusi timbul.

9. *Vovelle/ Rotating Disc*



Gambar 2.2.1 r. Sumber: Bernadette Pulco: *Next Stop Pop Ups* Menggunakan lingkaran yang di tanam di antara halaman buku dan hanya sumbu tengah disk yang menempel pada buku. Informasi atau gambar yang ingin dibaca dengan cara diputar.

2.3. Teori Buku

Terdapat beberapa unsur dalam pembuatan sebuah buku, yaitu cover buku, isi buku, dan *bending*. Ketiganya penting untuk diperhatikan karena akan mendukung dalam proses pembuatan karya dan juga pencetakannya.

Dalam melakukan penyusunan sebuah buku, maka ada tatanan yang harus ada di dalamnya yang disebut juga anatomi buku. Menurut Iyan (2007:15), anatomi buku terdiri atas,

1. Halaman Pendahuluan, yaitu berisikan halaman judul, hak cipta, halaman tambahan (biasanya berisikan motto atau ucapan terima kasih dari penulis), Kata Pengantar, Prakata, Daftar Isi, dan daftar-daftar tambahan seperti daftar ilustrasi, daftar akronim, daftar table, dll.
2. Halaman Isi buku, yaitu berisikan judul bab, penomoran bab, alinea, penomoran teks, perincian, kutipan (dicantumkan dengan sumber), ilustrasi yang memiliki keterkaitan dengan materi, table, judul lelar, inisial, catatan samping, catatan kaki.
3. Halaman Penutup, yaitu berisikan daftar istilah, lampiran, biografi penulis, daftar pustaka, juga indeks.

2.3.1. *Imposition*

Menurut Lawler (2006:46) sebelum memasuki tahap pencetakan, setiap *page* buku di susun lebih dahulu agar lebih rapih ketika akan di cetak dan jilid. Biasanya untuk menyusun suatu buku halaman demi halaman menggunakan software imposition.

Seperti juga yang dikatakan oleh McCue (2007:14) bahwa sebelumnya halaman demi halaman buku harus diatur terlebih dahulu kedalam software imposition. Dalam software kumpulan halaman yang telah disusun menjadi satu grup disebut dengan *signature*. Halaman satu dengan halaman dua biasanya tidak di cetak bersama tetapi halaman pertama dengan terakhir, dan halaman kedua dengan halaman kedua terakhir hingga mencapai tengah.

2.4. Cover Buku

Cover atau sampul merupakan tempat penempatan judul dan ilustrasi singkat tentang isi buku, oleh karena itu cover sebuah buku dinilai dari berbagai sudut pandang seperti pemilihan warna sesuai dengan konsep buku, pemakaian huruf atau tipografi yang harmonis dengan latar akan membuat buku terlihat lebih menarik (Alex, 10 April 2012, artcolonydesaingrafis.blogspot.com)

2.5. Binding

Lawler (2006:48) menjelaskan penjilitan atau binding adalah proses menggabungkan lipatan penanda halaman-halaman yang telah disusun dalam suatu software menggunakan satu atau beberapa metode. Beberapa metode binding menurut Lawler adalah :



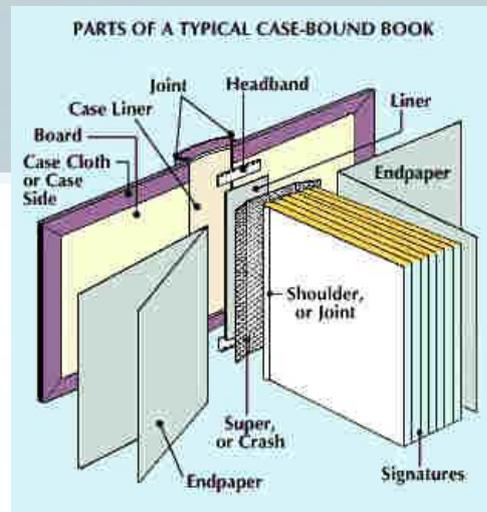
Gambar 2.5. a. Sumber: www.aliexpress.com

- a) *Die-Cutting* : Memotong kertas halaman demi halaman sesuai dengan bentuknya .Biasanya digunakan untuk pendetailan.



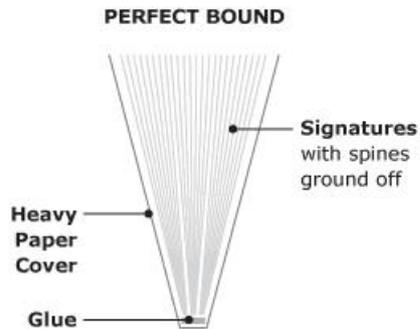
Gambar 2.5. b. Sumber: www.mgxcopy.com

- b) *Saddle Stitching* : Menurut McCue (2007:14) teknik ini menggunakan kawat atau staples pada bagian tengah buku untuk menyatukan lipatan-lipatan penanda.



Gambar 2.5. c. Sumber: www.ferdinando.org.uk

- c) *Endpapers* : Lawler menjelaskan bahwa pada teknik ini ada kertas yang tebal dan berat untuk menjadi cover depan dan belakang buku, dan mengikat bagian tengahnya dengan lem.



Gambar 2.5. d. Sumber: www.purbinders.com

- d) *Perfect Binding* : Lawler menjelaskan bahwa teknik ini juga disebut *glue binding* dengan tidak ada jahitan dan hanya lem pada tengah buku. McCue juga menjelaskan teknik ini menggabungkan halaman-halaman menjadi grup-grup kecil *saddle stitching*, kemudian tiap grup disatukan dengan menggunakan lem.

2.6. Ilustrasi

Menurut Nurhadiat (2004:4) Ilustrasi adalah menggambar dengan tujuan untuk memperjelas dan memperindah suatu objek secara visual agar isi bacaan mudah dipahami oleh pembaca, seperti gambar-gambar yang terdapat banyak media cetak, salah satunya buku bergambar anak.

Siswandi dan Yoyok mengatakan (2008:35) berbagai cara dapat dilakukan ilustrator dalam membuat suatu ilustrasi, tetapi disesuaikan dengan target penikmatnya. Pada dasarnya ilustrasi terdiri atas dua bentuk utama yaitu realis dan nonrealis.

Siswandi Yoyok menjelaskan bahwa gambar ilustrasi realis adalah bentuk gambar yang objeknya sesuai bentuk sebenarnya sesuai dengan proporsi bentuk visualnya. Sedangkan ilustrasi nonrealis adalah bentuk gambar ilustrasi

yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, terdapat distorsi pada objek aslinya dalam proporsi, namun tidak menyimpang dari tema yang diilustrasikan.

Gambar ilustrasi nonrealis dengan teknik penyederhanaan ini banyak dijumpai pada ilustrasi anak. Tanudjaja (2002:174) menjelaskan bahwa dalam membuat ilustrasi buku cerita anak ada beberapa gaya / *styles* dalam penerapannya yaitu,

1) Realistis



Gambar 2.6. a. Sumber: www.carrotacademy.com

Penggambarannya sesuai dengan wujud nyata dari objek aslinya, juga ceritanya sesuai dengan cerita aslinya. Misalnya saja seperti contoh diatas, wajah seorang wanita sesuai dengan proporsi manusia pada hakikatnya.

2) Dekoratif



Gambar 2.6. b. Sumber: <http://cimg.antaranews.com>

Penggambarannya menggunakan permainan dari bentuk-bentuk visual antara lain titik, garis, warna, dan komposisi yang dihasilkan keseluruhan bersifat *flat/* datar.

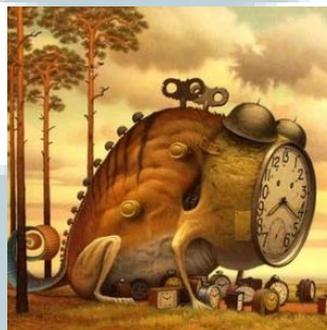
3) Kartunal



Gambar 2.6. c. Sumber: lampukecildotcom.files.wordpress.com

Penggambarannya menggunakan bentuk-bentuk jenaka yang mengalami perubahan proporsi dari bentuk aslinya. Misalnya saja *Mickey Mouse* yang bentuk aslinya adalah tikus.

4) Surealistis



Gambar 2.6. d. Sumber: www.anneahira.com

Penggambarannya berbentuk khayalan atau mimpi, dan tidak jelas antara kenyataan atau *fantasy*.

5) Absurd



Gambar 2.6. e. <https://jiaeffendie.files.wordpress.com>

Penggambarannya tidak masuk akal, biasanya untuk kepentingan naskah yang disertainya, misalnya saja gambar-gambar hantu atau monster pada ilustrasi cerita horror

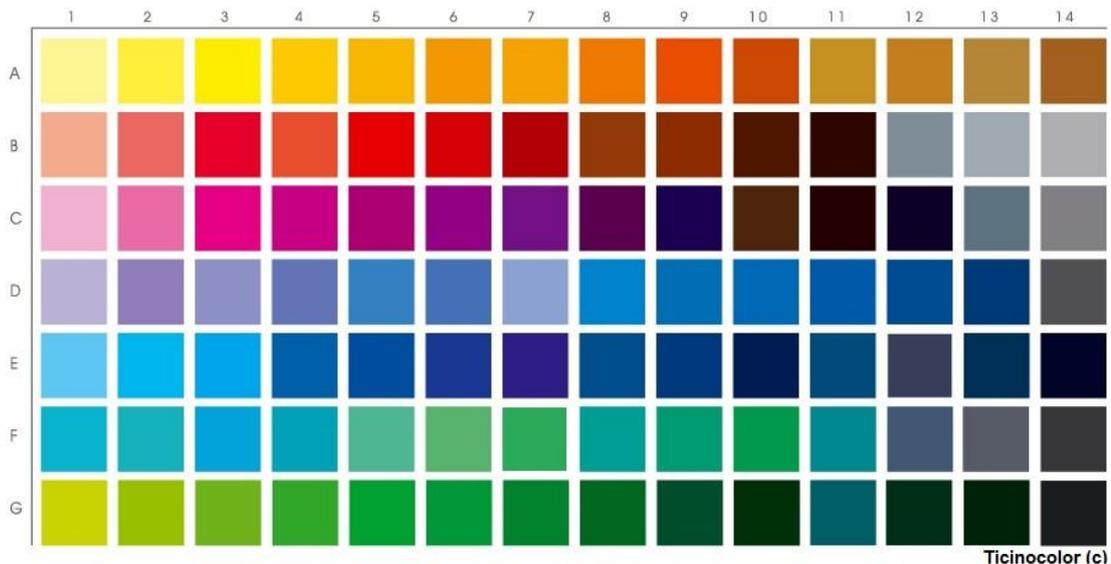
2.7. Teori Warna

Poulin (2011:68-69) mengatakan bahwa elemen warna merupakan salah satu elemen *design* yang kuat dan komunikatif, karena warna sangat mempengaruhi energi *visual* dan dari apa saja yang dilihat dan dialami oleh masyarakat sehari-hari. Beliau mengatakan bahwa warna digunakan untuk menarik perhatian, mengkategorikan elemen, memperkuat maksud, dan meningkatkan komposisi visual.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Dabner (2003:23) bahwa warna merupakan unsur penting dalam elemen visual karena mempengaruhi variasi dan emosi dalam sebuah desain.

Sedangkan menurut Anggraini dan Nathalia (2014:45) bahwa warna merupakan unsur penting dalam objek desain karena menampilkan identitas atau

citra yang ingin disampaikan, dan dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan kesan yang dibangun, misalnya saja untuk kesan lembut seorang wanita digunakan warna pink muda. Warna merah, biru, kuning merupakan warna yang paling banyak disukai oleh anak karena merupakan warna-warna cerah.



Gambar 2.7. a. Color Chart, Sumber:

http://www.multirip.com/manual/Corel_ColorChart_2040

Kategori warna diatas merupakan warna *tint* atau terang .Anggraini dan Nathalia juga memberikan klasifikasi citra warna memiliki banyak arti, misalnya saja warna merah yang menyimbolkan emosional, semangat, ceria atau warna kuning yang santai dan gembira, dan sebagainya.

2.8. Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang untuk mendukung suatu konsep. Menurut Rustan (2009:23) prinsip-prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat *layout* yang baik. Prinsip-prinsip dasar itu antara lain *sequence* untuk membantu pembaca mengurutkan

pandangan mata, *emphasis* untuk memberikan penekanan, *balance*, dan kesatuan/*unity*, Anggraini dan Nathalia (2014:75-76) menyebutkan bahwa *Unity* adalah menciptakan kesatuan pada keseluruhan desain. Begitupula Rustan mengatakan bahwa *unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non-fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut. Beliau menyebutkan komponen-komponen yang terdapat dalam sebuah halaman,

1. *Headline* : judul bab, sektor, sebuah cerita atau judul
2. *Subhead* : judul subbab
3. *Deck* : barisan kalimat pendukung yang diletakkan dibawah headline yang diletakkan dibawah *headline* yang menjelaskan secara singkat keseluruhan inti dari headline.
4. *Sidebar* : konten tambahan yang melengkapi konten utama berisi informasi yang lebih lengkap terhadap satu isu yang ingin ditekankan. umumnya diletakkan di pinggir halaman.
5. *Caption* : kalimat deskriptif dari gambar biasa berisi data fotografer atau ilustrasi teks.
6. *Callout* : teks yang diulang dari bagian keseluruhan teks dan diletakkan di bagian tertentu halaman sebagai penekanan.
7. *Runners* : penanda halaman berisi informasi lokasi pembaca (judul, bab, subbab, penulis atau penerbit)
8. *Folio* : nomor halaman. Terkadang diletakkan bersama *runners*, dalam keadaan demikian keseluruhan komponen akan disebut folio

2.9. Font/ Typography

Menurut Rustan (2011:18) istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Makna tipografi pada masa kini makin meluas seiring dengan pengaruh perkembangan teknologi. Saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain seperti multimedia, animasi, desain produk dan lainnya.

Pernyataan diatas didukung juga dengan pernyataan Poulin (2011:67) yang mengatakan bahwa tipografi merupakan pengaturan tampilan dari sebuah tulisan. Dan dalam membuat sebuah buku font merupakan salah satu elemen desain yang penting untuk menyesuaikan dengan elemen desain lainnya.

Anggraini dan Nathalia (2004:58) mengklasifikasikan huruf menjadi tiga yaitu,

1) Serif

Anggraini dan Nathalia menjelaskan bahwa serif merupakan jenis huruf yang mempunyai kaki (serif) yang berbentuk lancip pada ujungnya dan memiliki ketebalan juga ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan yang membaca yang cukup tinggi dan terkesan klasik, formal, dan elegan dalam sebuah karya desain. Serif sendiri terbagi menjadi 4 kategori yaitu,

a) *Old Style*

Memiliki kaki dengan bentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama sehingga huruf ini terkesan kuno.

b) Transitional

Kaitan antara garis utama huruf yang dihubungkan dengan kurva dan miliki sudut pada kaki huruf.

c) Modern

Kaki utama dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut membuat huruf terlihat modern.

d) Egyptian (Slab Serif)

Memiliki kaki yang tebal yang mengingatkan kita akan tiang-tiang kokoh bangunan Mesir kuno.

2) Sans Serif

Merupakan jenis huruf tanpa serif, jadi huruf ini tidak memiliki serif pada ujungnya dan umumnya memiliki ketebalan huruf yang sama sehingga memiliki kesan sederhana, lugas, masa kini, dan futuristic.

3) Script

Menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam yang miring ke kanan.

Pemilihan font buku cerita bergambar untuk anak-anak disesuaikan dengan karakteristik anak yang dinamis. Oleh karena itu menurut Sihombing (2001) pemilihan font untuk anak harus yang bersifat tidak kaku dan nyaman untuk dibaca, misalnya saja *cooper black* dengan kategori serif.

Sihombing menyebutkan penempatan dari teks juga harus diperhatikan karena merupakan bagian penting dari desain buku, dimana teks tersebut ditempatkan dalam sebuah halaman yang mempengaruhi *mood* dan *tone* cerita. Pengaturan kata dari sebuah buku harus berhubungan langsung dengan ilustrasi, karena pengaturan teks mempengaruhi cerita. Untuk penyeimbangan teks dengan ilustrasi tidak terlepas dari pengaturan panjang baris, jumlah kata, dan ukuran dari *typeface*.

2.10. Teori Anak dan Dongeng

Seperti yang dikatakan oleh Kurniawan (2013:69) bahwa dongeng atau cerita anak dapat meningkatkan potensi sosial anak seperti sikap, tindakan dan perilaku tokoh-tokoh dalam cerita. Anak akan diarahkan untuk mengikuti sifat baik dari tokoh protagonis.

Beliau juga menjelaskan jika membaca cerita dongeng juga baik untuk meningkatkan daya imajinasi anak ketingkat kemampuan bahasa anak, hingga nanti pada kemampuan berbahasa yang tinggi yaitu menulis.

Dongeng akan lebih menarik jika di salurkan melalui media buku yang memiliki kegiatan yang konstruktif, atau memiliki efek-efek seperti pop up (Muktiono, 2003, hlm. 33). Selain itu usia empat hingga tujuh tahun adalah usia dimana anak gemar bermain juga kemampuan motorik anak perlu diasah, sehingga ada baiknya merangsang kesukaan anak terhadap gerakan (Akbar, 2001, hlm. 27).

2.11. Psikologi Anak

Menurut Kurniawan (2013:1) masa anak-anak adalah fase perkembangan manusia yang istimewa diantara umur 2 hingga 13 tahun. Pada masa ini potensi anak dapat dikembangkan agar dapat menentukan kehidupan anak saat dewasa nanti.

Anak-anak melewati beberapa tahap perkembangan kognitif, menurut Mairer (1979:24) tahap pertama adalah tahap sensori motor, pada tahap ini anak mengalami pengalaman yang diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Kemudian masuk ke tahap pra operasi yaitu tahap dimana anak mulai mengklasifikasikan benda-benda dan juga membilang, dan pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak pada pengalaman konkrit. Kemudian tahap operasi konkrit dimana anak-anak umumnya sudah mulai memasuki sekolah dasar dan telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit dan cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika. Setelah itu masuk tahap terakhir yaitu tahap operasi formal dimana anak sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal abstrak maupun logika.

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Maka itu masa ini juga merupakan masa yang paling penting untuk pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karena itulah maka usia ini dikatakan sebagai golden age (usia emas). (Hastuti: 2012:117-119)