

BAB II

TINJAUAN TEORI

II.1 PENGERTIAN BORROWING SCENERY

Konsep "*Borrowing Scenery*" berasal dari berkebun Jepang dan mengacu pada praktik mendesain taman dengan menggabungkan dan membingkai lingkungan alam di luar taman, seperti sungai, gunung, dan fitur alam lainnya. Dalam arti yang lebih luas, istilah "*Borrowing Scenery*" ini dapat digunakan untuk segala jenis arsitektur di mana lingkungan sekitar dimasukkan ke dalamnya untuk membentuk pemandangan (Keane & Dabashi, 1996; dalam buku *Borrowing Scenery A Case based approach*).

II.2 OBJEK PEMANDANGAN

Dalam teknik *borrowing scenery*, elemen buatan manusia atau alam di sekitar taman dipinjamkan sebagai latar belakang atau pemandangan tambahan untuk menciptakan kesan visual yang lebih menarik. Tujuan penggunaan elemen-elemen ini adalah untuk menciptakan harmoni, meningkatkan keindahan, dan memberikan pengalaman visual yang lebih kaya bagi pengunjung yang melihatnya.

Teknik *borrowing scenery* dapat memanfaatkan pemandangan alam di luar taman, seperti bukit dan pegunungan. Selain itu, struktur buatan manusia seperti gerbang, tembok, atau bangunan juga dapat digunakan sebagai pemandangan. (Khaerunnisa, *Borrowing Scenery, a case approach - draft*, 2022).

II.3 KLASIFIKASI OBJEK PEMANDANGAN

1. Vegetasi

Pada teknik *borrowing scenery*, vegetasi digunakan sebagai elemen yang dipinjam dari lanskap alami di sekitarnya. Elemen vegetasi sangat mempengaruhi kesan alami yang dihasilkan dari penggunaan teknik tersebut.

Teknik pinjam tampilan. Penggunaan tanaman dalam penataan lanskap sangat penting karena tanaman memiliki ciri-ciri khusus sebagai bagian hidup dan tumbuh yang selalu berubah dalam ukuran, tekstur, kelembatan, dan bentuk keseluruhan (Handayani, 2009).

Karakteristik tanaman menunjukkan ciri dan bentuk, seperti ukuran, bentuk, warna, dan tekstur. Hasil penataan lanskap dipengaruhi secara langsung oleh penggunaan masing-masing karakteristik tersebut.

2. Taman

Dengan keindahan alamnya dan berbagai elemen yang menghiasi, taman menjadi salah satu pemandangan yang indah dalam bentang alam yang menghasilkan pemandangan yang indah selain memberikan suasana yang menyegarkan dan menenangkan.

3. Elemen air

Air memiliki potensi untuk memberikan kesan alami dan menenangkan, dan merupakan salah satu elemen yang sering digunakan dalam teknik meminjam lingkungan untuk menciptakan efek visual yang menarik dan menambah keasrian dan meningkatkan keindahan visual lanskap.

4. Elemen Bangunan

Bangunan dengan arsitektur dan desain yang menarik dapat memberi pemandangan nilai estetika dan visual yang tinggi. Keunikan desain sebuah bangunan dapat digunakan sebagai pusat perhatian.

Dalam pemandangan. Bangunan besar atau proporsi yang luar biasa dapat menimbulkan perasaan keagungan, ketertarikan, atau kontras dengan benda lain di sekitarnya. Selain itu, beberapa bangunan memiliki makna sejarah, budaya, atau religius yang dapat digunakan untuk menyampaikan makna dan identitas dalam pemandangan borrowing. Beberapa contoh bangunan seperti menara pencakar kastil atau candi, rumah tradisional, dll.

5. Bukit, Pegunungan, dan Gunung

Sebagai pemandangan yang dipinjam, bukit, pegunungan, dan gunung menggunakan atribut fisik dan visual mereka untuk meningkatkan keindahan dan kesan alaminya. Gambar bukit, pegunungan dan gunung tidak hanya memberikan pemandangan yang megah dan mengesankan, tetapi juga memberikan kesan alami yang menyatu dengan lingkungannya.

a. Bukit

Bukit adalah suatu wilayah bentang alam dengan permukaan tanah yang lebih tinggi dari permukaan tanah di sekitarnya tetapi relatif rendah jika dibandingkan dengan gunung. Bukit memiliki ketinggian sekitar 200-500 meter. (File:Alcazars Palace, Seville - panoramio.jpg - Wikimedia Commons, n.d.).

b. Pegunungan dan Gunung

Sebuah gunung adalah bentuk permukaan tanah yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan permukaan tanah di sekitarnya, dan gunung didefinisikan sebagai daratan dengan kemiringan lereng yang relatif lebih besar dibandingkan dengan dataran dan mempunyai ketinggian di atas 1000 meter. (Khaerunnisa, Borrowing Scenery, a case approach - draft, 2022)

c. Bentuk dan Struktur Gunung

Gunung menciptakan pemandangan yang menarik dengan bentuk dan struktur yang unik. Gunung dibedakan menjadi 4 berdasarkan bentuk dan strukturnya.

BENTUK	KARAKTERISTIK	GAMBAR
Stratovolcano (kerucut) Tinggi: \geq 2.500 m	tinggi dengan puncak yang mengerucut, bagian puncaknya disebabkan oleh lava dan abu vulkanik—puncak curam dan landai—contohnya adalah Gunung Ciremai, Gunung Krakatau, dan Gunung Tangkuban Perahu	 <p data-bbox="1023 434 1351 461"><i>Gambar 2.1 Gunung Krakatau</i></p>
Perisai Tinggi: \geq 4.207 m	Bentuknya menyerupai tameng yang melebar dan puncak tidak terlalu tinggi	 <p data-bbox="1046 786 1327 813"><i>Gambar 2.2 Gunung Kea</i></p>
Cinder Cone	Berbentuk kerucut curam di atas ventilasi magma, terbentuk oleh letusan strombolian, yang menghasilkan abu vulkanik dan pecahan batuan vulkanik yang tersebar di sekitar gunung. Contohnya adalah Gunung Rinjani.	 <p data-bbox="1038 1061 1331 1088"><i>Gambar 2.3 Gunung Rinjani</i></p>
Kaldera Tinggi: 2 - 4 km	Gunung berapi yang memiliki kawah yang sangat besar. Terbentuk oleh letusan yang luas yang membentuk cekungan yang sangat besar - Salah satu contohnya adalah Gunung Bromo	 <p data-bbox="1034 1413 1337 1440"><i>Gambar 2. 4 Gunung Bromo</i></p>
Maar Tinggi: \geq 1.641 m	Terjadi karena letusan dapur magma yang dangkal, dengan bentuk gunung melingkar, seperti Gunung Lemongan	 <p data-bbox="1015 1722 1358 1749"><i>Gambar 2. 5 Gunung Lemongan</i></p>

Tabel 2.1 Tabel Bentuk Gunung

d. Siluet

Bentuk keseluruhan gunung, terutama siluetnya, dapat menjadi komponen lanskap yang menarik. Garis kontur dan bentuk puncak gunung yang dapat dilihat secara visual membentuk siluet gunung.



Gambar 2. 6 Siluet Pegunungan



Gambar 2. 7 Siluet Gunung

e. Kontur dan Lereng

Kontur gunung memiliki berbagai bentuk, sedangkan lereng menggambarkan kemiringan atau kecuraman gunung. Memberikan lanskap dimensi dan tekstur.



Gambar 2. 8 Kontur Permukaan Gunung



Gambar 2. 9 Permukaan Lereng Gunung

f. Relief

Relief gunung menambah dimensi lanskap dan menciptakan ciri visual unik. Relief gunung mengacu pada perbedaan tinggi yang ada antara bagian puncak gunung dan bagian bawahnya. Tanah di sekitarnya dapat memiliki lereng yang curam dan pergeseran ketinggian yang signifikan.



Gambar 2. 10 Relief Rangkaian Pegunungan



Gambar 2. 11 Puncak Gunung

g. Skala dan Proporsi

Menurut buku *Borrowing Scenery A Case Based Approach* karya Khaerunnisa S.T., M.Eng., Ph.D dan Mutiara Cininta S.T. M.Arch., ada beberapa implementasi skala dan proporsi dalam pemanfaatan pemandangan gunung, antara lain sebagai berikut :

- Penempatan yang tepat

Gunung akan menarik perhatian dengan jelas dan proporsinya akan terlihat baik jika kita menggunakan pemandangan gunung sebagai fokus utama atau latar belakang.

- Jarak Pandang

Jarak maksimal dari mana kita dapat melihat atau mengamati objek disebut jarak pandang. Faktor seperti tinggi gunung, kondisi atmosfer, dan topografi menentukan jarak pandang yang tepat untuk melihat gunung dengan baik. (Rostami, Homaa. (2017). Gunung dengan ketinggian lebih dari 3.000 meter dapat dilihat dengan jelas dari jarak ratusan meter, tetapi kabut, awan tebal, dan hambatan geografis dapat mengurangi jarak pandang.

- Perspektif Visual

Sudut pandang, garis pandang, dan hubungan antara gunung dan komponen lainnya adalah komponen perspektif visual. Sebagai contoh, menempatkan pemandangan gunung sebagai pusat perhatian ketika dilihat dari suatu posisi dapat menciptakan kesan yang kuat dan memukau. Garis pandang yang mengarah pada gunung juga dapat memberikan efek visual yang menarik dan meningkatkan kesan kedalaman ruang.

II.4 STRATEGI PENGGUNAAN BORROWING SCENERY

Borrowing Scenery (The Art of Shakkei or “Borrowed Scenery,” n.d.), adalah pendekatan lain yang dapat diterapkan pada bangunan. Dalam strategi *Borrowing Scenery*, ada tiga tujuan. *Borrowing Scenery* bertujuan untuk menciptakan ilusi kedalaman dan kelapangan secara visual. Meningkatkan rasa ketenangan dan keseimbangan dapat dicapai dengan memasukkan elemen dari lanskap yang lebih luas, yang memberikan rasa kesinambungan dan keterhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, menggunakan skenario yang diinjam memungkinkan taman untuk berubah dan berkembang seiring dengan perubahan musim dan faktor alam lainnya. Keindahan taman yang selalu berubah dan menimbulkan rasa harmoni dengan berlalunya waktu dapat ditambahkan oleh campuran warna dari pegunungan yang jauh, permainan cahaya pada bangunan di sekitarnya, atau pantulan sungai terdekat.

Beberapa strategi pada *Borrowing Scenery* yang dapat diterapkan antara lain:

a. FRAMING

Membuat efek "bingkai foto" dengan menggunakan pohon, semak, atau elemen lanskap lainnya untuk membingkai tampilan objek yang jauh maupun dekat, seperti gunung atau badan air. Framing terbagi menjadi tiga kategori berikut :

UPPER FRAMING

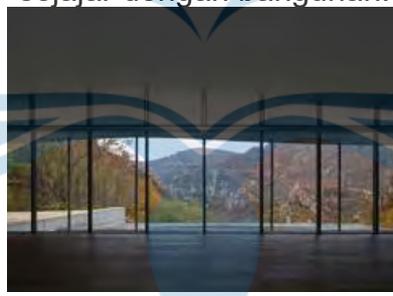
Peletakan jendela miring menghadap ke langit dan menggunakan bukaan seperti skylight. Tujuan dari framing atas adalah untuk menangkap pemandangan langit. Strategi Upper Framing hanya dapat menangkap pemandangan seperti langit pegunungan tinggi dan karena jumlah vista yang dapat ditangkap sangat terbatas



Gambar 2. 12 Contoh penerapan Upper Framing

MIDDLE FRAMING

Jenis framing yang paling sering dilihat adalah middle framing, yang memanfaatkan bukaan jendela yang besar untuk menangkap pemandangan yang indah. Dengan mencatat elevasi bangunan di ketinggian yang sesuai, middle framing dapat menangkap lebih banyak jenis vista. Misalnya, jika bangunan berada di elevasi yang tinggi, seperti di atas gunung, maka vistanya sebatas pegunungan dan langit; jika bangunan berada di daratan, maka vista yang dapat dilihat sejajar dengan bangunan.



Gambar 2.13 Contoh penerapan middle framing

LOWER FRAMING

Lower framing digunakan pada bangunan yang berposisi tinggi untuk menangkap pemandangan di bawahnya. Penggunaan strategi ini dapat dilihat pada bangunan di atas gunung yang mengamati pemandangan bawahnya. Vista yang ditangkap di dapat dengan strategi Lower Framing bergantung pada elevasi bangunan; semakin tinggi elevasi bangunan, semakin banyak vista yang dapat ditangkap.



Gambar 2. 14 Contoh penerapan lower framing

b. MIMICRY

Mimicry adalah teknik pengambilan sketsa dengan menggunakan bahan, warna, atau pola di lingkungan buatan yang sama atau mirip dengannya. Salah satu contohnya adalah bangunan dengan atap hijau agar dapat berbaur dengan hutan di sekitarnya.

Ada tiga jenis penggunaan strategi mimicry:

1. Colour

Bangunan yang memiliki warna yang mirip dengan lanskap di sekitarnya dimaksudkan untuk meningkatkan kesan kesinambungan antara bangunan dan lanskap. Jenis skema warna monokromatik adalah yang dikenal sebagai mimicry.

2. *Texture*

Menciptakan keharmonisan di antara lanskap dan bangunan melalui penggunaan material yang selaras dengan lingkungan sekitar bangunan untuk mimicry texture.

3. *Shape & Pattern*

Untuk mempertahankan pemandangan baik dari dalam maupun luar, bangunan memiliki bentuk yang menyerupai lanskap sekitarnya, memungkinkan penghuni menikmati pemandangan terhadap pemandangan dan mempertahankan hubungan yang kuat dengan lingkungannya.

c. **TRANSPARANCY**

Strategi ini menggunakan bahan transparan, seperti kaca, di ruang indoor atau semi outdoor untuk menciptakan hubungan visual antara bangunan dan lanskap sekitarnya.

Transparansi terdiri dari dua bagian, yaitu :

1. *Semi-outdoor*

Bangunan memiliki bukaan tanpa kaca yang memungkinkan orang yang telanjang mata untuk melihat pemandangan sekaligus merasakan adanya ruang luar di dalamnya.

2. *Indoor*

Dalam strategi transparency indoor, bangunan menggunakan bukaan jendela kaca yang lebar untuk memberikan pelaku pemandangan yang lebih mempesona dari dalam.

Jika dibandingkan dengan bukaan yang lebih kecil. Transparency semi-outdoor berbeda dari strategi ini karena pelaku tidak dapat melihat secara langsung ruang luar dalam bangunan.

d. **AMPLIFYING**

Dengan menggunakan elemen desain untuk meniru lanskap tertentu di sekitarnya, seperti air terjun atau pegunungan, atau dengan menggunakan permukaan air untuk mencerminkan langit, yang dapat memperkuat pemandangan bangunan. Amplifying dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. *Duplicate*

Metode ini melibatkan penambahan elemen lanskap ke bangunan untuk menyembunyikan batas antara lanskap dan tapak bangunan.

2. MIRRORING

Metode yang menggunakan elemen air untuk merefleksikan pemandangan biasanya menggunakan kolam untuk merefleksikan langit, yang memungkinkan pelaku untuk melihat pemandangan tidak hanya ke atas tetapi juga ke bawah atau ke depan.

e. FITUR RUANG

Sifat-sifat atau komponen desain yang digunakan untuk membentuk sebuah ruang dapat menunjukkan penerapan strategi *Borrowing Scenery*.

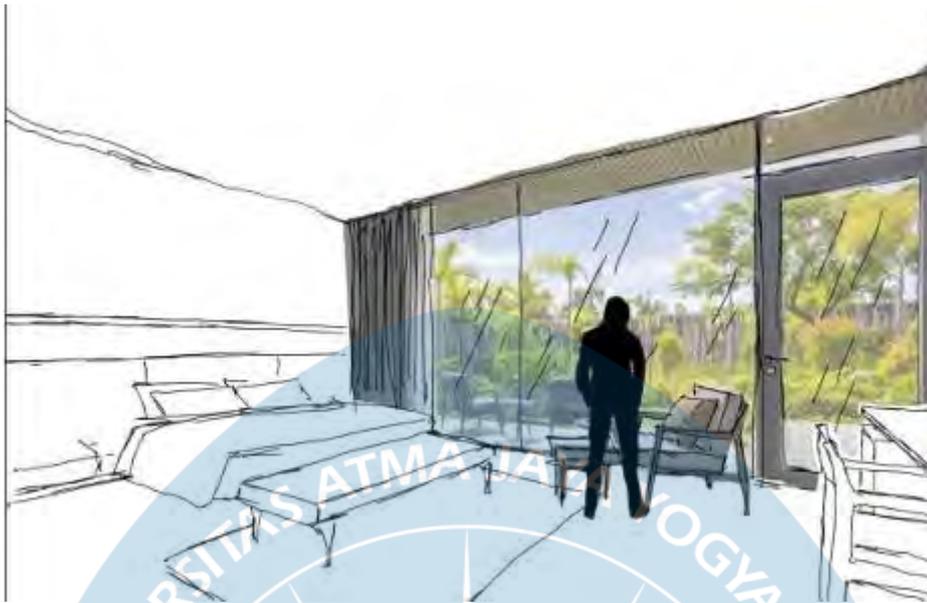
1. Bukaan besar yang menghubungkan dengan pemandangan sekitar (*Big opening for surrounding view*)



Gambar 2. 15 Bukaan besar yang menghubungkan dengan pemandangan sekitar

Jika jendela besar digunakan di ruang indoor, mereka dapat memberikan bukaan yang luas untuk melihat lanskap sekitar. Jika jendela digunakan di ruang semi-outdoor atau di luar ruangan, bukaan ini dapat diterapkan sampai dengan 360 derajat.

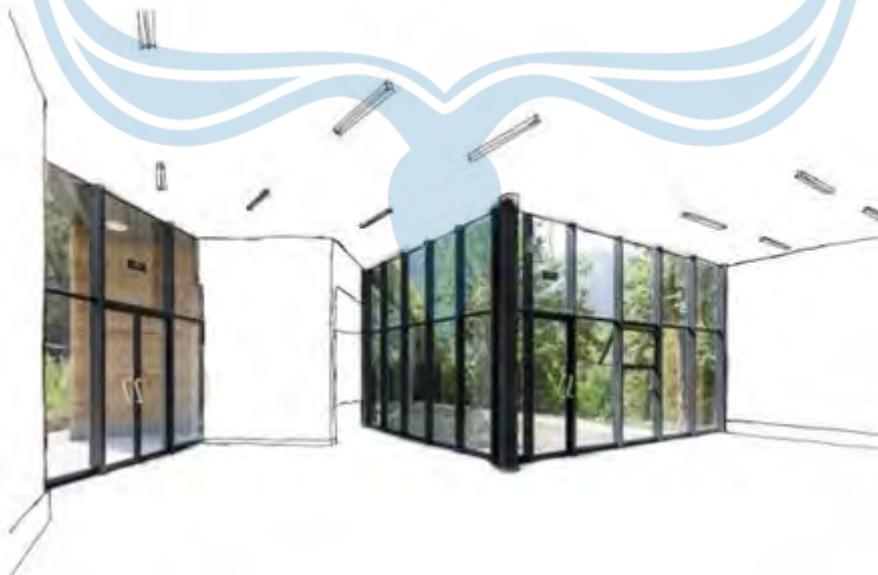
2. *Wide window opening*



Gambar 2.16 Bukaan Jendela besar yang membingkai pemandangan

Untuk menunjukkan sudut pandang tertentu untuk lanskap yang ada, biasanya digunakan bukaan jendela yang besar. Bukaan jendela yang besar sangat terkait dengan teknik borrowing sketsa seperti framing, yang bertujuan untuk membingkai tampilan objek yang jauh maupun dekat. Terdapat beberapa kriteria untuk wide window opening, yaitu :

- *Floor to Ceiling Height*



Gambar 2.17 Floor to Ceiling Height pada fitur ruang

Seringkali, bukaan jendela yang lebar memanjang dari lantai ke langit-langit meningkatkan rasa keterbukaan dan meningkatkan hubungan antara ruang dalam dan luar.

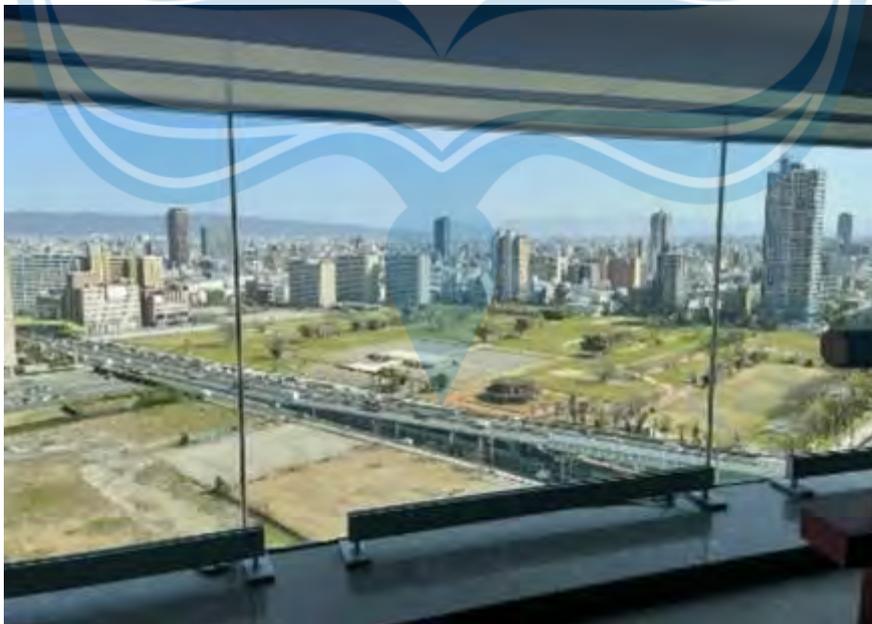
- *Window to Wall Ratio*



Gambar 2. 18 *Window to Wall Ratio* pada fitur ruang

Disarankan agar rasio dinding dan jendela memiliki angka persentase yang tinggi untuk memberikan kesan buka jendela yang lebar.

- *Increased Width*



Gambar 2. 19 *Increased Width* pada fitur ruang

Jendela memiliki bukaan yang lebih lebar daripada jendela standar, yang berarti area horizontal yang lebih besar dapat diakses. Desain ini memberikan pemandangan luar yang luas dan memaksimalkan jumlah cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan.

3. *Big opening for sky view*



Gambar 2. 20 Big Opening for sky view pada fitur ruang

Meskipun bukaan ini mirip dengan framing, ia lebih menghadap ke langit untuk membingkai pemandangan langit.

4. *Water as reflection*



Gambar 2. 21 Skema Water as reflection pada fitur ruang

Fitur ini menggunakan refleksi air sebagai cermin yang memantulkan bangunan dan langit, yang dapat meningkatkan pemandangan bangunan.