

**PEMANFAATAN *CREATIVE CAMP* DAN *CO-WORKING SPACE*
SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI *STARTUP* DAN MAHASISWA
(STUDI KASUS *DIGITAL INNOVATION LOUNGE* PADANG)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
ULFA NABILA TAFRIENDA
NIM. 1604070

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

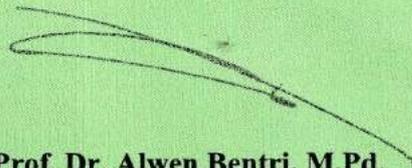
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN *CREATIVE CAMP* DAN *CO-WORKING SPACE*
SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI *STARTUP* DAN MAHASISWA
(STUDI KASUS *DIGITAL INNOVATION LOUNGE* PADANG)**

Nama : Ulfa Nabila Tafrienda
NIM/BP : 16004070/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2021

**Disetujui Oleh
Pembimbing**



**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 19610722 198602 1 002**

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

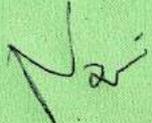
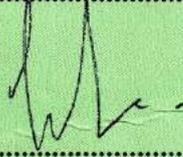
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pemanfaatan *Creative Camp* dan *Co-Working Space* Sebagai Sumber Belajar bagi *Startup* dan Mahasiswa (Studi Kasus *Digital Innovation Lounge* Padang)
Nama : Ulfa Nabila Tafrienda
NIM/BP : 16004070/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. NIP. 19610722 198602 1 002	
Anggota	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: Dr. Ulfa Rahmi, M.Pd NIP. 19870524 201404 2 003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfa Nabila Tafrienda
NIM/BP : 16004070/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pemanfaatan *Creative Camp* dan *Co-Working Space* Sebagai Sumber Belajar bagi *Startup* dan Mahasiswa (Studi Kasus *Digital Innovation Lounge* Padang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 20 September 2021
Saya yang menyatakan,



Ulfa Nabila Tafrienda
NIM. 16004070

ABSTRAK

Ulfa Nabila Tafrienda. 2020. Pemanfaatan *Creative Camp* dan *Co-working Space* Sebagai Sumber Belajar Bagi *Startup* dan Mahasiswa (Studi Kasus *Digital Innovation Lounge Padang*). Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Creative camp dan *co-working space* merupakan salah satu tempat yang berfungsi sebagai sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Biasanya pengunjungnya adalah *startup* dan mahasiswa di Kota Padang. *Co-working space* menyediakan berbagai fasilitas salah satunya internet. Internet sangat dibutuhkan oleh pengunjungnya. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan tanggapan masyarakat terhadap DILo Padang sebagai *creative camp* dan *co-working space*, 2) mengidentifikasi pola perilaku masyarakat dalam memanfaatkan *creative camp* dan *co-working space* di DILo Padang sebagai sumber belajar, dan 3) mengetahui peranan DILo Padang dalam memaksimalkan manfaat yang dapat diberikan terhadap masyarakat Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Informan penelitian ini adalah *manager* ataupun *staff DILo* Padang. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

Hasil penelitian ini yaitu 1) tanggapan masyarakat ketika mengetahui keberadaan DILo Padang menjadi sorotan bagi pegiat *startup* dan mahasiswa-mahasiswa yang membutuhkan suasana baru serta tempat yang nyaman untuk menyelesaikan pekerjaan, 2) pola perilaku masyarakat dalam memanfaatkan *creative camp* dan *co-working space* di DILo Padang sebagai sumber belajar sangat beragam, seperti sebagai sarana penunjang aktivitas terutama untuk *startup* dan komunitas, membangun relasi, dan meningkatkan kapasitas kerja. dan 3) peran DILo Padang dalam memaksimalkan manfaatnya yang dapat diberikan kepada masyarakat Kota Padang yaitu sebagai wadah untuk pelaku digital, baik itu mahasiswa, *startup* maupun komunitas berkolaborasi membangun dunia digital melalui program-program yang telah disiapkan DILo Padang agar mampu bersaing di era teknologi industri guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Kata Kunci: *creative camp*, *co-working space*, sumber belajar, *startup*, *digital innovation lounge*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pemanfaatan *Creative Camp* dan *Co-working Space* Sebagai Sumber Belajar Bagi *Startup* dan Mahasiswa (Studi Kasus *Digital Innovation Lounge Padang*)”**.

Saat menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, ilmu, nasehat, dukungan dan arahan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan peneliti ilmu yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
5. Ayah Tafridas dan Ibu Endang Widyarti, S.Pd. selaku orang tua tercinta yang telah berjasa mendidik dan senantiasa mendo'akan peneliti tiada henti agar peneliti selalu menjadi orang yang berguna.

6. Diri sendiri yang senantiasa bersabar dan berjuang menghadapi hari demi hari yang terus berlalu.
7. Keluarga besar Teknologi Pendidikan 2016 yang telah menjadi bagian dari cerita suka dan duka peneliti selama menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu dan telah membantu segala proses peneliti dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat-Nya. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan penambahan wawasan bagi para pembaca, serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang dilakukan di masa yang akan datang terkait dengan pemanfaatan *creative camp* dan *co-working space* sebagai sumber belajar.

Padang, September 2021

Peneliti

Ulfa Nabila Tafrienda
NIM. 16004070

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Pertanyaan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. <i>Co-working Space</i>	9
1. Pengertian <i>Co-working Space</i>	9
2. Fungsi dan Tujuan <i>Co-working Space</i>	10
3. Klasifikasi <i>Co-working Space</i>	11
4. Penggunaan <i>Co-working Space</i>	13
B. <i>Creative Camp</i>	22
C. Sumber Belajar	22
1. Pengertian Sumber Belajar	22
2. Jenis Sumber Belajar	23
D. Keterkaitan <i>Co-working Space</i> dan <i>Creative Camp</i> dengan Sumber Belajar	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Setting Penelitian	29
C. Instrumen Penelitian	29
D. Sumber Data	30
1. Subyek Penelitian	30

2. Informan Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Observasi	33
2. Wawancara	33
3. Studi Dokumentasi	35
F. Teknik Analisis dan Interpretasi Data	36
1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	36
2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	37
3. <i>Conclusion Display</i> (Penarikan Kesimpulan)	37
G. Pemeriksaan Keabsahan Data	38
1. Pengujian <i>Credibility</i>	39
2. Pengujian <i>Dependability</i>	42
3. Pengujian <i>Confirmability</i>	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Temuan Penelitian	44
1. Gambaran Umum Subjek Penelitian	44
2. Hasil-hasil Temuan	56
B. Pembahasan	91
1. Tanggapan Masyarakat Mengetahui Keberadaan DILO Padang Sebagai <i>Creative Camp</i> dan <i>Co-working Space</i>	91
2. Pola Perilaku Masyarakat dalam Memanfaatkan <i>Creative Camp</i> dan <i>Co-working Space</i> di DILO Padang Sebagai Sumber Belajar	94
3. Peran DILO Padang dalam Memaksimalkan Manfaatnya	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	98
A. Simpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Pembangunan <i>Website</i>	19
Gambar 2.2. Tahapan dalam <i>Internet Marketing</i>	21
Gambar 3.1. Triangulasi sumber data	41
Gambar 3.2. Triangulasi teknik pengumpulan data	41
Gambar 3.3. Triangulasi waktu pengumpulan data	41
Gambar 4.1. Letak Lokasi <i>Digital Innovation Lounge</i> di Seluruh Indonesia	45
Gambar 4.2. Gedung <i>Digital Innovation Lounge</i> Padang	46
Gambar 1.4. Denah ruang DILO Padang	108
Gambar 1.5. Bagian depan DILO Padang	109
Gambar 2.5. <i>Waiting space</i> /ruang tunggu	110
Gambar 3.5. Sofa di depan ruang salat	110
Gambar 4.5. Ruang salat	111
Gambar 5.5. Loker untuk pengunjung	111
Gambar 6.5. Tampak luar <i>meeting room</i>	112
Gambar 7.5. Bagian dalam <i>meeting room</i>	112
Gambar 8.5. <i>Lounge</i>	113
Gambar 9.5. Pentas yang bisa digunakan untuk acara	113
Gambar 10.5. Cafeteria	114
Gambar 11.5. <i>Classroom</i>	114
Gambar 12.5. <i>Co-working space</i>	115
Gambar 13.5. Beberapa AC yang terdapat di DILO Padang	115
Gambar 14.5. Beberapa modem/ <i>routether</i> yang ada di DILO Padang	116
Gambar 15.5. Kecepatan akses internet di DILO Padang	116
Gambar 1.6. Aktifitas yang dilakukan pengunjung	120
Gambar 2.6. Proses wawancara dengan pengunjung DILO Padang	126
Gambar 3.6. Proses wawancara dengan <i>staff</i> DILO Padang	127

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Struktur DILO Padang	48
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Penelitian	102
Lampiran 2. Pedoman Wawancara	103
Lampiran 3. Pedoman Observasi	106
Lampiran 4. Diagram Hasil Penelitian	108
Lampiran 5. Denah Ruang DILO Padang	109
Lampiran 6. Ruang dan Fasilitas DILO Padang	110
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	118
Lampiran 8. Absen Pengunjung	129
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	147
Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian	148
Lampiran 11. Senarai	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi menyebabkan pengaruh yang besar bagi masyarakat dalam berbagai hal. Segala aspek yang berhubungan dengan masyarakat saat ini dapat dikaitkan dengan teknologi, baik itu aspek sosial, ekonomi, bisnis dan pendidikan. Teknologi yang berkembang serta digunakan oleh masyarakat tersebut terdiri dari berbagai macam jenis, diantaranya teknologi internet, *smartphone*, dan gawai pendukung lainnya seperti laptop atau komputer *portable*.

Tingkat penggunaan teknologi internet dan *smartphone* di Indonesia sendiri cukup tinggi. Menurut data yang dirilis oleh *We Are Social* pada Januari tahun 2020, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai angka 175,4 juta pengguna, angka tersebut merupakan 64% dari populasi masyarakat di Indonesia yang mencapai 272 jiwa. Dilihat dari banyaknya penggunaan internet, beberapa diantaranya digunakan untuk kepentingan bisnis dan pendidikan. Internet untuk kepentingan bisnis biasanya digunakan oleh pelaku kreatif digital, *content creator*, *freelance*, hingga *startup*. Sedangkan internet untuk kepentingan pendidikan biasanya digunakan oleh pelajar, mahasiswa, maupun akademisi.

Internet dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan, salah satunya sebagai sumber belajar. Sumber belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar (Edgar dalam Sitepu, 2014). Agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar, ada

beberapa tempat yang dapat memfasilitasi adanya internet tersebut, diantaranya yang dapat dijadikan sebagai tempat mendapatkan fasilitas internet ialah kampus, perpustakaan, kafe, dan ruang publik. Salah satu contoh dari ruang publik adalah *co-working space*.

Co-working space merupakan sebuah area bersama yang dimanfaatkan oleh sejumlah orang, serta bertujuan untuk menciptakan budaya kerja yang dinamis. Sebuah *co-working space* biasanya dirancang untuk mendukung penggunaannya dalam melakukan pekerjaan, yakni dengan menerapkan konsep desain yang inspiratif, kemudian dilengkapi dengan akses internet yang stabil serta fasilitas pendukung lainnya seperti meja dan kursi. Selain itu, lokasi dari *co-working space* ini biasanya terletak pada lokasi yang strategis dan mudah dijangkau.

Dalam penerapannya, *co-working space* menerapkan sistem *open space* dan *transparency* sehingga membuat penggunaannya lebih mudah berinteraksi. Melihat permasalahan tersebut, muncul ide dari beberapa perusahaan besar untuk membuat sebuah *co-working space* yang merupakan sebuah area bersama yang dimanfaatkan oleh sejumlah orang, serta bertujuan untuk menciptakan budaya kerja yang dinamis.

Selain sebagai tempat bekerja, *co-working space* juga dikelola untuk mendukung pelaku *startup* dalam mengembangkan usaha mereka dengan lebih cepat melalui program *creative camp*. *Creative camp* merupakan sebuah kegiatan dimana pengelola dari *co-working space* yang memberikan pemahaman kepada pelaku *startup* mengenai arah yang sebaiknya dilalui untuk

masuk ke dalam industri kreatif digital, dan juga memberikan pengarahan tentang konsep pasar yang potensial sehingga para pelaku *startup* mampu untuk menentukan produk yang tepat untuk diluncurkan ke pasar.

Startup sendiri merupakan sebuah perusahaan yang baru didirikan dan belum lama beroperasi serta masih dalam pengembangan untuk menemukan pasar yang tepat. Kebanyakan dari *startup* yang berkembang sekarang sangat berhubungan dengan penggunaan teknologi digital yang juga berkaitan erat dengan teknologi internet. Hal ini menyebabkan pada saat sekarang banyak bermunculan para pelaku *startup* dalam berbagai bidang yang tentunya menerapkan penggunaan teknologi.

Startup yang merupakan perusahaan rintisan, kebanyakan memulai mengembangkan bisnisnya dari rumah atau tempat-tempat pendukung seperti *coffee shop* dan retail lainnya yang menyediakan akses internet. Namun, kondisi dari tempat tersebut tidak selalu kondusif untuk digunakan dalam melakukan pekerjaan, idealnya untuk melakukan pekerjaan dibutuhkan suasana yang tenang dan kondusif sehingga tidak timbul gangguan dan dapat meningkatkan konsentrasi. Oleh karena itu, pilihan melakukan pekerjaan pada tempat tersebut dianggap kurang tepat.

Hal ini juga seirama dengan mahasiswa yang membutuhkan tempat belajar hingga mengerjakan tugas atau pekerjaan mereka dari kampus pada tempat selain lingkungan kampus itu sendiri. Lingkungan kampus dinilai menjadi tempat yang membosankan bagi mahasiswa, dari hasil survei yang penulis lakukan, delapan dari sepuluh mahasiswa yang berada di sekitar penulis

lebih memilih untuk mengerjakan tugas kuliahnya di luar lingkungan kampus. Mahasiswa pada dasarnya juga membutuhkan tempat yang nyaman dan kondusif agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Oleh karena itu, mahasiswa juga dapat menjadi pengguna *co-working space* selain dari startup tadi.

Pelaku *startup* di Indonesia sendiri juga tersebar di berbagai kota besar, salah satunya Kota Padang. Para pelaku *startup* di Kota Padang terhitung cukup banyak, ditambah lagi berbagai macam produk telah diluncurkan oleh *startup-startup* yang ada. Salah satunya *startup* yang memiliki fokus pada bidang pendidikan, dimana mereka memfokuskan produk atau kegiatan yang mereka miliki untuk mengedukasi masyarakat, baik secara akademis maupun non-akademis.

Melihat banyak *startup* yang bermunculan, dibentuklah sebuah *co-working space* di Kota Padang yang diberi nama “*Digital Innovation Lounge*” atau yang selanjutnya disingkat dengan DILo. DILo sendiri merupakan sebuah *co-working space* yang didirikan oleh perusahaan Telkom Indonesia yang bekerjasama dengan MIKTI (Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi). DILo sendiri bertujuan untuk menciptakan wadah atau tempat berkumpulnya *talent*, pelaku *startup* serta komunitas yang nantinya mampu berkolaborasi untuk menciptakan bibit-bibit *digitalpreneur*, sekaligus untuk mendukung pemberdayaan masyarakat dan komunitas di Indonesia.

DILo juga memiliki program *creative camp* yang bertujuan memberikan pengarahan kepada penggunanya mengenai dunia *digitalpreneur*

serta memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk mengembangkan *startup* mereka menjadi lebih baik. DILo Padang berlokasi di Jl. Batang Tarusan No. 3, Kota Padang. Selain para pelaku *digitalpreneur*, DILo Padang juga digunakan oleh beberapa lapisan masyarakat khususnya mahasiswa dan pelajar. Mereka menggunakan DILo sebagai tempat membuat skripsi, tesis tugas kelompok, berdiskusi, bahkan tidak sedikit juga mahasiswa yang memanfaatkan tempat ini sebagai sumber belajar, dikarenakan di DILo Padang juga terdapat para pelaku *startup* yang fokus pada pendidikan sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan pelajar, dan sumber belajar seperti ini juga jarang ditemukan oleh mahasiswa di kampusnya sendiri.

Pada DILo ini sendiri, mahasiswa dan pelajar dapat memanfaatkan *startup* yang bergelut dalam bidang pendidikan, dimana mereka belajar melalui produk atau kegiatan yang diluncurkan oleh *startup* tersebut, dengan keberadaan *startup* tersebut menjadi sumber belajar baru bagi mahasiswa selain belajar di kampus. Dalam hal lain, sebuah *startup* juga belajar untuk meningkatkan kapasitas dari perusahaan mereka agar menjadi lebih baik melalui program *creative camp* yang dimiliki oleh sebuah *co-working space*.

Melihat betapa pentingnya sebuah *co-working space* bagi masyarakat khususnya pelaku *startup* dan mahasiswa, maka sangat penting bagi masyarakat untuk mengetahui keberadaan *co-working space* ini serta dapat memanfaatkan keberadaannya untuk menciptakan masyarakat yang lebih maju. Ditambah lagi melihat permintaan atas tempat ini sudah mulai terlihat, maka *co-working space* ini akan semakin diminati nantinya. Selain itu, hal ini

juga berkaitan dengan salah satu kawasan yang tercakup dalam Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu kawasan pemanfaatan, dimana pada penggunaan kegiatannya melalui proses dan sumber belajar yang meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi. Adanya kawasan pemanfaatan, melalui proses dan sumber belajar ini peneliti juga dapat mengetahui eratnya kaitan antara peserta didik dengan sistem pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar yang berkelanjutan.

Proses pada kawasan pemanfaatan juga dapat dilihat dari hubungan antara dunia teknologi dengan pembelajaran saat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pembelajaran sudah berbasis digital. Difusi inovasi yang merupakan sebuah teori tentang bagaimana sebuah ide dan teknologi baru tersebar dalam sebuah kebudayaan pun juga sudah merangkul dalam perkembangan *startup* khususnya bidang pendidikan. *Startup* dan *digitalpreneur* yang berkembang saat ini dipengaruhi oleh perubahan tingkah laku yang mengharuskan kita meleak teknologi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin berkembang pesat. Implementasinya juga harus sesuai dengan kebijakan serta regulasi yang berlaku, dan ini sangat berhubungan dengan kawasan pemanfaatan sehingga sangat cocok jika semuanya dikaitkan.

Melalui penjabaran diatas dan mengingat bahwasannya hal ini penting untuk dibahas, dapat diketahui bahwasannya *co-working space* juga memiliki kaitan erat sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian mengenai pemanfaatan *co-working space* dan *creative camp* oleh masyarakat Kota Padang, khususnya bagi pelaku *startup* dan mahasiswa pada DILO Padang dengan mengangkat judul “**Pemanfaatan Creative Camp dan Co-working Space Sebagai Sumber Belajar Bagi Startup dan Mahasiswa (Studi Kasus Digital Innovation Lounge Padang)**”.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diangkat pada penelitian ini ialah mendeskripsikan sejauh mana sebuah *creative camp* dan *co-working space* dimanfaatkan oleh masyarakat Kota Padang, khususnya bagi pelaku *startup* dan mahasiswa pada DILO Padang. Mulai dari jenis pemanfaatannya hingga peran dari tempat tersebut terhadap masyarakat di Kota Padang, khususnya pada bidang pendidikan.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah dijabarkan, penulis dapat merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tanggapan masyarakat ketika mengetahui keberadaan DILO Padang sebagai *creative camp* dan *co-working space*?
2. Bagaimana pola perilaku masyarakat dalam memanfaatkan *creative camp* dan *co-working space* di DILO Padang sebagai sumber belajar?
3. Bagaimana peran DILO Padang dalam memaksimalkan manfaat yang dapat diberikan terhadap masyarakat Kota Padang?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji beberapa hal, diantaranya :

1. Mendeskripsikan tanggapan masyarakat terhadap DILO Padang sebagai *creative camp* dan *co-working space*.
2. Mengidentifikasi pola perilaku masyarakat dalam memanfaatkan *creative camp* dan *co-working space* di DILO Padang sebagai sumber belajar
3. Mengetahui peranan DILO Padang dalam memaksimalkan manfaat yang dapat diberikan terhadap masyarakat Kota Padang.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah sebagai kontribusi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan *creative camp* dan *co-working space*, khususnya yang ada di Kota Padang. Penelitian ini juga dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pemanfaatan ruang publik bagi masyarakat.

Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi untuk meningkatkan minat masyarakat untuk memanfaatkan ruang publik khususnya yang memiliki *co-working space* dan *creative camp* dengan sebaik mungkin, serta untuk memberikan masukan dan saran kepada pengelola *creative camp* dan *co-working space* agar dapat mewujudkan tata kelola yang lebih baik agar mampu mencapai tujuannya.