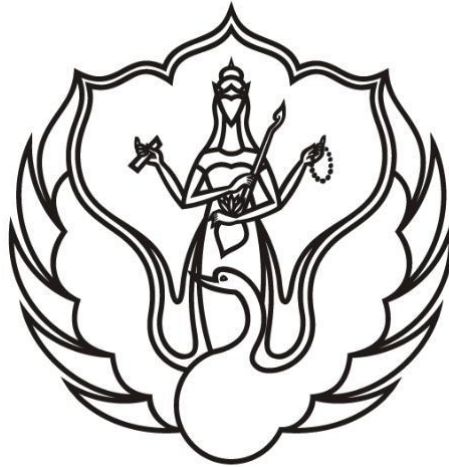


**CERMIN SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DIRI
DALAM SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Dimas Ardyan Putra

NIM: 1612696021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI FAKULTAS
SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA 2021**

**CERMIN SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DIRI
DALAM SENI GRAFIS**



Dimas Ardyan Putra

NIM: 1612696021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dimas Ardyan Putra

NIM : 1612696021

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Cermin Sebagai Media Refleksi Diri Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis” ini adalah sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Mei 2021

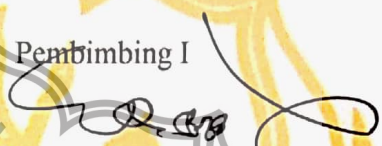
Dimas Ardyan Putra

NIM 1612696021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

CERMIN SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DIRI DALAM PENCiptaan KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Dimas Ardyan Putra, NIM 1612696021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn
 19510904198103 1 002
 NIDK. 0004 064304

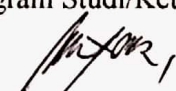
Pembimbing II


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
 NIP. 19760510 20112 2 0001
 NIDN. 0010057605
 Cognate/Anggota


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
 NIP. 19620429 198902 1 001
 NIDN. 0029046204

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
 NIP. 19760104 200912 1 001
 NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
 NIP. 19691108 1993031 001
 NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Cermin Sebagai Media Refleksi Diri Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan banyak dari pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Edi Sunaryo., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I atas saran, motivasi dan bantuan.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, motivasi serta saran yang senantiasa membangun.
3. Bapak Dr. Suwarno,M.Hum. selaku Cognate sidang Tugas Akhir dan juga sebagai Dosen Wali atas segala kritik dan saran.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Suluruh Dosen Seni Rupa Murni dan staf atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi penyusunan dan penciptaan tugas akhir.
8. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2016 atas dukungan dan bantuan sehingga tugas akhir ini dapat berjalan lancar.
9. Teman-teman yang sudah membantu display pameran dan persiapan sidang.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini telah dikerjakan secara maksimal, namun laporan Tugas Akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan

yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni grafis ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 28 Mei 2021

Dimas Ardyan Putra

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Judul	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Halaman Pengesahan	iv
KATA PENGANTAR	v-vi
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
Gambar Acuan	vii
Gambar Tahap Pembentukan	vii-viii
Gambar Karya	viii-ix
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1-6
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Manfaat	5
D. Makna Judul	5-6
BAB II KONSEP	7-22
A. Konsep Penciptaan	7-14
B. Konsep Perwujudan	14-22
C. Konsep Penyajian	22-24
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	23-35
A. Bahan	23-28
B. Alat	28-35
BAB IV TINJAUAN KARYA	36-73
BAB V PENUTUP	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76-81

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gb.01. Karya Alton Kelley “Absolute Vodca”	15
Gb.02. Gambar Palet Warna Vibrant	18
Gb.03. Karya Alex Aliume “The Cosmic”	21

Gambar Proses Pembentukan

Gb. 04. <i>Sketsa Layout Display Karya</i>	23
Gb. 05. <i>Rubber</i>	23
Gb. 06. Cermin.....	24
Gb. 07. <i>Photoxol dan Sensitizer</i>	25
Gb. 08. <i>Cat sandy fluorescent</i>	26
Gb. 09. Kain Kanebo.....	27
Gb. 10. <i>Ulano Remover</i>	28
Gb. 11. M3 Super.....	29
Gb. 12. Plester.....	30
Gb. 13. <i>Screen</i>	31
Gb. 14. Rakel.....	32
Gb. 15. <i>Flash Curing</i>	33
Gb. 16. Semprotan Air.....	34
Gb. 17. Pisau Pemotong Kaca.....	35
Gb. 18. Alat tulis pensil, spidol, stik <i>ice cream</i>	36
Gb. 19. Wadah plastik yang berisi cat <i>rubber</i> warna	37
Gb. 20. Lampu <i>Uv</i>	38
Gb. 21. Meja Sablon.....	39

Gambar Karya

Gb.22. <i>“Anxiety vs Support Power”</i>	
Sablon di atas cermin, 150 cm x 50cm	37
Gb.23. <i>“Gramophone”</i>	
Sablon di atas cermin, 53 cm x 53 cm.....	39
Gb.24. <i>“Play and Dancing”</i>	
Sablon di atas cermin, 53 cm x 53 cm.	41
Gb.25. <i>“Labirin”</i>	
Sablon di atas cermin, 58 cm x 68 cm.	43
Gb.26. <i>“Sad”</i>	
Sablon di atas cermin, 43 cm x 43 cm.....	45
Gb.27. <i>“Flower Flow”</i>	
Sablon di atas cermin, 58 cm x 68 cm.....	47
Gb.28. <i>“Trip to Space”</i>	
Sablon di atas cermin, 53 cm x 43 cm.....	49
Gb.29. <i>“Never Seen Before”</i>	
Sablon di atas cermin, 53 cm x 43 cm.....	51
Gb.30. <i>“Story Tonight”</i>	
Sablon di atas cermin, 55 cm x 30 cm.....	53
Gb.31. <i>“Drunken Master”</i>	
Sablon di atas cermin, 50 cm x 35 cm.....	55
Gb.32 <i>“Doyong Doyong Dong”</i>	
Sablon di atas cermin, 55 cm x 30 cm.....	57
Gb.33. <i>“Smile Power”</i>	
Sablon di atas cermin, 55 cm x 30 cm.....	59
Gb.34. <i>“Get Slow”</i>	
Sablon di atas cermin, 55 cm x 30 cm.....	61
Gb.35. <i>“The Weapon”</i>	
Sablon di atas cermin, 55 cm x 30 cm.....	63
Gb.36. <i>“Puddle”</i>	
Sablon di atas cermin, 70 cm x 40 cm.....	65

Gb.37. “Halusinasi”	
Sablon di atas cermin, 70 cm x 40 cm.....	67
Gb.38. “ <i>Maximum Damnd</i> ”	
Sablon di atas cermin, 70 cm x 40 cm.....	79
Gb.39. “ <i>Young and Useless</i> ”	
Sablon di atas cermin, 70 cm x 40 cm.....	71
Gb.40. “ <i>Smile is a Must</i> ”	
Sablon di atas cermin, 70 cm x 40 cm.....	73
Gb.41. “ <i>Grow</i> ”	
Sablon di atas cermin, 73 cm x 43 cm.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Gb. 41. Biodata Mahasiswa.....	76
Gb. 42. Poster Pameran.....	78
Gb. 43. Katalog	79
Gb. 44. Dokumentasi display dan pameran	80-81

ABSTRAK

Setiap hari, pada pagi hingga malam, bangun tidur hingga akan tidur lagi, manusia sadar bahwa manusia menghabiskan banyak waktu dengan berpikir dan merasa. Mengenai apa saja yang telah dilalui dalam rentang waktu yang tidak dapat diingat dengan jelas. Terkadang jenis-jenis pikiran dan perasaan tersebut terbagi menjadi pikiran baik, buruk hingga netral. Bukan hanya tentang baik dan buruknya diri sendiri, namun bisa saja tentang lingkungan tempat tinggal hingga kemampuan ekonomi, banyak faktor yang mempengaruhi pikiran tersebut. Berpikir dan merasa secara terus-menerus merupakan hal yang baik agar kemampuan berpikir dan merasa tidak berhenti pada satu proses saja.

Ada satu benda yang dapat mendeteksi secara langsung, bahkan memiliki hubungan yang erat dengan setiap manusia karena benda tersebut seketika dapat menunjukkan dengan tepat bagaimana keadaan manusia. Dapat menunjukkan bagian dari luar (fisik) hingga dari dalam (psikis), benda tersebut adalah cermin. Singkatnya melihat diri melalui cermin dapat seketika mendorong penulis untuk merefleksikan banyak kejadian, yang sudah dialami atau belum dialami.

Eksplorasi dan refleksi diri yang telah didapat ketika berhadapan dengan cermin merupakan bekal yang diteruskan oleh penulis sehingga menjadi karya, ketika menyadari bahwa dorongan eksplorasi tumbuh ketika melihat refleksi diri, penulis langsung mencoba membuat karya dengan mediacermin yang sudah tidak terpakai. Proses berkarya tersebut seperti ledakan dalam pikiran dan perasaan, yang menimbulkan rasa penasaran apakah karya di atas media cermin yang tergolong jarang dapat berhasil. Memanfaatkan sistem proyeksi pada cermin sebagai media eksplorasi refleksi diri. Menggunakan teknik cetak saring dengan aliran abstraksionisme.

Kata Kunci : cermin, media eksplorasi, refleksi diri

ABSTRACT

Everyday, from morning to night, waking up and going to sleep again, humans realize that human spend a lot of time thinking and feeling. Regarding what has been through in a span time that cannot be remembered clearly. Sometimes these types of thoughts and feelings are divided into good, bad to neutral thoughts. Not only about the good and bad of yourself, but it can be about the environment in which you live to your economic capacity. Many factors that influence these thoughts. Thinking and feeling continuously is a good thing so that the ability to think and feel does not stop at one process

There is one thing that can detect it directly, and even has a close relationship with every human being because that thing can immediately show exactly how the human condition is. Can show the outside (physical) to the inside (psychic), this object is a mirror. In short, seeing oneself through a mirror can immediately prompt a writer to reflect on many events, which have or have no been experienced.

The exploration and self-reflection that has been obtained when dealing with mirrors are provisions that the writer continues to make into works. When he realizes that the drive for exploration grows when he self-reflection, the writer immediately tries to make works using glass or mirror media that is not used. The work process is like an explosion in the mind and brotherhood, which raises a sense of curiosity as to whether works on mirror media that are classified as rare can succeed. Utilizing the projection system on the mirror as a medium for self-reflection exploration. Using the filter print technique with the flow of abstractionism.

Keywords: *mirror, exploration media, self-reflection*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap hari, pada pagi hingga malam, bangun tidur hingga akan tidur lagi, manusia sadar bahwa manusia menghabiskan banyak waktu dengan berpikir dan merasa. Berpikir tentang diri sendiri, tentang siapa, akan menjadi apa kemudian seringkali merasa senang atau sedih seketika, mengenai apa saja yang telah dilalui dalam rentang waktu yang tidak dapat diingat dengan jelas. Banyak kejadian negatif, positif hingga kejadian netral yang terjadi pada kehidupan manusia, itulah yang menyebabkan manusia banyak berpikir dan merasa.

Memikirkan tentang peristiwa, merasakan banyak rasa adalah keistimewaan menjadi manusia. Penulis juga banyak melalui ke-dua hal tersebut, berpikir dan merasa tentang banyak hal, melaluinya agar dapat sampai pada level yang lebih baik. Peristiwa yang terjadi tidak seharusnya menjadi konsumsi umum atau menjadi publikasi, namun setiap kejadian pasti mempunyai nilai pembelajaran yang dapat di *share* sehingga dapat menjadi perenungan bersama. Terkadang jenis-jenis pikiran dan perasaan tersebut terbagi menjadi pikiran baik, buruk hingga netral. Bukan hanya tentang baik dan buruknya diri sendiri, namun bisa saja tentang lingkungan tempat tinggal hingga kemampuan ekonomi, banyak faktor yang mempengaruhi pikiran tersebut. Berpikir dan merasa secara terus-menerus merupakan hal yang baik agar kemampuan berpikir dan merasa tidak berhenti pada satu proses saja.

Pola dari pikiran dan perasaan manusia memiliki detil yang berbeda, hanya masing-masing manusia tersebut yang dapat memproses pandangan dan pola pikiran itu sendiri. Memilah kumpulan ingatan, pandangan hingga hubungan yang beragam dengan makhluk hidup dan benda mati. Semuanya memiliki hubungan yang tidak dapat dideteksi secara pasti menggunakan alat elektronik manapun.

Berpikir dan merasa agar dapat merefleksikan diri dengan baik terhadap segala macam kondisi dan situasi yang terjadi. Ketika mampu merefleksikan diri dengan banyak hal, maka eksplorasi diri dapat dengan alami terjadi, dan lewat eksplorasi perubahan yang mengarah pada hal-hal baik akan terjadi. Ada satu

benda yang dapat mendeteksi secara langsung, bahkan memiliki hubungan yang erat dengan setiap manusia karena benda tersebut seketika dapat menunjukkan dengan tepat bagaimana keadaan manusia. Dapat menunjukkan bagian dari luar (fisik) hingga dari dalam (psikis), dan benda tersebut adalah cermin.

Bagian luar atau fisik yang menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu, selain itu terdapat pula bagian dalam yaitu psikis. Dua macam bagian tersebut yaitu keadaan jasmani pada umumnya keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama pada panca indra. Bagian dalam atau psikis adalah yang berasal dari diri seperti intelegensi, minat, sikap dan motivasi merupakan dasar potensial bagi diri sendiri. Menyangkut dengan bagian dalam, biasanya yang dapat melihat hanya diri sendiri, menurut penulis bagian dalam tersebut sangat berkaitan dengan perasaan, yang juga dapat terlihat melalui cermin.

Cermin adalah benda yang dapat dengan mudah ditemukan pada keseharian, namun seringkali hanya dilewati sembari tersenyum seolah melihat diri baik-baik saja dan berlalu begitu saja. Pada era modern, yaitu era yang berkelimpahan teknologi tidak menjadikan hubungan manusia dengan cermin surut, walaupun peran teknologi digital seperti kamera yang ada pada telpon genggam seringkali menggantikan peran cermin. Sekedar berkaca, berdandan, atau untuk merekam dan memotret hal yang dekat hingga jauh dalam jangka waktu pengambilan yang sangat singkat. Semua itu merupakan fungsi yang kurang lebihnya sama, namun memiliki peranan makna yang berbeda.

Penulis menilai bahwa cermin adalah benda yang dapat menjadi media introspeksi dan refleksi diri paling ampuh. Berbeda dengan peranan kamera digital yang hanya memotret atau mengabadikan momen dalam hitungan sepersekian detik, peran cermin mampu menunjukkan keseluruhan perspektif dari nyawa yang menghadapkan diri pada pantulan cermin.

Penulis menemukan fakta, bahwa memandangi bayangan atau pantulan diri pada cermin dapat membuat penulis menerawang jauh pada hal atau kejadian yang telah dialami atau bahkan membayangkan hal yang belum terjadi. Definisi menerawang tersebut adalah introspeksi diri, yaitu sensasi yang dialami ketika melihat diri sendiri dalam cermin, melihat refleksi lalu mengamati diri sebagai

bentuk mawas diri, dapat berguna juga untuk melihat kekurangan dan kelebihan diri sendiri dalam kondisi sadar.

Singkatnya melihat diri melalui cermin dapat seketika mendorong penulis untuk merefleksikan banyak kejadian, yang sudah dialami atau belum dialami. Pada suatu saat, ketika penulis memasuki usia 24 tahun, entah mengapa penulis menjadi sering bercermin, untuk sekedar melihat tato yang terdapat pada tangan kanan, melihatnya dalam kaca apakah warna dari tinta masih terlihat cerah seperti sebelumnya.

Tidak banyak sekedar melihat tato, terkadang juga penulis hanya berdiri di depan kaca, berdiam dan melihat pantulan diri sendiri. Kemudian intensitas tersebut meningkat dengan banyak alasan. Hingga sampai pada alasan, bahwa dengan melihat cermin peristiwa buruk dapat muncul di permukaan kepala. Bukan hanya kejadian atau peristiwa yang sudah atau belum dialami, tapi juga dapat menemukan kekurangan dan kelebihan diri yang setelah itu mempunyai efek kepada penulis untuk melakukan eksplorasi, dalam dalam berkarya.

Eksplorasi dan refleksi diri yang telah didapat ketika berhadapan dengan cermin merupakan bahan yang diteruskan oleh penulis sehingga menjadi karya, ketika menyadari bahwa dorongan eksplorasi tumbuh ketika melihat refleksi diri, penulis langsung mencoba membuat karya dengan media kaca atau cermin yang sudah tidak terpakai. Proses berkarya tersebut seperti ledakan dalam pikiran dan perasaan, yang menimbulkan rasa penasaran akankah karya di atas media yang tergolong jarang dapat berhasil.

Dengan bekal banyak peristiwa atau pengalaman, dari yang baik dengan contoh penulis pernah berhasil menjadi vendor sablon yang bekerjasama dengan salah satu pihak perusahaan besar sehingga mendapat banyak untung, hingga peristiwa yang buruk seperti pernah merasakan menginap di penjara karena alasan kekerasan ketika mengikuti acara kampanye suatu partai. Bekal itulah yang mendorong penulis untuk menuangkannya di atas media cermin, agar refleksi diri pada masa lalu dapat terus menjadi pembelajaran untuk diri sendiri di masa depan.

Cermin mempunyai permukaan yang licin dan dapat menciptakan pantulan bayangan benda dengan sempurna. Menurut penulis cermin merupakan benda paling jujur dalam memproyeksikan objek yang ada di depannya. Pada mulanya

sebelum manusia mengenal cermin, mereka melihat pantulan wajahnya atau bayangan dalam genangan air sungai atau danau.

Memiliki tiga arti, cermin adalah sebuah *homonim* karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Arti dari cermin dapat masuk ke dalam jenis kiasan sehingga penggunaan cermin bukan dalam arti yang sebenarnya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis lebih menonjolkan media yang dipakai, cermin dirasa akan menjadi suatu tantangan jika dijadikan media sablon. Sedangkan refleksi diri secara psikologis penulis bukanlah hal mudah untuk memilah dan menyajikanya dalam sebuah karya. Memanfaatkan sistem proyeksi pada cermin sebagai media refleksi diri sangat mendukung dalam proses penciptaan karya.

A. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pokok yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini selanjutnya antara lain:

1. Apa makna refleksi diri secara psikologis dan menurut pandangan penulis?
2. Pengalaman refleksi diri apa sajakah yang dipilih penulis dalam berkarya?
3. Bagaimanakah memvisualisasikan pengalaman estetik refleksi diri penulis ke dalam karya seni grafis melalui media cermin?

B. Tujuan Dan

Manfaat Tujuan:

1. Mendeskripsikan makna refleksi diri secara psikologis dan menurut penulis.
2. Menjelaskan pengalaman-pengalaman refleksi diri penulis.
3. Memvisualisasikan pengalaman estetik refleksi diri ke dalam karya melalui media cermin.

Manfaat:

1. Memberikan referensi kepada masyarakat dan pelaku seni tentang bagaimana penciptaan karya seni grafis dapat diciptakan melalui

media cermin sebagai pecerminan diri dalam peristiwa yang dialami oleh penulis dengan pengaplikasian teknik cetak saring.

2. Menjelaskan pada masyarakat bahwa bercermin adalah termasuk tindakan introspeksi, sesederhana berdiri di depan kaca dan melihat kembali diri sebagai pribadi yang seperti apa lewat pengalaman yang lalu.

C. Makna Judul

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah “Cermin Sebagai Media Refleksi Diri dalam Seni Grafis”, untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus sebagai berikut:

1. Cermin

“Permukaan yang licin dan dapat menciptakan pantulan bayangan benda dengan sempurna.” (<https://rumuspintar.com/cermin>)

2. Media

“Yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.” (Susanto, 2011:255)

3. Refleksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Refleksi memiliki arti “gerakan, pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar” (Tim Penyusun, 2014:1)

4. Seni Grafis (*Printmaking*)

Dalam pengertian umum, istilah seni grafis meliputi semua bidang seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing* atau fotografi, lebih khusus lagi pengertian istilah adalah sinonim dari *printmaking* (seni mencetak). Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak (Maryanto, 1988:15)

Berdasarkan uraian makna judul dapat disimpulkan bahwa judul Tugas Akhir Cermin Sebagai Media Refleksi Diri dalam Seni Grafis adalah proses penciptaan karya seni rupa yang mewakili hasil refleksi diri ke dalam seni grafis dengan menggunakan media cermin.