

UPACARA SHINTO DALAM PERTANDINGAN SUMO

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu persyaratan mencapai gelar
Sarjana Sastra

Oleh:

Tri Wuri Handayani

NIM: 01110036



PERPUSTAKAAN UNIV DARMA PERSADA

No. Induk	: 04 (SCR- PS) / 05-06
No. Klas	: 291.38 - 7/AM-U
Subjek	: RITUAL - SUMO
Asal	: TRI.WURI.H.
Dan lain-lain	: SKRIPSI 12/1-06

JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2005

Skripsi yang berjudul

Upacara *Shintō* dalam Pertandingan *Sumō*

Oleh

Tri Wuri Handayani

NIM : 01.110.036

Disetujui untuk diujikan dalam sidang ujian Skripsi Sarjana, oleh :

Mengetahui :

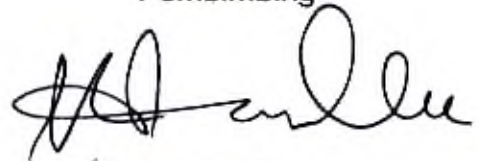
Ketua Jurusan

Fakultas Sastra Jepang



(Dila Rismayanti. M.Si)

Pembimbing



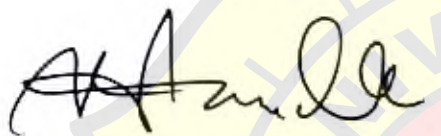
(Sandra Herlina. SS, MA)

Skripsi Sarjana berjudul :

Upacara Shintō dalam Pertandingan Sumō

Telah diuji dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 4 bulan Agustus tahun 2005, di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra.

Pembimbing



(Sandra Herlina. MA)

Ketua Penguji



(Dr. Hj. Albertine S. Minderop. MA)

Pembaca



(Tia Martia. M. Si)

Sekretaris Penguji



(Dila Rismayanti. M.Si)

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan Sastra Jepang



(Dila. Rismayanti. M.Si)

Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SASTRA

(Dr. Hj. Albertine S. Minderop. MA)

Skripsi Sarjana yang berjudul :

UPACARA SHINTŌ DALAM PERTANDINGAN SUMŌ

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Sandra Herlina.SS,MA, bukan merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta :

pada tanggal 27 Juli 2005.



Tri Wuri Handayani

ABSTRAK

Nama : Tri Wuri Handayani.

NIM : 01.110.036.

Judul : Upacara *Shintō* dalam Pertandingan *Sumō*.

Sumō merupakan salah satu olah raga tradisional Jepang yang di dalamnya terkandung ritual-ritual *Shintō*, dan *Shintō* juga memiliki peranan yang penting bagi para *pesumō* maupun dalam kehidupan *pesumō* itu sendiri. Pada mulanya *Sumō* adalah salah satu ritual persembahan untuk para dewa-dewa *Shintō*, kemudian berkembang menjadi olah raga nasional di Jepang.

Di dalam pertandingan *Sumō*, ritual-ritual *Shintō* sangat berperan aktif karena keduanya memiliki hubungan yang erat yaitu adanya upacara ritual yang diselenggarakan sebelum dan sesudah pertandingan, upacara penyucian arena, bahkan sampai pakaian yang dikenakan oleh *pesumō* pun punya keterkaitan yang erat dengan *Shintō*. Dalam olah raga *Sumō* tidak hanya melakukan aktivitas bergulat saja, tetapi banyak upacara-upacara yang dilakukan sebagai rutinitas bulanan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria, atas semua berkat dan kasih-Nya yang telah menuntun dan melimpahkan anugerah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **Upacara Shintō dalam Pertandingan Sumō** dapat penulis selesaikan dengan baik sesuai dengan waktu.

Skripsi ini dibuat dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Jepang pada Fakultas Sastra Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dari berbagai pihak, maka penulis merasa sangat penting untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung dan secara khusus penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Ibu Sandra Herlina. MA**, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sepenuh hati dan kesabaran telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini sampai selesai.
2. **Ibu Tia Martia. Msi**, dalam membantu memperbaiki penulisan skripsi ini dan selaku dosen pembaca skripsi yang telah dengan sepenuh hati meluangkan waktunya untuk membaca skripsi yang dibuat oleh penulis.

3. **Ibu Dila Rismayanti MSi**, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang dan selaku Sekretaris dalam sidang skripsi.
4. **Ibu Dr. Hj. Albertine S. Minderop. MA**, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada dan selaku Ketua Sidang Skripsi.
5. **Ibu Ayu Setyasih. SS**, selaku dosen pembimbing akademis dan yang telah memotivasi penulis selama menjalankan pendidikan di Unsada.
6. Seluruh Staf Pengajar yang telah memberikan kuliah selama penulis mengikuti pendidikan pada Fakultas Sastra Jepang di Universitas Darma Persada.
7. Seluruh petugas Perpustakaan Darma Persada.
8. To my be loved mom, my brothers Eka and Dwi and my sister Retta yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan serta pengorbanan baik material maupun moril selama penyusunan skripsi ini.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Keluarga Bapak Laurensius baik material maupun moril, khususnya Veni yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Teman-teman VJ Ade my tetsudaisan he..he..., my Hunny Sonny, Q nichan, Opie d Curly n Merina my Geisha, Thx to ur support, advice, n 4 everything. Not last but least thanks 4 being my friends, I luv u guys.

11. Teman-teman SMA gua Toge, Abank, Kakek, Miot, Rommel, Cogan, Beo, Andezt, Melia, Singa, Nyu-nyu, Bonny, Rani, Monyet, Komenk, Michel, Yo, Sapi, Justin, Abenk, Pantat, Lolita and Fitri thanks guys and I love u all...
 12. Teman-teman angkatan'01 Titis, N'do, Nino (my "susuter" trx all), Noni, Nike, Fahria, Opai, Tsukebe, Fiqi, Anang, Didit, Ayu, Lucy, Kaka, Mirna, Lahny, Putu, Ai, Bang Ucup dan khususnya untuk anak-anak **PA Ibu Ayu** terima kasih atas kebersamaannya baik selama masa perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi ini.
 13. Teman-teman Kost yang sudah memberikan dukungan, saran, kritik khususnya Ian (thanks 4 d computer) n pa Marthen thanks ya.
 14. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu.
- Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritikan yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan, karena kritik yang sifatnya membangun adalah suatu respon yang positif terhadap suatu perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 29 Juli 2005

Penulis

(Tri Wuri Handayani)

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penulisan.....	11
1.4 Ruang Lingkup.....	11
1.5 Metode Penulisan.....	11
1.6 Hipotesa.....	12
1.7 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II : SEJARAH SHINTŌ DAN SUMŌ.....	14
2.1 Sejarah <i>ShintŌ</i>	14
2.1.1 Asal-usul Kepercayaan terhadap <i>Kami-Gami</i>	14
2.1.2 Mitologi.....	18
2.1.3 <i>Kami</i>	23
2.2 Asal-usul <i>SumŌ</i>	26
BAB III : ATRIBUT DAN ORANG-ORANG YANG BERPERAN PENTING DALAM OLAH RAGA SUMŌ.....	35
3.1 Atribut <i>SumŌ</i> dan Fungsinya dalam Dunia <i>SumŌ</i>	35
3.1.1 <i>Banzuke</i> /Daftar Ranking.....	35
3.1.2 <i>Mage</i> /Sanggul Atas <i>Pesumo</i>	39
3.1.3 <i>Mawashi</i> /Sabuk <i>Pesumo</i>	41

	3.2 Orang-orang yang Berperan Aktif dalam <i>Sumō</i>	41
	3.2.1 <i>Gyoji</i> /Wasit dan <i>Shinpan</i> /Juri.....	41
	3.2.2 <i>Yobidashi</i> /Pembantu Arena.....	46
	3.2.3 <i>Tokoyama</i> /Penata Rambut.....	48
BAB IV	: UPACARA SHINTŌ DALAM OLAH RAGA SUMŌ	52
	4.1 Sarana-sarana yang mutlak dalam pertandingan <i>Sumō</i>	52
	4.1.1 <i>Dohyo</i> /Arena.....	52
	4.1.2 <i>Tsuru-yane</i> /Atap.....	56
	4.2 Upacara Sebelum Pertandingan.....	58
	4.2.1 <i>Dohyo-iri</i> /Upacara Memasuki Arena.....	58
	4.2.2 <i>Shikiri</i> /Ritual Sebelum Pertandingan.....	64
	4.3 Tingkatan Upacara dalam Pertandingan <i>Sumō</i>	66
	4.3.1 <i>Juryo</i> dan <i>Makuuchi Dohyo-iri</i>	66
	4.3.2 <i>Yokozuna Dohyo-iri</i>	68
	4.4 Upacara Sesudah Pertandingan.....	72
	4.4.1 <i>Yumitori-Shiki</i> /Upacara Mengayuhkan Busur.....	72
	4.4.2 Upacara Penyerahan <i>Kensho-kin</i>	74
BAB V	: KESIMPULAN	76
LAMPIRAN		
GLOSARI		
BIBLIOGRAFI		

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan keagamaan orang Jepang, *Shintō* adalah suatu agama atau kepercayaan* rakyat yang dianggap sebagai falsafah hidup orang Jepang. Berbeda dengan agama-agama dunia seperti Budha, Katolik, Protestan, dan Islam yang dapat dianut oleh siapa saja dan dari negara mana saja sedangkan *Shintō* tidak demikian karena *Shintō* adalah kepercayaan minoritas yang rasial maksudnya, *Shintō* hanya dapat dianut oleh orang Jepang saja. Dalam tradisi dan kebudayaan juga dipercayai bahwa setiap anak yang dilahirkan sudah memiliki *Shintō* dalam dirinya, karena terdapat kepercayaan bahwa mereka lahir dengan cara *Shintō* dan meninggal dengan cara Budha.

Shintō dalam mitologi Jepang dikatakan sebagai kepercayaan asli bangsa Jepang. Hingga sekarang *Shintō* tetap menjadi tradisi dan pegangan hidup orang Jepang. Sebagai kepercayaan, *Shintō* sangat berkaitan erat dengan kebudayaan dan sistem sosial serta cara berpikir orang Jepang. Dengan demikian sangat sulit untuk memisahkan antara *Shintō* dengan kehidupan orang Jepang. *Shintō* sebagai agama rakyat yang rasial tidak memiliki kitab suci atau dogma–dogma dan tidak ada

* Kepercayaan adalah anggapan atau keyakinan bahwa sesuatu yang dipercayai itu benar-benar ada.

keabsolutan seperti yang ada pada agama-agama* dunia. Alam semesta dijadikan sumber pemujaan, karena dalam mitologi Jepang dikatakan bahwa dewa-dewa *Shintō* menetap di setiap lokasi geografis Jepang.

Sulit membayangkan Jepang tanpa eksistensi *Shintō* atau sebaliknya *Shintō* tanpa Jepang. Keduanya tentu saja tidak sama. Jepang adalah sebuah negara sedangkan *Shintō* adalah kepercayaan rakyat di negara tersebut. *Shintō* merupakan suatu kepercayaan yang rasial yang menurut seorang peneliti religiologi Hori Ichiro (1983) dijelaskan sebagai berikut:

*Japanese folk religion, unlike Buddhism or Confucianism, is extremely diverse in character and difficult to define precisely. It is made up of vague magico – religious beliefs, many of which are survivals or successors of archaic and primitive element; these beliefs or primitive elements themselves remain unsystematized theoretically and ecclesiastically but in many ways have penetrated and become interrelated with institutionalized religions.*¹

Agama rakyat Jepang, tidak seperti agama Buddha atau Kong Fu Tsu, yang berbeda dalam karekturnya dan sulit untuk mendefinisikannya secara mirip. Agama rakyat Jepang dibentuk dari suatu kepercayaan religius-magis yang tidak jelas. Dapat dilihat dari beberapa peninggalan yang kuno dan primitif. Kepercayaan ini sendiri tetap merupakan suatu teori yang tidak sistematis tetapi dengan berbagai cara telah masuk dan saling berhubungan dengan agama-agama lain.

Dalam mitologi Jepang atau *shinwa*, dalam *Shintō* dijelaskan mengenai asal-usul atau keturunan *Tenno* atau kaisar yang berasal dari dewa *Amaterasu Oo Mikami*. Mitologi tersebut sangat sakral dikalangan

* Agama adalah system, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang berhubungan dengan kepercayaan itu.

¹ Ichiro Hori, *Folk Religion In Japan* (London : The University of Chicago Press, Ltd, 1983), hal.1.

penganut *Shintō*, catatan-catatan tersebut adalah *Kojiki* (628) dan *Nihon Shoki* (697).

Seperti disinggung sebelumnya bahwa dalam *Shintō* tidak terdapat dogma, kegiatan ritual dan upacara-upacara atau *matsuri* yang diselenggarakan merupakan ekspresi pemujaan terhadap dewa-dewa untuk kebutuhan duniawi, dan *jinja* adalah tempat pemujaan yang hanya menjadi simbol kepercayaan yang didasarkan pada mitologi.

Namun menurut Ono (1962) dalam bukunya *Shintō The Kami Way* dikatakan bahwa para pengikut Kong Fu Tsu menggunakan kata *Shintō* untuk hal-hal mistik yang menyangkut alam sekitar dan jalan kecil yang menuju kuburan. Kata *Shintō* terdiri dari dua buah huruf kanji yaitu *Shin* (神) yang berarti *Kami* atau Dewa dan *Dō* atau *Tō* (道) yang berarti *Michi* atau Jalan. Maka *Shintō* berarti *jalan kami* atau pemujaan terhadap *kami* atau dewa-dewa dalam kepercayaan *Shintō*.² Dalam ajaran Tao kata *Shintō* berarti kekuatan atau tenaga gaib yang dipercayai dalam ajaran Tao. Berdasarkan *Nihon Shoki*, sekitar abad ke-13 dijelaskan bahwa untuk membedakan *Shintō*, dengan Budha dan Kong Fu Tsu adalah kepercayaan *Kami*. *Kami* atau dewa dalam *Shintō* adalah bentuk pemujaan yang paling mendasar.

Pada waktu restorasi Meiji (1868-1912) *Shintō* diresmikan menjadi agama negara. Tetapi sejak Perang Dunia kedua, *Shintō* tidak menduduki kedudukan istimewa dan juga ajaran *Shintō* tetap melekat pada kehidupan

² Sokyō, Ono. *Shinto: The Kami Way*, Charles E. Tuttle Company, Tokyo, Japan, 1962, hal. 1.

masyarakat Jepang dan memegang peranan penting di dalam melakukan berbagai upacara penting dalam kehidupan masyarakat Jepang seperti festival-festival, upacara perkawinan, dan upacara kelahiran. Memang mengagumkan betapa *Shintō* asli tetap nyata dari awal keberadaannya. Tempat-tempat suci *Shintō* dapat ditemukan dimana-mana seperti rumah suci *Ise* dari Dewa Matahari yang Agung. Rumah suci ini dibangun untuk mengenang Kaisar Meiji.

Selain itu *Shintō* tidak hanya terbatas pada kehidupan religius orang Jepang, namun juga dikatakan bahwa *Shintō* adalah sebagai kebudayaan orang Jepang. Hal ini dapat kita lihat melalui olah raga *Sumō* yang merupakan ciri khas negara Jepang. Kata *Sumō* berasal dari dua kanji *su* (相) yang berarti saling dan *mou* (撲) yang berarti gulat. Maka *Sumō* berarti saling bergulat. Menurut Kodansha Encyclopedia of Japan (1983), *Sumō* adalah jenis olah raga bela diri tradisional seperti gulat modern dan merupakan olah raga nasional Jepang yang perkembangannya sangat cepat karena mempunyai kekuatan yang sesungguhnya dari orang Jepang.³

Berdasarkan legenda, olah raga ini berasal dari pertandingan antara dua dewa, Takemikazuchi dan Takeminakata (catatan *Kojiki*) dalam memperebutkan siapa yang akan berkuasa atas tanah Jepang. Takemikazuchi memenangkan pertandingan tersebut dan berkuasa atas

³ Kodansha Encyclopedia of Japan, Kodansha Ltd, 1983, hal. 778.

Jepang. Sebuah tempat di Shimane sekarang adalah tempat dimana *Sumō* pertama tersebut diyakini berlangsung.

Olah raga *Sumō* sudah ada ±1500 tahun yang lalu yang awalnya dilakukan sebagai salah satu ritual *Shintō*. Pertandingan biasanya diselenggarakan di dalam kuil *Shintō* dan didedikasikan kepada dewa-dewa agar memperoleh panen yang banyak. Pertandingan *Sumō* biasanya berlangsung dengan diiringi peragaan musik, pembacaan puisi, tarian-tarian suci dan drama.

Pada zaman Nara (645-794) dan Heian (794-1185) *Sumō* dikenal sebagai *Sechiezumo* dan dirayakan setahun sekali pada hari ke tujuh, bulan purnama ke tujuh (awal Agustus) di dalam istana kekaisaran dan di depan keluarga dan pejabat-pejabat kaisar. Pada awalnya, *Sumō* merupakan kombinasi dari gulat, tinju, dan judō. Pertandingan biasanya berlangsung cukup keras dan hanya dengan beberapa peraturan.

Pada zaman Kamakura (1185-1334), terbentuk pemerintahan diktator militer atau keshogunan dan perang berdarah menyebar keseluruh Jepang. Pada zaman ini *Sumō* digunakan sebagai salah satu bentuk latihan militer. Seorang panglima perang atau *Shogun*, Oda Nobunaga (1534-1582) adalah seorang pengagum *Sumō* dan ia mengorganisir beberapa turnamen di dalam istananya. Pada turnamen ini arena dengan batas lingkaran *dohyo* digunakan untuk pertama kalinya.

Pengganti Oda Nobunaga yaitu, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) yang juga pengagum *Sumō* suatu kali ia mengadakan pertarungan antara

dua orang jagoan gulat yaitu, Irie Okuranosuke dan Toku Inosuke. Toyotomi Hideyoshi sangat terkesan pada kekuatan murni kedua *rikishi* (*pesumō*) ini, sampai-sampai ia menghentikan pertarungan tersebut sebelum seorang pemenang diputuskan. Sepupu Hideyoshi, Higetsugu mempunyai lebih dari seratus pegulat diantara prajurit-prajuritnya. Ia terkadang menggunakan mereka untuk dipamerkan dan untuk kesenangannya.

Pada zaman Tokugawa (1603-1868), *Sumō* menjadi sangat profesional karena perkembangannya didukung oleh Tokugawa Ieyasu. Pegulat terbaik dijadikan tuan tanah atau *daimyo* dan diberi status samurai, tetapi *pesumō* jalanan atau *Street Sumō* dilakukan dengan cara yang kejam yang tanpa organisasi yang baik. Akhirnya keshogunan Tokugawa pada tahun 1648 dan 1661 melarang adanya *Street Sumō* dan *Kanjū-Zumo* (*benefit sumō*) dan mengeluarkan peraturan baru bahwa *Sumō* yang diijinkan hanyalah yang ditujukan untuk kepentingan para dewa. Hasil dari pertandingan digunakan untuk penarikan dana guna memperbaiki dan membangun kuil-kuil dan tempat ziarah.

Pada zaman Tokugawa ini, karung-karung beras yang bekas pakai digunakan sebagai pembatas arena dengan berbentuk lingkaran. Turnamen diselenggarakan dua kali setahun dan hanya sepuluh hari lamanya. Tetapi biasanya, turnamen tersebut dapat selesai sampai tiga bulan karena cuaca yang buruk atau keadaan politik yang jelek di dalam keshogunan. Pada akhirnya, para pegulat yang telah berhenti bergabung

membentuk *Sumō Kaishō* yang sekarang dikenal sebagai *Nihon Sumō Kyōkai* (Asosiasi *Sumō* Jepang) dan mereka mulai mengorganisir turnamen-turnamen.

Pada awalnya popularitas *Sumō* berpusat di Kyoto dan Osaka dan tidak sampai ke Edo (tempat keshogunan). Pada saat Tanikaze dan Onogawa bergabung, *Sumō* mulai berkembang di Edo. Kerumunan orang akan keluar untuk melihat pertarungan dua orang *pesumō* ini. Para wanita, yang pada waktu itu tidak diperkenankan melihat pertandingan resmi tersebut akan datang ke tempat latihan dan melemparkan jaket/*haori* atau *Obi* kepada mereka. Pada akhirnya Asosiasi *Sumō* Edo menjadi dominan di Tokyo.

Para *pesumō* muda dari seluruh negeri datang ke Edo untuk berlatih. Para tuan tanah mensponsori mereka, kecuali para *pesumō* yang kuat. Seorang *pesumō* yang sangat dipuji akan diberikan *kensho-mawashi* (kain perayaan) dengan hiasan dari keluarga tuan tanah tercetak di atasnya, penghasilan yang besar dan status samurai jika ia tidak datang dari keluarga prajurit. Para pegulat yang berpartisipasi dalam turnamen akan dirangkingkan pada *banzuke* (lembar tingkatan/ranking).

Pada tahun 1789, Yoshida Oikaze, seorang wasit dari Kumamoto menyatakan dirinya sebagai ketua perwakilan dunia *Sumō*. Ia mendapat dukungan dari *Shogun* dan berhak memberikan ijin kepada para wasit dan *Yokozuna*. Yoshida bersama para tetua Asosiasi *Sumō*, mengembangkan peraturan-peraturan akan ritual-ritual suci yang ditunjukkan sebelum

pertandingan berlangsung. Ia memperkenalkan *Yokozuna Menkyo* (lisensi sang juara) dan mengeluarkan dua buah lisensi pertama kepada Tanikaze dan Onogawa.

Sepuluh hari kemudian, Tanikaze menjadi *Yokozuna* pertama yang melaksanakan *dohyo-iri* (perayaan masuk ring) dengan mengenakan *Yokozuna Tsuna* (sabuk *Yokozuna*) pada zaman itu *Yokozuna* belum diakui secara resmi, (tingkat tertinggi dalam *Ozeki*). Biasanya lisensi ini (*Yokozuna*) hanya digunakan untuk melaksanakan *dohyo-iri*. *Yokozuna* pertama yang terdaftar dalam *banzuke* adalah Nishinoumi pada tahun 1890 dan tidak sampai tahun 1909 rangking *Yokozuna* sudah diakui secara resmi.

Sejak bulan Oktober 1833 sampai tahun 1907, secara regular *Sumo* diselenggarakan di luar ruangan di *Ryogoku Ekoin* sebelah Timur Tokyo, tempat permanen pertama untuk turnamen *Sumo*. Walaupun *Sumo* secara tradisional dianggap sebagai olah raga pria (wanita bahkan tidak boleh menyentuh *dohyo*), *Onnazumo/Sumo* wanita muncul pada abad 17. Di mulai di Osaka dan dipertunjukan dalam kaitan dengan rumah-rumah prostitusi. Pada tahun 1744, kepopuleran *Onnazumo* mencapai Edo. Turnamen itu diadakan di kuil Asakusa sampai para pejabat daerah mengumumkan bahwa pertandingan yang tetap berlangsung itu tidak bermoral dan harus ditutup.

Pada tahun 1872, wanita diizinkan untuk menonton pertandingan *Sumo*. Dengan dukungan yang kuat dari *Tenno* bersamaan dengan

penampilan yang mengagumkan dari *Yokozuna Umegatani* dan *Nishinoumi*, *Sumō* bertahan sampai Restorasi Meiji dan menjadi olah raga nasional Jepang. Pada tahun 1909 *Kokugikan* (Stadium Nasional *Sumō*) dibangun di *Honjo Ekoin Keidai*.

Penerbit *Jiji Shinpo-sha* mulai memperkenalkan budaya juara *pesumō* ini dengan gambar dirinya dan sebuah bendera pada tim yang menang. Belakangan pada tahun 1925, di depan pangeran kerajaan (yang kemudian akan menjadi kaisar Hirohito), *Sumō* diadakan di istana kaisar dan sebuah piala akan diserahkan kepada juara turnamen atas nama pangeran, tropi ini sekarang dikenal dengan nama *Tenno-hai*. Belakangan setelah mendapat himbauan dari *Tenno*, Asosiasi *Sumō* Osaka dan Tokyo bergabung menjadi satu untuk membentuk *Dai Nihon Ozumo Kyokai* (Asosiasi *Sumō* Besar Seluruh Jepang).

Di tahun 1930-an *pesumō* yang paling hebat sepanjang masa adalah *Yokozuna Futabayama* dari *Tatsunami-beya*, yang memenangkan dua belas pertandingan dan terus berlanjut sampai sekarang dengan kemenangan yang spektakuler (69). Beliau adalah superstar yang legendaris dan ternyata selama dia bertarung dia hanya bertarung dengan sebelah matanya saja, karena salah satu matanya buta. Beliau juga membuka sebuah *dojo* dan tidak lama kemudian namanya diganti menjadi *Tokitsukaze-beya*. *Shoji Hiraga*, seorang blasteran Jepang-Amerika, menjadi orang asing yang pertama yang namanya tercantum dalam *banzuke*.

Pada tahun 1958 sebuah *Kokugikan* baru dibangun di Ryogoku, dengan hanya menyeberang sungai Sumida di Timut Laut Tokyo. Peraturan-peraturan *Sumō* sangat sederhana. Dua orang *pesumō* masuk ke dalam *dohyo* (ring) tanpa memakai apapun kecuali sebuah *mawashi* (ikat pinggang yang melewati kaki dan mengelilingi seluruh pinggul). Seorang *pesumō* menang dengan melempar lawannya keluar dari arena atau juga dengan cara mendorong bagian badan lawannya, dan juga membanting lawannya sampai jatuh ke tanah.

Sebelum pertandingan dimulai, para *pesumō* melakukan ritual yang sangat penting. Para *pesumō* berkonsentrasi dan berfokus pada energi mereka melalui *tachiai* secara eksplosif. Pertandingan biasanya hanya berlangsung beberapa detik saja dan ada juga yang dilakukan dalam beberapa menit.

Di dalam olah raga *Sumō* banyak kita jumpai ritual-ritual *Shintō* seperti bangunan rumah yang bergaya aritektur *Shintō*, yang mempersembahkan sesajen yang berupa *sake*, beras dan garam. Ritual ini akan kita jumpai dalam olah raga *Sumō* yang dilakukan sebelum dan sesudah pertandingan, upacara penyucian ring, bahkan sampai pakaian yang dikenakan para *pesumō* pun punya keterkaitan yang erat dengan *Shintō*.

1.2 Perumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian ini maka yang akan dijadikan permasalahan adalah bagaimana peranan ritual *Shintō* dalam *Sumō* atau lebih tegas lagi sejauh manakah peranan ritual *Shintō* dalam olah raga *Sumō* yang diselenggarakan hingga saat ini.

1.3 Tujuan Penulisan

Untuk tercapainya tujuan penelitian ini maka akan dicoba untuk menjawab pertanyaan permasalahan penelitian apakah peranan upacara-upacara ritual *Shintō* mempunyai hubungan dengan olah raga *Sumō*?

1.4 Ruang Lingkup

Di dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil judul "Upacara *Shintō* dalam Pertandingan *Sumō*" penulis membatasi hanya pada ritual *Shintō* yang diselenggarakan pada pertandingan *Sumō*.

1.5 Metode Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan metode *deskriptif analisis* yaitu mendeskripsikan data-data yang ada, kemudian menganalisisnya. Data-data diambil dari koleksi perpustakaan Universitas Darma Persada, perpustakaan Japan Foundation, dan koleksi pribadi penulis yang berhubungan dengan tema penelitian skripsi ini.

1.6 Hipotesa

Dalam sejarahnya *Sumō* adalah olah raga tradisional Jepang yang memiliki banyak ritual kuno. Selain dukungan dari pemerintah, media massa dan masyarakat Jepang sendiri yang sangat menghargai kebudayaan asli mereka maka itu membuat perkembangan *Sumō* semakin meningkat dan membuat olah raga *Sumō* dapat diterima dalam masyarakat modern serta tidak kalah bersaing dengan olah raga-olah raga yang baru seperti baseball, sepak bola, voli dan golf. *Sumō* juga memiliki kaitan yang erat dalam *Shintō* karena segala sesuatu yang ada di *Sumō* semua berhubungan dengan *Shintō* mulai dari arena pertandingan, saat pertandingan dimulai dan berakhir, upacara penyucian ring, bahkan sampai pakaian yang dikenakan oleh para pesumo.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

Bab I:

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, perumusan permasalahan, tujuan penulisan, ruang lingkup, metode penulisan, hipotesa, dan sistematika penulisan.

Bab II:

Bab ini akan menguraikan tentang sejarah *Shintō* dan *Sumō*.

Bab III:

Bab ini menjelaskan tentang atribut dan orang-orang yang berperan aktif dalam olah raga *Sumō*.

Bab IV:

Bab ini menjelaskan tentang sarana-sarana yang menunjang dalam *Sumō* dan upacara *Shintō* yang terdapat dalam pertandingan *Sumō*.

Bab V:

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari isi skripsi.

