

PENINGKATAN KETERAMPILAN MAHASISWA DALAM INTEGRASI MATA KULIAH PADA EVENT OTELION

Roels Ni Made Sri Puspawati^{1*}, Rahmat Kusnedi², Johann WH Prawiro³, Sri Pujiastuti⁴, Wiwik
Nirmala Sari⁵, Budi Setiawan⁶, Kezia Elsty⁷, Lilik Hariyanto⁸, Muhammad Irfan⁹, Dikki Z
Choesrani¹⁰, Muhammad Novel¹¹

¹⁻¹⁰ Fakultas Pariwisata & Seni Kuliner Universitas Pradita

Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng,
Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten

E-mail: 1*roels.ni@pradita.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata sebagai sektor strategis memerlukan sumber daya manusia yang memiliki keseimbangan antara kompetensi akademik dan keterampilan praktis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dalam penyelenggaraan event bertajuk Ôtelion III dengan konsep *"Competition with the Colors of the Capital, Reviving Jakarta's Culture"* dan tema Batavian: *"Showing Richness, Endless Culture"*. Kegiatan ini dilaksanakan pada 1–5 Desember 2025 di Gedung 2 Universitas Pradita dengan melibatkan 300 peserta dari SMA/SMK dan mahasiswa melalui 18 cabang lomba di bidang pariwisata, perhotelan, kuliner, seni, dan olahraga. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui tahapan perencanaan proposal, penggalangan sponsor, koordinasi kepanitiaan, pelaksanaan event, hingga evaluasi pasca kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa event berjalan lancar sesuai perencanaan, meningkatnya partisipasi dibanding tahun sebelumnya, serta tercapainya luaran pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education* (OBE). Selain meningkatkan kompetensi teknis dan manajerial mahasiswa, kegiatan ini juga memperkuat *brand awareness* Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner serta menjadi wadah pengembangan minat dan bakat peserta. Integrasi unsur budaya Betawi dalam rangkaian kompetisi dan seremoni turut berkontribusi pada upaya revitalisasi budaya lokal di tengah dinamika kota metropolitan. Dengan demikian, PKM ini efektif sebagai model pembelajaran kolaboratif berbasis praktik yang mendukung penguatan kompetensi industri sekaligus pelestarian budaya sebagai daya saing destinasi.

Kata kunci : peningkatan, keterampilan, integrasi, *experiential learning*, event

ABSTRACT

Tourism as a strategic sector requires human resources who have a balance between academic abilities and practical skills. this community service (pkm) activity aims to integrate project-based learning in organizing an event entitled ôtelion iii with the concept of "competing the colors of the capital city, reviving jakarta's culture" and the theme of batavia: "showcasing wealth, endless culture". this activity was held on december 1-5, 2025 at building 2 of pradita university, involving 300 participants from high schools/vocational schools and university students through 18 competition branches in the fields of tourism, hospitality, culinary, arts, and sports. the implementation method used a qualitative descriptive approach through the stages of proposal planning, sponsorship raising, committee coordination, event implementation, and post-activity evaluation. the results of the activity showed that the event ran smoothly according to plan, increased participation compared to the previous year, and the achievement of learning outcomes based on outcome-based education (obe). in addition to improving students' technical and managerial competencies, this activity also strengthened brand awareness of the faculty of tourism and culinary arts and became a forum for developing participants' interests and talents. the integration of betawi cultural elements into a series of competitions and ceremonies also contributes to the revitalization of local culture amidst the dynamics of a metropolitan city. thus, this pkm is an effective collaborative, practice-based learning model that supports the strengthening of industrial competencies while preserving culture as a destination's competitive edge.

Keyword: improvement, skills, integration, *experiential learning*, event

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor strategis yang berkontribusi signifikan terhadap pembangunan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Secara global, sektor ini menjadi salah satu penggerak utama pertumbuhan ekonomi dan pemulihan pascapandemi (*World Travel & Tourism Council* [WTTC], 2023). Di Indonesia, pengembangan pariwisata juga diarahkan untuk memperkuat daya saing destinasi serta mendukung pembangunan berkelanjutan berbasis budaya dan ekonomi kreatif (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2021). Hal ini sejalan dengan paradigma pembangunan pariwisata berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan (*United Nations World Tourism Organization*, 2022).

Perkembangan industri pariwisata memberikan dampak multiplier effect terhadap sektor perhotelan, kuliner, dan industri perhelatan kreatif. Industri perhotelan dan jasa pelayanan wisata dituntut untuk meningkatkan kualitas layanan serta inovasi produk guna memenuhi ekspektasi wisatawan yang semakin berorientasi pada pengalaman (*experience-based tourism*) (Pine & Gilmore, 2011). Selain itu, sektor ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam memperkaya atraksi wisata melalui integrasi budaya lokal dan kreativitas generasi muda (*United*

Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2021).

Indonesia memiliki keunggulan komparatif berupa keragaman budaya dan kekayaan alam yang tersebar di berbagai wilayah. Budaya lokal sebagai identitas destinasi menjadi faktor penting dalam menciptakan diferensiasi dan daya tarik wisata (Richards, 2018). Namun, arus globalisasi dan modernisasi berpotensi menyebabkan tergerusnya nilai-nilai budaya lokal apabila tidak diimbangi dengan strategi pelestarian yang adaptif (Smith, 2006). Oleh karena itu, diperlukan peran aktif lembaga pendidikan dalam membangun kesadaran serta kompetensi generasi muda untuk melestarikan budaya sekaligus mengembangkannya secara inovatif.

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di industri. Model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) terbukti efektif dalam membentuk keterampilan profesional dan kepemimpinan mahasiswa (Kolb, 2015). Selain itu, pendekatan *project-based learning* mendorong mahasiswa untuk mengintegrasikan teori dan praktik dalam konteks nyata (Thomas, 2000). Dalam konteks ini, Universitas Pradita melalui Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner mengimplementasikan pembelajaran kolaboratif berbasis proyek melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).

Kegiatan PKM diwujudkan dalam penyelenggaraan acara Ôtelion dengan konsep “*Competition with the Colors of the Capital, Reviving Jakarta’s Culture*” dan tema *Batavian: “Showing Richness, Endless Culture”*. Kegiatan ini dirancang untuk mengangkat kembali budaya Betawi sebagai identitas lokal Jakarta melalui berbagai kompetisi di bidang pariwisata, perhotelan, dan kuliner. Kompetisi tersebut tidak hanya menjadi ajang peningkatan kompetensi teknis mahasiswa dan peserta, tetapi juga menjadi sarana edukasi publik dalam memperkuat apresiasi terhadap budaya lokal sebagai bagian dari pembangunan pariwisata berkelanjutan (Timothy & Boyd, 2003).

Dengan demikian, kegiatan PKM ini diharapkan mampu memperkuat sinergi antara pendidikan tinggi dan industri, meningkatkan kompetensi sumber daya manusia pariwisata, serta berkontribusi dalam pelestarian dan revitalisasi budaya lokal sebagai daya saing destinasi.

1. PERMASALAHAN

Kebutuhan industri pariwisata saat ini membutuhkan keterampilan yang seimbang antara *soft skill* dan *hard skill*. Tidak hanya kemampuan secara akademis namun juga secara praktis. Dengan adanya proyek terintegrasi beberapa mata kuliah ini dapat menjadi jembatan mahasiswa berkreasi dan melaksanakan sebuah acara secara nyata. Proses yang dilalui dapat melalui tahap awal dari pembuatan

proposal, penggalangan dana sponsor, penyusunan panitia, promosi acara, pelaksanaan event dan *post event*. Adapun tujuan dari kegiatan ini yaitu:

1. Meningkatkan *brand awareness* Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner, Universitas Pradita.
2. Mengaplikasikan pembelajaran mahasiswa Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner, Universitas Pradita.
3. Menjadi wadah bagi siswa SMA/SMK dan Mahasiswa untuk mengembangkan bakat, keterampilan, dan minat khusus.
4. Meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama yang baik antar mahasiswa Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner, siswa/i SMA/SMK, Mahasiswa manapun yang mengikuti acara ini.

2. METODOLOGI

2.1 Waktu dan Tempat

Event Otelion ini sudah berjalan setiap tahun sebagai event Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner. Acara ini sudah masuk pada pelaksanaan Otelion III. Pelaksanaan acara biasanya pada akhir semester yaitu di Bulan Desember. Pada Otelion III ini dilaksanakan tanggal 1-5 Desember 2025 dengan

mengambil tempat di Gedung 2 Universitas Pradita. Setiap harinya mempunyai rangkaian acara sendiri mulai pada pembukaan di hari pertama, seminar pelaksanaan lomba sampai acara puncak event Otelion.

2.2 Alat dan Bahan

Peralatan yang dibutuhkan untuk lomba sudah sepenuhnya disiapkan oleh pihak panitia dan sponsor yang mendukung. Alat dan bahan seperti peralatan dapur, bahan masak, bahan minuman, kebutuhan panggung, lapangan dan sebagainya sudah disediakan dan peserta bisa menggunakan secara langsung.

2.3 Tahapan

Peserta Otelion tahun ini merupakan pelaksanaan acara terbesar dari *event-event* sebelumnya. Pada Otelion III jumlah peserta meningkat yaitu dengan total mencapai 300 peserta dari 18 mata cabang lomba.

Tahapan pelaksanaan event dari pembukaan sampai penutup sudah dipegang oleh koordinator masing-masing. Proses lomba juga ada yang berlangsung satu hari sampai penentuan juara seperti lomba masak tumpeng, coffee, memandu, mixology dsb sampai beberapa hari pada lomba di Outdoor yaitu Basket.

Setelah pelaksanaan lomba juri langsung berdiskusi untuk menentukan pemenang di hari yang sama namun untuk pengumuman juara dilakukan pada acara puncak. Penutup event dilengkapi dengan penampilan Guest Star yang sudah dipilih mahasiswa untuk menghadirkan

nuansa Perhelatan Kreatif yang memukau peserta.

2.4 Analisis Data

Pembuatan laporan kegiatan PKM ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Langkah awal yang dilakukan yaitu pengumpulan data mengenai realisasi kegiatan Otelion. Selanjutnya penyajian data didukung dengan foto-foto kegiatan serta deskripsi mengenai jalannya acara. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk verifikasi hasil dari pelaksanaan event Otelion ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Acara Otelion ini telah dilaksanakan mulai dari hari Senin, 1 Desember 2025 hingga hari Jum'at, 5 Desember 2025. Acara dimulai pukul 07.30 WIB pagi pada saat lapangan parkir lobby gedung 2, Universitas Pradita sudah mulai terdengar kegaduhan dari tim tenant-tenant di bazar yang sudah mulai mempersiapkan bahan jualannya satu persatu. Lapangan parkir lobby gedung 2 ini dipenuhi oleh tenda bazar dan pengunjung yang akan mendatangi bazar tersebut.



Gambar 1. Tenant Bazar OTELION

Bazar ini akan selalu ada selama acara Otelion berlangsung. Selain itu, acara opening ceremony dan talkshow dilakukan di Hall GF, Gedung 2, Universitas Pradita. Acara *opening ceremony* dan *talkshow* hanya dilakukan di hari Senin, 1 Desember 2025 sebagai pembuka acara Otelion ke III 2025. Acara tersebut diikuti oleh seluruh mahasiswa program studi pariwisata angkatan 2022 hingga 2025, mahasiswa program studi seni kuliner angkatan 2024 hingga 2025, para dosen dan staf Fakultas Pariwisata dan Seni Kuliner, dan seluruh peserta lomba. Pada acara opening ceremony dimulai dengan pembukaan MC, laporan ketua panitia Otelion oleh Talitha Ferina Aileen Fauzi mahasiswa pariwisata 2023, dilanjut laporan dari Bapak Rahmat Kusnedi S.Tr.Par., M.Par. selaku dekan Universitas Pradita, dilanjut sambutan dari Prof. Dr. Ir. Ricardus Eko Indrajit selaku Rektor Universitas Pradita, dilanjut orasi dari tamu VIP bapak Gharna Sobhara Swara, B.A (Hons), M.Par. selaku Wakil Ketua Umum IHGMA. Setelah itu ada sesi simbolik dari palang pintu, sesi ini dimulai dengan menyalakan petasan di area lobby, dan dilanjut adegan palang pintu di depan pintu hall yang disaksikan oleh seluruh peserta, dan tamu undangan. Setelahnya dilakukan sesi simbolik pengguntingan pita di depan pintu hall, dan disambut kembali oleh tarian ondel-ondel khas betawi dari UKM tari tradisional Pradita.



Gambar 2. sesi simbolik pembukaan dengan adat betawi.

Acara masih terus berlanjut dengan adanya sesi talkshow, acara talkshow juga dihadiri oleh narasumber Abang Randall dan None Netta selaku Finalis Abang None, Duta Pariwisata Jakarta. Selama pelaksanaannya, acara berjalan dengan lancar. Selesai acara talkshow, sebagian peserta diarahkan menuju area registrasi untuk melaksanakan beberapa perlombaan. Lomba yang dilaksanakan pada hari pertama sebanyak 3 (tiga) perlombaan, yaitu ada Lomba *Solo Vocal*, *Tour Package*, dan *Manual Brew*. Berikut merupakan dokumentasi salah satu lomba di hari pertama.



Gambar 3. Kompetisi *Manual Brew*

Seluruh peserta yang telah melakukan registrasi diarahkan menuju ruang tunggu peserta untuk menaruh barang bawaannya. Setelah itu, para peserta diarahkan menuju Bima Resto untuk menyantap hidangan yang telah disediakan. Setiap lomba yang diadakan berjalan lancar dan selesai tepat waktu sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada hari kedua dilanjutkan oleh 7 (tujuh) lomba, Lomba tersebut berupa *Mixology*, *Guiding*, Cerdas Cermat Pariwisata, Nasi Tumpeng, Basket 3x3, *Making Bed*, dan *Baking in Action*. Berikut merupakan salah

satu dokumentasi lomba di hari kedua.



Gambar 4. Kompetisi Making Bed

Acara dimulai dengan registrasi peserta lomba terlebih dahulu. Peserta lomba yang datang terdiri dari siswa SMA/K dan Mahasiswa dari Universitas. Seluruh peserta yang telah melakukan registrasi diarahkan menuju ruang tunggu peserta untuk menaruh barang bawaannya. Setelah itu, para peserta diarahkan menuju Bima Resto untuk menyantap hidangan yang telah disediakan. Setiap lomba yang diadakan berjalan lancar dan selesai tepat waktu sesuai dengan yang telah direncanakan. Kemudian, pada hari ketiga juga dilanjutkan oleh 5 (lima) lomba, yang terdiri dari *Table Set Up*, *Mignardise*, *Batavia Heritage Modern Plated Dessert*, *Front Office* dan final Basket 3x3. Berikut merupakan salah satu dokumentasi lomba di hari ketiga.



Gambar 5. Kompetisi Basket 3x3

Seperti hari sebelumnya, acara dimulai dengan registrasi peserta lomba dan persiapan panitia. Selain itu, terdapat juga area bazar yang sudah beroperasi mulai dari hari pertama. Disaat sedang menunggu gilirannya, para peserta dapat mengunjungi area bazar maupun chef lounge di Bima Resto. Selain para peserta lomba, terdapat juga para pengunjung yang membantu memeriahkan dan meramaikan area bazar. Pada hari itu, seluruh agenda lomba berjalan dengan lancar.

Kemudian, pada hari keempat juga dilanjutkan oleh 3 (tiga) lomba, yang terdiri dari Tari Kreasi, *Cooking In Team*, dan *Cake Decoration*. . Berikut merupakan salah satu dokumentasi lomba di hari terakhir.



Gambar 5. Kompetisi Cooking in Team

Selain lomba pada hari itu juga dilaksanakan penilaian lomba *Short Video Food Friendship Competition* bersama juri dari Kanada dan Singapura melalui Online Meeting. Seperti hari sebelumnya, acara perlombaan dimulai dengan registrasi peserta lomba dan persiapan panitia. Selain itu, terdapat juga area bazar yang sudah beroperasi mulai dari hari pertama. Disaat sedang menunggu gilirannya, para peserta dapat mengunjungi area bazar maupun *chef lounge* di Bima Resto. Selain para peserta lomba, terdapat juga para pengunjung

yang membantu memeriahkan dan meramaikan area bazar. Pada hari itu, seluruh agenda lomba berjalan dengan lancar.

Selanjutnya, pada hari terakhir dilaksanakannya *closing ceremony* yang menandakan akhir dari rangkaian lima hari acara Otelion. Acara dimulai tepat waktu dengan pembukaan oleh MC, beberapa kata sambutan dan penjelasan sistem penilaian, presentasi Universitas Pradita melalui Marketing, *Ice Breaking* yang dimeriahkan *Doorprize* voucher dari Hotel Ciputra, beberapa penampilan entertainment, pengumuman pemenang, serta pembagian hadiah. Lalu acara ditutup dengan penampilan oleh JMARSHALL and Team dan foto bersama seluruh panitia dengan para peserta lomba.



Gambar 5. Closing ceremony Otelion III 2025

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Event Otelion ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai harapan dalam luaran setiap mata kuliah yang sudah ditentukan. Panitia yang terdiri dari Mahasiswa, Dosen, Kolega dan Sponsor dapat saling bekerjasama dengan baik dalam mewujudkan terselenggaranya event Otelion dengan baik.

Mahasiswa dapat menerapkan pembelajaran yang sudah didapatkan di kelas dalam menunjang penyelenggaraan kegiatan acara. Outcome dalam acara Otelion menjadi basis dalam pembelajaran OBE dalam bentuk pelaksanaan event dan mahasiswa menjadi basis utama. Diharapkan kedepannya setelah lulus dari kampus, ilmu praktis ini dapat diterapkan pada segala bidang baik yang berkaitan dengan penyelenggaraan *event*, *hired* sponsor, persiapan proposal, kerjasama mitra serta keterampilan menjadi *event organizer*.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Rencana strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2020–2024*. Kemenparekraf RI.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy*. Harvard Business Review Press.

Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12–21. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2018.03.005>

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

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.

Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage tourism*. Pearson Education.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). *Re|Shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good*. UNESCO Publishing.

United Nations World Tourism Organization. (2022). *International tourism highlights: 2022 edition*. UNWTO.

World Travel & Tourism Council. (2023). *Travel & tourism economic impact 2023: Global trends*. WTTC.

