

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Secara etimologi, kata “kebudayaan” berasal dari bahasa sansekerta “*budhayah*” (merupakan bentuk jamak dari kata “budhi“) yang memiliki pengertian budi, akal, atau hal yang berkaitan dengan akal. Adapun kata “budaya“, merupakan bentuk jamak dari kata “budi-daya“, yaitu daya dari budi yang berupa cipta, rasa, dan karsa. Maka, hasil dari cipta, rasa, dan karsa tersebut diistilahkan dengan “kebudayaan“.

Kebudayaan dipadankan dengan kata “*culture*” dalam bahasa Inggris atau “*cultuur*” dalam bahasa Belanda. *Culture* sendiri berasal dari kata “*colera*” dalam bahasa Latin yang memiliki makna mengolah, mengerjakan, atau menyuburkan. Kemudian dari pengertian leksikal ini maknanya berkembang sebagai “segala daya, aktivitas, dan tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam”.

Budaya adalah suatu bagian yang tidak terpisahkan dari manusia sehingga kebanyakan manusia lebih cenderung menganggap sebagai sebuah warisan secara genetis. Saat orang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, serta lebih menyesuaikan perbedaannya, dan membuktikan bahwa budaya itu dapat dipelajari. Menurut Edward Burnett

Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Jepang adalah salah satu negara di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan kebudayaannya yang mempunyai ciri khas yang unik merupakan salah satu contoh negara yang berhasil menyebarkan kebudayaannya ke berbagai negara. Beberapa contoh kebudayaan Jepang yang dapat dilihat pengaruhnya di negara lain adalah Komik (*Manga*), kartun atau animasi (*Anime*), makanan Jepang dan kepercayaannya. Kebudayaan Jepang dengan masing-masing keunikannya berhasil menyebarkan pengaruh kebudayaannya tidak hanya di Asia Timur, tetapi juga memasuki kawasan Asia Tenggara, dan salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang mendapat pengaruh kebudayaan Jepang adalah Indonesia.

Selain dari beberapa contoh kebudayaan yang sudah disebutkan sebelumnya, Jepang juga memiliki banyak kebudayaan yang dilestarikan oleh pemerintah maupun masyarakatnya. Selain itu, Jepang memiliki banyak keunikan dan ciri khas yang membedakannya dengan negara lain sehingga ciri khas tersebut dapat dinikmati dengan baik tanpa ada yang menyamainya. Keunikan dan ciri khas Jepang baik negara ataupun masyarakatnya dapat dilihat dari cara berpakaian, makanan, perumahan, dan kepribadian bangsanya, yang begitu menghargai waktu.

Sepanjang sejarahnya, Jepang telah menyerap banyak gagasan dari negara-negara lain termasuk teknologi, adat-istiadat, dan bentuk-bentuk pengungkapan kebudayaan. Jepang telah mengembangkan masukan-masukan dari luar tersebut. Bahkan gaya hidup orang Jepang dewasa ini merupakan perpaduan budaya tradisional di bawah pengaruh Asia dan budaya modern Barat. Namun terlepas dari semua hal di atas, Jepang tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan aslinya.

Jepang bisa dikatakan negara yang mempunyai ciri khas tersendiri yang secara tegas membedakan Jepang dengan negara Asia lainnya. Bahkan dalam hal kepercayaan atau berketuhanan, bangsa Jepang juga identik dengan kepercayaan yang dikenal dengan nama "*Shinto*". *Shinto* pada umumnya disebutkan sebagai agama bangsa Jepang. *Shinto* adalah agama warisan dari nenek moyang bangsa Jepang, yang dalam ajarannya dikenal dengan menyembah dewa-dewa atau dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah *Kami*.

Pada awalnya, *Sumo* adalah ritual kepercayaan *shinto* untuk menghormati dewa yang telah memberkati pertanian yang ditampilkan bersama tari-tarian di halaman kuil. Lalu pada zaman heian, *sumo* juga mulai tampil rutin sebagai sebuah acara 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 *dahyo* atau terjatuh dengan bagian badan menyentuh tanah dibagian *dahyo* yang berbentuk lingkaran yang digunakan sebagai batas (shinmura, 1938).

Selain itu, seorang pesumo memakai sabuk atau cawat disekitar pinggang yang disebut *mawashi* dan rambut mereka ditata seperti model rambut samurai di zaman edo yang disebut *mage*. Kemudian Kaisar mengubah *sumo* menjadi salah satu hiburan istana yang hanya dapat ditonton oleh para para bangsawan dan pejabat penting. Barulah pada awal zaman Edo (tahun 1600-an) teknik dan aturan *sumo* mulai dirumuskan dan dikembangkan sehingga pertandingan *sumo* lebih mirip dengan yang ada sekarang. Pada awal pertandingan selalu diawali dengan ritual-ritual yang panjang walaupun pada saat bertanding kadang-kadang hanya memerlukan waktu beberapa detik untuk memenangkan pertandingan tersebut. Seorang pesumo tidak diperbolehkan meninju, menendang, menarik rambut, atau *mawashi* lawan mainnya.

Namun demikian, dilihat dari sudut pandang olahraga *sumo* bukanlah olahraga paling populer di Jepang, *Yakyu* merupakan olahraga paling populer di jepang saat ini. Kebanyakan orang Jepang memang menyebut olahraga ini dengan "*Baseball*" namun sebenarnya memiliki sebutan lokal yaitu *Yakyu* atau bisa juga *Puro Yakyu* jika membicarakan baseball dalam liga profesional. Bahkan disekolah-sekolah Jepang olahraga ini dijadikan sebuah mata

pelajaran yang cukup serius dengan adanya kelas tambahan untuk olahraga ini.

*Sumo* berasal dari Jepang dan telah mengakar sejak tahun 1.500-an pada zaman kekaisaran Jepang. Dahulu *sumo* dikenal dengan sebutan *Sumai*. Tradisi ini merupakan simbol kepahlawanan dan juga keagamaan. Tepatnya pada abad ke-16, penguasa Jepang yang bernama Oda Nobunaga sering menyelenggarakan turnamen *sumo*. Pada masa Oda Nobunaga, *Pesumo* masih memakai penutup tubuh bagian bawah dari kain kasar yang longgar. Di zaman Edo, pegulat *sumo* bertanding dengan mengenakan *mawashi* bermotif indah dan gagah yang disebut *kesho mawashi*. Kini, *kesho mawashi* hanya dikenakan pegulat *sumo* pada saat berparade di atas *dohyō* di awal pembukaan turnamen.

*Sumo* yang ada saat ini, berbeda dengan *sumo* yang ada pada zaman dahulu. *Pesumo* zaman dahulu bertarung sampai mati karena masih sedikitnya peraturan yang mengatur tentang olahraga ini. Hal yang membedakan *sumo* zaman dahulu dengan yang sekarang adalah, adanya teknik pada *sumo*, bersifat lebih profesional (lebih menguntungkan karena dibayar dan mendapatkan hasil berupa hadiah atau penghargaan), *sumo* profesional diatur oleh Asosiasi *Sumo* Jepang (*Nihon Sumō Kyōkai*). Anggota asosiasi terdiri dari *Oyakata* yang semuanya merupakan mantan pegulat *sumo*. *Oyakata* adalah pimpinan pusat latihan (*heya*) tempat bernaung para pegulat *sumo* profesional. Selain itu, *sumo* yang ada saat ini memiliki beberapa karakteristik olahraga modern diantaranya memiliki teknik, adanya organisasi

dan bersifat profesional atau dalam artian menguntungkan karena dibayar dan mendapatkan hasil berupa hadiah atau penghargaan. Pertunjukan hiburan yang menampilkan pertandingan pegulat sumo profesional (大相撲 *Ōzumō*) sudah dimulai sejak zaman Edo. Pegulat *sumo* pada masa itu konon berasal dari *samurai* atau *ronin* yang membutuhkan sumber penghasilan alternatif.

*Sumo* mempunyai sistem peringkat yang sangat terinci berdasarkan prestasi dalam pertandingan. Sistem peringkat dalam *sumo* sudah digunakan beratus-ratus tahun sejak zaman Edo. Peringkat pegulat bisa naik atau bisa turun bergantung pada hasil pertandingan yang diikuti. *Banzuke* adalah nama untuk peringkat pegulat *sumo* yang diterbitkan 2 minggu sebelum turnamen *sumo* dibuka. Peringkat pegulat *sumo* terdiri dari: *Makuuchi* (dengan jumlah tetap 42 pegulat), *Juryo* (dengan jumlah tetap 28 pegulat), *Makushita* (dengan jumlah tetap 120 pegulat), *Sandanme* (dengan jumlah tetap 200 pegulat), *Jonidan* (sekitar 230 pegulat), dan *Jonokuchi* (sekitar 80 pegulat). Pegulat *sumo* yang baru direkrut terdaftar dalam peringkat paling bawah (*Jonokuchi*) dan dapat naik peringkat secara perlahan-lahan ke peringkat *Makuuchi* bila berprestasi.

*Pesumo* pada golongan peringkat paling atas yaitu *Makunouchi* dan *Juryo* diberi gelar kehormatan yang disebut *sekitori*. Dan hanya *pesumo* peringkat *sekitori* yang berhak mendapat gaji. *Pesumo* peringkat bawah dianggap sebagai *pesumo* magang dan hanya menerima uang saku sekedarnya sebagai imbalan melakukan berbagai macam pekerjaan di pusat pelatihan. *Pesumo* baru yang diambil dari juara turnamen antar universitas ada kalanya

mendapat perlakuan istimewa dan dimasukkan ke dalam peringkat *Makushita* dan bukan peringkat *Jonokuchi*.

*Yokozuna* atau juara umum adalah *pesumo* yang tampil secara regular di dalam turnamen dan memenangkan juara divisi teratas di akhir turnamen. Kriteria agar *pesumo* bisa naik peringkat juga sangat ketat. Seorang *ozeki* harus menjadi juara dua turnamen secara berturut-turut (atau yang setara) agar bisa dinaikkan peringkatnya menjadi *yokozuna*. Dalam setiap pertandingan, penampilannya haruslah konsisten sehingga dianggap pantas untuk dipromosikan menjadi *yokozuna* menurut kritikus *sumo* yang tergabung dalam *Nihon Sumo Kyokai* (Asosiasi *Sumo*). Seorang *ozeki* juga bisa dinaikkan peringkatnya secara istimewa dengan persyaratan menang sebanyak 33 kali melawan *sekiwake* atau *komusubi* dalam 3 turnamen terakhir. Posisi *yokozuna* ini unik karena setelah 300 tahun hanya 68 *pesumo* saja yang mendapatkan gelar *yokozuna*.

Turnamen *sumo* profesional hanya diselenggarakan di Jepang walaupun pegulat *sumo* profesional sebagian besar berasal dari luar negeri. Takamiyama, Konishiki dan Akebono adalah nama tiga orang pegulat *sumo* profesional kelahiran Hawaii yang sukses di Jepang. Takamiyama adalah orang asing pertama yang berhasil menjadi juara divisi paling atas di awal tahun 1970-an. Jejak Takamiyama diikuti oleh Konishiki yang berhasil memenangkan divisi paling atas dalam 3 kali turnamen.

Kisenosato adalah seorang *pesumo* asli Jepang. Ia mengawali karir sebagai seorang pitcher di klub *baseball* sekolah sebelum akhirnya ia

memutuskan mengikuti latihan *sumo* di Tokyo dan Ia memulai debutnya pada tahun 2002. Keberhasilan Kisenosato merebut posisi puncak dinilai akan membuat masyarakat Jepang senang karena menandai bangkitnya kembali pegulat lokal dalam dunia *sumo* yang telah menjadi ikon budaya.

Dengan adanya beberapa perubahan dari penyelenggaraan *sumo* zaman dahulu dan saat ini, hal tersebut yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Perubahan Ritual *Sumo* Menjadi Olahraga di Jepang”.

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang akan diangkat dalam skripsi ini adalah pergeseran fungsi ritual *sumo* menjadi olahraga di Jepang. Perubahan ini mencakup perubahan makna *sumo* zaman dulu dan sekarang. Untuk menunjang pemecahan permasalahan tersebut, penulis membuat mekanisme pertanyaan penelitian sebagai berikut : Bagaimanakah proses perubahan ritual *sumo* menjadi olahraga di Jepang ?

### **2. Fokus Masalah**

Agar hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis, maka dilakukan batasan-batasan dalam penelitian ini. Objek formal



penelitian ini mencakup perkembangan olahraga sumo dewasa ini dalam hal pemain sumo dan minat menjadi pesumo oleh masyarakat di Jepang.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk menjelaskan perubahan makna ritual sumo menjadi olahraga di Jepang. Selain itu untuk mengetahui proses perubahan ritual sumo menjadi olahraga hingga saat ini.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bertujuan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai bagaimana budaya ritual sumo di zaman dahulu hingga saat ini menjadi olahraga di Jepang. Dan bagi pembaca juga dapat menambah wawasan mengenai budaya dan olahraga di Jepang serta dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya yang sejenis.

### **D. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul skripsi yaitu “Perubahan Ritual Sumo Menjadi Olahraga di Jepang”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah :

#### **1. *Sumo***

*Sumo* (相撲 *sumō*) adalah sebuah ritual keagamaan Shinto yang dilakukan oleh masyarakat Jepang kepada para dewa untuk mendoakan agar hasil panen berhasil dan melimpah yang berubah dari zaman ke zaman hingga saat ini menjadi salah satu olahraga khas Jepang (Shapiro, David. 1995).

## 2. Ritual

Di kutip dari situs sridianti, Ritual adalah serangkaian tindakan yang dilakukan terutama untuk nilai simbolis. Hal ini mungkin dijadikan tradisi masyarakat, termasuk oleh komunitas agama. Tujuan ritual bervariasi. Ritual dapat memenuhi kewajiban agama atau cita-cita, memenuhi kebutuhan spiritual atau emosional, memperkuat ikatan sosial, menyediakan pendidikan sosial dan moral, menunjukkan rasa hormat atau penyerahan, memungkinkan seseorang untuk menyatakan afiliasi seseorang, mendapatkan penerimaan sosial atau persetujuan untuk beberapa event- atau ritual yang kadang-kadang dilakukan hanya untuk kesenangan ritual itu sendiri.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi “Pergeseran Ritual *Sumo* Menjadi Olahraga di Jepang” terdiri dari lima bab yang saling berhubungan antara masing-masing bab. Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, perumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari

kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literatur review yang berhubungan dengan penelitian. Bab III Metode Penelitian, berisikan penjelasan pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis dalam meneliti pergeseran makna *sumo* dewasa ini. Bab IV Analisis Data, berisikan penjelasan analisa permasalahan secara detail dari aspek teori sosial budaya serta kemasyarakatan. Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan seluruh pokok pada bab-bab sebelumnya.

