

DOMINASI PESUMO ASING DALAM TURNAMEN SUMO

DI JEPANG

SKRIPSI



Nama : Sintya Diah Safitri

NIM : 10110908

FAKULTAS SASTRA

JURUSAN SASTRA JEPANG

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2014

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Sintya Diah Safitri

NIM : 10110908

Program Studi : Sastra Jepang (S1)

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Agustus 2014

Sintya Diah Safitri

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis tanggal 7 Agustus 2014

Oleh


DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari:


Pembimbing : Syamsul Bachri, S.S, M.Si


(.....)

Pembaca : Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd


(.....)

Ketua Penguji : Dra. Yuliasih Ibrahim


(.....)

Ketua Program Studi Sastra Jepang




Hargo Saptaji S.S, MA

Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SASTRA
Syamsul Bachri S.S, M.Si

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ingin mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Dominasi Pesumo Asing di Jepang*. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada saat penyusunan skripsi sangatlah sulit menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- (1) Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku dekan dan dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- (2) Ibu Dr. Nani Dewi S, M.Pd selaku dosen pembaca yang telah bersedia menyediakan waktunya untuk memberikan berbagai koreksi dan pernyataan-pernyataan penting yang berguna bagi penulisan skripsi ini
- (3) Ibu Yuliasih Ibrahim selaku Ketua Penguji
- (4) Bapak Hargo Saptaji, S.S, MA selaku Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jepang.
- (5) Bapak dan Ibu dosen Fakultas Sastra Jepang lainnya yang telah banyak memberikan bantuan, ilmu serta pengalaman berharga kepada saya dari awal saya menjadi mahasiswa Universitas Darma Persada hingga selesainya penulisan ini.
- (6) Seluruh staf Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah banyak memberikan bantuan kepada saya dalam menyusun skripsi ini.

- (7) Mama yang selama ini telah membesarkan dan mendidik dengan sabar dan penuh kasih sayang. Alm. Papa yang telah menjadi inspirasi saya. Mas Seto dan Mas Iyo yang memberikan doa dan dukungannya.
- (8) Singgih Prasetyo sebagai *kareshi* yang selalu menemani, mendukung, mendoakan dan memberikan perhatian dan pengertian selama proses penulisan skripsi ini.
- (9) Teman-teman Universitas Darma Persada angkatan 2010 kelas malam. Melinda, Lia, Mba Mia, Oscar, Mba Dewi, Kak Heni, Yudi, Ezray dan Fani, yang berjuang bersama memberikan doa, dukungan, dan masukan dari mulai masuk Universitas Darma Persada sampai tersusunnya skripsi ini.
- (10) Mba Anggi yang sudah membantu mengumpulkan bahan data skripsi. Mba Tami, Tata dan Nanako-chan yang sudah membantu menerjemahkan. Sinichiro Yamakita, Tomoyuki Kitano, Kimura dan Motokawa (Para manajer di PT. Xacti Indonesia), yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi angket. Ritsuki Tsuji dan Yuta Nakayama (Mahasiswa Universitas Nakayama), Takamine Takina dan Kazuaki Shimamoto yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi angket dan menyebarkannya. Serta anggota grup Facebook 読書の好きな子になる庭.
- (11) Semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Jakarta, 7 Agustus 2014

Penulis

(Sintya Diah Safitri)

ABSTRAK

Nama : Sintya Diah Safitri
Program Studi : Sastra Jepang (S1)
Judul : Dominasi Pesumo Asing di Jepang

Skripsi ini membahas tentang dominasi pesumo asing di Jepang. Karena sejak tahun 2003, setelah pesumo Jepang Takanohana pensiun, belum ada lagi pesumo Jepang yang mendapatkan gelar *Yokozuna*. Sementara itu, banyak pesumo asing seperti pesumo asal Mongolia, Rusia, dan Bulgaria yang berhasil menduduki peringkat teratas turnamen Sumo, bahkan mulai sepepetember 2007, *Yokozuna* di kedua sisi, baik dari timur dan barat, berasal dari Mongolia.

Pada penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode penelitian kajian kepustakaan dengan sifat diskriptif analitis dan metode kuosioner. Penulis menggunakan metode kepustakaan untuk mencari data mengenai olahraga sumo, terutama mengenai pesumo asing di Jepang. Sedangkan metode kuosioner disebar secara acak kepada 40 *responden* via *online* dan secara langsung, untuk memperkuat analisis penyebab terjadinya dominasi pesumo asing di Jepang.

Pesumo asing mulai masuk ke Jepang pada tahun 1960, dimana perdana menteri Jepang secara resmi datang ke Amerika dan pertandingan sumo disiarkan di sana. Kepopuleran sumo di dunia internasional meningkat, tapi sayangnya minat masyarakat Jepang sendiri terhadap sumo menurun sehingga pesumo asing mampu mendominasi. Asosiasi Sumo Jepang memiliki kebijakan untuk mengatasi dominasi pesumo asing agar tidak semakin meluas.

Kata kunci : Sumo, dominasi, pesumo, asing

抽象

名前 : シンティヤディアースフィツリ
学生番号 : 10110908
文学部 : 日本文学
題名 : 日本の外国人力士の制覇

論文は、日本の外国人力士の制覇について分析するものであります。日本人力士、貴乃花が引退した 2003 年以後、横綱になる日本人力士はいませんでした。しかし一方で、トップランク相撲大会では多くの外国人力士がいます。例えばモンゴルとロシアとブルガリア出身の力士がいます。2007 年 9 月始め、東と西の両方の横綱はモンゴルから来ました。

この研究では二つの方法を使用しています。それは分析的記述での文献調査方法とアンケートをとる方法です。著者は、特に日本で外国力士が必要だと考えており、相撲というスポーツについてのデータを検索するために、文献の方法を使用しています。それに、日本に外国人力士の制覇の原因の分析を強化するために、アンケートはオンラインと個人的に経由してランダムに 40 人の回答者に配布されました。

1960 年は外国人力士が日本に上陸し、当時の総理大臣をアメリカで放送された試合を観戦し、渡米しました。相撲の人気さは世界に広がりつつ、国内の現状では日本の力士数が減少しており、相撲の協会では外国人の数が日本力士より圧倒に外国人の方が上まわりました。そのため、日本の相撲協会は外国人の数を制限するという制度を規定しました。

キーワード：相撲、力士、制覇、外国

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Landasan Teori | 8 |
| G. Metodologi Penelitian | 13 |
| H. Manfaat Penelitian | 14 |
| I. Sistematika penulisan | 14 |
| BAB II GAMBARAN KEGIATAN DAN PERKEMBANGAN SUMO.... | 15 |
| A. Gambaran Kegiatan Sumo | 15 |
| 1. Pengertian Sumo | 15 |
| 2. Peran-Peran di dalam Sumo | 15 |
| 3. Divisi dan Tingkatan Sumo | 16 |
| 4. Gaji dan Penghasilan Sumo | 21 |
| 5. Tata Cara Sumo..... | 22 |
| 6. <i>Dohyo</i> | 23 |
| 7. Ritual dalam Sumo..... | 24 |
| 8. Sistem Istal (<i>heya</i>) | 27 |
| 9. Latihan Sumo | 29 |
| 10. Asosiasi Sumo Jepang | 33 |
| B. Perkembangan Sumo | 34 |

| | |
|---|-----------|
| 1. Perkembangan Sumo hingga Zaman Heian | 34 |
| 2. Perkembnagan Sumo Pada Zaman Kamakura, Muromachi, Azuchi-Momoyama | 36 |
| 3. Perkembangan Sumo Pada Zaman Edo | 37 |
| 4. Perkembangan Sumo dari Zaman Meiji hingga Sekarang | 39 |
| BAB III DOMINASI PESUMO ASING DI JEPANG | 46 |
| A. Sejarah Awal Mula Pesumo Asing Masuk ke Jepang..... | 46 |
| B. Penyebab Terjadinya Dominasi Pesumo Asing di Jepang..... | 51 |
| C. Kebijakan Asosiasi Sumo Jepang | 54 |
| BAB IV KESIMPULAN..... | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
| LAMPIRAN..... | 60 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti bangsa-bangsa lainnya di dunia, orang Jepang juga mempunyai permainan rakyat (*fokls games*). Berdasarkan perbedaan sifat permainan, permainan rakyat Jepang dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding. Permainan jenis pertama bersifat untuk mengisi waktu senggang dan rekreasi, sedangkan yang kedua selalu mempunyai lima sifat khusus yaitu (1) terorganisasi, (2) bersifat perlombaan (*competitive*), (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, (4) mempunyai kriteria siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah disepakati bersama oleh para pesertanya. (Danandjaja, 1994)

Selanjutnya permainan untuk bertanding dapat diperinci lagi ke dalam golongan-golongan sebagai berikut (1) permainan yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skills*), (2) permainan yang bersifat siasat (*game of strategy*), dan (3) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of chance*) (Danandjaya, 1994: 171)

Dari beberapa permainan untuk bertanding, salah satunya adalah Sumo. Sumo merupakan pertandingan (olahraga gulat) tradisional Jepang yang bersifat keterampilan fisik. Olahraga gulat khas Jepang ini sudah berusia sekitar 2000 tahun dan telah menjadi olahraga profesional sejak masa permulaan periode Edo (1600-1868).

Pada literatur¹ klasik Jepang abad ke-8 Masehi, bentuk awal sumo dikenal dengan sebutan *Sumai*. *Sumai* (すまひ) berasal dari kata *sumafu* yang digunakan hingga abad ke-10. Lalu berubah menjadi *sumou* (すもう). *Mai* (舞) selain memiliki arti tarian juga berarti bertarung. *Sumai* berasal dari kata *su no mai* yang artinya tarian tanpa kostum (Cuyler, 32). Sumo dalam bentuk yang dikenal

¹ Data-data informasi yang berupa tulisan

sekarang ini berbeda dengan "sumo" di zaman dulu. Zaman dulu, pesumo sering bertarung sampai mati karena jumlah peraturan yang ada masih sedikit.

Berdasarkan *Kojiki*(古事記)² dan *NihonShoki*(日本書紀)³, pertandingan pertama sumo terjadi pada tahun 23SM, di mana Kaisar Suinin menyuruh Nomi no Sukune⁴ untuk bertarung dengan Taima no Keyaha, seseorang yang mengaku bahwa dia adalah yang terkuat. Nomi no Sukune bertarung dengan tangan kosong, mematahkan rusuk-rusuk Taima no Keyaha dan akhirnya mengalahkannya. Pertarungan seperti ini jelas berbeda dengan sumo sekarang ini. (Guttman, 2001:14)

Sekarang ini, agar dapat menang, maka usaha utama dari seorang pesumo selama pertandingan yaitu ia harus berusaha mendorong dengan paksa lawannya agar keluar dari batas lingkaran gelanggang, atau memaksa lawannya menempelkan bagian tubuhnya selain telapak kakinya ke lantai. (Danangdjaya, 1997:203)

Suatu pertandingan sumo berlangsung sangat singkat. Pertandingan hanya berlangsung selama empat menit, dan ini pun kebanyakan dihabiskan untuk gerakan-gerakan ritual tradisional. Para pesumo hanya memerlukan waktu 7,5 detik untuk menyelesaikan pertandingan karena salah satunya telah berhasil mendorong lawannya ke luar lingkaran atau berhasil membanting lawannya.

Setelah pesumo berhasil mengalahkan lawannya, pesumo yang kalah member hormat dengan *ojigi*⁵, sedangkan pesumo yang menang mengambil posisi *sonkyo*⁶ di pinggir *dohyo*. *Gyoji* (wasit) yang berpakaian seperti seorang bangsawan dari abad ke 14, kemudian memberikan amplop pernyataan menang berisi uang yang diletakan di atas kipas *gunbai*⁷ kepada pesumo yang menang. Setelah menerima minuman air dalam gayung terbuat dari bambu. Lalu dia pun

² buku sejarah jepang yang tertua.. Buku ini berisi berbagai catatan peristiwa, mulai dari penciptaan langit dan bumi (Ametsuchi) dan berakhir pada zaman Kaisar Suiko, termasuk di dalamnya cerita-cerita dari mitologi dan legenda. Selain itu, *Kojiki* juga berisi banyak syair

³ literatur orang jepang ditulis pada zaman nara oleh orang cina

⁴ legenda pesumo jepang selama era kaisar suinin

⁵ penghormatan dengan cara membungkukan badan

⁶ kuda-kuda yang biasanya dilakukan pesumo sebelum pertandingan di mulai di garis shikiri-sen

⁷ kipas non-lipat, biasanya terbuat dari kayu. Itu digunakan di Jepang kuno oleh petugas samurai untuk berkomunikasi dengan pasukan mereka

meninggalkan gelanggang untuk kembali ke tempat istirahatnya dengan tenang dan anggun, tidak seperti juara tinju di barat yang setelah menang akan mengacung-acungkan kedua tangannya dalam kegembiraannya. Sementara itu para penonton bersorak-sorai sambil bertepuk tangan, bahkan melempar kertas ke udara apabila pemain yang dijagokannya menang.

Kompleks *kokugikan* didirikan di seberang sungai di daerah Ryougoku pada tahun 1909. Setelah terbakar habis tahun 1917, bangunan ini segera dibangun kembali. Bangunan kedua ini, kendati telah rusak selama PD II, sudah diperbaiki dan digunakan kembali sampai permulaan 1950. Saat ini bangunan tersebut sudah menjadi auditorium Universitas *Nihon* (Universitas Jepang). Kompleks arena baru yang selesai dibangun pada 1954 diberi nama *Kurumae Kokugikan*. Di pelataran antara Museum Chaya dan taman utama, ada sebuah batu peringatan berukiran syair karya kepala rumah tangga kekaisaran, yang menyampaikan perasaan kaisar sebagai seorang pengagum lama dari olahraga sumo – setelah kaisar mengunjungi komplek itu pada tahun 1955, ketika diadakan turnamen bulan Mei. Saat ini para kaisar masih dengan setia mengunjungi komplek arena turnamen sumo ini setiap bulan Mei.

Di komplek Arena Turnamen Nasional ini juga ada sebuah museum sumo dan sebuah sekolah sumo (*Sumou Kyoushuujo*). Semua pesumo harus mengambil tes gulat di sana selama enam bulan. Kurikulum pelajarannya dibuat seimbang antara latihan fisik dan ilmu pengetahuan umum yang diberikan di sekolah biasa.

Secara tradisional anggota perkumpulan sumo pada umumnya berasal dari kalangan petani atau nelayan dari kabupaten-kabupaten (*pre fectures*) miskin. Yang terbanyak yaitu berasal dari daerah Tohouko (barat laut Jepang) dan Hokkaidou. Alasannya sederhana, yakni bahwa anak laki-laki dari kalangan tidak mampu justru merupakan figur yang paling kuat bertahan dalam menghadapi cara hidup yang keras dalam dunia persumo-an. Dan yang paling penting bagi anak-anak miskin ini, olahraga sumo menjanjikan kehidupan yang penuh kemasyhuran dan dapat mengangkat nama maupun meningkatkan keuangan mereka kelak, yang tak akan dapat mereka peroleh di desanya sendiri.

Pada zaman dahulu para calon ini dapat berusia mulai dari 13 tahun tanpa ada batas berat badan dan tinggi tubuh. Namun kini untuk dapat lulus ujian masuk ke dalam sekolah sumo yang dibuka oleh asosiasi Sumo, seorang calon paling tidak harus berusia 15 tahun, dan telah lulus sekolah menengah, minimal tinggi tubuh 173 cm dan berat badan 75 kg. (Danandjaja, 1997)

Masuknya pengaruh dari luar Jepang pada zaman Meiji menyebabkan popularitas sumo sempat menurun karena ada anggapan bahwa sumo tidak bermanfaat di zaman modern. Namun kehadiran NHK pada tahun 1928 sebagai radio yang menyiarkan pertandingan langsung menyebabkan batas waktu pertandingan ditetapkan untuk pertama kalinya. Setelah *kokugikan*⁸ dibangun, turnamen sumo yang pada zaman Edo diadakan selama sembilan hari, pada zaman Meiji menjadi sepuluh hari. Pada tahun 1923 bertambah lagi menjadi 11 hari dengan pertimbangan kurangnya pemasukan dari tiket masuk penonton.

Sumo berkembang dan matang sebagai olahraga fisik dengan kebudayaan yang unik oleh pencampuran tradisi *Shinto* dan ritual⁹ pertanian dengan sebuah kekuatan kontes menghibur, yang dipertarungkan oleh sekelompok pesumo dari seluruh negeri. Di tahun 1927 *Dainippon Sumo Kyokai* (Asosiasi Sumo Jepang) secara resmi mengumumkan 4 turnamen yang dipertarungkan setiap tahun oleh pesumo profesional. Dan ini merupakan awal dari sumo modern.

Popularitas sumo yang meningkat di tahun 1937 menyebabkan lamanya turnamen bertambah menjadi 13 hari, dan terjadi perubahan pertandingan dari kompetisi antara bagian timur-barat menjadi pertandingan antar *heya*. Prosesi ritual pada tahun 1942 juga dipersingkat yaitu untuk *makuuchi* menjadi tujuh menit. *Juryo* menjadi lima menit, dan tingkat bawah menjadi empat menit.

Tradisional – terkecuali pada akhir 1920-an dan permulaan 1930-an – hanya dua turnamen dilakukan setiap tahunnya, dan ini terus berlaku sampai 1949. Namun sejak itu jumlah turnamen tahunan terus bertambah, dari 10 hari menjadi 15 hari. Sehingga pada 1959 jumlahnya mencapai enam turnamen dalam setahun, dan jumlah ini menjadi standar sejak permulaan 1980-an. Turnamen tersebut

⁸ Tempat/Stadion diselenggarakannya pertandingan sumo

⁹ Serangkaian tindakan simbolis yang umumnya dilakukan dalam lingkungan tertentu dan biasanya berulang

dilakukan setiap dua bulan sekali di kota-kota yang berbeda. Bulan Januari di Tokyo, Maret di Osaka, Mei di Tokyo, Juli di Nagoya, September di Tokyo, dan November di Fukuoka.

Para pesumo remaja dalam peringkat *Jonokuchi*, *Jonidan*, *Sandamme*, dan *Makushita* bergulat secara bergiliran pada hari yang berbeda selama tujuh hari. Untuk mendapat kemenangan ber-rekor atau kemenangan tertinggi (*Kachikoshi*) mereka harus mengalami minimal empat kali menang dan tiga kali kalah. Jika berhasil mereka akan dinaikan peringkatnya, sedangkan jika tidak mencapai rekor kemenangan (*makekoshi*) berarti turun peringkat. Rekor menang keseluruhan tanpa kalah sama sekali (*zenshou*) sudah tentu akan mendorongnya naik ke peringkat yang lebih tinggi dengan cara lebih cepat.

Seorang *sekitori* harus memenangkan 8 dari 15 pertandingannya untuk memperoleh rekor kemenangan *kachikoshi*. Rekor kekalahan dimulai dengan 8 kali kekelahan. Seluruh turnamen dimenangkan oleh pesumo dari peringkat *Makuuchi* yang berhasil meraih jumlah kemenangan yang terbanyak. Dan biasanya ia serorang juara agung (*Yokozuna*) yang biasa mencapai kemenangan 13-2 atau 14-1. Apabila sampai terjadi dua orang *sekitori* sama-sama meraih jumlah rekor yang sama, maka mereka diharuskan untuk saling bertanding lagi setelah usainya nomor pertandingan terakhir, walaupun salah seorang baru saja mengikuti pertandingan terakhir.

Menurut Danangdjaya (1997:202), Walaupun berasal dari masa lalu, sumo dapat dikatakan modern karena sekarang dapat disaksikan melalui tayangan di televisi, selain di gelanggang olahraga. Televisi menyajikan sebuah tontonan model baru ke dalam *public* umum dengan membiarkan orang menonton pertandingan olahraga di rumah, jauh dari tempat kompetisi.

Tahun 1957 dengan resmi *channel* NHK (*Nippon Housou Kyokai* atau Perusahaan Penyiaran Jepang) mulai menyiarkan secara langsung *Grand sumo tournament* (turnamen sumo terbesar) dan mempromosikan popularitas sumo sebagai tontonan olahraga. Pesumo di divisi peringkat utama yang disebut *makuuchi* (tingkat senior) dan *juryou* (tingkat menengah) masing-masing

memiliki 15 pertandingan per turnamen selama 15 hari, sementara itu di *makushita* (tingkat junior) atau divisi di bawahnya masing-masing memiliki 7 pertandingan.

Televisi menyajikan sebuah tontonan model baru ke dalam publik umum dengan membiarkan orang menonton pertandingan olahraga di rumah, jauh dari tempat kompetisi. Televisi juga mempromosikan popularitas Sumo ke dunia luar. Atmosfir khusus dari turnamen sumo terbesar berisi elemen upacara *shinto*¹⁰ yang menarik banyak turis dari semua Jepang dan dari luar negeri. Sumo, sebagai olahraga tradisional Jepang, menjadi semakin populer di luar negeri.

Pertengahan tahun 1960-an, perekonomian Jepang mengalami peningkatan sehingga hubungan diplomatik Jepang-Amerika semakin kuat. Hubungan ini ditandai dengan kedatangan Gerald Ford sebagai presiden Amerika yang pertama kali datang ke Jepang sehingga membuka kesempatan pesumo Osaka melakukan tur ke Amerika, Eropa dan lain-lain. Tur yang dilaksanakan oleh para pesumo dari Osaka menarik minat masyarakat luar Jepang terhadap sumo, dan mengakibatkan pemberian kesempatan orang luar Jepang untuk berpartisipasi dalam sumo semakin besar. Pada akhir 1970-an banyak pesumo asing yang bergabung dan menduduki peringkat atas dalam sumo. (Cuyler, 1979)

Semakin banyaknya pesumo asing yang bergabung dalam Sumo, membuat sumo kini bukan lagi permainan fisik bagi orang Jepang saja, karena sejak beberapa tahun terakhir ini sudah banyak pesumo yang berasal dari Mongolia, Amerika, Eropa Timur dan Hawaii, yang memang mempunyai bobot tubuh sesuai untuk pesumo sumo. Mereka ini malah termasuk dari peringkat tinggi dalam olahraga sumo. Beberapa pesumo asing bahkan sudah diakui sebagai *Yokozuna*. Sebut saja pesumo Akebono, pesumo asing pertama asal Hawaii yang mendapat gelar *Yokozuna*, lalu disusul pesumo asing lainnya.

Walaupun usia sumo sudah 2000 tahun, popularitasnya menanjak justru pada masa modern ini, sehingga boleh dikatakan bahwa permainan bertanding

¹⁰ Sebuah agama yang berasal dari Jepang. Dari masa Restorasi Meiji hingga akhir Perang Dunia II, Shinto adalah agama resmi di Jepang

keterampilan fisik ini kini sudah menjadi kebudayaan populer. Salah satu penyebabnya adalah karena olahraga ini telah dikomersilkan. Pemunculan para pesumo tidak lagi terbatas pada turnamen-turnamen yang masing-masing berlangsung selama 15 hari, melainkan ditambah dengan pertandingan exhibishi yang disebut *hanazumoui*. Pertunjukan exhibishi ini dilakukan ke pelosok-pelosok Jepang dan adakalanya juga ke luar negeri. Walaupun intensitasnya tidak seperti turnamen sungguhan, namun kegiatan ini penting sekali untuk mempopulerkan para sumo untuk menjadikan kemahirannya ini sebagai mata pencarian hidupnya.

Sejak tahun 2003, pesumo Jepang tidak pernah lagi menjadi *Yokozuna*. Banyak pesumo asing yang berhasil memperoleh gelar *Yokozuna* di dunia persumoan yang dulunya merupakan olah raga eksekutif orang Jepang. Beberapa masyarakat Jepang tentunya kecewa akan hal ini. Sebagai olahraga tradisional Jepang, masyarakat Jepang berharap pesumo Jepang bisa kembali menempati peringkat teratas kompetisi sumo, yaitu menjadi *Yokozuna*. Dominasi pesumo asing semakin kuat dimana pesumo asing dari Mongolia, Rusia, dan Bulgaria secara prestasi sudah mulai melampaui pesumo Jepang dalam nilai dan *skill* gulat. Bahkan mulai bulan September 2007, *Yokozuna* di kedua sisi, baik dari timur dan barat, berasal dari Mongolia.

Dominasi pesumo asing di peringkat atas turnamen sumo, terutama pesumo yang berasal dari Mongolia, berlanjut hingga saat ini. Tercatat dalam *banzuke* bulan Juli 2014, 3 *Yokozuna* ditempati tiga orang asing yang semua berasal dari Mongolia. Hakuho, Harumafuji, dan Kakuryu.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang sumo dengan tema “*Dominasi Pesumo Asing dalam Turnamen Sumo di Jepang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi bahwa beberapa tahun belakangan ini lebih sering terdengar pesumo asing menjadi juara

di berbagai turnamen sumo dibandingkan dengan pesumo yang berasal dari Jepang.

Penulis berasumsi bahwa pesumo dari Jepang asli sudah mengalami penurunan kualitas atau dominasi pesumo dari luar negara Jepang terlalu kuat.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas serta untuk menjaga supaya tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka pembatasan masalah fokus pada "*Dominasi Pesumo Asing dalam Turnamen Sumo di Jepang*".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan di atas penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah awal mula masuknya pesumo asing di Jepang?
2. Mengapa terjadi dominasi pesumo asing dalam turnamen sumo di Jepang?
3. Bagaimana kebijakan Asosiasi Sumo Jepang terhadap besarnya dominasi pesumo asing di Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Sejarah awal mula masuknya pesumo asing di Jepang.
2. Penyebab terjadinya dominasi pesumo asing dalam turnamen sumo di Jepang
3. Kebijakan Asosiasi Sumo Jepang terhadap besarnya dominasi pesumo asing di Jepang.

F. Landasan Teori

1. Dominasi

Menurut Max Weber, dominasi adalah kemungkinan terutama perintah yang akan dipatuhi oleh kelompok atau perorangan (Weber, p. 212). Situasi dominasi dapat diamati dalam pola hubungan bawahan dan atasan. Dominasi memerlukan staf administrasi untuk melaksanakannya. Pada kekuasaan, seseorang dapat saja memaksakan kehendaknya terhadap pihak lain walaupun tanpa mempunyai wewenang dan pihak lain tersebut terpaksa menaati kehendak yang berkuasa walaupun tidak ada kewajiban baginya untuk menaatinya. Suatu dominasi memerlukan keabsahan, yaitu pengakuan atau membenaran masyarakat terhadap dominasi itu, agar penguasa dapat melaksanakan kekuasaannya secara sah.

Dominasi juga dapat diartikan sebagai penguasaan, penempatan posisi bagus dan kuat; pengaruh besar (Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, 1994, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya).

Gaetano Mosca dalam karyanya *The Ruling Class* yang dikutip oleh Sastroatmodjo dalam *Perilaku Politik* (1995) menyatakan: "Dalam setiap masyarakat terdapat dua kelas penduduk. Satu kelas yang menguasai dan satu kelas yang dikuasai. Kelas pertama yang jumlahnya selalu lebih kecil, menjalankan semua fungsi politik, memonopoli kekuasaan, dan menikmati keuntungan yang diberikan oleh kekuasaan itu, sedangkan kelas kedua, yang jumlahnya jauh lebih besar, diatur dan dikendalikan oleh kelas pertama".

kelompok (kelas) status berlandaskan pada ikatan subyektif antara para anggotanya, yang terikat menjadi satu karena gaya hidup yang sama, nilai serta kebiasaan yang sama, dan sering pula oleh perkawinan di dalam kelompok itu sendiri, serta oleh perasaan-perasaan akan jarak sosial dari kelompok-kelompok status lainnya. Mereka saling mengenal dan menyebut masing-masing sebagai "orang kita" dan berjuang mempertahankan perasaan superioritas terhadap mereka yang tidak termasuk dalam lingkaran (Johnson, 1986).

Dalam kehidupan sehari-hari, bentuk-bentuk kekuasaan tampak dalam pengaruh, kharisma, kepemimpinan atau wewenang, kekuasaan merupakan bagian setiap orang, entah sebagai orang tua, guru, buruh, warga negara, tetangga, rakyat,

ataupun Presiden. Kekuasaan selalu ada di mana-mana, kekuasaan hadir disaat manusia melakukan interaksi sosial dengan sesama (Windhu, 1992).

The British Council (2001) mengemukakan beberapa sumber kekuasaan, yakni:

1. Otoritas atau posisi, dapat dimiliki oleh individu atau kelompok berdasarkan perannya, seperti suami.
2. Akses ke sumber daya, kekuasaan yang muncul karena adanya kontrol terhadap pasokan sumber daya (seperti bahan baku).
3. Jaringan kerja, koneksi sosial, mengembangkan kontak pribadi.
4. Kemampuan atau keahlian.
5. Informasi, manipulasi informasi.
6. Kepribadian, merupakan sumber kekuasaan yang dipengaruhi oleh kombinasi beberapa sifat (intelegensi, kepercayaan diri, sikap, dan lain- lain).

Max Weber juga membagi dominasi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) **Dominasi Kharismatik**

Dominasi ini didasarkan pada kewibawaan seseorang, karena adanya kepercayaan yang besar dari masyarakat kepadanya. Misal: para nabi, tokoh agama, ketua adat, dan lainlain.

2) **Dominasi Tradisional**

Dominasi ini didasarkan kepada tradisi. Penguasa dalam dominasi ini cenderung melanjutkan tradisi-tradisi yang telah ditegakkan oleh pendahulunya. Proses peralihan kekuasaan didasarkan pada garis keturunan.

3) **Dominasi Legal-Rasional**

Dominasi ini didasarkan kepada aturan hukum yang dibuat dengan sengaja atas dasar pertimbangan rasional. Pemimpin dipilih dan menjalankan kekuasaannya atas dasar aturan hukum yang berlaku. Untuk dapat duduk sebagai penguasa, seseorang harus

memenuhi syarat tertentu berdasarkan hukum yang berlaku (Philippe Cabin, 2008).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dominasi adalah kemungkinan terutama perintah yang akan dipatuhi oleh kelompok atau perorangan. Dominasi juga dapat diartikan sebagai penguasaan, penempatan posisi bagus dan kuat; pengaruh besar. Dominasi terjadi karena dalam setiap masyarakat terdapat dua kelas penduduk. Satu kelas yang menguasai dan satu kelas yang dikuasai. Kelas pertama yang jumlahnya selalu lebih kecil, menjalankan semua fungsi politik, memonopoli kekuasaan, dan menikmati keuntungan yang diberikan oleh kekuasaan itu, sedangkan kelas kedua, yang jumlahnya jauh lebih besar, diatur dan dikendalikan oleh kelas pertama. kelompok (kelas) status berlandaskan pada ikatan subyektif antara para anggotanya, yang terikat menjadi satu karena gaya hidup yang sama, nilai serta kebiasaan yang sama, dan sering pula oleh perkawinan di dalam kelompok itu sendiri, serta oleh perasaan-perasaan akan jarak sosial dari kelompok-kelompok status lainnya. Dominasi di bagi menjadi 3 jenis, yaitu Dominasi Kharismatik, Dominasi Tradisional dan Dominasi Legal-Rasional.

2. Sumo

Dalam bukunya, *An Introduction to Japanese*, Yoshio Sugimoto mengatakan bahwa sumo adalah seni beladiri Jepang dengan tradisi yang sangat lama. Hal itu pertama kali muncul dalam data kesusastraan abad ke 8, di sejarah Jepang yang paling lama: *kojiki*. Dalam bentuk yang sangat umum, dua pesumo berdiri berhadap-hadapan di *dohyo*, bergulat satu sama lain, dan salah satunya memberikan tarikan yang lebih besar pada yang lain dan membantingnya ke tanah. Sumo diperkirakan sudah muncul sebagai ritual kepercayaan Shinto sejak zaman Yamato yaitu sekitar tahun 250-520 Masehi. Hal ini diperkuat dengan penemuan

*haniwa*¹¹ berbentuk pesumo pada ekskavasi¹² zaman Yamato yang banyak ditemukan kubur kuno (Cuyler,21)

Menurut Carl Diem, Semua olahraga berasal dari pemujaan (Guttman, 13). Pernyataan ini berlaku bagi sumo yang berasal dari upacara ritual. Sumo mengalami perubahan dari sumo ritual menjadi olahraga karena memiliki karakteristik olahraga modern. Di dalam buku *Japanese Sport: A History* yang ditulis oleh Allen Gutman, juga dijelaskan bahwa sumo dapat dikategorikan sebagai olahraga karena memiliki karakteristik-karakteristik yang sesuai dengan olahraga. Berikut adalah karakteristik-karakteristik olahraga:

- Memiliki teknik
- Adanya organisasi
- Bersifat profesional, maksudnya menguntungkan karena dibayar dan mendapatkan hasil berupa hadiah atau penghargaan.

Sumo memiliki teknik, tempat pelatihan formal, organisasi, dan bersifat profesional yaitu dengan disediakannya hadiah dan penghargaan untuk pemenang walaupun pada waktu itu penghargaan yang diberikan berasal dari kelompok wisata. Penghargaan diberikan pertama kali oleh *Jiji-shinpo-sha* (sekarang *Mainichi shinbun*) berupa piala kepada pemenang yang selama turnamen tidak mengalami kekalahan, kemudian pada saat *Kokugikan* baru dibangun *Jiji-shinpo-sha* juga menggantungkan lukisan besar pemenang di *Kokugikan* dan memberikan piala untuk pemenang (Cuyler, 108)

James Danandjaya (1997) menambahkan, agar dapat menang, maka usaha utama dari seorang pesumo selama pertandingan yaitu pesumo harus berusaha mendorong dengan paksa lawannya agar keluar dari batas lingkaran gelanggang, atau memaksa lawannya menempelkan bagian tubuhnya selain telapak kakinya ke lantai.

¹¹ Haniwa adalah arca kecil yang terbuat dari terakota (tembikar yang tidak dilapisi glasir, dibuat dari tanah liat, dibakar sehingga warnanya merah kecoklatan) biasanya tersusun melingkari permukaan kubur

¹² penggalian yg dilakukan di tempat yg mengandung benda purbakala

Untuk menjadi pesumo yang sukses terdapat 3 elemen yang disingkat menjadi *Shingitai*. *Shin* yang berarti spirit atau jiwa, *gi* yang artinya seni atau teknik dan *tai* yang berarti fisik atau tubuh. Jesse Kahaulua di dalam buku *World of sumo*, mengatakan bahwa:

Sumodo (the way of the wrestler) gives expression to a particular value system which underlies the more physical and technical aspect of the art of sumo. For sumo is more than a sport. It is in a reality a way of life which places as much emphasis on sound and vigorous spiritual and emotional development as it does on physical training.

Maksud dari kutipan di atas adalah Sumodo (cara bergulat) memberikan ekspresi ke sistem nilai tertentu yang mendasari aspek fisik dan teknis dari seni sumo. Bahwa sumo lebih dari sekedar olahraga. Adanya kenyataan bahwa sumo memiliki suatu cara hidup yang sangat menekankan suara dan pengembangan spiritual serta emosional yang kuat seperti halnya pada pelatihan fisik yang dilakukan pesumo.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumo adalah seni beladiri Jepang yang pertama kali muncul dalam data kesusastraan abad ke 8, di sejarah Jepang yang paling lama : *kojiki* (berbagai arsip kuno Jepang). Sumo diperkirakan sudah muncul sebagai ritual kepercayaan shinto sejak zaman Yamato yaitu sekitar tahun 250-520 Masehi. Sumo mengalami perubahan dari sumo ritual menjadi olahraga karena memiliki karakteristik olahraga modern. Agar dapat menang, maka usaha utama dari seorang pesumo selama pertandingan yaitu pesumo harus berusaha mendorong dengan paksa lawannya agar keluar dari batas lingkaran gelanggang, atau memaksa lawannya menempelkan bagian tubuhnya selain telapak kakinya ke lantai. Untuk menjadi pesumo yang sukses terdapat 3 elemen yang disingkat menjadi *Shingitai*. *Shin* yang berarti spirit atau jiwa, *gi* yang artinya seni atau teknik dan *tai* yang berarti fisik atau tubuh.

G. Metode penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah

1. Metode penelitian kajian kepustakaan dengan sifat diskriptif analitis.

Penulis menggunakan metode tersebut untuk mencari data mengenai

- olahraga sumo, terutama mengenai pesumo asing di Jepang. Sumber-sumber kepustakaan diperoleh dari; buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (skripsi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet).
2. Metode kuesioner yang disebar secara acak kepada 40 *responden* untuk memperkuat analisis penyebab terjadinya dominasi pesumo asing di Jepang.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk membantu dalam melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan budaya sumo di Jepang.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan tentang dominasi pesumo asing di Jepang.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab 1, merupakan pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teori, dan metode penelitian.
2. Bab II, merupakan pemaparan tentang sumo dalam kegiatan dan perkembangan sumo, berisi tentang peran-peran sumo, tata cara, keorganisasian dan berbagai ritual sumo yang dijalani. Serta perkembangan sejarah sumo di Jepang.
3. Bab III, merupakan analisis data, berisi tentang sejarah awal mula pesumo asing masuk ke Jepang, penyebab adanya dominasi pesumo asing di Jepang dan kebijakan Asosiasi Sumo Jepang mengenai dominasi pesumo asing di Jepang
4. Bab IV, Kesimpulan.