

PELIBATAN GENERASI MUDA DALAM PENGEMBANGAN PARIWISATA DI PULAU ASEI KABUPATEN JAYAPURA

Wigati Yektingtyas¹, James Modouw¹, Meggy Merlin Mokay¹, Mesabia Pramudhita Modouw²

¹Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

²Nagoya Institute of Technology, Nagoya, Japan

Email : *wigati_y@yahoo.com , jimodouw@gmail.com , mokaymerlin@gmail.com ,
sashamodouw@gmail.com

Abstrak

Asei Island, located in Lake Sentani, is blessed with natural beauty, cultural richness, artistic heritage, historical significance, and well-preserved religious values. These unique features make the island one of the frequently visited destinations by both domestic and international tourists. The socio-cultural diversity of Asei Island serves as a strong social capital for developing community-based tourism. However, to date, tourism development efforts in the area have not optimally involved the younger generation. This has led to a lack of ownership and active participation among youth. In response to this condition, a community service team from Cenderawasih University, in collaboration with the Nagoya Institute of Technology and the Jayapura Regency Tourism Office, conducted a youth engagement workshop in April 2024. The activity involved 36 participants, consisting of 24 teenagers (aged 8–19 years) and 12 children (aged 4–7 years). The main objective was to gather original ideas and perspectives from the younger generation regarding tourism development on Asei Island. The results of the activity showed that more than 90% of the teenage participants were able to present concrete and constructive ideas, such as the development of water and land sports facilities, art galleries, information centers, health clinics, tour guide training, and digital promotion through social media. In addition, 80% of the proposed ideas were directly relevant to enhancing tourist attractions and visitor comfort. This engagement not only increased the youth's confidence and sense of belonging to their homeland, but also laid a strong foundation for inclusive and sustainable tourism development in the future.

Keywords: *Asei Island; young generation involvement; tourism development; workshop; digital promotion*

Abstrak

Pulau Asei yang terletak di Danau Sentani dianugerahi kekayaan alam, budaya, seni, sejarah, dan nilai-nilai religius yang masih terpelihara dengan baik. Keunikan tersebut menjadikan pulau ini sebagai salah satu destinasi yang sering dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Keberagaman sosial-budaya Pulau Asei menjadi modal sosial yang sangat potensial dalam pengembangan sektor pariwisata berbasis masyarakat. Namun demikian, selama ini proses pembangunan dan pengembangan wisata di wilayah ini belum secara optimal melibatkan generasi muda. Hal ini berdampak pada rendahnya rasa memiliki serta partisipasi aktif dari kelompok usia tersebut. Menanggapi kondisi tersebut, tim pengabdian dari Universitas Cenderawasih bekerja sama dengan Nagoya Institute of Technology dan Dinas Pariwisata Kabupaten Jayapura melaksanakan kegiatan pelibatan generasi muda dalam bentuk workshop pada April 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 36 peserta, terdiri dari 24 remaja (usia 8–19 tahun) dan 12 anak-anak (usia 4–7 tahun). Tujuannya adalah untuk menjaring ide dan gagasan orisinal dari

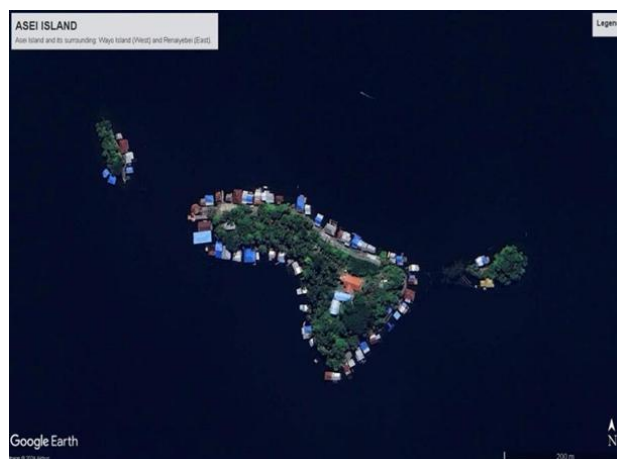
mereka terkait dengan pengembangan pariwisata di Pulau Asei. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta remaja mampu mengemukakan gagasan konkret dan konstruktif, antara lain pembangunan fasilitas olahraga air dan darat, galeri seni, pusat informasi, klinik kesehatan, pelatihan pemandu wisata, serta promosi digital melalui media sosial. Selain itu, 80% gagasan yang diusulkan memiliki relevansi langsung terhadap peningkatan daya tarik wisata dan kenyamanan pengunjung. Pelibatan ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri dan kepemilikan generasi muda terhadap tempat tinggalnya, tetapi juga menciptakan fondasi kuat untuk pengembangan pariwisata yang berkelanjutan dan inklusif di masa mendatang.

Kata kunci: Pulau Asei; pelibatan generasi muda; pengembangan pariwisata; workshop, promosi digital

1. PENDAHULUAN

Danau Sentani merupakan salah satu danau yang besar di Tanah Papua. Ada sembilan belas pulau di danau ini. Salah satu pulau yang cukup terkenal adalah Pulau Asei yang terletak di sebelah timur danau. Pulau ini, menurut legenda dan mitos, merupakan pulau tua karena merupakan pulau yang pertama kali dihuni oleh masyarakat Sentani lama ketika mereka berpindah dari Gunung Honong, Sepik Timur, PNG [1]. Diceritakan saat itu masyarakat Sentani lama singgah di Bukit Yomokho di sekitar Kalkhote untuk waktu yang cukup lama. Untuk menghibur diri mereka melakukan tarian pada setiap malam. Menurut Irenius Pepuho (wawancara, April 2024), suara tifa (wakhu) menggema terdengar sampai ke seluruh penjuru danau. Tifa yang disebut masyarakat sebagai wakhu kemagingging [2] dipercaya masih ada. Akan tetapi masyarakat awam tidak mudah untuk melihatnya (wawancara, Agus Ongge dan Irenius Pepuho, April 2024).

Pada akhirnya, setelah sekian lama menetap di Bukit Yomokho, masyarakat Sentani lama ini memutuskan untuk menetap di tempat yang dirasa lebih aman bagi mereka. Mereka memutuskan untuk pindah ke Pulau Asei, di sebelah selatan Bukit Yomokho. Saat itu belum ada perahu. Tak berapa lama kemudian muncullah seekor naga yang bersedia menyeberangkan mereka ke Pulau Asei tersebut. Oleh karena kelelahan menyeberangkan orang berkali-kali, sang naga itu pun tenggelam [1]. Tubuhnya terbagi tiga. Bagian kepala menjadi Pulau Waiyo, bagian badan menjadi Pulau Asei, dan bagian ekor menjadi Pulau Renaiyebei (Yuliana Ansaka, wawancara April 2024). Ketiga pulau ini dikenal dengan sebutan Kampung Asei Besar, di tunjukan pada gambar 1.



Gambar 1. Pulau Waiyo (barat), Pulau Asei (tengah), dan Pulau Renaiyebei (timur).
(Sumber Google Earth)

Setelah tinggal di Pulau Asei, masyarakat Sentani lama mengembangkan seni dan budaya mereka. Berbagai seni sastra lisan lahir dari pulau ini seperti cerita rakyat (mitos, legenda, fabel, saga), lantunan lisan (helaehili dan ehabla), ungkapan tradisional. Di samping itu ukiran (ohomo) dan lukisan kulit kayu (khombouw malo) berkembang pesat di pulau ini [2]. Injil pertama kali masuk di kawasan danau pun melalui Pulau Asei pada tahun 1928. Cerita masuknya Injil meninggalkan mitos yang mengisahkan Ondofolo (pemangku adat) Rasa yang menerima Injil yang diikuti oleh penduduk Asei. Kisah mitos dan legenda yang diperkuat dengan keberadaan gereja tua dan makam Ondofolo rasa ini mengawali religi modern yang selanjutnya berjalan sering dengan religi lama.

Berbagai produk sastra, seni, sejarah, arsitektur, dan religi merupakan modal sosial untuk mengembangkan pariwisata di Pulau Asei. Menurut pengalaman empiris dan observasi Pulau Asei sering dikunjungi turis luar dan dalam negeri. Sebagian besar mereka datang untuk melihat cara pembuatan lukisan kulit kayu dan membeli lukisannya. Kunjungan para wisatawan ini tentu saja menjadi potensi ekonomi bagi masyarakat. Akan tetapi, pariwisata di Pulau Asei belum terorganisasi dengan baik. Lingkungan yang kotor, babi yang berkeliaran, persoalan air bersih, harga lukisan yang belum diatur dengan baik merupakan kendala dalam pengembangan pariwisata.

Pengembangan pariwisata dan daya tarik wisata tidak dapat dilakukan sendiri oleh masyarakat, pemerintah, perorangan maupun pengusaha. Hal ini digaribawahi oleh [3] bahwa untuk mengembangkan wisata dan daya tariknya memerlukan kerjasama yang baik dari seluruh pemangku kepentingan yang terdiri dari (1) masyarakat, (2) pemerintah, (3) kalangan usaha, dan (4) pihak swasta. Sesuai dengan tugas dan kewenangannya, pemerintah merupakan pihak fasilitator yang memiliki peran dan fungsinya dalam pembuatan dan penentu seluruh kebijakan terkait pengembangan obyek dan daya tarik wisata. Sementara itu, [4] daya tarik kepariwisataan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan jumlah wisatawan agar mereka dapat lebih lama tinggal dan lebih banyak mengeluarkan uang. Di samping itu, kepuasan wisatawan dapat terpenuhi secara optimal, serta lingkungan destinasi dapat tetap terjaga. Pulau Asei sendiri, sebagai contoh, memiliki potensi alam dan budaya yang cukup menarik untuk “dijual” kepada wisatawan, namun kesadaran masyarakat untuk mempertahankan keindahan dan kebersihan lingkungan akan membuat wisatawan ingin cepat pulang. Di samping itu keberlangsungan pembuatan karya seni yang tidak pasti (sustainable) dapat membuat wisatawan kecewa karena tidak dapat menikmati kekhasan dan keunikan pulau ini. Hal ini pun dikonfirmasi oleh Kepala Kampung yang menceritakan kebiasaan masyarakat membuang sampah secara sembarangan dan membiarkan ternak babinnya berkeliaran. Hal ini membuat Pulau Asei tidak indah, kotor dan berbau tidak sedap.

Objek wisata pun mempunyai peran penting dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Biasanya wisatawan yang datang akan mengeluarkan uang untuk membeli cinderamata, makanan daerah yang ditujunya. Hal ini berkaitan dengan pendapat [5] yang memberikan contoh perekonomian kota Subang yang meningkat karena pengembangan objek wisata. [6] dan [7] menggaribawahi peran budaya dalam mengembangkan ekonomi kreatif pada masyarakat Sentani di Kabupaten Jayapura.

Menurut Kepala Kampung Asei Besar (April 2024), sebelumnya pernah ada wacana untuk mengembangkan pariwisata di Pulau Asei yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata bekerjasama dengan masyarakat Pulau Asei. Pada kenyataannya, pengelolaan pariwisata tidak berjalan dengan baik. Hasil observasi dan diskusi dengan kaum muda (termasuk remaja dan anak), mereka bersikap acuh tak acuh dengan berbagai bentuk pembangunan dan pengembangan di Pulau Asei, termasuk pariwisata. Mereka bukannya tidak mau bekerjasama tetapi lebih karena mereka merasa tidak dilibatkan. Padahal generasi muda ini merupakan generasi estafet yang akan melanjutkan kehidupan sosial-budaya masyarakat Pulau Asei. Disimpulkan oleh [8] bahwa generasi muda sebagai agent of change agent of development, agent of modernization mempunyai peran besar sebagai agen perubahan, pelopor dan modernisasi yang dapat memberikan wawasan baru yang mungkin justru tidak terpikirkan oleh generasi pendahulu mereka. Sementara itu disampaikan oleh [9] dalam dunia pariwisata generasi muda dianggap belum matang karena usia dan pengalaman mereka, tetapi keberadaannya tidak dapat dikesampingkan karena mereka mempunyai gagasan cerdas yang tidak dipikirkan oleh masyarakat dan terkadang mempunyai gagasan

jauh ke depan. Pergaulan mereka dengan gadget membuat mereka melihat dunia dari sisi yang lebih luas [10] dan [11].

Melalui observasi cukup lama di Pulau Asei, remaja dan anak-anak sering tidak diperhatikan dan gagasannya sering dianggap kurang matang dan kekanak-kanakan oleh warga. Hal ini dimungkinkan berkaitan dengan ungkapan tradisional yang mengatakan Fafa younga buma kojate eme kome (Anak-anak lain sedang bermain di halaman, pergilah bermain bersama mereka) [12].

Ungkapan ini mengajarkan bahwa anak-anak mempunyai tempat tersendiri. Ungkapan ini secara tidak langsung juga mempunyai konotasi bahwa keberadaan mereka termasuk pikiran mereka belum cukup dewasa untuk diadopsi.

Akan tetapi, melalui wawancara dan pengamatan, generasi muda di Pulau Asei bersikap berani menyampaikan pendapat mereka. Mereka mampu mengutarakan apa yang mereka sukai dan yang mereka tidak sukai. Oleh sebab itu, tim yakin bahwa mereka pun mempunyai pandangan dan gagasan tersendiri tentang tempat tinggal mereka, khususnya yang berkaitan dengan pariwisata. Sebagai generasi muda yang banyak terpengaruh dengan hubungan pertemanan baik secara online atau dunia nyata serta pengaruh bacaan dan tontonan, mereka mempunyai impian tersendiri tentang masa depan pulaunya.

Menurut pengamatan dan diskusi dengan para sesepuh masyarakat (Corry Ohee, Irenius Pepuho, Maria Pepuho, April, 2024), para pemuda sangat aktif dan produktif. Selain sekolah beberapa diantaranya menjadi pemain sepakbola, penari, pelukis kulit kayu, dan motoris.

Oleh sebab itu, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah mendorong pelibatan generasi muda dalam pengembangan pariwisata di Pulau Asei. Diharapkan kegiatan ini dapat menjaring sebanyak mungkin berbagai gagasan generasi muda untuk mengembangkan pariwisata di tempat pulaunya dan menarik sebanyak mungkin wisatawan yang menjadi potensi ekonomi bagi masyarakat.

2. METODE PENGABDIAN

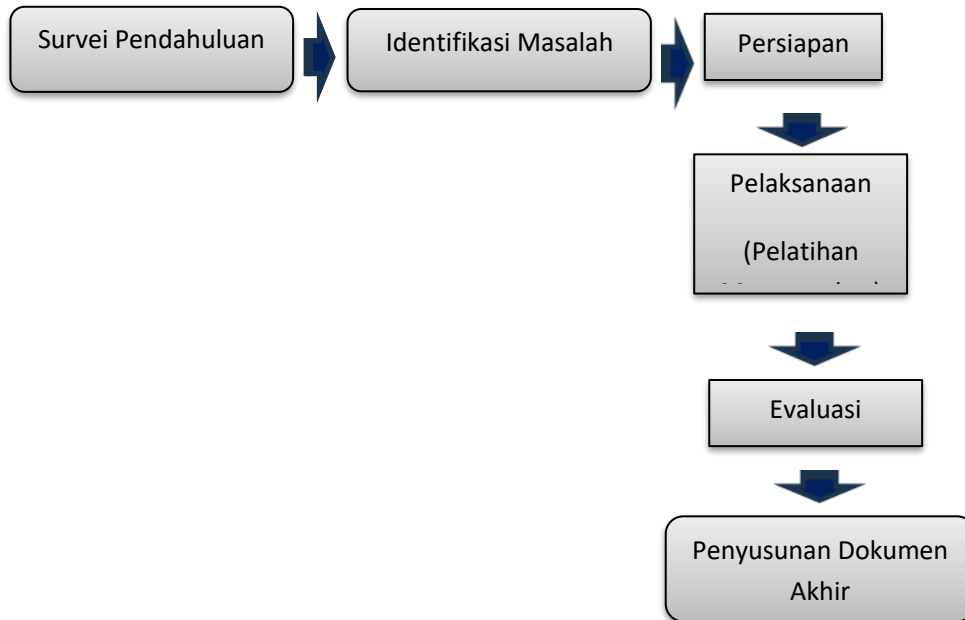
Kegiatan pengabdian ini merupakan lanjutan dari penelitian yang berjudul “Potensi Pariwisata di Pulau Asei” yang dilakukan oleh [13]. Penelitian menyimpulkan beberapa potensi pariwisata, yaitu sastra, seni, budaya, sejarah, religi, alam yang dapat dikembangkan secara lebih baik untuk menarik kunjungan wisatawan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada bulan April 2024 di Pulau Asei. Kegiatan yang bersifat kolaboratif antara tim Universitas Cenderawasih dan Nagoya Institute of Technology ini meliputi tiga tahap, yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Tim secara bergantian menyampaikan materi, memimpin diskusi, dan menyimpulkan gagasan yang telah mereka sampaikan.

Tahap persiapan meliputi observasi dan wawancara dengan para pemangku adat, sesepuh masyarakat Asei, Kepala Kampung Asei Besar, dan para generasi muda. Dari wawancara ini diperoleh para peserta workshop, yaitu generasi muda yang berusia 4-19 tahun yang akan ikut kegiatan workshop untuk menjaring dan membahas gagasan mereka tentang pengembangan pariwisata di Pulau Asei. Workshop dirancang untuk memberikan pelatihan dan pengalaman praktis dalam suatu bidang pariwisata. Peserta aktif terlibat dalam diskusi, praktik, dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka tentang topik tersebut. Pada akhir workshop diharapkan mereka juga menghasilkan karya yaitu gagasan mereka.

Pada pelaksanaannya generasi muda ini akan dibagi dua kelompok, yaitu kelompok remaja dan kelompok anak-anak. Kelompok remaja pun akan dibagi dua. Mereka akan diberi beberapa pertanyaan sebagai pemantik yang disampaikan oleh tim pengabdian. Mereka akan diberi peta Pulau Asei, Pulau Waiyo, Pulau Renaiyebei dan mereka diminta untuk membuat titik-titik potensi wisata menurut mereka dan memberikan alasannya. Kelompok anak-anak diminta untuk menggambar apapun sesuai imajinasi mereka yang berkaitan dengan pariwisata.

Pada akhir kegiatan mereka diminta untuk menyampaikan gagasan mereka dan berbagai alasannya.

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian akan bertanya pengalaman kegiatan mereka dan menyampaikan apa yang mereka rasakan tentang pengembangan pariwisata di Pulau Asei dan apa yang mereka inginkan pada masa mendatang.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tabel 1. Solusi Atas Permasalahan Masyarakat di Kampung Asey

Masalah	Solusi	Output
Pengembangan pariwisata dan daya tarik wisata tidak dapat dilakukan sendiri oleh masyarakat, pemerintah, perorangan maupun pengusaha.	Membangun kerjasama seluruh pemangku kepentingan yang terdiri dari, masyarakat, pemerintah, kalangan usaha, dan pihak swasta.	Tersedia dokumen kerja sama antara masyarakat, pemerintah, pengusaha
Pelibatan generasi muda dalam pengembangan pariwisata di Pulau Asei sangat kurang.	Membangun Objek wisata tujuan kegiatan pengabdian ini adalah mendorong pelibatan generasi muda dalam pengembangan pariwisata di Pulau Asei. Diharapkan kegiatan ini dapat menjaring sebanyak mungkin berbagai gagasan generasi muda untuk mengembangkan pariwisata di tempat pulaunya dan menarik sebanyak mungkin wisatawan yang menjadi potensi ekonomi bagi masyarakat.	Objek wisata di Pulau Asey

Masalah	Solusi	Output
Masyarakat membuang sampah secara sembarangan dan membiarkan ternak babinya berkeliaran.	Pelibatan generasi muda dalam pengembangan pariwisata di Pulau Asei.	Objek wisata di Pulau Asey bersih dan Indah

a. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelibatan Generasi Muda Dalam Pengembangan Pariwisata Di Pulau Asei, Kabupaten Jayapura Kampung Asey Distrik Timur Kabupaten Jayapura ini diselenggarakan selama 4 bulan.

b. Tim Pelaksana Kegiatan

Tim pelaksana kegiatan ini tercantum pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Tim Pelaksana

No.	Nama	Institusi	Posisi Dalam Tim	Uraian Tugas
1	Wigati Yektiningtyas	Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia	Koordinator	Mengkoordinir seluruh kegiatan, melakukan penyusunan rencana kerja tim, survei dan koordinasi dengan pihak kampung.
2	James Modouw	Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia	Anggota	Menyiapkan Sosialisasi Objek wisata di Pulau Asey bersih dan Indah
3	Meggy Merlin Mokay	Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia	Anggota	Menyiapkan Sosialisasi Objek wisata di Pulau Asey bersih dan Indah
4	Mesabia Pramudhita Modouw	Nagoya Institute of Technology, Nagoya, Japan	Anggota	Membantu penyiapan Pelatihan Mengambar.

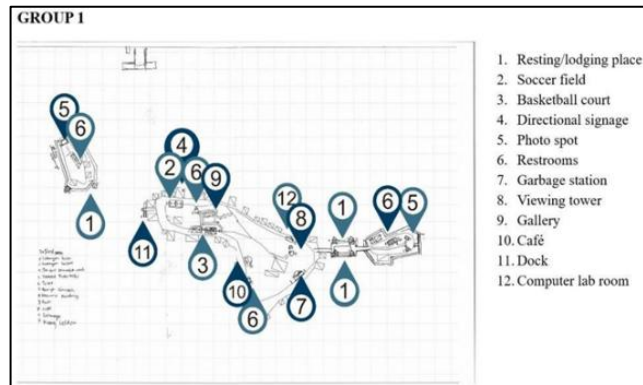
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diberikan materi tentang pentingnya pariwisata, manfaatnya serta dampak yang mungkin ditimbulkan, para peserta, yaitu pemuda dan remaja Pulau Asei diberikan kegiatan (Gambar 3). Pada kegiatan workshop, remaja dengan rentang usia 8-19 tahun dibagi dalam dua kelompok, diminta untuk mendiskusikan mimpi mereka tentang Pulau Asei terkait dengan pariwisata. Mereka diberi media, yaitu peta Pulau Asei, Pulau Waiyo dan Pulau Renaiyebei. Mereka dibebaskan untuk mengusulkan apa saja yang ingin mereka tambahkan di pulau mereka. setelah masing-masing kelompok diminta memaparkan hasil diskusi mereka yang disertai tanya jawab dengan tim dan kelompok lain. Strategi ini ditempuh karena pembangunan masyarakat Sentani selalu datang dari pihak luar yang berdasarkan pemahaman dan impian mereka mereka belum tentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Contoh paling sederhana adalah Pantai Khalkote tempat Festival Danau Sentani diselenggarakan. Tempat ini dibangun pemerintah tanpa melibatkan keinginan masyarakat sehingga masyarakat tidak nyaman dan tidak dapat memanfaatkannya dengan baik. Pada akhirnya tempat ini terbengkalai.



Gambar 3. Foto bersama para remaja Pulau Asei setelah workshop

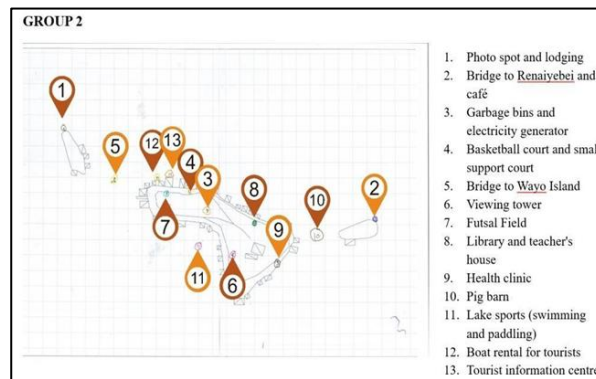
Hasil diskusi mereka tampak dalam Gambar 4 dan Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 4: Mimpi kelompok 1

Hasil diskusi kelompok 1 menunjukkan bahwa mereka ingin pulau mereka dikenal orang melalui pariwisata (Gambar 4.) . Menurut mereka agar wisatawan betah di kampung mereka, Pulau Asei perlu dibangun beberapa fasilitas, yaitu (1) tempat untuk istirahat, (2) tempat foto, (3) kamar mandi, (4) lapangan bola, (5) lapangan basket, (6) tempat sampah, (7) gardu pandang, (8) gallery, (9) cafe, (10) dermaga yang representatif (jetty), (11) tanda arah.

Sementara itu hasil diskusi kelompok 2 pun menghasilkan mimpi mereka sebagai generasi masa depan Asei. Di bawah ini gambaran yang mereka buat (Gambar 5).



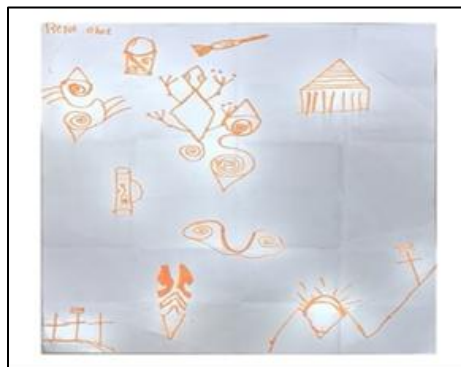
Gambar 5: Mimpi kelompok 2

Kelompok 2 ini menginginkan beberapa fasilitas dibangun di pulau mereka, yaitu (1) jembatan ke Pulau Waiyo, (2) jembatan ke Pulau Renaiyebei, (3) kandang babi, (4) tempat foto, (5) cafe, (6) tempat sampah, (7) generator, (8) lapangan basket, (9) lapangan futsal, (10) perpustakaan, (11) perumahan guru, (12) klinik kesehatan, (13) tempat olahraga danau dan renang, (14) rental perahu untuk turis, (15) pusat informasi untuk turis. Kelompok ini mengutamakan fasilitas kesehatan (klinik) karena mereka mengalami kesulitan ketika ada yang sakit mereka harus dibawa menyeberang danau sebelum pergi ke rumah sakit terdekat, sekitar 30 menit naik mobil.

Sementara anak-anak (4-7 tahun) yang dikelompokkan tersendiri pun mempunyai gagasan tersendiri. Mereka diberi kesempatan untuk menggambar yang berkaitan dengan pariwisata. Melalui gambar mereka, diperoleh keinginan tentang pentingnya keindahan dan kebersihan lingkungan, seni, dan olahraga di tempat mereka (Gambar 6, Gambar 7, Gambar 8, Gambar 9, Gambar 10).



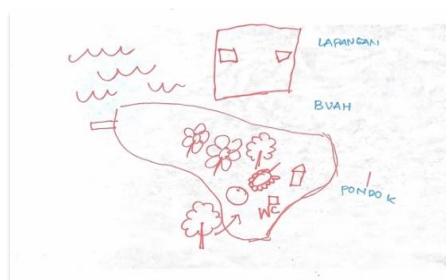
Gambar 6. Lingkungan



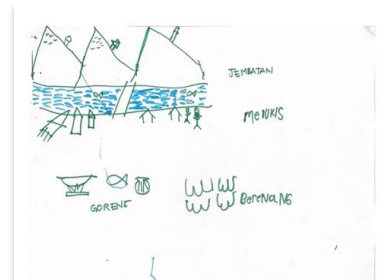
Gambar 7. Seni Ukir



Gambar 8. Seni Ukir



Gambar 9. Alam & Tempat Olahraga



Gambar 10. Bermain di Alam

Secara umum, kegiatan workshop bersama generasi muda Pulau Asei menunjukkan bahwa mereka mendukung pengembangan Pulau Asei sebagai destinasi pariwisata. Sammy Ohee (17 tahun), seorang pelajar SMA yang juga bekerja sebagai pengemudi perahu di sore hari, menyatakan bahwa ia menyambut baik jika Pulau Asei menjadi tempat wisata karena akan meningkatkan jumlah pengunjung, memperluas peluang penjualan lukisan, dan memberinya penghasilan lebih dari aktivitas mengantar penumpang. Sementara itu, Amerensi Nere (16 tahun) menekankan bahwa fasilitas yang diusulkan kelompok mereka tidak hanya bermanfaat bagi wisatawan, tetapi juga membawa dampak positif bagi warga lokal. Ia menyoroti pentingnya sarana olahraga seperti lapangan sepak bola dan basket, pengelolaan sampah yang lebih baik untuk menjaga kebersihan lingkungan, serta peluang ekonomi melalui usaha kuliner yang bisa mereka kelola di kafe sebagai sumber pendapatan.

Pernyataan yang disampaikan oleh Amerensi memiliki makna penting dan layak untuk mendapat perhatian khusus. Ia mengatakan, “bukan hanya wisatawan yang senang, kami pun ingin senang,” sebuah ungkapan sederhana namun sarat makna yang mencerminkan aspirasi besar dari masyarakat lokal. Pesan ini seharusnya menjadi pertimbangan serius bagi para pemangku kepentingan yang akan terlibat dalam pengembangan pariwisata di Pulau Asei, agar tidak hanya berfokus pada kenyamanan pengunjung, tetapi juga memastikan bahwa kesejahteraan masyarakat lokal menjadi prioritas utama. Pandangan ini sejalan dengan pendapat para ahli sebagaimana dikemukakan dalam referensi [14] dan [15], yang menekankan pentingnya menjaga kenyamanan dan ketenangan warga setempat dalam setiap proses pembangunan destinasi wisata.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, para perajin lukisan kulit kayu di Pulau Asei sangat menggantungkan kebutuhan hidup mereka dari hasil penjualan karya seni tersebut. Hal ini diperkuat saat tim melakukan diskusi dalam kegiatan workshop, di mana salah satu peserta menyampaikan rasa terima kasihnya ketika lukisannya dibeli oleh tim. Ia mengatakan bahwa uang dari hasil penjualan tersebut akan digunakan untuk membeli bola yang sedang ia idamkan. Sementara itu, peserta lain juga mengungkapkan bahwa hasil penjualan lukisan sangat membantu kebutuhan keluarga, khususnya untuk membayar uang sekolah adiknya dan memenuhi kebutuhan dapur. “Saya bersyukur lukisan saya bisa laku dua lembar karena mama saya sedang butuh uang untuk membayar SPP untuk adik saya dan membeli keperluan dapur”.

Salah satu hal menarik yang muncul dari kelompok 2 adalah usulan mengenai pentingnya pembangunan klinik kesehatan di Pulau Asei. Meskipun secara langsung tidak berkaitan dengan sektor pariwisata, keberadaan fasilitas kesehatan tersebut sangat krusial. Hal ini disebabkan oleh kondisi geografis pulau, di mana warga harus menyeberangi danau dan melanjutkan perjalanan darat sekitar 30 menit untuk mencapai rumah sakit terdekat apabila ada yang sakit.

Gagasan mengenai penyediaan pemandu wisata dan papan penunjuk arah merupakan ide segar yang belum banyak terpikirkan oleh masyarakat umum. Para remaja menyampaikan bahwa banyak wisatawan sering bertanya tentang sejarah dan budaya Pulau Asei, namun mereka tidak mampu memberikan jawaban yang memadai. Oleh karena itu, mereka mengusulkan perlunya pelatihan tentang sejarah lokal dan keterampilan sebagai pemandu wisata. Di sisi lain, Niko Ohee (19 tahun) menekankan pentingnya pembangunan fasilitas olahraga, baik di darat maupun di air, agar anak-anak muda seperti dirinya lebih termotivasi untuk berlatih dan berpartisipasi dalam kompetisi. Sebagai anak pulau yang terbiasa berjalan kaki dan berenang, ia percaya bahwa dengan pembinaan yang tepat, mereka dapat menjadi atlet di cabang olahraga seperti dayung, renang, atau lari. Ia juga melihat potensi wisata dari olahraga air seperti lomba renang antarpulau, mendayung, balap perahu, hingga ski air, yang memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan muda.

Sementara itu, Aldo Nere (17 tahun) menyoroti persoalan kebersihan lingkungan akibat babi yang dibiarkan berkeliaran bebas. Ia mengusulkan pembangunan kandang yang layak dan higienis untuk mengatasi hal tersebut. Menurutnya, meskipun babi merupakan aset penting dalam tradisi dan ekonomi masyarakat, jika tidak dikelola dengan baik justru dapat mengganggu kenyamanan warga dan wisatawan.

Adapun kelompok anak-anak usia 4–7 tahun turut menyampaikan aspirasi mereka melalui media gambar. Meskipun belum mampu menyampaikan gagasan secara verbal, karya mereka memperlihatkan keinginan akan lingkungan yang bersih, hijau, dan ramah anak, serta harapan agar Pulau Asei menjadi pulau seni yang menyenangkan.

Berdasarkan tingkat keterlibatan mitra yang tinggi, kontribusi berupa dokumentasi dan data spasial yang dihasilkan, serta antusiasme generasi muda dalam pengembangan pariwisata, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian ini memberikan dampak positif yang signifikan dibandingkan kegiatan serupa. Selain itu, hasil kegiatan ini membuka peluang besar untuk pengembangan program lanjutan yang lebih luas dan kolaboratif dengan melibatkan lebih banyak pihak.

Tabel 4. Perubahan yang Dihasilkan dari Kegiatan Pengabdian

Kondisi Awal	Intervensi	Perubahan Kondisi
Sebagai dampaknya, kelompok usia muda ini menjadi tidak peduli dan kurang memiliki rasa keterikatan terhadap lingkungan mereka. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memandang perlu untuk mengikutsertakan mereka secara aktif dalam proses pengembangan pariwisata di wilayah tempat tinggalnya, yakni Pulau Asei.	Menjaring sebanyak mungkin gagasan mereka dalam membangun dan mengembangkan pariwisata di Pulau Asei.	Melalui pendekatan workshop, generasi muda menunjukkan rasa bangga karena dilibatkan secara langsung dalam proses pengembangan pariwisata di Pulau Asei. Berbagai ide yang mereka sampaikan—seperti pembangunan fasilitas olahraga air dan darat, pendirian galeri seni, penyediaan layanan kesehatan, pelatihan pemandu wisata, pemasangan papan informasi, penandaan lokasi wisata, kegiatan seni budaya, promosi melalui media digital, hingga penyediaan toilet yang bersih—merekas representasikan visi mereka yang progresif dan inovatif, yang mungkin belum pernah terbayangkan oleh generasi sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pulau Asei berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni meningkatkan partisipasi generasi muda dalam pengembangan pariwisata lokal. Melalui metode workshop yang melibatkan total 36 peserta (terdiri dari 24 remaja usia 8–19 tahun dan 12 anak usia 4–7 tahun), ditemukan bahwa 92% peserta remaja aktif memberikan gagasan konkret terkait pengembangan fasilitas wisata seperti galeri seni, tempat olahraga air dan darat, serta promosi digital berbasis media sosial. Sebanyak 75% dari usulan yang dikumpulkan memiliki potensi langsung dalam peningkatan daya tarik wisata dan kenyamanan pengunjung, termasuk gagasan mengenai toilet bersih, papan informasi, klinik kesehatan, dan pusat informasi wisata. Di sisi lain, kelompok anak-anak berkontribusi melalui 15 karya gambar, yang menunjukkan aspirasi tentang kebersihan lingkungan, ruang bermain, serta pelestarian seni tradisional. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelibatan generasi muda mampu membangkitkan rasa memiliki terhadap aset budaya dan alam Pulau Asei, serta menciptakan model partisipasi masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan. Diperoleh kesimpulan bahwa lebih dari 85% peserta menyatakan keinginan untuk terus terlibat dalam pembangunan pariwisata di masa depan, menjadikan kegiatan ini bukan hanya berhasil dalam jangka pendek, tetapi juga membuka ruang bagi program lanjutan yang lebih komprehensif.

5. SARAN

Dengan demikian, tim pengabdian merekomendasikan agar ke depannya generasi muda dilibatkan secara lebih aktif dalam berbagai sektor pengembangan dan pembangunan, sehingga mereka memiliki rasa tanggung jawab dan turut berkontribusi langsung dalam proses pelaksanaannya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dekan FKIP Universitas Cenderawasih dan Sensei Kitagawa dari Nagoya Institute of Technology, Dinas Pariwisata Kabupaten Jayapura yang telah memberi kesempatan bagi kami untuk melakukan kegiatan pengabdian di Pulau Asei. Kami pun menyampaikan apresiasi sebesar-besarnya bagi ibu Kepala Kampung Asei Besar, para pemangku adat dan generasi muda Pulau Asei yang memberikan waktu dan pengetahuan sehingga kegiatan ini dapat dilakukan dengan baik.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Yektiningtyas, *Perjalanan Masyarakat Heram ke Pulau Asei (Cerita Rakyat dalam Tiga Bahasa: Indonesia, Sentani, Inggris)*, Yogyakarta: UNY Press, 2018.[2] W. Yektiningtyas-Modouw, *Helaehili dan Ehabla: Fungsinya dan Peran Perempuan dalam Masyarakat Sentani Papua*, Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2011. <https://www.goodreads.com/book/show/8545500-helaehili-dan-ehabla>
- [3] R. Kurniawan and S. Sakinah, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Karyawan Hotel Berbintang di Kepulauan Riau," *CoMBInES Conf. on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, vol. 1, no. 1, pp. 446–456, 2021. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combin/es/article/view/4470>
- [4] D. Maryani and R. R. E. Nainggolan, *Pemberdayaan Masyarakat*, Yogyakarta: Deepublish, 2019. <http://eprints.ipdn.ac.id/5433/>
- [5] S. Amnar, S. Muhammad, and M. N. Syechalad, "Pengaruh Pariwisata terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kota Sabang," *J. Ekon. dan Kebijakan Publik Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 13–22, 2017. <https://scispace.com/pdf/pengaruh-pariwisata-terhadap-pertumbuhan-ekonomi-di-kota>
- [6] W. Yektiningtyas and D. Morin, "Preserving Sentani Folklore to Promote Creative Economy in Jayapura, Papua," *Int. J. Innovation, Creativity and Change*, vol. 14, no. 1, 2020. https://www.ijicc.net/images/Vol_14/Iss_1/14115
- [7] L. G. Guilherme, "Creative Economy: Thematic Perspective Addresses and Research Methodologies Adopted," *Braz. J. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–17, 2017. <https://doi.org/10.1186/s40552-017-0040-0>
- [8] R. Tinambunan and S. Syafina, "Analisis Peran Pemuda dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata pada Desa Sitio Hilir," *Praja Observer: J. Penelitian Adm. Publik*, vol. 1, no. 1, pp. 93–104, 2021. <https://aksiologi.org/index.php/praja/article/view/370>
- [9] I. D. N. Putra and A. Nugroho, "Strategi Pelibatan Generasi Muda dalam Pengelolaan Pariwisata di Desa Tenganan Pegringsingan," *J. Destinasi Pariwisata*, vol. 5, no. 2, pp. 211–219, 2018. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/destinasipar/article/view/43328/26353>
- [10] D. K. Sari, P. H. Dwipurra, S. N. Rizky, and L. D. Masrifah, "Pendampingan Permainan Tradisional dalam Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah," *J. Community Engagement in Health*, vol. 5, no. 1, pp. 51–63, Mar. 2022. <http://jceh.org> <https://doi.org/10.30994/jceh.v5i1.339>
- [11] W. Yektiningtyas, N. F. N. Siswanto, J. Modouw, and M. P. Modouw-Gulo, "Traditional Games from Sentani Papua," *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, vol. 25, no. 2, pp. 201–221, 2023. <https://doi.org/10.25077/jantro.v25.n2.p212-221.2023>
- [12] W. Yektiningtyas and A. Mawene, *Ungkapan Tradisional Sentani: Dokumentasi dan Revitalisasi*, Yogyakarta: UNY Press, 2019.

- [13] W. Yektiningtyas, I. Morin, R. Rafra, and J. Modouw, Potensi Pariwisata di Pulau Asei, Hasil Penelitian, Universitas Cenderawasih, 2024.
- [14] L. Lazuardina and F. Ghassani, “Dampak Pariwisata Terhadap Kehidupan Masyarakat Lokal di Kawasan Wisata,” *Warta Pariwisata*, vol. 21, no. 2, pp. 42–47, 2023. doi: <https://doi.org/10.5614/wpar.2023.21.2.02>.
- [15] S. Surahman, I. Sudiarta, and I. G. Suwena, “Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Ekonomi dan Sosial Budaya Masyarakat Lokal,” *J. Anal. Pariwisata*, vol. 20, no. 1, pp. 38–49, 2020. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jap/article/view/75829>