

ANALISIS KELAYAKAN TAPAK RENCANA PEMBANGUNAN *CREATIVE HUB* PADA LAHAN EKS TAMAN KULINER

Nizar Adiyatyasena Masykuri

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300220197@student.ums.ac.id

Dyah Widi Astuti

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
dwa231@ums.ac.id

ABSTRAK

Pertumbuhan ekonomi kreatif merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan perkotaan yang berkelanjutan. Dengan tersedianya ruang kreatif yang memadai menjadi salah satu faktor pendukung pengembangan ekonomi kreatif. Lahan eks Taman Kuliner yang tidak lagi berfungsi optimal memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi creative hub yang mampu mewadahi aktivitas komunitas kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan tapak rencana creative hub pada lahan eks Taman Kuliner ditinjau dari aspek fisik, aksesibilitas, karakter sosial, serta kesesuaian tata ruang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui studi literatur dan studi perseden, serta analisis kesesuaian tapak berdasarkan kriteria perencanaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tapak memiliki tingkat kelayakan yang cukup baik, terutama dari aspek lokasi dan aksesibilitas, namun memerlukan penyesuaian pada aspek lingkungan dan penyediaan infrastruktur pendukung. Dengan demikian, lahan eks Taman Kuliner dinilai layak untuk dikembangkan sebagai creative hub dengan beberapa rekomendasi perbaikan desain dan pengelolaan tapak.

KEYWORDS:

ekonomi kreatif; *creative hub*; eks taman kuliner; analisis kelayakan tapak; Pendekatan kualitatif

PENDAHULUAN

Pertumbuhan ekonomi kreatif merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan perkotaan yang berkelanjutan. Menurut UNESCO (2013), ekonomi kreatif berperan penting dalam menciptakan lapangan kerja, memperkuat identitas lokal, serta mendorong inovasi berbasis budaya dan pengetahuan. Di Indonesia, pengembangan ekonomi kreatif juga menjadi bagian dari strategi pembangunan nasional, sebagaimana disampaikan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bahwa fasilitas pendukung seperti *creative hub* diperlukan sebagai ruang kolaborasi, inkubasi, dan distribusi ide lintas sektor kreatif. *Creative hub* tidak hanya dipahami sebagai ruang kerja atau produksi, tetapi juga sebagai ruang publik kreatif yang mampu membentuk interaksi sosial dan menghidupkan kawasan perkotaan. Menurut Landry (2000) dalam konsep *The Creative City*, ruang-ruang kreatif memiliki kemampuan

menjadi katalis revitalisasi kota melalui aktivitas seni, budaya, dan komunitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Montgomery (2003) yang menyatakan bahwa pusat kreativitas dapat meningkatkan vitalitas kawasan yang mengalami degradasi fungsi melalui penciptaan aktivitas baru yang inklusif dan adaptif.

Kabupaten Klaten sebagai bagian dari wilayah perkotaan di Jawa Tengah memiliki potensi besar dalam pengembangan ruang publik berbasis ekonomi kreatif. Salah satu aset publik yang mengalami penurunan fungsi adalah lahan eks taman kuliner yang berlokasi di Jalan Mayor Kusmanto, Kecamatan Klaten Tengah. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan, kawasan tersebut saat ini menunjukkan minimnya aktivitas, rendahnya tingkat kunjungan, serta kurangnya daya tarik visual dan fungsional. Kondisi ini mengindikasikan terjadinya penurunan kualitas ruang publik yang sebelumnya berperan sebagai pusat aktivitas masyarakat.

Revitalisasi lahan eks taman kuliner menjadi *creative hub* dinilai relevan karena sejalan dengan konsep adaptive reuse dan urban regeneration, yaitu pemanfaatan kembali lahan terbangun yang tidak optimal untuk fungsi baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan kota (Couch et al., 2011). Dengan menghadirkan *creative hub*, kawasan diharapkan tidak hanya mengalami peningkatan aktivitas ekonomi, tetapi juga penguatan identitas kota dan kualitas ruang publik. Keberadaan *creative hub* juga berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar melalui kegiatan UMKM, event kreatif, dan kolaborasi komunitas.

Namun demikian, perencanaan pembangunan *creative hub* memerlukan kajian mendalam, khususnya terkait kelayakan tapak. Menurut Shirvani (1985), analisis tapak merupakan dasar penting dalam perancangan kawasan perkotaan karena menentukan kesesuaian antara fungsi bangunan dengan kondisi fisik, lingkungan, dan sosial. Analisis kelayakan tapak mencakup aspek tata ruang dan regulasi, kondisi fisik lahan, aksesibilitas, utilitas, serta karakter sosial-ekonomi kawasan. Tanpa analisis yang komprehensif, pembangunan berisiko tidak optimal, kurang berkelanjutan, dan tidak selaras dengan konteks lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, kajian analisis kelayakan tapak pada rencana pembangunan *Creative hub* di lahan eks taman kuliner Klaten menjadi langkah strategis untuk memastikan bahwa pengembangan kawasan dapat berjalan efektif, berkelanjutan, dan memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat serta perkembangan ekonomi kreatif daerah.

TINJAUAN PUSTAKA

Creative hub

Creative hub merupakan wadah fisik maupun nonfisik yang berfungsi sebagai pusat aktivitas ekonomi kreatif, tempat bertemunya pelaku kreatif untuk berkolaborasi, berinovasi, dan mengembangkan karya. British Council (2018) mendefinisikan pusat kreatif sebagai ruang yang menyediakan sarana, program, dan koneksi untuk memajukan industri kreatif, baik di lingkup daerah maupun global. Lebih dari

sekedar ruang kerja, pusat kreatif adalah tempat belajar, pengembangan bisnis, dan berinteraksi sosial. Di perkotaan, pusat kreatif kerap dimanfaatkan untuk menghidupkan kembali wilayah, terutama kawasan yang kurang berfungsi secara optimal. Dengan rancangan yang fleksibel dan terbuka, pusat kreatif diharapkan mampu mendorong perekonomian lokal dan meningkatkan kualitas ruang kota.

Creative hub berperan penting sebagai wadah yang menjembatani beragam kegiatan kreatif dari berbagai bidang. Peran ini diwujudkan melalui penyediaan berbagai fasilitas, seperti ruang kerja kolaboratif, studio produksi, galeri pameran, panggung pertunjukan, tempat pendidikan dan pelatihan, serta area publik yang terbuka untuk umum. Evans (2009) berpendapat bahwa kunci sukses sebuah pusat kreatif terletak pada kemampuan menyediakan ruang yang fleksibel dan terbuka bagi masyarakat. Kegiatan yang sering dilakukan di pusat kreatif meliputi pembuatan karya seni, diskusi antar komunitas, penyelenggaraan pameran seni, pertunjukan budaya, hingga kegiatan komersial seperti pasar kreatif. Oleh karena itu, desain pusat kreatif harus memperhatikan hubungan antar ruang, alur pergerakan, serta keterpaduan dengan lingkungan luar.

Dalam merencanakan sebuah *creative hub*, aspek tata ruang wilayah dan regulasi bangunan yang memegang peranan krusial. Beberapa poin utama yang wajib diperhatikan adalah Ukuran lahan dan bangunan, yang berdampak pada daya tampung serta besaran kegiatan di *creative hub* tersebut. Koefisien Dasar Bangunan (KDB), yang mempengaruhi jumlah ruang terbuka yang tersedia. Koefisien Lantai Bangunan (KLB), yang berkaitan dengan seberapa intensif lahan yang dimanfaatkan. Garis Sempadan Bangunan (GSB), yang mempengaruhi bagaimana bangunan ditata dan diamankan dengan kawasan publik. Shirvani (1985) berpendapat bahwa keselarasan antara wujud bangunan dan ruang terbuka adalah kunci untuk mewujudkan lingkungan yang nyaman dan lestari, terutama pada bangunan publik seperti *creative hub*.

Studi Preseden *Creative hub*

Studi preseden dilakukan untuk memahami penerapan konsep *creative hub* yang telah berhasil dibangun dan beroperasi. Preseden ini menjadi acuan dalam menentukan standar perancangan, khususnya terkait aspek lahan dan bangunan.

Bandung *Creative hub*

Bandung *Creative hub* hadir sebagai wadah publik yang memfasilitasi berbagai bidang dalam industri kreatif di Bandung. Bangunan ini berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 6.000 m², dengan total luas bangunan mencapai sekitar 15.000 m² yang terbagi dalam empat lantai. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang digunakan antara 50 hingga 55%, sehingga area terbuka untuk umum masih cukup luas. Angka Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sekitar 2,5 menunjukkan pemanfaatan lahan yang efisien namun tetap tertata rapi. Garis Sempadan Bangunan (GSB) ditetapkan antara 5 hingga 8 meter dari sisi jalan utama. Situasi ini mencerminkan bahwa pusat-pusat kreatif di kawasan kota yang cenderung dibangun secara vertikal dengan desain bangunan yang ringkas.

Jogja National *Creative hub* (JNCH)

Jogja National *Creative hub* memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari konsep kawasan budaya biasa. *Creative hub* ini dibangun di atas area seluas kurang lebih 10.000 m², dengan bangunan yang mencakup sekitar 8.000 hingga 9.000 m². Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang diterapkan tergolong rendah, berkisar antara 40 hingga 45%, sementara Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sekitar 0,8 hingga 0,9. Garis Sempadan Bangunan (GSB) ditetapkan antara 6 hingga 10 meter, menciptakan zona peralihan yang jelas antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Konsep ini mengutamakan keberadaan ruang terbuka yang luas serta keterkaitan erat antara kegiatan kreatif dan area publik, selaras dengan karakter Yogyakarta sebagai kota budaya.

Berdasarkan kajian teori dan studi preseden, dapat disimpulkan bahwa *creative hub* merupakan bangunan publik yang menuntut fleksibilitas ruang, keterbukaan,

serta keseimbangan antara massa bangunan dan ruang terbuka. Studi preseden menunjukkan variasi penerapan KDB, KLB, dan GSB yang disesuaikan dengan konteks kota dan skala kawasan. Hasil tinjauan pustaka ini menjadi dasar dalam perumusan konsep perancangan *creative hub*, khususnya dalam menentukan standar pemanfaatan lahan dan bangunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan daerah serta karakter wilayah perencanaan.

Kriteria Kelayakan Tapak *Creative hub* Kesesuaian Tata Ruang dan Regulasi

Kesesuaian tapak dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) dan peraturan zonasi menjadi syarat utama kelayakan tapak. Menurut Undang-Undang Nomor 26 Tahun pemanfaatan ruang harus sesuai dengan peruntukan lahan yang telah ditetapkan. Tapak *creative hub* idealnya berada pada zona perdagangan dan jasa, kawasan pendidikan, kawasan campuran, atau zona fasilitas umum yang mendukung aktivitas publik. Selain itu, ketentuan seperti KDB, KLB, KDH, GSB, serta batas ketinggian bangunan harus menjadi dasar dalam menentukan potensi pengembangan tapak. Standar luas lahan *creative hub* tidak bersifat baku, namun disesuaikan dengan skala layanan dan fungsi yang diakomodasi. Menurut Panduan Pengembangan *Creative hub* oleh Bekraf (2019), *creative hub* skala kota umumnya memerlukan lahan yang cukup untuk menampung fungsi utama seperti ruang kerja bersama (*co-working space*), studio kreatif, ruang pameran, ruang edukasi, serta area publik. Selain bangunan utama, lahan juga perlu mengakomodasi area sirkulasi, parkir, dan ruang terbuka hijau.

Aksesibilitas dan Konektivitas

Aksesibilitas merupakan aspek krusial dalam menentukan kelayakan tapak. Menurut Lynch (1960) kemudahan akses memengaruhi tingkat keterjangkauan dan keterlibatan pengguna terhadap suatu tempat. Tapak yang ideal seharusnya mudah untuk dijangkau dengan beragam pilihan transportasi, mulai dari kendaraan pribadi, angkutan umum, maupun pejalan kaki. Konektivitas dengan

pusat kota, kawasan pendidikan, dan sentra ekonomi kreatif akan meningkatkan potensi penggunaan dan keberlanjutan *creative hub*.

Kondisi Fisik dan Lingkungan Tapak

Kondisi fisik suatu tempat meliputi pengamatan kondisi topografi, luas lahan, konfigurasi wilayah, jenis tanah, dan sistem drainasinya. Menurut penelitian Hakim dan Utomo (2003), lokasi yang permukaannya landai, tanahnya stabil, dan meminimalkan potensi bahaya lebih ideal untuk pendirian sarana umum. Tak hanya itu, aspek lingkungan seperti tingkat gangguan, kualitas udara, serta keberadaan area hijau di sekitar lokasi juga mempengaruhi tidaknya orang dan aktivitas kolaboratif yang dilakukan.

Karakter Sosial dan Aktivitas Kawasan

Creative hub membutuhkan lingkungan yang hidup dan interaktif. Menurut Florida (2002), keberhasilan ruang kreatif sangat dipengaruhi oleh keberadaan komunitas kreatif dan dinamika sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, tapak yang berada di kawasan dengan aktivitas sosial tinggi, seperti dekat pusat pendidikan, kawasan budaya, atau ruang publik, dinilai lebih layak untuk pengembangan *creative hub*.

Infrastruktur dan Utilitas Pendukung

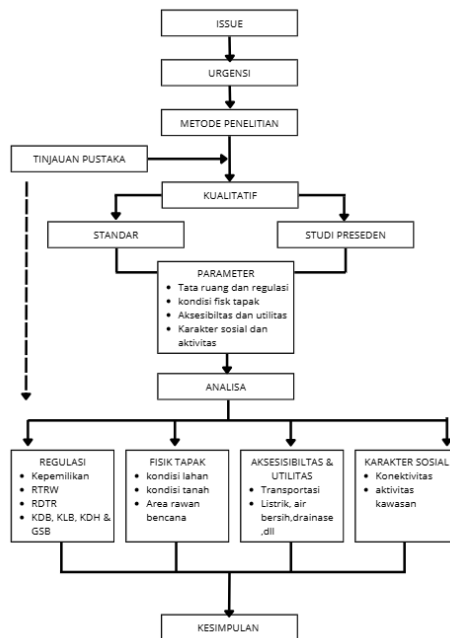
Ketersediaan infrastruktur menjadi indikator penting dalam kelayakan tapak. Tapak yang layak harus didukung oleh jaringan utilitas seperti listrik, air bersih, sistem drainase, telekomunikasi, serta pengelolaan limbah. Menurut Neufert (2002), kelengkapan utilitas akan memengaruhi efisiensi operasional bangunan dan kenyamanan pengguna. Selain itu, kapasitas jalan dan ketersediaan parkir juga perlu dipertimbangkan untuk menghindari konflik lalu lintas di sekitar tapak.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, kelayakan tapak untuk *creative hub* ditentukan oleh kesesuaian tata ruang, aksesibilitas, kondisi fisik dan lingkungan, karakter sosial kawasan, serta ketersediaan infrastruktur. Tapak yang layak tidak hanya mampu menampung fungsi bangunan secara fisik, tetapi juga mendukung terbentuknya

ekosistem kreatif yang aktif, inklusif, dan berdaya saing.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini dapat dituangkan melalui diagram alir di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian (Sumber: Dokumen Penulis, 2025)

HASIL PENELITIAN

Analisa Kelayakan Tapak

Objek yang digunakan pada penelitian yaitu lahan eks taman kuliner milik Pemkab Klaten yang terletak di Jl. Mayor Kusmanto, Sungkur, Semangkek, Kec. Klaten Tengah. Berdasarkan peraturan RTRW Kabupaten Klaten tahun 2021 – 2041, objek lahan termasuk dalam kawasan perdagangan dan jasa sehingga dapat dilakukan pembangunan *creative hub* di atas lahan tersebut. Hasil dan pembahasan yang dipaparkan pada penelitian disesuaikan dengan kriteria yang digunakan untuk melakukan analisis kelayakan tapak yaitu data regulasi, data fisik tapak, data aksesibilitas dan data karakter sosial.

Kesesuaian Tata Ruang dan Regulasi

Terdapat beberapa indikator pada data kesesuaian tata ruang dan regulasi seperti RTRW, KDB, KDH, KLB, dan GSB. indikator

tersebut dapat menjadi tolak ukur kelayakan suatu lahan untuk dibangun kembali dari segi regulasi. Berdasarkan indikator total area, dilakukan perhitungan untuk mengetahui luas lahan maksimal yang dapat dibangun. Berikut perhitungan terkait lahan yang dapat dibangun dari total luas lahan sebesar 10.000 m² mengacu pada peraturan Rencana Tata Ruang Wilayah kabupaten Klaten tahun 2021 – 2041.

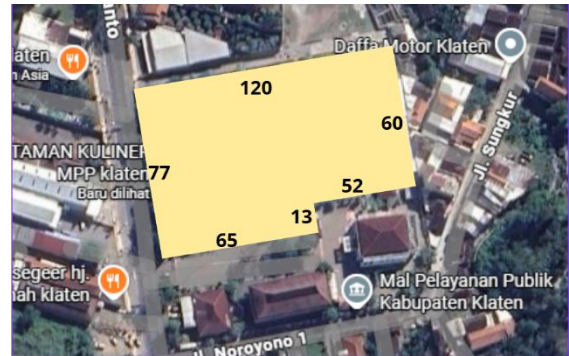
Tabel 1. Perhitungan luas lahan yang diizinkan menurut PERDA kabupaten Klaten No. 10 tahun 2021

Kategori	Besaran
Luas lahan	10.000 m ²
Luas tapak bangunan maksimal yang diizinkan (KDB=70%)	70% x 10.000 m ² = 7.000 m ²
Luas total bangunan maksimal yang diizinkan (KLB=3,1)	3,1 x 10.000 m ² = 31.000 m ²
Luas daerah hijau yang tidak dapat dibangun (KDH= minimal 20%)	20% x 10.000 = 2.000 m ²
Garis Sempadan Bangunan	5,5 m dari as jalan
Jumlah lantai	31.000 : 7.000 = 4,4 (dibulatkan menjadi 4 lantai)

Berdasarkan perhitungan, didapat luas tapak lahan maksimal yang dapat dibangun yaitu 10.000 m², luas total bangunan yang diizinkan dengan KLB 3,1 yaitu 31.000 m², luas daerah hijau yang perlu dibangun 2.000 m², garis sempadan bangunan minimal 5,5 m dari as jalan, serta jumlah lantai yang dapat dibangun yaitu 4 lantai. Dari data tersebut jika dibandingkan dengan bangunan yang memiliki fungsi serupa seperti Bandung *Creative hub* dan Jogja National *Creative hub* lahan tersebut layak untuk dibangun *creative hub* dari kriteria regulasi.

Fisik Tapak

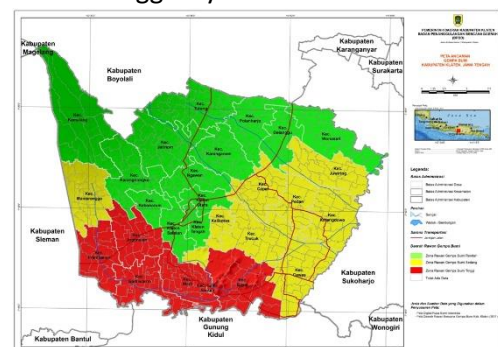
Tapak yang diteliti berbentuk trapesium dengan lebar muka sepanjang 77 m menghadap jalan serta memiliki luas 10.000 m² dan keliling 387 m.



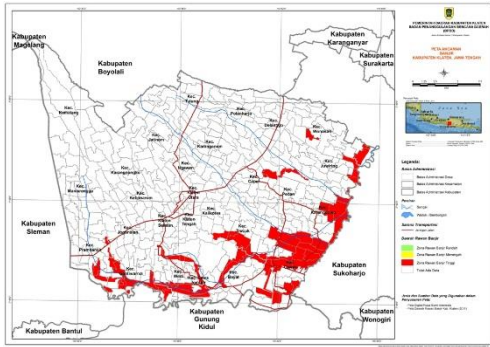
Gambar 2. Dimensi tapk (Sumber: Dokumen Penulis, 2025).

Taman Kuliner MPP Klaten berada pada kawasan dengan topografi datar dengan kemiringan lahan berkisar antara 0–3%. Kondisi ini menjadikan tapak sangat sesuai untuk pengembangan bangunan publik dan ruang terbuka komunal karena tidak memerlukan pekerjaan pematangan lahan yang signifikan. Jenis tanah yang mendominasi kawasan ini adalah tanah aluvial vulkanik dengan daya dukung sedang dan stabilitas yang cukup baik. Karakteristik tersebut mendukung perencanaan bangunan skala menengah seperti *creative hub* dengan sistem pondasi dangkal, selama dilengkapi dengan sistem drainase yang memadai untuk mengantisipasi genangan air.

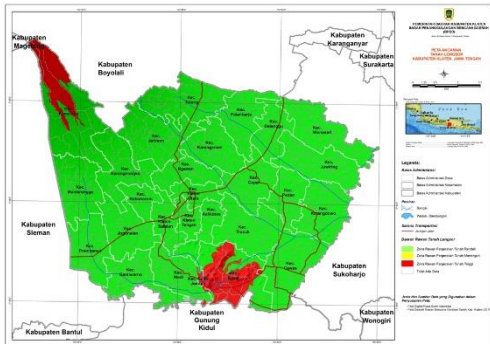
Sedangkan untuk area rawan bencana, menurut Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Klaten kecamatan Klaten Selatan termasuk dalam daerah rawan banjir rendah, daerah rawan longsor rendah, daerah rawan gempa rendah, daerah tidak ada risiko gunung berapi dan daerah rawan cuaca ekstrim tinggi. Dari data tersebut tapak termasuk ke dalam daerah rawan bencana rendah sehingga layak untuk *creative hub*.



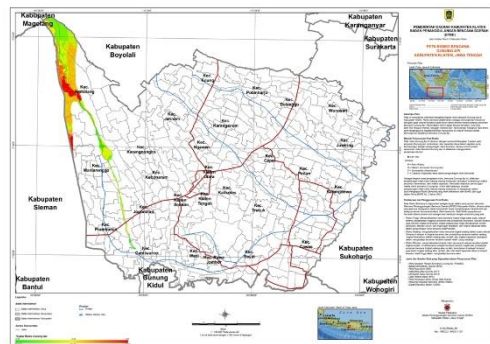
Gambar 3. Peta rawan bencana banjir Kabupaten Klaten (Sumber: BPBD Kab. Klaten)



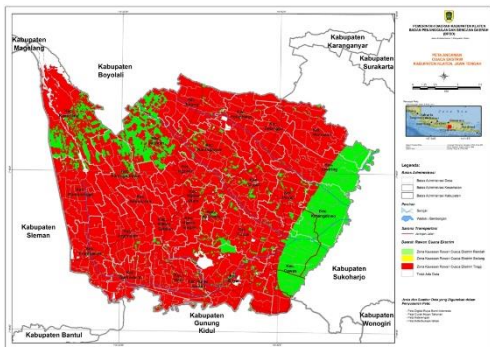
Gambar 4. Peta rawan bencana longsor Kabupaten Klaten
(Sumber: BPBD Kab. Klaten)



Gambar 5. Peta rawan bencana gempa Kabupaten Klaten
(Sumber: BPBD Kab. Klaten)



Gambar 6. Peta rawan bencana gunung berapi Kabupaten Klaten
(Sumber: BPBD Kab. Klaten)



Gambar 7. Peta rawan bencana cuaca ektrim Kabupaten Klaten
(Sumber: BPBD Kab. Klaten)

Aksesibilitas dan Utilitas

Pada data aksesibilitas Jalan Mayor Kusmanto merupakan jalan arteri sekunder dua jalur dengan dua arah yang berada persis di depan site. Arah lalu lintas pada jalur yang berada di depan site datang dari sisi barat. Sebagai jalan arteri sekunder, lalu lintas pada Jalan Mayor Kusmanto terdiri dari kendaraan pribadi (mobil dan sepeda motor) dan transportasi muatan (truck), maupun bis. Pada sisi jalan yang berada di depan site juga terdapat trotoar yang dapat digunakan pejalan kaki. Akses kendaraan logistik (mobil box, pick-up) dapat difasilitasi melalui jalur khusus servis yang terpisah dari akses utama pengunjung. Kedekatan tapak dengan jaringan jalan kolektor memudahkan distribusi material pameran, perlengkapan event, produk UMKM, dan kebutuhan operasional *Creative hub*. Sedangkan untuk akses disabilitas Tapak relatif datar (bekas taman kuliner), sehingga mendukung penerapan desain universal.

Dikarenakan tapak merupakan lahan eks taman kuliner maka beberapa utilitas sudah tersedia Kawasan MPP Klaten telah terlayani jaringan air bersih perkotaan (PDAM) serta memungkinkan penggunaan sumber air cadangan. Tapak eks taman kuliner cenderung memiliki area terbuka yang memungkinkan pengembangan sistem drainase ramah lingkungan. Kawasan MPP Klaten telah terlayani jaringan listrik PLN dengan kapasitas memadai untuk fasilitas publik. Lokasi perkotaan memungkinkan akses kendaraan pemadam kebakaran dengan relatif mudah. berdasarkan indikator elemen aksesibilitas dan utilitas lahan objek dapat dijadikan bangunan publik seperti *creative hub*.

Karakter Sosial

Indikator karakter sosial dapat dilihat dari dua hal yaitu konektivitas dan aktivitas kawasan. Taman Kuliner MPP Klaten berada di kawasan pusat aktivitas perkotaan Kabupaten Klaten yang memiliki tingkat keterhubungan tinggi terhadap berbagai fungsi kota. Tapak terletak dekat dengan pusat pemerintahan Kabupaten Klaten dan terhubung langsung dengan jaringan jalan kolektor kota serta tidak jauh dari fasilitas umum dan ruang public lainnya.



Gambar 8. Pencapaian ke site.
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025).

Ket:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. Alun Alun Klaten (1 km) | 5. Stasiun Klaten (2 km) |
| 2. Klaten Town Square (800 m) | 6. RSU Diponegoro (2,6 km) |
| 3. Masjid Raya Klaten (1,1 km) | 7. Taman Lampion (2 km) |
| 4. Stadion Trikoyo (1,3 km) | 8. Terminal Klaten (3,2 km) |

Aktivitas di sekitar Taman Kuliner MPP Klaten bersifat campuran (mixed-use) dengan dominasi fungsi pelayanan dan komersial. Tapak juga dekat dengan beberapa instansi Pendidikan seperti SMK 1 Klaten, SMK

Leonardo dan beberapa sekolah lainnya yang dapat berperan sebagai sumber utama generasi kreatif. Keberadaan *Creative hub* dapat menjadi ruang pendukung pembelajaran nonformal, seperti workshop, pameran karya pelajar, inkubasi ide, serta kolaborasi antara dunia pendidikan dan industri kreatif. Hubungan ini memperkuat fungsi *Creative hub* sebagai sarana pengembangan SDM kreatif lokal. Kawasan Taman Kuliner MPP Klaten memiliki tingkat konektivitas yang tinggi pada skala kota dan kawasan, ditunjang oleh keberadaan jaringan jalan utama dan dekat dengan akses stasiun kerta dan terminal yang mendukung pergerakan masyarakat lokal dan antarwilayah. Aktivitas kawasan didominasi oleh fungsi pelayanan dan kuliner dengan intensitas yang meningkat pada sore hingga malam hari. Kondisi ini menunjukkan potensi besar kawasan untuk dikembangkan sebagai pusat aktivitas kreatif terpadu, dengan catatan diperlukan penguatan konektivitas pejalan kaki, integrasi fungsi, serta pemrograman ruang publik yang lebih aktif dan berkelanjutan.

Tabel 2. Hasil temuan dan implikasi

Aspek Analisis	Parameter	Hasil Temuan	Implikasi terhadap <i>Creative hub</i>
Kesesuaian Ruang dan Regulasi	Tata Kesesuaian RTRW	Tapak berada pada zona kawasan perdagangan dan jasa	Memungkinkan pembangunan bangunan publik
	KDB, KLB, GSB, KDH	Mengacu pada ketentuan daerah setempat	Menjadi dasar pengendalian massa dan intensitas bangunan
Fisik Tapak	Luas dan bentuk	Luas cukup dan bentuk relatif teratur	Memdukung fleksibilitas dan penataan ruang
	Topografi	Relative datar	Megurangi pekerjaan tanah & biaya konstruksi
	Rawan bencana	Kawasan termasuk area rawan bencana rendah	Mendukung keselamatan, keberlanjutan, dan fungsi soasal bangunan
Aksesibilitas dan Utilitas	Akses jalan	Dekat jalan arteri sekunder	Memudahkan akses dan operasional
	Akses logistik	tapak dekat dengan jaringan jalan	memudahkan distribusi material
	Akses difabel	Tapak relatif datar	mendukung penerapan desain universal
	Utilitas dasar	Listrik, air bersih, drainase tersedia	Mendukung operasional <i>Creative hub</i>
Karakter Sosial	Aktivitas sekitar	Kawasan bersifat mixed-used	Mendukung integrasi fungsi dan interaksi sosial
	Konektivitas	Dekat dengan beberapa fasilitas	Mendukung keberlanjutan aktivitas dan penguatan peran pusat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa kelayakan tapak pada lahan eks Taman Kuliner, dapat disimpulkan bahwa lokasi ini layak dan potensial untuk dikembangkan sebagai bangunan *Creative hub*. Tapak memiliki aksesibilitas yang baik karena berada di kawasan yang mudah dijangkau oleh transportasi umum maupun kendaraan pribadi, serta dekat dengan pusat aktivitas masyarakat, sehingga mendukung fungsi *Creative hub* sebagai ruang kolaborasi dan interaksi publik.

Dari aspek tata guna lahan, peruntukan kawasan sesuai dengan rencana pengembangan fungsi komersial, sosial, dan kreatif, serta tidak bertentangan dengan ketentuan tata ruang yang berlaku. Kondisi fisik tapak relatif datar dan telah memiliki infrastruktur dasar, seperti jaringan jalan, utilitas, dan drainase, sehingga dapat meminimalkan biaya awal pengembangan.

Lingkungan sekitar tapak juga mendukung pengembangan *Creative hub* karena berada di kawasan dengan aktivitas ekonomi dan sosial yang dinamis. Keberadaan ruang terbuka sebelumnya sebagai taman kuliner memberikan potensi untuk diintegrasikan kembali dalam desain sebagai ruang publik, area komunal, dan zona interaksi kreatif yang ramah bagi masyarakat.

Dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas, kesesuaian tata ruang, kondisi fisik tapak, serta potensi sosial dan ekonomi kawasan, maka lahan eks Taman Kuliner memenuhi kriteria kelayakan untuk pengembangan *Creative hub* dan diharapkan mampu menjadi katalis pengembangan ekonomi kreatif serta peningkatan kualitas ruang publik di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bekraf. (2019) *Opus Creative Economy Outlook*, Jakarta: Bekraf

BPBD Kabupaten Klaten. (2024) *Peta Kerawanan Bencana Kabupaten Klaten*. [Laporan/ Publikasi]. Kabupaten Klaten: Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten.

BPS Kabupaten Klaten. (2024) *Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Klaten Tahun 2023*. [Laporan/ Publikasi]. Kabupaten Klaten: Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten.

British Council. (2018). *Creative hubs: Understanding the New Economy*. London: British Council.

Dovey, J., Pratt, A., Moreton, S., Virani, T., Merkel, J., & Lansdowne, J. (2016). *Creative hubs: Understanding the new economy*.

Evans, G. (2009). *Creative Cities, Creative Spaces and Urban Policy*. *Urban Studies*, 46(5–6), 1003–1040.

Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.

Hakim, R., dan Utomo, H. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2020). *Rencana Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Kemenparekraf.

Landry, C. (2000). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan Publications.

Lynch, Kevin A and Gary Hack (1984); *Site Planning*, Third Edition. MIT Press.

Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga (Ahli Bahasa oleh Sjamsu Amril)

Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

UNESCO. (2013). *Creative Economy Report: Widening Local Development Pathways*. Paris: UNESCO Publishing.