

Bab XXVI: Permainan

1. Bermain adalah meniru apa yang dilakukan orang yang lebih tua.

Dalam [Bab XV](#) disebutkan fakta bahwa anak menjadi terampil dalam berbagai jenis pekerjaan dengan meniru dalam permainan apa yang dilakukan orang tuanya ([XV, 26](#)). Tongkol jagung atau mentimun didiamkan, dibungkus dan digendong, sama seperti gadis kecil itu melihat ibunya melakukan hal ini. Dengan sungguh-sungguh, anak-anak kecil itu menumbuk padi setelah mereka terlebih dahulu memanen batang buah ilalang. Di lain waktu mereka membuat kandang babi dari tongkol jagung dan menempatkan tongkol di dalamnya sebagai babi. Atau gadis-gadis kecil bersaing satu sama lain untuk menentukan siapa di

antara mereka yang membuat panci masak terbaik dari tanah liat. Anak laki-laki meniru perburuan dan, sebagai pemburu dan anjing, mengejar salah satu rekan mereka yang harus mewakili seekor rusa. Kisah ayah, paman dan kakak laki-laki mereka mengenai pengalaman mereka di medan perang diubah menjadi permainan oleh anak laki-laki dengan cara menyerang rekan-rekan mereka dari penyergapan dan melemparkan buluh *pasa* ke arah mereka sebagai tombak.

Bermain adalah *molega*, kadang juga *modero* atau *monge'e*. Hanya anak laki-laki dan perempuan kecil yang bermain bersama.

Mereka kemudian berperan sebagai pengantin, atau pemakaman. Anak laki-laki dan perempuan di atas usia delapan tahun jarang bermain bersama.

2. Permainan melempar.

Ada banyak permainan di mana suatu benda dilempar. Ada beberapa yang hanya dimainkan oleh anak perempuan: *motingge*, yaitu cangkang kerang (*boa*, *katue*), atau cangkang terompet (*kasombo*), dipegang dengan ibu jari dan telunjuk salah satu tangan, sedangkan *motingge* jari telunjuk tangan yang lain dengan gerakan kenyal, membalik cangkangnya sehingga mengenai cangkang yang diletakkan oleh orang lain. Untuk *Mosipati*, seorang gadis memegang sejumlah bilah bambu kecil di tangannya; dia melemparkannya ke atas dan ketika jatuh, mencoba menangkap mereka sebanyak mungkin; di daerah Tojo permainan ini dimainkan oleh para pemuda yang sedang menjaga makam orang-orang terkemuka. *Metibe* adalah nama permainan dengan batu-batu kecil atau buah-buahan berbentuk bulat keras yang diremas dengan jari telunjuk tangan kiri yang ditekuk, kemudian dibalik dengan jari telunjuk tangan kanan sehingga bisa melayang setinggi-tingginya ke udara. Permainan ini, seperti sebelumnya, sering dimainkan oleh anak-anak muda sambil menjaga kuburan.

Anak laki-laki dan perempuan bermain permainan lempar dengan potongan kecil batok kelapa, *mobanga*, yaitu batok kelapa dijepit di antara kedua kaki dan dengan cara ini diarahkan ke batok yang lain. Untuk *mologo* potongan kecil batok kelapa dibalik bersama dengan sedikit potongan kayu. Mungkin permainan ini dan beberapa permainan berikut ini dipinjam dari bahasa Bugis. *Moncombu yangi*, “menembus langit,” terdiri dari pelepasan segala macam benda ke udara, misalnya

tongkol jagung yang ditusukkan bulunya, lalu jatuh kembali lurus ke bawah. Untuk *montende bua*, “melempar kacang pinang ke atas”, yaitu bola-bola yang dianyam dari daun lontar yang diangkat ke udara.

Kebanyakan permainan semacam ini dimainkan oleh anak laki-laki. Misalnya *mbangkoangi*, yaitu potongan-potongan bambu atau batang kayu yang diikat menjadi satu membentuk salib (seperti roda tanpa pelek), kemudian dilempar untuk melihat seberapa jauh benda tersebut dapat melaju. Untuk *motonggou*, rotan berbentuk lingkaran digulung di sepanjang jalan, sementara anak-anak lain melemparkan tongkat di tengah lingkaran yang maju. Jika hal ini dilakukan dengan piringan kayu yang dipahat bulat, permainan ini disebut *motalamiri*.

Di antara permainan melempar juga harus ada yang diberi nama *motineba*, yaitu melempar atau menggeser batu datar di atas air agar bisa diloncati; untuk melakukan ini, seseorang memegang batu yang terjepit di antara ibu jari dan telunjuk dan melemparkannya dengan jari telunjuk tangan lainnya.

Mogonde adalah permainan anak laki-laki sejati. Untuk ini pasukan dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok memiliki 20 sampai 30 batang *puso* (*Amomum* sp.); tangkai ini disebut *gonde*. Kedua tumpukan *gonde* itu terletak terpisah dua sampai tiga depa. Pihak yang satu dimulai: masing-masing secara bergiliran mereka melemparkan tombak bambu ke tumpukan *gonde* pihak lawan. Apabila bambu tersebut menembus batang *puso* dan tetap berada di dalamnya maka pihak yang mengena menambahkan potongan tersebut ke tumpukannya. Jika salah satu pihak ketinggalan maka pihak lain akan menggantikannya. Apabila dengan cara demikian setiap orang telah mendapatkan gilirannya dan pihak lawan masih mempunyai *gonde* yang tersisa

maka mereka mulai melemparkan batang bambunya ke tumpukan yang lain. Hal ini berlangsung bolak-balik hingga salah satu pihak berhasil merebut seluruh *gonde* pihak lainnya. Yang dikalahkan harus segera melarikan diri karena pemenangnya mungkin akan tarik telinga. Saling melempar batang *puso* disebut *motuja*. Selama ini, anak-anak lelaki memanfaatkan daun bunga kelapa sebagai perisai. Brat (*balado*) ini keras dan berbentuk perisai Toraja dengan ujung di bagian bawah.

3. Permainan menembak.

Di antara permainan menembak adalah hiburan dengan satu atau beberapa alat menembak. Diantaranya pertama-tama kita akan menyebutkan senapan mainan (*baladu*, *balaju*). Ini terbuat dari sepotong *tobalo* (Bambusa longinodis). Peletnya adalah buah *lenturu*, *tobalo*, *kampendo*, *pokai* atau *doliadapi*. Kami belum mengetahui secara pasti apakah bermain senapan mainan terikat pada waktu tertentu, namun kami melihat anak-anak bermain dengan senapan mainan terutama pada waktu panen. Mereka juga menghibur diri dengan sumpitan kecil (*sopu*).

Alat tembak lainnya adalah ketapel (*pondo*). Kadang-kadang berupa potongan *fuya* atau daun lontar, salah satu ujungnya diikatkan pada jari, sedangkan ujung lainnya dipegang longgar di tangan; sebuah batu kecil ditempatkan di lekukan strip. Untuk pelembaran, salah satu ujung strip dilepas sehingga batunya terbang menjauh. Terkadang bilah bambu digunakan sebagai ketapel; buah batu (*konta*) enau dijepit ke dalam celah yang dibuat di dalamnya dan dilempar. Tulang rusuk daun lontar terkadang ditancapkan pada buah batu tersebut dan dilempar ke atasnya. Ketapel digunakan untuk tujuan praktis, yaitu mengusir burung padi dari hasil panen (XVII, 49).

Mainan lain untuk anak laki-laki adalah *panabesi* atau *panaresi*. Ini terdiri dari sebuah wadah bambu yang dipegang secara horizontal dan dilengkapi dengan bukaan panjang dan sempit pada dinding di bagian atas dan bawah; melalui jalur ini ada bilah bambu kenyal yang ditarik erat dengan tangan dan dilepaskan, yang melaluinya anak panah kecil terbang keluar dari wadah. Anak laki-laki penutur bahasa Bare'e tidak bermain busur dan anak panah (*pana*); tetapi suku To Ampana, bagian lain dari Toraja Timur, menembak udang bersama mereka. Di sini juga harus disebutkan *panajiri*, semprotan bambu yang dengannya orang-orang saling menyemprotkan basah untuk bersenang-senang.

4. Permainan jalan kaki.

Di antara permainan berjalan kita akan menyebutkan *motutu jaya* (Lage *montutu jaya*), “berbicara tentang jalan”; yang satu berjalan tegak, yang lain berpegangan padanya dan mengikutinya dalam posisi bungkuk, selalu bertanya: *tutu ja, jela?* “beri tahu di mana kita berada, apakah kita sudah sampai?” dan jawaban lainnya: *bepa*, “belum.”

Dalam permainan lain yang disebut juga *motutu jaya*, anak-anak berjalan berjajar di bawah rumah sambil menyapu jalan di antara sampah yang tergeletak di sana dan sambil bernyanyi:

Tuntu-tuntu jaya,
Jaya ri Peladia,
maropemo ladia,
ladia i nTogia,
Togia kikibaka,
kikibaka patole,
patole mpinerere,
rere-rei bou,
bou mbeue,

*bou mangkundeue,
njau yau tadunya,
da kusayu wo'onya.*

Menceritakan jalan,
jalan menuju Peladia,
ada sepotong yang patah dari pisaunya,
pisau Togian,
Togia kikibaka,
kikibaka patole,
patole mpinerere,
kawanan ikan,
ikan di dalam air,
ikan berenang di sungai,
pemimpin mereka juga ada di sana,
Aku akan memenggal kepalanya.

Bermain petak umpet (*mesasambuni*) dan layang-layang (*mopasaja*) tidak berbeda dengan cara yang dilakukan di kalangan kita. Kami belum pernah melihat layang-layang siap pakai di Toraja Timur; itu hanyalah daun-daun besar dan kering, kadang-kadang potongan kertas yang dibuat oleh anak-anak berkibar di udara dengan seutas tali.

Anak laki-laki melakukan *mogulalangi* saat cuaca hujan, saat lereng bukit becek dan licin. Mereka kemudian meluncur menuruni lereng dalam sebuah palung di atas dahan kelapa atau batang pisang. Di bawah judul ini juga harus diberi nama *molonco dingkula*. Untuk melakukan hal ini, dua orang duduk saling berhadapan dan masing-masing tangan memegang ujung alu padi. Sepotong kayu tergeletak melintang di tanah di depan mereka masing-masing. Kemudian mereka memukulkan para alu satu sama lain dua kali di udara dan kemudian mengetukkannya dua kali pada potongan kayu yang melintang. Orang lain, biasanya seorang wanita, melompat di antara alu sedemikian rupa sehingga dia memastikan bahwa kakinya berada di luar alu-alu ketika

kedua alu saling membenturkan, dan ke dalam saat diketuk pada potongan kayu yang melintang. Permainan ini hanya boleh dimainkan pada saat perayaan panen raya ([XVII, 79](#)).

5. Berjalan di atas jangkungan.

Berjalan di atas jangkungan juga merupakan permainan favorit di kalangan masyarakat Toraja Timur. Jangkungan (*loko*) adalah sebuah bambu atau tiang kuat yang di atasnya terdapat balok kayu kecil yang menjadi sandaran kaki, diikat dengan rotan. Atau sebuah lubang dibuat pada jangkungan di mana sepotong kecil kayu untuk kakinya ditancapkan. Kadang-kadang seseorang menggunakan batang bambu sebagai jangkungan, yang di atasnya tersisa sepotong dahan sebagai pijakan. Kaki sering kali diletakkan menyilang pada anak tangga seperti yang biasa dilakukan anak-anak di antara kita. Akan tetapi, sering kali kaki diletakkan memanjang pada anak tangga sehingga jangkungan dijepit di antara jempol kaki dan jempol kaki kedua, sehingga kaki tidak dapat terlepas. Jangkungan tidak diletakkan rendah di belakang bahu tetapi di atas di depan bahu.

Segala jenis permainan dimainkan di atas jangkungan: orang-orang mengadakan perlombaan di atas jangkungan; mereka berdiri berdampingan satu sama lain dalam lingkaran untuk kemudian melompat-lompat dengan satu jangkungan dan dengan jangkungan lainnya secara bergantian menginjak tanah atau memukul jangkungan lainnya. Selama ini bambu yang berlubang mengeluarkan suara yang tumpul. Dalam melakukan hal ini, *montanggoli* ([XVII, 79](#)) terkadang ditiru. Atau dua orang yang berdiri di atas jangkungan saling mendekat dan tetap berdiri di depan satu sama lain; pada saat yang sama mereka mengangkat satu jangkungan dan menyeim-

bangkan diri di atas jangkungan lainnya; siapa pun yang bisa tetap berdiri seperti ini lebih lama adalah pemenangnya. Anak laki-laki juga mencoba dengan jangkungannya untuk menjatuhkan temannya dari bawahnya untuk membuatnya terjatuh.

Penggunaan jangkungan secara praktis dilakukan ketika orang-orang mengejar burung dari ladang dengan mereka; ketika mereka memetik buah sirih dan pinang, atau ketika para pemuda datang berbincang dengan gadis-gadis yang duduk di beranda depan tempat tinggal mereka sambil menganyam tikar atau menjahit.

Tidak ada waktu yang ditentukan untuk berjalan di atas jangkungan tetapi orang melihat hal ini paling sering dilakukan pada saat padi sudah matang. Bisa jadi pada awalnya masyarakat ingin memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan tanaman dengan berjalan di atas jangkungan. Anak laki-laki maupun perempuan berjalan di atas jangkungan namun anak laki-laki lebih sering melakukannya dibandingkan anak perempuan. Untuk ini yang terakhir menggunakan batok kelapa yang disebut juga *moloko*. Setengah bagian kelapa yang terdapat lubang bijinya digunakan untuk ini. Seutas tali ditarik melalui lubang ini, yang ujungnya dipegang gadis itu di tangannya. Dia meletakkan masing-masing kakinya pada sisi bulat cangkang, dengan tali di antara ibu jari dan jari kakinya yang kedua. Dengan menarik talinya, cangkangnya terjepit di kaki dan dengan demikian dia melangkah di atasnya.

6. Permainan Ronde.

Sejumlah permainan ronde telah disebutkan sehubungan dengan dukadi samping mayat ([XVI, 20-22](#)). Permainan ronde seperti itu juga disebut *moule ngkaru*, “bermain pengisap darah”. Untuk melakukan ini, dua anak duduk berhadapan di tengah lingkaran dengan kaki

direntangkan ke arah satu sama lain. Mereka saling memegang jari kaki dengan tangan dan sambil menyanyikan syair berikut mereka saling menekuk jari kaki ke depan dan ke belakang:

*Ule-ule ngkaru,
talinga ladike.
mombeasu gora,
ma'i ngkagora-gora.*

Pengisap darah, pengisap darah,
Telinga anjing.
Para perompak saling mengejar,
Mereka tiba dengan gembira.

Ketika syair ini berakhir, anak-anak mengeluarkan suara babi hutan. Dalam permainan ini mereka berpura-pura menempuh rute tertentu. Setelah membacakan ayat tersebut satu kali, mereka berkata: “Sekarang kita telah sampai pada...” (di sini sebuah titik pada rute diberi nama). Kemudian mereka memlafalkan ayat itu lagi dan menyebutkan titik lain pada rute tersebut. Hal ini terus dilakukan hingga mereka sampai di desanya masing-masing. Kemudian, seperti yang mereka katakan, mereka mulai membagikan hasil rampasan dengan saling tarik-menarik jari tangan dan kaki; jari tangan atau kaki yang retak adalah bagi *mokole* (orang bebas); jari tangan atau kaki yang tidak melakukan hal ini adalah untuk *watua* (budak). Orang bebas dan budak diwakili oleh dua anak yang duduk melingkar, yang setiap kali, setelah menerima bagian khayalan mereka, mengangkat tangan. Kemudian masing-masing secara bergiliran memberikan tugas kepada yang lain. Yang satu berkata: “Ambil kayu, panggil temanmu”; yang lain: “Ambil air, panggil teman-temanmu.” Tugas bagi orang bebas, misalnya: “Cuci rambutmu, panggil temanmu.”

Ketika hal ini selesai, anak-anak berkumpul

dalam lingkaran dan menyatukan tangan mereka, lalu mereka mengangkat jari telunjuk; yang berikutnya memegang jari telunjuk tangan yang terletak di bawahnya (jadi seperti permainan kami “menara, menara, bubuk mesiu”). Salah satu pemain menjaga satu tangannya tetap bebas dan, terus-menerus mengetukkan jari telunjuknya yang bebas ke jari telunjuk tangan atas yang terulur, ia mengucapkan bersama-sama dengan yang lain:

*Tii titimodi
timodi ngkalaena
kalaena ri ue
ri ue ntaku loda
tonjuka taduoda
be wungka kapoupika.*

Varian dari ayat ini adalah:

*Motoitowo loka
loka inggatia
Nggatia da ri ue
ue ntaku loda
be wo 'u kapoupi.*

Pemilik tangan bagian atas kemudian menariknya, menjilat jari telunjuknya dan menjejal-kannya ke bawah ketiak. Kini jari telunjuk berikut dibebaskan, lalu dijilat dan ditancapkan di bawah ketiak. Akhirnya, orang yang menghitung mundur mengetuk-ngetukkan jari yang tersisa di udara, menjilatnya dan menjejal-kannya ke bawah ketiak. Kemudian anak-anak berkata: “Ayo, kita tebus mereka.” Masing-masing dari mereka kemudian menyebutkan apa yang diinginkan untuk tangannya: yang satu menyebutkan telur dan ayam, yang satu lagi menyebut babi, kerbau dan sebagainya. Kemudian mereka menarik tangan mereka dari bawah ketiak, berpura-pura memakannya dan yang lainnya permainan sudah

berakhir.

7. Puisi anak-anak dan pantun menghitung.

Anak-anak Toraja mengetahui banyak pantun dan pantun berhitung (*ngayu nu anang-godi*). Pantun dalam bahasa Bare'e tidak berbeda karakternya dengan di antara kita; kata-kata itu pada dasarnya adalah kata-kata untuk dinyanyikan, permainan suara dan ritme, yang maknanya tidak terlalu penting atau tidak penting sama sekali. Hal ini menjelaskan mengapa hampir tidak ada gunanya memberikan terjemahan lagu semacam ini. Sekalipun hal ini memungkinkan, terjemahan seperti itu memberikan kesan terlalu berpikiran sederhana karena bunyi dan ritmenya kurang sehingga hampir tidak ada yang tersisa dari aslinya.

Kadang-kadang ayat-ayat tersebut disertai dengan tindakan. Jadi untuk *moonti lei*, “bertindak seperti semut pohon merah,” anak-anak duduk melingkar dan, dengan ibu jari dan jari telunjuk, memegang kulit punggung tangan kiri anak laki-laki (perempuan) di sebelah mereka. Mereka kemudian menarik tangan ke atas dan ke bawah (seperti “menara, menara, bubuk mesiu”), sesuai dengan baris syair mereka, di mana “*leile*” adalah kata henti:

*Onti-onti leile
patana incombaleile
mancomba reme mami leile
reme mami mpomota leile
mpomota pae rudu leile
pae rudu nggebuno leile
nggebuno undo-undo leile
undo-undo linoe leile
linoe engkewaka leile dll.*

Semut pohon merah merah
wadah yang ada penumbuhnya untuk disembah
untuk menunjukkan kehormatan matahari kita

dengannya
matahari yang menyinari hasil panen kita
pemanenan padi yang jatuh.
Sisanya tidak dapat diterjemahkan.

Untuk permainan serupa lainnya (*so'u-so'u lolo*) seseorang memegang jari telunjuk orang lain, menggerakkannya ke atas dan ke bawah dengan cara yang sama sambil membacakan ayat seperti:

*Towo-towa loka
loka incema?
loka i ngkaduadanga
da kutowomo sambuli.
pobewuka, po'upika.*

Untuk menebang pohon pisang,
pisang milik siapa?
pisang nenek (?)
Saya punya banyak dari mereka yang dipotong,
ambil di antara bibir, tekan ke bawah.

Salah satu permainan kecil ini disebut *mosute* (dalam bahasa Mal. dari bahasa Belanda “zoeten,” untuk mempermanis) dan mirip dengan penghitungan kita: seorang anak berdiri dalam lingkaran anak-anak yang masing-masing harus meletakkan batu di sekitar anak itu; yang terakhir mengacungkan jarinya ke batu; yang batunya disentuh sekarang mendapat gilirannya.

Orang juga mengenal sejumlah pantun berhitung yang diawali dengan “satu, dua, tiga”, yang biasanya angka-angka tersebut kacau dan sering diganti dengan kata lain. Kami tidak perlu memberikan contoh apa pun mengenai hal ini di sini, namun dapat mengacu pada [Adriani 1914, hal. 703-710](#).

8. Segala macam permainan lainnya.

Suku Toraja mempunyai berbagai macam permainan lain yang juga kita kenal. Dari jumlah tersebut kita akan memberi nama: meniup gelembung (*mowura*); gelembung-gelembung tersebut ditiup hingga muncul dari batang *Jatropha curcus* (*kalijawa*) yang patah. Sementara orang tua sibuk membersihkan lahan hutan, anak-anak meletakkan salah satu batang pohon yang ditebang di atas batang pohon lainnya dan pergi ke jungkat-jungkit di atasnya sambil duduk berhadapan. Mereka menyebutnya *mombengku-ola*, “melayang ke udara.” *Mobalimata* itulah yang di antara kita disebut: “bermain pelanggan”; “buahian kucing”: seutas tali dililitkan pada jari dengan berbagai cara, kemudian diambil oleh orang lain sehingga setiap kali membentuk bentuk yang berbeda-beda. *Tarangoyu*, “bertarung melawan angin,” adalah kincir angin kecil yang terbuat dari daun lontar. *Tarangoyu* juga dikatakan sebagai burung yang tetap diam di udara agar bisa terbang melawan angin. Anak-anak kemudian memanggilnya: “dirikan kuil kakekmu”; ini mengacu pada pergerakan sayap, seolah-olah burung sedang mendorong tumpukan. Anak-anak juga suka berayun (*mosoe*). Di hutan belantara di sekitar ladang mereka berayun di atas tanaman merambat dan akar udara. Di ujung bawahnya mereka mengikat sepotong kayu, lalu mereka duduk dengan satu kaki di kedua sisi ayunan. Di bawah rumah, anak-anak mengikat kedua ujung rotan pada balok lantai, memasang papan melengkung dan duduk di atasnya, setelah itu ada kawan yang menggerakkan ayunan. Suku Toraja Timur tidak menganut paham keagamaan apa pun terhadap ayunan, seperti yang kita temukan di antara suku-suku lain di Sulawesi (lihat [Alb. C. Kruyt, 1939](#)).

9. *Motela*.

Selama dan setelah panen, anak laki-laki dan laki-laki menghibur diri dengan gasing, anak perempuan memainkan permainan lain, yang disebut *motela*. Untuk melakukan hal ini, mereka memerlukan dua bilah bambu kecil dengan panjang sekitar satu bentang dan lebar tiga sentimeter, serta sebuah pentungan kecil untuk memukul bilah tersebut. Bilah kecilnya adalah *tela*, yang menjadi asal muasal nama permainan ini.

Anak perempuan dibagi menjadi dua kelompok sama seperti anak laki-laki untuk memutar gasing. Pihak yang satu memasang bilahnya di tanah dengan pentungan sebagai penopangnya, seperti senapan yang telah ditumpuk. Gadis-gadis dari pihak lain mengambil tempat mereka beberapa meter jauhnya. Mereka meletakkan satu bilah dengan ujung di tengah bilah lainnya seperti garis tegak lurus yang diturunkan dan menjepit titik perpotongan antara ibu jari dan jari telunjuk tangan kiri. Mereka mengangkatnya setinggi mata, mengarahkannya ke *tela* yang dipasang dan kemudian memukul garis tegak lurus dari tangan dengan tujuan mengenai konstruksi pihak lawan dan membuatnya runtuh. Jika dia berhasil dalam hal ini dia mungkin akan kembali membidik tujuan yang telah ditetapkan. Jika usahanya tidak berhasil dia mungkin masih bisa membidik lagi dari titik di mana bilahnya mendarat. Jika sekali lagi dia tidak mencapai tujuannya, keduanya harus berpindah tempat. Jika serpihan itu terbang dari tangan ke arah horizontal maka ini disebut *maniri*, sebaliknya *memue*, yang terbang ke atas.

Saling membidik *tela* satu sama lain diselingi dengan memukulkan bilah bambu ke udara yang kemudian mereka coba tangkap dengan pentungan hingga jatuh. Ini juga diterapkan sebagai cobaan berat, jika gadis-

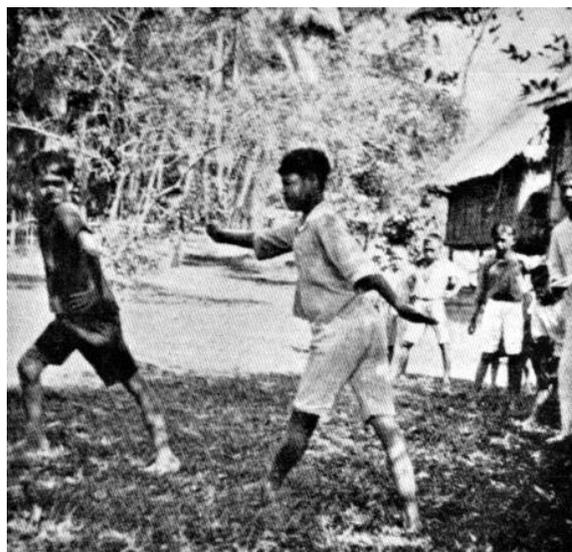
gadis itu terjatuh selama permainan: keduanya kemudian memukul *tela* mereka ke atas dan siapa pun yang berhasil menangkap bilah pada pentungan dianggap benar.

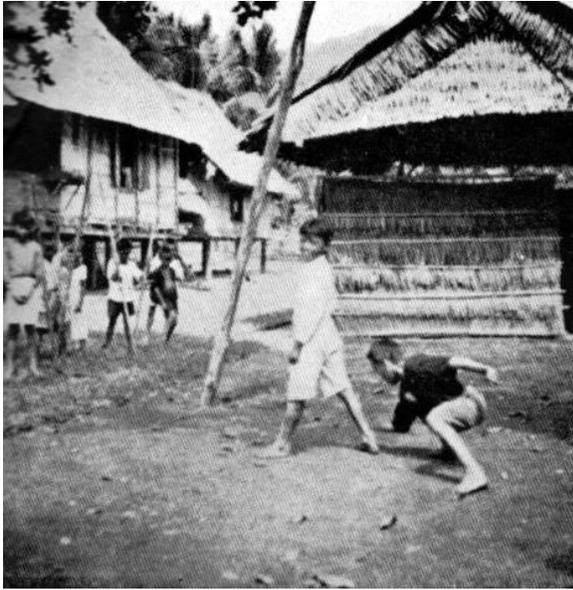
10. Menendang betis (*mowinti*).

Menendang betis (*mowinti*) adalah permainan yang dimainkan di mana-mana di Sulawesi, dan sebagian besar dilakukan dengan penuh semangat. Biasanya dimainkan oleh dua orang anak laki-laki atau laki-laki muda. Untuk melakukan ini, seseorang meletakkan kaki kanannya ke belakang dan menjejakkannya dengan kuat ke tanah (ada yang tidak menopang kakinya agar rasa sakit akibat pukulannya berkurang). Pihak lawan berdiri sekitar satu meter di belakangnya secara miring. Ia menyeimbangkan diri pada kaki kiri, kemudian dengan kaki kanan ia memukul betis lawan hingga kura-kura kakinya turun ke betis. Kadang-kadang dua anak laki-laki menyatukan kaki kanan mereka di samping satu sama lain untuk melakukan pukulan bersama-sama.

Setelah pukulan mendarat, keduanya berpindah tempat dan orang yang baru saja

Menendang betis: dalam posisi menerima dan melancarkan pukulan.





memberikan pukulan harus menawarkan betisnya untuk mendapatkan pukulan tersebut. Dengan cara demikian mereka bergantian saling memberikan pukulan hingga salah satu pihak menyerah karena tidak sanggup lagi menahan rasa sakit.

Pukulan tidak selalu dilakukan dengan kaki menempel pada betis lawan; terkadang seseorang melakukan ini dengan tinju. Ini disebut *motimboyu* (*motimbuu*), “memukul dengan kepalan tangan,” atau *motimpalu*, “memukulnya.” Di Onda'e pemain mengepalkan ramuan di tangannya untuk membuatnya keras dan kuat. Terkadang untuk melakukan hal ini, penyerang menempatkan dirinya di atas tunggul pohon untuk membuat pukulannya mendarat dengan kekuatan yang lebih besar.

Kadang-kadang tendangan betis dilakukan sebagai cara untuk mengukur kekuatan satu sama lain ketika orang-orang dari suku yang berbeda saling bertemu. Demikianlah sebuah tradisi menceritakan tentang *Tabalumore*, seorang nenek moyang Toraja Poso yang terkenal yang pernah pergi ke Napu bersama 30 orang pendampingnya. Sesampainya di sana, dia tinggal di kuil di Lamba. Masyarakat To Napu berkumpul dan memutuskan untuk menguji kekuatan tamu mereka. Mereka mencapai kesepakatan dengan pihak asing bahwa jika pihak asing dikalahkan, orang-orang To Napoe akan membunuh mereka. Pertama-tama To Napu mengeluarkan undangan untuk menendang betis untuk melihat siapa yang bisa bertahan lebih lama. *Tabalumore* mengalami demam sehingga tidak dapat mengikuti kompetisi namun ketika ia melihat rekan-

Atas: Menendang betis: pukulan dilakukan dengan satu kaki.
 Tengah: Menendang betis: pukulan dengan kaki telah jatuh.
 Bawah: Menendang betis: pukulan dilakukan dengan kepalan tangan.

rekannya dipukuli satu per satu, ia bangkit dan menendang kaki lawan Napu-nya dengan sekuat tenaga hingga patah.

Dalam cerita binatang, kera hantu (*Tarsius, nggasi*) mengikuti perlombaan menendang betis dengan seekor rusa. Yang pertama menang karena ia meletakkan kakinya di sebelah daun radikal sebuah pohon besar. Ketika rusa hendak memukul betisnya, kakinya patah karena terbentur daun radikal.

Apapun cara memainkannya, menendang betis adalah permainan yang kejam. Orang yang memukul melakukannya untuk membuat orang lain menyerah dengan menyebabkan dia kesakitan sebanyak mungkin. Telah terjadi lebih dari sekali orang mengalami patah kaki dalam permainan ini dan menjadi lumpuh sejak saat itu; yang lain menderita abses dan dislokasi karenanya.

Menendang betis tidak terikat pada waktu tertentu. Di mana pun banyak orang berkumpul karena satu dan lain hal, anak laki-laki dan remaja putra dengan cepat saling menantang untuk menendang betis. Para penonton berdiri dalam barisan ketat di sekeliling para pemain dan mengikuti kejadian tersebut dengan penuh perhatian. Khususnya anak perempuan dengan jelas menunjukkan persetujuan mereka dan hal ini menginspirasi para pejuang dan memberi mereka kekuatan untuk melanjutkan dan menelan rasa sakit. Orang-orang yang lebih tua memastikan bahwa tidak ada perkelahian yang terjadi; mereka kemudian segera berada di sana untuk memisahkan pihak yang berselisih.

Meski menendang anak sapi tidak terikat pada waktu tertentu namun jelas ada kaitannya dengan pertanian. Pada saat pesta tanam dan panen, menendang betis adalah suatu keharusan. Di akhir acara makan tanam, yang lebih muda dipacu untuk memainkan permainan ini (XVII, 37). Alasan yang diberikan untuk hal ini biasanya adalah: “karena para roh senang

melihatnya dilakukan pada kesempatan ini.”

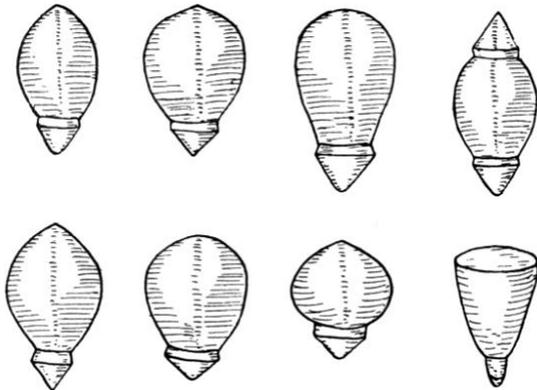
11. Memutar gasing. Gasing (*ganci*) dan tali bagian atas.

Memutar gasing tidak diragukan lagi merupakan permainan paling populer di kalangan masyarakat Toraja yang berbahasa Bare'e (lih. Alb. C. [Kruyt, “De tol in den Indischen Archipel” 1932](#)). Tidak hanya anak-anak dan remaja yang memainkan permainan ini tetapi juga terlihat orang-orang tua memainkannya dengan penuh semangat; dan ketika mereka dibatasi untuk menonton, mereka sepenuhnya masuk ke dalam semangat permainan; mereka berteriak kegirangan atas sebuah kemenangan, sebuah kesalahan menimbulkan tangisan penyesalan dari mereka. Bagian atas jari dibuat secara eksklusif dari biji pohon ek *ipoli* (*Quercus Celebica*): sebatang tongkat kecil ditusukkan ke dalam biji pohon ek, lalu diputar di antara jari-jari. Hanya anak-anak kecil yang menghibur diri dengan gasing jari (IV, 7).

Gasing pasak (*ganci*), yang digunakan untuk memainkan permainan gasing biasanya terbuat dari kayu eboni (*toe*); dan kadang-kadang dari kayu *lewu*, *mesili*, *timora*, *sawajane* (sejenis pohon berdaun jarum), *malapare*, *babuno* (*lansat*), *lenturu*, *simpuju*, *jora ncilo* (kayu inti pohon damar).

Gasingnya mempunyai bentuk dasar yang sama, namun ada pula yang lebih ramping dibandingkan yang lain. Oleh karena itu dibedakan menjadi tiga jenis: *ganci lanjo* (*g. nanjo* atau *g. nanggo*), atasan ramping yang bagian bawahnya berputar lebih panjang dibandingkan atasan lainnya; *ganci wungkaeo*, atasan sehari-hari atau biasa; dan *ganci buru*, atasannya pendek dan tebal. Atasan yang ramping rata-rata berukuran tujuh sentimeter sedangkan atasan yang pendek dan tebal biasanya hanya sedikit lebih tinggi daripada lebar-

nya. Salah satu *ganci* (No. 8) berbentuk kerucut dengan permukaan atas agak melengkung. Biasa disebut *ganci gola*, “gasing gula”, karena permukaan atasnya melengkung sedikit seperti potongan gula merah yang terbuat dari sari aren.



Kebanyakan suku juga mempunyai gasing yang kedua bagiannya sama (No. 4). Atasan ini tidak digunakan untuk bermain tetapi berperan di dunia roh. Atasan seperti itu dipersembahkan kepada Torio-rio, roh hutan yang menggembalakan babi hutan; oleh karena itu gasing ini diberi nama *ganci ntorio-rio* (XVII, 39). Banyak gasing yang mempunyai paku atau jarum pada ujungnya sebagai pasak (*buluti*).

Gasing tembaga hanya berperan dalam cerita rakyat. Untuk kisah-kisah ini kita bisa merujuk ke Tor. III, hal. 33 dan 434. Dalam kisah-kisah ini disebutkan tentang dua bersaudara, Moganci-ganci, “yang selalu berputar-putar gasing”. Orang tua mereka menjadi marah kepada mereka karena hasrat mereka untuk bermain-main dan oleh karena itu anak laki-laki tersebut meninggalkan ayah dan ibu mereka dan mengembara, dalam perjalanan itulah mereka mendapatkan berbagai macam pengalaman.

Tali gasing dipilin dari kulit pohon bagian dalam berbagai pohon: *suka* (*Gnetum gnemon*), *mambu*, *ambo* (*Broussonetia papyrifera*), *bono* dan *lui* (spesies *Ficus*). Kabelnya lebih tebal di satu ujung dibandingkan ujung lainnya. Ujung

yang tebal diikatkan pada jari telunjuk dan jari tengah. Jika talinya terlalu panjang untuk gasingnya maka sebagian talinya melingkari pergelangan tangan. Kemudian tali pusat dililitkan pada jari-jari tangan kanan yang terulur dan dari sana ke atas. Sambil memutarnya banyak yang memegang gasing dengan ujung menghadap ke atas lalu memutarnya dari kanan ke kiri.

Bagian atas yang dililitkan dipegang dengan jari tangan (ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah). Dalam pengaturannya (*toro*) lengan kanan tidak diangkat; bagian atasnya dilempar dan talinya ditarik ke bawah dengan lengan (gerakan lengan ini disebut *metancoe*). Jika seseorang melempar (*mobalo*) gasingnya ke atas gasing orang lain maka lengan yang ada gasingnya diangkat ke atas dan mainan tersebut dilempar miring dari kanan ke kiri, sedangkan talinya ditarik kembali searah dengan arah lengan tersebut saat melempar. Dalam pengaturannya, gasing biasanya dijepit di antara jari; untuk lemparan diambil dengan seluruh tangan.

12. Saatnya memutar gasing.

Waktu yang diperlukan seseorang untuk memutar gasing tidaklah sama di semua tempat. Di antara suku-suku utara, ada yang mulai memutar gasing segera setelah pemotongan padi dimulai dan ada yang menghentikannya setelah panen berakhir; ini adalah jangka waktu sekitar dua bulan. Di Onda'e sudah dimulai setelah upacara *mompekaa* (XVII, 46), ketika telinga sudah keluar, dan berhenti pada saat *moloresi* (XVII, 83), ketika larangan makanan yang berlaku pada saat panen telah dicabut. Pada Pu'u-mboto permainan gasing dimulai dari akhir masa panen sampai dengan siapnya lahan baru.

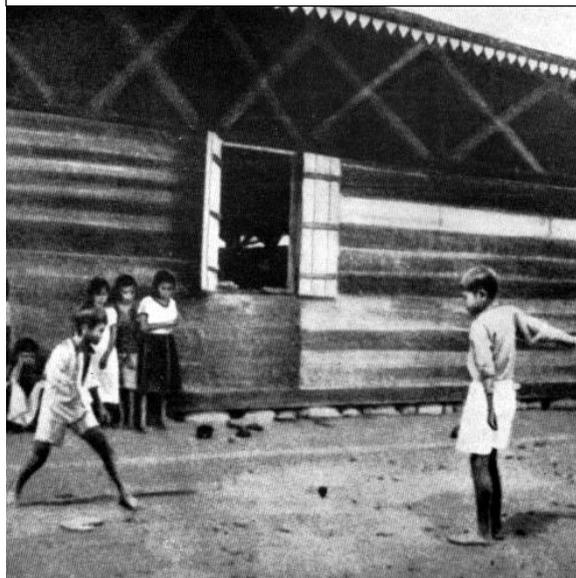
Pada zaman dahulu, umumnya ada keyakinan bahwa panen padi akan gagal jika gasing

diputar di luar waktu yang ditentukan. Meskipun orang-orang tidak lagi mempercayai hal ini saat ini mereka tetap berpegang pada waktu yang telah ditetapkan.

13. Aturan mainnya.

Cara paling sederhana yang dilakukan orang untuk bermain gasing yang disebut *mompateali* adalah seseorang memasang gasingnya dan orang lain mencoba menjatuhkannya dengan gasingnya. Biasanya hal ini tidak berhasil tetapi jika lemparannya akan dihitung maka gasing penyerang harus terus berputar (*mombeula*) setelah tumbukan. Kemudian kita harus menunggu untuk melihat yang mana dari dua gasing yang mati terakhir. Jika hal ini terjadi pada gasing orang yang melempar maka dia boleh melempar lagi dan dia boleh terus melakukannya sampai dia meleset atau tidak hidup lebih lama dari orang yang satunya. Oleh karena itu para pemain berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga agar gasingnya tetap berputar selama mungkin dengan cara meniup dan menyapu semua debu dan kotoran

Sepasang gasing: seorang anak laki-laki telah menyiapkan gasingnya, yang lain sedang membidiknya.



disekitarnya dan dengan memukul gasingnya dengan tali atas atau dengan penutup kepala. Jika kedua gasing mati secara bersamaan (*sioli, sipoli*) maka harus diputuskan melalui tes tersendiri siapa yang menang. Terkadang seorang pemain mengambil gasingnya sebelum berhenti berputar; ini disebut *sioli ncoko*, “kedua belah pihak bahkan melalui pengambilan.”

Permainan untuk dua orang ini juga dapat dimainkan oleh empat, enam dan seterusnya. Anak laki-laki kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yang satu memasang gasingnya (*toro*) dan yang lainnya melempar yang ada di dalamnya. Misalkan A, B, dan C milik satu pihak, dan D, E, dan F milik pihak lainnya. Tiga pemain terakhir memasang gasingnya dan yang pertama melempar gasingnya: A di D, B di E, dan C di F. Jika mereka semua memukul dan gasingnya terus berputar lebih lama maka tidak ada perubahan pada posisi para pemain dan D, E, dan F harus memasang gasingnya lagi. Namun sekarang yang terjadi adalah A dan B memukul dan C meleset dari lawannya. Kemudian B harus melempar lagi ke F; jika dia memukulnya dan gasingnya berputar lebih lama maka pihaknya menang dan tidak ada yang berubah. Namun jika B meleset maka A masih boleh melempar ke F demi menyelamatkan kehormatan pihaknya; tetapi jika dia juga meleset maka perannya terbalik: A, B, dan C memasang gasingnya dan D, E, dan F melemparkannya. Jika sekarang hanya A yang mengenai lawannya maka ia juga harus memukul E dan F secara berturut-turut jika pihaknya ingin terus melempar. Jika dia melewatkan salah satu dari keduanya maka perannya diubah.

Permainan gabungan yang disebutkan di atas diselingi dengan *mounda*, “ditempatkan di tempat yang berbeda.” Kelompok yang satu kemudian meletakkan gasing-gasingnya secara

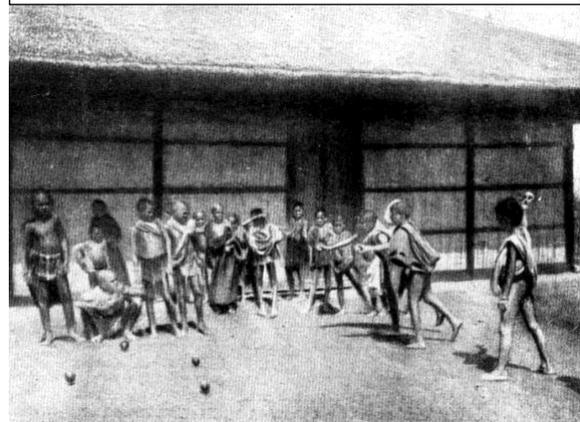
berjajar dan dibidik dari jarak jauh oleh kelompok yang lain; untuk ini gasingnya tidak perlu diputar. Jika hanya salah satu dari mereka yang mencapai gasing secara berurutan maka kehormatan seluruh pihak telah terselamatkan. Jika ia menang maka yang kalah harus memasang gasingnya, lalu yang lain, dari jarak yang sangat dekat dan dengan sekuat tenaga, melemparkan gasingnya yang belum dililitkan ke gasing yang berputar dengan tujuan menjatuhkan mereka. Hanya satu dari mereka yang perlu berhasil dalam hal ini agar seluruh partai menang. Hal ini kemudian menentukan, dalam pengulangan permainan sebelumnya, siapa yang akan memasang gasing dan siapa yang akan melemparnya.

Dalam permainan keempat, jumlah pemain genap tidak diperlukan. Para peserta menyiapkan gasingnya secara bersamaan. Menurut urutan keluarnya gasing, anak laki-laki menerima nomor, katakanlah, dari 1 sampai 5. Orang yang gasingnya keluar terlebih dahulu, yaitu 1, memasang gasingnya, 2 melemparnya; jika dia memukul maka 2 menyiapkan atasannya untuk dilempar oleh 3; jika dia juga memukul maka 3 memasang atasannya untuk 4 dan terakhir 4 untuk 5. Jika salah satu pelempar meleset, misalnya 2, maka 1 menjadi No. 2, dan dia memasang gasingnya untuk 3; jika 3 juga meleset maka 2 menjadi No. 3 dan menyiapkan gasingnya untuk 4. Dengan cara ini, orang yang pertama 1 bisa menjadi 5 dalam satu putaran. Misal 1 naik ke 3 dan memasang gasingnya menjadi 4, setelah itu dipukul 4 maka dia tetap 3. Yang semula 2 dan 3 sementara itu menjadi 1 dan 2. Dalam permainan ini semua yang penting adalah mencapai gasing dari yang lain; tidak ada perhatian yang diberikan pada gasing mana yang terus berputar lebih lama setelah tumbukan.

Permainan kelima di antara suku Toraja yang berbahasa Bare'e diberi nama *monggua*.

Pihak yang satu memasang gasingnya dan pihak yang lain melemparkan gasing miliknya ke arah lawan dengan jarak sekitar tiga meter. Jika salah satu memukul lawannya maka seluruh pihak menang. Pihak yang kalah harus kembali menyiapkan puncaknya namun pihak pemenang sekarang harus mundur satu lompatan lebih jauh dari titik awal pertama mereka sebelum dapat membidik lagi. Jika salah satu dari mereka kembali memukul gasing pihak lawan maka mereka kembali menarik lompatan lebih jauh dari gasing. Hal ini kemudian harus diulangi sekali lagi agar pihak yang menang mengincar lawannya dari empat lini yang berbeda. Jika berhasil sampai akhir maka pemenang akhirnya menumpukkan gasingnya di titik awal terakhir dan yang kalah harus melemparkannya dari tempat mereka memasang gasingnya. Jika salah satu dari mereka mengenai tumpukan maka mereka menjadi penyerang dengan pemahaman bahwa mereka mulai membidik dari jarak terjauh dan setiap kali melompat lebih dekat. Jika mereka semua gagal dalam tumpukan maka yang sebelumnya tetap menjadi penyerang, pertama dari jarak terjauh, tetapi melompat lebih dekat setelah setiap lemparan. Jika semua pelempar meleset dalam satu putaran maka peran diubah dan pelempar harus memasang gasingnya, lalu

Anak-anak bermain dengan gasingnya secara kerja tim.



pelempar lainnya membidik, mula-mula lagi dari jarak tiga meter dan kemudian lebih jauh lagi. Dari lompatan yang dilakukan para pemain ada yang mengucapkan *poepusi*, sebuah kata yang ada di Ampana berarti “selesai, selesai,” tetapi ada di Bahasa Bare’e hanya sebagai istilah yang berhubungan dengan gasing yang berputar. Seorang anak laki-laki yang tidak mampu melompat dengan baik di kemudian hari berisiko terkena podagra (*kule*), kata mereka.

Dalam permainan ini orang mencatat jumlah poin yang diperoleh masing-masing pihak. Setiap kali salah satu pihak menang, sebuah simpul dibuat pada sebuah tali; ujung tali yang satu memberikan simpul pada pihak yang satu, ujung yang lain memegang simpul pada pihak lawan. Atau mereka menggunakan cabang pakis untuk ini yang setiap kali daunnya dijepit; ke kanan untuk satu pihak, ke kiri untuk pihak lainnya. Penghitungan poin yang diperoleh ini disebut *bandoni* di Pu'u-mboto.

Jika terjadi pertengkaran antar pemain maka pimpinan harus memutuskan siapa yang benar. Apabila penyerang menyatakan bahwa gasingnya mengenai orang lain dan pihak yang diserang menyangkal hal tersebut maka penyerang tersebut harus melemparkan gasingnya dalam jarak yang sangat jauh ke arah alat permainan lawannya yang diletakkan di tanah. Jika dia berhasil maka dia benar; jika dia meleset dia salah. Atau orang pertama memasang gasingnya yang kemudian dilempar oleh orang kedua dengan dekatnya, setelah dia hanya melilitkan tali pada atasannya satu kali saja. Jika ia berhasil menjatuhkan gasing, atau jika setelah tumbukan ia terus berputar lebih lama dibandingkan gasing lainnya, meskipun momentum yang diberikan padanya kecil maka ia benar.

Jika seseorang tidak dapat menemukan gasingnya di rerumputan maka salah satu dari anak laki-laki tersebut berkata kepada gasing-

nya: “Carilah temanmu.” Kemudian dia memasangkannya dan ketika gasingnya telah berhenti, orang-orang melihat ke arah yang ditunjuk oleh ujung yang memutarnya. Mereka pun meminta bantuan cicak.

14. Perkelahian palsu.

Dahulu kala, perkelahian palsu (*momose*) sering diadakan, terutama pada saat pesta kematian. Hal itu kemudian dilakukan sebagai semacam hiburan, guna memberikan hiburan bagi para tamu dan mendapatkan pujian bagi diri sendiri dari banyak penonton. Kedua petarung itu berdiri berhadapan; biasanya mereka hanya dipersenjatai dengan perisai, sedangkan mereka mengayunkan lengan kanan seolah-olah sedang mengepalkan pedang di tangan. Mereka saling mendekat dengan beberapa lompatan sambil membuat perisainya bergetar. Mata mereka berkedip ketika mereka mengukur jarak yang memisahkan mereka satu sama lain dan yang semakin mengecil. Dengan beberapa langkah cepat mereka mundur hanya untuk kembali berdiri berhadapan dengan satu lompatan, mengayun dengan satu kaki dan mengangkat kaki lainnya ke belakang. Setiap otot bergetar. Sekarang melihat sekali ke kiri, lalu lagi ke kanan, masing-masing dari mereka kini mencoba menyingkir lalu mendekat. Jika salah satu berhasil menyentuh yang lain dengan tangannya, teriakan persetujuan pun terdengar dari penonton. Dan begitulah seterusnya hingga mereka menjadi lelah dan mengakhiri pertarungan palsu tersebut.

Kadang-kadang seorang pria memberikan presentasi tentang pertarungan palsu dengan musuh khayalan. Pertunjukan seperti itu tidak pernah berlangsung lama, karena petarung, yang merasa perhatian semua orang tertuju pada dirinya sendiri, segera menjadi malu dan menghentikan permainan.

Bibliografi:

- E. C. Abendanon , [Geologische en geografische doorkruisingen van Midden-Celebes](#), Vol. I. E. J. Brill, Leiden, 1915.
- Dr. N. Adriani, Verzamelde Geschriften. 3 vols. De erven F. Bohn, N. V., Haarlem, 1932.
- Dr. N. Adriani , [Posso. Onze zendingsvelden , II](#). Zendingstudieraad. Den Hague, 1919.
- Dr. N. Adriani , [Adatrechtbundel, XXV](#), 1926, pp. 275-333.
- Dr. N. Adriani , [Bare'e-verhalen. Vol. II](#). Den Hague, Martinus Nijhoff, 1933.
- Dr. N. Adriani , “Etude sur la littérature des To Raja.” [Tijdschrift v. h. Bataviaasch Genootschap](#), Vol. XL, 1898.
- Dr. N. Adriani and Alb. C. Kruyt , “[De bereiding van boomschors tot kleedingstof](#).” Intern. Archiv f. Ethnographie, Vols. XIV and XVI.
- Dr. N. Adriani and Alb. C. Kruyt , [De bare'e sprekende Torajas van Midden-Celebes](#). Vol. III. Batavia, Landsdrukkerij, 1914.
- P. A. Gallas , “[Bijdrage tot de kennis van het landschap Posso](#).” T. K. Ned. Aardr. Gen., 2nd series, Vol. 17.
- G. W. W. C. Baron van Hoevell , “[Tojo, Posso, Saoesoe](#).” Tijdschr. Bat. Gen., XXXV, 1893.
- Alb. C. Kruyt , “Measa, een bijdrage tot het dynamisme der Bare'e sprekende Torajas en enkele omwonende volken.” [Vol. 74, p. 233](#); [Vol. 75, p. 36](#); [Vol. 76, p. 1](#). Bijdragen K. I.
- Alb. C. Kruyt , “[De To Loinang on den Oostarm van Celebes](#) .” Bijdragen, Vol. 86, p. 327.
- Alb. C. Kruyt , “[Het schommelen in den Indischen Archipel](#).” Bijdragen K. I., Vol. 97.
- Alb. C. Kruyt , “[De To Wana op Oost-Celebes](#).” T. Bat. Gen., Vol. 70, 1930, p. 397.
- Alb. C. Kruyt , “[Het hondenoffer in Midden-Celebes](#).” T. Bat. Gen., Vol. 71, 1931.
- Alb. C. Kruyt , “[De tol in den Indischen Archipel](#).” T. Bat. Gen., Vol. 72, 1932, p. 415.
- Alb. C. Kruyt , “[Lapjesgeld op Celebes](#).” T. Bat. Gen., Vol. 73, 1933.
- Alb. C. Kruyt , “[De beteekenis van den Zonnehoed bij de Oost-torajas](#).” T. Bat. Gen., Vol. 74, 1934.
- Alb. C. Kruyt , “[Het hondenoffer in Midden-Celebes](#).” T. Bat. Gen., Vol. 71, 1931.
- Alb. C. Kruyt , “De fluit in Indonesie.” T. Bat. Gen., Vol. 78, 1938.
- Alb. C. Kruyt , “[Volksverhalen van de Oost-torajas op Midden-Celebes](#).” T. Bat. Gen., Vol. 80, 1940.
- Alb. C. Kruyt , “De Hoofden in Midden-Celebes onder het N. I. Gouvt.” Koloniaal Tijdschrift, Vol. 13, 1924, p. 23.
- Alb. C. Kruyt , “[De Buffel, Die een Meisje ter wereld bracht, een verhaal van de Oost-Toradja](#).” Mensch en Maatschappij, Vol. 16, 1940.

- Alb. C. Kruyt , “[De Rijstgodin op Midden-Celebes en de Maangodin.](#)” Mensch en Maatschappij, Vol. 11, 1935.
- Alb. C. Kruyt , “[De oorsprong van de priestertaal in Posso.](#)” Versl. e. Meded. der Kon. Academie v. Wetenschappen, Vol. 76, 1935.
- Alb. C. Kruyt , “De geboorte van de nieuwe maan, volgens de verhalen der Torajas van Celebes .” Cultureel Indie, Vol. 1, 1939, pp. 80, 118, 144.
- Alb. C. Kruyt , Van Heiden tot Christen, Zendingsbureau, Oegstgeest, 1925, in Mededeelingen v. w. het Ned. Zend. Gen., Vol. 40.
- Alb. C. Kruyt and J. Kruyt , “[Een reis onder de Torajas van Sa’dan en Mamasa \(Celebes\).](#)” T. K. Ned. Aardrijkskundig Gen., 2nd series, Vol. 39, 1922.
- J. Kruyt , “[De Moriers van Tinompo.](#)” Bijdragen K. I., Vol. 80, 1924.
- J. Kruyt , “[Iets over de geestesstructuur der Inheemschen van Midden-Celebes.](#)” Ned. Tijdschrift v. Psychologie, Vol. V, 1937.
- Dr. B. F. Matthes , Bijdragen tot de Ethnologie van Zuid-Celebes. The Hague, 1875.
- J. G. F. Riedel , “[De Topantunuasu of oorspronkelijke volksstammen van Centraal-Celebes.](#)” Bijdragen K. I., 5, I, 1886.
- Dr. P. and Dr. F. Sarasin , [Reisen in Celebes.](#) Vol. I. Wiesbaden, 1905.
- Dr. P. and Dr. F. Sarasin , [Ethnographische Atlas.](#)
- H. Tillema , Zonder Tropen geen Europa.