

# Analisis *Parergon* Penyintas Bencana Terhadap Visual Prangko Tsunami Aceh Tahun 2005

Fentisari Desti Sucipto<sup>1</sup>, Rino Yuda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Jalan Transmigrasi Kecamatan Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar 23911, Indonesia  
E-mail: <sup>1</sup>fentisaridestisucipto@isbiaceh.ac.id; <sup>2</sup>rinoiyuda@isbiaceh.ac.id

## ABSTRAK

Prangko merupakan salah satu rujukan pembacaan visual sebagai bukti penanda zaman. Seri prangko bencana alam menandakan bahwa pada sekitar masa itu telah terjadi bencana alam di Indonesia. Salah satu seri prangko bencana alam yang dicetak pada tahun 2005 sebagai petanda bahwa akhir tahun 2004 telah terjadi bencana tsunami di Aceh, mempunyai visual yang berbeda dari semua seri prangko bencana alam sebelumnya yang pernah diterbitkan oleh PT Pos Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pembacaan makna pada hasil karya prangko melalui salah satu cabang analisis dekonstruksi yaitu *parergon*. *Parergon* yaitu sudut pandang berbeda dari sebuah sistem tanda. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan teori dekonstruksi Jacques Derrida. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *non-participant observation* pada foto dan video realitas kejadian tsunami, serta wawancara semi terstruktur kepada penyintas tsunami. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan teknik pengodean. Penelitian ini bertujuan untuk menambah referensi yang sangat kurang dalam topik dekonstruksi terutama *parergon* pada prangko serta desain komunikasi visual di Aceh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemaknaan yang bervariasi dari berbagai penyintas, sehingga memperkaya ilmu interpretasi atas visual sebuah prangko.

**Kata Kunci:** *parergon prangko, parergon visual, prangko tsunami aceh*

*Analysis of Parergon of Disaster Survivors on 2005 Visual Aceh Tsunami Stamps*

## ABSTRACT

A stamp is a reference for visual reading as evidence to mark the times. Series of natural disaster stamps indicate that there was a natural disaster happening in Indonesia around that time. One of the stamp series issued in 2005, as a mark that there was a tsunami in Aceh by the end of 2004, has different visuals from series of natural disaster stamps previously issued by PT. POS Indonesia. Therefore, the researcher was interested in reading the meaning stamps through a deconstruction analysis branch, *parergon*. *Parergon* is a different viewpoint of a sign system. The research was conducted by qualitative design with Jacques Derrida's deconstruction theory. The data collection method used was the *non-participant observation* on pictures and videos of tsunami disaster reality and semi-structured interviews with tsunami survivors. Data were analyzed using descriptive analysis by coding techniques. This research aims to add the lack of reference on deconstruction, especially *parergon* on stamps and visual communication designs in Aceh. The research result showed varied meanings from different survivors so that enriching the visual interpretation knowledge of stamps.

**Keywords:** *postage stamp parergon, parergon of visual, tsunami aceh postage stamp*

## PENDAHULUAN

Bencana alam tsunami di Aceh pada tahun 2004 merupakan bencana alam tsunami terbesar di Indonesia yang menewaskan lebih dari 165 ribu jiwa (berdasarkan data BNPB: Badan Nasional Penanggulangan Bencana). Ingatan masyarakat Aceh mengenai bencana ini dapat kita rasakan di Museum Tsunami yang terletak di Banda Aceh. Namun, tentu dapat dipahami itu hanyalah sebuah simulasi yang kenyataannya jauh lebih mengenaskan. Foto dan video yang masih tersimpan dalam sistem *big data* dunia juga dapat setidaknya menceritakan sedikit pilu yang dirasakan oleh para masyarakat yang pada saat itu berjuang untuk bertahan hidup. Pascabencana, kerugian yang dirasakan korban bencana alam selain psikologis juga tentu materiel. Banyak pihak dari dalam negeri maupun luar negeri mengumpulkan dana sumbangan untuk membantu korban Tsunami Aceh 2004. Tak terkecuali pihak PT Pos Indonesia yang pada bulan Mei 2005 membuat dan mengomersialkan prangko seri Bencana Alam Aceh untuk menarik minat masyarakat dalam berdonasi.



Gambar 1: Prangko seri Bencana Alam Aceh

Sumber: <https://www.tokopedia.com/prangkopedia/prangko-prangko-indonesia-2005-seri-bencana-alam-aceh>

Menurut sejarah filateli Indonesia, prangko seri Bencana Alam di Indonesia sudah ada sejak tahun 1953. Kemunculan prangko seri Bencana Alam ini menjadi penanda bahwa di kisaran waktu-waktu tersebut telah terjadi bencana alam yang dahsyat di Indonesia, sehingga setelah itu, setiap terjadi bencana alam luar biasa, pihak PT Pos Indonesia membuat prangko, seperti prangko Bencana Alam Letusan Gunung Merapi pada tahun 1954, Bencana Alam tahun 1961, Letusan Gunung Agung pada tahun 1963, sederetan bencana alam pada tahun 1967.



Gambar 2: Prangko seri Bentjana Alam tahun 1953 (bencana alam dalam ejaan lama)  
Sumber: <http://koleksiprangko-uangkuno.blogspot.com/2010/09/prangko-indonesia.html>



Gambar 3: Prangko seri Bencana Alam Letusan Gunung Merapi tahun 1954  
Sumber: <http://koleksiprangko-uangkuno.blogspot.com/2010/09/prangko-indonesia.html>



Gambar 4 : Prangko seri Bencana Alam tahun 1961  
Sumber: <http://koleksiprangko-uangkuno.blogspot.com/2010/09/prangko-indonesia.html>



Gambar 5: Prangko seri Bencana Alam Letusan Gunung Agung tahun 1963  
Sumber: <http://koleksiprangko-uangkuno.blogspot.com/2010/09/prangko-indonesia.html>

Setiap prangko menjadi sebuah penanda zaman kejadian pada masa tersebut. Visualisasi dari setiap prangko yang hadir juga mewakili gambaran kejadian atau tragedi pada masanya, sehingga sangat menarik bagi disiplin Desain Komunikasi Visual untuk mengkaji visual dari penanda zaman yang saat ini mulai

ditinggalkan sejak era komunikasi digital berkembang. Akan tetapi, kajian mengenai prangko belum banyak di Indonesia. Padahal, prangko juga menjadi bagian penting dalam sejarah desain grafis di dunia.

Berdasarkan gambar prangko yang dicetak oleh PT Pos Indonesia di atas, terlihat bahwa secara visual prangko dari gambar tiga hingga lima mempunyai kemiripan gaya mengilustrasikan bencana. Ketiganya condong untuk menggunakan gaya realis. Hal ini berbeda dengan prangko bencana alam Tsunami Aceh tahun 2005. Peneliti menduga bahwa adanya dekonstruksi atas pemaknaan bencana dan pesan dalam prangko bencana alam tahun 2004 tersebut.

Dekonstruksi merupakan teori yang digagas oleh Jaques Derrida pada tahun 1976 dalam bukunya yang berjudul *Of Grammatology*. Sudut pandang dekonstruksi berasal dari filsafat dan juga semiotika pada era postmodernisme yang mempertanyakan adanya kemapanan, netralitas, ketunggalan, dan kebakuan definisi. Selain itu, dekonstruksi juga memperhitungkan hal-hal yang nampak marjinal dan tak terkatakan, sesuatu yang berada di antara dua posisi yang kontradiktif dan oposisional, sehingga keragaman wacana atas pemaknaan sebuah tanda menjadi lebih penting dibandingkan dengan konvensi pada pemahaman tunggal (Istanto, 2003; Lupton dkk, , 1994). Lebih sederhana diungkapkan Pilliang (1998) untuk memahami dekonstruksi, konsep dekonstruksi mencoba membongkar nilai-nilai yang sudah ada sehingga menjadi pemaknaan yang baru atas nilai tersebut. Pada analisis dekonstruksi terdapat satu unsur yang penting yaitu *parergon*. *Parergon* merupakan sudut pandang yang berbeda dalam memaknai sesuatu. Contohnya pada lukisan, bukan lukisan yang dimaknai akan tetapi bingkai dari lukisan tersebut.

Prangko bencana alam Tsunami Aceh yang dicetak tahun 2005 mempunyai elemen visual yang berbeda dengan seri bencana alam sebelumnya. Hal ini menjadi menarik karena dalam tiga kali PT Pos Indonesia menggunakan tiga gaya yang sama dalam pembuatan prangko di seri yang serupa, akan tetapi di tahun 2005 visual seri bencana alam cukup berbeda. Kemungkinan terjadi pemaknaan kembali atas fenomena bencana alam tsunami sehingga menghasilkan visual yang berbeda dengan prangko bencana alam sebelumnya. Pemaknaan tekstual maupun kontekstual atas visual perlu dilakukan guna menjelaskan secara lebih rinci mengenai fenomena ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian makna menggunakan teori Dekonstruksi dan lebih memfokuskan pada *parergon*.

Setyawan (2017) dengan artikel yang berjudul “Dekonstruksi Benda Sehari-hari” dalam karya lukis melihat sebuah peluang bahwa sifat, bentuk, warna, dan unsur lain yang melekat pada sifat kebendaan, dapat di-dekonstruksi melalui sebuah lukisan. Pemaknaan ulang narasi terhadap benda sehari-hari disesuaikan dengan konteks kebendaan pada saat artikel tersebut ditulis sehingga, tercipta sebuah

persepsi atas pemaknaan baru. Genre lukisan yang dianggap menarik oleh Setyawan adalah *still life* menggunakan pendekatan estetika formalistik.

Istanto (2003) melakukan kajian terhadap iklan rokok *A-Mild* dengan pendekatan Dekonstruksi. Iklan rokok *A-Mild* mempunyai konsep yang berbeda dengan kebanyakan konsep iklan rokok sebelumnya. Istanto meyakini bahwa secara visual, iklan rokok *A-Mild* merupakan salah satu iklan yang mencoba keluar dari pakem yang ada, namun berhasil menjadi suatu kreativitas yang luar biasa. Iklan biasanya ditampilkan dengan konsep yang rapi, teratur, terbaca, dan terstruktur berdasarkan norma yang ada, kemudian ia menemukan bahwa iklan rokok *A-Mild* berbeda dari kebanyakan. Berdasarkan penelitiannya ini, ia menemukan suatu potensi akan kajian dekonstruksi terhadap konsep dalam desain komunikasi visual yang dapat memperkaya wawasan pemaknaan suatu objek. Ia menyimpulkan bahwa iklan *A-Mild* yang menolak berada dalam komunikasi sosial pada umumnya, menunjukkan bahwa sistem bahasa dapat dibongkar atau di-dekonstruksi sehingga menjadi suatu penjelajahan anarkis melalui ungkapan bahasa. Bahasa juga dapat membentuk subversi dan parodi terhadap semua makna yang dianggap mapan pada tingkat kontrol sosial yang biasa.

Kurniawan (2018) dalam artikelnya yang berjudul “Dekonstruksi dalam *Virtual Reality ‘Keffiyeh’*” pada “Wacana *War on Terror* dan Visualisasi Tokoh Utama *Game First Person Shooters*” bertema *War on Terror*. Penerapan tanda tidak merujuk pada suatu makna, tetapi suatu kejadian yang spesifik. Objek kajian pada *game* tersebut telah membawanya untuk menarik suatu argumen bahwa dalam kondisi peperangan melawan terorisme telah berhasil menghadirkan sebuah pengalaman diri dan pemaknaan baru kepada masyarakat. Ketika visual diilustrasikan dalam *game* tersebut maka, *game* tersebut berhasil melakukan dekonstruksi melalui penokohan. Dekonstruksi juga telah menyediakan pemilihan makna bagi siapa saja. *Keffiyeh* tidak lagi memiliki makna sebagai muatan politik bangsa Palestina saja, melainkan telah bertransformasi menjadi nilai-nilai baru pada masyarakat. Hal ini tentu dapat memperkaya khazanah makna yang ada pada masyarakat sekaligus memberikan penawaran akan suatu nilai baru terkait *keffiyeh*.

Swasono (2007) menjelaskan dalam tulisannya perbedaan antara dekonstruksi, rekonstruksi, dan konstruksi. Konstruksi berasal dari imajinasi retak-retak yang tertata secara sistematis (terukur). Sedangkan dekonstruksi merupakan pembongkaran tatanan retak, kemudian dikritisi, disingkap melalui komunikasi agar muncul, sehingga menjadi fragmen baru yang memungkinkan untuk muncul. Rekonstruksi adalah penataan ulang *form* imajinasi dekonstruksi berupa fragmen, sebagai daya imajinasi baru yang dikreasikan secara tak terbatas. Penulis ini melakukan evaluasi terhadap hasil karyanya berdasarkan tulisan kurator serta kontekstual konsep penciptaan dalam teori-teori yang ada.

Dekonstruksi dapat hadir pada setiap karya seni tak terkecuali motif pada batik. Nursalim (2015) melakukan kajian pemaknaan pada motif batik Keraton Cirebon. Ia berargumen bahwa terjadi dekonstruksi pemaknaan dan bentuk dari pola ragam hias keraton menjadi motif batik Cirebon. Penelusuran yang ia lakukan berdasarkan pada kondisi budaya dan sosial masyarakat setempat pada waktu penelitian.

Belasunda, Saidi, & Sudjudi (2014) meneliti mengenai hibriditas *medium* pada film *Opera Jawa* karya Garin Nugroho sebagai sebuah dekonstruksi. Menjabarkan bahwa pesan dan makna dapat merefleksikan persoalan gender, feminisme, dominasi maskulinitas, dominasi kekuasaan, pertentangan kelas, dan kapitalisme dalam kehidupan masyarakat patriarki dalam sosio-budaya Jawa kontemporer. Metafora eufemistis yang bersifat elusif merupakan gaya ungkap yang digunakan dalam dekonstruksi terhadap pesan dan makna. Dengan keragaman tingkat dan jenis referensi pengetahuan dan pengalaman penonton, sifat elusif ini memberikan peluang wacana baru bagi stimulasi ketertarikan penontonnya.

Artikel berjudul “Onomatopea” sebagai pembuka signifikansi teks dalam komik “Tintin-Petualangan Tintin Penerbangan 714 ke Sidney” versi terjemahan yang dikaji oleh Ardianto, Susanto, & Mataram (2018) menunjukkan bahwa narasi bahasa dan visualisasi di luar *onomatopoeia* tidaklah penting. Namun, hal itu juga diimbangi oleh kekuatan dalam teks itu sendiri, yakni jalinan sekuen yang ada. Secara umum, makna dalam teks ini mengalami keterbelahan dan hal itu diluruhkan oleh gagasan-gagasan yang muncul dalam teks.

Nugroho & Haryadi (2017) membedah enam idiom estetik yaitu: dekonstruksi, intertekstualitas, hiperrealitas, simulasi, *kitsch*, dan *pastiche* pada iklan televisi Teh Javana. Secara garis besar benang merah interpretasi sudah bisa didapatkan serta bisa dipahami. Pada intinya, iklan Teh “Javana” berupaya mengangkat kembali budaya minum teh di kalangan para raja ke dalam kehidupan para kawula muda era kini sebagai salah satu bentuk apresiasi terhadap keunikan tradisi yang ada di Indonesia. Namun, di sisi lain hal ini justru menciptakan kontradiksi atau paradoks. Ketika iklan ini ingin menduplikasi dan memassalkan produk teh khusus para raja kepada publik, maka terciptalah penurunan atau pendangkalan mitologis, ideologis, serta spiritual terkait tradisi tersebut. Itu merupakan hal yang wajar, mengingat untuk memahami postmodernisme memungkinkan terjadinya kontradiksi, dilema, paradoks, serta tidak bisa dilakukan secara utuh.

Penelitian sebelumnya yang cukup relevan dengan topik serupa telah dilakukan oleh Setyawan (2017), Istanto (2003), Kurniawan (2018), Swasono (2007), Nursalim (2015), Belasunda dkk (2014), Nugroho dkk (2017). Akan tetapi, belum terdapat penelitian dengan topik dekonstruksi yang secara khusus membedah visual prangko, utamanya prangko seri bencana alam, serta belum ada topik khusus

mengenai *parergon*. Oleh karena itu, pemilihan topik ini dianggap sesuai dengan salah satu hakikat penelitian yang mampu menghasilkan temuan kebaruan (*novelty*) dalam disiplin Desain Komunikasi Visual.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Saldana (2011), penelitian kualitatif merupakan payung untuk pendekatan yang lebih luas dan beragam dalam rangka mempelajari mengenai kehidupan atau kejadian sosial yang natural. Investigasi mengenai *parergon* prangko visual bencana alam 2005 yang didasarkan pada kejadian Tsunami Aceh tahun 2004 merupakan hasil pemikiran yang terjadi secara alami dikarenakan fenomena natural yaitu bencana alam. Oleh karena itu, penelitian ini tepat jika menggunakan kualitatif karena dapat mengelaborasi fenomena alam dengan hasil pemikiran manusia.

### **A. Pendekatan**

Pada penelitian ini, teori Jacques Derrida (1997) dipilih sebagai pendekatan dalam membedah persoalan *parergon* pada prangko. Untuk analisis Dekonstruksi setidaknya terdapat salah satu hal penting yaitu mengenai *parergon*. *Parergon* merupakan perspektif yang berbeda terhadap sistem tanda. Contohnya, saat mengamati sebuah gambar berbingkai, gambar dapat merupakan elemen yang tidak penting, melainkan bingkainya yang merupakan elemen penting.

### **B. Objek Penelitian**

Objek penelitian mengenai investigasi *parergon* pada prangko visual bencana alam 2005 yang didasarkan pada kejadian Tsunami Aceh tahun 2004 terbagi menjadi dua yaitu, objek primer dan objek sekunder. Objek primer adalah prangko sebagai penanda zaman kejadian tsunami di masa tersebut. Sedangkan objek sekunder adalah gambaran verbal serta visual mengenai kejadian tsunami yang mengguncang Aceh pada tahun 2004.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pengambilan data dilakukan melalui dua metode yaitu, pengamatan dan wawancara.

1. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan tidak terlibat terhadap objek primer dan sekunder yang terdiri atas data visual berupa foto dan video kejadian tsunami serta prangko. Hal ini dikarenakan peneliti tidak terlibat dalam proses pembuatan prangko maupun dalam kejadian tsunami tahun 2004.

2. Data kedua dikumpulkan peneliti melalui wawancara semi terstruktur dengan para pihak yang mengalami kejadian tsunami secara langsung. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur yang memungkinkan terjadinya eksplorasi pertanyaan saat dilangsungkannya wawancara pada narasumber. Jenis data yang akan dikumpulkan oleh peneliti beragam yaitu data hasil pengamatan yang berupa memo peneliti dan catatan lapangan yang mengacu pada bingkai pengamatan. Data hasil wawancara yaitu berupa transkripsi dan memo peneliti.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Dalam menganalisis data pengamatan yang telah terkumpul, baik itu berupa catatan lapangan, memo, dan transkripsi, pengamat menarasikan semua data tersebut. Maksudnya, data yang awalnya catatan lapangan dan memo akan ditulis dalam bentuk narasi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan konseptualisasi dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil dari kategorisasi diinterpretasikan melalui pembacaan makna tekstual dan intertekstual. Analisis makna tekstual menekankan pada pembacaan bahan atau material teksnya, sedangkan analisis makna intertekstual mengacu pada dasar munculnya makna tekstual.

### **ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA**

*Parergon* merupakan salah satu cabang dari dekonstruksi. *Parergon* dapat dimaknai sebagai perbedaan perspektif terhadap sistem tanda. Contohnya, saat mengamati sebuah gambar berbingkai, gambar dapat merupakan elemen yang tidak penting, melainkan bingkai yang merupakan elemen penting. *Parergon* yang terdapat pada hasil penelitian persepsi visual prangko tsunami pada penyintas kejadian luar biasa tersebut dibagi menjadi tiga kategorisasi visual utama yaitu gambar anak kecil, korek api, dan pulau yang seperti nampak ujung dari Pulau Sumatra. Berikut adalah beberapa persepsi penyintas mengenai visual prangko tsunami:

- 1) Gambar anak mengingatkan narasumber pada seorang bayi serta sepasang suami istri yang tersangkut di kawat/pagar.
- 2) Gambar api mengingatkan narasumber pada Kapal Amerika yang berlayar di laut. Sehingga timbul persepsi bahwa kejadian *tsunami* ini ada hubungannya dengan atmosfer politik yang sedang memanas di Aceh.
- 3) Korek mengingatkan narasumber pada mayat yang banyak.
- 4) Kayu yang ada pada gambar mengingatkan narasumber pada anak-anak yang bergelantungan di kayu.
- 5) Di antara mayat-mayat yang lain, ada mayat anak di Peunayong.

- 6) Korek api mengingatkan narasumber pada lampu minyak pada malam hari setelah kejadian.
- 7) Gambar anak mengingatkan narasumber pada seorang bayi kecil yang sudah tertimbun reruntuhan pohon dan bangunan, mayatnya ditemukan setelah beberapa hari pascatsunami.

Berdasarkan dari hasil perbedaan pemaknaan pada sistem tanda antara satu orang dengan orang lainnya dalam hal ini adalah penyintas tsunami maka, dapat disimpulkan bahwa tsunami yang terjadi pada tahun 2004 memberikan sebuah ingatan yang tidak dapat terlupakan oleh para penyintasnya. Kehilangan keluarga, rumah hancur, harta tergenang, serta berbagai macam luka yang menghasilkan pemaknaan kembali melalui persepsi tiap individu dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, ekonomi, budaya, serta politik yang hadir pada saat itu. Melalui sebuah pemancing visual prangko Tsunami Aceh yang secara tipe visualnya bukan realis dan berbeda dengan visual prangko sebelumnya, bencana tsunami dipahami sebagai sebuah kiamat. Pemaknaan kiamat ini tentu merujuk pada pemahaman kiamat serta pengalaman subjek pada saat kejadian tersebut.

Unsur visual pada prangko dapat dibagi menjadi beberapa hal utama yaitu korek api yang menyala, peta ujung Pulau Sumatra atau Provinsi Aceh, seorang sosok menyerupai anak kecil, serta identitas prangko. Konteks pemaknaan visual terfokus pada tiga unsur visual utama yaitu korek api, peta Provinsi Aceh, dan sosok menyerupai anak kecil. Pemaknaan kembali visual dilakukan oleh para penyintas berdasarkan persepsi narasumber terhadap prangko. Secara garis besar telah terjadi dekonstruksi pemaknaan yang sebelumnya tidak ada menjadi beragam. Beberapa narasumber mengelaborasi kejadian tsunami sesuai dengan konteks ketegangan politik antara pemerintah dan Gerakan Aceh Merdeka (GAM). Beberapa narasumber mengaitkan dengan konflik internal keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa visual prangko mempunyai makna yang beragam.

## **KESIMPULAN**

Penelitian analisis dekonstruksi visual prangko tsunami tahun 2005 menunjukkan bahwa pemaknaan baru hadir pada sistem penanda yang ada pada unsur prangko. Pemaknaan ini dipengaruhi oleh politik, budaya, psikologi, sosial, dan ekonomi pada masa itu. Hasil pemaknaan visual ini menambah khazanah keberagaman pemaknaan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Keberagaman ini dapat menjadi referensi makna ilustrasi pada visual, khususnya prangko.

Prangko Tsunami Aceh yang dikomersialkan pada tahun 2005 menjadi suatu bukti bahwa pada saat itu terjadi gejolak politik, budaya, psikologi, sosial, dan juga ekonomi di Aceh selain tentunya terjadi bencana tsunami yang menewaskan beratus ribu nyawa. Visual prangko ini menimbulkan banyak

pertanyaan mengenai maksud tersirat pada penggunaan unsur visual yang cukup simbolik. Hal ini berbeda dengan prangko bencana alam sebelumnya yang secara visual cukup realis untuk menunjukkan kejadian pada masa tersebut.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Rektor, LPPMPMP Institut Seni Budaya Indonesia Aceh yang telah mendukung penelitian mengenai Prangko Tsunami Aceh sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan rencana.

## KEPUSTAKAAN

- Ahyar Ahyar, Y. L. (2014). *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ardianto, T. D., Susanto, D., & Mataram, S. (2018). Onomatopea sebagai Pembuka Signifikansi Teks dalam Komik Tintin Petualangan Tintin Penerbangan 714 ke Sidney versi Terjemahan Bahasa Indonesia. *Mudra*, p 223-231. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 223–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.349>
- Belasunda, R., Saidi, I. A., & Sudjudi, I. (2014). Hibriditas Medium pada Film Opera Jawa Karya Garin Nugroho sebagai Sebuah Dekonstruksi. *ITB Journal Visual Art & Design*, 6(2), 108–129.
- Derrida, J. (1997). *Of Grammatology*. Maryland: The John Hopkins University Press.
- Istanto, F. H. (2003). Dekonstruksi dalam Desain Komunikasi Visual Sebuah Penjelajahan Kemungkinan Studi Kasus Desain Iklan Rokok A-mild. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 5(1), 48–71.
- Kurniawan, I. (2018). Dekonstruksi Dalam Virtual Reality “Keffiyeh” pada Wacana War on Terror dan Visualisasi Tokoh Utama Game First Person Shooters Bertema War on Terror. *Majalah Ilmiah Unikom*, 16(2), 189–196.
- Lupton, E., & Miller, A. J. (1994). *Deconstruction and Graphic Design. Dalam Visible Language*. New York: Rhode Island School of Design.
- Nugroho, A., & Haryadi, T. (2017). Posmodernisme dalam Iklan teh Javana. *Andharupa*, 3(2), 154–165.
- Nursalim, A., & Sulastianto, H. (2015). Dekonstruksi Motif Batik Keraton Cirebon: Pengaruh Ragam Hias Keraton pada Motif Batik Cirebon. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 27–40.
- Pilliang, Y. A. (1998). *Sebuah dunia yang dilipat: realitas kebudayaan menjelang milenium ketiga dan matinya posmodernisme*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Saldana, J. (2011). *Understanding qualitative research. Fundamentals of qualitative research*. New York: Oxford University Press.
- Setyawan, A. B. (2017). Dekonstruksi Benda Sehari-hari dalam Karya Seni Lukis. *INVENSI: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 2(2), 61–71.
- Swasono, I. H. (2007). Dekonstruksi Diri Sendiri Dalam Proses Penciptaan Karya Seni. *IMAJI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 5(7), 133–161.

**Webtografi**

BNPB. Retrieved from <https://bnpb.go.id/uploads/migration/pubs/578.pdf>

Anonim. (n.d.). koleksiprangko. Retrieved from <http://koleksiprangko-uangkuno.blogspot.com/2010/09/prangko-indonesia.html>

Anonim. (n.d.). prangko-prangko-indonesia-2005-seri-bencana-alam-aceh.