

Pemaknaan Permainan Rakyat Pada Ritual Kematian *Rambu Solo'* Di Kampung Adat Ke'Te' Kesu' Kabupaten Toraja Utara Provinsi Sulawesi Selatan

Iip Sarip Hidayana, Rufus Goang Swaradesy
Program Studi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
No. Hp 081221004455, E-mail: Jalan Buah Batu no 212, Kota Bandung

ABSTRACT

Indigenous peoples are one of the community groups that are still strong in maintaining the traditional value system in various aspects of life. Indigenous peoples have a peculiarity of cultural values. One of these peculiarities can be found in the indigenous peoples of Kete'Kesu' North Toraja in the diversity of traditional games. The traditional game was born from the ritual ceremony of indigenous peoples as an effort to cultivate character for the community. The Purpose of this research is to describe the traditional games of Ke'te' Kesu' and their characters values. This research is qualitatively descriptive. Data collection by direct observation to the field and conducting interviews of indigenous leaders and members of the Kete'Kesu' community. The data obtained was then analyzed using Bronislaw Malinowski's functionalism theory paradigm. The results are there are several traditional games in Ke'te' Kesu' namely Kalungkung tedong, Mapasilaga tedong, Ma'Timba, Palok', and Pali'. The meaning of the values of traditional games in Ke'te' Kesu' can be used to strengthen the characters of the society.

Keywords: *Indigenous People, Traditional Games Of Kete'Kesu', Malinowski Functionalism Theory.*

ABSTRAK

Masyarakat adat merupakan salah satu kelompok masyarakat yang masih kuat menjaga sistem nilai tradisional dalam berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut menjadikan masyarakat adat memiliki kekhasan nilai –nilai budaya. Salah satu kekhasan tersebut dapat ditemukan di masyarakat adat Kete'Kesu' Toraja Utara dalam keragaman permainan rakyat. Permainan rakyat lahir dari upacara ritual masyarakat adat sebagai upaya penanaman karakter bagi masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menginventarisasi permainan rakyat yang ada di masyarakat adat Kete' Kesu' untuk selanjutnya dicari makna nilai yang terkandung dalam permainan rakyat tersebut. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lapangan dan melakukan wawancara tokoh adat dan anggota masyarakat Kete'Kesu'. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan paradigma teori fungsionalisme Bronislaw Malinowski. Hasil dari penelitian ini ditemukan adanya sejumlah permainan rakyat di Kete' Kesu' yakni Kalungkung tedong, Mapasilaga tedong, Ma'Timba, Palok', dan Pali'. Adapun makna dari permainan rakyat yang ada di masyarakat adat Ke'te' Kesu' tersebut dapat digunakan untuk penguatan nilai-nilai karakter di masyarakat.

Kata Kunci: Masyarakat Adat, Permainan Rakyat Kete'Kesu', Teori Fungsionalisme Malinoswki

PENDAHULUAN

Masyarakat Toraja dikenal sebagai salah satu masyarakat yang kental dengan sistem kekerabatan serta sangat kokoh dalam memegang adat dan kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang. Sebelum masyarakat Toraja mengenal agama Kristen, Islam, dan Hindu Toraja (*Alukta*), masyarakat adat Toraja memiliki kepercayaan lama yang disebut *Aluk Todolo*, yaitu agama para leluhur Toraja. Kepercayaan ini masih dianut oleh sebagian masyarakat Toraja saat ini yang meskipun sudah menjadi penganut Agama Kristen, Islam, dan Hindu, namun masih mengikatkan dirinya dengan paham-paham tradisional suku Toraja (Ismail, 2019).

Salam (2017) menjelaskan bahwa *Aluk todolo* dikirim oleh pencipta (Puang Matua) ke manusia pertama yang bernama Datu La Ukku yang hidup di langit. Datu La Ukku ini akan menurunkan keturunan bernama Pong Mula Tau yang menjadi manusia pertama di bumi untuk menyebarkan *Aluk todolo* ini. Dengan kata lain, *Aluk* dimulai dari langit (alam atas) di kalangan dewa-dewa lalu turun ke dalam kehidupan orang Toraja. Sistem kepercayaan tradisional masyarakat Toraja sampai saat ini masih dipegang kuat oleh kebanyakan orang Toraja. Kokohnya pemahaman religi masyarakat Toraja, melahirkan laku adat dan budaya yang terkait dengan pemahaman teologinya. Dari banyaknya keragaman budaya yang ada di Toraja, penulis menelusuri bentuk-bentuk permainan tradisional yang terkait dalam rangkaian upacara kematian *Rambu Solo'* dan upacara syukuran lainnya pada masyarakat Kete' Kesu' Bonoran

Kecamatan Kesu' Toraja.

Ritual kematian *Rambu Solo'*, merupakan upacara kematian suku Toraja yang bertujuan untuk menghormati dan menghantarkan arwah orang yang meninggal menuju alam roh, yaitu kembali kepada keabadian bersama para leluhur mereka di tempat peristirahatan terakhir yang di sebut Puya. Dalam Bahasa Toraja, *Rambu* berarti asap dan *Solo'* berarti turun. *Rambu Solo'* merupakan salah satu ritual yang melengkapi siklus hidup masyarakat adat di Toraja. Rangkaian upacara dilaksanakan selama beberapa hari dengan puncak ritual dilaksanakan saat matahari mulai condong ke Barat dan biasanya membutuhkan waktu sekitar 2 atau 3 hari. Ritual dilakukan di atas tebing di ketinggian bukit batu, karena menurut kepercayaan *Aluk todolo*, semakin tinggi tempat jenazah diletakkan, maka semakin cepat pula rohnya sampai di Puya. Meskipun masyarakat Toraja telah menganut agama Kristen, Islam dan Hindu, aktivitas ritual *Aluk Todolo* sebagai warisan leluhur tetap dilaksanakan secara turun-temurun. Beberapa ritual yang terkait *Aluk Todolo*, di antaranya upacara *Rambu Solo'*, *Rambu Tuka'*, *Mangrara Banua*, dan ritual lainnya. Dalam pelaksanaan ritual tersebut senantiasa dilaksanakan persembahan hewan kurban berupa kerbau, babi, dan ayam yang disembelih sebagai perlengkapan penyelenggaraan upacara. Memahami pengertian "hidup" dalam kepercayaan tradisional Toraja, tidak berakhir pada putusnya nyawa seseorang. Seseorang yang dianggap putus nyawanya masih dianggap hidup, sampai pada acara tertentu dalam upacara pemakaman, yakni acara

Ma'popennulu sau'. Sebelum sampai pada acara ini, mendiang masih dianggap hidup. Oleh karena itu, hidup di dunia ini diusahakan supaya harmonis dengan sesama, lingkungan, hubungan dengan arwah leluhur dan bahkan berada dalam hubungan harmonis dengan Puang Matua.

Salah satu hal yang penting dalam hidup, menurut keyakinan tradisional masyarakat Toraja adalah pelaksanaan upacara setelah kematian yang sangat penting karena keselamatan seseorang ditentukan oleh sempurna atau tidaknya rangkaian upacara kematian yang dilaksanakan oleh keluarga yang telah meninggal dunia. Kekhidmatan dan kemeriahan yang terjadi pada upacara kematian, dan persembahan hewan-hewan yang dipotong, semuanya dipercaya akan mengantarkan arwah yang mati dalam memasuki dunia atas dan akan menentukan kedudukan arwah di *Puya*. *Puya* itu dimaksudkan sebagai tempat sementara bagi jiwa manusia keluar dari jasadnya, untuk selanjutnya menuju ke asal-muasal nenek moyang manusia, yakni langit.

Dalam kepercayaan *Aluk Todolo*, keselamatan berkaitan dengan apa yang disebut Membali Puang, artinya setelah jenazah seseorang dimasukkan ke dalam liang kubur, maka jiwa manusia akan beralih menuju *Puya*. *Puya* hanyalah terminal sementara bagi jiwa, karena selanjutnya jiwa menuju ke tempat para arwah nenek moyang manusia, yakni di langit tempat Puang Matua dan dewata lain bersemayam. Keluarnya jiwa seseorang dari *puya* ini, tidak ditentukan oleh jiwa yang meninggal, melainkan ditentukan

oleh keluarga mendiang yang masih hidup di dunia nyata ini. Dapat dikatakan bahwa dalam sistem kepercayaan ini kesempurnaan perjalanan orang yang meninggal menuju tempat leluhur bersemayam ditentukan oleh media persembahan berupa hewan-hewan yang menjadi syarat korban dalam ritual persembahan dari keluarga mendiang yang masih hidup. Oleh karenanya jumlah dan kualitas hewan korban baik kerbau maupun babi menjadi representasi ikhtiar terbaik dari keluarga yang berduka.

Begitu pentingnya hewan korban terutama kerbau dalam berbagai kebutuhan ritual, hewan ini memiliki posisi strategis dalam perspektif kebudayaan masyarakat Toraja. Hasil wawancara dengan ketua adat Ke'te' Kesu, Layuk Sarungalo menuturkan bahwa untuk mendekati makna budaya, kerbau sangat penting bagi anak-anak generasi penerus di masyarakat adat Ke'te' Kesu'. Tetua adat menanamkan makna nilai budaya tersebut melalui permainan rakyat Kalungkung Tedong dan Mapasilaga Tedong. Kalungkung Tedong merupakan permainan rakyat tradisional di masyarakat Ke'te' Kesu' yang menggunakan media bagian ujung kaki kerbau (*Tedong*) sebagai bahan utama permainannya, sedangkan Mapasilaga Tedong merupakan adu ketangkasan kerbau yang dikomandoi oleh anak remaja sebagai juru adu kerbau.

Dalam aspek penanaman nilai kesadaran ekologis akan pentingnya tanaman-tanaman tertentu, seperti bambu, kayu tertentu dan pohon-pohon yang dipergunakan masyarakat adat dalam pengobatan atau ramuan,

beberapa permainan di antaranya *Ma'Timba*, *Palok* dan *Pali'* dijadikan media penanda pentingnya tanaman-tanaman tersebut. Sehingga dalam konteks pewarisan budaya, permainan tradisional tersebut menjadi upaya yang paling mudah dan tidak terasa masuk sejak dini di relung anak-anak dan generasi penerus di Toraja.

Terkait dengan hal tersebut, berbagai aktivitas yang dilakukan masyarakat adat beserta ruang-ruang yang hadir turut membentuk jenis permainan yang hidup pada masyarakat adat tersebut. Aktivitas upacara ritual, bertani, dan mengisi waktu luang dapat memantik bentuk-bentuk permainan yang mengandung sistem nilai budaya tersebut. Hal itu pula yang menjadi bagian tak terpisahkan dari konsep budaya dan sistem nilai masyarakat adat *Ke'te' Kesu'*. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggali kembali berbagai aktivitas permainan yang menjadi kekhasan kampung adat *Ke'te' Kesu'*.

Landasan Teori

Tradisi merupakan warisan dari orang terdahulu untuk dilanjutkan ke generasi selanjutnya supaya nilai-nilai yang ada dalam tradisi tersebut tidak terlupakan sepanjang masa. Dalam budaya tradisional, masa lalu sangat dihormati dan simbol-simbol yang ada sangat dihargai. Tradisi adalah cara untuk mengintegrasikan tindakan secara reflektif dengan penataan ruang dan waktu dalam komunitas. tradisi tersebut sangat menentukan perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat setempat.

Menurut Bronislaw Malinowski ada istilah yang disebut *cultural determinism* (Malinowski, 1944: 149). *Cultural determinism* adalah segala sesuatu yang terdapat di dalam masyarakat ditentukan adanya oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat tersebut. Malinowski menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai sesuatu yang *super organic* karena kebudayaan yang turun-temurun dari generasi ke generasi tetap hidup terus, walaupun orang-orang yang menjadi anggota masyarakat senantiasa silih berganti disebabkan kematian dan kelahiran. Seperti yang dicontohkan oleh Malinowski tentang orang-orang Melanesia:

"... kekuatan kebiasaan, kekaguman peraturan tradisional dan keterikatan sentimental dan keinginan untuk memuaskan opini publik (semua digabungkan untuk membuat suatu adat ditaati demi kepentingan pribadi... salah satu yang memperlakukan itu adalah Melanesia yang memebrikan rasa hormat terhadap adat suku dan tradisi seperti itu... semua aturan sukunya, sepele ataupun penting, menyenangkan atau menjengkelkan, moral atau utilitarian, diyakini dengan penuh penghormatan dan merasa wajib...dan itu dapat diistilahkan sebagai dogma otomatis" (Malinowski, 1944: 52, 64, 14).

Konsep *cultural determinism* ini menjadi dasar diperkenalkannya teori fungsionalisme Malinowski. Konsep fungsionalis Malinowski menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan salahsatu kebutuhan manusiaselainkebutuhan biologis dan psikologis. Ada tiga tingkatan yang harus terekayasa dalam kebudayaan yakni. 1) kebudayaan harus memenuhi kebutuhan biologis, seperti kebutuhan akan pangan dan prokreasi; 2) kebudayaan harus

memenuhi kebutuhan instrumental, seperti kebutuhan akan hukum dan Pendidikan; 3) kebudayaan harus memenuhi kebutuhan integratif, seperti agama dan kesenian.

Konsep fungsionalisme Malinowski tersebut diperkuat dengan tingkatan abstraksi fungsi aspek kebudayaan yang dijelaskan sebagai berikut: 1) saling keterkaitannya secara otomatis, pengaruh dan efeknya terhadap aspek lainnya; 2) konsep oleh masyarakat yang bersangkutan; 3) unsur-unsur dalam kehidupan sosial masyarakat yang terintegrasi secara fungsional; 4) esensi atau inti dari kegiatan/ aktivitas tersebut tak lain adalah berfungsi untuk pemenuhan kebutuhan dasar "biologis" manusia.

Melalui tingkatan abstraksi tersebut Malinowski bermaksud mempertegas inti dari teorinya dengan mengasumsikan bahwa segala kegiatan atau aktivitas manusia dalam unsur-unsur kebudayaan sebenarnya mempunyai maksud memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan seluruh kehidupannya.

Salah satu pengejawantahan dari unsur kebudayaan dapat terlihat dari bentuk-bentuk budaya yang ada di masyarakat salah satunya permainan rakyat. Permainan rakyat berkembang dari generasi ke generasi selanjutnya melalui warisan lisan (Rusyana, 1981). Cerita lisan sebagai bagian dari folklor merupakan persediaan cerita yang telah lama hidup dalam tradisi suatu masyarakat.

Folklor adalah kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun baik dalam wujud lisan, maupun berwujud contoh

yang disertai dengan gerak isyarat. Folklor memiliki ciri-ciri khusus (Danandjaja, 2002) antara lain:

1. Penyebaran dan pewarisan antara generasi bersifat lisan
2. Folklor bersifat tradisional yang berarti bahwa penyebarannya relatif tetap dan biasanya secara kolektif dalam waktu sedikitnya dua generasi.
3. Folklor dalam wujud bervariasi, dan mudah mengalami perubahan. Perubahan hanya pada bagian luarnya saja sedangkan dasarnya tetap bertahan.
4. Folklor bersifat anonim (penciptanya sudah tidak diketahui lagi)
5. Folklor biasanya memiliki rumus atau pola tertentu
6. Folklor mempunyai kegunaan yang bersifat kolektif (manfaat bisa dirasakan Bersama)
7. Folklor menjadi milik bersama
8. Folklor biasanya bersifat polos dan lugu.

Dengan demikian, folklor sebagai bagian dari kebudayaan dapat bermacam-macam bentuk seperti ujaran rakyat, ungkapan tradisional (teka-teki, peribahasa, cerita baik berbentuk mitos, legenda, dongeng), nyanyian rakyat, teater rakyat, arsitektur rakyat, kepercayaan rakyat, hingga permainan rakyat.

Permainan rakyat merupakan permainan yang dimainkan secara natural tanpa bantuan orang dewasa seperti guru maupun orang tua. Anak-anak bermain begitu saja tanpa direncanakan jauh-jauh hari sebelumnya. Permainan rakyat dapat dilakukan berdasarkan gerak tubuh seperti berlari dan melompat,

atau berdasarkan keadaan “lucky” seperti contohnya bermain dadu, atau berdasarkan kemampuan berhitung atau kecekatan tangan seperti permainan menghitung atau melempar batu menuju sasaran tertentu, atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahiran. Menurut (Nurmahanani, 2017), jenis-jenis permainan rakyat dapat memberikan dampak positif antara lain: 1) mengembangkan potensi kecerdasan jamak antara lain kecerdasan linguistik, kecerdasan logika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan musik, hingga kecerdasan interpersonal; 2) mengembangkan sisi emosional anak karena anak-anak dapat melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak.

Permainan rakyat di masyarakat Ke'te' Kesu' merupakan bagian yang tak terpisahkan. Permainan rakyat menjadi salah satu media penanaman nilai-nilai budaya yang melekatkan makna nilai filosofis yang dianut oleh masyarakatnya. Konsep permainan dalam tulisan ini mengacu pada aktivitas menyenangkan yang dilakukan masyarakat sebagai cara mewariskan nilai kearifan lokal pada generasi penerusnya. Dengan demikian, aktivitas bermain itu menjadi luas cakupannya. Tidak hanya aktivitas anak-anak, tetapi juga aktivitas orang dewasa. Tidak hanya aktivitas mengisi waktu luang, tetapi juga aktivitas menyenangkan dalam kegiatan-kegiatan lain, termasuk di dalamnya dalam penyelenggaraan yang terkait dengan tradisi ritual tertentu. Sesuai teori Malinowski di atas bahwa permainan rakyat ini mencerminkan

sebuah pola kebudayaan masyarakat Ke'te' Kesu' yang apabila tidak dilestarikan akan banyak makna yang hilang.

METODE

a) Pengumpulan data

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data, berupa observasi atau pengamatan langsung ke lapangan untuk mengamati berbagai aktivitas masyarakat adat untuk menemukan bentuk-bentuk permainan tersebut serta dan mewawancarai sejumlah tokoh adat dan anggota masyarakat lainnya yang masih memertahankan dan memegang teguh adat dan nilai-nilai tradisi setempat warisan leluhurnya.

Penentuan informan penelitian dilakukan menggunakan teknik *sampling purposeful* yakni langsung tertuju kepada orang yang paham tentang topik penelitian (Creswell, 2015). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terstruktur menggunakan daftar pertanyaan terbuka. Pertanyaan berkaitan dengan upacara *Rambu Solo'*, makna upacara *Rambu Solo'*, permainan rakyat di Ke'te' Kesu', cara bermain serta makna permainannya.

b) Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini berada di wilayah adat Kete' Kesu', khususnya di kampung Bonoran, kelurahan Panta'nakan Lolo Kecamatan Kesu' Kabupaten Toraja Utara dan mengikuti rangkaian upacara *Rambu Solo'* di Desa Sa'dan Toraja.

c) Pengolahan dan Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis melalui metode triangulasi data untuk menemukan validitasnya. Selanjutnya, disusun analisis pemaknaan sistem budaya dari permainan bagi masyarakat tersebut menggunakan teori fungsionalisme Malinowski.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Situasi Sosial Budaya Masyarakat adat Ke'te' Kesu'

Pelapisan masyarakat Toraja dikenal adanya pelapisan sosial masyarakat yang disebut dengan Tana (kasta) yang berpengaruh terhadap perkembangan masyarakat dan kebudayaan di Toraja. Hal tersebut juga berlaku di masyarakat adat Ke'te' Kesu'. Pelapisan sosial membedakan masyarakat atas empat golongan masyarakat, yaitu; *Tana' Bulaan*, *Tana' Bassi*, *Tana' Karurunge* dan *Tana Kua'-Kua'*. Ke empat golongan lapisan sosial masyarakat tersebut, merupakan dasar yang dijadikan pedoman dalam berbagai aktivitas sosial budaya. Kehidupan masyarakat Toraja terutama dalam konteks interaksi sosial tercermin dalam penyelenggaraan berbagai upacara ritual. Baik dalam upacara syukuran maupun kedukaan dan juga dalam hal pengangkatan ketua dan pengurus adat (Tangdilintin, 1974).

Mata pencaharian di masyarakat kelurahan Panta'nakan Lolo kecamatan Kesu' sebagian besar berprofesi sebagai petani dan pedagang. Dengan penetapan desa adat Ke'te' Kesu' sebagai desa wisata melengkapi berbagai mata pencaharian penduduk di sekitar objek

wisata ke'te' Kesu' di antaranya berprofesi sebagai pemandu wisata, penjual souvenir, pengrajin dan pedagang kuliner.

Menurut informasi dari ketua adat Ke'te' Kesu, Layuk Sarunggalo bahwa pada mulanya Ke'te' Kesu' bernama Ke'su', namun pada abad ke 20 tepatnya pada tahun 1983 nama Ke'su' berubah menjadi Ke'te' Kesu'. Nama Ke'te' Kesu' memiliki makna tersendiri dengan keberadaannya sebagai salah satu wilayah di kabupaten Toraja Utara. Kata Ke'te' memiliki arti *Pageangan*, sedangkan kata Kesu' merupakan kepanjangan dari Kaesungan, dalam bahasa Toraja memiliki makna tahta, kedudukan atau singgasana. Secara utuh Ke'te' Kesu menurut pendapat Layuk Sarunggalo adalah pemegang kekuasaan.

Sebagai sebuah perkampungan Ke'te' Kesu' dapat dikategorikan sebagai perkampungan adat karena dalam pola perkampungannya memiliki komponen-komponen penting diantaranya; *Tongkonan*, *Alang Sura'* (Lumbung padi), Rante (tempat penyelenggaraan ritual syukuran atau kedukaan), liang (tempat bersemayam mayat), dan areal pertanian. Tongkonan Kesu' yang terletak ke tiga dari Timur merupakan tongkonan tertua yang terdapat di desa adat Ke'te' Kesu' kampung Bonoran kecamatan Kesu'. Menurut wakil ketua adat, bapak Tinting Tongkonan Kesu' bermula dari Puang Ri Kesu', nenek moyang masyarakat adat Ke'te' Kesu' berasal dari langit, yang membangun rumah (tongkonan) yang diselesaikan oleh menantunya *Pa'bene'*. *Pa'bene'* selanjutnya menyelenggarakan acara ritual *Mangarara Banua*. Dengan demikian

menjadikan tongkonan bagi keturunannya. Menurut silsilah nenek moyang mereka berasal di keluarga Puang yang bergelar Ambe'.

2. Gambaran Umum Permainan Rakyat Masyarakat Adat Ke'te' Kesu' dan Pemaknaannya

Sebagaimana masyarakat tradisional lainnya di nusantara, masyarakat Adat Ke'te' Kesu' dan masyarakat Toraja terdapat kearifan lokal nusantara. (Heriyawati et al., 2020), menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah suatu kejeniusan adat yang berasal dari budaya setempat. Hal ini diperkuat dengan penjelasan dari (Saleh, 2020) bahwa kearifan lokal di suatu daerah merupakan ciri khas daerah setempat dan termanifestasikan dalam bentuk-bentuk budaya salah satunya permainan rakyat tradisional. Di berbagai daerah di nusantara pada umumnya memiliki sejumlah permainan, baik yang masih dimainkan oleh masyarakat maupun permainan yang hanya tinggal namanya saja yang masih diingat oleh sesepuh masyarakat, sedangkan bentuknya sudah jarang ditemukan dan dimainkan oleh generasi dewasa ini. Aktivitas bermain itu merupakan aktivitas yang tak dapat dipisahkan dalam keseharian mereka terutama berhubungan aktivitas yang tidak dapat dilepaskan dari sistem sosial budaya masyarakat.

Permainan rakyat tradisional yang dipaparkan pada penelitian ini merupakan permainan yang berada di kampung adat Ke'te' Kesu' dan khususnya yang terkait dengan salah satu ritual di masyarakat

adat Ke'te' Kesu'. Ritual dimaksud adalah ritual kedukaan *Rambu Solo'* yang kami ikuti rangkaian upacaranya.

Secara umum permainan rakyat tradisional khas yang berada di kampung adat Ke'te' Kesu' mayoritas sudah sangat jarang ditemukan dalam aktivitas kehidupan anak-anak dan masyarakat dewasa ini. Namun para orang tua masih sangat ingat mengenai permainan-permainan zaman dahulu yang mengiringi rangkaian ritual syukuran (*Rambu Tuka*) maupun ritual kedukaan (*Rambu Solo'*). Mengenai permainan rakyat tradisional yang masih cukup populer dan masih dimainkan hingga hari ini di Toraja, di antaranya *Sisemba* merupakan olahraga tradisional yang telah dilaksanakan oleh masyarakat Toraja sejak lama. Bahkan diduga kuat, olahraga *sisemba* beriringan dengan kedatangan manusia pertama dalam mitologi Toraja. *Sisemba* dalam bahasa Toraja berarti saling menendang kaki biasanya dilakukan sebagai bagian dari ritual syukuran (*Rambu tuka*) dan ritual kematian (*Rambu solo'*). Permainan ini dimaksudkan sebagai sarana hiburan setelah acara ritual selesai dilakukan. *Sisemba* dilakukan dengan tiga cara, 1) *simanuk* atau satu lawan satu, 2) *siduanan*, dua lawan dua, dan 3) *sikambanan*, kelompok lawan kelompok. *Sisemba* biasanya dilakukan di lapangan terbuka. Peserta yang terlibat di dalamnya adalah pemuda dan lelaki dewasa. Permainan dimulai oleh kaum muda (termasuk anak-anak kecil) dengan saling menendang satu sama lain, kemudian lelaki dewasa turut serta terlibat dalam permainan saling menendang. Unsur utama dalam permainan *sisemba* adalah kaki

karena itu dilarang menggunakan tangan untuk memukul. Ketika salah seorang jatuh, ia tidak boleh ditendang sampai ia kembali berdiri. Dalam permainan ini kadang-kadang berlangsung keras hingga terjadi patah tulang (bahkan dulu kadang-kadang bisa terbunuh), tetapi kecelakaan itu diterima sebagai resiko permainan bukan sebagai bibit permusuhan. Makna yang ingin dibangun dalam permainan sisemba adalah persaudaraan dan kemampuan menerima resiko hidup sekeras apapun. Permainan ini biasa dilakukan pada akhir Juni hingga awal Agustus karena saat itu masyarakat Toraja biasanya panen padi.

Di desa adat Ke'te' Kesu' kelurahan Panta'nakan Lolo, permainan khas yang dapat kami inventarisir sekurang-kurangnya ada empat permainan yang memiliki makna nilai yang terkait dengan ritual di masyarakat adat. Empat permainan sudah sangat jarang dimainkan, bahkan ketika kami melaksanakan penelitian ini, anak-anak di desa adat ini tidak mengetahui jenis dan bentuk permainannya. Penulis mengetahui permainan ini dari penjelasan ketua adat Layuk Sarunggallo. Empat permainan yang sudah sangat langka tersebut adalah permainan *Kalungkung Tedong*, *Ma'Timba*, *Palok* dan *Pali'* sedangkan satu permainan yang terkait olahraga tradisional masyarakat yaitu *Mapasilaga Tedong* atau adu kerbau, yang masih aktif dilaksanakan oleh masyarakat.

3. Permainan Rakyat Tradisional Masyarakat Adat Ke'te' Kesu'

a. *Kalungkung Tedong*

1) Bentuk Permainan

Permainan *Kalungkung Tedong* merupakan permainan rakyat yang terdapat di kampung adat Ke'te' Kesu'. Permainan ini menjadi permainan khas yang dimiliki masyarakat adat Ke'te' Kesu', mengingat sangat jarang kita temukan permainan seperti ini di luar Toraja.

Permainan *Kalungkung Tedong* menggunakan bahan dasar dari bagian ujung kaki kerbau (*Tedong*) yang diberi tali pengikat di ujung 'sepatu' kerbau menggunakan tali dengan panjang kurang lebih 1 sampai 2 meter. Dahulu tali yang dipergunakan menggunakan tali dari kulit kayu pohon Waru (*Hibiscus Tiliareus*). Permainan ini sangat khas karena harus mengandalkan ketersediaan bahan dasar dari kaki kerbau yang baru disembelih dalam rangkaian upacara *Rambu solo'* atau *Rambu Tuka*. Permainan ini biasa dilaksanakan selama dua sampai tiga hari setelah mendapatkan bahan kaki kerbau yang sudah disembelih, selanjutnya karena masih mengandung unsur daging yang tidak diawetkan, jika lebih dari tiga hari maka akan mengeluarkan bau yang tidak sedap.

Permainan *Kalungkung Tedong* sangat mudah dimainkan, biasanya secara perorangan, tetapi mendapat suporter tiap kelompok tanding. Permainan *Kalungkung Tedong* utamanya memainkan bagian ujung kaki kerbau yang sudah di tali, selanjutnya karena ada beberapa kelompok yang bersamaan bermain *Kalungkung*



Gambar 1. Anak-anak bermain *Kalungkung Tedong*
(Sumber: Tim Ekspedisi Pataka Ke'te' Kesu' 2020)

Tedong, masing-masing kelompok (grup) membenturkan ujung 'sepatu' bagian kaki kerbau tersebut ke kelompok lain dengan dukungan teriakan penyemangat masing-masing kelompok. Ketika beradu kuat, tali yang ditarik oleh tangan salah seorang dari masing-masing kelompok. Permainan ini selain mengandalkan kekuatan bahan tali yang dipergunakan, tentu mengandalkan kekuatan tenaga tangan pemainnya. Permainan *Kalungkung Tedong* juga harus menggunakan strategi yaitu mencari cara di bagian mana mengaitkan *Kalungkung Tedong* agar bisa memutus tali lawan dengan tepat sasaran.

Permainan *Kalungkung Tedong* ini dimainkan secara turun-temurun, karena permainan ini sudah dilakukan sejak kurun waktu yang lama. Permainan ini dapat dilaksanakan setelah mendapatkan bahan dari kerbau-kerbau yang disembelih dalam rangkaian upacara *Rambu solo'* atau Rambu Tuka. Tali *Kalungkung Tedong* memiliki ragam bahan yang dipergunakan yang berbeda-beda dari jenis kulit kayu yang memiliki kelenturan dan kekuatan. Kekuatan tali akan sangat bergantung dari teknik pengolahan dan penanganannya cara-cara membuat tali dari kulit kayu pohon waru (*Hibiscus Tiliareu*) tersebut.

2) Cara bermain

Permainan *Kalungkung Tedong* dimainkan oleh satu orang dari tiap kelompok yang berbeda. Tiap kelompok memberi nama jagoan dari *Kalungkung Tedong* yang menjadi aduannya. Permainan ini diawali dengan masing-masing kelompok memainkan *Kalungkung Tedong* satu sama lainnya. Saling mendekat, saling menyambar ditimpali riuhnya para pendukung masing-masing kelompok. Kemudian Pemain *Kalungkung Tedong* menyambar tali pemain lawan sehingga mengenai bagian tali, selanjutnya mulai tarik-menarik bagian tali antara pemain *Kalungkung Tedong* yang beradu kuat. Pemain yang dinyatakan sebagai pemenang adalah pemain yang bisa memutus tali lawannya bermainnya. Pemain yang kalah dalam permainan *Kalungkung Tedong* dapat diberi penghargaan dengan cara aneka hukuman hiburan, misalnya menggendong pemenang tanding dalam permainan tersebut.

b. Ma' Timba

1) Bentuk Permainan

Ma' timba merupakan istilah untuk permainan tradisional yang menggunakan bilahan bambu (*Bambuseae*) dengan ukuran panjang kurang lebih 10 cm, sebesar lidi dari pohon enau (*Arenga Pinnata*). Jumlah bilahan antara 20 sampai dengan 30 buah. Bilahan bambu disimpan di telapak tangan bagian dalam, selanjutnya pemainnya memindahkan ke bagian atas telapak tangan dan puncaknya dari bagian atas telapak tangan dinaikan ke atas dan diambil sesuai kemampuan menangkap bilahan bambu tersebut.



Gambar 2. Anak-anak sedang bermain *Ma'Timba*
(Sumber: Tim Ekspedisi Pataka Ke'te' Kesu' 2020)

Berapakah bilahan bambu yang didapat oleh pemain selanjutnya dihitung menggunakan bahasa asli Toraja. Permainan ini terbilang populer dan dapat ditemukan di berbagai wilayah di nusantara dengan bahan yang dipergunakan dari batu, biji-bijian, dan bahan lainnya. Di masyarakat Sunda, permainan ini bernama *Encrak* dengan menggunakan bahan batu-batu kecil sebesar kerikil.

2) Cara Permainan

Cara memainkan permainan *Ma'Timba* terbilang sederhana. Pemain pertamanya menyimpan bilahan kayu di bagian dalam telapak tangan, selanjutnya diangkat, dipindahkan ke bagian punggung telapak tangan. Berapakah bilahan yang tertinggal di tahap kedua ini yang selanjutnya bilahan bambu diangkat dan ditangkap dengan cara yang berbeda untuk menangkap yang tersisa. Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak menangkap atau mendapatkan bilahan bambu. Permainan ini dilakukan di bagian bawah Alang Pare atau lumbung di area tongkonan. Permainan ini dapat dimainkan bersama-sama atau sendiri.

c. *Palok'*

1) Bentuk Permainan

Permainan *Palok'* merupakan permainan konsentrasi memasukan buah *Palok*. Tanaman *Palok* merupakan tanaman endemik di Toraja yang memiliki kayu sangat kuat dan banyak dipergunakan untuk membuat bangunan adat (*Tongkonan*). Tanaman *Palok* mirip dengan tanaman rempah, seperti *Pala* (*Myristica Fragrans*) yang buahnya dipergunakan sebagai bahan permainan untuk di gelindingkan dari jarak tertentu menuju lobang yang sudah di tentukan dan diberi penanda dengan daun tanaman *Hanjuang* (*Cordyline*). Siapa yang paling tepat dan cepat memasukkan menuju lubang sasaran dialah pemenangnya. Permainan seperti ini merupakan permainan tradisional yang banyak kita temukan di nusantara dengan menggunakan media lain seperti kelereng, batu kapur yang dibentuk bulat dan lain sebagainya dengan penyebutan yang berbeda-beda di disetiap tempatnya. Pada masyarakat Jawa Barat misalnya permainan ini menggunakan bola bundar, besarnya diatas besara kelereng. Permainan ini disebut *Golotokan*. Permainan *Palok'* umumnya dimaninkan oleh anak laki-laki, bisa dimainkan oleh dua orang atau bisa juga lebih.

2) Cara Permainan

Cara memainkan permainan ini dimulai dengan membuat dua lobang yang ber jejer sedalam kurang lebih 3 cm. Lobang paling depan ditandai dengan penancapan daun dari pohon hanjuang sebagai penanda kalang permainan. Selanjutnya menggambar garis



Gambar 3. Anak-anak bermain Palok
(Sumber: Tim Ekspedisi Pataka Ke'te' Kesu' 2020)

untuk titik bidik dari buah *Palok* melintang di tanah seperti pada gambar dengan menggunakan kapur atau langsung di tanah. Para pemain berjejer pada garis start yang sudah dibuat tersebut, untuk memulai permainan. Langkah selanjutnya, pemain akan menggelindingkan/menyentil buah *Palok* menuju lubang yang sudah ditandai dengan daun pohon *hanjuang*. Pada umumnya setiap pemain berkali-kali melakukan gelindingan buah *Palok* menuju lubang sasaran.

Pemain yang paling cepat dan tepat memasukan buah *Palok* pada lobang pertama dari dua lubang yang sudah ditentukan, merupakan pemenang dari permainan ini. Jika pemain secara tidak sengaja buah *Paloknya* memasuki lubang ke dua, dari dua lubang yang sudah dibuatkan, maka aturannya pemain tidak dapat melanjutkan permainan dan harus diganti pemain berikutnya.

d. *Pali'*

1) Bentuk Permainan

Permainan *Pali'* merupakan nama permainan tradisional kampung adat Ke'te' Kesu' yang menggunakan bahan buah *Pali* sebagai bahan utama yang dijadikan media permainannya. Permainan *Pali'* ini hampir

sama dengan permainan Gasing di nusantara. Perbedaan nama dan bentuk adalah pembeda di tiap daerah. Gasing merupakan sebutan permainan ini di daerah Jakarta. Di beberapa daerah lain antara lain, begasing di Kalimantan Timur, apiong di Maluku, Piong di Sulawesi Utara, manggasing di Sulawesi Selatan, dan Panggal di Jawa Barat.

Permainan *Pali'* ini sangat unik karena harus mengandalkan kekuatan tangan untuk memutar tangkai yang ditancapkan pada buah *Pali'* yang dijadikan bahan utama permainan ini. Tidak mudah mengawali permainan ini, dibutuhkan proses untuk membiasakan memutar buah *Pali* tersebut.

Di masyarakat adat Ke'te' Kesu' permainan *Pali'* telah dimainkan secara turun-temurun, karena permainan ini sudah dilakukan sejak kurun waktu yang lama. Permainan dilukan secara berkelompok, utamanya dilakukan oleh anak laki-laki.

2) Cara bermain

Cara memainkan permainan *Pali'* dimulai dengan membuat lingkaran area (*kalang*) di lantai lumbung padi (*alang sura*). Selanjutnya para pemain mulai memainkan *Pali* dengan cara memutar tangkai yang terbuat dari bilahan *bamboo* yang sudah dibulatkan kecil sebesar penusuk sate. Para pemain saling menghadap *kalang* bermain yang sudah diberi tanda. Untuk memulai permainan, seorang penonton bertugas menjadi wasit untuk memberi aba-aba dengan menggunakan bahasa Toraja. Langkah selanjutnya, pemain akan segera memutar *Pali'*nya di area *kalang* permainan. Pada



Gambar 4. Anak-anak bermain Pali
(Sumber: Tim Ekspedisi Pataka Ke'te' Kesu' 2020)

hakekatnya permainan ini merupakan adu kecakapan para pemain untuk memutarakan selama mungkin *Pali'*nya berputar di dalam kalang permainan. Pemain yang paling lama berputar tepat di dalam kalang permainan, itulah sebagai pemenang permainan ini.

e. *Maasilaga Tedong*

Mapasilaga Tedong merupakan tradisi adu kerbau di masyarakat Toraja yang rutin dilakukan pada saat upacara pemakaman *Rambu Solo'*. Sebelum upacara adat di mulai, puluhan kerbau yang akan diadu dibariskan di lapangan tempat upacara dilaksanakan. Dari beberapa kerbau yang diikuti sertakan, terdapat satu jenis kerbau yang paling sering diikuti sertakan yakni *Tedong Pudu*. Kerbau ini memiliki kulit hitam legam, mudah untuk di arahkan dalam pertandingan dan biasanya harganya yang relatif terjangkau oleh masyarakat. *Mapasilaga Tedong* dimulai dengan dua kerbau yang di bawa oleh masing-masing pendamping ke tengah lapangan, selanjutnya kerbau saling dihadap-hadapkan, selanjutnya kepalanya semakin mendekat dan akhirnya tanduk mulai beradu dorong satu sama lainnya. Kerbau yang dinyatakan kalah adalah kerbau yang berlari dari arena pertandingan.

4. Makna Permainan Rakyat dalam Ritual *Rambu Solo'* pada Masyarakat Adat Ke'te' Kesu'

Dari lima permainan yang sudah dideskripsikan di bagian awal, kami akan mengelompokkan menjadi dua rumpun permainan yang memiliki makna nilai dalam budaya masyarakat adat Ke'te' Kesu', sebagai berikut:

1. Makna pada Permainan rakyat *Kalungkung Tedong* dan *Mapasilaga Tedong*

Kajian makna nilai dari dari dua permainan ini menggambarkan bagaimana masyarakat adat Toraja ada umumnya atau masyarakat adat Ke'te' Kesu' pada khususnya, menitipkan pesan melalui permainan rakyat agar generasi penerusnya terus memelihara, merawat tradisi memelihara k e r b a u dilingkungan keluarga dan masyarakat, mengingat kedudukan hewan kerbau yang sangat penting pada konteks budaya, terutama perang strategisnya dalam berbagai ritual. Sehingga melalui permainan ini secara tidak langsung masyarakat mulai dari usia dini ditanamkan kesadaran kultural mengenai hewan kerbau ini.

Hewan kerbau memiliki berbagai macam nilai-nilai baik nilai sosial dan budaya. Nilai sosial kerbau di Toraja antara lain:

a) Kerbau melambangkan kekayaan dan kemakmuran

Hampir semua keluarga yang tinggal di Toraja pasti pernah membeli dan memiliki kerbau. Hal ini dikarenakan masyarakat Toraja memandang kerbau sebagai lambang kekayaan dan kemakmuran mereka. Beberapa



Gambar 5. Dua kerbau sedang adu tanduk pada *Mapasilaga Tedong*
(Sumber: Tim Ekspedisi Pataka Ke'te' Kesu' 2020)

masyarakat Toraja mengatakan bahwa sekaya apapun harta yang dimiliki seseorang, semewah apapun rumah atau kendaraan mereka itu tidak akan ada artinya jika mereka tidak memiliki kerbau dengan nilai tinggi dan menjadikannya persembahan dalam upacara kematian.

b) Kerbau sebagai kendaraan suci

Salah satu alasan mengapa ternak kerbau dijadikan sebagai salah satu persembahan dalam upacara kematian adalah karena masyarakat Toraja percaya bahwa kerbau berasal dari surga. Pada zaman dahulu dipercaya nenek moyang pertama Toraja turun ke Bumi menggunakan kerbau dari surga dan mendirikan Tongkonan atau rumah adat mereka. Hal inilah yang membuat masyarakat Toraja percaya bahwa jika mereka mati pun, kerbau lah yang akan mengantarkan mereka kembali ke surga. Mereka percaya semakin bagus dan banyak kerbau yang mereka sembelih maka mereka akan semakin cepat sampai ke surga (*Puya*).

c) Kerbau sebagai tolak ukur dari kehidupan sosial Toraja

Kedudukan sosial dapat diartikan

sebagai tempat seseorang secara umum dalam masyarakatnya sehubungan dengan orang-orang lain, dalam arti lingkungan pergaulannya, prestisenya, dan hak-hak serta kewajiban kewajibannya. (Soekanto, 2009). Bagi masyarakat Toraja pun kerbau merupakan hewan yang melambangkan kekayaan dan kemakmuran, sehingga seringkali kerbau dijadikan patokan dalam menentukan status dan lapisan sosial masyarakat Toraja.

Bo'do (2008) menjelaskan bahwa banyak terdapat nilai-nilai budaya kerbau pada masyarakat Toraja. Kerbau merupakan hewan yang tidak bisa dilepaskan dari adat-istiadat dan kebudayaan Toraja, fungsinya antara lain:

a) Kerbau syarat dalam kegiatan adat masyarakat Toraja

Secara garis besar upacara adat di Tana Toraja terbagi menjadi Rambu Solo dan Rambu Tuka'. Prosesi kedua upacara ini berbeda namun ada kesamaannya yakni kedua upacara ini menggunakan kerbau sebagai salah satu syarat diadakannya upacara. Kerbau yang digunakan pun berbeda dari mulai jumlah, jenis, dan harganya, disesuaikan dengan keperluan pada upacara.

b) Tradisi menggunakan ternak kerbau

Tradisi masyarakat Toraja yang menggunakan kerbau sebagai alat utamanya yaitu menggunakan kerbau sebagai alat tukar dan juga tradisi adu kerbau di Toraja. Tradisi ini sudah berlangsung selama ratusan tahun dan tetap tidak hilang karena perkembangan zaman.

c) Persepsi dan kepercayaan masyarakat terhadap kerbau

Begitupun dalam memandang kerbau,

masyarakat Toraja memiliki persepsinya masing-masing. Selain memiliki strata dalam status sosial, masyarakat Toraja pun memiliki strata tersendiri dalam memandang kerbau. Kerbau dianggap sebagai hewan yang memiliki daya serta keistimewaan tertentu daripada hewan-hewan yang lainnya.

2. Makna pada Permainan *Ma' Timba, Palok dan Pali'*

Bahan utama permainan *Ma' Timba* ini adalah bambu, sedangkan permainan *Palok* dan *Pali'* menggunakan buah dari tanaman *Palok* dan *Pali*. Dari penjelasan ketua adat Ke'te' Kesu' dalam wawancara tanggal 12 Desember 2020 menuturkan bahwa melalui tiga permainan ini tetua adat menyimpan pesan melalui permainan rakyat ini, bahwa pentingnya kesadaran masyarakat dalam merawat tanaman bambu sebagai bahan utama atap pada tongkonan. Sedangkan pohon *Palok* yang memiliki kekuatan kayu terbaik yang dibutuhkan dalam pembuatan tiang-tiang bangunan adat. Sedangkan pohon *Pali* selain kayunya banyak dipergunakan dalam rumah tinggal masyarakat juga buahnya menjadi salah satu yang dipergunakan dalam ramuan obat-obatan untuk masyarakat.

SIMPULAN

Pada dasarnya, setiap masyarakat adat di nusantara memiliki kekhasan dalam hal nilai dan sistem budaya yang dianut. Sistem budaya itu di antaranya terekspresikan melalui permainan rakyat, tak terkecuali di desa adat Ke'te' Kesu' kampung Bonoran,

Kelurahan Panta'nakan Lolo Kecamatan Kesu' kabupaten Toraja Utara.

Alam dan lingkungan adat di Ke'te' Kesu' serta karakter masyarakat adat di Toraja memungkinkan munculnya jenis permainan rakyat yang khas Ke'te' Kesu'. Pada masyarakat adat Ke'te' Kesu' ditemukan sejumlah permainan khas *Kalungkung Tedong, Ma'timba, Palok* dan *Pali'*. Permainan rakyat tersebut dapat dimodifikasi bukan hanya dalam rangka sebagai suatu rangkaian upacara adat *Rambu Solo'* saja, tetapi dapat dikembangkan menjadi sebuah bentuk pertunjukan hiburan atau permainan dalam menyambut dan mengisi kegiatan kunjungan wisatawan yang datang ke kampung adat Ke'te' Kesu'.

Permainan rakyat yang ada di masyarakat adat Ke'te' Kesu' sudah menjadi salah satu kebutuhan budaya masyarakat Ke'te' Kesu'. Dengan upaya-upaya revitalisasi permainan tersebut dapat dijadikan sarana pewarisan nilai, dan sekaligus pewarisan bentuk permainannya sendiri bagi generasi muda di lingkungan Ke'te' Kesu'. Dengan ikhtiar tersebut permainan-permainan yang memiliki makna dan nilai budaya sangat tinggi akan hidup, mengiringi kemeriahan anak-anak bermain setiap generasi penerusnya.

Daftar Pustaka

- Bo'Do', S. (2008). *Kerbau Dalam Tradisi Orang Toraja*. Pusat Kajian Indonesia Timur. Makasar: Universitas Hasanuddin.
- C. L. Palimbong. (2000). *Mengenal Ragam Hias*

- Toraja. Toraja: Yayasan Torajalogi.
- C. L. Palimbong. (2000). *Ungkapan dan Peribahasa Toraja*. Toraja: Yayasan Torajalogi.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset: memilih diantara lima pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia (Ilmu gosip, dongeng dan lain-lain)* Cet. VI. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Heriyawati, Y., Herdiani, E., & Dimiyati, I. S. (2020). *Kearifan Lokal Hajat Laut Budaya Maritim Pangandaran*. *Panggung*, 30(2), 277–288.
- Ismail, R. (2019). *Ritual kematian dalam agama asli Toraja "Aluk to dolo" (Studi atas upacara kematian rambu solok)*. *Religi: Jurnal Studi Agama-agama*, 15(1), 87–106.
- Kambuno, D. (2005). *Adat Istiadat, Seni Budaya, Kekayaan Alam*. Toraja: Yayasan Lepongan Bulan
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liku-Ada, John. (2014). *Aluk To Dolo Menantikan Kristus*. Yogyakarta: Gunung Sopai.
- Malinowski, Bronislaw. (1944). *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*. Chapel Hill, N. Carolina: The University of North Carolina Press.
- Nurmahanani, I. (2017). *Penelitian Foklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar*. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 12(2).
- Rusyana, Y. (1981). *Cerita rakyat Nusantara: himpunan makalah tentang cerita rakyat*. Fakultas Keguruan Sastra dan Seni, IKIP Bandung.
- Salam, S., Husain, M. S. H., & Tangsi, T. (2017). *The Symbolic Meanings of Toraja Carving Motifs*. *Panggung*, 27(3), 298287.
- Saleh, R. (2020). *Tubuh Lumping Metode Seni Peran Berbasis Kearifan Lokal*. *Panggung*, 30(4), 483–496.
- Soerjono. (2007). *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tangdilintin, L. T. (1974). *Toraja dan kebudayaannya*. Kantor Cabang II, Lembaga Sejarah & Antropologi.

Website

Mengenal Mapasilaga Tedong. Retrieved December 20, 2020 from Kenali Ma'pasilaga Tedong, Tradisi Unik Dari Tana Toraja yang Perlo Lo Ketahui (superadventure.co.id)