

BAB IV PENUTUP

Penataan karya musik eksperimental berjudul “TRERENG TENG” merupakan hasil dari suatu proses kreatif yang kompleks dan berlapis. Selama proses tersebut, penata menemukan berbagai hal penting yang tidak hanya memperkaya aspek estetika kekaryaannya, tetapi juga memberi wawasan mendalam mengenai dinamika dan tantangan dalam penciptaan karya musik berbasis eksplorasi bunyi. Temuan-temuan ini tidak muncul secara instan, melainkan merupakan hasil dari keterlibatan langsung penata dengan sumber bunyi yang bersifat non-tradisional, serta pemakaian ulang terhadap pengalaman keseharian sebagai pengendara Vespa klasik. Dengan pendekatan eksperimental yang menekankan pada pencarian dan pembentukan makna melalui kebisingan, penata berupaya membangun sebuah sistem musikal alternatif yang menjadikan *noise* bukan sebagai gangguan, melainkan sebagai kekuatan ekspresif dalam kekaryannya.

Secara estetis, salah satu temuan utama adalah bagaimana kebisingan yang dalam konteks umum kerap dianggap sebagai polusi suara dapat diposisikan ulang sebagai elemen musikal yang otentik dan bermakna. Penata mengadaptasi dalam realitas lokal dan personal, dengan menjadikan bagian-bagian tubuh Vespa sebagai sumber bunyi utama dalam komposisi.

Temuan lainnya yang tak kalah penting adalah proses rekontekstualisasi objek-objek mekanis menjadi instrumen musik alternatif. Komponen-komponen seperti tangki bensin, stang piston, keran

bensin, dan shockbreaker yang sebelumnya hanya memiliki nilai fungsional sebagai suku cadang kendaraan, dibangkitkan kembali dalam fungsi artistik baru. Melalui eksplorasi bunyi dan teknik permainan yang variatif baik dipukul, digesek, maupun ditiup, komponen-komponen ini menunjukkan karakter akustik yang unik dan tidak terduga. Eksperimentasi dengan alat bantu dengan berbagai macam material pemukul, serta penggunaan elemen resonansi seperti per, menunjukkan bahwa benda-benda bekas pun memiliki potensi ekspresif yang belum sepenuhnya terjamah. Dengan demikian, proses ini tidak hanya menandai pencarian bentuk musikal baru, tetapi juga mengandung makna simbolik yang kuat mengenai daur ulang, perlawanan terhadap budaya konsumtif, dan pemulihan nilai estetika dari hal-hal yang dianggap usang.

Kendati proses tersebut membawa hasil yang menggembirakan, tidak sedikit hambatan yang dihadapi. Beberapa bagian Vespa ternyata memiliki keterbatasan dalam hal resonansi, sehingga tidak semua dapat digunakan secara maksimal. Tantangan lainnya adalah aspek ergonomi dalam instalasi instrumen yang mempengaruhi kenyamanan pemain dan kelancaran pertunjukan. Dalam menghadapi hambatan tersebut, penata mengedepankan pendekatan trial and error. Evaluasi teknis dilakukan secara berkala, diikuti dengan penyesuaian posisi alat dan perbaikan teknik permainan.

Aspek kolaborasi dalam proses ini juga menempati posisi penting, penata melibatkan para pendukung dalam berbagai tahap eksplorasi dan pengembangan. Diskusi terbuka, eksperimen bersama, serta fleksibilitas dalam menerima masukan terbukti mampu memperluas cakrawala

interpretasi dan menambah idiom kekayaan yang baru dan layak. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas musikal, tetapi juga menciptakan rasa kepemilikan kolektif terhadap karya, yang berdampak pada intensitas dan keutuhan pertunjukan.

Secara keseluruhan, temuan-temuan yang muncul dalam penciptaan karya yang berjudul “TRERENG TENG” ini memperlihatkan bahwa keterbukaan terhadap sumber bunyi dengan nada yang tidak terpatok pada system tonal tertentu, serta kesediaan untuk terus mengevaluasi proses adalah kunci dalam menciptakan karya yang orisinal dan kontekstual. Karya ini mengangkat pertanyaan estetik yang mendasar: apakah segala sesuatu yang berbunyi dapat disebut musik, dan bagaimana kita menentukan batas-batas antara suara dan ekspresi artistik? Dalam menjawabnya, karya “TRERENG TENG” ini menghadirkan bunyi bukan hanya sebagai objek dengar, melainkan sebagai narasi tentang kehidupan, ingatan, dan hubungan manusia dengan mesin, serta sebagai bukti bahwa estetika dapat tumbuh dari kebisingan yang selama ini diabaikan.