

Mandarin Pariwisata Goes to Mall: Edukasi Publik melalui Pameran Produk Digital Mahasiswa

Ita Sarmita Samad¹

Imam Akbar²

Sry Wahyuni³

Misnawaty Usman⁴

Muawwal Al As'ary⁵

¹³⁴⁵Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

¹ita.sarmita.samad@unm.ac.id

²imamaakbar071093@gmail.com

³sry.wahyuni@unm.ac.id

⁴misnawaty.usman@unm.ac.id

⁵muawal.alasary@unm.ac.id

Article Info

Kata Kunci:

Pameran, Produk Digital, PjBL, Mandarin Pariwisata, Literasi Budaya

Copyright © 2025
The Author(s)



Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Kegiatan *Mandarin Goes to Mall* adalah sebuah bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan pameran produk digital mahasiswa sebagai sarana edukasi publik dalam bidang bahasa dan budaya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi budaya serta pemahaman lintas bahasa masyarakat, khususnya terkait dengan etika berwisata dan keberagaman budaya Indonesia dan Tiongkok. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai proyek akhir mata kuliah Mandarin Pariwisata yang berbasis Project-Based Learning (PjBL), yang melibatkan mahasiswa dalam pembuatan berbagai produk digital, termasuk buku saku wisata trilingual, infografis budaya, dan video promosi pariwisata Indonesia-Tiongkok. Metode yang digunakan adalah pameran publik yang diselenggarakan di pusat perbelanjaan (Phinisi Point Mall) untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan edukasi yang praktis dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme pengunjung serta peningkatan keterampilan mahasiswa dalam komunikasi publik, literasi digital, dan kerja tim. Pameran ini berhasil menjadi jembatan antara dunia akademik dan kebutuhan edukasi masyarakat, serta memperkuat peran pameran publik sebagai strategi inovatif dalam pengabdian masyarakat berbasis pendidikan.

Pendahuluan

Bahasa merupakan jembatan penting dalam membangun pemahaman lintas budaya, khususnya dalam konteks pariwisata yang melibatkan interaksi antara wisatawan domestik dan mancanegara (Permatasari et al., 2023). Seiring meningkatnya kunjungan wisatawan dari Tiongkok ke Indonesia, serta meningkatnya minat wisatawan Indonesia untuk berkunjung ke Tiongkok, kebutuhan akan edukasi bahasa Mandarin yang aplikatif semakin mendesak. Tidak hanya sebatas penguasaan bahasa, tetapi juga pemahaman lintas budaya dan penyampaian informasi yang relevan dalam konteks pariwisata global. Kemampuan berbahasa asing, khususnya Mandarin, telah menjadi salah satu modal penting dalam mendukung sektor pariwisata dan memperkuat diplomasi budaya (Ismailova et al., 2023).

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, program studi Pendidikan Bahasa Mandarin melaksanakan inovasi pembelajaran melalui mata kuliah *Mandarin Pariwisata* dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) (Ghosheh Wahbeh et al., 2021; Gibbes & Carson, 2014; Zheng, 2022). Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar berbasis proyek nyata, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menghasilkan karya yang kontekstual, aplikatif, dan berdampak sosial (Pinto & Reshma, 2021). PjBL mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran melalui kegiatan otentik dan kolaboratif yang menghasilkan produk nyata (Ou, 2024; Zen et al., 2022). Dengan demikian, PjBL sangat relevan diterapkan dalam pendidikan bahasa yang mengintegrasikan keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Kegiatan "*Mandarin Goes to Mall*" merupakan puncak dari proses pembelajaran PjBL tersebut. Kegiatan ini berbentuk pameran publik yang diselenggarakan di pusat perbelanjaan sebagai ruang terbuka yang strategis untuk menjangkau masyarakat umum. Dalam pameran ini, mahasiswa memamerkan berbagai produk digital hasil proyek akhir, seperti buku saku panduan wisata trilingual (Mandarin–Inggris–Indonesia), infografis interaktif mengenai *do and don'ts* dalam berwisata di Indonesia maupun Tiongkok, serta video promosi destinasi wisata Indonesia yang disajikan dalam tiga bahasa. Keterlibatan mahasiswa dalam produksi konten digital trilingual ini mencerminkan integrasi antara literasi digital dan literasi budaya dalam pembelajaran bahasa asing (Komalasari, 2021).

Tantangan utama yang dihadapi sektor pariwisata Indonesia adalah kurangnya pemahaman bahasa dan budaya asing, terutama bahasa Mandarin, yang penting untuk interaksi antara wisatawan domestik dan mancanegara. Meskipun kunjungan wisatawan Tiongkok ke Indonesia meningkat, serta minat wisatawan Indonesia untuk berkunjung ke Tiongkok juga berkembang, pemahaman yang terbatas mengenai bahasa dan etika berwisata sering kali menghambat interaksi yang efektif dan mengurangi kualitas pengalaman wisata. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi yang lebih baik mengenai budaya dan etika berwisata, terutama di kalangan masyarakat lokal.

Kegiatan pameran produk digital oleh mahasiswa dalam acara "Mandarin Goes to Mall" hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah ini. Melalui pameran yang menampilkan produk digital seperti buku saku panduan wisata trilingual, infografis etika berwisata, dan video promosi destinasi wisata, kegiatan ini memberikan edukasi langsung kepada masyarakat mengenai pentingnya pemahaman bahasa dan budaya dalam pariwisata. Dengan memanfaatkan ruang publik seperti mall, pameran ini bertujuan meningkatkan kesadaran publik dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara wisatawan dan masyarakat lokal, serta mendukung pariwisata yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Metode

Pelaksanaan kegiatan pameran dalam program pengabdian masyarakat ini mengikuti tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana disarankan oleh model manajemen kegiatan edukatif berbasis proyek (Bell, 2010). Setiap tahap memiliki peran penting dalam menjamin keberhasilan kegiatan serta pencapaian tujuan edukatif dan sosial dari pameran.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan melibatkan kegiatan perencanaan dan koordinasi antara dosen, mahasiswa, dan pihak eksternal (pengelola mall). Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

a. Koordinasi dengan mitra lokasi pameran

Tim pengabdian menjalin kerja sama dengan pihak mall sebagai lokasi pameran, termasuk negosiasi waktu, tempat, dan teknis penyelenggaraan. Dalam hal ini tim pengabdian bernegosiasi dengan pihak Mall Phinisi Point sebagai tempat pelaksanaan kegiatan.

b. Pengembangan Produk Mahasiswa

Mahasiswa yang telah menyelesaikan proyek dalam mata kuliah *Mandarin Pariwisata* diminta menyempurnakan produk digital mereka agar layak ditampilkan kepada publik. Produk mencakup buku saku, infografis, video promosi, dan media visual lainnya yang bersifat edukatif dan informatif.

c. Workshop Persiapan Pameran

Dosen memberikan pelatihan singkat kepada mahasiswa terkait teknik komunikasi publik, pengaturan booth, dan penyusunan materi presentasi lisan. Hal ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan presentasi dan literasi budaya lintas bahasa. Pada bagian ini, tim mahasiswa juga diminta untuk membuat *flyer* yang dimuat dalam media sosial mereka untuk mengajak masyarakat untuk hadir dalam kegiatan pameran yang akan dilaksanakan.

d. Desain Layout Pameran

Penataan booth dirancang untuk menarik perhatian pengunjung, dengan mempertimbangkan alur kunjungan, estetika visual, serta penyediaan media interaktif seperti QR code untuk mengakses produk digital.



Gambar 1. Contoh Produk Digital Mahasiswa

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pameran dilaksanakan selama 1 hari yakni Pada Tanggal 15 Mei 2025 di area strategis dalam Mall. Mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan ini sebanyak 35 orang yang terbagi menjadi 7 kelompok. Beberapa hal yang menjadi fokus dalam pelaksanaan antara lain:

a. Penataan dan Pembukaan Pameran

Setiap kelompok mahasiswa menyiapkan stan masing-masing sesuai layout yang disepakati. Pameran dibuka secara resmi oleh pejabat fakultas yakni wakil dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.



Gambar 2. Pembukaan secara Resmi

b. Presentasi Produk Digital

Setiap perwakilan kelompok mahasiswa mempresentasikan produk digital yang mereka hasilkan dengan menggunakan trilingual yakni Bahasa Mandarin, Bahasa Inggris, dan Bahasa Indonesia.



Gambar 3. Presentasi Produk

c. Interaksi Mahasiswa–Pengunjung

Mahasiswa lainnya yang berada di bawah panggung membagikan brosur produk digital mereka, menjelaskan isi dan fungsi produk digital kepada pengunjung mall, serta mengajak pengunjung agar me-scan *barcode* yang ada pada brosur tersebut untuk melihat produk mereka dalam bentuk digital. Interaksi dilakukan dalam Bahasa Indonesia untuk menyesuaikan konteks konten dan pengunjung.



Gambar 4. Interaksi Mahasiswa – Pengunjung

d. Penyampaian Materi Edukatif

Produk-produk yang dipamerkan memuat informasi seputar budaya dan pariwisata, misalnya etika berkunjung, kosa kata wisata, dan promosi destinasi unggulan. Dalam praktiknya, pameran ini menjadi sarana *situated learning* yang memungkinkan pengunjung belajar langsung dari konteks nyata.

e. Pengumpulan Umpan Balik

Selama pameran berlangsung, mahasiswa mencatat tanggapan pengunjung, baik secara lisan maupun tertulis melalui formulir singkat. Hal ini penting untuk keperluan refleksi dan pengembangan ke depan.

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan pameran, dilakukan proses evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan dari berbagai aspek. Evaluasi dilakukan melalui:

a. Refleksi Mahasiswa

Setiap mahasiswa diminta menulis laporan refleksi pribadi mengenai pengalaman mereka mengikuti pameran, tantangan yang dihadapi, serta keterampilan baru yang diperoleh, seperti kemampuan komunikasi lintas budaya dan pemecahan masalah secara langsung.

b. Diskusi Kelompok dan Umpan Balik Dosen

Dosen dan mahasiswa melakukan sesi diskusi untuk mengevaluasi proses dan hasil kegiatan. Dosen memberikan umpan balik terkait performa mahasiswa dan dampak kegiatan terhadap pembelajaran.

c. Analisis Tanggapan Pengunjung

Data dari formulir atau wawancara singkat dengan pengunjung dianalisis untuk mengetahui sejauh mana produk yang dipamerkan efektif sebagai media edukasi publik.

d. Dokumentasi dan Laporan Akhir

Semua dokumentasi kegiatan, termasuk foto, video, dan umpan balik, disusun menjadi laporan akhir yang menggambarkan capaian kegiatan secara menyeluruh.

Hasil

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat berupa pameran produk digital mandarin pariwisata ini dapat diurai ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan Masyarakat tentang Etika dalam Berwisata

Melalui pameran produk digital, masyarakat mendapatkan edukasi mengenai etika berwisata, khususnya yang berkaitan dengan *do's* and *don'ts* di Indonesia dan Tiongkok. Infografis interaktif dan buku saku yang dipamerkan mempermudah pemahaman mengenai tata cara yang perlu dipatuhi dalam berinteraksi dengan wisatawan internasional, meningkatkan kesadaran akan pentingnya saling menghormati dalam konteks lintas budaya.

Solusi dan Tindak Lanjut: Penerbitan panduan lebih lanjut dan distribusi materi ini ke sekolah-sekolah, komunitas, serta tempat-tempat wisata di seluruh Indonesia untuk memperluas jangkauan edukasi.

2. Peningkatan Pemahaman Masyarakat tentang Keanekaragaman Budaya dan Pariwisata Internasional

Pameran ini memberikan informasi tentang budaya Tiongkok dan Indonesia melalui media digital trilingual (Mandarin, Inggris, Indonesia), yang mempermudah pemahaman masyarakat tentang keberagaman budaya dalam konteks pariwisata. Pengunjung memperoleh pengetahuan praktis tentang frase penting dalam bahasa Mandarin yang dapat digunakan saat berinteraksi dengan wisatawan asing.

Solusi dan Tindak Lanjut: Pengembangan lebih banyak materi digital interaktif yang mencakup berbagai budaya dan destinasi wisata di dunia untuk memperkaya pengetahuan masyarakat tentang pariwisata internasional.

3. Peningkatan Keterampilan Digital dan Literasi Budaya Mahasiswa

Mahasiswa memperoleh keterampilan dalam menghasilkan produk digital yang edukatif dan menarik, serta meningkatkan literasi digital mereka melalui pembuatan buku saku, video, dan infografis. Mahasiswa juga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka melalui interaksi langsung dengan pengunjung pameran, menjelaskan produk yang mereka buat dan menjawab pertanyaan terkait topik pariwisata.

Solusi dan Tindak Lanjut: Pemberian pelatihan lebih lanjut untuk mahasiswa agar dapat mengembangkan produk digital yang lebih beragam dan memperluas keterampilan mereka dalam bidang multimedia dan komunikasi lintas budaya.

4. Peningkatan Keterlibatan Masyarakat dalam Pendidikan Digital

Pameran di pusat perbelanjaan (mall) berhasil menjangkau audiens yang lebih luas, memberikan mereka akses terhadap konten pembelajaran berbasis digital. Masyarakat umum, termasuk mereka yang tidak berhubungan langsung dengan dunia pendidikan, dapat mengakses materi edukatif dengan mudah, yang sejalan dengan semangat merdeka belajar dan penguatan literasi publik.

Solusi dan Tindak Lanjut: Pameran ini dapat diperluas menjadi kegiatan rutin yang mengintegrasikan lebih banyak materi pendidikan berbasis digital, termasuk pelatihan tentang literasi digital untuk masyarakat umum di berbagai komunitas.

5. Peningkatan Kemampuan Mahasiswa dalam Berkolaborasi dan Berkomunikasi dengan Publik

Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan produk digital dan menyampaikan informasi kepada masyarakat. Selain itu, mereka terlibat langsung sebagai pemandu booth, menjelaskan produk kepada pengunjung, dan berinteraksi dengan berbagai kalangan masyarakat, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

Solusi dan Tindak Lanjut: Program serupa dapat dijadikan kegiatan tahunan atau diintegrasikan ke dalam kurikulum, yang mengutamakan pengalaman belajar berbasis proyek dan kolaborasi antara mahasiswa, industri pariwisata, dan masyarakat.

6. Peningkatan Kesadaran tentang Pentingnya Kompetensi Multibahasa di Sektor Pariwisata

Pameran ini meningkatkan kesadaran publik akan pentingnya kemampuan berbahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, dalam industri pariwisata. Masyarakat yang berinteraksi dengan produk digital mahasiswa mendapatkan wawasan mengenai pentingnya kompetensi multibahasa untuk meningkatkan pelayanan kepada wisatawan internasional.

Solusi dan Tindak Lanjut: Pemberian pelatihan atau workshop bahasa bagi masyarakat yang bekerja di sektor pariwisata, serta integrasi kurikulum pelatihan bahasa asing di sektor pariwisata untuk meningkatkan kualitas layanan.

7. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Sosial Mahasiswa

Mahasiswa yang terlibat dalam pameran ini mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka melalui pengalaman berinteraksi dengan pengunjung dan menjelaskan produk mereka di depan umum. Kegiatan ini juga membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan sosial dan profesional, seperti public speaking dan presentasi.

Solusi dan Tindak Lanjut: Kegiatan semacam ini dapat dijadikan bagian dari program pengembangan keterampilan mahasiswa, dengan fokus pada peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Simpulan

Kegiatan pameran produk digital Mandarin Pariwisata yang diselenggarakan di pusat perbelanjaan telah berhasil mencapai tujuan utama untuk mengedukasi publik mengenai etika berwisata, keberagaman budaya, dan pentingnya kompetensi multibahasa dalam sektor pariwisata. Melalui produk digital yang dipamerkan, seperti buku saku wisata trilingual, infografis interaktif, dan video promosi destinasi wisata, masyarakat mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai cara berinteraksi dengan wisatawan internasional, terutama yang berbahasa Mandarin. Kegiatan ini juga telah memperkuat keterlibatan mahasiswa sebagai agen edukasi, sekaligus meningkatkan soft skills mereka dalam hal komunikasi lintas budaya, kerja sama tim, dan literasi digital.

Respon positif dari pengunjung yang menunjukkan ketertarikan pada konten yang edukatif dan relevan menegaskan efektivitas pameran sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara dunia akademik dan masyarakat, di mana hasil pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, tetapi juga memberikan dampak langsung pada masyarakat luas.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan ini dapat dijadikan model untuk kegiatan pengabdian masyarakat lainnya dengan memperluas jangkauan audiens melalui kolaborasi dengan sektor industri pariwisata dan pemangku kepentingan terkait. Peningkatan kompetensi multibahasa dan literasi budaya diharapkan dapat terus berkembang, mendukung terciptanya pariwisata yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan saling menghargai antarbudaya.

Daftar Pustaka

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2). <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Ghosheh Wahbeh, D., Najjar, E. A., Sartawi, A. F., Abuzant, M., & Daher, W. (2021). The role of project-based language learning in developing students' life skills. *Sustainability (Switzerland)*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/su13126518>
- Gibbes, M., & Carson, L. (2014). Project-based language learning: An activity theory analysis. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 8(2). <https://doi.org/10.1080/17501229.2013.793689>
- Ismailova, F., Zelenskaya, L. L., Redkozubova, E. A., Anikeeva, I. G., & Sausheva, Y. V. (2023). Linguistic and cultural specifics of the formation of the diplomatic terminology system. *XLinguae*, 16(1). <https://doi.org/10.18355/XL.2023.16.01.12>

- Komalasari, A. (2021). Developing 21st Century Education and Digital Literacy Skills through Intercultural City Stories Project. *PIONEER: Journal of Language and Literature*, 13(1). <https://doi.org/10.36841/pioneer.v13i1.737>
- Ou, C. (2024). Project-Based Learning and Student Engagement. In *Designing Socially Dynamic Digital Learning*. <https://doi.org/10.4324/9781003368076-15>
- Permatasari, R., Praptawati, D., & Murtiningrum, A. (2023). Penguatan Kompetensi Cross Cultural Communication dan English for Tourism bagi Pokdarwis Perwira di Bandungan, Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal of Community Services*, 5(2). <https://doi.org/10.30659/ijocs.5.2.173-179>
- Pinto, A. P., & Reshma, K. J. (2021). Impact of project-based learning on entrepreneurial and social skills development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(Special Issue). <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157227>
- Zen, Z., Reflianto, Syamsuar, & Ariani, F. (2022). Academic achievement: the effect of project-based online learning method and student engagement. *Heliyon*, 8(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11509>
- Zheng, X. (2022). English as an International Language Project-Based Learning: A Focus on Young Chinese Learners' Beliefs. *English Language Teaching*, 15(8). <https://doi.org/10.5539/elt.v15n8p1>