Copyright © 2026 pada penulis
Madaniya, Vol. 7, No. 4, November 2026

Penguatan Peran Duta Budaya dalam Pemberdayaan Kebudayaan Berbasis Advokasi Literasi Digital pada Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah

Diah Nadiatul Jannah [1]*, Sahda Salsabila Rosjadi [2], Lie Lian Kusuma Wardani Muyono [3]

[1] Universitas Negeri Makassar
[2] Universitas Muhammadiyah Surabaya
[3] *Independent Researcher*

* diah.nadiatul@unm.ac.id

Abstrak

Pemajuan kebudayaan memerlukan keterlibatan generasi muda yang tidak hanya berperan sebagai representasi simbolis, tetapi juga mampu menyampaikan gagasan berbasis pengetahuan dan literasi digital. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan penguatan peran duta budaya melalui advokasi digitalisasi pembelajaran budaya dalam Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan, penelaahan dokumen penyelenggaraan, serta dokumentasi proses dan capaian kompetisi. Kegiatan berlangsung pada April–Mei 2026 melalui tahapan prakarantina, karantina, dan *grand final*. Hasil kegiatan meliputi penyusunan dan presentasi gagasan kelompok, penugasan video pengenalan budaya daerah, penugasan video *talent* wawancara mendalam, *keyword challenge*, *speech* 3 topik wisata budaya serta sesi tanya jawab. Salah satu advokasi yang disampaikan menekankan pemanfaatan media digital untuk memperluas akses pembelajaran budaya, disertai penguatan wawasan kebudayaan, kemampuan berpikir kritis, dan komunikasi publik. Kebermanfaatan kegiatan teridentifikasi melalui tersedianya ruang partisipasi, pengalaman penyampaian advokasi, dan penerapan pengetahuan dalam forum kompetisi, meskipun peningkatan kompetensi peserta dan dampak terhadap literasi budaya masyarakat belum diukur secara langsung. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pemilihan duta budaya dapat menjadi ruang partisipasi intelektual dalam pemajuan kebudayaan. Evaluasi yang lebih terukur diperlukan untuk memastikan kebermanfaatan kegiatan bagi masyarakat.

Kata Kunci: *duta budaya, literasi digital, advokasi, Puteri Jawa Tengah, kebudayaan*

Pendahuluan

Kebudayaan merupakan fondasi identitas, karakter, dan keberlanjutan masyarakat. Sebagai sistem pengetahuan, nilai, dan praktik sosial antargenerasi, kebudayaan tidak hanya menjadi penanda identitas kolektif, tetapi juga sumber pembelajaran dan pengembangan kapasitas masyarakat dalam menghadapi perubahan sosial. Di Indonesia, keberagaman budaya daerah perlu dilindungi, dikembangkan, dimanfaatkan, dan dibina

sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. UNESCO (2003) menegaskan bahwa keberlanjutan warisan budaya takbenda bergantung pada pewarisan pengetahuan, keterampilan, dan praktik budaya dengan keterlibatan masyarakat pemiliknya. Karena itu, pemajuan kebudayaan membutuhkan partisipasi berkelanjutan agar tetap hidup dan relevan bagi generasi berikutnya.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang dan tantangan pemajuan kebudayaan karena mengubah cara masyarakat mengakses informasi, membangun interaksi sosial, memproduksi pengetahuan, dan merepresentasikan identitas budaya melalui berbagai platform komunikasi. Giaccardi (2012) menjelaskan bahwa media sosial membuka ruang partisipasi dalam representasi dan pemaknaan warisan budaya. King et al. (2016) menunjukkan bahwa keterlibatan digital memiliki nilai kultural melalui hubungan masyarakat dengan warisan budayanya. Teknologi dengan demikian mendukung penyebarluasan informasi, dokumentasi, interpretasi, dan pewarisan pengetahuan kebudayaan. Namun, penggunaannya perlu memperhatikan konteks sosial agar representasi digital tidak hanya menarik secara visual, melainkan mempertahankan substansi pengetahuan budaya (Alivizatou, 2019; Kasemsarn & Nickpour, 2025).

Peluang digitalisasi tercermin dari Survei Penetrasi Internet Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, yang mencatat penetrasi internet nasional sebesar 80,66%, atau sekitar 229,43 juta pengguna. Keterhubungan ini membuka peluang pembelajaran dan penyebarluasan pengetahuan kebudayaan melalui media digital, khususnya bagi generasi muda. Namun, akses teknologi tidak selalu disertai kemampuan mengevaluasi dan memproduksi informasi secara kritis. Ng (2012) menegaskan bahwa kedekatan generasi muda dengan teknologi tidak otomatis mencerminkan literasi digital, sedangkan Jenkins et al. (2009) menekankan kompetensi sosial untuk berpartisipasi produktif dalam budaya digital. Dengan demikian, literasi digital perlu mencakup pengolahan pengetahuan, komunikasi bertanggung jawab, dan partisipasi sosial budaya.

Dalam bidang kebudayaan, literasi digital berkaitan dengan kemampuan memahami, mendokumentasikan, dan mengomunikasikan pengetahuan budaya. UNESCO (2021) menempatkan kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menghasilkan informasi secara kritis serta etis sebagai bagian dari literasi media dan informasi. Wibawa dan Awaliah (2022) mengemukakan bahwa media sosial dapat menyajikan informasi kebudayaan secara menarik dan mudah diakses. Khairunnisa et al. (2026) menunjukkan bahwa preservasi pengetahuan budaya dapat didukung dokumentasi *audiovisual* dan pengarsipan digital. Dalam kegiatan pengabdian, Lestari et al. (2024) memanfaatkan video edukasi untuk mengembangkan literasi digital sekaligus mengenalkan permainan tradisional Jawa kepada anak-anak. Berbagai kajian tersebut memperlihatkan relevansi integrasi literasi digital dan literasi kebudayaan dalam memperluas akses pembelajaran melalui materi yang kontekstual, mudah dijangkau, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Digitalisasi kebudayaan tetap perlu memperhatikan partisipasi, otentisitas, dan keberlanjutan pengetahuan. Shiri et al. (2022), melalui kajian *indigenous digital storytelling*, menekankan keterlibatan komunitas agar dokumentasi sesuai dengan perspektif masyarakat pemilik budaya. Kasemsarn dan Nickpour (2025) mengidentifikasi media

sosial, multimedia, partisipasi komunitas, dan otentisitas sebagai unsur penting *digital storytelling* kebudayaan dan pariwisata. Tan et al. (2026), melalui tinjauan terhadap 79 penelitian, menekankan sinergi teknologi dan masyarakat dalam pelindungan warisan budaya takbenda. Tanpa partisipasi tersebut, dokumentasi digital berisiko terpisah dari praktik sosial, makna tradisi, dan proses pewarisan budaya yang berlangsung dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, masyarakat perlu ditempatkan sebagai sumber pengetahuan dalam penyampaian informasi budaya.

Generasi muda berpotensi menghubungkan pengetahuan budaya antargenerasi dengan teknologi komunikasi. Namun, keterlibatan mereka dalam pengelolaan warisan budaya masih menghadapi keterbatasan ruang partisipasi dan pengakuan terhadap kapasitas mereka sebagai aktor yang ikut menentukan keputusan. Zhang et al. (2024a) mengembangkan kerangka partisipasi generasi muda berdasarkan tujuan, posisi, perspektif, dan relasi kekuasaan. Zhang et al. (2024b) menjelaskan bahwa teknologi digital dapat memperluas partisipasi, tetapi memerlukan kewargaan digital, kesadaran kritis, dan evaluasi. Hal ini sejalan dengan Arnstein (1969), yang membedakan partisipasi simbolis dari partisipasi yang memengaruhi keputusan. Dengan demikian, pemberdayaan generasi muda perlu melampaui kesempatan tampil menuju penguatan kompetensi dan kontribusi bermakna.

Salah satu bentuk partisipasi generasi muda dalam pemajuan kebudayaan ialah ajang pemilihan duta budaya. Selain merepresentasikan identitas kebudayaan, duta budaya berpotensi menyampaikan edukasi, advokasi, dan gagasan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Simon (2010), melalui konsep *participatory museum*, menekankan pergeseran masyarakat dari penerima informasi menjadi kontributor pengetahuan budaya. Perspektif ini relevan dengan transformasi peran duta budaya dari figur representatif menjadi individu yang memiliki kemampuan intelektual, komunikasi, dan pemahaman kebudayaan. Kapasitas tersebut mencakup berpikir kritis, wawasan antropologis, literasi ilmiah, komunikasi publik, dan argumentasi. Karena itu, ajang pemilihan dapat menjadi ruang pengembangan kompetensi yang tidak hanya menitikberatkan penampilan, tetapi juga kualitas pengetahuan dan substansi advokasi.

Penelitian Lestari dan Mumpuni (2026) mengenai literasi kebudayaan lokal melalui Instagram oleh Denok Kenang Kota Semarang menunjukkan pentingnya pendekatan visual sesuai generasi Z dan kolaborasi komunitas budaya, meskipun menghadapi perubahan algoritma media sosial serta keterbatasan anggaran. Saputri (2024) menunjukkan potensi pelatihan video untuk mengembangkan komunikasi digital generasi muda dalam memperkenalkan potensi wilayah. Kedua kajian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki relevansi dalam promosi serta pengembangan literasi kebudayaan untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas. Namun, penguasaan teknologi perlu ditopang kapasitas intelektual agar gagasan kebudayaan tidak sekadar menarik perhatian, tetapi juga memiliki dasar pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Di Jawa Tengah, Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 menjadi ruang partisipasi generasi muda dalam pemajuan kebudayaan. Diselenggarakan oleh PT Pesona Mahkota Indonesia, kegiatan bertema *The Journ3y of Heritage* ini menekankan upaya menggali, menjaga, dan menghidupkan kembali warisan budaya. Berdasarkan dokumen penyelenggaraan, kegiatan berlangsung melalui prakarantina, karantina, dan *grand final*

pada April–Mei 2026. Rangkaiannya mencakup pembuatan video profil tentang wisata dan budaya daerah, video *talent*, presentasi program kerja atau advokasi kelompok, wawancara mendalam, *speech* 3 topik wisata budaya, serta tanya jawab. Tahapan tersebut memberi ruang bagi finalis untuk menunjukkan kreativitas, kepemimpinan, kemampuan komunikasi publik, serta pemahaman terhadap isu kebudayaan melalui penyampaian gagasan advokasi.

Salah satu gagasan yang disampaikan dalam ajang tersebut adalah advokasi digitalisasi pembelajaran budaya oleh peserta Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026. Advokasi tersebut menekankan pengenalan kebudayaan secara inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap teknologi untuk memperluas akses pembelajaran generasi muda. Gagasan ini disertai pandangan bahwa duta budaya tidak semestinya dinilai hanya dari penampilan dan kemampuan tampil, melainkan juga kapasitas intelektual, wawasan kebudayaan, argumentasi, dan kualitas advokasi.

Urgensi penguatan peran duta budaya terletak pada integrasi pemajuan kebudayaan, literasi digital, dan kapasitas intelektual generasi muda dalam penyampaian gagasan berbasis pengetahuan. UNESCO (2003) menempatkan pendidikan, peningkatan kesadaran, dan penguatan kapasitas sebagai bagian pelindungan warisan budaya takbenda. Zhang et al. (2024b) dan Tan et al. (2026) menekankan kapasitas peserta, keterlibatan komunitas, dan keberlanjutan pengelolaan budaya berbasis digital. Dalam ajang pemilihan duta budaya, hal tersebut menegaskan pentingnya kegiatan yang tidak hanya menjadi ruang aktualisasi diri, tetapi juga mendorong pemahaman kebudayaan dan advokasi sesuai tantangan masyarakat. Karena itu, kompetisi dan advokasi digitalisasi pembelajaran budaya dapat dipahami sebagai bentuk partisipasi generasi muda dalam memperkenalkan pendekatan pemajuan kebudayaan yang adaptif.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 sebagai ruang partisipasi generasi muda dalam pemajuan kebudayaan, khususnya melalui advokasi digitalisasi pembelajaran budaya dan penguatan kapasitas intelektual duta budaya. Pembahasan menyoroti rangkaian pemilihan, kemampuan komunikasi dan argumentasi, serta substansi advokasi selama kompetisi. Artikel ini diharapkan memberi perspektif mengenai pentingnya dimensi intelektual dalam pemilihan duta budaya dan relevansi literasi digital untuk memperkenalkan kebudayaan kepada generasi muda.

Metode Pelaksanaan



***Gambar 1**. Alur Metode Pelaksanaan*

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dalam rangkaian Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 yang diselenggarakan oleh PT Pesona Mahkota Indonesia pada April–Mei 2026. Tahap persiapan meliputi *technical meeting* pada 4 dan 15 April 2026, dilanjutkan prakarantina daring pada 17–19 April serta presentasi advokasi kelompok pada 1 dan 3 Mei 2026. Kegiatan karantina luring dijadwalkan pada 15–16 Mei 2026, bertempat di Front One HK Resort Simpang Lima Semarang, Jalan Kesambi Nomor 7, Gajah Mungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Puncak kegiatan berupa *grand final* diselenggarakan pada 16 Mei 2026 di Aula Balai Kota Semarang, Jalan Pemuda Nomor 148, Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. Kedua lokasi tersebut menjadi tempat pelaksanaan pembekalan, pengembangan kemampuan komunikasi, serta penyampaian gagasan dan penilaian finalis. Gambaran lokasi kegiatan disajikan pada Gambar 2 dan 3.



***Gambar 2**. Lokasi Karantina*



***Gambar 3**. Lokasi Grand Final*

Khalayak Sasaran dan Mitra Kegiatan

Khalayak sasaran kegiatan adalah generasi muda yang tergabung sebagai finalis Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026. Penentuan sasaran didasarkan pada keterlibatan peserta dalam rangkaian seleksi, pembekalan, penugasan budaya, serta penyusunan dan penyampaian advokasi. Penyelenggara kegiatan adalah PT Pesona Mahkota Indonesia, sedangkan finalis berperan sebagai peserta aktif yang mengembangkan gagasan mengenai kebudayaan, pariwisata, dan pemberdayaan generasi muda. Dalam artikel ini, pembahasan difokuskan pada pengalaman partisipatif Diah Nadiatul Jannah dalam menyampaikan advokasi digitalisasi pembelajaran budaya, yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana edukasi kebudayaan. Sasaran dari gagasan advokasi tersebut adalah generasi muda sebagai kelompok yang diharapkan memperoleh akses pembelajaran budaya secara lebih inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif melalui keterlibatan langsung dalam rangkaian kegiatan pemilihan dan penyampaian advokasi kebudayaan. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan dan pembekalan, pengembangan serta penyampaian advokasi, dan presentasi gagasan pada tahap penilaian akhir.

Tahap persiapan dan pembekalan dilaksanakan melalui *technical meeting* serta kegiatan prakarantina yang bertujuan mempersiapkan finalis mengikuti rangkaian kompetisi. Pada tahap ini, penyelenggara memberikan penugasan pembuatan video profil yang memuat pengenalan diri, potensi wisata daerah, dan perkembangan kebudayaan serta video *talent*. Selain itu, finalis dibagi ke dalam lima kelompok advokasi untuk menyusun dan mempresentasikan rencana program kerja. Kegiatan tersebut menyediakan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kemampuan menyusun gagasan secara kolaboratif.

Tahap pengembangan dan penyampaian advokasi berfokus pada gagasan digitalisasi pembelajaran budaya sebagai pendekatan untuk memperluas akses pengetahuan kebudayaan bagi generasi muda. Advokasi menekankan pentingnya pemanfaatan *platform* digital yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran generasi masa kini. Penyampaian gagasan tersebut mengintegrasikan wawasan kebudayaan, kemampuan berpikir kritis, serta komunikasi publik sebagai bagian dari penguatan kapasitas intelektual duta budaya. Pada tahap ini, pengalaman akademis dalam bidang Pendidikan Antropologi digunakan sebagai landasan pengembangan argumentasi mengenai pentingnya kebudayaan dalam kehidupan masyarakat.

Tahap akhir dilaksanakan melalui kegiatan karantina dan *grand final* yang mencakup wawancara mendalam (*deep interview*), penilaian pendahuluan (*preliminary*), penyampaian *3 topik wisata* (*speech*), serta sesi tanya jawab. Rangkaian tersebut menjadi sarana bagi finalis untuk mengomunikasikan gagasan, menunjukkan pemahaman terhadap isu kebudayaan, dan mempertanggungjawabkan argumentasi yang disampaikan. Melalui tahapan tersebut, pelaksanaan advokasi tidak hanya berkaitan

dengan keterampilan tampil di hadapan publik, tetapi juga menekankan substansi pengetahuan dan kemampuan komunikasi peserta.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan berdasarkan keterlaksanaan proses dan keluaran advokasi yang dapat ditelusuri melalui dokumentasi. Indikator tersebut meliputi: (1) keterlibatan dalam rangkaian persiapan, prakarantina, karantina, dan *grand final*; (2) penyusunan serta penyampaian gagasan advokasi yang relevan dengan pemajuan kebudayaan; (3) kemampuan mengomunikasikan argumentasi melalui presentasi, wawancara, dan sesi penilaian; serta (4) capaian dalam kompetisi yang berkaitan dengan partisipasi dan penilaian terhadap finalis. Keberhasilan pada tingkat proses dan keluaran dibedakan dari dampak terhadap masyarakat, karena perubahan literasi budaya pada khalayak luas memerlukan pengukuran tersendiri.

Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif melalui penelaahan dokumen penyelenggaraan, hasil penugasan yang tersedia, dokumentasi aktivitas, serta capaian kompetisi. Keterlaksanaan kegiatan ditinjau dengan membandingkan rangkaian aktivitas dalam jadwal penyelenggara terhadap bukti keikutsertaan peserta. Penyampaian advokasi dievaluasi berdasarkan kesesuaian substansi gagasan dengan tema pemajuan kebudayaan, kejelasan argumentasi, dan relevansinya terhadap kebutuhan literasi digital generasi muda. Dokumentasi presentasi, materi advokasi, serta hasil penilaian kompetisi digunakan sebagai sumber informasi pendukung apabila tersedia.



***Gambar 4**. Sesi Awarding*

Capaian berupa *1st Runner Up* Puteri Jawa Tengah, *Best in Preliminary*, *Top 5 Best Participant*, dan *Top 3 Best Advokasi Grup* digunakan sebagai informasi mengenai pengakuan yang diperoleh selama kompetisi, dengan tetap memperhatikan bukti penghargaan dan ruang lingkup penilaiannya. Penghargaan tersebut tidak diperlakukan sebagai ukuran langsung keberhasilan digitalisasi pembelajaran budaya pada masyarakat. Dengan demikian, evaluasi difokuskan pada proses partisipasi, penyampaian gagasan,

dan capaian yang terdokumentasi, tanpa mengasumsikan adanya peningkatan literasi digital atau perubahan perilaku masyarakat yang belum diukur.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 menjadi salah satu bentuk keterlibatan generasi muda dalam pengenalan dan pemajuan kebudayaan melalui kompetisi yang mengintegrasikan kegiatan pembekalan, pengembangan kreativitas, komunikasi publik, dan penyampaian advokasi. Kegiatan bertema *The Journ3y of Heritage* yang diselenggarakan oleh PT Pesona Mahkota Indonesia tersebut berlangsung pada April–Mei 2026 melalui tahapan prakarantina daring, karantina luring, dan *grand final*. Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan memberikan ruang bagi finalis untuk memperkenalkan kebudayaan daerah sekaligus mengembangkan dan menyampaikan gagasan yang relevan dengan peran generasi muda dalam kehidupan masyarakat.



***Gambar 5**. Grand Final Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah*

Berdasarkan dokumen penyelenggaraan, kegiatan diawali dengan *technical meeting*, dilanjutkan prakarantina yang memuat pembekalan serta presentasi rencana program kerja kelompok. Finalis dibagi ke dalam lima kelompok advokasi untuk menyusun dan menyampaikan gagasan yang menjadi bagian dari penilaian kompetisi. Penugasan lainnya mencakup pembuatan video profil mengenai potensi wisata dan budaya daerah serta video pengembangan bakat peserta yang diarahkan untuk dipublikasikan melalui media sosial. Tahapan karantina dan *grand final* selanjutnya mencakup penilaian pendahuluan (*preliminary*), wawancara mendalam (*deep interview*), *speech* 3 topik wisata budaya (*speech*), dan sesi tanya jawab. Rangkaian aktivitas tersebut memadukan representasi budaya, pengembangan keterampilan komunikasi, serta penyampaian gagasan dalam forum kompetitif.

Salah satu substansi advokasi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah digitalisasi pembelajaran budaya oleh Diah Nadiatul Jannah. Gagasan tersebut berangkat dari kebutuhan memperkenalkan kebudayaan melalui pendekatan yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Advokasi menekankan pentingnya

pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran agar pengetahuan budaya dapat diakses melalui bentuk komunikasi yang sesuai dengan karakteristik generasi muda. Selain itu, disampaikan pula pentingnya kapasitas intelektual dalam pembentukan karakter duta budaya, khususnya wawasan kebudayaan, kemampuan berpikir kritis, argumentasi, dan komunikasi publik. Dengan demikian, advokasi tidak hanya menempatkan teknologi sebagai sarana penyebarluasan informasi, tetapi juga menekankan kualitas pengetahuan yang dikomunikasikan.



***Gambar 6**. Penobatan Juara*

Keikutsertaan dalam rangkaian kompetisi tersebut memperoleh sejumlah apresiasi berupa *1st Runner Up* Puteri Jawa Tengah, *Best in Preliminary*, *Top 5 Best Participant*, dan *Top 3 Best Advokasi Grup*, sebagaimana dilaporkan dalam catatan pengalaman peserta. Pencapaian tersebut menunjukkan adanya pengakuan dalam penilaian kompetisi terhadap partisipasi peserta, meskipun setiap kategori penghargaan memiliki ruang lingkup penilaian yang berbeda. Penghargaan ini tidak secara langsung membuktikan peningkatan literasi digital masyarakat maupun keberhasilan implementasi program digitalisasi pembelajaran budaya. Rangkuman tahapan kegiatan, keluaran, dan capaian disajikan pada Tabel 1.

***Tabel 1**. Rangkuman pelaksanaan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026*

Tahapan	Aktivitas utama	Hasil atau keluaran yang dapat diidentifikasi
Persiapan dan prakarantina	*Technical meeting*, pembekalan, dan penugasan finalis	Proses persiapan kompetisi serta arahan penugasan budaya dan media digital
Advokasi kelompok	Penyusunan dan presentasi rencana program kerja dalam lima kelompok	Forum penyampaian gagasan dan argumentasi kelompok
Karantina	Pembekalan, penilaian pendahuluan, dan wawancara mendalam	Ruang praktik komunikasi, presentasi diri, dan argumentasi
Grand final	*Speech 3 topik wisata budaya*, tanya jawab, dan penilaian akhir	Forum komunikasi publik dan apresiasi kompetisi
Advokasi digitalisasi pembelajaran budaya	Penyampaian gagasan pemanfaatan teknologi dalam edukasi kebudayaan	Gagasan literasi digital dan pentingnya kapasitas intelektual duta budaya
Capaian peserta	Penilaian dan pemberian penghargaan	*1st Runner Up, Best in Preliminary, Top 5 Best Participant,* dan *Top 3 Best Advokasi Grup* berdasarkan laporan peserta

Pemilihan Duta Budaya sebagai Ruang Partisipasi dan Pemberdayaan Generasi Muda

Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 memperlihatkan bahwa ajang representasi generasi muda dapat menyediakan ruang partisipasi dalam penyampaian gagasan kebudayaan melalui kegiatan pembekalan, advokasi kelompok, dan komunikasi publik. Keterlibatan finalis dalam penyusunan program kerja menunjukkan adanya kesempatan untuk mengartikulasikan pengetahuan dan perspektif mengenai isu kebudayaan. Zhang et al. (2024a) menegaskan bahwa partisipasi generasi muda dalam pengelolaan warisan budaya perlu memperhatikan tujuan, posisi, perspektif, dan relasi kekuasaan agar keterlibatan mereka lebih bermakna. Pandangan tersebut berkaitan dengan Smith (2006), yang menempatkan warisan budaya sebagai proses sosial pembentukan dan pemaknaan nilai, bukan semata objek yang diwariskan. Dengan demikian, kehadiran generasi muda dalam ajang pemilihan duta budaya berpotensi membuka ruang interpretasi dan komunikasi mengenai makna kebudayaan dalam kehidupan kontemporer.

Partisipasi finalis juga dapat dipahami melalui kerangka Arnstein (1969), yang membedakan partisipasi simbolis dari partisipasi yang memungkinkan individu memengaruhi pengambilan keputusan. Hart (1992) turut menekankan pentingnya keterlibatan bermakna generasi muda, bukan sekadar kehadiran mereka dalam kegiatan yang dirancang pihak lain. Dalam konteks kompetisi, penyusunan dan presentasi advokasi memberikan kesempatan kepada finalis untuk mengembangkan dan menyampaikan gagasan secara aktif. Meskipun demikian, kesempatan tersebut belum dapat disamakan dengan kewenangan dalam menentukan kebijakan kebudayaan. Oleh karena itu, kontribusi kegiatan lebih tepat dipahami sebagai penyediaan ruang partisipasi intelektual dan komunikasi publik bagi generasi muda.

Perspektif tersebut diperkuat oleh Simon (2010), yang menjelaskan pentingnya perubahan peran masyarakat dari penerima informasi menjadi kontributor dalam pembentukan pengetahuan budaya. Dalam penyelenggaraan kompetisi, finalis tidak hanya berperan memperkenalkan identitas daerah, tetapi juga memperoleh kesempatan menyampaikan gagasan melalui advokasi dan penugasan. Secara konseptual, kegiatan ini memperlihatkan relevansi pengembangan peran duta budaya dari fungsi representasi menuju partisipasi berbasis pengetahuan. Namun, kontribusi tersebut perlu dibedakan dari dampak pemberdayaan masyarakat yang memerlukan bukti keterlibatan dan perubahan pada khalayak penerima manfaat.

Literasi Digital sebagai Substansi Advokasi Pemajuan Kebudayaan

Advokasi digitalisasi pembelajaran budaya yang disampaikan dalam Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 menempatkan teknologi sebagai sarana untuk memperluas akses pengetahuan kebudayaan. Gagasan ini relevan dengan perkembangan komunikasi digital yang memungkinkan masyarakat terlibat dalam produksi dan distribusi informasi budaya. Giaccardi (2012) menjelaskan bahwa media sosial dapat membentuk ruang partisipatif dalam representasi warisan budaya, sedangkan King et al. (2016) menunjukkan adanya nilai kultural dalam pengalaman keterlibatan digital. Wibawa dan Awaliah (2022) juga mengemukakan bahwa informasi kebudayaan yang dikemas secara menarik melalui media sosial berpotensi meningkatkan ketertarikan generasi muda untuk mempelajari budaya. Dengan demikian, pemanfaatan media digital memiliki landasan sebagai pendekatan komunikasi kebudayaan yang relevan dengan perubahan akses informasi.



***Gambar 7**. Penyampaian Advokasi*

Meskipun demikian, literasi digital tidak cukup dipahami sebagai keterampilan mengoperasikan teknologi atau membuat konten yang menarik. Buckingham (2007) menegaskan pentingnya pendekatan kritis dalam memahami representasi media, termasuk kemampuan menilai informasi dan konteks sosial yang membentuknya. Ng (2012) juga menunjukkan bahwa kedekatan generasi muda dengan teknologi tidak otomatis mencerminkan kecakapan literasi digital. Sejalan dengan itu, Jenkins et al. (2009) menekankan pentingnya pengembangan keterampilan sosial, kolaborasi, serta partisipasi dalam budaya digital. Oleh karena itu, advokasi digitalisasi pembelajaran budaya memiliki relevansi bukan hanya dalam aspek penggunaan platform, tetapi juga dalam penguatan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi kebudayaan secara bertanggung jawab.

Relevansi pendekatan digital dalam pendidikan kebudayaan turut didukung penelitian Lestari dan Mumpuni (2026) mengenai penguatan literasi budaya lokal melalui Instagram oleh Denok Kenang Kota Semarang. Penelitian tersebut menunjukkan pentingnya strategi visual yang sesuai dengan karakteristik generasi Z dan kolaborasi dengan komunitas budaya. Dalam bidang pengabdian, Lestari et al. (2024) mengembangkan video edukasi *Bocah Dolanan* sebagai media pengenalan permainan tradisional Jawa, sedangkan Saputri (2024) melaporkan pemanfaatan pelatihan pembuatan video untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan media digital sebagai sarana promosi wilayah. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan potensi media *audiovisual* dalam pembelajaran dan penyebarluasan informasi. Robin (2008) turut menjelaskan bahwa *digital storytelling* dapat menjadi sarana pembelajaran yang mengintegrasikan narasi, visual, dan teknologi untuk mendukung keterlibatan peserta didik.

Dalam kegiatan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026, relevansi pendekatan tersebut tercermin melalui penugasan video profil yang memuat pengenalan potensi wisata dan budaya daerah. Penugasan ini menyediakan kesempatan bagi finalis untuk mengemas informasi dalam bentuk *audiovisual* dan menghubungkannya dengan praktik komunikasi digital. Namun, keberadaan tugas tersebut belum dapat dijadikan bukti keberhasilan pembelajaran atau penyebarluasan pengetahuan budaya tanpa analisis kualitas konten dan respons audiens. Kasemsarn dan Nickpour (2025) menekankan pentingnya otentisitas budaya, integrasi multimedia, dan keterlibatan komunitas dalam *digital storytelling*. Shiri et al. (2022) juga menunjukkan pentingnya partisipasi masyarakat pemilik budaya dalam pengembangan sistem dokumentasi digital, sedangkan Tan et al.

(2026) menegaskan bahwa keberhasilan pelindungan budaya berbasis teknologi memerlukan keterpaduan dengan keterlibatan komunitas. Oleh karena itu, substansi advokasi digitalisasi pembelajaran budaya perlu dipahami sebagai gagasan yang memiliki dasar ilmiah, sedangkan efektivitas penerapannya masih memerlukan evaluasi tersendiri.

Penguatan Dimensi Intelektual dalam Representasi Duta Budaya

Penguatan kapasitas intelektual menjadi salah satu gagasan utama yang menyertai advokasi digitalisasi pembelajaran budaya. Pandangan ini menekankan bahwa kompetensi duta budaya tidak hanya ditunjukkan melalui penampilan atau keterampilan berbicara, tetapi juga kemampuan memahami persoalan kebudayaan, menyusun argumentasi, dan menyampaikan pengetahuan secara sistematis. Dalam rangkaian Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026, kegiatan presentasi advokasi kelompok, wawancara mendalam, *speech 3 topik wisata*, dan sesi tanya jawab menyediakan ruang bagi finalis untuk menunjukkan kompetensi tersebut. Secara teoritis, pengalaman ini relevan dengan konsep *experiential learning* Kolb (1984), yang menempatkan pengalaman langsung dan refleksi sebagai bagian penting proses pembelajaran. Akan tetapi, keberadaan pengalaman kompetisi belum dapat menjadi bukti peningkatan kompetensi tanpa adanya evaluasi membandingkan kondisi peserta sebelum dan sesudah kegiatan.

Dimensi intelektual juga berkaitan dengan kemampuan menyampaikan advokasi berdasarkan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Mihailidis dan Thevenin (2013) menempatkan literasi media sebagai kompetensi penting bagi partisipasi aktif dalam kehidupan sosial, sedangkan UNESCO (2021) menekankan kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis serta etis. Dalam konteks pengelolaan warisan budaya, Zhang et al. (2024b) menegaskan perlunya kesadaran kritis dan kompetensi kewargaan digital dalam praktik partisipatif generasi muda. Ketiga perspektif tersebut memperlihatkan bahwa kualitas advokasi tidak hanya ditentukan oleh kelancaran komunikasi, tetapi juga oleh ketepatan substansi, kemampuan mengevaluasi informasi, serta tanggung jawab terhadap pengetahuan yang disampaikan.

Pengalaman Diah Nadiatul Jannah sebagai akademisi Pendidikan Antropologi memberikan konteks penerapan pengetahuan akademis dalam penyampaian advokasi kebudayaan. Gagasan mengenai digitalisasi pembelajaran budaya disertai penekanan pada pentingnya wawasan kebudayaan, kemampuan argumentasi, dan komunikasi publik sebagai bagian dari representasi duta budaya. Penghargaan yang diperoleh selama kompetisi menunjukkan adanya pengakuan dalam proses penilaian peserta, tetapi belum memberikan informasi terukur mengenai perubahan kapasitas intelektual yang terjadi. Dengan demikian, kontribusi yang dapat diidentifikasi secara langsung adalah penerapan pengetahuan dan penyampaian argumentasi dalam forum kompetisi, sedangkan peningkatan kompetensi objektif memerlukan instrumen penilaian lebih terstruktur.

Kebermanfaatan Kegiatan bagi Khalayak Sasaran dan Mitra

Kebermanfaatan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 dapat ditinjau melalui kesempatan partisipasi, pengalaman belajar, dan kontribusi gagasan yang dihasilkan selama kegiatan. Bagi finalis, rangkaian pembekalan, advokasi kelompok, penugasan digital, dan komunikasi publik menyediakan pengalaman untuk menerapkan pengetahuan serta keterampilan dalam situasi kompetitif. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pengalaman

langsung dapat menjadi sumber pembelajaran apabila diolah melalui proses refleksi dan pembentukan pemahaman. Sementara itu, Jenkins et al. (2009) mengemukakan bahwa budaya partisipatif menyediakan peluang pengembangan keterampilan sosial dan produksi pengetahuan secara kolaboratif. Berdasarkan perspektif tersebut, kebermanfaatan bagi finalis dapat diidentifikasi pada tingkat tersedianya kesempatan belajar dan praktik komunikasi, meskipun tingkat peningkatan kemampuan peserta belum diukur secara kuantitatif.

Bagi penyelenggara, keberadaan advokasi kelompok dan penugasan kebudayaan menambah dimensi edukatif dalam rangkaian kompetisi. Aktivitas tersebut menyediakan mekanisme bagi peserta untuk menyampaikan gagasan dan menunjukkan kemampuan di luar aspek penampilan. Simon (2010) menekankan bahwa kegiatan partisipatif memungkinkan individu berkontribusi dalam pembentukan pengetahuan, sedangkan Zhang et al. (2024a) menggarisbawahi pentingnya pengakuan terhadap perspektif generasi muda dalam pengelolaan warisan budaya. Dengan demikian, manfaat yang dapat diidentifikasi bagi penyelenggara adalah tersedianya keluaran berupa gagasan advokasi peserta dan forum komunikasi kebudayaan. Namun, penilaian mengenai manfaat yang benar-benar dirasakan penyelenggara tetap memerlukan umpan balik atau hasil evaluasi langsung dari pihak mitra.

Sementara itu, manfaat advokasi bagi masyarakat, khususnya generasi muda, berkaitan dengan gagasan memperluas akses pembelajaran budaya melalui media digital. UNESCO (2003) menempatkan pendidikan dan peningkatan kesadaran sebagai bagian penting dalam pelindungan warisan budaya takbenda. Smith (2006) juga menekankan bahwa pemaknaan warisan budaya berkaitan dengan praktik sosial masyarakat, sedangkan Tan et al. (2026) menunjukkan perlunya keterlibatan komunitas agar digitalisasi tidak terpisah dari proses pewarisan budaya. Oleh karena itu, gagasan yang disampaikan memiliki relevansi sebagai pendekatan edukatif, tetapi belum dapat dinyatakan menghasilkan peningkatan literasi budaya masyarakat karena belum tersedia pengukuran terhadap khalayak penerima manfaat.

Secara keseluruhan, pelaksanaan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 memperlihatkan adanya ruang partisipasi generasi muda melalui kegiatan representasi budaya, pengembangan komunikasi publik, dan penyampaian advokasi. Substansi digitalisasi pembelajaran budaya memberikan perspektif mengenai pemanfaatan teknologi yang perlu didukung penguasaan pengetahuan dan tanggung jawab terhadap representasi kebudayaan. Berdasarkan hasil kegiatan yang terdokumentasi, manfaat langsung yang dapat diidentifikasi terutama berkaitan dengan kesempatan partisipasi serta penyampaian gagasan, sementara perubahan kompetensi peserta dan dampak sosial yang lebih luas belum dapat dipastikan. Dengan demikian, pengalaman kompetisi ini memberikan dasar untuk memahami pentingnya penguatan dimensi intelektual dalam peran duta budaya, tanpa menyamakan capaian kompetisi dengan keberhasilan pemberdayaan masyarakat.

Kesimpulan

Pelaksanaan Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 menunjukkan bahwa ajang pemilihan duta budaya dapat menjadi ruang partisipasi generasi muda dalam pemajuan

kebudayaan melalui integrasi pembekalan, komunikasi publik, dan penyampaian advokasi. Advokasi digitalisasi pembelajaran budaya yang disampaikan selama kompetisi memperlihatkan pentingnya transformasi peran duta budaya dari representasi simbolis menuju partisipasi berbasis pengetahuan, literasi digital, dan kapasitas intelektual. Kebermanfaatan kegiatan tercermin dari tersedianya ruang bagi finalis untuk mengembangkan gagasan, mempraktikkan keterampilan komunikasi, dan menyampaikan perspektif kebudayaan secara argumentatif. Secara teoretis, kegiatan ini memperkuat relevansi pendekatan partisipatif dan pembelajaran berbasis pengalaman dalam pengembangan peran duta budaya. Meskipun demikian, capaian kompetisi belum dapat digunakan sebagai ukuran langsung peningkatan kompetensi peserta maupun dampak literasi budaya terhadap masyarakat karena belum tersedia pengukuran yang memadai.

Berdasarkan temuan tersebut, penyelenggaraan kegiatan serupa direkomendasikan untuk memperkuat penilaian substansi advokasi, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital melalui indikator yang terukur. Evaluasi juga perlu dilengkapi dengan penilaian kualitas materi advokasi, umpan balik peserta dan penyelenggara, serta pengukuran pemahaman khalayak sasaran agar kebermanfaatan kegiatan dapat dibuktikan secara lebih objektif. Dengan demikian, ajang pemilihan duta budaya diharapkan semakin berperan sebagai sarana edukasi dan pemberdayaan kebudayaan yang tidak hanya mengutamakan pencapaian kompetisi, tetapi juga kualitas pengetahuan generasi muda.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada PT Pesona Mahkota Indonesia selaku penyelenggara Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026 yang telah memberikan ruang bagi generasi muda untuk mengembangkan kapasitas intelektual, kreativitas, serta menyampaikan gagasan advokasi dalam bidang kebudayaan. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh panitia penyelenggara, mentor, dewan juri, dan para finalis yang telah berkontribusi dalam terlaksananya rangkaian kegiatan. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk menyampaikan advokasi digitalisasi pembelajaran budaya sebagai bentuk partisipasi dalam pemajuan kebudayaan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penulis berharap pengalaman dan gagasan yang dihasilkan dapat menjadi kontribusi dalam penguatan peran duta budaya sebagai agen edukasi dan pemberdayaan kebudayaan bagi generasi muda.

Referensi

Alivizatou, M. (2019). Digital intangible heritage: Inventories, virtual learning and participation. *Heritage & Society, 12*(2–3), 116–135. https://doi.org/10.1080/2159032X.2021.1883950

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners, 35*(4), 216–224. https://doi.org/10.1080/01944366908977225

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet 2025*. https://survei.apjii.or.id/survei/2025

Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education, 2*(1), 43–55. https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43

Giaccardi, E. (Ed.). (2012). *Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture*. Routledge. https://www.routledge.com/Heritage-and-Social-Media/Giaccardi/p/book/9780415616676

Hart, R. A. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship* (Innocenti Essays No. 4). UNICEF International Child Development Centre. https://digitallibrary.un.org/record/227219

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press. https://mitpress.mit.edu/9780262513623/confronting-the-challenges-of-participatory-culture/

Kasemsarn, K., & Nickpour, F. (2025). Digital storytelling in cultural and heritage tourism: A review of social media integration and youth engagement frameworks. *Heritage, 8*(6), Article 200. https://doi.org/10.3390/heritage8060200

Khairunnisa, Salim, T. A., & Wibowo, M. P. (2026). Preservasi pengetahuan warisan budaya di era digital: Systematic literature review. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan, 19*(1). https://doi.org/10.22146/khazanah.109725

King, L., Stark, J. F., & Cooke, P. (2016). Experiencing the digital world: The cultural value of digital engagement with heritage. *Heritage & Society, 9*(1), 76–101. https://doi.org/10.1080/2159032X.2016.1246156

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall

Lestari, D. A. P., & Mumpuni, R. A. (2026). Penguatan literasi kebudayaan lokal berbasis media Instagram kepada Gen-Z di Kota Semarang (Studi kasus Denok Kenang Kota Semarang). *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS, 8*(1). https://doi.org/10.15294/sosiolium.v8i1.27609

Lestari, P. M., Irawati, R. P., Mujimin, & Tristyesha, L. (2024). Pengembangan literasi digital dan konservasi budaya melalui pembuatan video edukasi "Bocah Dolanan". *Varia Humanika, 5*(1). https://journal.unnes.ac.id/sju/vh/article/view/78955

Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media literacy as a core competency for engaged citizenship in participatory democracy. *American Behavioral Scientist, 57*(11), 1611–1622. https://doi.org/10.1177/0002764213489015

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education, 59*(3), 1065–1078. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016

PT Pesona Mahkota Indonesia. (2026a). *Handbook finalis Putera Puteri Jawa Tengah 2026* [Dokumen penyelenggaraan tidak diterbitkan].

PT Pesona Mahkota Indonesia. (2026b). *Rundown karantina dan grand final Pemilihan Putera Puteri Jawa Tengah 2026* [Dokumen penyelenggaraan tidak diterbitkan].

Republik Indonesia. (2017). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. https://peraturan.bpk.go.id/details/37642/uuno-5-tahun-2017

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice, 47*(3), 220–228. https://doi.org/10.1080/00405840802153916

Saputri, N. A. (2024). Pelatihan pembuatan video sebagai media promosi dusun. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 7*(2). https://doi.org/10.22146/bakti.9572

Shiri, A., Howard, D., & Farnel, S. (2022). Indigenous digital storytelling: Digital interfaces supporting cultural heritage preservation and access. *The International Information & Library Review, 54*(2), 93–114. https://doi.org/10.1080/10572317.2021.1946748

Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0. https://www.participatorymuseum.org/

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.

Tan, Y.-C., Yang, L.-H., & Wang, B. (2026). Community-engaged digital safeguarding of intangible cultural heritage: A review of methods and challenges. *npj Heritage Science, 14*, Article 184. https://doi.org/10.1038/s40494-026-02458-y

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. https://ich.unesco.org/en/convention

UNESCO. (2021). *Media and information literate citizens: Think critically, click wisely!* UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literate-citizens

Wibawa, S., & Awaliah, Y. R. (2022). Literasi kebudayaan melalui media sosial. *Jurnal IKADBUDI, 10*(1). https://doi.org/10.21831/ikadbudi.v10i1.49910

Zhang, Y., Ikiz Kaya, D., & van Wesemael, P. (2024b). An assessment framework for digital participatory practices engaging youth in cultural heritage management. *Journal of Cultural Heritage, 70*, 408–421. https://doi.org/10.1016/j.culher.2024.10.014

Zhang, Y., Ikiz Kaya, D., van Wesemael, P., & Colenbrander, B. J. (2024a). Youth participation in cultural heritage management: A conceptual framework. *International Journal of Heritage Studies, 30*(1), 56–80. https://doi.org/10.1080/13527258.2023.2275261