

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang adalah negara maju yang memiliki berbagai kebudayaan tradisional, dari upacara *chato*, *ikebana*, *taiko*, dan sebagainya, Jepang juga memiliki olahraga tradisional seperti *judo*, *kendo*, *karatedo*, *aikido*, *kyudo* (seni memanah) dan *sumo*, olahraga merupakan salah satu praktik kebudayaan, salah satu contoh olahraga di Jepang yang menyertakan ritual-ritual Shinto adalah *sumo*.

Sumo (相撲) merupakan salah satu olahraga tradisional tertua yang telah ada pada zaman Yamato. Olahraga *sumo* berasal dari Jepang dan telah mengakar sejak zaman kekaisaran Jepang. *Sumo* merupakan olahraga asli Jepang dan sudah dipertandingkan sejak berabad-abad yang lalu, di beberapa negara tetangga seperti Mongolia dan Cina.

Sumo juga dikenal sebagai *kokugi* yang berarti “olahraga nasional” dari Jepang. Teknik menjatuhkan dan mengunci lawan adalah senjata terampuh yang harus dilakukan setiap pesumo. *Sumo* pada zaman sekarang, berbeda dengan *sumo* yang ada pada zaman Edo. Pesumo zaman dahulu bertarung sampai mati karena masih sedikitnya peraturan yang mengatur tentang olahraga ini. Kalau sekarang, *sumo* profesional diatur oleh Asosiasi Sumo Jepang (*Nihon Sumō Kyōkai*). Anggota asosiasi terdiri dari *Oyakata* yang semuanya merupakan mantan pegulat *sumo*. *Oyakata* adalah pimpinan pusat latihan (*heya*) tempat bernaung para pegulat *sumo* profesional. Peraturan asosiasi menetapkan bahwa perekrutan calon dan pelatihan pegulat *sumo* hanya berhak dilakukan oleh *Oyakata*. Di Jepang saat ini terdapat sekitar 54 pusat latihan *sumo* (*heya*) tempat bernaung sekitar 700 pegulat *sumo*.

Tidak hanya mempertunjukkan kekuatan saja, tapi olahraga ini juga berkaitan dengan harga diri yang berbalut dengan tradisi yang masih sangat kental. Itulah

mengapa pemain *sumo* biasanya dianggap hebat dan sangat dihormati oleh banyak orang di Jepang. Bahkan di luar Jepang pun banyak orang yang terobsesi untuk menjadi sehebat pemain *sumo*. Pertandingan *sumo* berlangsung diatas ring yang dinamakan *dohyō* (土俵) yang dibuat dari campuran tanah liat yang di keraskan dengan pasir yang di sebar di atasnya, *dohyō* (土俵) mempunyai panjang sisi-sisinya 570 cm, tingginya 66 cm dan diameter lingkaran pertandingannya 455 cm yang dibuat di atas tanah. Lingkaran tempat pertandingan berlangsung mempunyai diameter 4,55 meter dan dikelilingi oleh karung beras yang disebut *tawara* (俵), ukuran karung beras sekitar 1/3 ukuran karung beras standar yang sebagian dipendam di dalam tanah liat yang membentuk gundukan *dohyō*.

Sedikit di luar lingkaran diletakkan empat buah *tawara* yang pada zaman dulu dimaksudkan untuk menyerap air hujan sewaktu turnamen *sumo* masih diselenggarakan di tempat terbuka, di tengah-tengah lingkaran terdapat dua garis putih yang disebut *shikiri-sen* (仕切り線). Kedua pegulat (*rikishi*) yang bertarung harus berada di belakang garis *shikiri-sen* sebelum pertandingan dimulai, bagian luar sekeliling lingkaran disebut *janome* yang dilapisi pasir halus untuk membentuk permukaan yang mulus. Pegulat yang terdorong ke luar lingkaran atau terjatuh pasti menimbulkan tanda pada permukaan *janome* akibat terkena injakan kaki atau anggota tubuh yang lain. Penyelenggara atau *Yobidashi* harus memastikan permukaan *janome* berada dalam keadaan mulus sebelum pertandingan yang lain dimulai. Arena pertandingan *sumo* ini memiliki atap menyerupai atap kuil agama Shinto yang disebut *tsuriyane* yang beratnya mencapai 6 ton. Di keempat sudut atap *tsuriyane* ini tergantung jumbai-jumbai raksasa yang melambangkan empat musim di Jepang, yaitu jumbai berwarna hijau di sisi timur melambangkan *haru* 春 (musim semi), jumbai berwarna putih di sisi barat melambangkan *aki* 秋 (musim gugur), jumbai berwarna merah di sisi selatan melambangkan *natsu* 夏 (musim panas) dan jumbai berwarna hi-tam di sisi utara melambangkan *fuyu* 冬 (musim dingin).

Pegulat *sumo* profesional harus berjenis kelamin laki-laki berdasarkan tradisi turun temurun sejak berabad-abad yang lalu. Jika umumnya pemain *Sumo* adalah para pria, namun sebelumnya wanita juga pernah berpartisipasi menjadi pemain di dalam olahraga ini. Mereka memiliki tempat sendiri dan bertanding di dalamnya. Merekapun berpenampilan sama seperti pesumo laki-laki hanya dibedakan dengan tambahan kain untuk menutupi bagian payudara. Seiring berjalannya waktu, *sumo* wanita ini ditiadakan karena adanya alasan tertentu. Hal ini dilakukan karena olahraga ini sangat berhubungan dengan kekerasan dan bisa membunuh salah satu dari pemain dan aturan melarang wanita berasal dari kepercayaan tradisional Shinto dan Buddha bahwa wanita itu kotor karena darah menstruasi mereka. (<http://www.seratus.id/news/olahraga/inilah-suka-duka-menggeluti-olahraga-sumo-di-jepang/>)

Itulah mengapa saat ini hanya pemain pria yang boleh bermain dan mengikuti kejuaraan yang sangat bergengsi di Jepang. Peraturan asosiasi *sumo* yang sering menjadi kontroversi adalah peraturan yang tidak mengizinkan wanita naik ke atas *dohyō* karena dikhawatirkan bisa mengotori *dohyō* yang dianggap suci (Guttman.100). Berdasarkan peraturan ini, Fusae Ota sewaktu menjadi Gubernur Prefektur Osaka tidak dibolehkan naik ke atas *dohyō* karena ia seorang wanita. Hadiah dari Gubernur Osaka untuk pemenang turnamen *sumo* di Osaka diserahkan oleh pria yang diutus dari kantor gubernur. Setiap turnamen selalu dimulai pada hari Minggu yang berlangsung selama 15 hari dan ditutup juga pada hari Minggu. Pengecualian jadwal turnamen pernah terjadi ketika Kaisar Hirohito wafat pada hari Sabtu, 7 Januari 1989, satu hari sebelum dimulainya turnamen bulan Januari. Turnamen kemudian dijadwal ulang, dimulai dan berakhir pada hari Senin. Sementara itu, turnamen amatir sering diselenggarakan di Jepang untuk pegulat *sumo* amatir dari sekolah-sekolah dan perguruan tinggi. Pertandingan pada tingkat amatir tidak menggunakan segala macam ritual seperti pertandingan *sumo* profesional.

Pegulat *sumo* amatir yang ingin menjadi pegulat *sumo* profesional diharuskan berusia muda (23 tahun ke bawah). Berhubungan dengan peraturan yang mengatur kehidupan pesumo, pegulat *Sumo* tidak diperbolehkan untuk mengenakan pakaian sesukanya. Ketika mereka mulai masuk *heya*, mereka sudah diwajibkan untuk memanjangkan rambutnya untuk membentuk *chonmage* yang mirip dengan model rambut para samurai pada periode Edo. Sehingga pesumo diwajibkan untuk mempunyai model rambut tersebut dan mengenakan pakaian tradisional setiap saat.

Sumo mempunyai sistem peringkat yang sangat terinci berdasarkan prestasi dalam pertandingan. Peringkat pegulat *sumo* terdiri dari *Makuuchi*, *Juryo*, *Makushita*, *Sandanme*, *Jonidan*, dan *Jonokuchi*. Pegulat *sumo* yang baru direkrut terdaftar dalam peringkat paling bawah atau disebut *Jonokuchi* dan dapat naik peringkat secara perlahan-lahan ke peringkat *Makuuchi* bila berprestasi.

Pertandingan *sumo* tidak akan dimulai sebelum kedua pegulat meletakkan kedua tangannya di tanah secara bersamaan. Begitu di mulai, biasanya pertandingan *sumo* hanya berlangsung beberapa detik saja walaupun bisa juga berlangsung beberapa menit pertandingan dianggap berakhir apabila salah satu pegulat terlempar keluar *dohyō* (土俵) atau salah satu anggota badannya kecuali kaki menyentuh tanah, uniknya dalam pertandingan bisa juga berakhir apabila seorang pesumo kehilangan *mawashi* atau cawat yang di pakainya dimana pegulat yang “telanjang” akan terkena diskualifikasi (<http://haijepang.blogspot.com/2015/02/sumo.html>).

Penguasa Jepang pada abad ke-16 yang bernama Oda Nobunaga sering menyelenggarakan turnamen *sumo*. Bentuk ring *sumo* seperti yang dikenal sekarang ini berasal dari zaman Oda Nobunaga. Dibandingkan dengan *mawashi* pada zaman sekarang yang dibuat dari kain bagus yang kaku, pegulat *sumo* pada masa Oda Nobunaga masih memakai penutup tubuh bagian bawah dari kain kasar yang longgar. Di zaman Edo, pegulat *sumo* bertanding dengan mengenakan *mawashi* bermotif indah dan gagah yang disebut *kesho mawashi*. Di zaman sekarang *kesho mawashi* hanya dikenakan pegulat *sumo* pada saat berparade di atas *dohyō* di awal pembukaan

turnamen. Seiring dengan berjalannya waktu, *sumo* akhirnya dijadikan olahraga yang sangat tenar di Jepang. Namun nilai-nilai yang terkandung di dalam olahraga *sumo* ini masih tetap dipertahankan hingga saat ini. Meskipun banyak olahraga profesional di Jepang, seperti baseball dan sepak bola, tapi *sumo* adalah olahraga profesional tertua di negara ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi dalam penelitian adalah :

1. *Sumo* sebagai olahraga yang penuh kekerasan.
2. Sejarah awal *sumo*.
3. Tingkatan yang ada pada *sumo*.
4. Perkembangan *sumo*.
5. Ritual-ritual dalam *sumo*.
6. Kehidupan pesumo sehari-hari

C. Pembatasan Masalah

- Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi penelitian ini pada *sumo* beserta ritual-ritual yang ada pada *sumo*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sejarah masuknya *sumo*?
2. Bagaimana ritual-ritual yang ada pada olahraga *sumo*?
3. Apa saja tingkatan yang ada pada olahraga *sumo*?
4. Bagaimana perkembangan olahraga *sumo* hingga saat ini?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Perkembangan *sumo* ritual menjadi olahraga nasional jepang.
2. Ritual-ritual yang ada pada olahraga *sumo*.

3. Sejarah awal *sumo*.
4. Tingkatan yang ada pada olahraga *sumo*

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dalam kebudayaan *sumo* di Jepang. Penelitian ini dapat menambah referensi perpustakaan tentang olahraga dan ritual-ritual yang ada pada *sumo*.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan adalah metode kualitatif dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dan informasi dengan memanfaatkan berbagai macam materi atau sumber yang di peroleh dari Perpustakaan Universitas Darma Persada , Perpustakaan Japan Foundation, dan sumber dari internet

H. Landasan Teori

1. Olahraga

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk meningkatkan usia hidup dan ketahanan tubuh (Renstrom & Roux 1988,dalam A.S.Watson: Children in Sport dalam Bloomfield,J, Fricker P.A. dan Fitch,K.D., 1992).

Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan dan kegiatan intensif dalam rangka memperoleh

relevansi kemenangan dan prestasi optimal. (Pieron, Cheffers, dan Barette (1994; dalam Naul, 1994).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa olahraga merupakan kegiatan intensif yang bertujuan untuk meningkatkan usia hidup dan kualitas hidup.

2. Sumo

Sumo (相撲) merupakan permainan berupa pertandingan tradisional Jepang yang bersifat keterampilan fisik dalam olahraga gulat yang unik (Danadjaja 1997:201).

Menurut Taylor (1997:126) *sumo* adalah gulat khas Jepang yang merupakan olahraga sederhana, dilengkapi dengan upacara ritual yang dipimpin oleh wasit (*gyoji*).

Dalam pertandingan *sumo* terdapat upacara ritual yang dipergunakan yaitu agama Shinto. Shinto berarti jalannya para dewa (Webb 1989:142).

Bedasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *sumo* merupakan pertandingan olahraga tradisional Jepang yang terlahir dari upacara ritual Jepang

3. Ritual

Menurut Bustanuddin Agus dalam buku Agama Dalam Kehidupan Manusia (95), ritual atau ritus dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan berkah atau rezeki yang banyak dari suatu pekerjaan. Seperti upacara menolak balak dan upacara karena perubahan atau siklus dalam kehidupan manusia seperti kelahiran, pernikahan dan kematian.

Menurut Koentjaraningrat dalam buku Beberapa Pokok Antropologi Sosial (56), ritual merupakan tata cara dalam upacara atau suatu perbuatan keramat yang dilakukan oleh sekelompok umat beragama. Yang ditandai dengan adanya berbagai macam unsur dan komponen, yaitu adanya waktu, tempat-tempat dimana upacara dilakukan, alat-alat dalam upacara, serta orang-orang yang menjalankan upacara.

Ritual adalah serangkaian tindakan yang selalu melibatkan agama atau magic, kemudian dimantapkan melalui tradisi, ritual ini tidak sama persis dengan pemujaan, karena ritual adalah tindakan yang bersifat keseharian (Winnick dalam buku Nur Syam : 2005).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa ritual adalah suatu perbuatan yang dilakukan sekelompok orang yang beragama, yang bertujuan untuk mendapat berkah dan rezeki. Yang ditandai dengan berbagai macam komponen, yaitu adanya waktu, tempat dimana upacara dilakukan, alat-alat dalam upacara, serta orang-orang yang menjalankan upacara.

I. Sistematika penulisan

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, landasan teori, dan sistematika penulisan.

Bab II, menjelaskan secara singkat tentang sejarah, tingkatan yang ada pada *sumo*, dan penampilan *pesumo*.

Bab III, akan berisi tentang perkembangan *sumo*, ritual-ritual *sumo*, *dohyō*, teknik dan peraturan, kehidupan sehari-hari *sumo*, dan organisasi *sumo*. Bab IV, merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.