

Studi tentang Fenomena Ebeg Anak-Anak di Kelompok Trenggini Kento Sukmo Bobosan Purwokerto Utara

Chusmeru

Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNSOED

Abstract

Involvement of children in the ebeg arts in the group Trenggini Kento Sukmo invite trouble. The study aimed to verify the process of becoming a player ebeg, reasons and motives. Informants were selected purposively to members ebeg art. The results showed, they become players through a process of ritual ebeg Indang search. Their motivation is the love and preservation of local culture. Most parents fearing they do not support interrupt the learning process. Their achievements in school are unsatisfactory.

Keywords: *arts ebeg, Indang, preservation of local culture.*

Pendahuluan

Fenomena menarik peneliti jumpai di kelompok kesenian ebeg Trenggini Kento Sukmo, kelurahan Bobosan, kecamatan Purwokerto Utara, kabupaten Banyumas. Banyak anak-anak dan remaja yang ikut dalam kelompok kesenian ebeg. Usia mereka antara 12 – 16 tahun. Mereka masih duduk di bangku SMP. Keanggotaan mereka dalam kelompok tersebut ada yang bersifat resmi, ada pula yang hanya partisipan pada saat kelompok ebeg itu pentas, atau yang disebut *melu mendem* (numpang ikutan *trance* / kerasukan). Jumlah mereka cukup banyak, bisa mencapai puluhan orang, karena juga berasal dari desa-desa lain. Biasanya, ketika satu kelompok ebeg akan pentas, informasinya akan tersebar secara gethok tular, sehingga banyak anak-anak dari daerah lain yang memiliki *indang* berdatangan untuk *melu mendem*.

Fenomena tersebut membawa implikasi positif dan negatif. Secara positif, keterlibatan anak-anak dalam kesenian ebeg akan bermanfaat dalam proses pelestarian dan regenerasi. Di tengah perkembangan media komunikasi modern, keterlibatan anak-anak dalam ebeg tentu merupakan hal yang luar biasa. Padahal keterlibatan itu berlangsung secara alami tanpa rekayasa dan campur

tangan pemerintah. Artinya, ada proses sosial budaya yang berjalan tanpa intervensi kekuatan lain di luar sistem yang ada di masyarakat. Jika usia anak-anak pemain ebeg antara 12 – 16 tahun, maka dalam kurun waktu 30 tahun mendatang keberadaan media komunikasi tradisional tersebut masih dapat diharapkan.

Implikasi negatifnya, banyak orang tua dari anak-anak pemain ebeg merasa keberatan jika anak-anak mereka menjadi pemain ebeg. Dikhawatirkan keikutsertaannya dalam ebeg akan mengganggu konsentrasi belajar mereka. Meskipun pementasan ebeg biasanya dilakukan pada hari libur atau hari minggu, namun persiapan dan ritual menjelang pementasan dilakukan dua atau tiga hari sebelumnya. Mereka biasanya berkumpul dengan kelompoknya di suatu tempat keramat sampai larut malam, sehingga waktu belajarnya terganggu.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui fenomena, konstruksi realitas sosial, dan interaksi simbolik yang dibangun anak-anak pemain ebeg, yang meliputi bagaimana proses anak-anak menjadi pemain ebeg (*becoming*), apa

motif yang melandasi keikutsertaan mereka (*because motives*), alasan mereka menjadi pemain ebeg (*in order motives*)

2. Untuk mengetahui bentuk stigma sosial yang muncul terhadap keikutsertaan anak-anak dalam kesenian ebeg, dan bagaimana orang tua mereka memaknai stigma tersebut.
3. Untuk mengetahui prestasi belajar pemain ebeg anak-anak di sekolah serta hambatan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Metode

Penelitian dilakukan selama 4 (empat) bulan. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal kegiatan anak-anak, baik pada saat mencari *indang* maupun saat pentas. Oleh karena itu waktu penelitian dilakukan pada siang maupun malam hari.

Penelitian ini dilakukan di kelompok kesenian ebeg Trenggini Kento Sukmo kelurahan Bobosan, kecamatan Purwokerto Utara, kabupaten Banyumas. Penelitian juga dilakukan pada tempat-tempat dimana para pemain ebeg mendapatkan *Indang*, seperti makam dan tempat keramat di kelurahan Bobosan, kelurahan Pasirmuncang, dan kelurahan Beji. Selain itu penelitian dilakukan di tempat tinggal pemain ebeg dan sekolah mereka.

Kerangka Teori

Ebeg dalam Perspektif Fenomenologi

Berbeda dengan penelitian objektif – kuantitatif yang menjadikan teori berfungsi sebagai landasan penelitian yang penting, penelitian interpretif – kualitatif (subjektif) peneliti harus membebaskan diri dari “tawanan” suatu teori. Penelitian kualitatif mementingkan perspektif emik, bergerak dari fakta, informasi, atau peristiwa menuju ke tingkat abstraksi yang lebih tinggi, apakah itu konsep atau teori, bukan sebaliknya dari konsep atau teori ke data atau informasi (Kuswarno, 2009).

Perspektif fenomenologis menyebutkan, selain makna intersubjektif, dunia sosial harus dilihat secara historis. Oleh sebab itu tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang, dan akan datang. Memahami keberadaan pemain ebeg anak-anak haruslah dilihat dari perspektif masa lalu (*becoming*) apakah anak-anak memiliki orang tua yang juga pemain ebeg, masa sekarang berkaitan dengan alasan (*because motives*) dan harapan masa datang dengan menjadi pemain ebeg (*in order motives*). Keikutsertaan anak-anak dalam ebeg mungkin hanya sekadar ikut-ikutan teman, atau mungkin juga karena menganggap bahwa bermain ebeg jauh lebih baik ketimbang mabuk-mabukan. Boleh jadi juga, keikutsertaan anak-anak disertai adanya harapan agar di masa datang ebeg tetap lestari.

Scott dan Lyman (dalam Kuswarno, 2009) menyatakan bahwa istilah *motives* lebih berkonotasi sosiologis. Mereka cenderung menyebut sebagai *accounts*, yang terdiri dari pernyataan maaf (*excuses*) dan pembenaran (*justifications*). *Excuses* merupakan pengakuan atas tindakan yang buruk, salah, atau tidak layak. Sedangkan *justifications* adalah pengakuan tentang tanggung jawab penuh atas tindakan yang dipertanyakan.

Dalam konteks fenomenologis, para pemain ebeg anak-anak adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Mengacu pada pemikiran Schutz, para pemain ebeg anak-anak mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorientasi ke masa depan (*in order motive*) dan motif yang berorientasi ke masa lalu (*because motives*). Motif tersebut akan menentukan penilaian terhadap dirinya sendiri dalam statusnya sebagai pemain ebeg. Mungkin saja anak-anak tersebut tidak merasa bersalah karena telah ikut menjadi pemain ebeg dalam usia yang masih dini dengan mengajukan pembelaan diri melalui alasan tertentu (*excuses*) atau bahkan mungkin secara

jujur dan penuh percaya diri menyatakan keterlibatannya sebagai pemain ebeg melalui pembenaran (*justifications*).

Peter Berger dan Thomas Luckman (1975) sebagai penggagas Konstruksi Sosial mengungkapkan bahwa seseorang dalam kehidupannya mengembangkan suatu perilaku yang disebut kebiasaan (*habits*). Karena kebiasaan inilah seseorang dapat membangun komunikasi interpersonal dengan orang lain yang disesuaikan dengan tipe-tipe seseorang, atau yang disebut pengkhasan (*typication*). Beberapa kebiasaan kemudian menjadi milik bersama, sehingga terbentuk lembaga (*institution*). Dalam studi tentang ebeg, persoalannya adalah bagaimana para pemain ebeg mengkategorikan (*to typify*) dirinya sendiri, sesama pemain ebeg, dan bagaimana mereka mengembangkan lembaga atau kelompok ebegnya dengan seperangkat nilai, norma, dan aturan yang dianut bersama.

Sebagai bentuk komunikasi tradisional, ebeg juga memiliki tipikasi atau kekhasan. Komunikasi di antara pemain ebeg bukan hanya bersifat interpersonal, tetapi juga transendental; yaitu berkomunikasi dengan *indang*. Norma-norma yang dimiliki oleh kelompok ebeg akan membuat seseorang tidak begitu saja dapat *mendem*, tetapi harus ada kesepakatan antara pemain dan *penimbul* atau *dukun ebeg*.

Ebeg dalam teori konstruksi realitas Berger dapat dipandang sebagai realitas berganda yang memiliki dimensi subjektif dan objektif. Dalam pandangan Garfinkel realitas ganda itu bisa berbentuk realitas sehari-hari yang diterima tanpa dipertanyakan dan realitas ilmiah (Poloma, 1992). Di satu sisi ebeg dipandang sebagai bentuk media komunikasi tradisional yang sudah menjadi bagian dari kearifan lokal masyarakat Banyumas, sehingga keberadaannya tetap mendapat legitimasi sosial. Di sisi lain ebeg dipandang sebagai bentuk aktivitas yang sulit untuk diterima akal sehat, dan jauh dari realitas ilmiah. Kebiasaan dalam pementasan ebeg yang mengharuskan pemainnya *mendem*, makan dedak, pecahan kaca, makan bunga, dan lainnya dianggap

tidak masuk akal. Karenanya, realitas sehari-hari tidak memperlakukan keikutsertaan anak-anak dalam kesenian ebeg, meskipun realitas ilmiah mengingkari.

Manusia dalam pandangan Berger merupakan instrument dalam menciptakan realitas sosial yang objektif melalui proses eksternalisasi, sebagaimana ia mempengaruhinya melalui proses internalisasi yang mencerminkan realitas subjektif. Keikutsertaan anak-anak dalam kelompok kesenian ebeg dapat dipandang sebagai realitas objektif yang terbentuk melalui proses eksternalisasi. Proses itu ditandai dengan adanya interaksi sosial yang intens. Anak-anak yang sering ikut pentas ebeg akan menjadikan *mendem* sebagai *habits*, sehingga semakin sering mereka berinteraksi dengan kelompoknya akan membuat mereka berkeinginan untuk terus bermain ebeg.

Realitas objektif anak-anak yang bermain ebeg akan semakin kokoh ketika terjadi proses internalisasi nilai dan norma sosial dalam ebeg, sehingga menjadikan ebeg sebagai realitas subjektif bagi anak-anak. Proses internalisasi bisa saja datang dari orang tua atau keluarga anak-anak yang juga pemain ebeg, atau juga melalui interaksi sosial yang kuat dengan teman sebaya dan penimbul ebeg yang memiliki kharisma untuk mendatangkan *indang*. Proses eksternalisasi, internalisasi, dan objektifikasi terus berlangsung dalam sebuah dialektika tesis, sintesis, dan antitesis (Poloma, 1992).

Ebeg memang merupakan realitas sosial budaya Banyumas yang masih bertahan hingga saat ini. Keberadaan ebeg tersebut tentu saja tidak terlepas dari bagaimana masyarakat Banyumas memaknai kearifan lokal tersebut. Herbert Blumer memiliki asumsi bahwa manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka (Edi Santoso dan Mite Setiansah, 2010).

Selanjutnya Blumer menyatakan bahwa makna diciptakan dalam interaksi antarmanusia serta dimodifikasi dalam proses interpretif. Oleh karenanya, dapat dimaklumi

bila keberadaan pemain ebeg anak-anak kemudian memunculkan stigma sosial yang negatif. Stigma itu tidak lahir begitu saja, melainkan lewat proses interaksi sosial yang panjang. Anak-anak yang *mendem* pada saat pentas ebeg akan dimaknai sebagai kerasukan setan, dan modifikasi makna itu tertuju juga pada orang tua mereka yang memiliki anak-anak sebagai pemain ebeg.

Stigma adalah juga pemberian nama secara simbolik. Misalnya, ketika para pemain ebeg dalam keadaan *trance*, mereka akan meminta *sumur gantung*, *sega kluban* (nasi urap), atau rempeyek dan rempeyek teri. Permintaan itu bersifat simbolik dan akan ditanggapi oleh penimbul ebeg dengan makna tersendiri, seperti air kelapa muda untuk sumur gantung, kemenyan dan bunga untuk sega kluban, dan pecahan genting atau kaca untuk rempeyek dan rempeyek teri.

Sedangkan guru anak-anak di sekolah memaknai keterlibatan siswanya dalam kesenian ebeg bukan hanya diukur secara emosional berupa kecintaan anak-anak terhadap kearifan lokal. Ukuran lain adalah kemampuan kognitif siswa yang dapat dilihat dari prestasi belajar di sekolah. Kemampuan anak-anak untuk memahami pelajaran di sekolah dapat diamati pula dari kemampuan mereka menggunakan bahasa dan simbol-simbol proses pembelajaran yang lain. Dalam bahasa Blumer, bagaimana anak-anak menjalani *process of taking the role of the other*.

Oleh karena itulah, pemaknaan terhadap keikutsertaan anak-anak dalam kesenian ebeg tidak cukup hanya berdasarkan stigma sosial yang muncul dalam wacana interaksi. Komunikasi interpersonal memerlukan kesamaan dan kebersamaan makna. Ebeg sebagai bentuk kesenian dan media komunikasi tradisional juga memerlukan pemaknaan yang sama, baik secara subjektif- individual maupun secara objektif - sosial.

Hasil Penelitian

Penelitian ini memilih sebanyak enam informan untuk diobservasi dan diwawancarai.

Keenam informan tersebut adalah: Sarman (62 tahun), Agung Budianto (20 tahun), Andreas (40 tahun), Sigit Febriyanto (17 tahun), Krisno Setiawan (15 tahun), dan Rivai Dhika (14 tahun).

Pemaknaan dalam Pertunjukan Ebeg

Sebagian besar masyarakat memaknai ebeg sebagai hiburan semata. Begitu pula dengan keluarga yang melakukan hajatan pengantin maupun khitanan, menganggap kesenian ebeg sebagai hiburan yang murah meriah. Sekali pentas Trenggini Kento Sukmo mendapat bayaran 1,5 – 2 juta rupiah, sedangkan Wahyu Turangga Jati hanya 500 ribu hingga 1 juta rupiah.

Sebelum pementasan, dukun ebeg atau penimbul mempersiapkan *uba rampai* yang diperlukan. Sehari sebelum pentas, ebegan biasanya dimandikan di sungai yang dianggap keramat atau pertemuan tiga aliran sungai, biasa disebut *campuhan* atau *tempuran*. Selain itu ebegan juga dimandikan dengan air kembang. Maknanya, ebegan dibersihkan agar pada saat pentas tampak bersih dan lincah untuk ditanggung oleh pemain ebeg. Setelah pentas, ebegan juga kembali dibersihkan.

Pada hari H pementasan, dukun ebeg membakar kemenyan. Maknanya adalah untuk memanggil *indang* yang akan masuk ke dalam tubuh pemain ebeg. Beberapa sesajen disiapkan untuk "makanan" para *indang*, seperti bunga mawar, kenanga, kanthil atau cempaka, pisang, ares pohon pisang, kelapa muda, dedak, air rendaman melati dan mawar, tebu, air rendaman tape singkong, wewangian minyak duyung, genting, silet, balon lampu, dan sebagainya. Masing-masing kelompok ebeg biasanya mempunyai variasi sesajen yang berbeda.

Gerakan dan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi antara pemain dengan dukun ebeg serta antara pemain dengan pemain lain bersifat simbolik. Saat pemain ebeg sudah mulai *mendem*, dukun ebeg akan menyapa pemain dengan panggilan "mbah", sesuai dengan nama *indang* yang masuk ke dalam tubuh pemain.

Pemain ebeg juga yang sudah *mendem* juga akan menggunakan bahasa verbal dan gerakan nonverbal yang bersifat simbolik. Misalnya, pemain akan mengatakan *sega kluban* atau nasi urap yang berarti campuran dedak dengan daun pepaya. Jika pemain meminta rempeyek dimaknai sebagai genting, dan rempeyek teri berarti pecahan balon lampu pijar dan neon. Sedangkan kepala muda adalah simbolik dari sumur gantung. Semua dukun ebeg sudah paham benar tentang makna-makna simbolik dalam pementasan ebeg..

Sebagai bentuk media komunikasi tradisional, ebeg merupakan perpaduan antara ekspresi verbal, gerakan, dan tetabuhan. Gerakan tari dan bunyi gamelan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Ketika musik atau tabuhan gamelan berhenti saat pemain sedang menari atau *mendem*, maka mereka juga akan berhenti menari. Ada pula pemain ebeg yang *mendem* akan marah bila musik atau gamelan berhenti bertalu.

Proses Menjadi Pemain Ebeg (*Becoming*)

Untuk menjadi pemain ebeg seseorang akan melewati proses panjang melalui serangkaian ritual. Dimulai dari proses pencarian *indang*, yaitu roh, arwah, makhluk gaib, leluhur, dan sebutan lain yang akan masuk ke dalam tubuh pemain ebeg saat *mendem*. Tanpa memiliki *indang*, seseorang tidak mungkin dapat *mendem*.

Baik pemain ebeg remaja dan dewasa maupun anak-anak akan menjalani prosesi yang sama. Bedanya hanya pada jenis *indang* yang dimiliki. Pemain ebeg dewasa akan mencari *indang* yang sudah tua atau galak, sedangkan anak-anak cenderung mencari *indang* yang ringan atau masih muda.

Prosesi pencarian *indang* bagi pemain ebeg dewasa dan anak-anak hampir sama. Perbedaan hanya pada kualitas ritualnya. Prosesi dimulai dengan *laku tirakat* berupa puasa atau *mutih* selama tiga hari. Semakin baik laku tirakat yang dijalani, semakin mudah untuk mendapatkan *indang*. Meski demikian tidak semua anak sanggup menjalani tirakat puasa tersebut, sehingga sulit mendapatkan *indang*.

Tirakat puasa biasanya dimulai hari Selasa sampai Kamis bila ingin mendapat *indang* di malam Jumat Kliwon, atau mulai hari Sabtu sampai Senin jika mencari *indang* di malam Selasa Kliwon. Setelah selesai tirakat, pada malam Jumat Kliwon atau malam Selasa Kliwon anak-anak akan *kungkum* atau berendam di sungai. Mereka memilih sungai di persawahan Bobosan untuk prosesi *kungkum*.

Sebab Menjadi Pemain Ebeg (*Because Motives*)

Sebagian besar orang tua pemain ebeg anak-anak bukanlah pelaku kesenian atau pemain ebeg juga. Hanya Rivai Dhika S. yang mempunyai keluarga sebagai pemain ebeg, yaitu Fajar Ciptono. Karena dorongan dan dukungan dialah Dhika ikut bermain ebeg. Bagi Dhika bermain ebeg merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus membanggakan. Menyenangkan, karena dengan bermain ebeg ia dianggap gagah oleh teman-teman sekolahnya, khususnya teman-teman wanita.

Secara keseluruhan anak-anak pemain ebeg beranggapan bahwa bermain ebeg disebabkan untuk mencari hiburan, kecintaan pada budaya Banyumas, dan biaya yang murah. Untuk menjadi pemain ebeg tidak perlu mengeluarkan biaya banyak seperti halnya kegiatan olah raga. Asalkan mereka mau tirakat maka bisa menjadi pemain ebeg. Meski ada juga pemain ebeg yang sekadar ikut-ikutan teman.

Alasan Menjadi Pemain Ebeg (*In Order Motives*)

Kesenian ebeg menurut anak-anak merupakan budaya Banyumas yang perlu dilestarikan. Mereka memandang penting pelestarian budaya daerah, khususnya ebeg. Menurut mereka, kalau kesenian ebeg tidak dilestarikan maka tidak tertutup kemungkinan akan musnah, sebagaimana banyak bentuk kesenian tradisional di Banyumas yang saat ini sulit ditemukan.

Menjadi pemain ebeg bagi anak-anak sekolah memang membuat mereka tampak

gagah dan jagoan di depan teman-temannya. Bermain ebeg juga dapat menjadi ajang silaturahmi atau menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Saat mereka pentas di satu tempat, penonton yang datang bukan hanya dari warga setempat, tetapi juga dari desa lain dan dari sekolah lain. Oleh sebab itu Dhika merasa bangga bila saat pentas banyak penonton dari kalangan usia sebayanya.

Stigma Sosial dan Dukungan Terhadap Pemain Ebeg

Stigma sosial dan fisik tentang pemain ebeg memang tidak dapat dipungkiri. Begitu pula stigma tentang pemain ebeg anak-anak. Mereka dianggap berteman dengan setan atau sering kemasukan setan. Selain itu juga stigma pemain ebeg yang suka makan kembang. Penampilan anak-anak pemain ebeg juga menambah stigma sosial dan fisik mereka. Pemain ebeg anak-anak suka merokok, padahal mereka masih bersekolah. Karena sering *mendem*, pemain ebeg juga dituding suka minum minuman keras.

Stigma tentang pemain ebeg anak-anak juga dilontarkan guru-guru SMP N 9 Purwokerto. Mereka masih belum paham betul tentang kesenian ebeg. Yang mereka ketahui tentang kesenian ebeg adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan *mendem*, *indang*, dan tempat-tempat keramat. Mereka beranggapan bahwa para pemain ebeg ketika *mendem* sedang kerasukan setan.

Stigma sosial anak-anak pemain ebeg juga diberikan oleh warga di RT 03 RW 04 kelurahan Bobosan dan para pengurus RT. Anak-anak pemain ebeg dinilai sebagai anak urakan, karena sering tidur malam di poskamling, merokok, serta berperilaku yang dinilai mengganggu pemandangan sehari-hari.

Prestasi Belajar Pemain Ebeg

Guru sekolah mereka juga menyatakan prestasi belajar anak-anak biasa-biasa saja. Tidak ada mata pelajaran yang menonjol. Bahkan hasil penelitian, ada dua pemain ebeg yang tidak lulus ujian akhir nasional (UAN).

Guru-guru di sekolah merasa prihatin

atas prestasi akademis anak-anak pemain ebeg. Menurut catatan ibu Sumaryati selaku guru BP, rata-rata pemain ebeg prestasi belajarnya kurang memuaskan..

Beberapa siswa memiliki catatan buruk di mata para guru, diantaranya Ragil Siswanto, Rizki Taufik, dan Adi Nugroho. Dalam catatan ibu Sumaryati, Ragil Siswanto dan Rizki Taufik memiliki "prestasi luar biasa" dalam hal kenakalan. Dia sering memalak teman-temannya. Tidak disebutkan apa saja bentuk kenakalan Ragil. Namun ibu Sumaryati mengatakan:

Sikap, perilaku, dan prestasi belajar anak-anak pemain ebeg di sekolah justru mengukuhkan stigma negatif tentang mereka. Wajar bila masih banyak orang tua pemain ebeg yang belum sepenuhnya merestui dan mendukung anak-anak bermain ebeg. Padahal tanpa restu dan dukungan orang tua, anak-anak akan selalu berbohong serta mencari-cari alasan agar bisa bermain ebeg. Dampaknya, para pemain ebeg akan mengabaikan tugas-tugas di sekolah serta kurang bergairah dalam belajar.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Kesenian ebeg merupakan bentuk komunikasi tradisional khas Banyumas yang sarat dengan simbol-simbol verbal dan nonverbal. Pemaknaan terhadap kesenian ebeg terjadi dalam proses interaksi antarpersona diantara pemain ebeg dan interaksi sosial di masyarakat.
2. Pemain ebeg anak-anak dalam kelompok Trenggini Kento Sukmo dan Wahyu Turangga Jati menjadi pemain ebeg melahui proses panjang ritual *tirakat*, *kungkum*, dan semedi di tempat keramat untuk mendapatkan *indang*.
3. Stigma fisik dan sosial negatif tertuju kepada pemain ebeg anak-anak, baik yang datang dari orang tua, guru, teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Stigma fisik berkaitan dengan perilaku dan penampilan fisik anak-anak saat bermain ebeg yang

dianggap gagah dan perkasa. Sedangkan stigma sosial negatif berkaitan dengan pandangan masyarakat terhadap kesenian ebeg yang dianggap bertentangan dengan nilai-nilai agama dan perilaku sosial anak – anak di masyarakat.

Saran dan Rekomendasi

1. Perlu dibentuk wadah organisasi kesenian ebeg anak-anak secara formal agar mudah dilakukan pembinaan dan pengawasan terhadap anak-anak.
2. Perlu keterlibatan orang tua, sekolah, dan berbagai pihak terhadap keikutsertaan anak

- anak dalam kesenian ebeg agar tidak menghambat proses belajar di sekolah.
3. Perlu upaya sosialisasi dari pihak - pihak terkait tentang kesenian ebeg agar tidak muncul stigma fisik dan sosial yang negatif tentang pemain ebeg.
4. Perlu dirumuskan Model Pelestarian Budaya Ebeg yang sesuai, sehingga ebeg sebagai kesenian dan budaya asli Banyumas tetap dapat dipertahankan tanpa menimbulkan penilaian yang negatif di masyarakat serta dampak negatif bagi para pemain ebeg anak – anak.

Daftar Pustaka

- Attias, Bernardo, 2000, *Intercultural Communication – Communication Studies*, Departement of Communication Studies College of the Arts University of California, California.
- Berger, Peter dan Thomas Luckman, 1975, *The Social Construction of Reality. A Treatise in the sociology of Knowledge*, Penguin Book, Australia.
- Chusmeru, 2009, “Potensi Wisata Kuliner di Kabupaten Banyumas”, *Jurnal Analisis Pariwisata, Volume 9 No.1*, Fakultas Pariwisata Universitas Udayana, Denpasar.
- Chusmeru, 2010, “Kepedulian Terhadap Ebeg”, *Suara Merdeka, 20 Januari 2010*, Semarang.
- Creswell, John W., 1998, *Qualitative Inquiry and Research Design; Choosing Among Five Traditions*, Sage Publication Inc, USA.
- Daldjoeni, N., 1998, *Geografi Kota dan Desa*, Alumni: Bandung.
- Diana, Kendall, 2003, *Sociology in Pure Time*, Wadsworth, California
- Hebding, Daniel. E, and Leonard Glick, 1992, *Introduction to Sociology*, McGraw Hill, New York.
- Herusatoto, Budiono, 2008, *Banyumas, Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak*, PT LKiS Pelangi Aksara, Yogyakarta.
- Kohari, Kasan, 2009, “Ragam Budaya Banyumasan Untuk Aset Wisata”, *Kontribusi, Volume 2 Edisi 1*, Lembaga Penelitian Unsoed, Purwokerto
- Kuswarno, Engkus, 2009. *Fenomenologi*, Widya Padjadjaran, Bandung.
- Liliweri, Alo, 2009, *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Liliweri, Alo, 2005, *Prasangka dan Konflik Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*, PT LKiS Pelangi Aksara, Yogyakarta.
- Lindlof, Thomas R., 1995, *Qualitatif Communication Research Methods*, Sage Publication, California USA.
- Mehrabian, Albert, 1972, *Nonverbal Communication*, Aldine – Atherton, Chicago.
- Miles, Matthew B dan Huberman, A Michael, 1992, *Analisa Data Kualitatif*, Terjemahan, Rohidi, Tjetjep Rohendi, UI Press, Jakarta.
- Poloma, Margareth M., 1992, *Sosiologi Kontemporer*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Santoso. Edi, dan Mite Setiansah, 2010, *Teori Komunikasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Schutz, Alfred, 1972, *The Phenomenology of The Social World*, Heinemann Educational Book, London.
- Susanto, Astrid S., 1985, *Komunikasi Sosial di Indonesia*, Binacipta, Jakarta.
- Tasroh, 2010, “Revitalisasi Ebeg dan Calung”, *Suara Merdeka, 4 Januari 2010*, Semarang.