

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *indie game* dalam satu dekade terakhir telah berkembang pesat menjadi sektor yang mampu bersaing dengan judul-judul beranggaran besar (AAA). Di tengah fenomena ini, *Hollow Knight: Silksong* muncul sebagai salah satu judul yang paling diantisipasi dalam sejarah industri game modern. Berdasarkan data statistik dari SteamDB [1], game ini secara konsisten menempati peringkat teratas sebagai "*Most Wishlisted Game*" di platform Steam, mengalahkan ribuan judul lainnya. Tingginya antusiasme komunitas global ini menciptakan ekspektasi standar kualitas yang sangat tinggi, terutama pada aspek desain permainan (*game design*) dan pengalaman pengguna (*user experience*).

Namun, tingginya ekspektasi tersebut berbanding lurus dengan risiko perubahan mekanik yang diusung oleh pengembang, Team Cherry. Berdasarkan deskripsi fitur pada situs resmi Team Cherry [2], karakter utama dalam sekuel ini, Hornet, didesain dengan karakteristik *acrobatic action* yang menuntut kelincahan lebih tinggi dibandingkan seri pendahulunya (*Hollow Knight*). Perubahan fundamental pada kecepatan karakter ini mengubah tempo permainan (*pacing*) secara drastis, dari gaya bermain yang semula metedis dan sabar menjadi aksi cepat yang menuntut refleks tinggi.

Pergeseran tempo permainan ini memicu diskursus teknis di berbagai media industri game mengenai potensi ketimpangan *balancing*. Dalam ulasan pasca-rilis, GamesRadar [3] melontarkan kritik tajam bahwa tingkat kesulitan *Silksong* meningkat secara drastis dibandingkan pendahulunya, bahkan menyebutkan adanya indikasi bahwa pengembang mungkin kehilangan perspektif objektivitas (*design blind spot*) dalam menakar keadilan tantangan. Artikel tersebut menyoroti bahwa desain musuh terasa "jahat" (*evil design*) karena menuntut presisi refleks yang mungkin berada di luar batas toleransi pemain rata-rata.

Senada dengan hal tersebut, ulasan dari IGN [4] dan Polygon [5] mencatat bahwa *Silksong* memiliki kurva adaptasi (*learning curve*) yang sangat curam sejak awal permainan. Berbeda dengan seri pertama yang memberikan ruang bagi pemain untuk belajar perlahan, sekuel ini menuntut penguasaan mekanik (*mechanic mastery*) secara instan. Hal ini diperkuat oleh analisis data dari TheGamer [6] yang merilis daftar peringkat *Boss* tersulit, di mana beberapa *Boss* fase awal ternyata memiliki pola serangan dengan kompleksitas setara dengan *End-Game Boss* di game lain. Fenomena ini mengindikasikan adanya isu pada penempatan konten (*content pacing*) yang tidak proporsional [4], [6].

Kritik media mengenai tingkat kesulitan yang "brutal" dan tak kenal ampun ini secara akademis berkaitan erat dengan pelanggaran konsep *Flow State*. Sebagaimana disimpulkan dalam ulasan Rock Paper Shotgun [7], ketika tantangan permainan melonjak terlalu tinggi tanpa diimbangi peningkatan kemampuan karakter yang setara, pemain cenderung merasa teralienasi alih-alih tertantang. Jika kritik-kritik ini valid secara data, maka *Hollow Knight: Silksong* berisiko gagal mempertahankan keseimbangan antara *Challenge* dan *Skill*, yang merupakan syarat mutlak dalam perancangan game aksi yang baik.

Meskipun perdebatan mengenai tingkat kesulitan *Hollow Knight: Silksong* ramai dibicarakan secara subjektif di media sosial dan platform video, belum banyak analisis yang membedah fenomena ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang terukur. Kebanyakan ulasan hanya berdasar pada "perasaan" pemain (*game feel*) tanpa didukung data teknis yang konkret. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengisi kekosongan literatur tersebut dengan melakukan analisis kuantitatif terhadap struktur progresi kesulitan dalam *Hollow Knight: Silksong*.

Penelitian ini akan berfokus pada analisis statistik dan bedah mekanik (*mechanic breakdown*) terhadap empat *Boss* kunci yang merepresentasikan titik-titik krusial dalam kurva permainan: **Moss Mother** (Tutorial), **Last Judge** (Act 1 Gatekeeper), **Grand Mother Silk** (Mid-Game Peak), dan **Lost Lace** (End-Game Climax). Dengan menggunakan pendekatan *Game Design Analysis*, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris bagaimana pengembang

menyeimbangkan peningkatan kecepatan *gameplay* dengan desain pola serangan musuh yang tetap adil (*fair*), serta bagaimana fluktuasi kesulitan (*pacing*) diatur untuk menjaga keterlibatan pemain.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bermaksud melakukan analisis mendalam dengan menggunakan studi kasus terhadap empat fase permainan utama (*Early, Mid, Late, dan End-Game*) untuk mengevaluasi efektivitas Team Cherry dalam merancang kurva kesulitan yang dinamis namun seimbang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik Kurva Kesulitan (*Difficulty Curve*) di *Hollow Knight: Silksong* dibangun, melalui pemilihan Boss pada jalur utama (*Critical Path*)?
2. Bagaimana mekanisme Penyeimbangan Statistik (*Stat Balancing*) diterapkan pada atribut *Health Point* (HP) dan *Damage* musuh untuk mengontrol durasi pertarungan?
3. Bagaimana Pembatasan Jendela Serangan (*Attack Uptime*) dan Eskalasi Kompleksitas Pola Serangan (*Moveset*) dirancang untuk meningkatkan beban kognitif pemain di fase akhir permainan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terarah dan mendalam, penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada mekanik pertarungan (*Combat Mechanics*) dan desain musuh (*Enemy Design*) dalam game *Hollow Knight: Silksong* (2025). Komparasi dengan judul sebelumnya (*Hollow Knight*, 2017) hanya

digunakan sebagai konteks latar belakang atribut karakter, bukan sebagai variabel komparasi data utama.

2. Analisis mendalam dibatasi pada empat pertarungan Boss yang berada di Jalur Utama (*Critical Path*) untuk merepresentasikan setiap fase kurva kesulitan:

- a. Fase Early Game: Moss Mother.
- b. Fase Mid Game: Last Judge.
- c. Fase Late Game: Grandmother Silk.
- d. Fase End Game: Lost Lace.

3. Analisis kesulitan dibatasi pada tiga aspek teknis utama:

- a. Statistik Numerik: *Health Point (HP)*, *Damage Output*, dan *Stagger Limit* (diperoleh melalui ekstraksi data internal/Debug Mod).
- b. Dimensi Waktu: Pengukuran *Attack Uptime* (jendela serangan efektif) dan durasi pertarungan nyata (*Real Time-to-Kill*).
- c. Kompleksitas Kognitif: Variasi jumlah serangan (*Moveset Variety*) dan mekanisme respons musuh (*Enemy Response Patterns*), seperti kemampuan melakukan *counter-attack* atau perubahan fase.
- d. Catatan: Aspek narasi/Lore, estetika visual, dan desain suara tidak menjadi fokus analisis).

4. Metodologi Pengambilan Data Gameplay

Untuk mengisolasi variabel desain dari variabel kemampuan manusia, pengambilan data waktu (*Time-to-Kill*) dilakukan dengan ketentuan:

- a. Variabel Kontrol: Penulis bertindak sebagai pemain berpengalaman (*Experienced Player*) dengan pemahaman mekanik yang konstan.
- b. Kriteria Data: Sampel waktu diambil dari rata-rata 5 percobaan terbaik (*Clean Runs*) yang bebas dari kesalahan fatal, guna mendapatkan data yang mendekati durasi murni sistem.

5. Batasan Konfigurasi Pemain (*Player Loadout*)

- a. Untuk menjaga konsistensi pengukuran tingkat kesulitan fundamental (*Mechanical Floor*), seluruh sampel Boss dianalisis menggunakan konfigurasi serangan dasar (*Needle Only*) tanpa penggunaan alat bantu.
- b. Pengecualian Studi Kasus (*End-Game Simulation*): Analisis penggunaan *Tools* hanya dilakukan secara spesifik pada pertarungan Boss Terakhir (*Lost Lane*) dalam bentuk simulasi perbandingan (*Needle vs Tools*). Simulasi ini bertujuan untuk mengukur seberapa signifikan strategi penggunaan alat bantu dapat menurunkan durasi pertarungan di puncak kurva kesulitan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memetakan pola Kurva Kesulitan (*Difficulty Curve*) pada Boss Utama (*Critical Path*) menggunakan model pembobotan kuantitatif (*Scoring System*).
2. Mengukur eskalasi atribut statistik musuh (HP dan Damage) untuk mengetahui standar kenaikan parameter dari fase *Early* hingga *End Game*.
3. Menghitung keterbatasan Jendela Serangan (Attack Uptime) melalui perbandingan Rasio Waktu Eksekusi (Time-to-Kill Ratio) antara durasi teoritis dan durasi aktual pertarungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. **Kontribusi pada Ilmu Desain Game:** Memperkaya literatur akademik mengenai Mekanika Penyeimbangan (*Game Balancing*), khususnya studi kasus tentang bagaimana variabel statistik (HP/Damage) dan variabel waktu diintegrasikan untuk menciptakan kurva kesulitan yang dinamis.
- b. **Validasi Konsep Beban Kognitif (*Cognitive Load*):** Memberikan bukti empiris mengenai penerapan teori Beban Kognitif pada desain pertarungan Boss, di mana kesulitan tingkat lanjut tidak hanya diciptakan melalui refleks motorik, melainkan melalui pembatasan jendela serangan (*Attack Uptime*) dan kompleksitas pola keputusan.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Pengembang Game:** Menjadi referensi teknis dalam merancang pertemuan musuh (*Encounter Design*) pada jalur cerita utama (*Critical Path*) Penelitian ini menyoroti pentingnya metode *Mathcraft* untuk mengontrol durasi pertarungan agar tetap adil meskipun mekanik karakter utama berubah drastis.
- b. **Bagi Peneliti dan Mahasiswa:** Sebagai referensi metodologi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian game menggunakan pendekatan Analisis Desain Game Berbasis Data Kuantitatif (*Quantitative Game Design Analysis*). Penelitian ini menawarkan alternatif metode kuantitatif (analisis durasi/waktu dan statistik internal) dibandingkan sekadar observasi kualitatif subjektif.
- c. **Bagi Komunitas Pemain:** Memberikan pemahaman objektif di balik rasionalisasi tingkat kesulitan *Hollow Knight: Silksong*, sehingga diskusi mengenai "kesulitan" dapat bergeser dari sekadar keluhan subjektif menjadi apresiasi terhadap struktur desain sistem yang dirancang pengembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dipahami, sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan. Bab ini menjadi landasan mengapa analisis desain kesulitan pada *Hollow Knight: Silksong* penting untuk diteliti secara teknis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab ini memuat studi literatur dan landasan teori yang relevan, meliputi teori Game Balancing & Mathcraft (untuk analisis statistik), konsep Difficulty Curve (untuk struktur progresi), Mechanic Design (untuk analisis pola serangan), serta teori Beban Kognitif (*Cognitive Load*) dan Desain Temporal (*Time Scarcity*) sebagai parameter pengganti analisis psikologis subjektif.

BAB III METODE PENELITIAN Bab ini menjelaskan desain penelitian deskriptif kuantitatif dengan objek tunggal *Hollow Knight: Silksong*. Uraian meliputi teknik pengumpulan data menggunakan instrumen Debug Mod (untuk ekstraksi data internal HP/Damage), metode pengukuran Durasi Waktu Nyata (*Real-Time Logging*) untuk analisis *Attack Uptime*, serta teknik pengambilan sampel (*Purposive Sampling*) pada empat Boss Utama.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Bab ini menguraikan hasil analisis data yang telah diolah. Pembahasan dimulai dari analisis atribut karakter utama sebagai basis desain, dilanjutkan dengan bedah mendalam terhadap empat fase Boss (*Early, Mid, Late, End Game*). Analisis mencakup Komparasi Statistik Numerik (HP & Damage), Evaluasi Jendela Serangan (*Attack Uptime*), serta Eskalasi Kompleksitas Pola Serangan (*Moveset Variety*) yang membentuk kurva kesulitan permainan.

BAB V PENUTUP Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah mengenai karakteristik kurva kesulitan, mekanisme penyeimbangan angka, dan peran waktu dalam desain pertarungan, serta saran teknis bagi pengembangan penelitian desain game selanjutnya..