Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

KONFLIK RUANG KAMPUS BAGI KOMUNITAS SKATEBOARD DI ISI PADANGPANJANG

Loli Eni[1], Esa Rahmadani[2], Basyarul Aziz[3]
[1,2,3] Antropologi Budaya, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
ll2980619@gmail.com, rahmadaniesa73@gmail.com, abasyarul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas polemik penggunaan ruang kreatif oleh komunitas skateboard di Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang. Komunitas skateboard memanfaatkan beberapa area kampus seperti tangga, pelataran, dan halaman terbuka sebagai tempat bermain, berkumpul, dan mengekspresikan kreativitas. Namun, aktivitas tersebut menimbulkan perbedaan pandangan antara komunitas skateboard dan pihak kampus terkait fungsi ruang kampus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas skateboard memandang ruang kampus sebagai tempat berekspresi dan membangun interaksi sosial, sedangkan pihak kampus memandang ruang sebagai fasilitas pendidikan yang harus dijaga ketertiban dan kondisinya. Polemik yang terjadi juga dipengaruhi oleh belum adanya ruang khusus untuk aktivitas skateboard di lingkungan kampus. Penelitian ini menggunakan teori produksi ruang Henri Lefebvre untuk melihat bagaimana ruang dimaknai secara berbeda oleh setiap kelompok sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa ruang kampus tidak hanya memiliki fungsi pendidikan, tetapi juga memiliki fungsi sosial dan kreatif bagi mahasiswa.

Kata Kunci: *ruang kreatif, skateboard, komunitas, kampus, ISI Padangpanjang.*

A. PENDAHULUAN

Kampus tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan, tetapi juga menjadi ruang sosial bagi mahasiswa untuk melakukan berbagai aktivitas kreatif. Dalam lingkungan kampus, mahasiswa tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga membangun interaksi sosial, budaya, dan identitas melalui komunitas yang mereka ikuti. Salah satu aktivitas yang cukup berkembang di kalangan anak muda adalah skateboard.

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang sebagai kampus seni memiliki lingkungan yang mendukung berbagai bentuk kreativitas mahasiswa. Area terbuka kampus, tangga, lorong, dan halaman sering dimanfaatkan mahasiswa sebagai tempat berkumpul dan berekspresi. Kondisi tersebut juga dimanfaatkan oleh komunitas skateboard sebagai

ruang bermain dan berlatih.

Bagi komunitas skateboard, aktivitas ini bukan hanya sekadar olahraga, tetapi juga menjadi bentuk ekspresi diri dan kreativitas. Gerakan dan trik dalam skateboard dianggap memiliki nilai seni serta kebebasan berekspresi. Yasraf Amir Piliang dalam bukunya *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* menjelaskan bahwa budaya anak muda berkembang melalui gaya hidup, simbol, dan penggunaan ruang sosial sebagai bagian dari identitas budaya modern (Piliang, 2011: 189).

Namun, keberadaan komunitas skateboard di lingkungan kampus juga menimbulkan pertentangan. Sebagian pihak menganggap aktivitas skateboard dapat merusak fasilitas kampus dan mengganggu aktivitas perkuliahan. Selain itu, suara papan skateboard sering dianggap menimbulkan kebisingan di area kampus. Di sisi lain, komunitas skateboard merasa bahwa mereka juga memiliki hak untuk menggunakan ruang kampus sebagai sarana kreativitas dan berekspresi.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya perbedaan pandangan mengenai fungsi ruang kampus. Pihak kampus melihat ruang sebagai fasilitas pendidikan yang harus dijaga ketertibannya, sedangkan komunitas skateboard memandang ruang kampus sebagai tempat yang dapat digunakan untuk aktivitas kreatif.

Menurut Deddy Mulyana dalam buku *Metodologi Penelitian Kualitatif* menjelaskan bahwa fenomena sosial dapat dipahami melalui pengalaman dan sudut pandang individu atau kelompok yang terlibat langsung di dalamnya (Mulyana, 2018: 94). Dalam penelitian ini, pengalaman komunitas skateboard menjadi penting untuk memahami bagaimana mereka memaknai ruang kampus sebagai bagian dari aktivitas dan identitas sosial mereka.

Selain itu, ruang dalam kehidupan sosial tidak hanya dipahami sebagai tempat fisik, tetapi juga memiliki makna sosial dan budaya. Hal ini dijelaskan oleh Burhan Bungin dalam buku *Sosiologi Komunikasi* bahwa ruang sosial terbentuk melalui interaksi masyarakat dan aktivitas yang dilakukan di dalamnya (Bungin, 2015: 112). Dalam konteks penelitian ini, ruang kampus menjadi tempat

terjadinya interaksi antara komunitas skateboard dengan pihak kampus dalam penggunaan ruang bersama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui polemik penggunaan ruang kreatif oleh komunitas skateboard di ISI Padangpanjang, serta memahami bagaimana komunitas tersebut memanfaatkan ruang kampus sebagai sarana berekspresi dan beraktivitas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat hubungan antara komunitas skateboard dengan pihak kampus dalam penggunaan ruang bersama di lingkungan pendidikan seni.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memahami pengalaman dan pandangan komunitas skateboard terhadap penggunaan ruang kampus di ISI Padangpanjang. Penelitian kualitatif dipilih karena dapat membantu peneliti memahami fenomena sosial secara lebih mendalam berdasarkan pengalaman langsung dari informan penelitian.

Menurut Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif*, penelitian kualitatif digunakan untuk memahami kondisi sosial secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2019: 9). Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam mengamati aktivitas komunitas skateboard di lingkungan kampus ISI Padangpanjang.

Lokasi penelitian dilakukan di Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang, khususnya pada area kampus yang sering digunakan komunitas skateboard sebagai tempat bermain dan berkumpul. Penelitian dilakukan karena adanya perbedaan pandangan mengenai penggunaan ruang kampus oleh komunitas skateboard.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas komunitas skateboard di lingkungan kampus. Wawancara dilakukan kepada anggota komunitas skateboard untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap

penggunaan ruang kampus. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan catatan lapangan.

Menurut Deddy Mulyana dalam buku *Metodologi Penelitian Kualitatif*, wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami pengalaman, pandangan, dan makna yang dirasakan oleh informan terhadap suatu fenomena sosial (Mulyana, 2018: 180). Oleh karena itu, wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung dan santai agar informan dapat menyampaikan pendapat mereka dengan lebih terbuka.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mengelompokkan data, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian di lapangan. Data yang diperoleh dianalisis untuk memahami konflik penggunaan ruang kampus antara komunitas skateboard dan pihak kampus di ISI Padangpanjang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas skateboard di ISI Padangpanjang memanfaatkan beberapa area kampus sebagai tempat bermain dan berkumpul. Area seperti tangga kampus, pelataran gedung, dan halaman terbuka menjadi tempat yang paling sering digunakan karena dianggap cocok untuk bermain skateboard. Aktivitas tersebut biasanya dilakukan setelah jam perkuliahan selesai. Selain digunakan untuk bermain, ruang kampus juga menjadi tempat berkumpul dan berinteraksi antaranggota komunitas.

Berdasarkan hasil observasi, komunitas skateboard memandang kampus bukan hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai ruang untuk mengekspresikan diri. Lingkungan kampus seni dianggap lebih terbuka terhadap aktivitas kreatif dibandingkan tempat umum lainnya. Hal tersebut membuat komunitas skateboard merasa nyaman menggunakan area kampus sebagai tempat latihan dan berkumpul.

Nofan mengatakan:

> *"Kami sering main di kampus karena tempatnya memang nyaman buat latihan. Kalau sore biasanya banyak kawan-kawan yang kumpul juga di sini. Jadi bukan cuma main skateboard saja, tapi sekalian ngobrol dan saling tukar cerita. Menurut saya kampus*

seni memang tempat yang cocok buat aktivitas seperti ini karena suasananya lebih bebas dan nggak terlalu kaku." (Wawancara, Nofan 2026)

Dari hasil wawancara tersebut terlihat bahwa ruang kampus memiliki fungsi sosial bagi komunitas skateboard. Kampus tidak hanya menjadi tempat pendidikan, tetapi juga menjadi ruang interaksi dan kebersamaan antaranggota komunitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Yasraf Amir Piliang dalam buku *Dunia yang Dilipat* yang menjelaskan bahwa ruang sosial dan budaya anak muda berkembang melalui aktivitas serta gaya hidup yang mereka lakukan di lingkungan sehari-hari (Piliang, 2011: 189).

Selain itu, aktivitas skateboard juga dianggap sebagai bentuk kreativitas dan ekspresi diri. Gerakan dan trik yang dilakukan oleh para pemain skateboard menjadi bagian dari cara mereka menampilkan identitas sebagai anak muda. Hal ini terlihat dari kebiasaan komunitas skateboard yang sering membuat dokumentasi video dan foto saat bermain di area kampus.

Haekal mengatakan:

"Bagi kami skateboard itu bukan sekadar olahraga. Ada proses latihan, jatuh, terus belajar lagi sampai bisa. Kadang kami juga bikin video bareng dan upload ke media sosial. Dari situ rasanya ada kepuasan sendiri karena apa yang kami lakukan bisa dilihat orang lain. Jadi menurut saya skateboard juga bagian dari kreativitas."(wawancara haekal 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa skateboard memiliki hubungan dengan kreativitas dan gaya hidup anak muda. Aktivitas skateboard menjadi bagian dari keseharian komunitas dalam membangun solidaritas dan kebersamaan. Menurut Barker dalam buku *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, budaya populer anak muda berkembang melalui aktivitas sehari-hari yang kemudian menjadi bagian dari identitas sosial mereka (Barker, 2014: 56).

Namun, keberadaan komunitas skateboard di lingkungan kampus juga menimbulkan polemik. Beberapa pihak kampus menganggap aktivitas skateboard cukup mengganggu karena suara papan yang keras dan penggunaan fasilitas kampus yang dinilai dapat menyebabkan kerusakan

pada tangga maupun pelataran gedung.

Nuge mengatakan:

> *"Kadang memang pernah ditegur sama pihak kampus karena suara skateboard dianggap berisik. Apalagi kalau lagi ramai yang main. Tapi sebenarnya kami juga nggak ada niat buat merusak fasilitas kampus. Kami cuma cari tempat yang nyaman buat latihan karena memang belum ada tempat khusus untuk skateboard di sini."* (wawancara, Nuge 2026)

Dari hasil wawancara tersebut terlihat adanya perbedaan pandangan antara komunitas skateboard dan pihak kampus mengenai penggunaan ruang bersama. Komunitas skateboard merasa aktivitas mereka masih dalam batas wajar, sedangkan pihak kampus lebih menekankan fungsi ruang sebagai fasilitas pendidikan yang harus dijaga.

Selain itu, belum adanya ruang khusus untuk bermain skateboard membuat komunitas tersebut memilih menggunakan area kampus sebagai tempat latihan. Kondisi tersebut menjadi salah satu penyebab munculnya polemik penggunaan ruang di lingkungan kampus.

Ghafi mengatakan:

> *"Kalau ada tempat khusus mungkin kami juga lebih nyaman dan nggak perlu main di area kampus yang dipakai buat kuliah. Selama ini kami main di tempat yang ada saja. Kadang kalau ditegur kami pindah, nanti balik lagi kalau sudah sepi. Sebenarnya kami cuma butuh ruang buat latihan dan kumpul bareng."*(wawancara, Ghafi 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunitas skateboard sebenarnya membutuhkan ruang yang dapat digunakan secara bebas tanpa mengganggu aktivitas kampus lainnya. Polemik yang terjadi bukan hanya disebabkan oleh aktivitas skateboard, tetapi juga karena belum adanya pengaturan ruang yang dapat mengakomodasi kebutuhan semua pihak.

Selain menjadi tempat bermain, ruang kampus juga memiliki makna sosial bagi komunitas skateboard. Aktivitas berkumpul, berbagi pengalaman, dan membuat dokumentasi bersama memperlihatkan bahwa skateboard menjadi bagian dari kehidupan sosial mahasiswa di lingkungan kampus

seni. Hal tersebut menunjukkan bahwa ruang kampus memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar tempat belajar.

Permasalahan penggunaan ruang ini relevan dengan teori produksi ruang Henri Lefebvre yang menjelaskan bahwa ruang tidak hanya dipahami sebagai tempat fisik, tetapi juga terbentuk melalui aktivitas sosial manusia. Dalam buku *Sosiologi Komunikasi*, Burhan Bungin menjelaskan bahwa ruang sosial terbentuk karena adanya aktivitas, interaksi, dan kepentingan manusia di dalamnya (Bungin, 2015: 112). Dalam penelitian ini, ruang kampus dimaknai secara berbeda oleh pihak kampus dan komunitas skateboard. Pihak kampus melihat ruang sebagai fasilitas pendidikan yang harus tertib dan teratur, sedangkan komunitas skateboard memandang ruang kampus sebagai tempat berekspresi dan membangun kreativitas. Perbedaan cara memaknai ruang tersebut akhirnya menimbulkan polemik dalam penggunaan ruang bersama di lingkungan ISI Padangpanjang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komunitas skateboard di ISI Padangpanjang memanfaatkan ruang kampus tidak hanya sebagai tempat bermain, tetapi juga sebagai ruang untuk berkumpul, berinteraksi, dan mengekspresikan kreativitas. Aktivitas skateboard yang dilakukan di area kampus seperti tangga, pelataran, dan halaman terbuka menimbulkan polemik karena adanya perbedaan pandangan antara komunitas skateboard dan pihak kampus dalam memaknai fungsi ruang. Pihak kampus melihat ruang sebagai fasilitas pendidikan yang harus dijaga ketertiban dan kondisinya, sedangkan komunitas skateboard memandang ruang kampus sebagai tempat yang dapat digunakan untuk aktivitas kreatif dan ekspresi diri. Selain itu, belum adanya ruang khusus untuk bermain skateboard menjadi salah satu penyebab komunitas tersebut menggunakan fasilitas kampus sebagai tempat latihan. Melalui teori produksi ruang Henri Lefebvre, penelitian ini menunjukkan bahwa ruang memiliki makna yang berbeda bagi setiap kelompok sosial yang

menggunakannya. Oleh karena itu, diperlukan adanya pemahaman dan solusi bersama agar penggunaan ruang kampus dapat berjalan dengan lebih baik tanpa menimbulkan konflik di lingkungan ISI Padangpanjang.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. 2015. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mulyana, Deddy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.

Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, Bagong dan J. Dwi Narwoko. 2015. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.

Widagdo. 2010. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: ITB Press.

Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.