

Saat Galat dan Taksa Tidak Lagi Saru: Sebuah *Errorologi*

Haryo Tejo Bawono

Judul : *Error, Ambiguity, and Creativity: A Multidisciplinary Reader*
Editor : Sita Popat & Sarah Whatley
Penerbit : Springer Nature
Tahun Terbit : 2020
ISBN : 3030397556, 9783030397555
Halaman : 247 halaman

Dalam kehidupan sehari-hari, dalam sistem dunia kerja, pendidikan, politik, ekonomi, singkatnya dalam banyak aspek kehidupan manusia-manusia modern yang berkaitan dengan profesionalitas, ada sebuah prinsip tak tertulis yang mengatur cara orang berpikir dan bertindak. Semua aturan yang berlaku selalu bermula pada ruangan imajiner ini: “no room for error.” Prinsip itu juga seperti menempel di dahi setiap orang, dan tertulis di situ: “zero error”. Tak mengherankan ketika melihat sebuah aturan dilanggar, sebuah situasi ambigu, seseorang yang melintasi batas kesepakatan bersama seakan-akan di hadapan kita ada sebuah layar komputer bertuliskan: “404 error page not found.” Kita hidup dalam masyarakat dimana galat (*error*) dianggap aib dan taksa (*ambiguity*) dipahami sebagai yang saru. Pelbagai sistem dibangun dari hukum tak tertulis ini, dan fakta statistika mencatat bahwa kebanyakan orang di dunia ini tidak bahagia. Harus ada yang berani memulai untuk merumuskan kembali banyak hal dalam kemanusiaan kita. Buku ini adalah salah satu usaha ke situ, dan dimulai dari apa yang selama ini dianggap saru: galat dan taksa.

Tahun 2016, dengan didanai oleh *Arts and Humanities Research Council*, sekelompok saintis dan seniman berkumpul untuk pertama kalinya mengeksplorasi pertanyaan tentang bagaimana penelitian tentang tarian (*dance*) dan HCI (*Human-Computer Interaction*) bisa saling berinteraksi memberikan informasi satu sama lain dengan mempertimbangkan galat, ambiguitas, dan “ketak-karuan” (*messiness*) sebagai bagian dari peralatan metodologisnya. Di situ berkumpullah para penari profesional, seniman seni visual, arkeolog, penggiat media digital, aktivis medis-rehabilitasi,

psikolog, programer, insinyur, sosiolog, dan sejarawan seni. Mereka saling bertukar ide tentang galat dan bagaimana galat beroperasi di masing-masing bidang yang berbeda-beda itu.

Mereka memulai dengan fokus somatik sebagai “dasar bersama”, yaitu bagaimana gerakan tubuh beroperasi. Dasar bersama ini menghadirkan juga sebuah kesadaran bersama, yaitu bahwa galat adalah sebuah konsep yang muncul dengan sangat berbeda bagi orang yang terlibat di dalamnya. Berawal dari ‘tubuh’ yang bergerak bersama-sama ini, dihasilkan sebuah taktik bersama, yaitu sebuah lingkungan sensorik yang mendorong semuanya untuk mulai memikirkan “dengan dan melalui tubuh.” Meski terdengar bebas, namun sebenarnya aktivitas gerakan mereka ada dalam jangkauan orientasi somatik manusiawi yang wajar: memperhatikan pernafasan, penselarasan gerak, berpasang-pasangan, berbagi beban, peniruan, lokomosi sederhana dalam ruang (berjalan, berlari, berputar) dan improvisasi yang muncul karena dan tanggapan untuk gambar-gambar yang ditunjukkan.

Setiap gerakan dan sentuhan yang terjadi menstimulasi pemikiran tentang bagaimana galat dan taksa digunakan secara produktif dalam gerak. Bagi kebanyakan partisipan, sensasi dari gerakan-gerakan bebas dan dalam kaitan dengan orang lain ini adalah sesuatu yang sungguh-sungguh terasa aneh (*novel*). Tantangan kognitif untuk menanggapi sebuah instruksi sangat tergantung dari siapa yang memberikan instruksi, juga pada bagaimana orang lain mengolah informasi gerakan, dan sebagainya, namun tantangan kognitif ini juga menghasilkan wawasan baru tentang ‘bagaimana’ dan ‘apa arti’ menyelaraskan diri, dan dalam proses itu juga, mereka mencoba untuk menjadi ‘benar’ dan serentak menghindari (dan juga dalam artian tertentu, menerima) ‘error’.

Pertemuan ini memang dirancang sebagai sebuah cara mengeksplorasi bagaimana menghargai galat, taksa, dan kesementaraan (*contingency*) dalam tarian dan diharapkan bisa memberikan informasi berharga untuk HCI dalam mendekati pengalaman kebertubuhan, diharapkan juga bisa memberikan pencerahan mengenai keterkaitan antara manusia dan mesin, dan juga sebaliknya. Proses-proses yang sedang dijalankan ini melahirkan ‘error’, ‘noise’, dan *glitch* dalam kode digital. Tentu apa pun yang dilahirkan dalam proses ini dijadikan pertimbangan juga dalam penggunaan kreatif dalam praktik tarian dan implikasi mereka untuk studi tentang gerakan manusia.

Perjumpaan antara gerak-tubuh dan HCI sebenarnya bukan barang baru. Hal ini sudah terjadi lebih dari 30 tahun untuk kepentingan yang berbeda-beda. Umumnya perjumpaan ini digunakan untuk kepentingan studi tentang (video) *game*, orientasi seksual, pengalaman afektif, dan yang sejenisnya. Yang perlu dicatat dari perjumpaan selama bertahun-tahun sebelumnya itu adalah bahwa HCI mempergunakan metode kebertubuhan ini untuk menciptakan sebuah desain yang efektif untuk “membuat sesuatu (yaitu mesin) bekerja lebih baik” bagi para pengguna (*user*). Singkatnya, ini lebih untuk mesin komputer dan pengkodean. Yang membedakan pertemuan-pertemuan sebelumnya dari pertemuan kali ini adalah metode tarian ditakar untuk apa yang sementara, yang tak-diharapkan, dan yang tak-terencanakan bisa mengembangkan hasil-hasil kreatif yang baru. Singkatnya, penekanannya ada para galat, taksa, resiko, dan ketak-karuan dalam tari-tarian.

Tukar pengetahuan semacam ini lantas memungkinkan kelompok saintis dan seniman tersebut untuk menyelidiki lebih jauh dan lebih dalam lagi perspektif-perspektif alternatif, termasuk di dalamnya membuka ruang bagi pendekatan fenomenologis dan afektif pada pengalaman kebertubuhan bersamaan dengan improvisasi dan kontingensi dalam keterkaitannya dengan manusia. Sejarah sudah membuktikan bahwa dalam kasus sistem kontrol permesinan, misalnya, toleransi pada sebuah galat kecil justru bisa merancang sistem peluncuran roket ke luar angkasa. Dalam bidang kesehatan dan pengobatan juga ada contoh yang sangat terkenal tentang bagaimana galat kecil justru menuntun sejarah manusia pada sistem pengobatan yang baru: kisah tentang Alexander Fleming penemu penisilin. Dalam tarian dan seni, galat dan taksa adalah sesuatu yang fundamental pada proses penciptaan koreografi, gerakan-gerakan dan visualisasi yang baru. Tentu saja, mesti juga disadari bahwa galat bisa berbahaya dan berakibat fatal. Namun kehati-hatian ini jangan sampai membuang kesadaran bahwa galat dan taksa bisa juga melahirkan pertanyaan-pertanyaan yang bila ditakar secara berimbang dan positif dalam disiplin-disiplin ilmu yang berbeda-beda, bisa membuka ruang untuk interaksi yang lebih bermakna, kelahiran ide-ide dan metode-metode yang bisa digunakan bersama, serentak diinterogasi bersama-sama.

Aktivitas *bodystorming* (bdk. *brainstorming*) dari para saintis dan seniman ini berujung pada sebuah simposium yang melibatkan lebih banyak akademisi dan praktisi dari banyak bidang. Mereka semua memberikan

kontribusi masing-masing akan ide tentang galat. Dari setiap pertemuan, lokakarya, dan simposium berkelanjutan ini, lahirlah buku yang akan diulas secara singkat berikut.

Tampaknya galat, dan konsep-konsep yang berkaitan erat dengannya (mis. *glitch*, *ambiguity*, *etc*), menyebar secara keseluruhan sebagai sebuah pencarian, metode, inspirasi ketimbang yang diperkirakan semula. Lebih dari itu, makna galat ternyata ada dalam jangkauan arti yang begitu luasnya: dari kesalahan fatal sampai dengan dorongan-dorongan kreatif. Dan bahkan dalam kerangka ekstrim macam itu, galat bisa melahirkan para ahli di bidang-bidang yang berbeda. Meski awalnya berkaitan erat dengan dunia komputer dan digital, tulisan-tulisan dalam buku ini menelusuri penerapan yang jauh lebih luas, bahkan sampai pada implikasi dan ekspektasi dari potensi kreatif dari galat dan taksa. Sebagaimana diamati oleh Mark Nunes, “Galat bukan hanya menyingkapkan sebuah kegagalan sistem, tetapi juga logika operasionalnya.” Para penulis lain juga kurang lebih menunjukkan hal yang sama yaitu melihat apa yang terjadi ketika sesuatu berjalan secara keliru bisa juga berarti kita mampu untuk mengetahui lebih baik lagi tentang bagaimana sesuatu berkerja atau berfungsi.

Seperti telah ditunjukkan di atas, galat bisa membantu manusia untuk menemukan sesuatu yang baru (sistem peluncuran roket luar angkasa, penisilin, sinar-x, dan lain-lain), tetapi galat juga bisa memberikan sebuah solusi untuk membuat sesuatu bekerja atau berfungsi lebih baik dan efektif. Ini sangat kentara dalam bidang seni, galat memungkinkan orang untuk mengembangkan cara kerja yang baru, yang lebih menarik. Yang pasti dalam semua kasusnya, galat selalu membawa orang ke suatu tempat yang berbeda, atau bahkan pada sesuatu yang baru sama sekali.

Buku ini memang tidak disusun sebagaimana buku pada umumnya. Ia tidak memiliki bab-bab fokus atau pengelompokan-pengelompokan tertentu. Barangkali ini memang disengaja, agar para pembacanya mengetahui bahwa setiap tulisan didalamnya memiliki kelebihan dan ‘error’ nya sendiri yang layak untuk dinikmati dengan bobot yang sama. Bahkan bisa dikatakan bahwa para penulisnya memiliki kesamaan tertentu: mereka mempertimbangkan potensi kreatif dari galat dan/atau ambiguitas, serentak juga menyingkapkan khazanah partikular yang menentukan dan merumuskan ulang disiplin-disiplin ilmu yang berbeda-beda. Singkatnya, sistem daftar isi buku ini mau merayakan diversitas pendekatan pada tema yang sama dan mengundang para pembacanya untuk membuat

koneksi-koneksi mereka sendiri dengan ide-ide yang tersebar di sepanjang buku ini. Bagi beberapa orang, barangkali galat menyediakan sebuah *playground* konseptual yang membuat seni berfungsi lebih lugas lagi, atau untuk merefleksikan sebuah proses artistik. Bagi yang lain, galat bisa jadi lebih diasosiasikan dengan sebuah kesalahan atau masalah, yang bila dipertimbangkan ulang bisa juga menuntun pada rekonseptualisasi untuk memperluas dan memperlebar sebuah praktek dalam disiplin-disiplin yang berbeda, menuntun pada sebuah pembacaan yang lebih positif dan kreatif.

Di awal buku ini orang akan menjumpai tulisan Efva Lilja (seorang koreografer) tentang sebuah karya seni tekstual yang melambai-lambai bersamaan dengan komentar puitis tentang galat dan taksa. Vandela Grundel Gachoud lebih berfokus pada taksa dan meletakkannya dalam kerangka materialitas, representasi dan interaksi. Dengan menggunakan lensa psikologi dalam relasinya dengan visual sensorik, informasi akustik, dan kreatifitas, Jon May mengeksplorasi perkembangan taksa sebagai sebuah alat konseptual dan May menemukan bahwa cara kita berurusan dengan taksa justru bisa menyingkapkan aspek penting dari cara kerja pikiran manusia.

Dari tradisi metafisika Barat, Jaime del Val mencoba untuk memutarbalikan dogma ontologi Platonik-Aristotelian (*Ontology = being = form*), dan merumuskan sebuah gerakan meta-ontologi yang “tidak harus begitu” (*indeterminate*). Meta-ontologi yang tak-berbentuk (*amorphous*) dan tak-terumuskan (*undefined*) ini, disebut oleh del Val sebagai sebuah *aperirontology*, yaitu sesuatu yang hanya bisa dimengerti sebagai sebuah gerakan filosofis radikal yang melampaui dogma Aristotelian tentang pergerakan keterindasannya bentuk (*form*). Callie Gardner dalam tulisannya menjelajahi apa yang ia sebut sebagai kiasan-kiasan “catachresis”: yaitu kiasan-kiasan retorik yang sengaja galat dalam teks-teks sastra. Dengan berfokus pada tiga pujangga Inggris kontemporer (Peter Manson, Nat Raha, dan Eley Williams), Gardner hendak menguji bagaimana estetika dan kepuhitan para pujangga ini justru sangat bergantung pada penggunaan *catachresis* bahasa.

Rory O’Connor mendiskusikan galat dalam bidang kesehatan, sebuah bidang dimana umumnya bertujuan membuat pemisah yang presisi antara menghindari galat dan galat yang tak-terhindarkan. O’Connor bertanya apakah masih ada ruang lain, bahkan dalam bidang kesehatan, untuk sebuah perekaciptaan disruptif berdasarkan galat dan apakah galat

mungkin untuk direngkuh, secara aman, untuk mengembangkan inovasi kesehatan. Emnilio Vavarella menyusun strategi *counter-mapping* sebagai respon dari pelbagai ketergantungan manusia atas teknologi perpetaan, yang berujung pada semacam penjelajah *media-flaneurs* dan *media-flaneuses*. Ia menyarankan penggunaan kreatif dari galat dan *glitch* serta bagaimana para seniman merespon Google Maps. Paul Wilson mendiskusikan tentang design typografis. Ia mencoba untuk mengambil ide dan hasil dari galat serta kekeliruan, dan bertanya bilakah galat “buatan-mesin” bisa menawarkan sesuatu yang unik dan berbeda dalam praktek typografi. Dua penulis terakhir, Scott McLaughlin dan Sherril Doods, lebih berfokus pada galat dalam musik dan hip-hop. Mereka melihat bagaimana “kegagalan” adalah komponen signifikan dalam pengalaman “tanding” (*battle*) hip-hop, dan menegaskan ulang apa yang pernah diserukan T. Cal Whitmer, seorang komposer ternama, bahwa “sebuah galat barangkali hanya sebuah kebenaran yang tak dikehendaki... Jangan takut untuk keliru: takutlah menjadi tidak menarik.” Dengan lebih kontemplatif lagi, John Cage meyakini ini: “sebuah galat hanya sebuah kegagalan untuk menyelaraskan kesegeraan sebuah prakonsepsi dalam sebuah aktualitas” dan “ide tentang kesalahan bukanlah poin yang utama, karena sesaat setelah sesuatu terjadi, ia adalah sebuah otentisitas.”

Buku ini diakhiri dengan semacam “manifesto galat” oleh Sarah Whatley. Manifesto ini menawarkan sebuah akhir yang serentak awal. Ini adalah sebuah manifesto untuk berani galat, dan juga undangan bagi kita semua untuk mengadopsi, memperluas, merevisi, dan menantang galat itu sendiri. Tertulis di akhir manifesto ini: “Galat adalah intrinsik bagi proses kreatif”. Namun, ada sesuatu yang perlu untuk dipertegas sebelum membaca buku ini yaitu bahwa, para akademisi dan praktisi yang terlibat dalam proyek dan penulisan ini adalah para pakar di bidangnya masing-masing. Artinya, galat yang ada dalam pikiran mereka bukanlah galat demi galat, galat karena kemalasan, kekurangtelitian, kesengajaan, dan seterusnya. Mereka hendak menciptakan sebuah *errorologi*: kegalatan ilmiah, dengan harapan kita bisa menerima secara penuh kemanusiawian kita, dan tidak perlu lagi “*membayangkan* Sisifus bahagia.”

***Apple*, Bukan Babi Biasa**

Haryo Tejo Bawono

Judul	: <i>Pig</i>
Tahun	: 2022
Sutradara	: Michael Sarnoski
Produser	: Vanessa Block, Dimitra Tsingou, Thomas Benski, Ben Giladi, Dori A. Rath, Joseph Restaino, David Carrico, Adam Paulsen, Steve Tisch, Nicolas Cage
Penulis Naskah	: Michael Sarnoski
Pemain	: Nicolas Cage, Alex Woff, Adam Arkin, Darius Pierce
Genre	: Drama, Misteri, <i>Thriller</i>

*Ini adalah jenis film yang ceritanya “pasti bukan itu,” karena selalu mengarahkan pada sesuatu yang tak disangka-sangka. Dan dalam perjalanan filmnya, orang akan mengetahui lapis demi lapis kedalaman pesan dalam plot cerita yang bisa dikatakan “tidak mungkin jadi cerita utuh.” Sutradaranya adalah pendatang baru, dan ini adalah film layar lebar pertamanya. Pemeran utamanya, Nicolas Cage, adalah aktor yang belakangan ini lebih terkenal dengan meme yang berseliweran di internet ketimbang karya di dunia sinema. Di atas kertas, film ini harusnya akan duduk di kursi paling belakang semesta perfilman. Kenyataannya, *Pig* menjadi salah satu film terdepan yang memukau dan fenomenal di tahun ini. *Pig* adalah salah satu film yang membuat kita menaruh harapan besar pada masa depan sinema dunia, yang dengan lembut dan lambat bercerita tentang: kehilangan, cinta, dendam, dan babi.*

Di pedalaman hutan rimba Portland, Oregon, hidup dalam sebuah gubuk reyot seorang pria dengan kesendiriannya. Dengan rambut dan jenggot yang tak pernah dicukur bertahun-tahun (barangkali juga tidak pernah disisir), dan baju yang sudah penuh tambalan di sana-sini, Rob (*Nicolas Cage*) – nama panggilan pria ini – hidup seperti seorang hermit yang hanya ditemani oleh *Apple*, seekor babi (nama asli babi ini *Brandy*).

Mereka tinggal di gubuk yang sama, makan makanan yang sama, minum minuman yang sama. Rob dan Apple adalah pencari *truffle* (sejenis kentang hutan liar). Seminggu sekali seorang pemuda dengan sabuk Gucci dan mobil *sport* chevy Camaro berwarna kuning datang ke tempat Rob untuk menadah *truffle* hasil pencarian Rob dan Apple. Gaya hidup mewah Amir (*Alex Woff*) itu karena hasil penjualan kentang hutan ini, yang memang harga kentang ini di pasaran amat sangat mahal, dan hanya dipasok ke restoran-restoran mewah. Suatu malam, sementara Rob terlelap, si Apple gelisah. Ada beberapa orang datang mendobrak pintu gubuk dan mengambil Apple, Rob yang masih terkantuk-kantuk itu mencoba melawan, tetapi dihantam hingga berdarah dan pingsan. Keesokan hari, setelah siuman, dengan darah yang mulai mengering di jenggot dan rambutnya, Rob memulai perjalanannya ke kota untuk mencari babinya yang diculik ini. Karena sudah begitu lama tinggal di hutan, bahkan orang yang dikenal Rob di *breakfast café* terdekat di pinggiran hutan sudah meninggal bertahun-tahun yang lalu, Rob hanya bisa menghubungi Amir untuk menemaninya ke kota mencari Apple. Amir tidak mau, tetapi tidak bisa menolak karena ia bisa kehilangan sumber dollarnya. Dan dimulailah pencarian babi yang hilang itu di pusat peradaban kota besar Portland.

Bila melihat 'trailer' *Pig*, dan juga genre yang tertulis, pada bagian ini kita akan mulai menegakkan badan dan berharap: ini dia *John Wick* (Keanu Reeves) dan *Taken* (Liam Neeson) versi Nicolas Cage dimulai, atau setidaknya mirip film aksi yang terbaru *Nobody* (Bob Odenkirk). Karakter Rob di film ini juga sangat mirip dengan John Wick, Bryan Mills-nya *Taken*, dan Hutch Mansell-nya *Nobody*: tidak banyak omong, misterius, tatapan tajam, jarang tersenyum, dan tentu saja dingin dengan wajah tanpa rasa. Adrenalin kita mulai menggelora membayangkan Cage dengan wajah "Nouveau Shamanic"-nya membawa senjata (apapun itu), memburu para pencuri babi nya, dengan darah di sekujur tubuhnya, sambil berteriak dengan suara serak khasnya: "Where...is...my...piggg?" Tidak ada alasan untuk tidak membayangkan adegan semacam itu. Bila kita persandingkan ketiga film itu, hanya objeknya (*bridging object*) saja yang sedikit berbeda, kalau *John Wick* karena *puppy* kesayangan kekasihnya dibunuh mafia, *Taken* anak putrinya yang diculik, *Nobody* jam tangan vintage yang dirampok, di *Pig*... yah, babinya yang dicuri. Bukankah, entah *puppy*, anak perempuan, jam tangan, atau babi hanyalah jembatan untuk ke menu utamanya –

saling tembak dan baku hantam? Lagi pula, siapa yang tidak gemas dan tersenyum melihat buntut pendek melingkarnya Apple yang bergoyang ketika ia mengendus-endus berburu *truffle*? (Apakah hanya puppy-nya *John Wick* yang boleh digemasi dan menuntun pertumpahan darah?) Siapa yang tidak terenyuh mendengar *sesegrok* Apple ketika ia hendak diculik? (Apakah hanya jeritan putrinya *Taken* yang boleh mengundang balas dendam?) Siapa yang tidak bisa merasakan kesedihan mendalam saat Rob dan Apple berpisah? (Apakah hanya jam tangan yang boleh jadi artefak berharga yang memerlukan pengorbanan?) Bila yang kita harapkan adalah bunyi “dar-dor” dan “bak-buk” sepanjang film macam *John Wick*, *Taken* atau *Nobody*, “sado-visualisme” kita tidak akan dipuaskan. Tetapi, bila yang kita cari adalah “pencarian” dan “balas dendam”, kita akan menemukan sejenis balas dendam dalam versi terbaiknya: bila banyak film aksi balas dendam memiliki prinsip kiasan “revenge is a dish best served cold”, film ini menggunakan prinsip harfiah: “revenge is a dish best served warm.” Lewat sebuah masakan hangat, sebuah dendam dibayar lunas. Tetapi bagaimana mungkin ini terjadi?

Dalam perjalanan pencarian babi yang hilang inilah mulai tersibak sedikit demi sedikit, siapa itu Rob. Umumnya kebanyakan film saat mencoba mengeksplorasi latar belakang seorang karakter utamanya akan langsung menunjukkan detail-detail unggul atau peristiwa-peristiwa penting yang menentukan sosok si karakter – entah lewat adegan-adegan *flashback* atau *longback*, dengan dialog-dialog yang berat. Tidak demikian dengan *Pig*, film ini membiarkan kita menyerap informasi melalui kalimat-kalimat yang terlempar tidak sengaja, atau bahkan sering kali lewat saat-saat hening, sebuah tatapan segan yang cenderung takut. Lewat tatapan mata itulah, untuk pertama kali kita mengetahui nama panjang Rob: Robin Feld. Lucunya, sama seperti dalam kehidupan nyata Nicolas Cage yang mulai meredup di semesta sinematik (karena peran-perannya dalam film-film berbudget dan berkualitas rendah dan tentu saja karena problem keuangan), nama Robin Feld ini pernah menjadi nama yang paling ditakuti di Portland 15 tahun yang lalu. Edgar (*Darius Pierce*) – tokoh yang hidup dalam dunia malam bawah tanah yang menyimpan banyak informasi rahasia – dikunjungi Rob dan Amir untuk dimintai informasi tentang keberadaan Apple. Darius menolak memberikan informasi dan sambil bergetar menjawab: “Saya masih ingat suatu masa di mana namamu masih

memiliki arti... Anda tidak lagi berharga... Anda tidak lagi ada.” Bila salah satu pemegang kunci kehidupan dunia malam bawah tanah berbicara seperti ini, kita bisa menerka-nerka siapa Robin Feld dulunya. Ingat juga bagaimana ketika pemeran antagonis film ini berjumpa, ia menatap tajam Feld, sambil berkata: “Momenmu sudah lewat. Tidak ada yang tersisa disini untukmu.” Tetapi mereka semua keliru, nama Robin Feld masih bisa membuka banyak pintu.

Bertahun-tahun yang lalu, Feld adalah *Chef* yang menguasai Portland karena dia punya satu “deadly ability”: dia tahu setiap masakan yang dia buat, dia tahu setiap orang yang dia layani, dia tahu betapa hebatnya dia memasak. Mengapa dia meninggalkan itu semua dan pergi menyepi? Tidak ada jawaban yang pasti, kita hanya bisa mengira dari data yang ada, ini pasti berkaitan dengan kematian Lori, istrinya. Setiap orang menyikapi kematian dengan berbeda-beda, Feld ini menyikapinya dengan meninggalkan apa saja yang bisa mengingatkan dia pada almarhumah istrinya. Di gubuk di tengah hutan tempat Feld tinggal, hanya kaset rekaman suara sang istri yang dia simpan. Dari obrolan profetiknya kepada Amir tentang “bencana alam besar” yang akan terjadi di Portland, kita bisa menduga bahwa sebenarnya dia tidak sedang meramal, tetapi sedang bercerita tentang kematian Istrinya itu.

Sampai di sini, kurang lebih gambaran ini yang kita dapatkan: seorang pria yang marah karena babinya diambil, dan dia punya latar belakang luar biasa. Bukan tentara, bukan pembunuh bayaran tetapi seorang koki. Tetapi, mengapa seorang koki bisa sedemikian ditakuti? Sama seperti setiap bisnis kreatif yang lain, dunia restoran pun dunia gabungan antara seni dan ekonomi, cinta dan ambisi. Seni dan cinta tentu akan menuntun pada daya cipta, tetapi ekonomi dan ambisi bisa mengarahkan orang pada daya saing yang bisa sangat berbahaya. Ketika mereka mau mencari informasi di sebuah restoran terkenal, untuk bisa mendapatkan reservasi di tempat itu saja, orang dalam lingkaran bisnis itu pun harus “pulls some strings.” Dan untuk mendapatkan informasi tentang restoran ini pun, Feld harus pergi ke komunitas “fight-club” yang isinya adalah orang-orang dapur restoran-restoran mewah dan terkenal. Ini sebenarnya subtema yang genius, karena kita langsung tahu bahwa bisnis restoran tidak selembut *Molten Chocolate Cake* yang kita kira. Di belakang kelezatan dan glamoritas yang kasat mata, bisa jadi bukan coklat yang meleleh di bibir, tetapi darah sungguhan.

Bedanya dengan *fight-club* yang lain, ini adalah perkelahian satu arah: seberapa banyak seseorang mampu bertahan dibogem tanpa membalas. Feld membuktikan bahwa ia bertahan, tentu dengan lebam dan darah di wajah. Pencarian berlanjut, kali ini dengan darah mengering dari malam ketika Apple dijumpai dan ditambah lebam dan lelehan darah segar yang baru. Benar, sampai dengan film ini selesai, Rob tidak pernah membasuh luka dan mukanya. Tetapi entah mengapa, dalam beberapa *scene* dan *shot*, hal ini justru memberikan semacam efek mistis di layar. Sejauh yang saya tahu, belum ada nama untuk *mise en scène* yang seperti ini. Patric Scola, sang sinematographer untuk film ini harus diacungi jempol. Bahkan dalam beberapa *scene* yang lain ia mampu menghadirkan *scene* yang tidak biasa. Di bagian terakhir, misalnya: *low shoot* gubuk di hutan itu, tanpa kehadiran siapapun, melengkapi suasana de-eskalasi film ini.

Sebenarnya bahwa plot cerita film ini menggunakan latar belakang gastronomy bisa langsung diketahui dari bagaimana film ini dibagi ke dalam tiga bagian, dan masing-masing bagiannya diberi nama yang berhubungan dengan masak-memasak: “Rustic Mushroom Tart” (Bagian I); “Mom’s French Toast and Deconstructed Scallops” (Bagian II); dan “A Bird, a Bottle, and a Salted Baguette” (Bagian III). Bagian pertama adalah dari awal film sampai dengan dimulainya pencarian Apple. Bagian kedua (yang sedang kita bahas ini) adalah bagaimana proses pencarian terjadi. Dan proses “balas dendamnya” ada di bagian terakhir. Kembali lagi ke bagian akhir bagian kedua di atas, saat Feld sudah tahu, tinggal satu pintu lagi, sebelum mengetahui dengan persis di mana lokasi babi kesayangannya. Pintu itu adalah salah satu restoran terbaik dan termahal di kota Portland, dan ia harus berjumpa dengan koki di tempat itu. Restoran ini bukan tempat yang asing untuk Feld. Dia pernah menjadi koki di sana. Yang membedakan restoran yang dulu dan restoran yang sekarang adalah, dulu tempat itu adalah tempat makan, sekarang tempat bisnis (*plus seni*): sebelum menyantap makanan yang sudah dipesan dan tersedia di atas meja, pelayan akan membacakan semacam puisi (panjang) tentang indahnya alam semesta, indahnya hasil bumi, dan enaknyanya sajian di depan mata.

Amir dan Feld minta dipanggilkan koki yang memasak untuk mereka hari itu: *chef* Finway. Ia adalah seorang koki yang puluhan tahun lalu pernah ditolak Feld ketika melamar kerja di bawah asuhan Feld dengan alasan: “terlalu sering kematangan”. Meski awalnya tidak mengenali Feld, Finway

akhirnya menyadari bahwa orang yang duduk di hadapannya adalah sang legenda yang menghilang. Tentu Finway tidak mungkin memberikan informasi yang bisa membuat namanya dicoret dari dunia gastronomy Portland, setidaknya sampai Feld mengingatkan Finway bahwa segala sesuatu yang ada di sekitarnya sekarang adalah kesia-siaan, tanpa arti: “The critics aren’t real, the customers aren’t real, because this isn’t real. You aren’t real. Why do you care about these people? ... They don’t even know you, because you haven’t shown them. Every day you wake up and there’ll be less of you.” Feld berbicara seperti itu bukan tanpa dasar. Feld masih ingat alasan yang diberikan Finway saat wawancara dulu untuk pertanyaan mengapa Finway mau menjadi koki di bawah asuhannya: ia memiliki *passion* lain yang tak bisa dikejar, maka ia beralih menjadi koki. Barangkali ini juga seperti alasan mengapa dulu Finway kalau memasak selalu kematangan. Memasak bukanlah *passion*-nya yang sesungguhnya. Akhirnya, sebuah nama keluar dari mulut Finway. Ini bukan nama sembarangan, karena nama ini adalah penguasa jaringan restoran di Portland. Ini adalah juga nama orang yang paling ditakuti, tetapi juga dimusuhi Amir – rekan seperjalanan Rob. Sayangnya, ini adalah juga nama ayah Amir. Dan kita masuk ke bagian ketiga film ini.

Amir punya banyak alasan untuk membenci ayahnya, Darius (*Adam Arkin*). Ia adalah saingan dan penghambat bisnisnya, ia tidak memberikan masa kecil yang membahagiakan meski hidup dalam keberlimpahan, Amir hampir tidak mengenal yang namanya cinta, dan sebagainya. Tetapi yang membuat Amir membenci Darius adalah: ayahnya inilah yang mengakibatkan ibunya berada dalam koma berkepanjangan. Amir ingat bahwa mereka berdua (ayah dan ibunya) tidak pernah bertengkar. Tetapi ada satu kenangan yang tidak akan pernah dilupakan Amir dari masa kecilnya yang kurang perhatian dan cinta itu: suatu malam ayah ibunya pergi makan malam bersama, dan mereka berdua pulang sambil tertawa bahagia. Itu adalah satu-satunya tawa dan kebahagiaan yang pernah dilihat Amir dari wajah kedua orang tuanya, dan juga tawa dan kebahagiaan yang terakhir. Malam itu mereka berdua pergi makan malam di tempat di mana Feld menjadi kokinya. Dari cerita ini, Feld tahu apa yang harus ia lakukan untuk mendapatkan Apple kembali. Feld – yang memiliki “deadly ability” untuk mengingat setiap masakan yang ia masak dan orang yang dia layani – berencana mengajak Darius – orang di belakang hilangnya Apple

kesayangannya – kembali ke satu-satunya kenangan membahagiakan bersama istrinya. Dan tampilah adegan-adegan memukau di film ini: memasak, menyajikan, memakan, dan menangis.

Ini adalah balas dendam yang sangat manis, dan dendam pun terbayar lunas. Di ujung tangisan itu, tentu saja Feld harus bertanya ini: “Where is my pig?” Kita mendengarkan alasannya mengapa Darius melakukan itu, tetapi itu tidak penting bagi Feld. Feld hanya ingin Apple kembali. Sama seperti Brandy – nama Apple yang asli – yang mati karena infeksi di kaki dan juga karena Covid, tidak lama setelah film ini selesai dibuat, Apple pun sudah mati. Bagaimana Apple mati, kita tidak bisa tahu dengan pasti. Yang kita ketahui adalah Darius membayar dan menyuruh pemuda-pemuda *junkies* untuk melakukan tugas kotor itu. Bisa jadi karena teledor, tetapi dugaan saya, Apple sudah berubah menjadi *bacon*. Apakah seluruh pencarian ini tidak masuk akal? Kita mendapatkan jawabannya persis ketika Feld dan Amir pergi meninggalkan rumah Darius. Setelah semua yang mereka alami berdua, sangat wajar bila Amir – yang mobil *sport* Camaro kebanggaannya itu sudah rusak – bertanya: “Why?” Feld menjawab: “Ini bukan soal *truffle*, karena sebenarnya pohon dan angin yang banyak melakukan tugas untuk itu. Ini karena saya sayang Apple.” Ya, Apple bukanlah babi biasa. Dia babi yang dicintai. Kurang lebih seperti itulah plot cerita film yang luar biasa indah ini. Pilihannya hanya dua: *take it* atau *leave it*.

Terlepas dari jalan cerita, di film ini orang mendapati bagaimana para aktor dan aktris memainkan peran mereka dengan luar biasa, khususnya Nicolas Cage. Aktungnya sungguh-sungguh memukau. Karena film-film yang diperankannya satu dekade ke belakang ini, orang sudah lupa bahwa Cage yang dilihat di film *Pig* ini adalah Cage yang pernah membawa pulang piala bergengsi Oskar pada 1995 sebagai aktor terbaik di film *Leaving Las Vegas*, dan juga masuk nominasi aktor terbaik tahun 2002 di film *Adaptation*. Saya membayangkan film *Pig* ini – bagi Nicolas Cage – seperti sebuah pagar rumah dengan pita besar bertuliskan: “Welcome home, Ben Sanderson!” (*Leaving Las Vegas*, 1995).