



UNIVERSITAS INDONESIA



**PERUBAHAN SUMO RITUAL
MENJADI OLAHRAGA POPULER JEPANG**

SKRIPSI

**PUPUT SETIA SUSANTI
0606088356**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI 2010**



UNIVERSITAS INDONESIA

**PERUBAHAN SUMO RITUAL
MENJADI OLAHRAGA POPULER JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Humaniora

**PUPUT SETIA SUSANTI
0606088356**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI 2010**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 12 Juli 2010



Puput Setia Susanti

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Puput Setia Susanti

NPM : 0606088356

Tanda Tangan :



Tanggal : 12 Juli 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :
nama : Puput Setia Susanti
NPM : 0606088356
judul : Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga
Populer Jepang

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Humaniora pada program studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

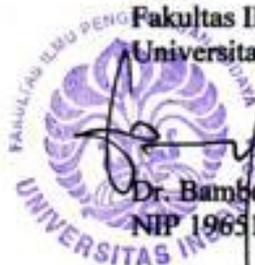
DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Drs. Ferry Rustam, M.Si (.....)
Penguji : Dr. Siti Dahsiar Anwar (.....)
Penguji : Dr. Diah Madubrangti (.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 12 Juli 2010

oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibawarta
NIP 19651023 1990031 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga Populer Jepang. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 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 Drs. Ferry Rustam, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini
- (2) Bapak Jonnie Rasmada Hutabarat, M.A, selaku Koordinator Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- (3) Ibu Dr Siti Dahsiar Anwar dan Ibu Dr Diah Madubrangti yang telah menyempatkan waktu dan memberikan banyak masukan untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
- (4) Bapak dan Ibu dosen program Studi Jepang yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu kepada penulis yang berguna dalam penulisan skripsi ini.
- (5) Kedua orang tua yang selama ini telah membesarkan dan mendidik dengan sabar dan penuh kasih sayang. Para kakak penulis yang selama ini membantu dan sabar menghadapi penulis serta keenam ponakan penulis yang selalu menghibur dan menjadi teman bermain.
- (6) Teman-teman kuliah dari angkatan 2006 program studi Jepang terutama Adit, Bunidh, Ariana, dan Tata serta seluruh anak-anak 2006 yang lain yang telah berjuang bersama-sama selama ini, Nanta, Aji, Galih, Kara, Cupphe, Fuji, Aya, Ranti, Yola, Agnes, Gita, Diyu, Citra, Baim, Zaim, Zakky, dan Jamil,

- (7) Teman-teman dari SMA 61 Jakarta, Karen, Prima, Maurene, Syifa, Anin, Fera, Lilla, Dipe, Dwipa, Radhi, dan lainnya serta teman-teman penulis dari SD dan SMP, Anis, Isthi, Thyas, Wulan, Erren, Ariel, Kiki yang telah mendukung dan menghibur di saat senang dan sedih.
- (8) Para senpai yang selama ini telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini, Hara, Amel, Nisa, dan para senpai yang telah membantu penulis melewati masa-masa kuliah, mendukung dan mengajarkan berbagai hal yang berguna bagi penulis, angkatan 2004, Metta, Andi, Tika, dan Acid yang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi di semester ini, Winny, angkatan 2005 lainnya, 2003, 2001, Pepen 1997, terima kasih semuanya.
- (9) Para kohai, Kaia (2007) dan angkatan 2008 yang selalu menyemangati dan menghibur penulis Intan, Cede, Asri, Ichi, Ovvvy, Miko, Icha, Ode, dan teman-teman lainnya.
- (10) Teman-teman FIB UI, Eka (Belanda 2006), Chipi (Korea 2006), yang meluangkan waktunya kapanpun untuk mendengarkan keluh-kesah penulis selama penulisan skripsi ini, dan angkatan 2006 FIB UI.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pembaca.

Depok, Juli 2010

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puput Setia Susanti
NPM : 0606088356
Program Studi : Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya tulis ilmiah saya yang berjudul: **Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga Populer beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Indonesia menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 12 Juli 2010

Yang menyatakan



(Puput Setia Susanti)

DAFTAR ISI

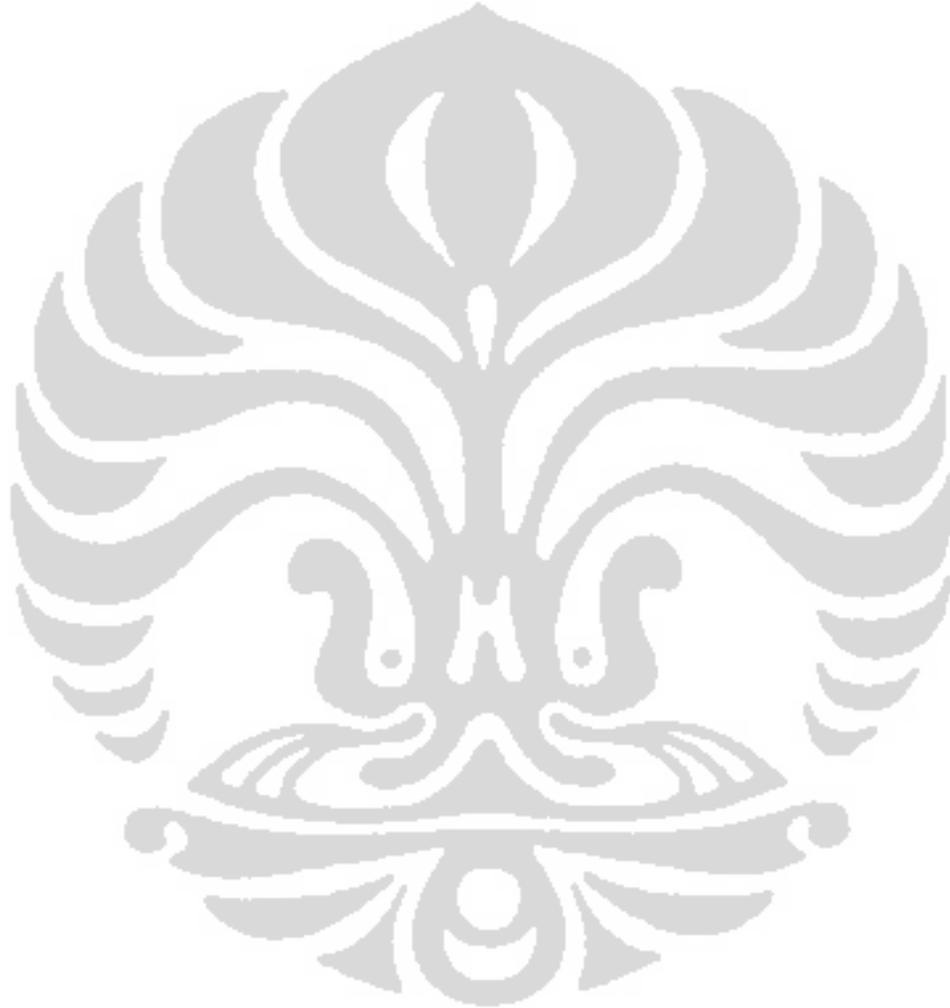
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PESETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Kerangka Teori.....	7
1.5 Metode Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
2. SUMO DALAM KEGIATAN DAN RITUAL	
2.1 Divisi dan Tingkatan dalam Sumo.....	10
2.2 <i>Dohyō</i> (Ring Sumo).....	14
2.3 Penampilan Pesumo.....	16
2.4 Teknik dan Peraturan Pertandingan.....	17
2.5 <i>Heya</i> (Tempat Pelatihan Sumo).....	22
2.6 Organisasi Sumo.....	24
2.7 Ritual dalam Sumo.....	28
3. PERUBAHAN SUMO RITUAL MENJADI OLAHRAGA POPULER JEPANG.....	36
3.1 Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga.....	36
3.1.1 Perkembangan Sumo hingga Zaman Heian.....	37
3.1.2 Perkembangan Sumo pada zaman Kamakura, Muromachi, dan Azuchi-Momoyama.....	38
3.1.3 Perkembangan Sumo pada Zaman Edo.....	39
3.1.4 Perkembangan Sumo dari Zaman Meiji hingga Sekarang.....	41
3.2 Popularitas Sumo dalam Masyarakat Jepang.....	42
3.2.1 Sumo dan Media Massa.....	43
3.2.2 Penggemar dan Sponsor.....	45
4. KESIMPULAN.....	49
5. DAFTAR PUSTAKA.....	51
6. LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramida Tingkatan dalam Sumo.....	9
Gambar 2.2 Permukaan <i>Dohyō</i>	14
Gambar 2.3 Atap <i>Dohyō</i>	15
Gambar 2.4 <i>Fumidashi</i>	19
Gambar 2.5 <i>Koshikudake</i>	20
Gambar 2.6 <i>Tsukite</i>	20
Gambar 2.7 <i>Isamiashi</i>	20
Gambar 2.8 <i>Tsukihiza</i>	21
Gambar 2.9 Parade Sponsor oleh <i>Yobidashi</i>	29
Gambar 2.10 <i>Yobidashi</i> Memanggil Nama Pesumo.....	29
Gambar 2.11 <i>Shiko</i>	30
Gambar 2.12 <i>Sonkyo</i>	30
Gambar 2.13 <i>Chiri-chōzu</i>	30
Gambar 2.14 <i>Shiomaki</i>	30
Gambar 2.15 Pesumo sebelumnya Memberi <i>Chikara Mizu</i>	30
Gambar 2.16 <i>Shikiri</i>	30
Gambar 2.17 <i>Tachiai</i>	31
Gambar 2.18 <i>Yobidashi</i> Memukul <i>Yagura-Daiko</i>	32
Gambar 2.19 <i>Dohyō-Iri</i>	33
Gambar 2.20 <i>Dohyō-iri Yokozuna</i>	33
Gambar 2.21 <i>Danpatsu-shiki</i>	34
Gambar 2.22 <i>Yumitori-shiki</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Istilah dalam sumo.....	53
Lampiran 2 <i>Dohyō. Karasu-zumo, Hitori-zumo</i>	56
Lampiran 3 Penampilan pesumo.....	57
Lampiran 4 Teknik-teknik.....	58



ABSTRAK

Nama : Puput Setia Susanti
Program Studi : Jepang
Judul : Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga Populer Jepang

Olahraga merupakan salah satu praktik kebudayaan. Salah satu contoh olahraga di Jepang adalah sumo. Sumo berasal dari ritual kepercayaan Shinto. Skripsi ini membahas perubahan sumo ritual menjadi olahraga populer Jepang dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori Leslie White tentang perubahan budaya dan Jay Coakley tentang olahraga. Analisis dari penelitian ini menyimpulkan bahwa perkembangan sosial, politik, dan ekonomi mempengaruhi perubahan sumo ritual menjadi olahraga populer.

Kata kunci : sumo, perubahan, populer, olahraga

ABSTRACT

Name : Puput Setia Susanti
Study Program : Japanese
Title : The change of ritual sumo to Japanese popular sport.

Sport is a form of culture. One of the sports in Japan is sumo. Sumo comes from a ritual in the Shinto religion. This thesis discusses the change in ritual sumo into a popular sport in Japan, using the analytic descriptive method, and theories by Leslie White about the change of culture, and from Jay Coakley about sport. The analysis of this study concludes that the development of social, politic, and economy has influenced the change of ritual sumo into a popular sport.

Keywords : sumo, change, popular, sport

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah salah satu kegiatan yang berupa gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Ada jenis olahraga yang dikenal dengan olahraga tarung yaitu olahraga adu kekuatan dengan tujuan berusaha menjatuhkan lawan ke tanah dengan pegangan atau gerakan tertentu (Tim Penyusun, 796). Olahraga adalah hasil karya manusia yang muncul sebagai cara untuk memperjuangkan dan menyelesaikan sesuatu yang penting dalam kelompok atau masyarakat. Karena itu, olahraga merupakan salah satu bagian dari kebudayaan karena kebudayaan merupakan hasil karya interaksi manusia dengan yang lainnya. Hal itu mencakup jalan pikiran manusia, perasaan, dan perilaku manusia yang muncul dalam kehidupan berkelompok sebagai salah satu cara untuk bertahan hidup, memenuhi kebutuhan, dan memperoleh kesesuaian dalam proses. Berdasarkan pengertian tersebut banyak sosiolog yang mengatakan bahwa olahraga merupakan salah satu praktik kebudayaan (Coakley, 3).

Pada pertengahan abad ke-17 berkembang istilah budaya populer yang kemudian mendapat perhatian lebih dari masyarakat Barat. Budaya populer diartikan sebagai budaya sederhana yang banyak diminati dan disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer yang berkembang di Barat lebih dikenal dengan budaya massa contohnya musik pop. Menurut John Storey¹, budaya massa diartikan sebagai budaya yang diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersial². Jika budaya populer diartikan ke dalam bahasa Jepang istilah yang muncul adalah *taishū bunka*³ atau kebudayaan massa padahal kebudayaan populer di Jepang bukan hanya kebudayaan massa saja. Para peneliti Jepang biasanya menggunakan istilah

¹ John Storey adalah seorang penulis dan profesor di Universitas Sunderland, Inggris

² Pengertian komersial menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*:

1. Bersangkutan dengan niaga atau perdagangan
2. Dimaksudkan untuk diperdagangkan
3. Bernilai tinggi; kadang-kadang mengorbankan nilai

³ *Taishū* (masyarakat umum/massa): orang dalam jumlah banyak. Orang banyak/ramai. Massa. Khususnya kelas pekerja biasa seperti buruh, petani, dan lainnya.

Taishū bunka: hal yang dikenal dengan baik dan meluas di kalangan masyarakat banyak (massa) dan semacamnya. (Shinmura)

yang mendekati arti kata “budaya populer” dengan *minshū bunka*⁴ atau kebudayaan umum dan *minzoku bunka* atau kebudayaan rakyat seperti yang dikemukakan oleh Yoshio Sugimoto⁵ dalam bukunya *An Introduction to Japanese Society* bahwa kebudayaan populer Jepang terdiri dari tiga kategori yaitu kebudayaan massa atau *taishū bunka*, kebudayaan alternatif, dan kebudayaan rakyat atau *minzoku bunka* (220).

Kategori yang pertama adalah kebudayaan massa yaitu kebudayaan yang disebarkan secara luas sesuai dengan keberadaan konsumen dan perkembangan komunikasi media. Kebudayaan massa tergantung dengan keberadaan konsumen yang mengonsumsinya karena konsumen yang menentukan keberlangsungan kebudayaan massa. Kebudayaan massa diproduksi terus-menerus dan secara besar-besaran sebagai sebuah proses dari masyarakat modern yang populasinya terpusat dan mudah dipengaruhi untuk mengonsumsi kebudayaan massa. Contoh dari kebudayaan massa adalah karaoke, *manga*, dan hiburan televisi.

Kategori yang kedua adalah kebudayaan alternatif yang disebut juga budaya pinggiran. Beberapa contoh kebudayaan alternatif terlihat radikal bahkan dianggap sebagai masalah dan menakutkan. Semua kebudayaan alternatif terletak pada masyarakat pinggiran dan berlawanan dengan rutinitas kehidupan sehari-hari masyarakat pada umumnya. Contoh dari kebudayaan alternatif adalah berbagai pertunjukan seperti tari jalanan, gaya berpakaian *ganguro* (perempuan yang berdandan berlebihan), dan *yakuza*.

Kategori yang ketiga adalah kebudayaan rakyat. Kebudayaan rakyat adalah kebudayaan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat yang muncul atas kesepakatan bersama, adat istiadat, dan tradisi pribumi. Kebudayaan rakyat telah lama muncul sejak berabad-abad yang lalu dan bentuknya berbeda di setiap daerah. Kebudayaan rakyat mencakup *matsuri*, *hanami*, *oshōgatsu*, dan seni tradisional.

Matsuri adalah salah satu contoh kebudayaan rakyat yang sampai saat ini masih berkembang di Jepang. Istilah *matsuri* memiliki dua pengertian yaitu

⁴ *Minshū*: Masyarakat umum. Rakyat biasa. Massa.

Minshū bunka: budaya yang dikenal oleh sekelompok massa (Shinmura)

⁵ Yoshio Sugimoto adalah seorang professor emeritus Universitas La Trobe, Australia, yang meneliti bidang sastra dan ilmu sosial. Ia telah menuliskan lima buku mengenai masyarakat Jepang.

upacara keagamaan dan perayaan keagamaan yang dipraktikkan dalam kepercayaan Shinto atau institusi yang berafiliasi pada Shinto. Pada dasarnya *matsuri* adalah tindakan simbolik dimana seseorang atau sekelompok orang memasuki atau berada dalam keadaan komunikasi dengan dewa atau yang didewakan. Tindakan aktif berkomunikasi dengan dewa atau yang didewakan disertai juga dengan hubungan erat antarpeserta *matsuri* dalam bentuk perayaan (Kondansha Encyclopedia of Japan, 528). *Matsuri* yang diselenggarakan di *jinja* (Kuil Shinto), kadang-kadang menyediakan banyak bentuk hiburan yang tetap memiliki makna sebagai persembahan untuk menyenangkan dewa karena disebutkan bahwa 神が喜べば人々は喜 (*kami ga yorokobeba hitobito ha yorokobu*) yang artinya “jika dewa senang maka orang-orang pun ikut senang” (Naka Uryu, 116). Di antara hiburan-hiburan tersebut antara lain ada *kagura* (tarian dan nyanyian sakral), musik, *bugaku* (tarian istana klasik semacam *kagura*), *yabusame* (balap kuda), sumo, dan lain-lain (Ono, 71).

Sejak zaman dahulu Sumo (相撲) merupakan salah satu bentuk ritual⁶ kepercayaan Shinto yang ditampilkan sebagai salah satu hiburan di *jinja* (kuil Shinto). Selain itu, pada zaman Heian, sumo juga mulai tampil rutin sebagai turnamen perjamuan tahunan di istana. Kemudian pada zaman Kamakura, sumo yang ditampilkan di istana berubah menjadi seni bela diri dan permainan militer bagi kelas samurai hingga terus berkembang menjadi salah satu jenis olahraga di Jepang yang sangat khas. Kekhasan sumo antara lain mengandalkan kemampuan dan kekuatan dua orang pemain, yang selanjutnya disebut pesumo, dengan cara saling dorong hingga salah satu dari mereka keluar dari ring sumo yang disebut *dohyō* (土俵) atau terjatuh dengan bagian badan menyentuh tanah di bagian *dohyō* yang berbentuk lingkaran yang digunakan sebagai batas (Shinmura Izuru, 1398). Selain itu, seorang pesumo memakai sabuk atau cawat di sekitar pinggang yang disebut *mawashi* dan rambut mereka ditata seperti model rambut samurai di zaman Edo yang disebut *mage* (髷). Pada saat pertandingan selalu diawali dengan ritual-ritual yang panjang walaupun pada saat bertanding kadang-kadang hanya

⁶ serangkaian tindakan simbolis yang umumnya dilakukan dalam lingkungan tertentu dan biasanya berulang (<http://www.wordiq.com/definition/Ritual>)

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ritual adalah berkenaan dengan ritus; hal ihwal ritus.

memerlukan waktu beberapa detik untuk memenangkan pertandingan tersebut. Seorang pesumo tidak diperbolehkan meninju, menendang, menarik rambut atau *mawashi* lawan mainnya.

Sumo berasal dari kata *sumai* (すまひ) dari kata *sumafu* [すまふ (争ふ)] yang digunakan hingga abad ke-10 lalu berubah menjadi *sumou* (すもう)⁷. *Mai* (舞) selain memiliki arti tarian juga berarti bertarung. *Sumai* berasal dari kata *su no mai* yang artinya tarian tanpa kostum (Cuyler, 32).

Penjelasan mengenai sumo tertulis dalam *Nihonshoki* (日本書紀)⁸ yang ditulis pada tahun 720 M. Di dalam *Nihonshoki* dituliskan bahwa pada awalnya di Jepang terdapat gulat yang disebut *chikara kurabe* yang ditulis dalam karakter Cina yang digunakan juga dalam penulisan *chiao-ti*, *chiao-li*, dan *hsiang-pu*. Gulat di Cina dikenal dengan *chiao-ti* atau *chiao-li*, dan berasal dari kata *ch'ihyu-hsi* yaitu ritual kontes pada festival di pedesaan yang dilakukan oleh dua orang laki-laki yang menari dengan memakai topi tanduk sedangkan *hsiang-pu* berarti saling mengalahkan. *Chiao-li* dijadikan hiburan di istana oleh penguasa terakhir dinasti Han yang dilakukan setiap bulan. *Chiao-li* kemudian menjadi hiburan utama di antara kaum awam yang selanjutnya menjadi pertunjukan yang ditampilkan dalam festival di pedesaan dan dijadikan turnamen untuk mencapai popularitas di kota. Di masa Dinasti Sui (590-618), *Chiao-ti* dipertunjukkan secara tetap pada hari kelima belas bulan pertama dalam kalender lunar⁹.

Sumo diperkirakan sudah muncul sebagai ritual kepercayaan Shinto sejak zaman Yamato yaitu sekitar tahun 250-552 Masehi. Hal ini diperkuat dengan penemuan *haniwa*¹⁰ berbentuk pesumo pada ekskavasi zaman Yamato yang banyak ditemukan kubur kuno (Cuyler, 21). Pada awal abad ke-7 praktik kebudayaan Shinto bercampur dengan kebudayaan Cina yang mempengaruhi semua upacara formal dan upacara tradisional termasuk sumo yang dijadikan turnamen tahunan. Di dalam *Nihonshoki* dijelaskan bahwa di Nara pada tahun 734, pihak istana mulai meniru festival gulat dengan pertunjukan skala besar yang

⁷ <http://kotobank.jp/word/%E7%9B%B8%E6%92%B2>

⁸ Literatur sejarah Jepang yang ditulis pada zaman Nara oleh orang Cina

⁹ Sistem penanggalan yang didasarkan atas perhitungan fase bulan.

¹⁰ 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 (Sejarah Kebudayaan Jepang (Kementerian Luar Negeri Jepang, 14)

dikenal dengan *Sumai no Sechi* (ritual tahunan sumo di istana). Hingga awal abad 9, *Sumai no Sechi* diadakan setiap hari ketujuh bulan tujuh. Karena bertepatan dengan pelaksanaan *Tanabata*¹¹ yang diselenggarakan di hari yang sama, maka pada tahun 824, *Sumai no Sechi* dipindah di hari ke enam belas di bulan yang sama. Hal itu berlangsung hingga abad ke 12.

Selain itu penjelasan lain muncul juga dalam *Kojiki*, buku sejarah tertua Jepang yang dibuat pada tahun 712, yang menjelaskan mitologi klan Yamato. Di dalam *Kojiki* disebutkan bahwa dewa *Takemikazuchi* dan dewa *Takeminakata* bertanding sumo di sepanjang laut Jepang untuk memperebutkan daratan Jepang. Alasan pemilihan gulat karena pada masa awalnya gulat dipandang sebagai cara untuk menentukan keinginan dewa. Pertunjukan sumo digambarkan dengan dewa yang sedang bertanding namun dewa hanya dapat diwujudkan dalam tubuh pesumo yang menang.

Di dalam *Nihonshoki* dan *Kojiki*, dituliskan Sumo menjadi bagian praktik kepercayaan Shinto. Sumo yang ditampilkan sebagai ritual disebut *shinji-zumo* (sumo ritual). *Shinji-zumo* memperlihatkan bentuk sumo yang lebih menampilkan sisi ritualistik daripada kegiatan kompetitif. Banyak *matsuri* yang menghadirkan Sumo sebagai salah satu bagian ritualnya. Di antaranya adalah *toya-zumo* yang lebih mengarah pada sumo yang ditampilkan dalam bentuk tarian yang diritualkan daripada gulat. *Toya-zumo* adalah pertandingan sumo yang dilakukan dalam pemilihan *toya* (pejabat kuil Shinto yang bertanggung jawab selama setahun dalam pelayanan praktik kepercayaan shinto). Pemenangnya diindikasikan sebagai pilihan dewa.

Selain itu ada *konaki zumo* yaitu sumo yang dilakukan oleh anak kecil yang termasuk salah satu ritual di *jinja* dan merupakan salah satu bentuk turnamen sumo pada zaman Heian. Namun, hal ini berbeda dengan pengertian sumo sebenarnya karena *konaki zumo* bisa dikatakan seperti kontes menangis. Anak kecil yang menangis pertama kali yang menjadi pemenang dan dipercaya akan mendapatkan keberuntungan. *Konaki zumo* biasanya dilaksanakan pada musim

¹¹ Tanabata adalah matsuri yang berkaitan dengan musim di Jepang. Tanabata dipercaya berasal dari legenda sepasang kekasih yang hanya dibolehkan untuk bertemu satu tahun sekali jika langit cerah, jika langit hujan mereka tidak bisa bertemu. Saat ini orang-orang merayakan tanabata dengan menggantungkan permohonan yang ditulis pada secarik kertas di pohon bambu. (Hideo Haga, 66)

dingin setelah ritual panen selesai. Adapula yang dinamakan *karasu-zumo* yang dilaksanakan di kuil Kamo di Kyoto. *Karasu-zumo* juga dikenal dengan *choyo shinji* karena sejak zaman dahulu dilaksanakan pada saat *Choyo Matsuri* (*matsuri* yang dilakukan untuk menikmati bunga seruni). Tradisi ini sama dengan tradisi yang dilakukan pada akhir zaman Edo yang dilaksanakan di depan Shogun Ienari. Ritual ini pun akhirnya muncul sebagai kebiasaan di kuil-kuil setempat.

Di pulau Omoshima, Shikoku, ada ritual sumo yang dikenal dengan *hitori-zumo*, yaitu pertunjukan sumo oleh satu orang yang dilaksanakan pada hari kelima belas bulan lima dan hari kesembilan bulan Sembilan yang bertepatan dengan masa cocok tanam. Upacara ritual di *jinja* ini terdiri dari dua bagian yaitu ritual cocok tanam dan pertunjukan seorang sumo dan sudah ada sejak abad ke-14. Selain *shinji-zumo*, ada pula yang disebut *hono-zumo* yaitu sumo yang dilakukan sebagai persembahan kepada dewa. *Hono-zumo* merupakan sumo ritual yang sekarang banyak ditampilkan di *jinja* sebagai hiburan dalam satu *matsuri*.

Selama zaman Kamakura, Muromachi, Azuchi-Momoyama, dan awal Edo (1192-1868), yang menjadi pesumo adalah para samurai. Sumo juga menjadi salah satu kemampuan bela diri bagi samurai yang digunakan sebagai alat untuk mendisiplinkan diri. Pada zaman Edo, samurai yang kehilangan tuannya menampilkan sumo jalanan yang menampilkan kekerasan sehingga sumo dilarang tampil di depan publik. Bersamaan dengan itu, pesumo yang dulu tampil di istana tampil di *jinja* dengan tujuan mengumpulkan uang untuk pembiayaan dan merenovasi kuil yang disebut *kanjin-zumo*.

Setelah menjadi *kanjin-zumo*, pertunjukan Sumo tidak lepas dari eksistensi sponsor. Kebanyakan yang menjadi sponsor seorang pesumo pada waktu itu adalah *daimyo* (tuan tanah). Hal ini membuat sumo menjadi bentuk hiburan populer sehingga muncul para pesumo profesional. Namun, dihapusnya samurai di zaman Meiji mengakibatkan *daimyo* yang menjadi sponsor pertandingan sumo berkurang karena tidak ada lagi jabatan sebagai *daimyo*. Hal ini menyebabkan sumo mengalami kemerosotan. Pada tahun 1884, Kaisar Meiji menghadiri pertandingan sumo, dan ini menjadi awal dari kebangkitan sumo.

Sumo adalah olahraga Jepang yang berasal dari ritual kepercayaan Shinto. Sumo mulai dijadikan turnamen jamuan tahunan di istana pada zaman Heian, dan

menjadi seni beladiri dan permainan bagi kelas samurai. Setelah banyak samurai kehilangan tuannya, sumo menjadi salah satu permainan yang mengandung kekerasan sehingga pada zaman Edo sumo dilarang tampil di depan publik. Adanya pelarangan tersebut menyebabkan sumo berubah bentuk menjadi campuran antara ritual kepercayaan Shinto dan permainan. Sumo seperti ini yang kemudian berkembang menjadi olahraga profesional, dan menjadi salah satu budaya populer di Jepang.

1.2 Pokok Permasalahan

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, maka permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah perubahan sumo ritual menjadi olahraga Jepang yang populer dewasa ini. Perubahan ini mencakup perubahan fungsi sumo pada zaman dahulu dan sekarang. Untuk menjawab permasalahan diajukan beberapa pertanyaan penelitian sbb:

1. Bagaimana sumo dapat berubah fungsi menjadi olahraga seperti dewasa ini?
2. Perubahan apa saja yang terjadi pada sumo?
3. Apa yang membuat sumo menjadi olahraga populer di Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk menggambarkan perubahan sumo ritual menjadi olahraga populer Jepang dewasa ini. Selain itu untuk mengetahui proses perubahan fungsi sumo menjadi olahraga seperti sekarang, perubahan-perubahan yang terjadi pada sumo, dan hal-hal yang menyebabkan sumo menjadi olahraga populer di Jepang serta memperlihatkan bentuk sumo sebagai olahraga Jepang yang populer.

1.4 Kerangka Teori

Kerangka teori yang digunakan dalam skripsi ini teori yang dikemukakan Leslie White¹² di dalam buku *Theory of Cultural Change: The Methodology of Multilinear Evolution*. Ia menuliskan sbb:

¹² Antropolog Amerika yang terkenal dengan pemikirannya mengenai evolusi budaya

The distinctive of cultural traditions and local variations-- the culture areas and subareas—which have developed as the result of special historical trends and of cultural ecological adaptation to special environment are excluded as irrelevant.

Yang khas dari tradisi budaya dan variasi lokal – wilayah dan subwilayah — yang telah berkembang sebagai hasil dari tren historis khusus dan adaptasi ekologi budaya terhadap lingkungan khusus dikecualikan sebagai hal yang tidak relevan

Maksud kutipan di atas adalah perkembangan dari tradisi budaya dan variasi lokal memiliki hubungan dengan tren historis khusus dan adaptasi ekologi budaya terhadap lingkungan.

Selain itu penulis menggunakan definisi olahraga yang dikemukakan oleh Jay Coakley¹³ untuk melihat perubahan sumo menjadi olahraga:

Sports are institutionalized competitive activities that involve rigorous physical exertion or the use of relatively complex physical skills by participants motivated by personal enjoyment and external rewards.

“Olahraga adalah kegiatan kompetitif yang dilembagakan yang melibatkan pengerahan tenaga fisik yang kuat atau penggunaan kemampuan fisik yang relatif kompleks oleh para peserta yang dimotivasi oleh kesenangan pribadi dan penghargaan eksternal” (20).

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan empat karakteristik olahraga yaitu:

- a. Olahraga adalah kegiatan fisik
- b. Olahraga adalah kegiatan kompetitif
- c. Olahraga adalah kegiatan yang dilembagakan
- d. Olahraga adalah aktivitas yang dimainkan untuk kesenangan dan penghargaan

1.5 Metode Penelitian

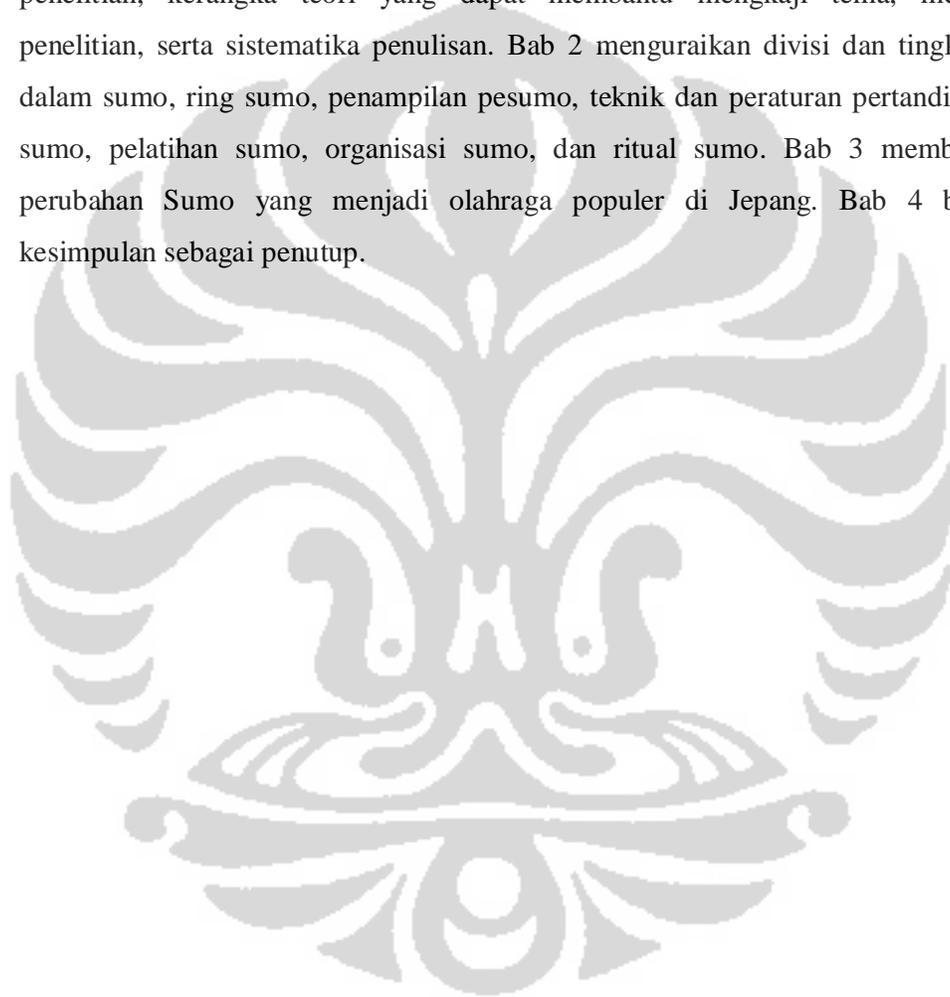
Penulisan skripsi ini bersifat deskriptif yaitu pemaparan atau penggambaran serta pembahasan. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan materi dalam skripsi ini adalah metode analisis data kepustakaan. Media yang digunakan

¹³ Jay Coakley adalah professor meritus di bidang sosiologi di Universitas Colorado.

antara lain berupa buku, artikel, dan sumber internet. Data tersebut diolah sehingga menghasilkan satu kesimpulan.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari empat bab. Susunan penulisannya adalah: Bab 1 menguraikan latar belakang penulisan skripsi, pokok permasalahan, tujuan penelitian, kerangka teori yang dapat membantu mengkaji tema, metode penelitian, serta sistematika penulisan. Bab 2 menguraikan divisi dan tingkatan dalam sumo, ring sumo, penampilan pesumo, teknik dan peraturan pertandingan sumo, pelatihan sumo, organisasi sumo, dan ritual sumo. Bab 3 membahas perubahan Sumo yang menjadi olahraga populer di Jepang. Bab 4 berisi kesimpulan sebagai penutup.

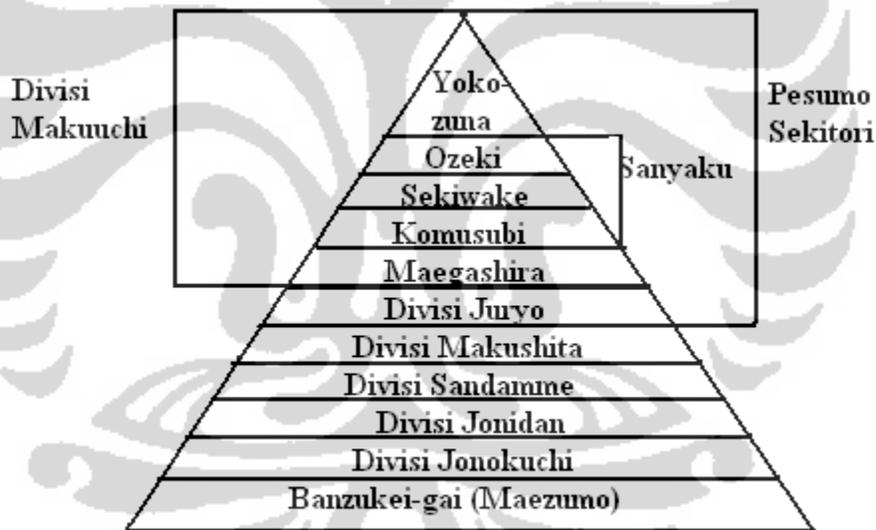


BAB 2

GAMBARAN SUMO DALAM KEGIATAN DAN RITUAL

2.1 Divisi dan Tingkatan Sumo

Di dalam olahraga sumo profesional, para pesumo harus memiliki sikap respek yang tinggi terhadap seniornya. Hal ini dikarenakan di dalam sumo terdapat divisi yang membedakan tingkat kemampuan pesumo. Walaupun terkesan kuno dan feodalistik namun sebenarnya tingkat ini bertujuan agar kemampuan tiap individu dapat terukur dan menjadi tolak ukur kesuksesan seorang pesumo. Tingkatan dalam sumo juga membedakan pakaian yang akan dikenakan pesumo, pendapatan yang diterima, dan perlakuan yang diterima dalam dunia sumo. Tingkatan pesumo terlihat dari gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Piramida tingkatan dalam sumo

Dari bentuk piramida di atas dapat dilihat bahwa di dalam sumo terdapat enam divisi serta sebelas tingkat pesumo. Enam divisi itu adalah *makuuchi*, *jūryō*, *makushita*, *sandanme*, *jonidan*, dan *jonokuchi*. Dari sebelas tingkat tersebut, hanya sepuluh tingkat saja, dari *yokozuna* (*Grand Champion*) sampai *jonokuchi*, yang nama pesumonya dimuat dalam *banzuke*. *Banzuke* adalah program turnamen yang di

dalamnya terdaftar nama-nama pesumo beserta tingkatnya yang mulai diperkenalkan pada turnamen tahun 1757. Pesumo dari tingkat *jūryo* sampai *yokozuna* disebut pesumo *sekitori* yaitu pesumo yang bertanding selama lima belas hari penuh saat turnamen profesional diselenggarakan sedangkan selain pesumo *sekitori* hanya bertanding selama tujuh hari saja. Promosi kenaikan tingkat untuk pesumo *sekitori* diberikan jika seorang pesumo memenangkan paling sedikit delapan dari lima belas pertandingan dalam satu turnamen sedangkan untuk pesumo yang tidak termasuk pesumo *sekitori* promosi kenaikan tingkat diberikan jika memenangkan paling sedikit empat kali pertandingan. Selanjutnya adalah tiga tingkat pesumo di bawah *yokozuna*, yakni *ozeki* (*Champion*), *sekiwake* (*Junior Champion I*), dan *komusubi* (*Junior Champion II*) disebut *sanyaku*.

Divisi pertama adalah *makunouchi* (幕の内) atau *makuuchi* (幕内) yang terdiri dari 42 pesumo dibagi ke dalam beberapa tingkat yaitu *yokozuna*, *ozeki*, *sekiwake*, *komusubi*, dan *maegashira*. Tingkat *yokozuna* dan *ozeki* ditentukan oleh jumlah pegulat yang memenuhi syarat untuk menempati peringkat atas dan biasanya jumlahnya bervariasi.

Yokozuna (*Grand Champion*) adalah gelar yang diberikan kepada pesumo yang telah mencapai tingkat tertinggi. Istilah *yokozuna* berasal dari tambang (*tsuna*) berukuran lebar (*yoko*) yang dililitkan pada pinggang pesumo. Tambang *yokozuna* ini menyerupai tambang *shimenawa* yang dipasang pada *torii* (pintu gerbang kuil Shinto) atau berbagai tempat lainnya yang dianggap suci menurut kepercayaan Shinto. *Tsuna* dikenakan pada saat *dohyō-iri yokozuna*¹⁴ yang digantung pada *kesho-mawashi*¹⁵ dengan berat 10-15 kilogram. Gelar *yokozuna* biasanya disandang oleh satu orang pesumo namun adakalanya mengalami kekosongan atau bahkan disandang oleh empat orang sekaligus. Pesumo yang telah menyandang gelar *yokozuna* tidak dapat lagi diturunkan peringkatnya karena sifatnya permanen namun jika prestasi *yokozuna* tersebut menurun diharapkan segera mengundurkan diri.

¹⁴Upacara yang dilakukan saat memasuki dohyō (ring sumo) yang dilakukan oleh yokozuna

¹⁵Kain dengan bentuk menyerupai rok celemek yang dikenakan pada saat dohyō-iri

Pesumo *sekiwake* atau *komusubi* harus mengikuti paling tidak tiga puluh tiga pertandingan atau lebih dari tiga turnamen secara berturut-turut agar dapat dipertimbangkan menjadi *ozeki*. Pertimbangan pengangkatan *ozeki* adalah memenangkan sebelas kali pertandingan dari turnamen terakhir serta kualitas teknik yang digunakan. Jika pesumo tersebut lebih banyak menggunakan teknik menghindar maka dapat mengurangi penilaian dalam pengangkatan *ozeki*. Gelar *ozeki* dapat diturunkan jika prestasi pesumo mengalami kemunduran. Jika pesumo yang telah diturunkan peringkatnya menjadi *sekiwake* ingin kembali menyanggah gelar *ozeki*, maka pesumo harus memenangkan lebih dari sepuluh pertandingan dalam satu turnamen, dan bila gagal maka pesumo tersebut harus mengulang usahanya untuk mencapai tingkat *ozeki*. Proses pengangkatan dan penurunan gelar *ozeki* seperti ini mulai diperkenalkan pada turnamen di Nagoya tahun 1969. Tingkat *ozeki* biasanya diisi oleh lima orang pesumo.

Seorang pesumo dapat mencapai tingkat *sekiwake* jika sering mencetak *kachikoshi*. *Kachikoshi* adalah paling sedikit delapan kali menang dan tujuh kali kalah dalam satu turnamen. Kenaikan tingkat dilihat dari tersedianya tempat kosong atau jika pesumo memiliki catatan kemenangan yang meyakinkan dalam *komusubi* pada turnamen sebelumnya. Pesumo *sekiwake* yang mencetak *makekoshi* (paling sedikit delapan kali kalah dan lima kali menang) akan diturunkan kembali menjadi *komusubi*. *Sekiwake* biasanya diisi oleh dua pesumo atau empat jika dibutuhkan.

Peringkat paling rendah dalam *sanyaku* adalah *komusubi*. Pengangkatan seorang pesumo untuk menyanggah gelar *komusubi* sangat sulit dan melalui seleksi yang ketat. Pesumo *komusubi* yang ingin menaikkan tingkatnya menjadi *sekiwake* tidak dapat hanya dilihat dari *kachikoshi*. Gelar *komusubi* biasanya diisi oleh dua pesumo atau empat pesumo jika dibutuhkan.

Maegashira adalah tingkat terbawah dalam divisi *makuuchi*. Pesumo tingkat *maegashira* adalah pesumo *makuuchi* yang tidak termasuk *yokozuna* dan *sanyaku*. Pesumo tingkat *maegashira* memiliki jumlah paling banyak dalam *makuuchi* yaitu sebanyak 32 pesumo. Kenaikan pesumo tingkat *maegashira* dapat terjadi secara perlahan atau naik satu peringkat saja atau pun ekstrim yaitu naik ke tingkat

berikutnya. Saat turnamen, pesumo *maegashira* peringkat ke-4 hingga *maegashira* ke-1 mendapat kesempatan untuk bertanding melawan *yokozuna* dan *ozeki*.

Divisi kedua adalah *jūryō* (十両) yang terdiri atas 28 pesumo. Istilah *jūryō* berasal dari *juu* (sepuluh) dan *ryō* (mata uang) yang merupakan jumlah pendapatan yang diterima pesumo pada zaman dulu. Divisi yang ketiga adalah *makushita* (幕下) yang terdiri atas 120 pesumo. Pesumo *makushita* hanya mengikuti tujuh pertandingan dari lima belas pertandingan dalam satu turnamen. Jika dapat memenangkan tujuh pertandingan dalam satu turnamen maka pesumo *makushita* dapat naik ke tingkat *jūryō*. Divisi yang keempat adalah divisi *sandanme* (三段目). Pesumo yang termasuk divisi *sandanme* dianggap pesumo yang berada dalam pelatihan. Pesumo tingkat ini boleh mengenakan *haori*¹⁶ di luar yukatanya dan boleh tidak memakai *geta*¹⁷. Divisi yang kelima adalah *jonidan* (序二段) yang memiliki jumlah pesumo terbanyak yaitu 250 orang. Pesumo di tingkat ini tidak boleh mengenakan *haori* untuk menutupi yukata yang tipis walaupun cuaca sangat dingin.

Divisi yang terakhir adalah *jonokuchi* (序ノ口) yang terdiri dari enam puluh sampai sembilan puluh pesumo. Semua pesumo memulai karirnya dari divisi *jonokuchi*. Pesumo yang tergabung dalam divisi ini ditentukan melalui performanya pada tingkat *maezumo*. *Maezumo* merupakan dasar seorang pesumo untuk memulai karirnya sebagai pesumo profesional. *Maezumo* akan mengikuti turnamen sebelum pesumo dari enam divisi mengikuti pertandingan di hari yang sama.

Tingkatan tersebut dapat berubah sesuai dengan prestasi pesumo pada setiap turnamen, yaitu dapat naik ke tingkat yang lebih tinggi atau pun turun ke tingkat yang lebih rendah. Di dalam satu pertandingan, semua tingkat dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian barat dan timur dari *banzuke*. Misalnya, kedudukan seorang pesumo dalam suatu turnamen didaftarkan sebagai bagian “*maegashira* peringkat ke-6 barat” dan jika prestasinya meningkat maka kedudukannya dapat dinaikkan menjadi “*maegashira* peringkat ke-5 timur” dalam turnamen berikutnya. Namun, apabila

¹⁶Baju luaran berbentuk jas berlengan besar yang terbuat dari kain sutra untuk menutupi kimono, yukata, atau hakama

¹⁷ Alas kaki tradisional jepang yang terbuat dari kayu

prestasinya buruk, kemungkinan besar pesumo tersebut akan diturunkan peringkatnya hingga tingkat *jūryō*. Selain *yokozuna*, setiap pesumo yang kalah memiliki kemungkinan untuk turun peringkat. Apabila *yokozuna* tidak menghasilkan prestasi, maka diharapkan berhenti sebagai pesumo.

Di antara enam divisi hanya ada dua divisi, yakni *makuuchi* dan *jūryō* (pesumo *sekitori*) yang menerima pendapatan setiap bulannya. Pesumo *sekitori* memiliki hak untuk memanjangkan rambutnya dan menatanya menjadi bentuk *ōichōmage*¹⁸ selama mengikuti turnamen. Di dalam dunia sumo, tingkat bertautan dengan hak yang diterima.

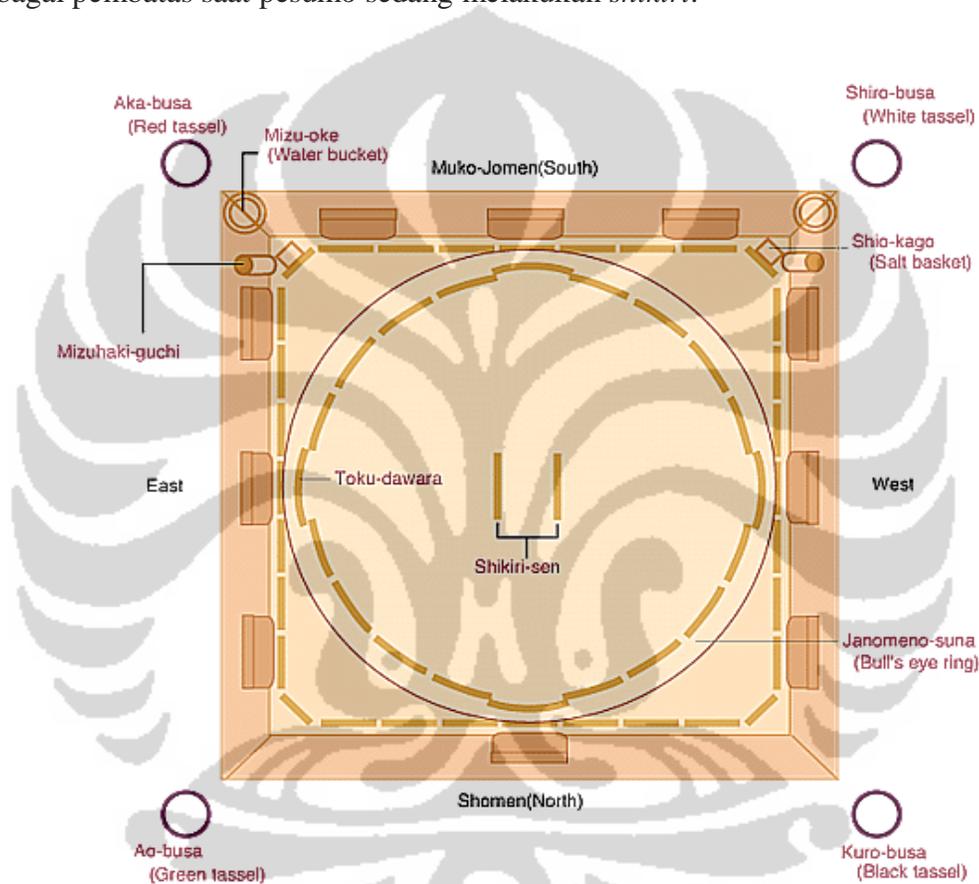
2.2 *Dohyō* (Ring Sumo)

Sumo dipertandingkan di atas *dohyō* yaitu ring sumo yang dibuat dari tanah yang dikeraskan serta permukaannya dilapisi pasir khusus. *Dohyō* berada di tengah stadion yang dikelilingi tempat duduk penonton. Kata *dohyō* berasal dari *Do* (土) yang berarti tanah dan *hyō* (俵) yang juga disebut *tawara* yang berarti jerami. *Tawara* ditanam dengan bentuk lingkaran di tanah dengan rapi.

Dohyō memiliki ukuran setinggi 54 cm dan luas 5,45 m² yang dibangun dari tanah liat khusus serta permukaan atasnya dilapisi pasir khusus yang biasanya digunakan sebagai simbol kesucian dalam ritual-ritual Shinto. Pasir tersebut juga berfungsi sebagai bukti penjurian yang menentukan pertandingan melalui jejak kaki pesumo yang tertinggal di atas pasir. Pertandingan dibatasi dengan bentuk lingkaran yang disebut *tawara* dengan ukuran diameter 4,55 m², pada setiap ujung bagian barat, timur, utara, dan selatan dari *tawara* diperlebar sedikit yang kemudian disebut *toku-dawara*. *Toku* berarti keuntungan, karena memberikan sedikit keuntungan berupa tempat yang sedikit lebar kepada pesumo. Tujuan sebenarnya adalah untuk menyediakan saluran air saat turnamen dilaksanakan di luar ruangan. Bentuk lingkaran dan kotak pada *dohyō* menyimbolkan surga dan bumi. Dahulu sebelum ada *tawara*, batas ring adalah para pesumo lain yang membentuk lingkaran yang disebut

¹⁸ Bentuk jambul pesumo yang memerlukan rambut panjang

hitokataya dohyō. Penentuan pemenangnya adalah jika salah satu pesumo mendorong atau menjatuhkan lawan mainnya dan mengenai lingkaran yang dibentuk para pesumo tetapi *dohyō* seperti itu menimbulkan banyak pesumo yang terluka. Di tengah *tawara* dibuat dua garis yang saling berhadapan sejajar sepanjang 90 cm dengan jarak antara kedua garis tersebut 120 cm. Dua garis ini disebut *shikiri-sen* yang berguna sebagai pembatas saat pesumo sedang melakukan *shikiri*.¹⁹



Gambar 2.2 Permukaan dohyō

http://sumo.goo.ne.jp/eng/ozumo_joho_kyoku/shiru/kiso_chishiki/beginners_guide/rules.html

Bagian utara dari *dohyō* disebut *shōmen* (bagian depan), bagian selatan disebut *mukou-jōmen*. Hal ini didasari bahwa dahulu kaisar Jepang selalu menonton dengan menghadap selatan dan menganggap selatan adalah sisi depan. Bagian sisi kiri kaisar adalah timur, dan kanan adalah barat. Dasar tanah dari *dohyō* jika dilihat

¹⁹Posisi pesumo yang meletakkan tangannya pada garis batas di dalam dohyō dan saling berhadapan menunggu pertandingan dimulai

dari samping terlihat seperti bentuk trapesium yang bertujuan memudahkan untuk menonton pertandingan. Saat bertanding, sumo terbagi dalam dua bagian yaitu bagian timur dan barat. Pada bagian sudut masing-masing pintu masuk yaitu bagian timur dan barat, terdapat *shio-kago* yaitu keranjang garam dan *mizu-kage* yaitu wadah air yang digunakan pesumo sebagai ritual saat akan mulai bertanding.

Atap *dohyō* disebut *tsuriyane* atau *Ō-yane* yaitu atap dari kayu dengan bentuk seperti atap kuil Shinto. Pada empat sudut *tsuriyane* digantung rumbai besar yang terbuat dari tali yang dianyam. Masing-masing rumbai memiliki warna yang berbeda-beda: hijau untuk bagian timur (menyimbolkan musim semi), merah untuk bagian selatan (menyimbolkan musim panas), putih untuk bagian barat (menyimbolkan musim gugur), dan hitam untuk bagian utara (menyimbolkan musim dingin). Rumbai yang kecil juga digantung di tengah atap.



Gambar 2.3 Atap dohyō

http://sumo.goo.ne.jp/eng/ozumo_joho_kyoku/shiru/kiso_chishiki/beginners_guide/rules.html

2.3 Penampilan Pesumo

Salah satu keunikan dari sumo adalah seorang pesumo memanjangkan rambutnya dan diikat menjadi bentuk *mage* (bentuk jambul yaitu rambut ditata di atas dahi atau di kepala). *Mage* digunakan oleh samurai di Zaman Edo, dan memasuki zaman Meiji, pemerintah memerintahkan untuk menghilangkan rambut yang bergaya *mage*, dan hanya pesumo yang mendapat izin untuk tetap mempertahankan *mage*. Tingkat dalam sumo juga menentukan bentuk *mage* yang digunakan. Untuk *mage* yang dipakai oleh pesumo tingkat *makushita* disebut *chonmage* (*mage* pendek)

sedangkan bentuk *mage* untuk tingkat *jūryō* hingga *yokozuna* mengenakan *ōichō-magé* yang membutuhkan rambut yang lebih panjang.

Keunikan selanjutnya adalah pemakaian *mawashi* yaitu sabuk atau cawat yang dipakai pesumo saat berlatih atau bertanding. *Mawashi* terbuat dari kain sepanjang antara 10-13 meter tergantung ukuran pinggang pesumo, dan lebar 80 cm yang dilipat beberapa kali melewati antara kaki kemudian dililit di sekitar pinggang dan dibentuk simpul pada bagian belakang pinggang pesumo. *Mawashi* adalah peralatan yang paling penting dan menjadi salah satu hal yang menentukan dalam sumo karena terdapat teknik untuk mengalahkan lawan dengan menggenggam *mawashi*. Pengikatan simpul belakang *mawashi* juga harus kuat karena jika kendur maka pesumo dapat dinyatakan kalah. Seperti halnya pada *mage*, kualitas *mawashi* yang dikenakan pesumo juga ditentukan dengan tingkat pesumo. Saat bertanding, pesumo dengan tingkat *makushita* ke bawah memakai *mawashi* yang ditambahkan *sagari* yaitu pinggiran yang berbentuk rencengan tali kaku yang diselipkan pada kain di bagian depan sabuk biasanya terdapat sembilan belas namun ada juga yang jumlahnya bervariasi antara tujuh belas sampai dua puluh satu. Jumlah untaian *sagari* menyimbolkan laki-laki dan kekuatan. *Sagari* yang dikenakan memiliki warna yang sama dengan *mawashi* dan keras seperti kawat. Sebenarnya *sagari* tidak memiliki fungsi khusus dan dilepas setelah pertandingan agar tidak menjadi penghalang.

Di luar turnamen, para pesumo *sekitori* juga memakai *mawashi* yang bentuknya menyerupai celemek dengan hiasan yang disebut *kesho-mawashi* yang dipakai pada saat *dohyō-iri*. Dahulu, *kesho-mawashi* berwarna gelap namun sekarang banyak yang berwarna cerah agar terlihat bagus di televisi. Saat seorang pesumo telah mencapai tingkat dapat berpartisipasi dalam upacara *dohyō-iri*, biasanya para penggemarnya memberikan hadiah berupa *kesho-mawashi*.

2.3 Teknik dan Peraturan Pertandingan

Penggunaan teknik pada sumo muncul pada abad ke-9 yaitu berupa teknik melempar lawan dan memutar lawan. Saat sumo dilakukan oleh para samurai, sumo menjadi lebih kompleks dan muncul beberapa teknik baru. Namun teknik-teknik

tersebut ada yang menyebabkan hingga lawan terbunuh karena fungsinya sebagai kemampuan beladiri. Selain itu salah seorang samurai bernama Kawazu menggunakan teknik melilit kaki yang kemudian dikenal dengan *kawazu-gake*. Pada tahun 1570, muncul teknik lain yaitu *mizu-guruma* (memutar), *sori* (menekuk), *hineri* (melilit), dan *nage* (melempar).

Seiring berkembangnya Sumo menjadi olahraga professional maka teknik semakin penting dalam Sumo. Saat menonton Sumo akan lebih menyenangkan bila penonton mengerti dengan teknik yang digunakan. Teknik sumo yang digunakan untuk mengalahkan lawan disebut *kimari-te*. Saat pertunjukan sumo dilarang di zaman Edo, para pesumo membuat petisi yang mengandung teknik bertanding sumo. Jumlah teknik pada petisi itu sebanyak empat puluh delapan teknik sumo yang dikenal dengan sebutan *shijuhatte*. Empat puluh delapan teknik tersebut dibagi ke dalam empat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 12 teknik: *nagé-waza* (melempar), *kaké-waza* (melempar), *sori-té* (mengait), dan *hinari-té* (memutar). Pada akhir abad ke-19, yaitu pada pertengahan zaman Meiji, terdapat teknik lain yang digunakan untuk mengalahkan lawan kemudian *Nihon Sumo Kyokai* akhirnya meresmikan bahwa total dari *kimari-te* sebanyak tujuh puluh teknik. Selanjutnya pada tahun 2002, jumlahnya bertambah lagi menjadi delapan puluh dua teknik yang resmi sehingga disebut *hachijuunite*. Berikut beberapa teknik yang sering digunakan pesumo untuk memenangkan pertandingan (*kimari-te*):

- **Hatakikomi** : Teknik ini adalah teknik yang paling sering digunakan dan dilakukan pada saat *tachiai*. Penyerang dengan kepala yang lebih rendah akan mengambil jarak dengan *tachiai* lawan. Ketika penyerang bergeser selanjutnya penyerang akan mendorong bahu, punggung atau lengan lawan hingga lawan jatuh ke tanah.
- **Hikiotoshi** : Teknik yang umum digunakan dan menyerupai *hatakikomi* namun pada *hikiotoshi* penyerang menarik lawan ke bawah sambil mundur kemudian menarik bahu lengan atau pun bagian depan *mawashi* lawan.
- **Kotenage** : Penyerang akan melempar lawannya dengan melilitkan lengannya ke lengan lawan dan menguncinya di dekat siku. Teknik ini sering

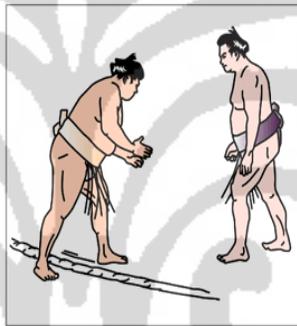
digunakan sebagai upaya terakhir untuk menang jika pesumo sudah berada di tepian batas dohyo.

- Kubinage : Penyerang melempar lawannya dengan melilitkan lengan pada leher lawan kemudian tangan yang lain menggenggam lengan lawan.
- Okuridashi : Penyerang akan mendorong lawannya dari belakang.
- Okuritaoshi : Teknik ini menyerupai okuridashi dengan penentuan pertandingan sebelum lawan keluar jauh dari dohyō.
- Oshi-dashi : Penyerang mendorong lawan hingga ke luar dohyō tanpa menggenggam mawashi lawan. Penyerang harus mempertahankan kontak dengan tangan. Teknik mendorong merupakan teknik yang paling sering digunakan pesumo.
- Oshitaoshi : Penyerang mendorong lawan dari bagian depan.
- Sukui-nagé : Dengan posisi mencengkeram bagian dalam tubuh lawan, penyerang akan melepaskan cengkeraman lalu mengulur lengan bagian dalam lawan sambil membanting lawan dan menariknya ke depan dan belakang.
- Soto-gaké : Penyerang menarik lawan kemudian mengaitkan kakinya ke kaki lawan dari luar sehingga lawan terjatuh.
- Tsuki-dashi : Teknik ini merupakan salah satu teknik mendorong yang sering digunakan oleh pesumo. Penyerang akan mendorong lawannya mundur hingga ke pinggir dohyo. Teknik menyerang ini tidak harus mempertahankan kontak tangan setiap saat tidak seperti oshidashi,
- Tsuriotoshi : Penyerang akan mendorong lawan hingga terjatuh dengan gerakan mendorong setelah menempatkan tangan pada bahu atau tulang rusuk.
- Uwaté-nagé : Penyerang melempar lawan ke dohyo dengan mendorong lawan hingga tersudut
- Yori-kiri : Kedua pesumo akan datang untuk mencengkeram kemudian penyerang akan mendorong lawannya untu mundur dan keluar dari dohyo, mempertahankan cengkeraman di mawashi lawan.

- **Yoritaoshi** : Teknik ini menyerupai yorikiri. Lawan didorong ke belakang dan hingga jatuh, Penyerang juga harus mempertahankan cengkeraman pada mawashi lawan.

Selain itu ada beberapa hal yang secara non-teknik membuat seorang pesumo kalah dalam suatu pertandingan, yaitu:

- **Fumidashi** : Gerakan ini masuk dalam daftar non teknik yang diresmikan *Nihon Sumo Kyoukai* sebagai gerakan yang mengakibatkan seorang pesumo kalah. Tanpa disadari, saat seorang pesumo sedang bertahan, pesumo melakukan gerakan mundur yang dapat mengakibatkan mereka keluar dari batas lingkaran, sehingga secara otomatis dipastikan kalah dalam pertandingan.



Gambar 2.4 *Fumidashi*

- **Koshikudake** : *Koshikudake* dapat terjadi jika seorang pesumo tiba-tiba terjatuh tanpa ada teknik yang dilakukan oleh lawannya. Hal ini sering terjadi saat seorang pesumo terlalu berlebihan saat melakukan serangan.



Gambar 2.5 *Koshikudake*

- **Tsukite** : *Tsukite* diresmikan pada tahun 2001. *Tsukite* terjadi bila seorang pesumo yang bermaksud melakukan gerakan mendorong malah terjatuh

dengan posisi tangan pesumo yang menyentuh tanah tanpa ada kontak dengan lawan.



Gambar 2.6 *Tsukite*

- *Isamiashi* : *Isamiashi* terjadi saat kedua pesumo sedang bertanding dan salah satu pesumo ke luar dari batas lingkaran sehingga menyebabkan pesumo yang lain menjadi pemenang.



Gambar 2.7 *Isamiashi*

- *Tsukihiza* : *Tsukihiza* terjadi saat salah satu lutut pesumo menyentuh tanah sehingga pesumo yang lain dipastikan menjadi pemenang. Gerakan non-teknik ini juga diresmikan pada tahun 2001.



Gambar 2.8 *Tsukihiza*

Saat ini ada banyak peraturan tambahan yang dapat mempengaruhi penilaian dalam sumo. Selain itu, ada banyak ketentuan yang dinilai dapat mengakibatkan seorang pesumo kalah dalam pertandingan, antara lain:

- a. Jika salah seorang pesumo menjadi orang pertama yang bagian tubuhnya menyentuh pasir di luar *tawara*
- b. Jika salah seorang pesumo menjadi orang yang pertama yang bagian tubuhnya, kecuali telapak kaki, menyentuh pasir di dalam *tawara*
- c. Jika bagian *mawashi* pesumo yang paling depan yang disebut *mae-bukuro* mengendur.
- d. Jika seorang pesumo menggunakan gerakan atau teknik yang dilarang untuk digunakan.

Seperti yang dijelaskan pada poin keempat di atas, berikut beberapa gerakan yang dilarang karena dinilai berbahaya atau tidak adil. Seorang pesumo yang menang akan didiskualifikasi jika menggunakan salah satu gerakan yang dilarang tersebut. Gerakan-gerakan berikut sangat jarang ditemui pada pertandingan sumo profesional.

- Meninju bagian sensitif pada tubuh seperti mata atau lambung lawan
- Menekuk jari pesumo lain
- Menendang dada atau perut pesumo lain dengan lutut
- Mencekek leher lawan
- Menarik *mae-bukuro* lawan
- Menarik rambut lawan
- Menarik paha lawan

2.5 Heya (Tempat Pelatihan Sumo)

Heya memiliki fungsi penting dalam dunia sumo sebagai tempat untuk mendidik pesumo pemula menjadi pesumo profesional. Selain tempat untuk berlatih, *hey*a juga merupakan tempat tinggal selama menjadi pesumo. Kemunculan *hey*a disebabkan adanya pelarangan pertunjukan sumo di depan publik di zaman Edo.

Untuk menyiasatinya, maka sumo tampil dengan lebih terorganisasi termasuk dengan mendirikan *heya*. Di *heya* ini, para pesumo tidak hanya diajarkan kemampuan fisik dan teknik bertanding tetapi juga dididik untuk memahami etiket, disiplin dan nilai-nilai khusus yang menjadi nilai penting dalam olahraga sumo. Selain itu, pesumo diajarkan sejarah sumo, lagu tradisional, dan kaligrafi. Setelah enam bulan mempelajari hal tersebut, pesumo pemula akan memulai latihan dengan *oyakata*. Semua pesumo profesional harus menjadi anggota dari satu *heya* karena dalam bertanding seorang pesumo membawa nama *heya*.

Secara fisik, *heya* berarti “kamar” yaitu sebuah kompleks lengkap dengan fasilitas untuk kehidupan sehari-hari dan latihan. *Heya* dimiliki oleh *oyakata* yang juga berperan sebagai pelatih serta diurus oleh *okamisan* yaitu istri *oyakata*. *Heya* terdiri dari dua tingkat. Bagian tingkat atas bangunan merupakan ruang tidur bersama pesumo tingkat bawah dan ruang-ruang tidur khusus untuk pesumo tingkat atas. Bagian bawah *heya* sebagai ruang latihan tanpa alat pemanas ruangan.

Kehidupan di *heya* memperlihatkan adanya perbedaan antara junior dan senior. Pesumo tingkat atas mendapat pelayanan dari pesumo tingkat bawah. Pesumo dengan tingkat yang lebih rendah mulai dari pesumo *makushita* sampai ke bawah disebut *tsukebito* (付け人). *Tsukebito* adalah asisten yang membantu keperluan sehari-hari pesumo tingkat atas.

Selain itu, di *heya* pesumo melakukan latihan dasar sumo disebut *keiko* yang terdiri dari *shiko*, *matawari*, dan *teppō*. *Shiko* adalah latihan dasar yang juga dilakukan pesumo saat akan bertanding. Untuk latihan *shiko*, pesumo berdiri dengan kedua kaki yang dibuka lebar, menarik nafas, memindahkan berat tubuhnya ke kiri, mengangkat paha kanannya ke samping setinggi mungkin, lalu menjejakkannya ke tanah. Gerakan yang sama dilakukan lagi dengan kaki kiri, dan demikian seterusnya diulang-ulang. Pesumo yang masih pemula harus melakukan gerakan *shiko* sebanyak 500 kali dalam sehari.

Latihan *matawari* dilakukan dengan cara duduk di atas tanah dengan merentangkan kedua kaki ke samping selebar mungkin, akan lebih baik lagi bila mendekati 180 derajat. Kemudian bagian tubuh dicondongkan ke depan sampai

seluruh tubuh bagian atas menyentuh tanah. Apabila pesumo pemula tidak mampu melakukan gerakan *matawari* karena tubuhnya kaku, maka pesumo yang senior akan membantunya dengan mendorong bagian punggungnya.

Latihan *teppō* adalah latihan yang berfungsi untuk menguatkan bagian lengan bahu serta melatih kerja kaki. Latihan ini dilakukan dengan cara menghantam dan mendorong objek sasaran dan gerakan kaki maju-mundur dengan menggunakan ritme namun sasaran yang dipakai untuk latihan bukanlah bantal berisi pasir melainkan sebatang pilar kayu yang ditanam di tanah. Pada waktu maju pesumo harus menapakkan tangan dengan keras ke pilar kayu setinggi dada.

2.6 Organisasi Sumo

Semua aspek kehidupan profesional sumo dari hal yang besar hingga hal yang kecil dikendalikan oleh Asosiasi Sumo Jepang (*Nihon Sumo Kyokai*). Asosiasi ini terdiri dari 105 orang termasuk *toshiyori*, *gyoji*, *yobidashi*, dan pesumo yang masih aktif. Semua *heya* yang ada harus terdaftar dalam keanggotaan dan harus mendapatkan izin dari *Nihon Sumo Kyokai*. Keanggotaan *Nihon Sumo Kyokai* berdasarkan saham yang dapat dibeli atau diwarisi. Namun, pembelian saham ini tidak bisa dilakukan begitu saja, hanya mantan pesumo yang menduduki posisi *sekitori* yang bisa mendapatkan izin untuk memiliki *heya* sehingga dapat bergabung dalam organisasi ini, dan menjadi *toshiyori*. Pejabat lain secara otomatis tergabung dalam organisasi ini karena masih berpartisipasi dalam pertandingan secara langsung.

Anggota *Nihon Sumo Kyokai* menerima penghasilan setiap bulannya sehingga dapat membantu dalam menjalankan organisasi. Keanggotaan disarankan hanya sampai usia 65 tahun dan diharapkan menjual sahamnya kepada penerus atau pesumo lain yang sesuai dengan ketentuan yang diberlakukan oleh asosiasi. Di dalam asosiasi ini terdapat struktur tingkatan, seorang pesumo yang pensiun kemudian memiliki *heya* akan langsung mendapatkan status sebagai *oyakata*. Pengecualian terjadi pada *ozeki* dan *yokozuna*, selain memiliki status sebagai *oyakata* mereka juga otomatis langsung menjadi anggota komite dalam organisasi. Anggota komite biasanya adalah pesumo yang memiliki banyak pengalaman yang

kemudian dipimpin oleh seorang direktur (*riji*). Selanjutnya, asosiasi ini dipimpin oleh seorang presiden direktur yang disebut *rijichou*.

- Toshiyori

Tugas dari seorang *toshiyori* adalah melatih pesumo baru. Kebanyakan yang menjadi *Toshiyori* adalah mantan pesumo yang memiliki reputasi baik sebagai pesumo *makuuchi*. *Toshiyori* selain memiliki *heya* dan melatih pesumo baru, kadang-kadang juga menjadi juri selama turnamen. Posisi *toshiyori* diemban hingga mereka meninggal atau berhenti dari dunia sumo. *Toshiyori* lebih dikenal dengan sebutan *oyakata*.

- Gyōji

Gyōji adalah wasit dalam pertandingan sumo. Seorang *Gyōji* memerlukan *gunbai* yaitu kipas yang berbentuk labu manis atau telur dengan panjang 25 sentimeter dan lebar 20 sentimeter serta panjang gagang 45 sentimeter.

Secara resmi, jumlah *gyōji* maksimal sebanyak 45 orang dengan umur maksimal 65 tahun. Setiap *gyōji* juga berhubungan dengan *heya* seperti sumo namun pendapatan seorang *gyōji* diberikan oleh *Nihon Sumo Kyokai*. Karir seorang *gyōji* ditentukan dari penampilan, perilaku, dan sikap dalam mengatur semua tugas-tugasnya.

Selain sebagai pengambil keputusan menang atau kalah, *gyōji* memiliki tugas lain dalam dunia sumo antara lain mengatur pertunjukan *dohyo-iri*, memperkenalkan pesumo dan hadiah-hadiah, mengumumkan teknik yang digunakan pesumo saat mengalahkan lawannya (*kimari-te*), membuat *banzuke* sebelum turnamen, membuat rekaman dan konfirmasi *kimari-te* yang digunakan sebagai hasil pertandingan, mengatur jadwal pertandingan yang akan ditampilkan dalam *banzuke*, sebagai asisten *oyakata* dalam *jungyo*²⁰, menuliskan alamat untuk pengiriman *banzuke*, dan menjadi petugas dalam upacara ritual dalam sumo.

Terdapat dua jenis gaya atau aliran pada *gyōji* yaitu *Kimura* dan *Shikimori*. Aliran *Kimura* memegang *gunbai* dengan telapak tangan ke atas sedangkan aliran

²⁰ Tur yang dilakukan oleh para pesumo dengan melakukan pertandingan di kota-kota yang didatangi dan melawan pesumo dari kota tersebut

Shikimori dengan telapak tangan ke bawah. Para *gyōji* dapat mengubah nama mereka antara Kimura dan Shikimori kemudian menyesuaikannya dengan gaya memegang *gunbai* pada masing-masing aliran. Seperti halnya dengan sumo, *gyōji* juga memiliki tingkatan yang menentukan pertandingan yang dapat mereka wasiti. Semakin tinggi tingkat seorang *gyōji*, semakin mewah pakaian yang dikenakan saat menjadi wasit. Tingkat *gyōji* dapat diketahui dengan melihat warna *gunbai* dan untaian tali (*Shibusa*) yang tergantung di dadanya.

Tingkat paling atas disebut *tate- gyōji* yang disejajarkan dengan pesumo tingkat *yokozuna*, tugasnya hanya menjadi wasit untuk pertandingan *yokozuna*. Simbol penanda *tate- gyōji* adalah memakai tali berwarna ungu (ungu dan putih untuk asisten *tate- gyōji*). *Gyōji* tingkat *sanyaku* sejajar dengan pesumo *sanyaku* yang hanya bertugas saat pesumo *sanyaku* (*ozeki*, *sekiwake*, dan *komusubi*) bertanding. *Sanyaku-gyōji* ditandai dengan menggunakan untaian tali berwarna merah. Hanya *gyōji-sanyaku* dan *tate- gyōji* yang diperbolehkan memakai *zori* yaitu alas kaki yang terbuat dari jerami.

Makuuchi gyōji sejajar dengan pesumo *makuuchi*, namun *makuuchi-gyōji* hanya mewasiti pesumo *maegashira* karena pesumo *yokozuna* dan *sanyaku* diwasiti oleh *gyōji* yang setingkat dengan pesumo ditingkat yang sama. *Makuuchi-gyōji* ditandai dengan untaian tali berwarna merah. *Jūryō-gyōji* setingkat dengan pesumo *jūryō* yang pertandingannya biasanya dilakukan sebelum *naka iri*²¹. *Jūryō-gyōji* diperbolehkan untuk memakai *tabi* (kaos kaki tradisional khas Jepang) dan ditandai dengan untaian tali berwarna hijau dan putih. *Gyōji* dengan tingkat terbawah tidak memakai alas kaki, celana yang digunakan hanya sebatas lutut, dan ditandai dengan untaian tali berwarna hijau atau hitam.

²¹ Naka iri adalah jeda waktu antara pertandingan untuk tingkat Juryo dan makuuchi. Selama jeda waktu tersebut, terdapat banyak upacara tradisional seperti dohyo-iri, dohyo-iri Yokozuna, dan perkenalan anggota oleh gyōji untuk pertandingan keesokan harinya yang dapat menghibur penonton. Pertandingan sumo mulai mencapai klimaks setelah naka-iri. Naka-iri bukan hanya waktu istirahat bagi penggemar sumo namun juga sebagai momen untuk menikmati sumo serta menjadi saat bagi penonton untuk membandingkan antara pesumo yang akan menang dan kalah pada hari itu.

- Yobidashi

Pada awalnya *yobidashi* tidak dibedakan dari *gyōji*. Hingga tahun 1750-an peran ini masih disebut *mae-gyōji*. Selanjutnya sebutan tersebut berubah menjadi *fure* atau *nanori* yang berarti penziar. Mereka juga disebut sebagai *tsubaki-gyoji* dan akhirnya sebutan *yobidashi* baru muncul pada akhir abad ke-18. Seperti halnya *pesumo* dan *gyoji*, seorang *yobidashi* juga berhubungan dengan *heya* dan tinggal di *heya*. Menjelang turnamen, para *yobidashi* akan membangun *dohyō* di lokasi pertandingan yang akan dipakai. Selama turnamen, tugas seorang *yobidashi* adalah mengurus *dohyō*, mempersiapkan spanduk hadiah dari sponsor, *mizuoke* (ember kayu untuk tempat *chikara-mizu* yang diletakkan di sudut *dohyō*), membersihkan *dohyō*, dan memanggil nama *pesumo* dengan suara yang tinggi. Namun, tugas tersebut biasanya dilakukan oleh *yobidashi* yang masih junior sedangkan *yobidashi* senior hanya bertugas memanggil nama *pesumo* kecuali jika ada banyak spanduk sponsor maka *yobidashi* senior akan membantu. *Yobidashi* juga memiliki tingkatan namun berbeda dengan *pesumo*, karena tingkatan ini berdasarkan senioritas dan pengalaman. Namun, kadang-kadang tingkatan tersebut berdasarkan keputusan *yobidashi* senior. Pada prinsipnya, semakin berpengalaman maka tingkatan akan semakin naik, namun tingkatan dalam *yobidashi* tidak dapat berubah naik atau pun turun karena performanya dalam suatu turnamen. Nama *yobidashi* juga masuk dalam *banzuke* jika mereka memiliki kualifikasi yang sesuai.

Kostum yang digunakan oleh *yobidashi* saat pertandingan tidak dibedakan antara yang junior dan senior, yaitu *kimono* dan *hakama*. *Yobidashi* biasanya menentukan warna dan desain kostumnya di bawah kesepakatan *ichimon*²² namun *kimono* yang dipakai biasanya diberikan oleh sponsor dengan nama sponsor tercetak di bagian belakang *kimono*. Jika ada sembilan sponsor dalam suatu turnamen, maka terdapat sembilan *kimono* yang dipakai selama lima belas hari pertandingan. *Kimono* tersebut memiliki model yang sama, yang berbeda hanya warna dan nama sponsornya. *Hakama* diberikan oleh *pesumo* yang dipromosikan menjadi *ozeki* atau

²²Ichimon adalah kelompok *heya* yang memiliki hubungan. Diawali dari satu *heya* yang menjual sahamnya ke mantan *pesumo* lain sehingga *heya* yang muncul selanjutnya memiliki hubungan dan menjadi satu kelompok karena berasal dari induk *heya* yang sama.

yokozuna sehingga pada bagian belakang hakama yang dikenakan terdapat nama pesumo yang memberi hakama tersebut. Yobidashi memiliki sebuah tanda yaitu memakai kipas kertas (*sensu*) dan membuka kipasnya saat memanggil nama pesumo untuk memasuki *dohyō*. Yobidashi juga memainkan *yagura-daiko* dan *hyoshigi* yaitu dua kayu ceri yang diikat dengan kawat yang digunakan untuk memberi tanda kepada pesumo yang berada di ruang ganti (*shitakubeya*) waktu untuk mulai mempersiapkan *dohyo-iri*, pertandingan, dan lain-lain.

- Juri (*Shinpan*)

Pada awalnya tugas menjadi juri juga diperankan oleh *gyōji*. Seiring berkembangnya popularitas sumo maka banyak para *daimyo* yang protes terhadap keputusan *gyōji* yang berdiskusi dengan *toshiyori* di pinggir *dohyō*. Akhirnya sejak tahun 1780, terdapat empat *toshiyori* yang berperan sebagai juri yang terkenal dengan sebutan *shinpan*. Juri dalam pertandingan sumo berjumlah lima orang (termasuk *gyōji*) dan sisanya biasanya dipilih dari *toshiyori*. Posisi juri dalam pertandingan yaitu berada dalam posisi duduk di empat bagian *dohyō* dengan mengenakan hakama berwarna hitam. Jika ada keraguan dalam pengambilan keputusan yang dilakukan oleh *gyōji*, maka para juri naik ke atas *dohyō* dan melakukan kesepakatan yang disebut *mizu-iri* dan *mono-ii*. *Mizu-iri* adalah jika suatu pertandingan melebihi periode waktu dari biasanya atau pun tidak ada penentuan pemenang maka juri menginterupsi *gyōji*. Saat para juri dan *gyōji* melakukan *mizu-iri*, para pesumo beristirahat sebentar dan minum *chikara-mizu* kemudian mengulang pertandingan dari awal. *Mono-ii* secara harfiah berarti “mengatakan sesuatu”, maksudnya adalah saat para juri tidak setuju dengan keputusan *gyōji*, mereka berunding bersama sebelum mengeluarkan keputusan akhir. Sekarang, pengambilan keputusan seperti ini menggunakan teknologi video yang merekam jalannya pertandingan sebagai alat pengambil keputusan.

2.7 Ritual dalam Sumo

Pada prinsipnya, turnamen sumo yang disebut *basho* hanya dapat dilaksanakan jika dua pesumo yang saling berhadapan berasal dari tempat latihan

(*heya*) yang berbeda. Dalam setahun, turnamen sumo diselenggarakan sebanyak enam kali, yaitu tiga kali di Tokyo pada bulan Januari yang disebut *Hatsu-basho* yaitu turnamen pertama, Mei yang disebut *Natsu-basho* yaitu turnamen musim panas, dan September yang disebut *Aki-basho* yaitu turnamen musim gugur, sekali di Osaka pada bulan Maret yang disebut *Haru-basho* yaitu turnamen musim semi, sekali di Nagoya pada bulan Juli yang disebut *Nagoya-basho* yaitu turnamen di Nagoya, dan sekali di Kyushu pada bulan November (*Kyushu-basho*) yaitu turnamen di Kyushu. Setiap turnamen berlangsung selama lima belas hari dan setiap pesumo bertanding satu kali setiap hari dengan lawan yang berbeda. Pemenang ditentukan dengan seberapa banyak pesumo memenangkan pertandingan, dan memiliki rekor terbaik selama turnamen saat itu.

Turnamen setiap harinya diawali dengan pertandingan untuk tingkat *maezumo*. Setelah *dohyō-iri* dilaksanakan, pertandingan untuk *sekitori* dimulai. Setiap pertandingan sumo selalu diawali dengan berbagai ritual dan upacara yang membedakan sumo dengan pertandingan gulat lainnya. Ritual yang dilakukan lebih lama daripada pertandingan sumo itu sendiri. Ritual-ritual tersebut memiliki kaitan dengan Shinto karena sumo awalnya muncul sebagai salah satu bagian bentuk ritual upacara di jinja. Ritual-ritual ini menjadi ciri khas Sumo sebagai olahraga tradisional.

- Ritual dalam Pertandingan

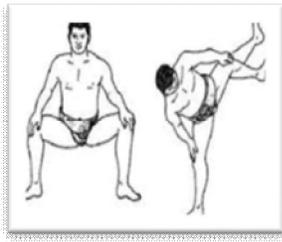
Saat pertandingan, sebelum dimulai biasanya pesumo yang akan bertanding mulai memasuki tempat acara dan duduk di dekat *dohyō*. Saat tiba gilirannya, beberapa *yobidashi* membuat satu putaran dengan membawa papan nama sponsor. Jika pesumo yang tampil populer, maka banyak hadiah yang diberikan oleh sponsor. Setelah itu, *yobidashi* mengumumkan pertandingan selanjutnya dengan menggunakan *hyoushigi* dan memanggil nama pesumo yang akan bertanding dengan menggunakan kipas putih.



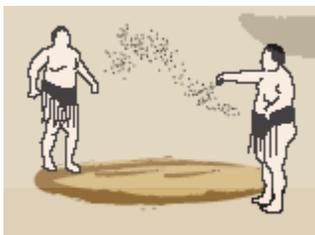
Gambar 2.9 Parade sponsor oleh yobidashi

Gambar 2.10 Yobidashi memanggail nama pesumo

Ritual pertandingan yang dilakukan oleh pesumo diawali dengan *shiko* yaitu gerakan menginjak tanah dengan posisi satu kaki ditebuk lututnya, satu kaki yang lain diangkat dan menjejak tanah dengan keras. *Shiko* adalah ritual yang penting dalam sumo karena *shiko* menguatkan tubuh bagian bawah dan sebagai pemanasan. *Shiko* juga menunjukkan keinginan seorang pesumo dalam menghadapi lawannya dan mengusir ruh jahat yang bersembunyi di dalam tubuh. Gerakan selanjutnya adalah *sonkyo* yaitu pesumo mengambil posisi merendahkan badan sebagai tanda menghormati lawan. Posisi tangan berada di lutut dan duduk dengan bertumpu pada tumit serta otot bahu dikendurkan. Tujuan *sonkyo* adalah memantapkan keberanian, dan mengambil nafas. Setelah itu masih dengan posisi *sonkyo*, pesumo yang melakukan ritual dengan tangannya yang disebut *chiri-chōzu*. Kedua tangan direntangkan dengan membentuk gerakan melingkar dan telapak tangan menghadap ke bawah dan posisinya cenderung melengkung, lalu kembali ke posisi semula. Ritual ini mengindikasikan bahwa pesumo tidak membawa senjata dan siap bermain dengan adil.

Gambar 2.11 *Shiko*Gambar 2.12 *Sonkyo*Gambar 2.13 *Chiri-chōzu*

Ritual berikutnya adalah *kiyome-jio* atau *shiomaki* yaitu ritual yang dilakukan pesumo sebelum memulai pertandingan yaitu dengan cara melempar garam di atas *dohyō*. Di Jepang, garam dianggap sebagai alat untuk menyucikan. Pada saat pertandingan sumo, garam berguna untuk membersihkan *dohyō*, dan sebagai simbol harapan agar terhindar dari celaka. Garam juga menghilangkan penyakit dan kotoran. Di atas *dohyō*, setelah melempar garam, pesumo menerima air yang dibawa dengan ciduk kecil yang terbuat dari bambu dari pesumo sebelumnya yang memenangkan pertandingan atau dari pesumo selanjutnya yang menunggu giliran bertanding. *Chikara-mizu* digunakan untuk membilas mulut, dan membantu mengonsentrasikan energi. Selanjutnya dikeringkan dengan *chikara-gami* (kertas kekuatan). Setelah itu, pesumo biasanya langsung mengambil posisi *shikiri* yaitu meletakkan tangannya pada *shikiri-sen* (garis batas shikiri) dan saling berhadapan menunggu dimulainya pertandingan. Waktu yang diberikan untuk melakukan posisi ini adalah maksimum dua menit bagi divisi paling bawah sampai *makushita*, tiga menit untuk *jūryō* dan empat menit untuk *makuuchi*.

Gambar 2.14 *Shiomaki*Gambar 2.15 Pesumo sebelumnya
memberi *chikara-mizu*Gambar 2.16 *Shikiri*

Setelah melakukan ritual-ritual tersebut pesumo mengambil posisi *tachiai* yaitu saat kedua pesumo saling menyerang dari *shikiri-sen*. Jika kedua pesumo terus

menunggu sampai waktu yang diberikan, maka wasit (*gyōji*) akan meletakkan *gunbai* di antara kedua pesumo dan menyatakan “*matta nashi*” yang berarti “tidak ada waktu untuk menunggu.” Kedua pesumo harus menempatkan kedua tangannya di tanah dalam waktu yang sama dan menyerang. Saat pertandingan sedang berlangsung, *gyōji* berteriak “*hakkeyoi nokotta nokotta.*”



Gambar 2.17 Tachiai

Setelah seorang pesumo berhasil mengalahkan lawannya, pesumo yang kalah memberi hormat dengan *ojigi*,²³ sedangkan pesumo yang menang mengambil posisi *sonkyo* di pinggir *dohyō*. *Gyōji* kemudian memberikan hadiah amplop yang berisi uang yang diletakkan di atas kipas *gunbai*. Pesumo tersebut menerima dengan gerakan seperti memotong sesuatu pertama ke kiri, ke tengah lalu ke kanan dengan tangan kanannya. Gerakan ini disebut *te-gatana o kiru* yang menyimbolkan ucapan terima kasih kepada tiga dewa kemenangan.

- Taiko-Uchiwake

Yagura-daiko adalah alat musik drum yang dimainkan di atas *yagura* (panggung tinggi dengan tiang di empat sisi) yang digunakan untuk mengumumkan pertunjukan sumo. Ketinggian *yagura* mencapai 16 meter dan dibangun dari sejenis kayu kriptomeria.²⁴ *Yagura* dibuat dengan ketinggian tertentu awalnya bertujuan agar permukaan sungai Sumida dapat merefleksikan suara drum sehingga suara yang dihasilkan oleh drum dapat didengar dari jarak yang jauh dan dapat memberitahu penonton bahwa pertandingan akan segera dimulai. Sungai Sumida terletak di sekitar Kokugikan yaitu stadion nasional Jepang untuk sumo di Tokyo. *Yagura-daiko* dimainkan dua kali, yang pertama disebut *yose-daiko* yang dimainkan di pagi hari untuk mengumpulkan orang dan yang kedua *hane-daiko* yang dimainkan di akhir

²³ Penghormatan dengan cara membungkukkan badan

²⁴ Jenis pohon cedar khas Jepang

pertunjukan yang gunanya agar pengunjung akan datang kembali pada pertunjukan sumo berikutnya.



Gambar 2.4 Yobidashi memukul *yagura-daiko*
<http://www.sumoforum.net/forums/index.php?showtopic=10422>

- Dohyō Iri

Dohyo Iri atau *Dohyo Matsuri* adalah upacara yang dilakukan saat memasuki *dohyō*. Setelah divisi *makushita* dan *jūryō* menyelesaikan pertandingan, pesumo yang berada pada tingkat *makuuchi* mengenakan *kesho-mawashi*, kemudian dibagi ke dalam dua bagian yang disebut bagian timur dan barat. Pesumo dipanggil satu-persatu kemudian berdiri di atas *dohyō*. Pemandangan berkumpulnya para pesumo yang penuh dengan kekuatan merupakan hal yang penting dan bagian paling diminati penonton. Kemudian para pesumo bertepuk tangan untuk menandakan kesucian mereka sebelum bertemu dengan dewa, dan *gyōji* yang mengikuti *dohyo-iri* mengambil posisi *sonkyo* di tengah lingkaran. Zaman dahulu, setiap pesumo yang akan bertanding mengambil posisi *shiko*. Namun sekarang karena terlalu banyak pesumo yang tampil, maka yang melakukan ritual ini hanya sedikit. Gerakan ini menandakan sumpah mereka pada dewa untuk bermain adil dan tanpa senjata.

Di tingkat *yokozuna* terdapat *dohyō-iri* yang khusus untuk *yokozuna*. Upacara khusus *yokozuna* ini dianggap pantas dilakukan karena *yokozuna* dianggap sebagai posisi yang penuh dengan kekuatan. Upacara ini diselenggarakan setelah pesumo level *makuuchi* menyelesaikan *dohyō-iri*. Pada upacara ini, *yokozuna* ditemani oleh *tsuyu-harai* dan *tachi-mochi*. *Tsuyu-harai* dan *tachi-mochi* adalah pesumo *makuuchi* dari *heya* yang sama dengan *yokozuna*. *Tsuyu harai* bertugas sebagai orang yang

menyertai yokozuna dan *tachi-mochi* membawa pedang milik yokozuna sebagai simbol dari keberanian juara.

Upacara ini juga merupakan pemandangan yang mengesankan dalam pertunjukan sumo. Ada dua cara *yokozuna dohyō-iri* ditampilkan yaitu *unryu* dan *shiranui*²⁵. Pertama dengan gaya *unryu* yaitu tangan kiri yokozuna di atas dada dan didorong ke kanan lalu diangkat sedangkan dalam gaya *shiranui* kedua tangan direntangkan lalu diangkat.



Gambar 2.19 *Dohyō-iri*



Gambar 2.20 *Dohyō-iri yokozuna*

- Danpatsu Shiki (断髮式)

Seorang pesumo akan berhenti menjadi pesumo jika dihadapkan dengan keadaan usia yang sudah tua, dan kekuatan fisik yang sudah tidak mampu lagi memberikan prestasi terbaik dalam meningkatkan posisi peringkatnya. Upacara khusus (*intai hana-zumo*) yang diselenggarakan untuk mengenang berhentinya seorang pesumo di divisi *makuuchi* serta pemotongan rambut pesumo dilaksanakan dalam upacara yang disebut *danpatsu-shiki*. Simbol berhentinya seorang pesumo dari pertandingan adalah dipotongnya *mage* dan mulai menata rambutnya dengan tatanan rambut biasa seperti orang biasa. Di dalam *danpatsu-shiki*, pesumo duduk di atas *dohyō* dengan mengenakan *mon-tsuki hakama*²⁶ (hakama formal) dengan tatanan rambut *ōichōmage*. Orang-orang yang berjasa dan penting dalam dunia sumo satu persatu naik ke *dohyō* kemudian memotong rambut pesumo tersebut sedikit-sedikit.

²⁵ Dua gaya tradisional ini muncul pada zaman Edo ketika ada pesumo yang tampil dengan cemerlang yaitu Yokozuna ke-10, Unryu Shiranui (1823-1891) dan Yokozuna ke-11 yaitu Shiranui Koemon. Gaya unryu bersifat bertahan dan shiranui lebih agresif.

²⁶Pakaian tradisional laki-laki Jepang

Guntingan terakhir adalah bentuk mage yang pemotongannya dilakukan oleh *oyakata* dari *heya* pesumo tersebut. Pesumo yang melakukan upacara ini tidak jarang ikut meneteskan air mata karena terharu. Pesumo yang telah berhenti banyak yang kemudian menjadi *oyakata*, komentator sumo untuk media massa, juri pertandingan, atau pun membuka restoran *chanko-nabe*.

- Yumitori-shiki (弓取式)

Setelah berakhirnya pertandingan terakhir diadakan upacara yang dinamakan *yumitori-shiki* yang dilakukan di atas *dohyō*. Setelah pertandingan terakhir selesai, seorang pesumo *makushita* melakukan upacara *yumitori-shiki* dengan membawa busur panah dan kemudian menggunakannya sebagai bagian dari pertunjukan. *Yumitori-shiki* adalah upacara yang berupa pertunjukan dengan memutar anak panah. Upacara ini pertama kali diperkenalkan pada zaman Heian. Pada saat itu pesumo yang menang diberi penghargaan sebuah busur panah sebagai simbol kemenangan dan untuk mengekspresikan kemenangan maka pesumo melakukan gerakan memutar busur panah tersebut. Hal ini dianggap sebagai ekspresi kepuasan atas nama pemenang yang menang pada hari itu.



Gambar 2.21 *Danpatsu-shiki*



Gambar 2.22 *Yumitori-shiki*

BAB 3

PERUBAHAN SUMO RITUAL MENJADI OLAHRAGA POPULER JEPANG

3.1 Perubahan Sumo Ritual Menjadi Olahraga

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang bahwa sumo berasal dari ritual kepercayaan Shinto. Sumo yang sekarang dapat disaksikan di televisi berbeda dengan sumo saat tampil sebagai ritual dalam kepercayaan Shinto. Perubahan sumo ritual menjadi olahraga seperti dewasa ini memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial, politik, dan ekonomi Jepang.

Olahraga tidak dikenal pada zaman prasejarah²⁷. Masyarakat prasejarah lebih mengenal aktifitas fisik sebagai tantangan untuk mempertahankan hidup sehari-hari dan sebagai bentuk kepercayaan yang sifatnya religius. Kebanyakan dari olahraga terbentuk dari kombinasi antara kegiatan fisik dan ritual agama. Menurut Carl Diem²⁸, semua olahraga berasal dari pemujaan (Gutman, 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 profesional²⁹, maksudnya menguntungkan karena dibayar dan mendapatkan hasil berupa hadiah atau penghargaan

²⁷Zaman sebelum mengenal tulisan

²⁸Carl Diem adalah penyelenggara olahraga di Jerman dan menjadi pencipta pembawaan obor di Olimpiade.

²⁹Profesional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (897):

1. Bersangkutan dengan profesi
2. Memerlukan kepandaian khusus dalam menjalankannya
3. Mengharuskan adanya pembayaran dalam melakukannya

Jika dilihat dari definisi menurut Jay Coakley, sumo ritual juga memenuhi beberapa karakteristik dari olahraga. Namun, sumo ritual memiliki perbedaan fungsi dengan sumo dewasa ini. Sumo ritual berfungsi sebagai persembahan untuk menyenangkan dewa sedangkan sumo dewasa ini sebagai olahraga profesional. Perubahan sumo menjadi olahraga profesional terjadi pada zaman Edo ketika sumo dilarang untuk tampil yang disebabkan pertunjukan sumo di kalangan samurai menampilkan kekerasan. Oleh karena itu, para pesumo mengubah strategi dengan menampilkan sumo sebagai olahraga profesional.

3.1.1 Perkembangan Sumo hingga Zaman Heian (s/d tahun 1185)

Sumo berasal dari ritual pertanian yang dilakukan untuk mendoakan agar panen berhasil. Sumo ini disebut *shinji-zumo* yaitu sumo ritual yang dilakukan di Jinja. *Shinji-zumo* diperkirakan muncul pada zaman Yamato yang ditandai dengan adanya kuburan kuno sekitar tahun 250-552M. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya *haniwa* berbentuk pesumo dalam ekskavasi zaman Yamato. Salah satu bentuk *shinji-zumo* yaitu *hitori-zumo* masih dapat disaksikan di Oyamazumi Jinja, pulau Omishima sampai sekarang. *Hitori-zumo* ditampilkan dua kali saat musim tanam pada musim semi dan sebelum panen musim dingin. Sumo yang dilakukan sebagai bagian dari *matsuri* lebih menampilkan sisi ritual daripada sisi kompetisi (Cuyler, 27). Sumo ritual dilakukan dengan tujuan untuk menyenangkan dewa bukan sebagai perlombaan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah. Karena itu, Sumo yang dilakukan sebagai upacara ritual tidak memiliki peraturan pertandingan.

Kira-kira pada abad ke-4, Jepang mengirimkan utusan ke Cina untuk belajar kebudayaan Cina. Pengaruh Cina yang sangat kuat menyebabkan kekaisaran Jepang mengadopsi berbagai macam ritual Shinto, dan peradaban Cina menjadi ritual di istana termasuk sumo pada awal abad ke-7. Pada zaman ini sumo ritual yang biasanya dilakukan di kuil menyebar hingga ke istana. Ritual ini menjadi bentuk pertunjukan jamuan tahunan yang ditonton oleh pejabat istana, dan bertujuan memperkuat hubungan kekuasaan antarpejabat. Sumo yang muncul sebagai turnamen tahunan di

istana lebih berupa pertunjukan hiburan untuk perjamuan bukan ritual atau pun perlombaan.

Pesumo yang tampil di istana merupakan hasil perekrutan dari seluruh wilayah yang dikuasai kekaisaran saat itu. Pesumo dikirim oleh *daimyo* dari seluruh wilayah sebagai penghormatan terhadap istana dan menjadi penjaga istana. Pesumo direkrut dari kaum petani dan nelayan, dan dipilih berdasarkan kekuatan fisik bukan teknik yang dimiliki. Alasannya adalah bahwa anak lelaki dari kalangan tidak mampu merupakan figur yang kuat bertahan karena telah mengalami kehidupan yang keras. Sumo saat itu tidak banyak menampilkan upacara-upacara seperti pada pertandingan saat ini. Pertunjukan hanya diawali dengan tarian dan dilanjutkan dengan pertandingan. Sumo ritual yang dilakukan masyarakat sebagai cara berkomunikasi dengan dewa berubah menjadi pertunjukan pertandingan untuk dinikmati oleh para bangsawan. Walaupun begitu, sumo ritual tetap dilakukan di *jinja* sebagai praktik kepercayaan Shinto.

Pada awal abad ke-12 terjadi perebutan kekuasaan oleh keluarga kekaisaran yang menyebabkan kekaisaran saat itu kehilangan pengawasan atas seluruh negeri. Hal ini menyebabkan pertunjukan sumo semakin jarang ditampilkan.

3.1.2 Perkembangan Sumo pada Zaman Kamakura, Muromachi, Azuchi-Momoyama

Hilangnya pengawasan atas seluruh negeri menyebabkan pemerintahan Jepang tidak terpusat sehingga para *daimyo* melakukan kebijakan sendiri-sendiri. Pada zaman Kamakura (1185-1333), pejabat istana lokal digantikan oleh para samurai. Para *daimyo* mengangkat samurai sebagai pelindung wilayahnya, membekalinya dengan kemampuan untuk berperang dan berbagai macam beladiri termasuk sumo yang dapat melatih kekuatan dan kedisiplinan. Turnamen di istana kemudian digantikan dengan pertandingan yang dilakukan oleh para samurai. Selain itu, para samurai juga mengadakan penyelenggaraan turnamen sumo yang diikuti oleh kalangan samurai.

Di sisi lain, para pesumo yang dulu tampil di istana melakukan pertunjukan pada upacara ritual yang diselenggarakan oleh kuil. Pada zaman Azuchi-Momoyama (1568-1600), seorang *daimyo* bernama Oda Nobunaga, ikut mendukung pertunjukan

sumo. Ia menyukai pertandingan sumo dan berperan sebagai sponsor pada dua turnamen besar sumo tahun 1570 dan 1580 yang diadakan di kuil Joraku, Aichi (Cuyler, 150). Nobunaga ingin mengundang para pesumo untuk mengikuti turnamen yang diadakan di istana. Karena perannya yang besar, ia mulai ikut mengatur jalannya pertandingan. Ia mengkhususkan peran pesumo dengan cara mengatur tempat pertandingan sehingga pesumo dan penonton ditempatkan secara terpisah. Pada saat ini sumo berubah dari ritual ke pertunjukan hiburan dan pertandingan. Peran *daimyo* sebagai sponsor juga mengindikasikan perjalanan sumo menjadi olahraga profesional seperti dewasa ini.

Setelah turnamen sumo disponsori oleh Oda Nobunaga dan penerusnya Toyotomi Hideyoshi, sumo menjadi bentuk hiburan populer. Baik pesumo dari kelas samurai atau pun bukan kelas samurai mengikuti pertandingan sumo tidak hanya di istana tetapi juga di kuil-kuil. Pertunjukan sumo di kuil dijadikan sebagai hiburan untuk yang bertujuan mengumpulkan uang untuk keperluan kuil seperti merenovasi bangunan kuil. Sumo seperti ini dikenal dengan nama *kanjin-zumo*, yaitu sumo religius untuk mengumpulkan uang. Tujuan *kanjin-zumo* sama seperti sumo ritual yang dilakukan sejak zaman dahulu yaitu untuk menghibur dewa, dan juga bertujuan untuk menghibur penonton dan mencari dana. *Kanjin-zumo* memengaruhi perubahan pesumo yang dapat tampil karena pihak kuil mulai menampilkan pesumo semi profesional dan profesional. Akibatnya, pesumo mulai lebih memperhatikan keuntungan pribadi daripada untuk ritual dan kepentingan istana. Pesumo yang tampil pada *kanjin-zumo* mulai memandang sumo sebagai jalan hidupnya. Dengan kata lain, mulai saat itu sumo memenuhi salah satu karakteristik olahraga modern karena pesumo mulai menganggap pertandingan sumo sebagai sumber penghasilan. Sumber penghasilan tersebut menjadi salah satu motivasi bertanding bagi pesumo.

3.1.3 Perkembangan Sumo pada Zaman Edo

Pembagian kelas pada zaman Edo memengaruhi perkembangan sumo terutama karena munculnya kelas pedagang beserta kegiatan komersial. Banyak muncul tempat hiburan seperti menampilkan teater *kabuki*, restoran, dan tempat prostitusi yang menampilkan pesumo wanita melawan pria buta yang disebut *onna-*

zumo. Jumlah pedagang yang banyak menikmati pertunjukan sumo membuat sumo menjadi populer. Ditambah lagi dengan banyaknya samurai yang kehilangan tuannya (*rōnin*) sehingga para *daimyo* melanjutkan merekrut samurai untuk bertanding sumo. Hingga pada akhirnya samurai mulai mempertunjukan sumo sebagai pertunjukan jalanan. Pertunjukan sumo jalanan (*tsuji-zumo*) meresahkan masyarakat karena pesumo dituntut mengalahkan lawannya bahkan terkadang sampai mati. Karena itu, pada tahun 1648 sumo dilarang tampil di depan publik. Pelarangan ini mengakibatkan perekrutan pesumo oleh *daimyo* terhenti. Di sisi lain, *kanjin-zumo* mulai menyempurnakan sumo sebagai olahraga dengan memperbaiki bentuk *dohyō* seperti memberi pembatas secara jelas yaitu dengan *tawara*. Namun, karena adanya pelarangan tersebut, *kanjin-zumo* tidak lagi terorganisir.

Setelah mengalami stagnasi selama dua dekade, para pesumo profesional dan *ronin* bergabung untuk membuat petisi agar sumo diizinkan kembali untuk tampil di depan publik. Akhirnya pada tahun 1684, salah seorang *ronin* bernama Ikazuchi Gondaiyu meminta izin untuk mengadakan pertunjukan sumo selama delapan hari di kuil Fukagawa Hachiman, Tokyo. Gondaiyu menyertakan petisi agar sumo diizinkan dipertunjukan kembali. Petisi tersebut memuat perjanjian untuk mengawasi pertunjukan sumo, memasukkan teknik-teknik yang digunakan dalam bertanding, serta menetapkan arena pertandingan dengan menempatkan pembatas di tanah pada area bertanding sumo. Selain itu, Gondaiyu juga mendirikan *heya* sebagai tempat pelatihan sumo. Perjanjian itu menyebabkan adanya kesepakatan bahwa sumo harus diselenggarakan oleh pihak profesional dan keuntungan yang diperoleh harus dibagi untuk kepentingan publik (Gutman, 22). Dengan perjanjian yang telah disepakati, akhirnya sumo dapat tampil kembali tahun 1684 di Tokyo, 1691 di Osaka, dan 1699 di Kyoto. Pertandingan dilaksanakan secara profesional, dan sumo kembali menjadi populer, dengan kehadiran penggemar yang menghadahi uang dan pakaian kepada pemenang. Pelarangan pertunjukan sumo di depan publik menjadi titik balik perubahan sumo dari ritual menjadi pertunjukan yang bersifat profesional. Sifat profesional ini membuat sumo semakin memenuhi karakteristik olahraga modern.

Pada masa ini, pertandingan sumo rutin diselenggarakan empat kali dalam setahun, yaitu musim semi dan musim gugur di Edo, musim panas di Kyoto, dan musim dingin di Osaka. Penyelenggaraan pertandingan sumo tidak diatur oleh satu organisasi melainkan oleh organisasi masing-masing wilayah yang disebut *sumo-kaisho* (相撲会所). *Sumo kaisho* yang mengatur segala kebutuhan pelaksanaan pertandingan termasuk berhubungan dengan *daimyo* di tiap wilayah. Karena itu, para *daimyo* banyak yang menjadi sponsor pesumo yang tampil pada turnamen. *Sumo kaisho* muncul pada tahun 1751 dengan mendirikan tempat pelatihan formal (*heya*) sehingga pesumo amatir tidak dapat berpartisipasi dalam pertandingan. Strategi ini dilakukan *sumo-kaisho* agar sumo mendapat pengakuan *shogun* saat itu.

3.1.4 Perkembangan Sumo dari Zaman Meiji hingga Sekarang

Masuknya pengaruh dari luar Jepang pada zaman Meiji menyebabkan popularitas sumo menurun karena ada anggapan bahwa sumo tidak bermanfaat di zaman modern. Namun, penyelenggaraan sumo tetap berjalan dengan dibangunnya Kokugikan (stadion Nasional Sumo) pada tahun 1909, diikuti dengan penyatuan tiga organisasi sumo di tiga wilayah yaitu Tokyo, Osaka dan Kyoto. Hal ini menyebabkan sumo semakin mendekati karakteristik olahraga modern, yaitu memiliki organisasi. Selain itu, kehadiran radio NHK pada tahun 1928 sebagai radio yang menyiarkan pertandingan langsung menyebabkan batas waktu pertandingan ditetapkan untuk pertama kalinya. Setelah Kokugikan 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. 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, *jūryō* menjadi lima menit, dan tingkat bawah menjadi empat menit.

Setiap orang yang berpartisipasi dalam olahraga memiliki dua motivasi yaitu untuk kepuasan pribadi dan penghargaan dari pihak luar. Motivasi dari dalam diri

berhubungan dengan kepuasan pribadi yang terlihat dari ekspresi, spontanitas, dan kesenangan saat berpartisipasi sedangkan motivasi dari pihak luar berhubungan dengan kemampuan fisik dan penerimaan masyarakat, status atau dalam hal material. 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 swasta. 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).

Pada bulan April 1925, Kaisar Hirohito mengundang *Tokyo Sumo Kyōkai* untuk melakukan pertunjukan di istana Togu, Tokyo. Setelah itu dana diberikan oleh pemerintah untuk menyediakan piala untuk pesumo perorangan dengan syarat *Tokyo Sumo Kyōkai* bergabung dengan *sumo-kaisho* di Osaka. Penggabungan dua organisasi wilayah itu melahirkan hadiah berupa Piala Kaisar yang diperebutkan hingga sekarang. Setelah Perang Dunia II tahun 1947, penilaian untuk pemenang semakin kompleks dan berhubungan dengan tingkat pesumo. Selain pemenang terbaik, ada pula penghargaan untuk perseorangan seperti *kanto-sho* (semangat bertanding), *gino-sho* (teknik terbaik), dan *shukun-sho* (pesumo yang dapat mengalahkan *yokozuna* atau *ozeki*).

Menurut Coakley, bentuk olahraga dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan dan pertunjukan. Permainan lebih menitikberatkan pada spontanitas dan kesenangan pribadi seperti halnya dua orang anak bermain bola di taman sedangkan pertunjukan melibatkan penampilan untuk menghibur penonton dengan kemampuan yang dimiliki pemainnya. Pemain akan mendapatkan keuntungan berupa penghasilan dan penghargaan (21). Setelah berubah menjadi olahraga, orang-orang yang menjadi pesumo memiliki motivasi untuk memuaskan keinginan pribadi dan mendapatkan penghargaan dari masyarakat. Selain itu, menjadi seorang pesumo juga dijadikan sebuah profesi karena mendapatkan penghasilan. Sistem pendapatan yang diterima

pesumo yang awalnya berupa sistem bonus berkala menjadi bulanan yang hanya diberikan untuk *jūryō* dan *makuuchi*.

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 dilakukan 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. Pertengahan tahun 1980an, dunia sumo berada dalam kondisi yang konstan. Namun, terdapat beberapa perubahan dan inovasi seperti peraturan yang menyebutkan bahwa tangan kedua pesumo harus menyentuh tanah saat melakukan *tachiai*.

3.2 Popularitas Sumo dalam Masyarakat Jepang

Peningkatan popularitas sumo berhubungan erat dengan penyiaran pertandingan di televisi, fenomena sponsor, dan penciptaan idola olahraga oleh media massa. Saat ini, pesumo tingkat atas bisa disejajarkan dengan figur populer lainnya seperti artis dan penyanyi karena dianggap memiliki status sebagai selebritis. Sumo yang dulu hanya dijadikan objek lukisan *ukiyo-e* kini menjadi objek berita majalah mingguan, koran olahraga dan acara bincang-bincang di televisi. Pengaruh televisi dan sponsor mengubah olahraga menjadi suatu bentuk pertunjukan. Olahraga dalam bentuk pertunjukan diatur kembali supaya lebih menarik bagi penonton. Olahraga yang didukung oleh media massa menyiarkan pertandingan secara lebih menarik sehingga nilai olahraga tergantikan oleh kemenangan (Maguire, 64). Maksudnya adalah atlet lebih mementingkan menjadi juara daripada manfaat berolahraga.

3.2.1 Sumo dan Media Massa

Menurut Coakley, olahraga komersial menjual pertunjukan dan hiburan kepada penonton dan selanjutnya menjual minat penonton kepada sponsor. Hal ini menandakan kepopuleran suatu olahraga mendapat campur tangan dari media massa

(357). Media massa memberikan pemberitaan olahraga, menciptakan, dan mempertahankan minat penonton terhadap olahraga. Dahulu, surat kabar menjadi alat untuk memberikan efek terhadap keterlibatan penonton dalam menyaksikan pertunjukan olahraga. Surat kabar memberikan informasi laporan pertandingan atau artikel khusus tentang olahraga. Sekarang, dengan adanya radio, televisi, dan internet yang berpartisipasi dalam penyebaran berita olahraga, pertandingan olahraga semakin diminati penonton.

Pemberitaan mengenai olahraga sumo pada awalnya bermula dari dikeluarkannya jurnal khusus sumo yakni surat kabar pendek, *Rikishi Shinpo* tahun 1889, laporan khusus sumo, *Sumo Shinpo* tahun 1897, dan menyusul tujuh tahun kemudian surat kabar, *Sumo Shinbun*. Dibangunnya Kokugikan membuat sumo menjadi pertunjukan besar yang mengakibatkan publikasi sumo semakin besar. Awalnya, pemberitaan sumo hanya berupa laporan pertandingan hingga akhirnya berubah menjadi artikel khusus sumo. Pada tahun 1926, Kementerian Komunikasi Jepang (*Teishinshō*); sekarang (*Soumushō*), mendirikan Nippon Hōsō Kyōkai (NHK). NHK memonopoli industri penyiaran di Jepang hingga akhir Perang Dunia II yang diawasi oleh *Teishinshō*. Saat Undang-undang Penyiaran diresmikan tahun 1950, NHK mengalami re-organisasi dan dibentuklah perusahaan baru. Undang-undang Penyiaran ini juga membuka jalan bagi stasiun penyiaran swasta sehingga pada tahun 1953 siaran televisi dimulai.

Pertandingan sumo mulai disiarkan melalui siaran radio NHK tahun 1928. Selanjutnya, sumo mencapai popularitas dengan disiarkannya pertandingan sumo di televisi NHK tahun 1953. NHK sebagai satu-satunya stasiun televisi yang menyiarkan pertandingan sumo mulai menyiarkan pertandingan untuk para *sekitori* tanpa ada iklan. Sumo mendapat popularitas yang baik sejak disiarkan oleh stasiun televisi Jepang (NHK). Media membuat pesumo menjadi seorang yang terkenal dan mendapatkan status sosial tinggi.

Media massa memberikan andil yang tidak sedikit dalam kepopuleran sumo. Selain radio, majalah, surat kabar dan televisi, kini pemberitaan sumo dapat diperoleh melalui internet. Hal ini mengikuti perkembangan teknologi informasi yang mulai

mengenal teknologi internet. Melalui internet pula, *Nihon Sumo Kyokai* menjalankan organisasi dan memberikan segala informasi mengenai sumo. Bahkan pada tahun 2010, *Nihon Sumo Kyokai* mengeluarkan aplikasi dalam bahasa yang lebih sederhana dengan sasaran anak kecil agar informasi mengenai sumo dapat dimengerti. Aplikasi ini menggambarkan informasi sumo melalui cerita bergambar sehingga memudahkan anak kecil dalam memahami dan mengenal sumo. Khusus untuk penggemar sumo dapat mengakses informasi sumo melalui majalah sumo, *website Nihon Sumo Kyokai*, dan website lain yang menampilkan info mengenai pesumo, pertandingan, *heya*, dan lain-lain.

3.2.2 Perkumpulan Penggemar dan Sponsor

Pertandingan olahraga yang besar menciptakan penonton dan penggemar yang banyak (Maguire, 91). Sumo dijadikan cara bagi perusahaan untuk mempromosikan perusahaan melalui logo yang diparadekan saat awal pertandingan sumo tingkat atas. Selain itu, nama atau logo sponsor juga ada pada *kesho-mawashi* yang dikenakan oleh pesumo tingkat atas. Sumo berbeda dengan olahraga profesional lainnya yang disiarkan di televisi Jepang karena siaran pertandingan sumo tidak menampilkan iklan sehingga tidak banyak pihak yang mensponsori sumo. Pada abad 19, sumo diperkenalkan dengan konsep olahraga dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Sejarah mengenai sponsor sumo hadir saat *daimyo* berperan dalam mengadakan turnamen sumo. Selain berperan sebagai pelaksana turnamen, *daimyo* juga memberikan hadiah 25 *koku*³⁰ kepada pesumo tingkat atas dan 5 *koku* untuk pesumo tingkat bawah yang memenangkan turnamen. Peran *daimyo* sebagai sponsor digantikan oleh organisasi besar pada pertengahan zaman Meiji. Sejak munculnya *daimyo* sebagai sponsor, baik pesumo atau pun pertandingan sumo terus bergantung dengan sponsor hingga sekarang. Eksistensi sponsor sangat penting sehingga tanpa adanya sponsor sumo tidak akan bertahan. Seperti pada akhir zaman Edo, pesumo yang sudah tidak tampil mulai mencari sponsor yang terdiri dari keluarga kaya agar pesumo terhindar dari keterpurukan di dunia sumo. Hal ini menjadi contoh pentingnya eksistensi sponsor dalam dunia sumo.

³⁰ 1 *koku* = 45 liter atau banyaknya beras yang dikonsumsi oleh satu orang per tahun

Pemberitaan mengenai sumo secara besar-besaran mengakibatkan sumo semakin populer di kalangan masyarakat. Walaupun semakin populer dan memiliki penggemar yang banyak, keuangan sumo tetap bergantung pada sponsor. Sponsor dalam sumo disebut *tanimachi*. Istilah ini muncul sejak awal abad 20 ketika ada seorang dokter gigi yang memberikan fasilitas pemeriksaan gigi secara gratis kepada pesumo di distrik Tanimachi, Osaka.

Hubungan antara sponsor terhadap sumo dapat dilihat secara personal, sosial dan finansial. Sponsor tidak hanya mendukung pesumo namun juga bisa mendukung *heya*, *oyakata*, *gyōji*, dan *yobidashi*, namun pada umumnya sponsor hanya mendukung *heya*. Hubungan antara sponsor dan *heya* sangat kompleks dan personal apalagi banyak *heya* yang sudah berhubungan dengan sponsor selama bertahun-tahun. Peran sponsor diibaratkan sebagai orang tua dan anak. Pesumo direkrut oleh *oyakata* dan sponsor pada usia belasan tahun yang akan dilatih menjadi pesumo profesional. Hal ini disebabkan *Nihon Sumo Kyokai* sebagai organisasi non-profit tidak memiliki kekuatan formal untuk mengikat asosiasi sumo amatir karena sumo profesional tidak merekrut pesumo dari pesumo amatir. Pesumo menjadi fokus perhatian sponsor namun karena usia sebagai pesumo di dunia sumo tidak selalu lama, pada umumnya *oyakata* melakukan strategi dengan menikahkan anak perempuannya dengan pesumo tingkat atas. Hal ini agar hubungan antara *heya* dan sponsor tetap berjalan baik.

Para sponsor mengistilahkan dunia sumo sebagai dunia *gottchan*. *Gottchan* berasal dari kata *gochisousamadesu* dengan dialek Osaka yang artinya “terima kasih”. *Gottchan* juga diucapkan pada saat *te-gatana o kiru*. Sumo menerima dari *heya*, *oyakata*, *okamisan*, sponsor dan yang lainnya sebaliknya pesumo memberikan kesuksesan sebagai balasan. Dengan pemberian yang diterima, pesumo harus bertanggung jawab terhadap *heya* dan sponsor dalam mengambil sebuah keputusan, termasuk menikah. Pemberian dalam dunia sumo yang terjadi antara pesumo dan sponsor dibagi menjadi empat yaitu peringatan, pemeliharaan, penyambung hidup, dan simbol.

Peringatan adalah hadiah berupa kenang-kenangan seperti *tegata* (cap tangan), *yukata*, foto pesumo, dan *oibukuro*. Peringatan ini diberikan dari pihak yang disokong

terhadap sponsor. *Oibukuro* adalah amplop yang dijual oleh *Nihon Sumo Kyokai* yang diisi dengan uang lima yen (*go-en*) yang berarti perlindungan dan takdir. *Oibukuro* dianggap sebagai pembawa keberuntungan bagi penerima. *Oibukuro* menandakan hubungan dekat antara sponsor dengan pesumo, *heya* atau keduanya. Selain itu, pesumo juga memberikan timbal balik berupa waktu dengan menyempatkan diri untuk hadir pada acara yang diselenggarakan oleh sponsornya.

Hadiah selanjutnya adalah pemeliharaan, yaitu pelayanan yang diberikan kepada sponsor yang berfungsi untuk mengingatkan sponsor untuk tetap menjaga hubungan baik dengan *heya*. Contohnya dengan pemberian *banzuke* oleh *heya*. Sebelum turnamen, *Nihon Sumo Kyokai* mencetak *banzuke* dan kalender di akhir tahun yang tidak dijual secara umum. *Heya* menghadiahkan *banzuke* dan kalender kepada sponsor. Selain itu, *heya* juga mengundang sponsor untuk datang melihat latihan, *danpatsu-shiki*, pernikahan, promosi, acara sebelum turnamen, dan lain-lain.

Hadiah berupa penyambung hidup diberikan oleh sponsor kepada *heya* dan pesumo dengan menanggung biaya hidup pesumo dan *heya*. Sponsor tidak hanya memberikan hadiah berupa uang namun juga kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya adalah hadiah simbol yang diberikan oleh pihak sponsor kepada pesumo berupa *kesho-mawashi*. *Kesho-mawashi* yang diberikan ada dua, yaitu yang menggambarkan nama pesumo dan logo sponsor. Hadiah lainnya adalah *montsuki-hakama* (pakaian tradisional Jepang formal untuk laki-laki), *irotsuki-mawashi* (mawashi yang terbuat dari sutra yang digunakan saat bertanding), dan *akeni* (tas yang dipakai saat tur yang umumnya berisi *mawashi* dan pakaian).

Semakin sumo populer, akses untuk menonton sumo makin dibatasi karena adanya pemesanan khusus untuk orang-orang yang memiliki hubungan dengan pesumo, *heya*, atau pun sponsor. Penjualan tiket dilakukan di tempat umum, dan pembelian tempat strategis untuk menikmati sumo dapat dibeli di *heya* ataupun *Ryogoku Service Company* dengan harga yang mahal.

Perkumpulan sponsor disebut *koenkai* (kelompok pendukung) yang terdapat di sekitar *heya*, daerah asal pesumo atau tempat pelaksanaan pertandingan. Seperti contohnya *Waka-taka Koenkai*, *Kansai Koenkai*, *Jimoto Koenkai*. Setiap *heya*

memiliki *koenkai* di empat kota turnamen, dan ada juga di tempat kelahiran pesumo atau tempat tinggal pesumo. Pada umumnya *heya* berada di Tokyo dan sekitarnya sehingga *koenkai* di Tokyo yang paling besar dan berpengaruh. Pemimpin *koenkai* disebut *koenkaichō* yang memiliki pengaruh kuat untuk memperbesar kelompok yang dipimpinya. Dia menggunakan posisinya untuk mengajak orang di sekitarnya untuk bergabung dengan *koenkai* dengan membayar biaya keanggotaan sekitar 5000 yen – 10000 yen. Saat seorang pesumo meraih kenaikan tingkat, *koenkai* akan memberikan *kesho-mawashi* dan *kimono*. Tambahan lain adalah saat seorang pesumo berhasil menyelesaikan sebuah turnamen dengan kemenangan yang lebih banyak daripada kekalahan maka pesumo tersebut akan mendapat hadiah uang tunai sedangkan *gyōji* yang mendapat kenaikan tingkat akan diberikan kostum baru dari *koenkai*. Selain itu, *koenkai* juga memberikan hadiah berupa *kesho-mawashi* yang diambil dari uang keanggotaan tahunan. Desain *kesho-mawashi* dari *koenkai* biasanya dibicarakan antara pesumo dan *koenkai*.

Selain ada *koenkai* yang mendukung *heya* dan pesumo secara individual, ada pula *koenkai* yang sifatnya informal yang lebih memberikan dukungan moral daripada material. *Koenkai* seperti ini lebih mirip seperti penggemar yang akan memenuhi area pertandingan saat pesumo yang didukungnya bertanding. Sebutan untuk penggemar sumo adalah *hiiki* dan untuk asosiasi adalah *kankeisha*.

Keberadaan sponsor dan penggemar sangat penting dalam dunia sumo karena tanpa kehadiran sponsor dan penggemar maka kehidupan pesumo tidak dapat bertahan. Sponsor dan penggemar memberikan dukungan yang besar terhadap dunia sumo. Hubungan antara dunia sumo dan sponsor memiliki ketergantungan satu sama lain dan bersifat saling menguntungkan.

BAB 4

PENUTUP

Sumo adalah olahraga yang berasal dari salah satu ritual kepercayaan Shinto. Sebelum menjadi olahraga yang dikenal seperti sekarang sumo mengalami proses perubahan yang berhubungan dengan situasi saat itu. Proses perubahan tersebut diawali dengan kemunculan sumo di turnamen yang dilaksanakan di istana kemudian berkembang menjadi seni beladiri bagi kelas samurai. Kemudian, pesumo yang awalnya menjadi pesumo istana berubah menjadi pesumo di *jinja* dengan nama *kanjin-zumo*, yaitu pertunjukan sumo untuk mencari dana yang digunakan untuk pembiayaan renovasi kuil. Saat memasuki zaman Edo, muncul sumo jalanan (*tsuji-zumo*) yang dimainkan oleh para samurai. Sumo jalanan ini mengandung kekerasan sehingga pertunjukan sumo akhirnya dilarang. Hingga akhirnya muncul seorang mantan samurai yang bernama Gondaiyu yang mengusahakan agar pertunjukan sumo dapat hidup kembali hingga kemudian sumo berkembang menjadi olahraga seperti saat ini.

Di dalam skripsi ini penulis menggunakan dua teori. Teori yang pertama dikemukakan oleh Leslie White yaitu tentang perubahan budaya yang berhubungan dengan tren historis. Proses perubahan yang terjadi pada sumo memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial, politik, dan ekonomi Jepang. Hal ini bisa dilihat dari situasi di setiap zaman yang mempengaruhi perkembangan sumo hingga dapat menjadi olahraga. Teori kedua menggunakan definisi olahraga sebagai acuan proses perubahan sumo ritual menjadi olahraga modern. Perubahan sumo di setiap zaman secara perlahan memperlihatkan munculnya karakteristik olahraga pada sumo. Karakteristik-karakteristik tersebut yaitu kegiatan fisik, kegiatan kompetitif, kegiatan yang diinstusionalisasi, dan kegiatan yang dimainkan untuk kepuasan pribadi dan penghargaan dari masyarakat. Sumo termasuk kegiatan fisik karena dalam pelaksanaannya sumo menggunakan kemampuan fisik. Hal ini terlihat dari berbagai macam latihan dasar yang harus dilakukan seorang pesumo agar dapat meningkatkan kemampuan fisiknya. Sumo merupakan kegiatan kompetitif karena pertandingan sumo bersifat perlombaan yaitu ada yang menang dan ada yang kalah. Sumo adalah kegiatan yang

diinstitusionalisasi yang terlihat dari adanya peraturan, organisasi, teknik, dan tempat pelatihan formal khusus bagi pesumo. Sumo termasuk kegiatan yang memberikan kepuasan pribadi dan penghargaan dari masyarakat yang dapat dilihat dari penghasilan yang diterima pesumo sebagai kepuasan pribadi dan pengakuan masyarakat terhadap keberadaan pesumo. Dengan kata lain apabila sumo ritual dibandingkan dengan sumo pada saat ini terdapat proses perubahan yang besar. Sumo zaman sekarang telah memiliki karakteristik sebagai olahraga yang diatur secara profesional.

Peran media massa terhadap olahraga sumo sangat penting. Pengakuan olahraga sumo oleh masyarakat disebabkan kehadiran media massa yang menginformasikan segala berita tentang sumo sehingga sumo menjadi olahraga Jepang yang populer. Selain itu, eksistensi penggemar dan sponsor merupakan faktor penting sumo masih bertahan dan dikenal banyak orang.

Dari skripsi dapat dilihat gambaran tentang sumo dan perubahan yang terjadi dari sumo ritual hingga menjadi olahraga modern. Perkembangan sosial, politik, dan ekonomi Jepang ikut memengaruhi perubahan sumo ritual menjadi olahraga modern seperti sekarang ini. Kemunculan satu-persatu karakteristik olahraga pada sumo berhubungan dengan situasi pada masing-masing zaman. Dari situasi masing-masing zaman terlihat perubahan fungsi sumo dari yang awalnya berfungsi sebagai persembahan bagi dewa hingga menjadi olahraga. Selain itu, kita dapat mengetahui asal mula terbentuknya olahraga sumo yang berkembang saat ini. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa sumo mengalami perubahan dari sumo ritual menjadi olahraga populer Jepang yang modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Benjamin, David. *The Joy of Sumo: A Fan's Note*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1991.
- Coakley, Jay. *Sport in Society: Issues and Controversies* (7th ed). New York: 2001.
- Cuyler, P. L. *Sumo: From Rite to Sport*. Tokyo: John Weatherhill, Inc, 1979.
- Danandjaja, James. *Folklore Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 1997.
- Gidpowers, Richard dan Hidetoshi Kato. *Handbook of Japanese Pop Culture*. London: Greenwood Press, 1989.
- Guttman, Allen. *Japanese Sports: A History*. University of Hawaii Press, 2001.
- Horne, John. *Sport in Consumer Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.
- Kelly, William, W. ed. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. Albany: State of University of New York Press, 2004.
- Kenrick, Doug. *The Book of Sumo: Sport, Spectacle, and Ritual*. New York: Weatherhill, 1969.
- Kondansha Encyclopedia of Japan*. Japan: Kondansha International ltd, 1998.
- Long, Walter. *Sumo: A Pocket Guide*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1989
- Maguire, J dan Masayoshi Nakayama, ed. *Japan, Sport, and Society: Tradition and Change in a Globalizing World*. London: Routledge, 2006.
- Naka Uryu. *Chisiki Zero Kara no Jinja to Matsuri Nyuumon*. Tokyo: Gentosha, 2003.
- Ono, Sokyō. *Shinto: The Kami Way*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1962.
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: 2001.
- Sargeant, J.A. *Sumo: The Sport and The Tradition*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1959
- Shinmura Izuru, *Kojien*. Tokyo: Iwanami Shoten, 1992.
- Steward, Julian H. *Theory of Cultural Change: The Methodology of Multilinear Evolution*. Illinois, 1955.
- Storey, John, ed. *Culture Theory and Popular Culture: A Reader*. London: Harvester Wheatsheaf, 1994.

- Sugimoto, Yoshio. *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge University Press, 1997.
- West, Mark D. "Legal Rules and Special Norms of Japan's Secret World of Sumo." *The Journal of Legal Studies*, Vol.26, No.1 (1997). 03 April 2010.
<http://www.jstor.org/stable/724724>
- Grohn, Kari. *Hono-Ozumo Hitori Zumo*. 30 Juni 2010.
 (<http://photojapan.karigrohn.com/sumo/Sumo-2.htm>)
- Harumi, Hotta. *Several questions to a yobidashi: KOKICHI (Kiryama beya)*. 8 Juni 2010. (http://www.lemondedusumo.com/english/MDS25_yobi_interview.php?mag=mds&num=25)
- Masumi, Abe. *Gyōji*. 7 Juni 2010. <http://www.banzuke.com/95-1/msg00049.html>
- Maenoumi's Danpatsu Shiki*. 8 Juni 2010. (<http://bosshard.net/blog/?p=92>)
- Nihon Sumo Kyokai. *Nihon Sumo Kyokai Official Grand Sumo Home Page*. 13 April 2010. (<http://www.sumo.or.jp/eng/index.html>)
- Nihon Sumo Kyokai. *Sumo Culture: Taiko Uchiwake*. 8 Juni 2010 (http://sumo.goo.ne.jp/eng/ozumo_joho_kyoku/shiru/kiso_chishiki/culture/index.html)
- Perran, Thierry. *Danpatsu-shiki of Musoyama Masashi, the 232th Ozeki*. 8 Juni 2010. (http://www.lemondedusumo.com/english/MDS12_musoyama.php?mag=mds&num=12)
- Ritual*. 20 Juli 2010. (<http://www.wordiq.com/definition/Ritual>)
- Sumo Forum. *Wakanoyama's Danpatsu Shiki*. 8 Juni 2010. (<http://www.sumoforum.net/forums/index.php?showtopic=10422>)
- "Sumo Japanese National Sport". Infomap Japan. 7 Juni 2010. (<http://www.infomapjapan.com/hstore/200609-infospecial.phtml>)

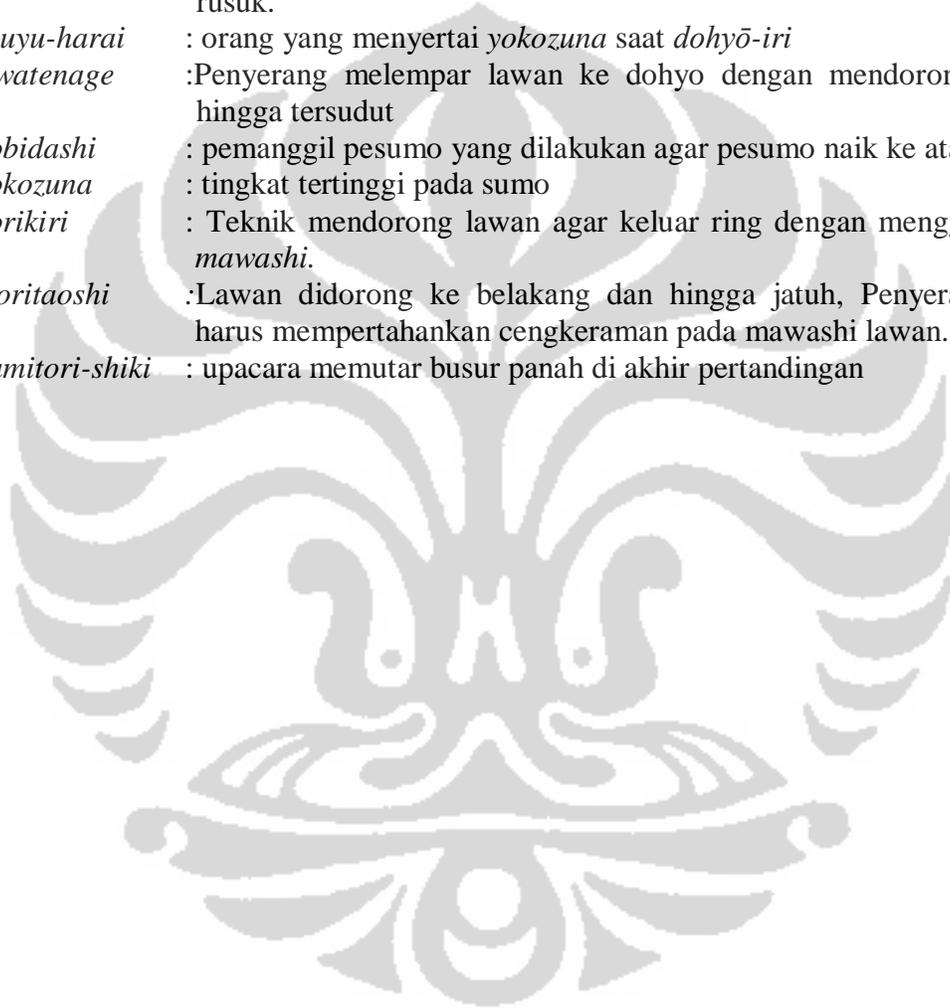
LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Istilah

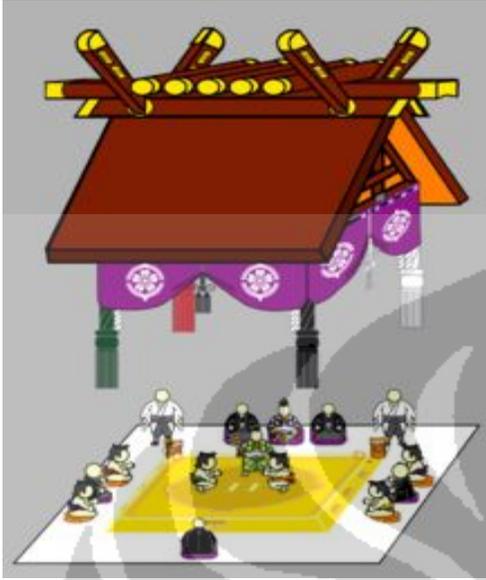
<i>Akeni</i>	: tas yang dipakai saat tur yang umumnya berisi mawashi dan pakaian
<i>Banzuke</i>	: program turnamen yang di dalamnya terdaftar nama-nama pesumo beserta tingkatannya
<i>Basho</i>	: turnamen sumo
<i>Chikara-gami</i>	: kertas yang mengandung kekuatan
<i>Chikara-mizu</i>	: air yang mengandung kekuatan yang digunakan pesumo untuk membilas mulutnya sebelum pertandingan
<i>Chon-mage</i>	: gaya rambut jambul pendek yang dipakai pesumo
<i>Danpatsu-shiki</i>	: upacara memotong rambut pesumo sebagai tanda berhenti sebagai pesumo
<i>Dohyō</i>	: ring sumo
<i>Dohyō-iri</i>	: upacara memasuki ring sumo
<i>Gino-sho</i>	: hadiah yang diberikan untuk pesumo yang menggunakan teknik terbaik selama turnamen
<i>Gyōji</i>	: wasit dalam pertandingan sumo
<i>Hataki-komi</i>	: teknik menyerang lawan dengan bergeser saat tachiai dan mendorong lawan hingga jatuh
<i>Hikiotoshi</i>	: teknik menyerang lawan dengan menarik lawan hingga jatuh
<i>Jonidan</i>	: divisi keenam sumo
<i>Jonokuchi</i>	: divisi terakhir sumo
<i>Jungyo</i>	: tur sumo dengan mendatangi kota-kota setelah turnamen
<i>Jūryō</i>	: divisi kedua sumo
<i>Kachikoshi</i>	: paling sedikit delapan kali menang dan tujuh kali kalah dalam satu turnamen
<i>Kanto-sho</i>	: hadiah untuk pesumo yang memiliki semangat bertanding dalam turnamen
<i>Keiko</i>	: sebutan untuk latihan sumo
<i>Kesho-mawashi</i>	: kain dekoratif berbentuk celemek yang dipakai seperti rok, dan digunakan saat upacara masuk ke ring sumo
<i>Kimari-te</i>	: macam-macam teknik untuk mengalahkan lawan
<i>Koenkai</i>	: kelompok penggemar dan sponsor
<i>Kokugikan</i>	: stadion Nasional Sumo yang terletak di Ryogoku, Tokyo
<i>Komusubi</i>	: tingkat ketiga dalam divisi , kedua dalam sanyaku
<i>Kote-nage</i>	: teknik dengan menggunakan menggenggam lengan lawan dan melemparnya hingga jatuh
<i>Kubi-nage</i>	: teknik melilitkan lengan pada leher lawan dan tangan yang lain menggenggam tangan lawan
<i>Mae-zumo</i>	: sumo pemula yang belum termasuk sumo profesional
<i>Maegashira</i>	: tingkat kelima dalam sumo, terakhir pada sanyaku

<i>Make-koshi</i>	: Paling sedikit delapan kali kalah dan tujuh kali menang dalam satu turnamen
<i>Makunouchi</i>	: divisi pertama sumo
<i>Makushita</i>	: divisi ketiga dalam sumo
<i>Matawari</i>	: latihan dasar sumo dengan merentangkan kaki sebesar 180 derajat
<i>Mawashi</i>	: cawat yang digunakan pesumo
<i>Mono-ii</i>	: perundingan juri saat tidak menyetujui keputusan wasit
<i>Mizu-iri</i>	: interupsi dari juri saat pertandingan melebihi dari waktu yang ditetapkan
<i>Ōichōmage</i>	: gaya rambut jambul pesumo yang memerlukan rambut yang lebih panjang dan hanya dipakai oleh pesumo tingkat atas untuk turnamen dan acara khusus
<i>Okuridashi</i>	: penyerang mendorong lawan dari belakang
<i>Okuritaoshi</i>	: teknik mirip okurodashi dengan penentuan pertandingan sebelum lawan keluar jauh dari ring sumo
<i>Oshidashi</i>	: penyerang mendorong lawan tanpa menggenggam mawashi lawan
<i>Oshitaoshi</i>	: penyerang mendorong lawan dari bagian depan
<i>Oyakata</i>	: gelar yang digunakan untuk memanggil senior dan pelatih, atau pemilik heya
<i>Ozeki</i>	: tingkat kedua dibawah yokozuna
<i>Sagari</i>	: pinggiran berbentuk rencengan tali kaku yang digantung pada mawashi
<i>Sandanme</i>	: divisi keempat sumo
<i>Sanyaku</i>	: tiga tingkat dibawah yokozuna
<i>Sekitori</i>	: pesumo makuuchi dan jūryō
<i>Sekiwake</i>	: tingkat keketiga dalam sumo
<i>Shikiri</i>	: Posisi kedua tangan diletakkan pada garis batas shikiri dan saling berhadapan menunggu dimulainya pertandingan
<i>Shiko</i>	: gerakan menginjak tanah dengan satu kaki ditebuk lututnya, satu kaki yang lain diangkat dan menjejak tanah dengan keras
<i>Shinpan</i>	: juri pertandingan
<i>Shiomaki</i>	: Menaburkan garam di atas dohyō oleh pesumo sebelum bertanding
<i>Shukun-sho</i>	: hadiah yang diberikan untuk pesumo yang bias mengalahkan yokozuna
<i>Sukui-nage</i>	: teknik mencengkeram bagian tubuh lawan lalu mengulur lengan sambil membanting lawan
<i>Soto-gake</i>	: penyerang menarik lawan kemudian mengaitkan kakinya ke kaki lawan dari luar sehingga lawan terjatuh
<i>Tachi-ai</i>	: sikap menyerang dari kedua pesumo
<i>Tachi-mochi</i>	: pembawa pedang milik yokozuna saat <i>dohyō-iri</i>
<i>Tate-gyōji</i>	: wasit dengan tingkat atas
<i>Tawara</i>	: garis batas lingkaran pertandingan yang terbuat dari jerami
<i>Tegata</i>	: cap tangan pesumon
<i>Teppō</i>	: latihan dasar mendorong objek dengan gerakan kaki maju-mundur

- Tsukebito* : asisten yang melayani kebutuhan sehari-hari untuk pesumo tingkat atas
- Tsuridashi* : Teknik ini merupakan salah satu teknik mendorong yang sering digunakan oleh pesumo. Penyerang akan mendorong lawannya mundur hingga ke pinggir dohyo. Teknik menyerang ini tidak harus mempertahankan kontak tangan setiap saat tidak seperti oshidashi
- Tsuriotoshi* : Penyerang akan mendorong lawan hingga terjatuh dengan gerakan mendorong setelah menempatkan tangan pada bahu atau tulang rusuk.
- Tsuyu-harai* : orang yang menyertai *yokozuna* saat *dohyō-iri*
- Uwatenage* : Penyerang melempar lawan ke dohyo dengan mendorong lawan hingga tersudut
- Yobidashi* : pemanggil pesumo yang dilakukan agar pesumo naik ke atas ring
- Yokozuna* : tingkat tertinggi pada sumo
- Yorikiri* : Teknik mendorong lawan agar keluar ring dengan menggenggam *mawashi*.
- Yoritaoshi* : Lawan didorong ke belakang dan hingga jatuh, Penyerang juga harus mempertahankan cengkeraman pada *mawashi* lawan.
- Yumitori-shiki* : upacara memutar busur panah di akhir pertandingan



Lampiran 2 Dohyō, Karasuzumo dan Hitorizumo



Dohyō



Karasu zumo

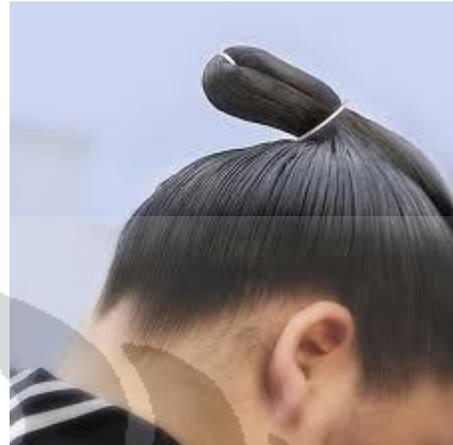


Hitori-zumo

Lampiran 3 Penampilan Sumo



Oichōmage



Chonmage

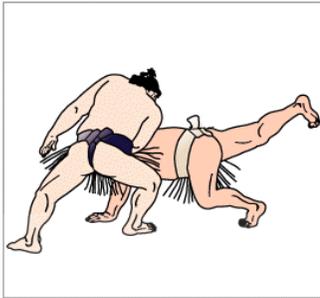


Mawashi dan Sagari

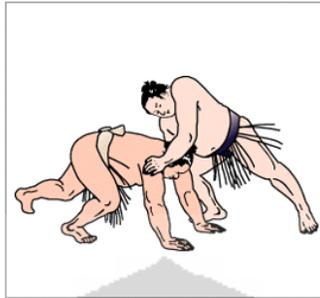


Keshomawashi

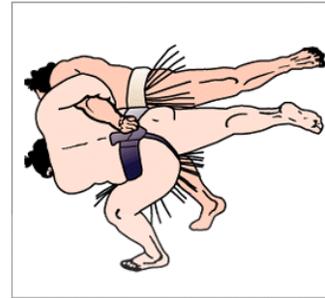
Lampiran 4 Teknik-teknik



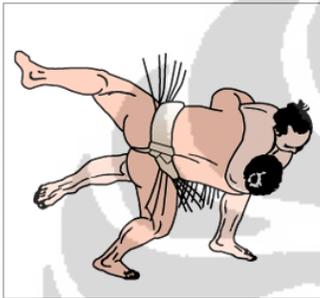
Hatakikomi



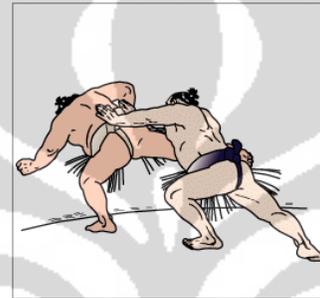
Hikiotoshi



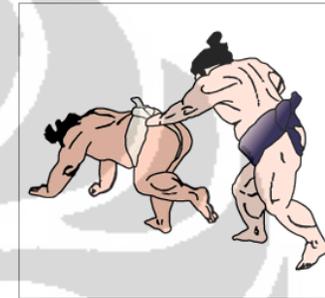
Kotenage



Kubinage



Okuridashi



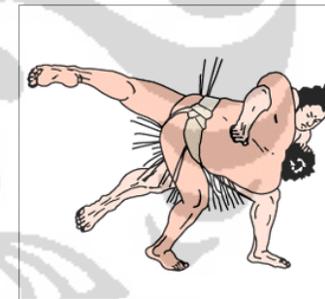
Okuritaoshi



Oshidashi



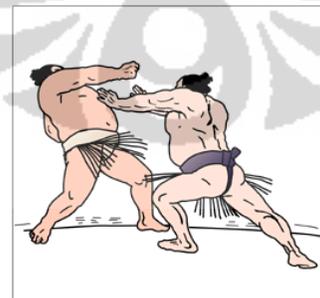
Oshitaoshi



Sukuinage



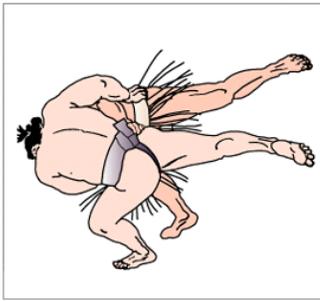
Sotogake



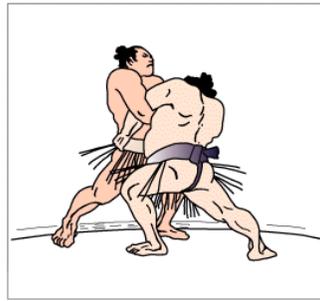
Tsukidashi



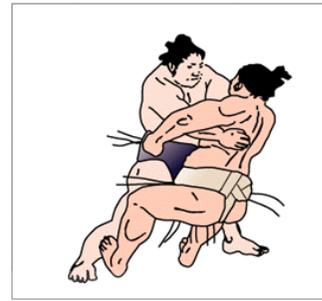
Tsuriotoshi



Uwatnage



Yorikiri



Yoritaoshi

