

PERANCANGAN SEMARANG SKIRMISH SPORT AREA

Design of Semarang Skirmish Sport Area

| Received November 14th 2020 | Accepted December 21st 2020 | Available online January 30th 2021 |

| DOI 10.56444/sarga.v15i1.159 | Page 37 - 46 |

Pebruariski Akbar Riyadi¹, Choirul Amin², Hetyorini³

akbarriyadi@gmail.com ; Universitas 17 Agustus 1945 Semarang; Indonesia¹

pakminsubali@gmail.com ; Universitas 17 Agustus 1945 Semarang; Indonesia²

hetyorini@gmail.com ; Universitas 17 Agustus 1945 Semarang; Indonesia³

ABSTRAK

Airsoft adalah sebuah olahraga permainan yang mensimulasikan kegiatan militer yang menggunakan replika senjata api yang di sebut airsoft gun. Permainan airsoft termasuk kategori permainan yang mahal, karena harga tiap unit dan perlengkapan lainnya cukup mahal. Airsoft tergolong dalam Skirmish Sport atau permainan perang-perangan yang memiliki beberapa macam permainan lainnya seperti Paintball, Nerf Skirmish, Laser Skirmish dan Archery Fun Game. Manfaat dari Skirmish Sport sendiri adalah untuk meningkatkan skill menembak, melatih fisik, memperdalam strategi pasukan militer atau kepolisian. Selain itu skirmish sport juga mempunyai manfaat bagi setiap komunitas airsoft dan masyarakat umum untuk bersosialisasi dan refreshing agar dapat memberikan suasana aktivitas yang baru dalam kaitannya olahraga dan rekreasi. Kegiatan skirmish sport ini diharapkan menjadi suatu olahraga dan rekreasi baru untuk masyarakat. Disamping sebagai bangunan gedung olahraga dan rekreasi, Semarang Skirmish Sport Area juga terdapat fungsi komersil yaitu terdapat showroom tempat pameran dan penjualan airsoft dan mainan nerf serta perlengkapan lain yang berhubungan dengan skirmish sport, ruang komunitas dan restaurant. Pemilihan ragam arsitektur untuk dalam perancangan Semarang Skirmish Sport Area adalah menggunakan Arsitektur Modern. Pengaplikasiannya dilakukan secara zoning, denah, sirkulasi, maupun fasad. Diharapkan rancangan ini berguna dan memberikan inspirasi bagi pembaca.

Kata kunci: Perancangan, Skirmish, Sport, Area, Semarang

ABSTRACT

Airsoft is a sports game that simulates military activities using replicas of firearms called airsoft guns. Airsoft games belong to the category of expensive games, because the price of each unit and other equipment is quite expensive. Airsoft belongs to Skirmish Sport or war-fighting games that have several other kinds of games such as Paintball, Nerf Skirmish, Laser Skirmish and Archery Fun Game. The benefits of Skirmish Sport itself are to improve shooting skills, train physically, deepen the strategy of military or police forces. In addition, skirmish sport also has benefits for every airsoft community and the general public to socialize and refresh in order to provide a new atmosphere of activity in relation to sports and recreation. This skirmish sport activity is expected to become a new sport and recreation for the community. Besides being a sports and recreation building building, Semarang Skirmish Sport Area also has a commercial function, namely there is a showroom where the exhibition and sale of airsoft and nerf toys and other equipment related to skirmish sport, community space and restaurant are located. The selection of various architectures for the design of Semarang Skirmish Sport Area is to use Modern Architecture. Its application is carried out by zoning, plan, circulation, and façade. It is hoped that this design will be useful and provide inspiration for readers.

Keywords: Design, Skirmish, Sport, Area, Semarang

PENDAHULUAN

Salah satu permainan yang sedang diminati adalah airsoft. Airsoft adalah sebuah olahraga permainan yang mensimulasikan kegiatan militer yang menggunakan replika senjata api yang disebut airsoft gun. Permainan airsoft termasuk kategori permainan yang mahal, karena harga tiap unit dan perlengkapan lainnya cukup mahal. Untuk membeli unit airsoft, peluru dan perlengkapan lainnya, beberapa orang yang menyukai permainan ini lebih senang membeli unit airsoft di toko resmi secara langsung daripada lewat online. Hal ini dikarenakan pembeli dapat melihat dan memilih secara langsung tanpa rasa khawatir dengan adanya penipuan.

Di Semarang terdapat 6 klub atau komunitas airsoft terdiri dari Black Hawk Air Soft Community (BHASC), Semarang Skirmish Team (SST), Semarang Combat Airsoft Regiment (SCAR), Cannon Gel Airsoft Semarang, Raf Predator dan Anak Rimba Semarang. Dan sampai dengan saat ini, anggota yang sudah terdaftar di Semarang mencapai kurang lebih 500 anggota, dan yang masih aktif mencapai 80%. Unit yang mereka miliki dibeli sendiri dengan surat ijin yang telah diberikan oleh pihak yang berwenang. Unit yang sudah mendapatkan ijin ditandai dengan warna oranye pada ujung unit. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi tindakan penyalahgunaan unit dikarenakan replika tersebut sangat mirip dengan senjata asli. (Sumber: Data PORGASI Jateng, 2019).

Pada tanggal 5 dan 6 Maret 2011 lalu, di Semarang diadakan Semarang Airsoft Show yang digelar oleh Semarang Airsofter Society (SAS) di Halaman Markas Kodim 0733 BS Semarang. Acara tersebut diikuti enam klub Airsoft yang ada di Semarang. Selain perlengkapan airsofter, juga dipamerkan berbagai macam seragam tentara asing, seperti US Army, US Marine Corps, Private Military serta US Ranger. Panitia juga menggelar lomba tembak airsoft tactical shoot dan kontes seragam militer asing. Dari acara tersebut terlihat pengunjung sangat antusias untuk mencoba permainan airsoft.

Airsoft tergolong dalam Skirmish Sport atau permainan perang-perangan yang memiliki beberapa macam permainan lainnya seperti Paintball, Nerf Skirmish, Laser Skirmish dan Archery Fun Game. Paintball adalah skirmish sport yang biasanya dimainkan untuk rekreasi. Namun senjata yang digunakan berbeda dengan airsoft, paintball menggunakan senjata yang didukung oleh udara terkompresi atau nitrogen untuk menembakan gelatin yang diisi pewarna/cat bulat sebagai pelurunya. Nerf Skirmish, permainan perang-perangan ini diperuntukan untuk anak berusia dibawah 17 tahun. Senjata yang digunakan lebih bervariasi dan beraneka warna yang mencolok. Selain senjata yang bervariasi, peluru yang digunakan juga bervariasi tergantung dari jenis unit senjata yang digunakan. Pada umumnya terbuat dari silinder busa kecil yang berujung karet. (Wikipedia, 2019)

Laser Skirmish, permainan ini dimainkan dengan senjata yang menembakan sinar inframerah. Target sensitif inframerah dikenakan oleh setiap pemain dan bentuknya seperti rompi. Khusus permainan ini, ruang yang digunakan harus cenderung gelap, agar sinar inframerah pada permainan bisa terlihat oleh setiap pemain. Archery Fun Game, skirmish sport jenis ini menggunakan alat yang berbeda namun tetap menggunakan konsep bermain yang sama pada skirmish sport lainnya. Alat yang digunakan adalah busur dan anak panah yang berujung busa dan hanya menggunakan kacamata pelindung sebagai perlengkapan bermain. (Wikipedia, 2019).

Manfaat dari Skirmish Sport sendiri adalah untuk meningkatkan skill menembak, melatih fisik, memperdalam strategi pasukan militer atau kepolisian. Selain itu skirmish sport juga mempunyai manfaat bagi setiap komunitas airsoft dan masyarakat umum untuk bersosialisasi dan refreshing agar dapat memberikan suasana aktivitas yang baru dalam kaitannya olahraga dan rekreasi.

Arena permainan airsoft di Indonesia sudah hadir di beberapa kota besar, antara lain Jakarta, Bandung, Bogor, Tangerang, Sukabumi, Yogyakarta, Medan dan Bali. Arena Airsoft ada yang indoor dan ada juga yang outdoor. Di Semarang sendiri belum ada arena khusus untuk pecinta airsoft atau permainan tembak menembak lainnya seperti paintball dan Nerf. Kurangnya fasilitas arena bermain membuat mereka agak sulit untuk menyalurkan hobby yang dianggap sebagai salah satu hobi permainan mahal. Mereka para komunitas airsoft di Semarang biasanya bermain di hutan wisata Tinjomoyo secara rutin tiap hari Minggu. Terkadang beberapa Komunitas mencoba bermain di tempat/kota lain, bahkan sampai ke Yogyakarta dan Solo.

Hambatan utama saat bermain airsoft di hutan Tinjomoyo adalah cuaca. Jika cuaca hujan mereka tidak bisa bermain, namun beberapa orang dari anggota komunitas airsoft menganggap hujan dan kondisi medan yang berlumpur bukan menjadi suatu hambatan, tetapi justru menjadi suatu tantangan tersendiri. Salah satu klub/komunitas yang bernama Semarang Skirmish Team (SST) beberapa kali bermain airsoft di Politeknik Negeri Semarang karena terbatasnya arena bermain.

KONSEP DASAR PERANCANGAN

Semarang Skirmish Sport Area merupakan sebuah bangunan gedung olahraga dan rekreasi yang memiliki fungsi utama mewadahi kegiatan olahraga yang berhubungan dengan Skirmish Sport, mulai dari area bermain airsoft, paintball, nerf skirmish, laser skirmish dan archery fun game. Kegiatan skirmish sport ini diharapkan menjadi suatu olahraga dan rekreasi baru untuk masyarakat. Disamping sebagai bangunan gedung olahraga dan rekreasi, Semarang Skirmish Sport Area juga terdapat fungsi komersil yaitu terdapat showroom tempat pameran dan penjualan airsoft dan mainan nerf serta perlengkapan lain yang berhubungan dengan skirmish sport, ruang komunitas dan restaurant.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Kawasan Semarang Skirmish Sport Area adalah sebagai wadah kegiatan olahraga dan rekreasi.

Fungsi Perancangan

Semarang Skirmish Sport Area memiliki fungsi untuk menjadikan Gedung Olahraga dan Rekreasi di Semarang yang di lengkapi dengan 5 macam arena skirmish sport seperti Airsoft, Paintball, Nerf Skirmish, Laser Skirmish dan Archery Fun Game serta fasilitas penunjang lain yang berhubungan dengan Skirmish Sport. Selain itu juga berfungsi untuk menggelar perlombaan Airsoft SpeedQB di tingkat Nasional.

Filosofi Dasar

Secara umum dasar konsep perancangan Semarang Skirmish Sport Area di rencanakan sebagai bangunan olahraga/sports yang memiliki filosofi dan karakter sesuai dengan fungsi bangunan tersebut, yaitu :

- Berdasarkan pada konteks awal ide Semarang Skirmish Sport Area yaitu membentuk bangunan yang bersifat dinamis, rekreatif dan menarik merupakan suatu bentuk dan perpaduan antara eksplorasi bentuk dengan memperhatikan sifat dan karakter dari permainan di dalamnya.
- Bangunan bersifat welcome and interesting (menarik). Memiliki ciri khas yang membedakan fungsinya dengan bangunan lain.
- Ekspresi Arsitektural ini diwujudkan dalam perencanaan fisik ruang luar bangunan dengan menggunakan konsep arsitektur modern.

PENDEKATAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Pemilihan ragam arsitektur untuk dalam perancangan Semarang Skirmish Sport Area adalah menggunakan Arsitektur Modern.

Arsitektur Modern

Arsitektur Modern dapat diartikan sebagai pernyataan jiwa dari suatu massa, yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan ekonomi yang ditimbulkan pada zamannya, yaitu dengan mencari keharmonisan dari elemen modern serta mengembalikan arsitektur pada bidang yang sebenarnya (ekonomis, sosiologis dan kemasyarakatan). (Congreas Interationaux d'Architecture Moderne/CIAM, 1928)

Arsitektur modern juga memiliki beberapa pengertian lain, diantaranya :

- a. Pengertian sebagai sebuah sesi dalam perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk diolah.
- b. Hasil pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih manusiawi yang diterapkan pada bangunan.
- c. Totalitas daya, upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dihasilkan dari pemikiran modern yang dicirikan dengan sikap mental yang selalu menyisipkan hal-hal baru, progresif, hebat dan kontemporer sebagai pengganti dari tradisi dan segala bentuk pranatanya.

Arsitektur Modern memiliki ciri-ciri serta karakteristik yang berkembang seiring dengan berjalannya periode ini. Ciri-ciri arsitektur modern antara lain :

- a. Berbentuk tertentu dan fungsional
Lebih mengutamakan fungsi daripada bentukan bangunan. Segala bentuk yang tercipta pasti memiliki fungsinya masing-masing. Estetika berada di urutan ke sekian.
- b. Less is more
Semakin sederhana, nilai modern bangunan semakin bertambah.
- c. Tidak ada ornamen
Karena dianggap tak memiliki fungsi, maka segala jenis ornamen ditiadakan dalam desain bergaya modern.
- d. Seragam
Arsitektur modern tidak memiliki suatu cirri individual arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya.
- e. Kosong
Maksudnya adalah desain dibuat polos, simpel dengan bidang kaca lebar yang tinggi.
- f. Geometris
Bentukan yang paling sering muncul adalah bentukan geometris bukan bentukan abstrak yang tidak jelas. Bentuk bangunan pasti tegas dan bergaris lurus.

Prinsip Arsitektur Modern

Jika dilihat dari perkembangan sejarahnya, Arsitektur modern memiliki beberapa karakter yang menjadi ciri khasnya. Penerjemahan konsep arsitektur modern sebagai paham pendobrak langgam klasik yang diwujudkan melalui simplifikasi bentuk secara radikal, penghilangan ornamen secara maksimal, penggunaan kaca, baja dan beton sebagai material dominan, transparansi dan keterbukaan bangunan.

a. Simplisitas

Konsep simplisitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, selain mengacu pada prinsip menghilangkan segala ornamen yang ada, desain yang simpel juga dapat terwujud melalui penciptaan massa maupun elemen bangunan dengan garis sederhana, bidang polos dan bentuk geometri seperti kubus dan balok. Bentuk geometri akan memberikan kesan teratur dan simpel sejalan dengan konsep arsitektur modern.

b. Fungsional

Penerapan fungsionalitas dalam modernism tak hanya berarti menghilangkan desain yang bersifat detail sehingga terkesan polos. Namun, fungsionalitas menjadi landasan para arsitek dalam merancang sesuatu berdasarkan manfaatnya dan bukan sekedar hiasan belaka.

c. Transparansi

Arsitektur modern lebih cenderung memperlihatkan material secara apa adanya ketimbang melapisi atau mengubahnya ke dalam tampilan baru yang berbeda. Contoh : dalam penggunaan Beton. Pada penerapan konsep modern, beton yang dipakai biasanya akan dibiarkan terekspos begitu saja tanpa finishing. Tekstur kasar beton tersebut memang dengan sengaja ditampakkan dan diperlihatkan. Hal ini serupa juga diterapkan pada penggunaan material lain seperti baja dan batu. Prinsip kejujuran dalam modernism membuat material-material tersebut tampil apa adanya tanpa polesan.

ANALISA PERANCANGAN

Kondisi Tapak

Lokais tapak berada di Jalan Brigjen Sudiarto, Semarang. Di sekitar site sudah dibangun beberapa bangunan seperti rumah tinggal, bangunan komersial seperti ruko dan retail. Batasan Site bagian utara yaitu pemukiman penduduk, bagian timur suoerindo, bagian selatan Jalan Bridgen Sudiarto dan bagian barat yaitu Alfamart Majapahit Raya.



Gambar 1. Kondisi Site
Sumber : Analisa Penulis

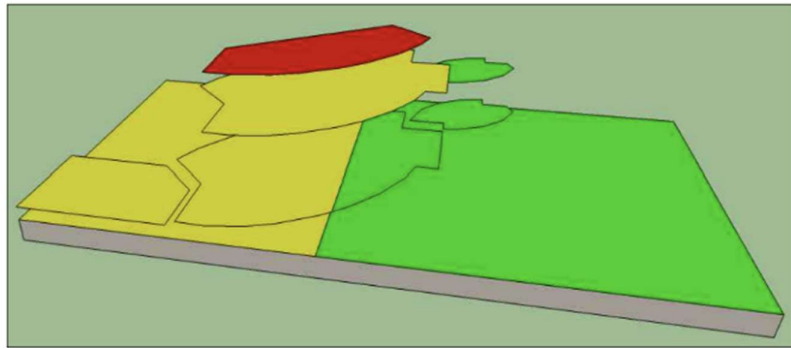
Site ini dapat diakses melalui jalan Brigjen Sudiarto. Secara aksesibilitas, site ini tergolong yang tidak terlalu sulit dijangkau karena lokasinya yang bersebelahan langsung dengan jalan raya. Site juga dapat dijangkau dengan menggunakan transportasi umum, karena terdapat Halte Bus yang berada dekat dengan lokasi site. Site juga memiliki kontur tanah yang datar, sehingga memudahkan masyarakat yang menggunakan transportasi umum untuk mencapai lokasi site.

Zoning

AREA PRIVAT

Pada area ini terletak pada site yang tingkat kebisingannya rendah, dikarenakan area yang digunakan nantinya bersifat privasi.

- | |
|------------------------------|
| 1. Ruang Pengelola |
| 2. Ruang Servis |
| 3. Ruang Medis |
| 4. Ruang Sekretariat PORGASI |



AREA SEMI PUBLIK

Pada area ini akan digunakan sebagai fasilitas utama dan pendukung pada bangunan nantinya.

- | |
|-------------------------|
| 1. Area Bermain Indoor |
| 2. Area Bermain Outdoor |
| 3. Ruang Persiapan |
| 4. Ruang Komunitas |

AREA PUBLIK

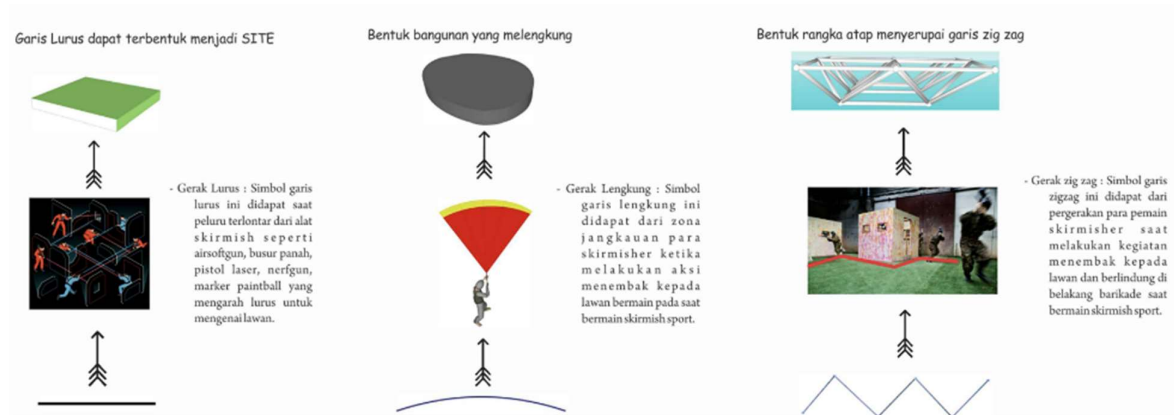
Pada area ini ditempatkan pada site yang berdekatan dengan akses masuk dari jalan raya dan pada area ini juga memiliki tingkat keramaian yang berhubungan dengan orang banyak.

- | |
|--------------------|
| 1. Area Parkir |
| 2. Showroom/ Store |
| 3. Cafe |
| 4. Ruang Tunggu |
| 5. Musholla |

Gambar 2. Zoning
Sumber : Analisa Penulis

Gubahan Massa

Karakter pergerakan yang dinamis digunakan sebagai symbol bentuk dari fungsi objek. Secara umum dinamis dimaknai sebagai pergerakan yang mengacu pada kondisi objek yang mawadahi kegiatan-kegiatan mobilitas tinggi seperti halnya bermain Skirmish Sport.



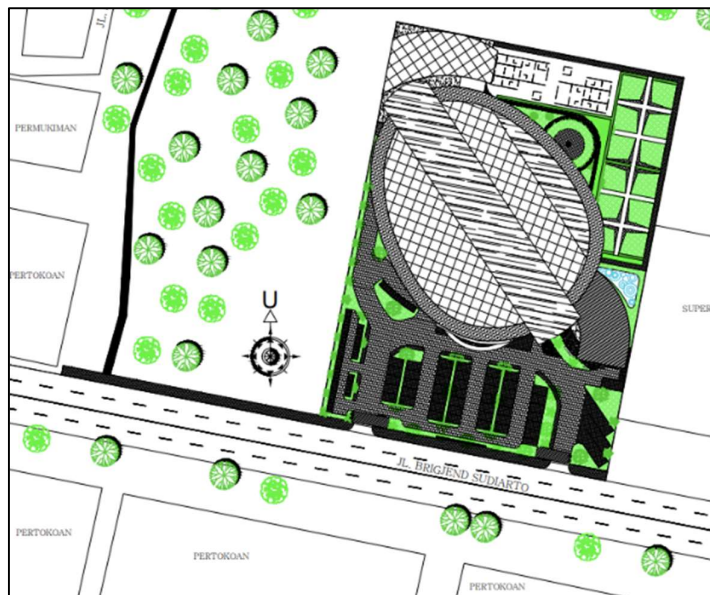


Gambar 3. Gubahan Massa
Sumber : Analisa Penulis

HASIL RANCANGAN

Siteplan

Perancangan bangunan Semarang Skirmish Sport Area ini menerapkan Konsep Arsitektur Modern. Pada bagian bangunan utama menjadi point of view dari desain karena menerapkan konsep single building pada desain ini. Bagian depan tapak digunakan sebagai drop off dan parkir pengunjung, sedangkan untuk bangunan servis terletak di bagian belakang bangunan utama yang dibuat secara terpisah dari bangunan utama agar tidak mengganggu aktivitas di bangunan utama dan samping bangunan utama yang dibuat sebagai arena menembak outdoor.



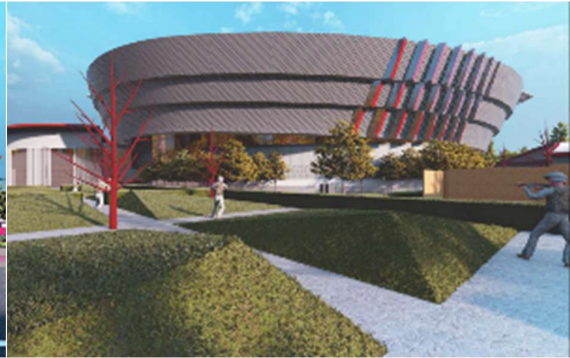
Gambar 4. Siteplan
Sumber : Analisa Penulis

Fasad Bangunan

Penerapan Konsep Arsitektur Modern pada desain Semarang Skirmish Sport Area ini dapat terlihat pada massa bangunan yang single building dan sedikitnya ornament yang diterapkan pada fasad bangunan. Pemilihan warna yang sedikit gelap dengan sentuhan merah sebagai ikon pada bangunan untuk menambah unsur estetika pada fasad bangunan.



Gambar 5. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisa Penulis

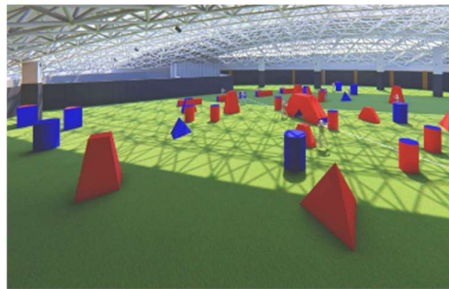


Gambar 6. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisa Penulis

Interior Bangunan

Konsep desain pada interior bangunan Semarang Skirmish Sport Area yaitu perpaduan antara dua atau lebih konsep desain interior yang mampu menghasilkan ruangan dengan suasana fleksibel dan tidak kaku. Sementara untuk area bermain didesain seperti tema permainan skirmish pada umumnya namun tetap akan di padukan dengan konsep desain interior modern.

Sepeti pada **Gambar 7.** Arena Paintball menggunakan konsep desain sesuai dengan tema permainan yaitu permainan outbond. Menggunakan rumput sintetis sebagai lantai bermain dan mengekspose srtuktur rangka atap pada bangunan Semarang Skirmish Sport Area. Sedangkan Ruang Shooting Range seperti pada **Gambar 8.** Menggunakan konsep desain modern, hal ini bertujuan untuk memberikan rasa nyaman pada pengunjung namun tetap tidak mengurangi karakter pada ruangan tersebut yang digunakan untuk menembak.



Gambar 7. Interior Paintball
Sumber: Analisa Penulis



Gambar 8. Interior Shooting Range
Sumber: Analisa Penulis

Pada ruang-ruang publik, nantinya akan didesain menggunakan konsep interior Modern dan Industrial. Penggabungan dua konsep ini dinilai dapat menyatu pada bangunan Semarang Skirmish Sport Area yang menggunakan banyak material dari baja, kaca, beton dan memiliki langit yang tinggi.



Gambar 9. Interior Store
Sumber: Analisa Penulis



Gambar 10. Interior Lobby
Sumber: Analisa Penulis

Area Store seperti pada **Gambar 9**. Menggunakan material dengan tekstur kayu dan sedikit sentuhan modern yang dinilai dapat mencerminkan karakter pada bangunan Semarang Skirmish Sport Area yang memiliki gaya arsitektur modern namun tetap memiliki kesan natural pada tema bermain outdoornya. Selain itu, sebagai ruang pertama yang akan dikunjungi oleh pengunjung, area Lobby dengan konsep interior modern dan semi industrial seperti pada **Gambar 10**. ini dinilai dapat memberikan Suasana nyaman untuk pengunjung.

KESIMPULAN

Perancangan Skirmish Sport Area yang berlokasi di Semarang adalah desain yang memberikan wadah bagi masyarakat sekitar Semarang yang terdiri dari beberapa fasilitas seperti Airsoft, Paintball, Nerf Skirmish, Laser Skirmish dan Archery Fun Game serta fasilitas penunjang lainnya yang diharapkan bisa mewadahi kegiatan olahraga yang berhubungan dengan Skirmish Sport, dan menjadi suatu olahraga dan rekreasi baru untuk masyarakat. Konsep dari perancangan ini dilakukan dengan pendekatan Arsitektur Modern. Pengaplikasiannya dilakukan baik secara zoning, denah, sirkulasi, maupun fasad. Diharapkan rancangan ini dapat berguna dan memberikan inspirasi bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- KOMPAS, 2011. Semarang Airsoft Show Society. Semarang, KOMPAS
- Ernst, Neufert. (1996a). Data Arsitek, Jilid I, Jakarta, Erlangga Ernst, Neufert. (1996b). Data Arsitek, Jilid II, Jakarta, Erlangga Ernst, Neufert. (1996c). Data Arsitek, Jilid III, Jakarta, Erlangga
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. Proyeksi Penduduk Jawa Tengah 5 Tahun Terakhir, 2013 – 2018. Semarang: BPS Jateng.
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. Kondisi Geografis Kota Semarang, 2020. Semarang: BPS Jateng.
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. Kondisi Topografi Kota Semarang, 2020. Semarang: BPS Jateng.
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang, 2020. Semarang: BPS Jateng.
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. Rencana Persebaran Jumlah Penduduk Kota Semarang, 2019. Semarang: BPS Jateng.
- Google. Pengertian Sistem Struktur pada Bangunan Gedung, di akses dari <http://id.Google.org.Sistem.Struktur.Pada.Bangunan.Gedung>, di akses pada 25 Desember 2019.
- Google. Jenis Jenis Ragam Arsitektur, di akses dari <http://id.Google.org.Jenis.Ragam.Arsitektur>, di akses pada 28 Desember 2019.
- Sutrisno, R. (1984). Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern. Jakarta. PTGamedia.
- <http://dedenasepsofyan.blogspot.com/2010/20/jenis.jenis.pola.sirkulasi>. di akses pada 23 Maret 2020

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Artikel ini tidak dapat terlepas dari bantuan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu, penulis bermaksud untuk menyampaikan rasa terimakasih kepada : Bapak Ir. Loekman Mohamadi, M.Sc. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Bapak Choirul Amin, S.T., M.T. dan Ibu Hetyorini, S.T., M.T., yang telah membimbing penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Artikel ini dengan Baik.