

**KIAS TANAMAN KACANG TANAH SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Rizal Kuzaini Maulana

NIM 1812860021

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**KIAS TANAMAN KACANG TANAH SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Seni Murni

2025

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KIAS TANAMAN KACANG TANAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Rizal Kuzaini Maulana NIM 1812860021, program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I

Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP 19910407 201903 2 024 / NIDN 0007049106

Pembimbing II/ Penguji II

Wiyono, M.Sn.
NIP 19670118 199802 1 001 / NIDN 0018016702

Cognate / Penguji Ahli

Prof. Drs., Martinus Dwi Martanto, MFA, Ph.D.
NIP 19561019 198303 1 003 / NIDN 0019 1056 06

Koordinator Program Studi

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001 / NIDN 0012047906

Ketua Jurusan

Satrio Hari Wicaksono, S.Sn.,M.Sn.
NIP 19860615 201212 1 002 / NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizal Kuzaini Maulana

NIM : 1812860021

Menyatakan bahwa laporan dan karya tugas akhir yang berjudul KIAS TANAMAN KACANG TANAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Rizal Kuzai

NIM. 1812860021



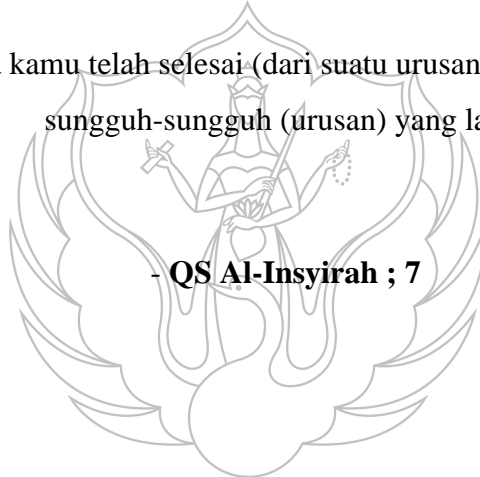
PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan karya seni grafis ini untuk kedua orang tua, ketiga saudara tercinta, dan seluruh saudara dan teman-teman yang telah memberikan kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.

MOTTO

“Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”

- QS Al-Insyirah ; 7



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul KIAS TANAMAN KACANG TANAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan kepada penulis dalam mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, dari berbagai pihak yang telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- a. Allah SWT
- b. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan dukungan, bimbingan, dan memberikan banyak referensi untuk membimbing penulis selama mewujudkan Tugas Akhir.
- c. Wiyono, M.Sn. Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan selama proses berstudi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- d. Prof. Drs., Martinus Dwi Marianto, MFA, Ph.D. selaku *Cognate* (Penguji Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
- e. Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama menjalani masa perkuliahan.
- f. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Prodi Seni Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan siding.
- g. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang.
- h. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang membekali penulis dengan wawasan, inspirasi, serta ruang berdiskusi selama menjalani masa perkuliahan.

- i. Kedua orang tua tercinta, Ibu Sumiati dan Bapak Lekan serta adik-adik tercinta Dwi Prasetyo, Rizky Aditya, Nurul Azizah yang telah memberikan do'a, dukungan moril dan materil, kepercayaan dan kasih sayang dalam setiap langkah penulis.
- j. Teman-teman sekontrakan Ali Muhtadi dan Margono yang selalu bisa menjadi sahabat, teman, berdiskusi dalam berkesenian dan hal apapun setiap saat dibutuhkan.
- k. Teman-teman dekat penulis Surya Adiwijaya, Teguh Sariyanto, Catur Agung Nugroho, Ananta D. Rahayu, Nur Ika, Syukron Murtadho, Violin Sabdani, Muliawitantri, Dyka Saputra, Agus Miftach dan seluruh teman-teman yang turut serta membantu kelancaran penulisan dan pembuatan Tugas Akhir ini.
- l. Benih (Angkatan 2018) sebagai teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta menjadi wadah untuk berdiskusi dalam berkesenian sehingga bisa menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan baik.
- m. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan bantuannya.
- n. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran dalam pelaksanaan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Penulis,

Rizal Kuzaini Maulana

DAFTAR ISI

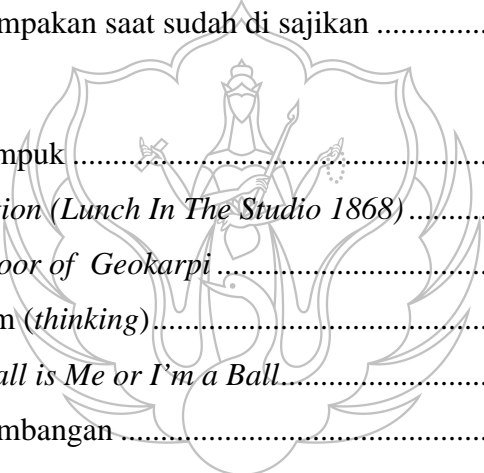
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	23
C. Konsep Penyajian.....	35
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	37
A. Alat.....	37
B. Bahan	41
C. Teknik	42
D. Tahap perwujudan	44
BAB VI DESKRIPSI KARYA	52
BAB V PENUTUP	78

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMAN.....	82
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR GAMBAR

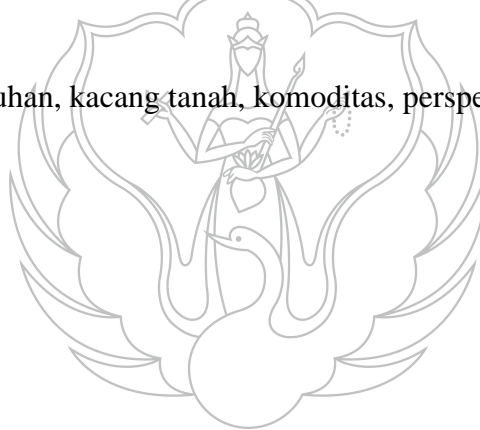
Gambar 2. 1 Tabel nutrisi kacang tanah per 100gram	10
Gambar 2. 2 Akar tanaman kacang tanah	11
Gambar 2. 3 Bintil akibat hubungan akar dan <i>Rhizobium</i>	12
Gambar 2. 4 Bunga kacang tanah dan tangkai bunga	13
Gambar 2. 5 Penampakan tangkai bunga menghujam tanah	14
Gambar 2. 6 Bunga kacang tanah	14
Gambar 2. 7 Daun Kacang Tanah	15
Gambar 2. 8 Polong kacang tanah	16
Gambar 2. 9 Biji kacang tanah	16
Gambar 2. 10 <i>Determination moments</i>	21
Gambar 2. 11 Proses modifikasi manusia dan kacang	24
Gambar 2. 12 Alam terbuka	26
Gambar 2. 13 Film Akira (bagian dari scene film Akira)	27
Gambar 2. 14 <i>Dreaming Under The Pine Tree</i> , Olivier Bonhomme 2024	27
Gambar 2. 15 Karya James Jean	31
Gambar 2. 16 Karya Dwiky KA	32
Gambar 2. 17 <i>Billy's Fish Restaurant</i> , Arne Höpfner 2021	33
Gambar 2. 18 Pedro Correa, <i>When New Orleans Uncut Poster</i> , 2023	34
Gambar 2. 19 Layout konsep penyajian karya	36
Gambar 2. 20 Desain Figura Stensil	36
Gambar 3. 1 Ipad <i>Pro Gen 3 12.9'</i>	37
Gambar 3. 2 <i>Digital Pen Apple Pencil Gen 2</i>	38
Gambar 3. 3 <i>Laptop Lenovo Ideapad 330-14AST</i>	38
Gambar 3. 4 <i>Mouse</i>	39
Gambar 3. 5 Logo Aplikasi <i>CSP</i>	39
Gambar 3. 6 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	40
Gambar 3. 7 <i>Cutter, Penggaris, Cutter Pen</i>	40
Gambar 3. 8 Mesin <i>HP Indigo 10000 Digital Press</i>	41
Gambar 3. 9 Kertas <i>Tintoretto-ceylon 250gsm</i>	41

Gambar 3. 10 Kertas <i>Ivory 360gsm</i>	42
Gambar 3. 11 Pencarian dan pengembangan konsep.....	44
Gambar 3. 12 Pembuatan sketsa	45
Gambar 3. 13 Pembuatan Outline	45
Gambar 3. 14 <i>Coloring</i>	46
Gambar 3. 15 <i>Color Wheel</i>	47
Gambar 3. 16 <i>Layouting</i>	47
Gambar 3. 17 Verifikasi warna	49
Gambar 3. 18 <i>Finishing</i>	49
Gambar 3. 19 Penulisan nomor edisi	50
Gambar 3. 20 Tahap mendisplay karya dengan pigura.....	50
Gambar 3. 21 Tahap mendsiplay karya dengan pigura semu	51
Gambar 3. 22 Penampakan saat sudah di sajikan	51
	
Gambar 4. 1 Menumpuk	52
Gambar 4. 2 <i>Invitation (Lunch In The Studio 1868)</i>	54
Gambar 4. 3 <i>The Door of Geokarpi</i>	56
Gambar 4. 4 <i>Hmmm (thinking)</i>	58
Gambar 4. 5 <i>The Ball is Me or I'm a Ball</i>	60
Gambar 4. 6 Pengembangan	62
Gambar 4. 7 Berdialog	63
Gambar 4. 8 <i>That's Light on Me</i>	65
Gambar 4. 9 <i>Be My Home</i>	67
Gambar 4. 10 <i>I'm Not Blind, But...</i>	68
Gambar 4. 11 <i>Symphony of A Theater Skênê</i>	70
Gambar 4. 12 <i>Slow Down Your Mind</i>	72
Gambar 4. 13 <i>All You Can eat, But Not Everything</i>	74
Gambar 4. 14 <i>Punch Me</i>	75
Gambar 4. 15 “ <i>Geocarpy</i> ”	76

ABSTRAK

Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang memiliki peranan penting dalam memenuhi setiap aspek kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Seperti makanan, obat-obatan, wangi-wangian, pakaian, bahkan kebutuhan material bangunan. Kepentingan itu membuat manusia bergantung dengan tumbuhan. Ketergantungan tersebut menjadikan sebagian manusia memandang tumbuhan sebagai nilai komoditas saja. Jika dilihat dari bagaimana cara pandang masyarakat dulu melihat tumbuhan itu sangat agung, terbukti dari adanya mitos, cerita rakyat, budaya dan tradisi demi mewariskan nilai dari tumbuhan tertentu. Hal tersebut menginspirasi penulis, untuk memanusiaikan tumbuhan, melalui media tanaman kacang tanah dengan menciptakan karya seni grafis menggunakan media cetak digital. Studi literatur dan eksperimen visual yang dialami penulis—menemukan pola cara hidup unik dari tanaman tersebut, yang bisa menjadi refleksi diri. Sehingga bisa membantu manusia menjadi sadar diri dalam mengontrol peran sebagai manusia di dunia. Penulis berusaha menghadirkan nilai secara esensial dari tanaman kacang tanah itu sendiri, yang sarat akan makna kiasan. Dengan tujuan dapat meningkatkan antusias masyarakat terhadap hal-hal sekitar, sederhana, dan hal remeh, yang mungkin bisa jadi itu memiliki pengaruh besar dalam kehidupan.

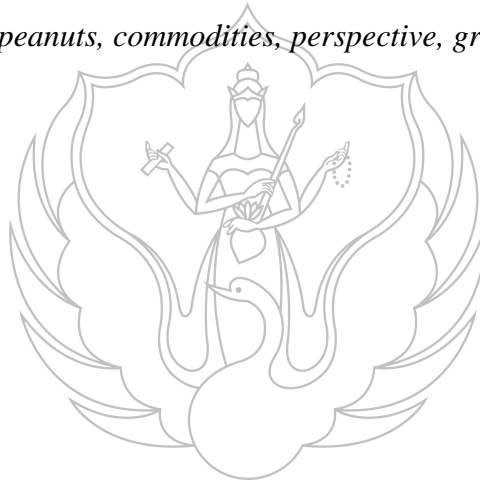
Kata kunci: tumbuhan, kacang tanah, komoditas, perspektif, seni grafis.



ABSTRACT

Plants are one of the living creatures that have an important role in fulfilling every aspect of human life's daily needs. Such as food, medicine, perfume, clothing, even building material needs. This interest makes humans dependent on plants. This dependence makes some people view plants as only having commodity value. If you look at how people used to see plants as very majestic, this is proven by the existence of myths, folklore, culture and traditions to pass on the value of certain plants. This inspired the author to humanize plants through the medium of peanut plants by creating graphic works of art using digital print media. The author studied literature and visual experiments—discovering the unique lifestyle patterns of these plants, which can be a self-reflection. So that it can help humans become self-aware in controlling their role as humans in the world. The author tries to present the essential value of the peanut plant itself, which is full of figurative meaning. With the aim of increasing people's enthusiasm for surrounding, simple and trivial things, which might have a big influence on life.

Keywords: *plants, peanuts, commodities, perspective, graphic arts*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Tumbuhan membantu memenuhi kebutuhan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, seperti makanan, obat-obatan, pakaian, bangunan dan lain-lain. Manusia dan tumbuhan tidak terpisahkan satu sama lain, tumbuhan bisa hidup tanpa manusia tetapi manusia tidak bisa hidup tanpa tumbuhan. Selain bentuk manfaat kandungan dan materil, manusia juga meyakini bahwa setiap tumbuhan memiliki karakter dan keunikan yang berbeda, sehingga memunculkan beragam perspektif tentang tumbuhan. Bisa sebagai falsafah hidup, simbol spiritual, dekorasi dan pengobatan. Bahkan banyak nama tumbuhan dibuat sebagai penamaan, seperti nama jalan, nama orang, nama sebuah perusahaan atau bahkan nama daerah. Dengan tujuan sebagai simbol harapan dan do'a. Seperti pohon Jati yang namanya dipakai di 200 desa di Jawa Timur/Jawa Tengah/DIY, karena dalam pandangan tradisional hanya kayu Jati yang layak disebut '*sejatineng kayu*'. (Santoso Budhi, 2017:169). Kayu Jati juga melambangkan kesejatian hidup dan keteguhan, selain itu masih banyak lagi tumbuhan-tumbuhan yang dijadikan simbolisasi oleh masyarakat. Masyarakat dulu memiliki kepedulian tinggi dalam menghormati dan menghargai peran tumbuhan sebagai hal penting dalam segala aspek kehidupan. Seperti tradisi yang diamalkan oleh masyarakat Jawa, ada *sedekah bumi*, *sesajen*, dan tradisi lainnya. Lalu ada falsafah dari masyarakat Bali *Tri* (Tiga) *Hita* (Bahagia) *Karana* (Penyebab), paham yang menjelaskan menuju kehidupan yang harmonis dan Bahagia. Secara artinya memiliki makna tiga penyebab bahagia. Pertama ada *parhyangan* artinya hubungan manusia dengan Sang *Hyang Widhi*. Kedua *pawongan* artinya hubungan manusia dengan manusia. Ketiga ada *palemahan* artinya hubungan manusia dengan lingkungan. Namun, sekarang penulis merasa nilai tersebut semakin berkurang, karena pengaruh modernisasi, sedikit sekali masyarakat

yang meluangkan waktu serta pikiran, untuk memperhatikan makna dari tumbuhan itu sendiri dan juga terdapat kesengajaan penghilangan nilai, mitos dan makna alam itu sendiri. Mengingat masa kecil penulis di desa Kecapi, Tahunan, Jepara, Jawa Tengah, desa yang masih didominasi dengan kebun dan sawah, membuat masa kecil saat itu terasa sangat berkesan karena lingkungan alam sekitar menjadi wahana bermain yang menyenangkan.

Kondisi alam yang menenangkan membuat kehidupan sehari-hari terasa nyaman, bisa menikmati air bersih, udara bersih, ruang bermain luas, mendapatkan suasana tenang dan jauh dari kata polusi. Hal tersebut tentu berhubungan dengan ekosistem alam yang masih terjaga. Hal itu membuat penulis merasakan pengaruh nyata atas perlakuan alam kepada kehidupannya dan masyarakat desa. Saat beranjak dewasa, penulis menyadari bahwa hidup selaras dengan alam menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Selain menciptakan hidup keberlanjutan, juga memengaruhi kondisi kesehatan mental. Dalam sebuah riset membuktikan bahwa hubungan alam dengan kesehatan mental bersifat relaksasi dan *restorative*, artinya bisa menurunkan *stress* dan meningkatkan *mood* positif (<http://www.circle-archive.com/index.php/carc/article/view/98>, diakses pada tanggal 7 November 2024 pukul 8:36 WIB).

Kesadaran tersebut membuat penulis menjadi lebih *intens* dalam memperhatikan tumbuhan-tumbuhan sekitarnya. Penulis melihat setiap tumbuhan atau tanaman itu memiliki karakter, fungsi, dan keunikan yang beragam. Seperti halnya *velcro seeds* yang selalu menempel di pakaian penulis ketika bermain di kebun. Seperti biji bunga kencana ungu (pletakan), jika terkena air akan meledak. Kemudian ada lagi daun talas yang memiliki karakteristik kedap air karena permukaannya dilapisi zat seperti lilin yang bersifat anti air. Hal-hal tersebut membuat takjub serta membangunkan minat penulis untuk menggali lebih dalam tentang tumbuhan. Kemudian penulis berusaha mempelajari tumbuhan kacang tanah dan mengadopsi prinsipnya untuk memperoleh inspirasi dalam pembuatan karya seni atau yang disebut sebagai metode *bioinspiration*.

Kacang tanah mencuri perhatian penulis karena pengalaman empiris waktu kecil. Ayah penulis sering menjanjikan hadiah ketika panen kacang. Sehingga panen kacang tanah menjadi momen yang paling ditunggu, karena momen tersebut memberikan rasa bahagia tersendiri. Selain itu, kacang tanah juga memiliki peribahasa yang sudah umum diketahui oleh masyarakat, yaitu “*Jangan menjadi isi lupa kulitnya*”, memiliki arti bahwa ketika sudah menjadi seseorang yang berhasil jangan sampai melupakan siapa dan darimana berasal. Kacang tanah adalah salah satu makanan yang mengandung *tryptophan*, kandungan yang baik untuk mencegah serta mengatasi *stress* hingga depresi. Kacang juga bermanfaat membuat perasaan lebih bahagia, nyaman, dan tenang (Lingkarkata, 2019: 101). Selain dari kasiat kacang tanahnya, tanaman kacang tanah juga dipakai untuk membantu memperbaiki kandungan unsur tanah yang rusak, baik itu dari sifat fisik dan kimia yang dimiliki oleh tanah.

Dalam karya Tugas Akhir ini penulis berusaha menyampaikan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam tanaman kacang tanah bisa menjadi motivasi sebagai manusia untuk terus meningkatkan kualitas diri, keluar dari zona yang tidak membuat individu berkembang serta menjadi refleksi untuk melihat potensi diri yang lebih besar. Penulis juga berusaha untuk memperluas perspektif terhadap tumbuhan yang tidak hanya dilihat dari sekadar komoditas, kandungan dan fungsinya, tapi lebih dari itu, tentang bagaimana melihat sesuatu secara imajinatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, penulis berusaha merumuskan pertanyaan-pertanyaan dalam penciptaan karya seni grafis sebagai berikut:

1. Konsep tanaman kacang tanah seperti apa yang cocok untuk direpresentasikan menjadi karya seni?
2. Bagaimana menjadikan tanaman kacang tanah menjadi karya seni yang bernilai?
3. Apa makna nilai yang dekat dengan kacang tanah?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami tanaman kacang tanah tidak sekedar sebagai komoditas saja
2. Menunjukkan kepada publik bahwa membuat karya bisa dari hal sederhana
3. Meningkatkan kesadaran bahwa tumbuhan kacang tanah bisa memberikan cara pandang yang berbeda
4. Merealisasikan visual yang terbentuk dari pengalaman dan *visual library* yang dimiliki penulis
5. Sebagai media menuangkan ekspresi dan emosi
6. Memberikan penghormatan kepada alam

Tugas Akhir ini juga diharapkan memiliki beberapa manfaat bagi penulis/mahasiswa menuntut ilmu. Berikut merupakan manfaat penulisan Tugas Akhir ini:

1. Memberikan wawasan dan sudut pandang baru bagi masyarakat terhadap makna tanaman kacang tanah
2. Dapat membuka wawasan untuk teman-teman yang sedang mencari inspirasi
3. Menjadi media untuk mengenal tumbuhan secara dekat dan personal
4. Diharapkan bisa memantik dan menciptakan ruang diskusi tentang tanaman kacang tanah

D. Makna Judul

Judul yang dipakai dalam tugas akhir ini adalah *Kias Tanaman Kacang Tanah sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Guna menghindari kesalahan maksud dan mendalami lebih detail dari judul yang di pilih, maka berikut penjabaran dari judul kata demi kata:

a. Kias

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kias memiliki arti sebagai berikut: Perbandingan (persamaan) (<https://kbbi.web.id/kias>, diakses pada tanggal 20 Desember 2024 pukul 15:08)

b. Tanaman Kacang tanah menurut Rukmana (2007). Taksonomi tanaman kacang tanah adalah Kingdom: Plantae, Divisio: Spermatophyta, Subdivisio: Angiospermae, Classis: Dicotyledoneae, Ordo: Rosales, Familia: Leguminosae, Genus: Arachis, Species: Arachis hypogaea L. (<https://repository.uin-suska.ac.id/5093/3/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 13 September 2023 pukul 12.05 WIB).

c. Ide Karya Seni Grafis

Ide dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti rancangan yang tersusun di dalam pikiran; cita-cita. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Ide>, diakses pada tanggal 11 November 2024 pukul 20:50 WIB).

d. Penciptaan

Penciptaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki kata dasar Cipta yang mana memiliki arti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. Penciptaan mempunyai arti proses, cara, dan pembuatan menciptakan (membuat suatu hasil kesenian (seperti mengarang lagu, memahat patung)). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan>, diakses pada tanggal 11 November 2024 pukul 20:51 WIB).

e. Karya

Karya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti:

- i. Pekerjaan;
- ii. Hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan);

iii. (karya seni) ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya; (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Karya>, diakses pada tanggal 26 Desember 2024 pukul 18:04 WIB)

f. Seni Grafis

Seni Grafis, termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Jadi Ide Penciptaan Karya Seni Grafis merupakan sebuah gagasan yang tersusun untuk menciptakan sebuah karya seni dua dimensi yang dibuat dengan teknik cetak.

Berdasarkan penjelasan definisi dari kata per kata, maka dapat disimpulkan bahwa judul yang dibawakan oleh penulis memiliki makna, mewujudkan tanaman kacang tanah menjadi sosok *figure* yang hidup selayaknya manusia dengan memegang nilai-nilai kacang tanah. Sehingga memberikan bahasa visual yang lebih dekat atau menarik sebagai bentuk kiasan. Kemudian direalisasikan ke dalam karya seni cetak grafis.

