

Analisis Nilai Religi yang Terkandung dalam Olahraga Tradisional Sumo di Jepang

Apriliani Dewi Setiawan^{1*}, Susanti Ch. Aror², Sandra Rakian³

^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.

^{*)} Corresponding Author: setiawanapriliani02@gmail.com

Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 30 Agustus 2024

Derivisi: 08 September 2024

Diterima: 17 September 2024

KATA KUNCI

Nilai Religi,
Olahraga Tradisional Jepang,
Olahraga Sumo,
Budaya Jepang.

ABSTRAK

Kata Sumo berasal dari dua kanji yaitu *su* (相) yang berarti saling dan *mou* (撲) yang berarti gulat. Pertandingan sumo ini dahulu kala diselenggarakan sebagai cara untuk mensyukuri panen dan pada berbagai upacara keagamaan lainnya yang sampai saat ini juga sumo tetap dikaitkan dengan banyak ritual. Sejarah sumo berkembang mengikuti zaman hingga saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai religi yang ada dalam olahraga tradisional sumo di Jepang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan berbagai ritual yang dilaksanakan pada saat pertandingan sumo yang dimana berhubungan erat dengan kepercayaan pada agama Shinto. Dengan demikian kesimpulannya, olahraga tradisional sumo ini bukan hanya sekedar olahraga saling dorong antara dua pesumo melainkan merupakan salah satu olahraga khas Jepang yang didalamnya terkandung ritual yang nilai religinya sesuai dengan kepercayaan agama Shinto. Ritual-ritual tersebut yaitu *shiko*, *sonkyo*, *chiri-chozu*, *shiomaki*, *shikiri*, *tachiai*, *yagura-daiko*, *dohyo-iri*, *dohyo-iri yokozuna*, *yumitori-shiki*, dan *danpatsu-shiki*.

KEYWORDS

Religious Values,
Japanese Traditional Sport,
Sumo Sport,
Japanese Culture.

ABSTRACT

The word Sumo originates from two kanji characters, *su* (相), which means mutual, and *mou* (撲), which means to grapple. Sumo matches were historically held as a way to give thanks for a bountiful harvest and during various other religious ceremonies. Even today, sumo remains associated with numerous rituals. The history of sumo has evolved over time up to the present day. This research aims to explore the religious values present in the traditional Japanese sport of sumo. The research methodology used in this study is qualitative descriptive, with data collection through literature review. The findings of this research reveal various rituals performed during sumo matches that are closely related to the beliefs of the Shinto religion. Consequently, the conclusion drawn is that traditional sumo is not merely a sport of pushing and grappling between two sumo wrestlers but rather one of Japan's distinctive sports containing rituals with religious significance according to the Shinto beliefs. These rituals include *shiko* (sumo wrestler's leg stomping exercise), *sonkyo* (sumo wrestler's crouch), *chiri-chozu* (ring purification), *shiomaki* (salt throwing), *shikiri* (pre-match rituals), *tachiai* (initial charge), *yagura-daiko* (drum performances), *dohyo-iri* (ring entering ceremony), *dohyo-iri yokozuna* (ceremony of the grand champion's ring entering), *yumitori-shiki* (bow ceremony performed by an archer), and *danpatsu-shiki* (ceremony of the final bow).

PENDAHULUAN

Jepang adalah negara yang memiliki banyak kebudayaan. Secara etimologi, kata “kebudayaan” berasal dari bahasa sanskerta “budhayah” (merupakan bentuk jamak dari kata “budhi”) yang artinya budi, akal, atau hal yang berkaitan dengan akal. Selanjutnya untuk kata “budaya” merupakan bentuk jamak dari kata “budi-daya”, yakni daya dari budi yang berupa cipta, rasa, dan karsa. Maka, hasil dari

cipta, rasa dan karsa tersebut diistilahkan dengan “kebudayaan”. Budaya lebih cenderung dianggap sebagai sebuah warisan secara genetis oleh kebanyakan manusia, dikarenakan budaya merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dari manusia.

Salah satu negara di kawasan Asia Timur yang kebudayaannya terkenal karena mempunyai ciri khas yang unik adalah negara Jepang yang sekaligus juga kebudayaannya berhasil disebarkan ke berbagai negara (Sugimoto, 2014). Beberapa contoh kebudayaan Jepang yaitu Komik (Manga), Kartun atau Animasi (Anime), makanan Jepang dan kepercayaannya. Sebagai negara maju, Jepang juga tidak lepas dari berbagai kebudayaan tradisionalnya, mulai dari upacara *chato*, *ikebana*, *taiko*, dan sebagainya (Iwabuchi, 2002). Selain daripada itu, salah satu bagian penting dari kebudayaan tradisional Jepang adalah Olahraga. Olahraga merupakan aktivitas gerak badan untuk melatih fisik dan mental dan juga menyehatkan tubuh. Olahraga tidak hanya sekedar dilakukan begitu saja tapi sering dipertandingkan. Jepang memiliki berbagai jenis olahraga populer khususnya olahraga tradisional, salah satunya adalah Sumo yang merupakan olahraga tradisional yang kepopulerannya sudah menjangkau berbagai negara (Guttmann & Thompson, 2001).

Olahraga tradisional adalah salah satu permainan rakyat, yang mana tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas tertentu, kemudian menjadi warisan budaya dari komunitas tersebut dengan harapan dapat diteruskan oleh generasi berikutnya (Green & Svinth, 2010). Olahraga tersebut dalam praktiknya, tidak semata-mata hanya mempunyai satu nilai saja, namun kegiatan tersebut mempunyai banyak nilai seperti nilai-nilai luhur yang ada, nilai seni, juga nilai-nilai magis (Eichberg, 2008). Tujuan olahraga ini yang pasti mewujudkan adanya kelestarian budaya yang terdapat dalam suatu komunitas tertentu, ataupun wilayah tertentu. Sehingga meski dimakan oleh waktu dengan perubahan peradaban yang ada, setidaknya masih eksis ditengah masyarakat modern seperti sekarang ini. Olahraga tradisional di Jepang kebanyakan berupa seni bela diri dikarenakan pada zaman dulu sampai sekarang Jepang adalah negara yang sistem pemerintahannya yaitu kerajaan (Bennett, 2015). Olahraga asli Jepang atau olahraga tradisional Jepang yang cukup terkenal dan yang sudah mendunia yaitu kendo, aikido, judo, karate, dan sumo.

Sumo adalah olahraga bela diri tradisional yang mirip dengan gulat modern dan merupakan olahraga nasional Jepang yang perkembangannya pesat, mencerminkan kekuatan sejati budaya Jepang (Kodansha Encyclopedia of Japan, 1983:778). Kata *sumo* berasal dari dua kanji, yaitu *su* (相), yang berarti saling, dan *mou* (撲), yang berarti gulat. Dalam pertandingan sumo, dua pesumo saling mendorong dengan tujuan untuk mengeluarkan lawannya dari lingkaran atau membuat lawan terjatuh dengan bagian tubuh selain telapak kaki menyentuh tanah di dalam lingkaran. Pesumo, yang juga disebut *rikishi* (力士), umumnya memiliki tubuh besar dan gemuk, karena semakin besar ukuran tubuh mereka, semakin tinggi peluang untuk menang, karena kekuatan fisik dan stabilitas tubuh mereka memainkan peran penting dalam teknik-teknik gulat ini.

Sumo merupakan olahraga asli Jepang dan sudah dipertandingkan sejak berabad-abad lalu. Sumo sudah dikenal sejak zaman prasejarah (Guttmann & Thompson, 2001). Zaman ke-8 Masehi pada literatur klasik Jepang, Sumo awalnya dikenal dan diketahui dengan istilah atau sebutan *Sumai*. Diselenggarakan pertandingan sumo ini dahulu kala adalah cara untuk mensyukuri panen dan pada berbagai upacara keagamaan lainnya yang sampai saat ini juga sumo tetap dikaitkan dengan banyak ritual (Cuyler, 2008). Olahraga sumo ini juga pada awalnya diselenggarakan sebagai bagian dari festival penanaman padi di Jepang. Pada awal pertandingan garam disebarkan dengan maksud untuk mengusir bala dan juga merupakan ritual penyucian. Hal ini merupakan upacara dan tradisi unik yang dimiliki oleh Sumo (Buckingham, 2016). Secara konkrit olahraga sumo ini merupakan suatu bela diri yang memungkinkan seseorang bertarung hanya mengandalkan kekuatan yang ada pada dirinya dengan kata lain membela diri dengan tangan kosong.

Setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai yang mendasari kehidupan masyarakatnya, dan Jepang, sebagai negara yang berada di era kemajuan teknologi, tetap menjunjung tinggi nilai-nilai budaya, sosial, dan religi dalam kehidupan masyarakatnya yang kompleks (Sugimoto, 2014). Nilai dapat dipahami sebagai konsep atau pemikiran mengenai apa yang dianggap penting dalam hidup seseorang, yang berfungsi sebagai keyakinan yang mendorong individu untuk bertindak sesuai dengan pilihan mereka, atau dengan kata lain, membimbing mereka dalam membuat keputusan dan tindakan (Schwartz, 2012). Kebenaran sebuah nilai tidak selalu membutuhkan bukti empirik, melainkan lebih terkait dengan pemahaman, kesadaran, kepercayaan, dan preferensi yang dimiliki individu. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti nilai-nilai religi yang terkandung dalam olahraga tradisional sumo, yang tidak hanya mencerminkan aspek fisik tetapi juga dimensi spiritual yang mendalam (Cuyler, 2008). Oleh karena itu, penulis merasa terinspirasi untuk

mengangkat penelitian tentang analisis nilai religi yang terkandung dalam olahraga tradisional sumo untuk menggali lebih dalam hubungan antara olahraga sumo dan nilai-nilai religi yang melekat di dalamnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai status atau gejala yang ada, dengan menggambarkan keadaan gejala tersebut sesuai dengan apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2006). Penelitian deskriptif kualitatif mengandalkan data yang disajikan dalam bentuk kata, kalimat, ungkapan nama, dan gambar, yang merupakan ciri khas data penelitian kualitatif. Secara etimologis, penelitian memiliki arti sebagai upaya untuk mencari informasi baru serta mengembangkan teori guna memperdalam dan memperkuat disiplin ilmu tertentu. Menurut Soerjono Soekanto, penelitian adalah kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk mengungkap kebenaran melalui analisis data secara sistematis, metodologis, dan konsisten, yang memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara lebih mendalam (Muhammad Ramdhan, 2021). Dengan pendekatan ini, penelitian berfokus pada pemahaman fenomena yang terjadi di lapangan tanpa mengubah atau memanipulasi kondisi yang ada.

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui metode studi kepustakaan, yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi terkait objek penelitian, yaitu olahraga tradisional Jepang, khususnya sumo. Proses pengumpulan data melibatkan pencarian buku-buku yang berkaitan dengan sumo, serta eksplorasi sumber lain seperti artikel, *e-book*, skripsi, dan penelitian terkait yang tersedia di internet. Semua data yang diperoleh kemudian dikumpulkan, dianalisis, dan diidentifikasi untuk menentukan bahan materi yang relevan dan mendukung penelitian. Setelah itu, kesimpulan data dibuat untuk digunakan dalam penulisan penelitian ini. Studi kepustakaan sendiri merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengkaji dan mengutip berbagai teori, pendapat, serta data dari sejumlah buku, dokumen, dan sumber referensi lainnya yang dianggap relevan dan dapat mendukung topik serta kebutuhan penelitian, seperti yang dijelaskan oleh Mohammad Mulyadi (2012). Dengan pendekatan ini, penulis dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang sumo serta kaitannya dengan konteks budaya dan tradisi Jepang.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan utama. Pertama, penulis mengumpulkan data terkait perkembangan olahraga tradisional sumo di Jepang, termasuk teknik-teknik yang digunakan serta nilai-nilai religi yang terkandung dalam olahraga tersebut. Tahap kedua adalah menganalisis nilai-nilai religi yang ada dalam praktik sumo, dengan fokus pada bagaimana nilai-nilai tersebut berperan dalam perkembangan dan pelaksanaan olahraga ini. Terakhir, penulis mendeskripsikan secara rinci mengenai perkembangan olahraga sumo di Jepang, teknik-teknik yang digunakan dalam pertandingan, serta pengaruh nilai religi yang melekat pada setiap aspek olahraga tradisional ini. Teknik-teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hubungan antara olahraga sumo dan nilai-nilai religius yang ada di dalamnya, serta dampaknya terhadap budaya Jepang.

HASIL PENELITIAN

Perkembangan Olahraga Tradisional Sumo di Jepang

Perkembangan Sumo sampai zaman Heian

Sumo merupakan olahraga nasional Jepang yang sejarahnya pelaksanaan kegiatan ini dahulu kala sebagai cara untuk mensyukuri panen dan pada berbagai upacara keagamaan lainnya yang sampai saat ini juga sumo tetap dikaitkan dengan banyak ritual. Olahraga sumo ini juga pada awalnya diselenggarakan sebagai bagian dari festival penanaman padi di Jepang yaitu ritual pertanian yang tujuannya berdoa agar berhasilnya panen. Sumo ritual atau yang disebut dengan *Shinji-zumo* (神事相撲) ini dilakukan di Jinja yang munculnya diperkirakan ada pada zaman Yamato. Ditemukannya *Shinji-zumo* (神事相撲) ini ditandai dengan kuburan kuno yang ada sekitar tahun 250-552 M dan hal ini dibuktikan ketika di dapati *haniwa* (埴輪) dengan bentuk pesumo dalam penggalian pada zaman Yamato. Di Oyamazumi Jinja yang ada di pulau Omishima, kita bisa melihat salah satu wujud dari *shinji-zumo* (神事相撲) yaitu *hitori-zumo* (独り相撲) yang diperlihatkan pada saat musim tanam pada musim semi dan pada musim dingin sebelum panen.

Zaman Kamakura, Muromachi, Azuchi-Momoyama

Tidak adanya penilikan dan penjagaan di seluruh negeri, mengakibatkan pemerintahan Jepang terpecah dan para *daimyo* (大名) melakukan kebijakan sendiri-sendiri. Pada zaman Kamakura tahun 1185-1333, para samurai menggantikan para pejabat istana lokal dan samurai diangkat menjadi pelindung wilayah oleh para *daimyo* (大名) dengan beralaskan kemampuan beladiri termasuk sumo yang mampu meningkatkan kekuatan dan kedisiplinan. Pergantian kekuasaan ini juga berpengaruh terhadap turnamen sumo karena yang awalnya pertunjukannya di istana, telah diganti oleh para samurai mulai dari penyelenggara sampai pada peserta turnamen.

Zaman Edo

Pada zaman Edo ini perkembangan sumo dipengaruhi dengan pembagian kelasnya yang paling utama dikarenakan adanya kelas pedagang dengan kegiatan perdagangannya. Banyaknya jumlah pedagang yang menonton pertunjukan sumo ini menjadikan sumo semakin populer. Di zaman ini banyaknya tempat-tempat hiburan yang bermunculan yang mempertunjukan teater *kabuki* (歌舞伎), restoran, dan ada juga tempat yang mempertontonkan pesumo wanita melawan lelaki buta yaitu tempat prostitusi. Pesumo wanita yang melawan lelaki buta ini disebut dengan *onna-zumo* (女相撲). Sumo pada akhirnya dipertontonkan sebagai pertunjukan jalanan oleh para samurai dikarenakan banyaknya samurai yang kehilangan tuannya (*rōnin* 浪人), makanya untuk bertanding sumo para *daimyo* (大名) harus terus melakukan perekrutan samurai. Pertunjukan sumo jalanan yang disebut dengan *tsuji-zumo* (辻相撲) ini membuat masyarakat resah karena tuntutan untuk mengalahkan lawan dalam pertandingan bisa sampai mati. Oleh karena itu, sumo dilarang untuk dipertunjukan di depan umum pada tahun 1648. Dikeluarkannya larangan ini menyebabkan *daimyo* (大名) berhenti merekrut pesumo. Namun demikian, *kanjin-zumo* (勧進相撲) mulai memperbagus sumo seperti olahraga dengan membarui bentuk *dohyo* (土俵), sama halnya dengan menyediakan pembatas yang jelas yaitu dengan *tawara* (俵).

Zaman Meiji-Sekarang

Pada zaman Meiji ini kepopuleran sumo melemah dan menurun dikarenakan adanya pengaruh-pengaruh dari luar Jepang yang mengatakan bahwa keberadaan sumo ini tidak ada guna dan tidak ada faedahnya di zaman modern. Akan tetapi pada tahun 1909 sumo tetap diselenggarakan dengan didirikannya stadion Nasional Sumo yang disebut dengan Kokugikan, disertai dengan menyatunya 3 organisasi sumo yaitu di wilayah Tokyo, Kyoto, dan Osaka. Menyatunya ketiga organisasi ini membuat sumo memiliki kriteria yang sesuai dengan olahraga modern yaitu mempunyai organisasi. Pada era Meiji yaitu akhir abad ke -19, pemerintah sempat mengkritik acara sumo ini karena dalam pemerintahan adanya larangan orang tampil bugil di depan umum. Meskipun demikian, pada tahun 1884 di depan Kaisar acara gulat sumo ditampilkan kembali dan kembalinya pula ketenaran dari pada sumo ini. Pada tahun 1928, ditetapkannya batas waktu dalam pertandingan karena keterlibatan radio NHK yang menyebarkan secara langsung pertandingan sumo. Pertandingan sumo pada zaman Edo diselenggarakan selama 9 hari, sedangkan pada zaman Meiji setelah didirikannya Kokugikan, penyelenggaraannya menjadi 10 hari. Melihat sedikitnya pendapatan dari tiket masuk, maka turnamen sumo bertambah menjadi sebelas hari pada tahun 1923. Selanjutnya, pada tahun 1937 karena meningkatnya ketenaran daripada sumo ini sehingga penyelenggaraan turnamen ini ditambah menjadi 13 hari dan adanya perubahan dalam pertandingan, yang awalnya pertarungan antara bagian timur-barat berubah menjadi pertarungan antar *heya*. Untuk pelaksanaan ritual dalam turnamen juga pada tahun 1942 dikurangi menjadi 7 menit untuk *makuuchi* (幕内), 5 menit untuk *jūryō* (十両), dan 4 menit untuk tingkat bawah. Sumo saat ini telah memiliki teknik-teknik, organisasi, *heya*, dan sudah profesional dengan adanya penghargaan dan hadiah bagi para juara meskipun pada saat itu pemberian penghargaan dari golongan swasta. Untuk pertama kalinya penghargaan diberikan oleh *Jiji-shinpo-sha* yang pada saat sekarang ini disebut dengan *Mainichi shinbun* (毎日新聞). Penghargaan yang diberikan berbentuk piala untuk juara yang selama pertandingan tidak pernah kalah. *Jiji-shinpo-sha* menggantung lukisan besar sang juara di Kokugikan pada saat baru didirikannya Kokugikan dan menghadiahi piala untuk pemenang.

Tokyo Sumo Kyōkai (東京相撲協会) diundang untuk mengadakan pertunjukan di istana Togu, Tokyo oleh Kaisar Hirohito pada bulan April tahun 1925. Pihak pemerintah memberikan dana kepada *Tokyo Sumo Kyōkai* (東京相撲協会) untuk penyediaan piala bagi pesumo secara perorangan tapi dengan syarat harus berkolaborasi dengan *sumo-kaisho* di Osaka. Setelah kedua organisasi ini berkolaborasi, diadakannya hadiah Piala Kaisar yang sampai sekarang ini masih diperebutkan. Pada

tahun 1947 sesudah perang dunia ke-2 penilaian dalam turnamen semakin ketat dan berkaitan dengan tingkatan pesumo. Penghargaan bagi para pesumo tidak hanya bagi sang juara terbaik tetapi ada juga penghargaan seperti teknik terbaik (*gino-sho* 技能賞), semangat bertanding (*kanto-sho* 敢闘賞), dan penghargaan bagi pesumo yang bisa mengalahkan *yokozuna* (横綱) atau *ozeki* (大関) disebut dengan *shukun-sho* (殊勲賞).

Perekonomian Jepang pada pertengahan tahun 1960-an mulai meningkat dan memperkuat hubungan diplomatik antara Jepang dan Amerika. Bukti nyata hubungan kedua negara ini yaitu untuk pertama kalinya presiden Amerika Gerald Ford datang ke Jepang dan memberikan peluang bagi para pesumo Osaka untuk berkunjung ke Amerika, Eropa, dll. sumo kemudian mulai diminati oleh masyarakat diluar Jepang berkat kunjungan pesumo dari Osaka ini dan menjadikan partisipan sumo dari luar Jepang semakin besar. Selanjutnya di akhir tahun 1970-an bergabungnya pesumo asing dengan jumlah yang cukup banyak dan mereka berada pada peringkat atas dalam sumo. Kemudian keadaan sumo mulai stabil dan konsisten pada pertengahan tahun 1980-an, akan tetapi adanya pembaruan dan terobosan baru dalam sumo seperti peraturan yang mengatakan bahwa kedua tangan pesumo wajib menyentuh tanah saat *tachiai* (立ち合い).

Teknik Gerakan dan Istilah-Istilah dalam Seni Beladiri Sumo

Teknik pada olahraga sumo mulai digunakan pada abad ke-9 yaitu teknik memutar dan melempar lawan. Munculnya teknik-teknik baru dalam olahraga sumo saat setelah olahraga sumo ini dilakukan oleh para samurai. Akan tetapi teknik yang dilakukan ini bisa sampai membuat lawan terbunuh karena pada dasarnya fungsi daripada itu untuk bela diri. Selain daripada itu, adanya teknik melilit kaki yang digunakan oleh seorang samurai yang bernama Kawazu yang pada akhirnya teknik ini disebut dengan *kawazu-gake* (河津掛). Kemudian munculnya teknik-teknik lain seperti memutar (*mizu-guruma* 水車), menekuk (*sori* 反り), melilit (*hineri* 捻り), melempar (*nage* 投げ). Teknik-teknik ini muncul pada tahun 1570.

Dikarenakan sumo mulai berkembang di dunia olahraga profesional makanya sangat penting keterlibatan teknik dalam sumo. Teknik yang disebut dengan *kimari-te* (決まり手) merupakan teknik yang dipergunakan untuk melumpuhkan lawan. Pada zaman Edo, pertunjukan sumo sempat dilarang untuk dilaksanakan yang mengakibatkan para pesumo membuat petisi yang di dalamnya memuat teknik-teknik bertanding sumo. Berikut ini adalah beberapa teknik yang sering dipakai pesumo untuk menang dalam pertandingan:

1. *Hatakikomi* (叩き込み)
Pada saat *tachiai* teknik inilah yang paling sering digunakan. Penyerang yang kepalanya lebih rendah hendak mengambil jarak dengan *tachiai* lawan. Saat penyerang beralih atau bergeser, bahu, punggung, atau lengan dari lawan akan di dorong oleh penyerang sampai jatuh ke tanah.
2. *Hikiotoshi* (引き落とし)
Teknik ini umum dilakukan dan hampir sama dengan *hatakikomi*, akan tetapi pada teknik ini lawan akan di tarik ke bawah oleh penyerang sambil mundur, setelah itu bahu lengan ataupun bagian depan *mawashi* lawan akan di tarik oleh penyerang.
3. *Kotenage* (小手投げ)
Teknik ini sering dilakukan sebagai usaha terakhir untuk memenangkan pertandingan jika posisi pesumo sudah ada di pinggir *dohyō*. Lawan akan dilempar oleh penyerang dengan posisi lengan penyerang dililitkan pada lengan lawan dan melakukan kunci di dekat siku.
4. *Kubinage* (首投げ)
Posisi teknik ini yaitu lengan penyerang akan dililitkan pada leher lawan lalu dilempar, kemudian tangan yang satunya lagi memegang lengan lawan.
5. *Okuridashi* (送り出し)
Lawan akan di dorong dari belakang oleh penyerang
6. *Okuritaoshi* (送り倒し)
Teknik ini hampir sama dengan *okuridashi* yang penentuannya sebelum lawan keluar jauh dari *dohyō*.
7. *Oshi-dashi* (押し出し)
Lawan di dorong sampai ke luar *dohyō* oleh penyerang dengan tidak memegang *mawashi* lawan.
8. *Oshitaoshi* (押し倒し)
Lawan di dorong dari bagian depan oleh penyerang
9. *Sukui-nage* (掬い投げ)

Tubuh lawan bagian dalam di cengkeram oleh penyerang dan cengkeraman itu akan dilepaskan kemudian lengan bagian dalam lawan diulur sambil membanting dan menarik lawan ke depan dan belakang.

10. *Soto-gake* (外掛け)
Lawan di tarik oleh penyerang yang kemudian kakinya dikaitkan pada kaki lawan dari luar sampai lawan jatuh.
11. *Tsuri-dashi* (吊り出し)
Teknik ini sering digunakan yaitu salah satu teknik mendorong. Lawan akan di dorong mundur sampai ke tepi dohyō oleh penyerang.
12. *Tsuriotoshi* (吊り落とし)
Tangan penyerang diletakkan di bahu atau tulang rusuk lawan lalu mendorongnya sampai terjatuh.
13. *Uwate-nage* (上手投げ)
Lawan akan di lempar ke dohyō sampai tersudut oleh penyerang
14. *Yori-kiri* (寄り切り)
Kedua pesumo saling mencengkeram dan lawan akan di dorong mundur keluar dari dohyō, dengan cengkeraman tetap di mawashi lawan.
15. *Yoritaoshi* (寄り倒し)
Teknik ini hampir sama dengan yori-kiri, yaitu penyerang harus mencengkeram mawashi lawan dan mendorong ke belakang sampai terjatuh.

Setelah membahas teknik-teknik yang sering digunakan pada saat pertandingan sumo, di bawah ini adalah beberapa hal yang secara non-teknik dapat membuat pesumo kalah dalam turnamen, yaitu:

1. *Fumidashi* (踏み出し)
Saat seorang pesumo sedang mencoba untuk bertahan, tanpa disadari pesumo bergerak mundur yang berakibat terkeluar dari batas lingkaran yang secara otomatis dinyatakan kalah
2. *Koshikudake* (腰砕け)
Gerakan ini bisa terjadi saat seorang pesumo secara tiba-tiba jatuh dengan posisi lawan tidak melakukan teknik apa-apa. Gerakan ini biasanya dan sering terjadi pada saat seorang pesumo telah melakukan serangan secara berlebihan
3. *Tsukite* (つき手)
Tsukite ini terjadi saat seorang pesumo yang tujuannya ingin melakukan dorongan tapi malah jatuh dengan posisi tangan menyentuh tanah dan tidak ada kontak dengan lawan
4. *Isamiashi* (勇み足)
Hal ini terjadi pada saat kedua pesumo bertanding dan salah seorang dari mereka keluar dari batas lingkaran
5. *Tsukihiza* (突き膝)
Saat lutut salah seorang pesumo telah menyentuh tanah, sudah dipastikan kemenangan ada pada pesumo yang lain. Hal ini yang disebut dengan tsukihiza.

Beberapa istilah dalam olahraga sumo yaitu:

1. *Yokozuna* (横綱)
Kemampuan atlet pada beberapa bela diri terdapat pada level kemampuan yang ditunjukkannya. Dalam gulat sumo, *yokozuna* ini merupakan tingkat tertinggi yang pada zaman dulu, seorang *gaijin* (外人) tidak boleh memegang predikat ini.
2. *Sekitori* (関取)
Pesumo profesional yang menduduki peringkat juro atau di atasnya disebut sekitori. Apabila ada turnamen selama 15 hari, pegulat pegulat yang sudah mencapai level ini berhak menerima gaji dan ikut bertanding. Mereka pun diperbolehkan menggunakan mawashi saat upacara dohyoiri berlangsung.
3. *Gaijin* (外人)
Pegulat sumo tidak hanya orang Jepang saja melainkan ada juga pegulat asing yang setiap rumah pelatihan sumo pasti memiliki satu atau dua pegulat asing karena jumlahnya dibatasi. *Gaijin* ini merupakan sebutan untuk orang asing secara umum di Jepang, tetapi kalau konteksnya sedang membicarakan sumo, maka sebutan ini diperuntukkan bagi pesumo dari luar Jepang
4. *Gyoji* (行司)

Gyoji adalah pendeta sekaligus wasit dalam pertandingan sumo. Tugas gyoji melakukan ritual di area panggung seperti menyiapkan garam, rumput laut dan sake sebelum memulai pertandingan. Ketika sedang memimpin gyoji selalu membawa pisau dengan tujuan jika ia melakukan kekeliruan, maka ia siap seppuku. Oleh sebab itu tugas ini harus dilakukan dengan hati yang bersih. Pegulat juga tidak bisa melawan keputusan dari gyoji.

5. *Kesho Mawashi* (化粧まわし)

Kesho mawashi adalah kain penutup yang digunakan oleh pesumo level atas. Untuk pesumo yang masih level dibawah, tidak diperbolehkan menggunakan kesho mawashi meskipun diluar arena.

6. *Dohyo* (土俵)

Dohyo adalah serbuk putih yang dilemparkan ke dalam arena pertandingan dengan maksud mengusir roh-roh jahat sesuai dengan kepercayaan Shinto. Adapun area yang berbentuk lingkaran menunjukkan bahwa wilayah tersebut khusus bagi pemain sumo, wasit, pendeta, serta tetua sumo. Peringkat pegulat sumo dibagi menjadi 6 divisi yaitu: *makuuchi* (幕内), *juryo* (十両), *sandanme* (三段目), *jonidan* (序二段), *jonokuchi* (序の口), *sekitori* (関取).

Nilai Religi dalam Olahraga Tradisional Sumo

Sumo merupakan salah satu olahraga khas Jepang dan juga sebagai ritual dalam Shintoisme. Awalnya sumo ini merupakan suatu hal yang berkaitan dengan ritual dengan maksud untuk menyucikan diri dan merupakan bentuk tarian ritual bersama *kami* (神) yang tujuannya untuk menghibur para dewa. Ring turnamen yang digunakan untuk bertarungnya para pesumo memiliki bentuk lingkaran dengan dua garis horizontal yang disebut *dohyō* (土俵) yang dibuat dari tanah liat dan ditaburi dengan pasir agar supaya tidak licin. Wasit dalam pertandingan sumo disebut dengan *gyoji* (行司) yang mengenakan pakaian seperti pendeta Shinto yang menjadi penengah dalam pertarungan sumo dengan para *kami* (神) pada zaman dulu. Sebelum pertandingan dimulai, terlebih dahulu diadakannya upacara yang tujuannya agar supaya pertandingan berjalan dengan baik dan para petarung tidak akan menderita cedera yang serius. Dalam sebuah pertandingan sumo ada yang namanya pemimpin upacara yang juga merupakan seorang pesumo yang mengenakan pakaian seperti celemek yang diikat menggunakan ikat pinggang yang dikaitkan *shimenawa* (しめ縄) yaitu hiasan tali yang biasanya digantung disetiap gerbang kuil Shinto.

Hasil yang didapat dari terselenggaranya pertandingan sumo ini digunakan untuk memperbaiki dan juga untuk membangun kuil-kuil/tempat ibadah dan tempat ziarah. Selain ritual-ritual, aturan-aturan dan hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan yang dijelaskan diatas, dalam olahraga sumo juga bisa kita jumpai ritual-ritual Shinto seperti bangunan rumah yang memiliki metode dan gaya rancangan bergaya Shinto, yang mempersembahkan sesajen-sesajen seperti sake, beras dan garam. Sake, beras dan garam ini merupakan sesajen umum yang digunakan untuk berbagai ritual. Garam juga ditaburkan oleh para pegulat ke empat arah yaitu arah timur, barat, selatan, dan utara untuk menyucikan *dohyō*, bersamaan dengan menhentakan kaki secara berulang-ulang, yang memiliki maksud dan tujuan untuk menghidupkan roh tanah. Gelanggang pertandingan sumo juga atapnya seperti atap pada kuil agama Shinto yaitu *tsuriyane* (吊り屋根) yang keempat sudut atap ini digantung jumbai-jumbai yang sangat besar yang maksudnya menggambarkan empat musim yang ada di Jepang. Jumbai yang disisi timur warnanya hijau memberi arti musim semi (haru 春), di sisi bagian barat warnanya putih yang berarti musim gugur (aki 秋), di sisi bagian selatan berwarna merah yang berarti musim panas (natsu 夏), dan yang terakhir di sisi bagian utara berwarna hitam yang berarti musim dingin (fuyu 冬).

Untuk menjadi seorang pegulat sumo profesional syarat utamanya diharuskan berjenis kelamin laki-laki disesuaikan dengan tradisi yang sudah ada sejak berabad-abad lalu secara turun temurun. Sebelumnya dalam pertandingan sumo ini, wanita pernah ikut serta menjadi pemain dan mereka bertanding di tempat yang memang disediakan khusus untuk mereka. Pakaian yang digunakan pesumo wanita sama saja dengan pesumo laki-laki hanya saja untuk wanita ditambahkan kain penutup payudara.

Olahraga sumo ini identik dan sangat berhubungan dengan kekerasan dan bahkan saja dapat membunuh salah satu dari pemain, oleh sebab itu seiring berjalannya waktu sumo wanita dihapuskan dan adanya aturan yang melarang para wanita untuk bermain, sesuai juga dengan kepercayaan tradisional agama Shinto dan Buddha yang menyatakan bahwa wanita itu kotor karena darah

menstruasinya. Itulah kenapa pada saat sekarang ini yang boleh ikut bertanding dalam kejuaraan yang sangat bergengsi di Jepang hanya pesumo pria saja.

Peraturan asosiasi sumo tidak memberi izin wanita untuk naik ke atas *dohyō* (土俵) sering menjadi perdebatan karena *dohyō* (土俵) dianggap tempat suci yang dikuatirkan bisa dikotori jika wanita naik ke atas *dohyō*(土俵). Dikarenakan adanya peraturan ini, sewaktu Fusae Ota yang merupakan seorang wanita yang menjabat sebagai Gubernur Prefektur Osaka, ia tidak diperbolehkan untuk naik ke atas *dohyō*(土俵). Hadiah bagi para pemenang turnamen sumo dari Gubernur Osaka diserahkan oleh seorang pria yang merupakan perwakilan utusan dari kantor gubernur.

Nilai religi dalam olahraga tradisional sumo ini juga diambil dari ritual-ritual yang ada dan yang dilakukan pada olahraga tradisional sumo ini yaitu ritual *shiko*(四股), *sonkyo*(蹲踞), *chiri-chozu*(塵手水), *shiomaki*(塩撒き), *shikiri*(仕切り), *tachiai*(立ち合い), *yagura-daiko*(檣太鼓), *dohyo-iri*(土俵入り), *dohyo-iri yokozuna*(土俵入り横綱), *yumitori-shiki*(弓取り式), dan *danpatsu-shiki*(断髮式).

PEMBAHASAN

Ritual dalam Pertandingan

Dalam pertandingan sumo, saat sebelum dimulainya pertandingan para pesumo yang akan mengikuti pertandingan ini mulai masuk ke dalam tempat dilaksanakan acara dan akan duduk dekat dengan *dohyō*. Pada saat akan memasuki gilirannya, beberapa *yobidashi* (呼び出し) akan membawa papan yang bertuliskan nama sponsor sambil memutar area *dohyō* sebanyak satu putaran dan sponsor akan memberi banyak hadiah jika yang bertanding adalah pesumo populer. Setelah atraksi memutar *dohyō* dilakukan, *yobidashi* (呼び出し) mengumumkan menggunakan *hyoushigi* (拍子木) mengenai pertandingan selanjutnya dan mulai memanggil nama pesumo yang akan tampil dengan menggunakan kipas putih.

Di awal pertandingan, ritual pertama yang dilakukan oleh pesumo yaitu *shiko* (四股). *Shiko* (四股) merupakan gerakan menginjak tanah dengan posisi satu kaki lututnya ditekuk, dan kaki yang satunya diangkat dan menginjak tanah dengan keras. *Shiko* (四股) ini merupakan ritual penting dalam sumo karena selain untuk pemanasan dapat juga memperkuat tubuh bagian bawah. *Shiko* (四股) juga bermaksud menunjukkan keinginan dari pesumo untuk bertanding menghadapi lawannya serta mengusir roh jahat yang ada dan yang bersembunyi dalam tubuh.

Selanjutnya gerakan yang dilakukan yaitu *Sonkyo* (蹲踞). *Sonkyo* (蹲踞) adalah gerakan merendahkan badan yang artinya menghormati lawan. Dalam posisi ini tangan diletakkan di lutut dan duduk dengan tumit sebagai tumpuan serta mengendurkan otot bahu. *Sonkyo* (蹲踞) ini bertujuan untuk mengambil nafas dan meningkatkan keberanian. Saat pesumo masih dalam posisi *sonkyo* (蹲踞), ritual selanjutnya dilakukan yaitu *chiri-chōzu* (塵手水). Ritual ini dilakukan menggunakan tangan yaitu dengan merentangkan kedua tangan dan membuat gerakan melingkar dengan posisi tangan cenderung melengkung dan telapak tangannya menghadap ke bawah dan kemudian balik ke posisi awal. Ritual ini menunjukkan bahwa para pesumo tidak membawa senjata dan sudah siap bertanding dengan adil.

Ritual yang dilakukan selanjutnya yaitu melempar garam diatas *dohyō* yang dilakukan oleh pesumo sebelum bertanding. Ritual ini disebut dengan *kiyome-gio* (清め塩) atau *shiomaki* (塩撒き). Dilemparkannya garam ke atas *dohyō* guna untuk membersihkan *dohyō* dan sebagai lambang harapan supaya dijauhkan dari celaka ataupun cedera karena garam dianggap sebagai alat penyuci oleh orang Jepang. Garam juga dipercaya untuk menghilangkan penyakit dan kotoran. Setelah garam dilemparkan di atas *dohyō*, pesumo akan mendapat air dalam ciduk kecil yang dibuat dari bambu. Air ini diberikan dari pesumo yang telah memenangkan pertandingan sebelumnya atau dari pesumo yang akan bertanding pada giliran selanjutnya. Ritual ini disebut dengan nama *chikara-mizu* (力水) yang dilakukan untuk membersihkan mulut serta membantu dalam konsentrasi energi dan kemudian dikeringkan menggunakan kertas kekuatan yang disebut dengan *chikara-gami* (力紙).

Setelah dilakukannya *chikara-mizu* (力水), pesumo langsung melakukan ritual yang bernama *shikiri* (仕切り) yaitu posisi tangan diletakkan pada garis batas *shikiri* (仕切り) yang disebut *shikiri-sen* (仕切り線) dan saling berhadapan menunggu pertandingan dimulai. Untuk melakukan posisi ini waktu yang diberikan maksimal dua menit untuk divisi yang paling bawah sampai divisi *makushita* (幕下), untuk *jūryō* (十両) tiga menit dan untuk *makuuchi* (幕内) empat menit.

Ritual berikutnya yang dilakukan oleh para pesumo setelah ritual-ritual diatas adalah *tachiai* (立ち合い). *Tachiai* (立ち合い) merupakan posisi saat kedua pesumo saling menyerang dari *shikiri-sen* (仕切り線). Wasit atau yang disebut *gyōji* (行司) akan menaruh *gunbai* (軍配) diantara kedua pesumo jika mereka terus menunggu sampai pada waktu yang telah diberikan. *Gunbai* (軍配) yang diletakkan ini menyatakan “*matta nashi*” (待ったなし) yang artinya “tidak ada waktu untuk menunggu”. Kedua pesumo sudah harus meletakkan kedua tangan di tanah pada waktu yang sama dan saling menyerang. *Gyōji* (行司) akan berteriak “*hakkeyoi nokotta nokotta*” yang artinya “saling berhadapan, bersedia, siap, mulai” saat pertandingan sedang berlangsung.

Saat setelah salah seorang pesumo dikalahkan oleh lawannya, pesumo yang kalah akan melakukan *ojigi* (お辞儀) sebagai tanda memberi hormat. Pesumo yang menang berposisi *sonkyo* (蹲踞) di pinggir *dohyō* (土俵) dan kemudian diberikan amplop yang berisikan uang sebagai hadiah yang diletakkan di atas kipas *gunbai*. Untuk mengambil hadiah juga pesumo harus melakukan gerakan yang disebut dengan *te-gatana o kiru*. Gerakan ini seperti memotong sesuatu yang dilakukan dengan tangan kanannya yang pertama ke kiri, ke tengah lalu ke kanan. Gerakan ini menandakan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada tiga dewa kemenangan.

Taiko-Uchiwake

Dalam pertandingan sumo ada sebuah panggung tinggi dengan tiang di empat sisi yang digunakan sebagai tempat mengumumkan pertandingan sumo. Panggung ini disebut dengan *yagura* (檣) dan di atas *yagura* ini terdapat alat musik drum yang dimainkan yang disebut *yagura-daiko* (檣太鼓). *Yagura* (檣) memiliki tinggi mencapai 16 meter dan bangunannya dibuat dari sejenis kayu kriptomeria. Pembuatan *yagura* dengan tinggi seperti ini memiliki tujuan awal agar supaya permukaan Sungai Sumida dapat memantulkan suara *yagura-daiko* (檣太鼓) sehingga dapat di dengar dari jarak yang jauh sekalipun dan dapat memberitahukan bahwa pertandingannya akan segera dimulai. Letak Sungai Sumida ini berada di sekitar Kokugikan yaitu stadion nasional Jepang untuk Sumo di Tokyo. *Yagura-daiko* (檣太鼓) ini dimainkan dua kali yaitu di pagi hari dan di akhir pertandingan. Di pagi hari *yagura-daiko* (檣太鼓) dimainkan dengan maksud untuk mengumpulkan orang yang disebut dengan *yose-daiko* (寄せ太鼓). Yang kedua dimainkan pada akhir pertandingan yang disebut dengan *hane-daiko* (跳ね太鼓) yang bertujuan agar supaya para pengunjung akan datang lagi saat pertandingan sumo berikutnya.

Dohyō-Iri

Saat memasuki *dohyō*, dilakukannya upacara yang disebut dengan *Dohyō-Iri* (土俵入り) atau *Dohyō-Matsuri* (土俵祭り). Pesumo pada tingkat *makuuchi* akan memakai *kesho-mawashi* (化粧廻し), lalu akan di bagi dalam dua bagian yaitu bagian timur dan barat saat setelah divisi *makushita* (幕下) dan *jūryō* (十両) menyelesaikan pertandingan. Para pesumo akan dipanggil berdiri di atas *dohyō* satu persatu. Para penonton sangat menyukai prosesi dimana para pesumo berkumpul yang memperlihatkan pemandangan penuh dengan kekuatan. Untuk menandakan kesucian, para pesumo bertepuk tangan sebelum bertemu dengan dewa, sementara itu *gyōji* (行司) yang mengikuti *dohyō-iri* (土俵入り) berada di tengah lingkaran dan melakukan posisi *sonkyo* (蹲踞).

Pada tingkatan *yokozuna* (横綱) ada upacara khusus yang dilakukan dan hal tersebut dianggap layak karena posisi *yokozuna* (横綱) ini disebut sebagai posisi yang penuh dengan kekuatan dan juga adanya *dohyō-iri* (土俵入り) khusus bagi *yokozuna*. Upacara ini dilaksanakan saat setelah pesumo pada tingkat *makuuchi* menyelesaikan *dohyō-iri*, dan pada pelaksanaan upacara ini *tsuyu-harai* (露払い) dan *tachi-mochi* (太刀持ち) menemani *yokozuna*. *Tsuyu-harai* (露払い) dan *tachi-mochi* (太刀持ち) ini adalah pesumo *makuuchi* yang dari heya sama dengan *yokozuna*. Tugas dari pada *tsuyu-harai* (露払い) ini yaitu menyertai *yokozuna*, sedangkan tugasnya *tachi-mochi* (太刀持ち) yaitu membawakan pedang *yokozuna* yang menyimbolkan keberanian juara, pada bagian pertunjukan sumo upacara ini termasuk yang mengesankan karena ada dua cara menampilkan *yokozuna dohyō-iri* (土俵入り) yaitu *unryu* (雲龍) dan *shiranui* (不知火). Gaya *unryu* (雲龍) dilakukan dengan cara meletakkan tangan kiri di atas dada dan di dorong ke kanan kemudian diangkat. Gaya yang kedua yaitu gaya *shiranui* (不知火) yaitu merentangkan kedua tangan lalu diangkat.

Yumitori-Shiki (弓取式)

Di akhir pertandingan ada yang namanya *yumitori-shiki* (弓取式) yaitu upacara berakhirnya pertandingan yang dilakukan di atas dohyō. *Yumitori-shiki* (弓取式) ini adalah upacara yang mempertunjukkan anak panah yang diputar, maka dari itu setelah selesainya pertandingan, seorang pesumo makushita membawa busur panah yang digunakan pada pertunjukan upacara *yumitori-shiki* (弓取式). *Yumitori-shiki* diperkenalkan pertama kali pada zaman Heian yang pada saat itu para pesumo yang menang diberikan busur panah sebagai penghargaan yang menandakan kemenangan dan pesumo yang menang melakukan atraksi memutar busur panah tersebut untuk mengekspresikan kemenangan.

Danpatsu-Shiki (断髮式)

Selanjutnya ritual yang dilakukan saat seorang pesumo akan berhenti disebut dengan *danpatsu-shiki* (断髮式). *Danpatsu-shiki* (断髮式) ini adalah upacara khusus (intai hana-zumo) yang diadakan dengan maksud mengenang seorang pesumo yang berhenti di divisi makuuchi serta dipotongnya rambut pesumo. Seorang pesumo akan berhenti pada saat usia yang sudah terbilang tua dan fisik yang sudah tidak memadai untuk menyumbang prestasi untuk peningkatan peringkatnya. Berhentinya seorang pesumo disimbolkan dengan dipotongnya *mage* (髷) dan penataan rambutnya sudah kembali seperti orang biasa pada umumnya. Pada saat dilaksanakannya *danpatsu-shiki* (断髮式), pesumo memakai hakama formal yang disebut *mon-tsuki hakama* (紋付袴) dan duduk di atas dohyō. Rambut pesumo yang akan berhenti menjadi pesumo dipotong sedikit demi sedikit oleh orang-orang penting dan berjasa dalam duni sumo yang secara satu persatu naik ke atas dohyō. Pemotongan terakhir dilakukan oleh oyakata dari heya pesumo yang akan berhenti dengan model guntingan bentuk *mage*. Pada prosesi ini tidak bisa dihindari yang namanya isak tangis karena terharu akan apa yang sudah dilewati. Para pesumo yang telah berhenti menyandang profesi sebagai *oyakata* (親方), ada yang menjadi juri dalam sebuah pertandingan, menjadi kementator sumo media massa, bahkan ada juga yang membangun restoran *chanko-nabe* (ちゃんこ鍋).

Para pegulat sumo profesional dalam perjalanan karirnya yang tergabung dalam asosiasi sumo sudah pasti terkait dengan segala peraturan yang ada, baik dalam kehidupan pribadi pada pegulat maupun kehidupan pegulat dalam suatu komunitas. Pegulat sumo memiliki ciri khas yang mudah dikenali jika tampil di hadapan publik yaitu gaya rambut mereka yang klimis dan memakai pakaian tradisional Jepang. Rambut pegulat sumo wajib untuk dipanjangkan supaya bisa ditata (disanggul pada atas kepala). Hal itu diwajibkan pada saat diangkat menjadi pegulat sumo.

Para pegulat mengenakan pakaian dan aksesoris sesuai dengan peringkatnya masing-masing. Pegulat yang hanya boleh menggunakan yukata dan sandal dari kayu yang dinamakan *geta* sepanjang tahun adalah pegulat kelas Junidan dan kelas yang ada dibawahnya. Pegulat yang diperkenankan mengenakan mantel pendek untuk melapisi yukata dan bisa menggunakan sandal yang bagus yang disebut *zori* adalah pegulat dari divisi Makushita dan Sandanme. Bagi para pegulat yang sudah ada dalam level Sekitori, diizinkan untuk mengenakan mantel sutra sesuai selera dengan model rambut mereka sudah lebih bergaya dengan sanggul *o-ichō*. Kehidupan pegulat sumo dibagi dalam dua kumpulan yaitu: pegulat junior untuk melayani, dan pegulat senior untuk dilayani.

Pegulat sumo menjalani latihan keras sehari-harinya di pusat latihan. Diwajibkan bagi para pegulat junior bangun paling awal yaitu kurang lebih pukul 05.00 pagi untuk belajar. Bagi pegulat kelas Sekitori diperbolehkan bangun kurang lebih pukul 07.00 pagi. Pegulat junior wajib melakukan segala pekerjaan seperti memasak makan siang, membersihkan rumah, menyiapkan cairan mandi, hingga menyediakan handuk bagi pegulat kelas Sekitori saat mereka sedang belajar. Kesempatan untuk mandi dan makan, pegulat senior harus didahulukan, setelah itu barulah diperbolehkan kelas rendah sampai yang paling junior mendapatkan kesempatan.

Pada umumnya, lauk yang diberikan bagi para pegulat sumo adalah lauk yang mengandung berbagai macam jenis ikan, daging dan sayur-sayuran serupa "sup tradisional sumo" (*chankonabe*) yang dimasak dalam panci agung (*nabe*). Pegulat sumo diwajibkan memakan *chankonabe* bersama nasi sampai sekenyang-kenyangnya agar supaya para pegulat semakin cepat gemuk. Bir merupakan minuman yang dianjurkan bagi para pegulat sumo. Para pegulat sumo biasanya tidak diizinkan untuk sarapan dan diharapkan untuk tidur siang setelah makan. Berat badan pegulat sumo tetap gemuk atau sekiranya bisa semakin gemuk dikarenakan pola makan yang tinggi kalori tanpa sarapan. Hal itu diterapkan agar supaya bisa memenangkan pertandingan.

Pegulat junior masih diwajibkan untuk bekerja pada siang hari, sedangkan pegulat senior bisa bersantai-santai atau bahkan menghadiri acara-acara seperti jumpa fans. Diwajibkan pergi kesekolah

bagi para pegulat yang masih muda walaupun kurikulum yang dipelajari berbeda dengan anak-anak sekolah biasanya. Pada malam hari, pegulat junior diharuskan untuk tetap tinggal di pusat latihan, sedangkan pegulat pada kelas Sekitori diizinkan berjalan-jalan dengan para sponsor. Pegulat senior juga diperbolehkan mengangkat kacang (*tsukebito*) sebanyak-banyaknya dan pegulat junior menganggap pekerjaan kacang ini sebagai suatu kehormatan. Menjadi kacang pegulat senior memiliki kesempatan untuk menemani pegulat senior berjalan-jalan. Pegulat kelas Sekitori diberikan fasilitas kamar sendiri yang berada di pusat latihan, sedangkan untuk pegulat junior hanya diperbolehkan tidur di asrama. Pegulat senior yang sudah menikah boleh tinggal di apartemen sendiri. Banyak pegulat sumo yang baru direkrut memutuskan untuk mengundurkan diri karena tidak tahan dengan perlakuan pegulat senior yang terlalu kejam.

Pegulat sumo mempunyai harapan hidup kurang lebih umur 65 (5-10 tahun lebih pendek daripada rata-rata harapan hidup laki-laki Jepang) dikarenakan pola hidup pegulat sumo berbahaya bagi kesehatan dalam jangka panjang. Akan tetapi, adanya pembela sumo yang mengatakan bahwa pegulat sumo lebih sehat dibandingkan dengan orang biasa, karena para pegulat sumo makan lebih banyak jumlahnya dibandingkan dengan orang biasa.

KESIMPULAN

Sumo adalah olahraga tradisional khas Jepang yang memiliki akar kuat dalam agama Shintoisme, yang awalnya dimulai sebagai ritual pertanian. Tujuan dari ritual ini adalah untuk memohon keberhasilan panen dengan cara menghormati dan berdoa kepada para dewa. Seiring berjalannya waktu, olahraga sumo mengalami perkembangan dan perubahan, baik dalam aspek teknik maupun ritual, yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Meskipun mengalami perubahan, sumo tetap mempertahankan unsur-unsur ritual yang sangat terkait dengan kepercayaan agama Shinto. Ritual-ritual ini, seperti shiko (四股), sonkyo (蹲踞), dan shiomaki (塩撒き), serta upacara tertentu seperti dohyo-iri (土俵入り) dan yumitori-shiki (弓取り式), menunjukkan bagaimana olahraga ini lebih dari sekedar kompetisi fisik, tetapi juga menjadi bagian dari tradisi spiritual yang bertujuan untuk menyucikan diri dan memuja dewa.

Ritual yang dilaksanakan dalam sumo, seperti penaburan garam di arena pertandingan dan hentakan kaki sebelum pertandingan dimulai, memiliki makna mendalam dalam konteks agama Shinto, yaitu untuk mengusir roh jahat dan memanggil keberkahan dari dewa. Gaya hidup dan rumah para pesumo juga dipengaruhi oleh ajaran Shinto, dengan mempersembahkan sesajen seperti sake dan garam sebagai bagian dari penghormatan kepada roh dan dewa. Keunikan lain dari sumo adalah adanya syarat ketat yang mewajibkan peserta untuk berjenis kelamin laki-laki, karena dalam kepercayaan Shinto dan Buddha, wanita dianggap kotor karena menstruasi, serta karena sifat kekerasan dalam olahraga ini yang dapat membahayakan lawan. Selain itu, pesumo profesional diakui dengan ciri khas rambut klimis dan pakaian tradisional Jepang, serta terikat pada peraturan ketat dalam perjalanan karir mereka dalam asosiasi sumo. Teknik-teknik yang digunakan dalam pertandingan, seperti hatakikomi dan oshi-dashi, menunjukkan kompleksitas olahraga ini yang menggabungkan keterampilan fisik dan spiritual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

REFERENSI

- Agustiani, D. I. (2019). *Konsep Ikigai dalam olahraga sumo* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Iwata, T., Yamabe, T., Polojärvi, M., & Nakajima, T. (2010). Traditional games meet ICT: A case study on go game augmentation. *TEI'10 – Proceedings of the 4th International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction*, 1, 237–240. <https://doi.org/10.1145/1709886.1709933>
- Mahendra, A., dkk. (2013). *Model pengembangan olahraga tradisional*. Setda Prov. Jawa Barat.
- Makorohim, M. F., Soegiyanto, M. S., Hidayah, T., & Rahayu, S. (2021). *Eksistensi permainan dan olahraga tradisional di Provinsi Riau* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.

-
- Mulyadi, M. (2012). *Penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Publicate Institute.
- Muslimah, Hj. (2016). *Nilai religious culture di lembaga pendidikan*. Aswaja Pressindo.
- Newton, C. (1994). *Dynamic sumo*. Kodansha International.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Ridanu, I. M. (2018). *Perkembangan sumo menjadi olahraga nasional Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Rifa'i, M. K. (2016). Internalisasi nilai-nilai religius berbasis multikultural dalam membentuk insan kamil. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 117-133.
- Romanna, S. (2018). *Perkembangan olahraga sumo sebagai pertunjukan entertain* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Sauri, H. S. (2019). *Pengertian nilai*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari https://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_ARAB/195604201983011-SOFYAN_SAURI/makalah2/NILAI.pdf.
- Shalihah, B. M. A. (2014). *Peranan ritual dan festival (Matsuri) dalam Shinto bagi masyarakat Jepang*. Tesis, Universitas Gadjah Mada. Diakses melalui https://www.academia.edu/10261991/Peranan_Ritual_dan_Festival_matsuri_Dalam_Shinto_Bagi_Masyarakat_Jepang.
- Suprayitno, S. (2017). Peran permainan tradisional dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan gerak anak secara menyeluruh. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 7-15.
- Susanti, P. S. (2010). *Perubahan sumo ritual menjadi olahraga populer Jepang*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Bennett, A. (2015). *Kendo: Culture of the sword*. University of California Press.
- Buckingham, D. (2016). *The spirit of sumo: An introduction to sumo's sacred traditions*. Tuttle Publishing.
- Cuyler, P. L. (2008). *Sumo: A cultural history*. Weatherhill.
- Eichberg, H. (2008). From sport to bodily games: Traditional games as a reflection of a different body culture. *Journal of Comparative Physical Education and Sport*, 6(4), 41-51.
- Green, T. A., & Svinth, J. R. (2010). *Martial arts of the world: An encyclopedia of history and innovation*. ABC-CLIO.
- Guttmann, A., & Thompson, L. (2001). *Japanese sports: A history*. University of Hawaii Press.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.
- Schwartz, S. H. (2012). An overview of the Schwartz theory of basic values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1), 1-20.
- Sugimoto, Y. (2014). *An introduction to Japanese society* (4th ed.). Cambridge University Press.