

Daftar Isi

Halaman Judul	i	
Lembar Pengesahan	ii	
Catatan Dosen	iii	
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	iv	
Kata Pengantar	v	
Abstrak	vi	
Daftar Isi	viii	
1. Pendahuluan //		3
1.1 Lebih dari Sekedar Infrastruktur	4	
1.2 Jembatan Multi-Konektor	6	
1.3 Fenomena Jembatan-jembatan di Kampung Code Yogyakarta	12	
2. The Hubridge //		27
2.1 Bridge is Hub	28	
2.2 Bangunan Kreatif	30	
2.3 Kampung Keparakan & Wirogunan Sebagai Lokasi Perancangan	32	
2.4 Belajar dari Ruang-Ruang Kampung	34	
2.5 Partisipator dan Aktivitas	40	
3. Permasalahan & Analisis //		43
3.1 Rangkuman Permasalahan	44	
3.2 Memaksa Interaksi Melalui Arsitektur	46	
3.3 Mewacanakan Ruang Interaksi	48	
3.4 Fleksibilitas Arsitektur	50	
3.4 Open Symbol	51	
4. 'Get Lost' in The Bridge //		53
4.1 Terinspirasi dari Arsitektur 'Ombak Banyu'	54	
4.2 Get Lost in The Bridge	56	
4.3 Multi-Hub	58	
5. Kesimpulan //		79