

**Penulis:**

R. Addy Ivanka Satya  
Permana

**Afiliasi:**

STT Amanat Agung,  
Indonesia

**Korespondensi:**

addy.permana@sttaa.ac.id

**DOI:**

10.47901/jpkm.v1i2.637

© Pusat Studi dan  
Pengembangan Pelayanan  
Kaum Muda

This work is licensed under a  
Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-  
NoDerivatives 4.0  
International License.

## TUHAN DAN GAMBLING: SEBUAH REFLEKSI TEOLOGIS ATAS SKEMA LOOT BOXES DALAM GAME ONLINE

**Abstrak:** *Loot boxes* menjadi salah satu skema yang umum dan hampir dapat ditemui di segala jenis *game online*. Siapa saja yang bermain *game online* dapat terlibat dalam skema tersebut. Kehadiran *loot boxes* memunculkan sebuah *problem of gambling*, di mana para pemain mempraktikkan tindakan *gambling* dan dapat mengalami keinginan untuk merasakan kesenangan dan kepuasan secara berlebihan. Fenomena ini menuntut sebuah refleksi teologis yang mendalam agar orang percaya dapat memberikan respons yang tepat atas fenomena ini. Tulisan ini berisi refleksi teologis tentang fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* di *game online*. Penelitian ini menggunakan metode teologi praktika yang digagas oleh Richard R. Osmer. Dengan menggunakan metode ini respons yang muncul akan dibangun dalam bentuk refleksi teologis. Melalui refleksi teologis tentang fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* di *game online* didapati bahwa *gambling* dalam skema *loot boxes* menempatkan manusia kepada keterikatan, di mana manusia dibuat untuk meletakkan harapannya kepada kemungkinan-kemungkinan. Kepuasan sejati manusia hanya dapat ditemukan melalui hubungan dengan Tuhan, yang memenuhi kebutuhan jiwa terdalam. Pembebasan dari keterikatan diberikan melalui Kristus yang memanggil manusia untuk mengandalkan dan memuliakan Tuhan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk ketika menghadapi ketidakpastian.

**Kata kunci:** *loot boxes*, *gambling*, kemungkinan, harapan, Tuhan

**Abstract:** *Loot boxes* have become a common scheme that can be found in nearly all types of online games. Anyone who plays online games can get involved in this scheme. The presence of *loot boxes* raises the issue of *gambling*, where players engage in *gambling* practices and may develop an excessive desire for pleasure and satisfaction. This phenomenon calls for a deep theological reflection so that believers can provide an appropriate response to it. This article contains a theological reflection on the *gambling* phenomenon in the context of *loot box* schemes in online games. The research utilizes a method by Richard Robert Osmer. By using this method, the responses that emerge will be structured in the form of theological reflection. Through theological reflection on the *gambling* phenomenon within *loot box* schemes in online games, it is found that *gambling* in *loot box* schemes places humans into addiction, where individuals are compelled to place their hopes in chance. Human satisfaction should only be found through a relationship with God, who fulfills the deepest needs of the soul. Liberation from attachment is provided through Christ, who calls humanity to rely on and glorify God in every aspect of life, including when facing uncertainty.

**Keywords:** *loot boxes*, *gambling*, chance, hope, God

## PENDAHULUAN

David Zendle dan Paul Cairns, dua peneliti *video game* dan ilmuwan komputer, mendeskripsikan *loot boxes* sebagai: “items in video games that can be paid for with real-world money but contain randomized contents.”<sup>1</sup> *Loot boxes* memiliki mekanisme pengacakan *item* yang disebut dengan *Random Reward Mechanisms* (RRM), mirip dengan konsep *games of chance*, yakni permainan peluang di mana faktor utamanya adalah kemungkinan.<sup>2</sup> Secara umum, *games of chance* dianggap sebagai sebuah konsep permainan yang tidak membutuhkan kemampuan khusus dari pemainnya. Biasanya seseorang akan berkata bahwa dalam *games of chance* ia mendapatkan sesuatu karena faktor kebetulan atau keberuntungan. Karena semua bergantung pada kemungkinan, tidak ada seseorang yang dapat mengklaim bahwa dirinya memiliki keterampilan khusus untuk memastikan hasil yang diinginkan pada sebuah permainan dengan konsep *games of chance*.

Pada awalnya, *loot boxes* adalah *reward* yang bisa didapatkan oleh pemain di dalam *game* yang dimainkannya.<sup>3</sup> Namun, seiring berjalannya waktu, *loot boxes* justru lebih sering dimanfaatkan menjadi bagian dari skema monetisasi oleh pengembang *game online*.<sup>4</sup> *Loot boxes* berevolusi dari *games reward* ke *monetisation scheme*.<sup>5</sup> Penelitian terbaru banyak mengkritik penggunaan *loot boxes* dalam skema monetisasi. Menurut Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro, profesor psikologi dan ahli *game*, *loot boxes* merugikan dan semakin lama menjadi seperti predator.<sup>6</sup> Mereka mengklaim bahwa *loot boxes* sengaja dimanfaatkan untuk memanipulasi pemain secara emosional dan finansial sehingga mendorong para pemain *game* untuk menghabiskan lebih banyak uang.<sup>7</sup>

Pada tahun 2020, *loot boxes* tercatat telah terimplementasi di lebih dari setengah *game* terlaris di Android dan iOS.<sup>8</sup> Pemanfaatan skema *loot boxes* yang tinggi ini menimbulkan berbagai masalah baru. Banyak media melaporkan masalah terkait *loot boxes*. Ada berita tentang pemain yang menyadari telah menghabiskan lebih dari US\$10.000 (sekitar 150 juta rupiah) dalam waktu singkat untuk membeli *loot boxes*.<sup>9</sup> BBC juga melaporkan empat anak yang

<sup>1</sup> David Zendle dan Paul Cairns, "Video Game Loot Boxes are Linked to Problem Gambling: Results of a Large-Scale Survey," *PLoS ONE* 13, no. 11 (2018): e0214167.

<sup>2</sup> Rune Kristian Lundedal Nielsen dan Pawel Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games," *Trans. Digit. Games Res. Assoc* 4, no. 3 (2019): 2-4.

<sup>3</sup> Nielsen dan Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling?," 2-4.

<sup>4</sup> Nielsen dan Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling?," 2-4.

<sup>5</sup> Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro, "Early Exposure to Digital Simulated Gambling: A Review and Conceptual Model" 55, part A (2016): 198-206; E. R. K. Evers, N. Van de Ven, dan D. Weeda, "The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player's Status," *International Journal of Internet Science* 10, no. 1 (2015): 20-36; Halley M. Pontes dan Mark D. Griffiths, "Assessment of Internet Gaming Disorder in Clinical Research: Past and Present perspectives," *Clinical Research and Regulatory Affairs* 31, no. 2-4 (2014): 35-48.

<sup>6</sup> Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro, "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g., 'loot boxes') and Internet Gaming Disorder," *Addiction* 113, no. 11 (2018): 1967-69.

<sup>7</sup> King dan Delfabbro, "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g., 'loot boxes') and Internet Gaming Disorder," 1967-69.

<sup>8</sup> David Zendle dkk., "The Prevalence of Loot Boxes in Mobile and Desktop Games.," *Addiction* 115, no. 9 (2020): 1768-72.

<sup>9</sup> Wesley Yin Poole, "FIFA Player Uses GDPR to Find Out Everything EA Has on Him, Realises He's Spent Over \$10,000 in Two Years on Ultimate Team," last modified 2018, <https://www.eurogamer.net/fifa-player-uses-gdpr-to-find-out-everything-ea-has-on-him-realises-hes-spent-over-usd10-000-in-two-years-on-ultimate-team#:~:text=A%20FIFA%20player%20used%20GDPR,their%20data%20is%20being%20used>.

menghabiskan hampir £550 (sekitar 10 juta rupiah) dari rekening bank ayah mereka tanpa izin untuk membeli *loot boxes*, tetapi tetap gagal mendapatkan barang virtual yang diinginkan.<sup>10</sup>

Permasalahan terkait pengeluaran yang berlebihan pada *loot boxes* terkait dengan natur *loot boxes* sendiri yang erat dengan aktivitas *gambling*. Mark D. Griffith psikolog dan pengamat dibidang *gaming addiction* dan *gambling disorder* mengatakan bahwa *loot boxes* memiliki elemen-elemen dalam fitur-fiturnya yang sama persis dengan *gambling* dan memenuhi definisi aktivitas *gambling* dalam psikologi.<sup>11</sup> Selaras dengan hal ini, King dan Delfabbro mengemukakan bahwa *loot boxes* sengaja dirancang untuk melakukan manipulasi psikologis yang menyebabkan komitmen secara emosional dan finansial dari para pemain *game*.<sup>12</sup>

Semangat dan gairah dalam membuka *loot boxes* didefinisikan oleh Albin Johansson & Sebastian Grönström dalam penelitian mereka tentang nilai dari *loot boxes* sebagai *the glimpse of hope*.<sup>13</sup> *The glimpse of hope* adalah sebuah keadaan di mana seseorang merasakan emosi akan kemungkinan hadirnya sebuah kegembiraan yang datang dengan cara mengejutkan.<sup>14</sup> Menurut mereka, *the glimpse of hope* menjadi faktor utama seseorang bersedia untuk terus membeli *loot boxes*.<sup>15</sup>

*Loot boxes* menjadi gerbang masuk bagi para pemain *game* ke dalam dunia *gambling*. Aaron Drummond dan James D. Sauer mengatakan, "loot boxes shared important structural and psychological similarities with gambling."<sup>16</sup> *Gambling* adalah aktivitas yang memiliki pola di mana seseorang menjadi berlebihan (*excessive*) dalam mengingini atau melakukan sesuatu dan didukung dengan *involuntary pattern*, yang artinya orang tersebut tidak sepenuhnya sadar tetapi perlahan-lahan terhisap masuk ke dalamnya.<sup>17</sup>

Tom Watson Jr. seorang evangelis dan penulis Kristen mengatakan bahwa *gambling* adalah kesenangan yang disalahgunakan dan telah lama dikompromikan.<sup>18</sup> Wajah dari aktivitas *gambling* telah berevolusi dari masa ke masa hingga saat ini di mana *gambling* menghadirkan beragam permasalahan jiwa yang elusif atau lebih sukar untuk dipahami, salah satunya melalui *loot boxes*. Problem tentang *gambling* menjadi perhatian yang serius terkait usaha menjaga kekudusan orang percaya, oleh karena itu fenomena *gambling* pada *loot boxes* juga perlu dikaji secara teologis.

## METODE PENELITIAN

Sebagai upaya untuk mengkaji fenomena ini secara teologis maka penulis akan menggunakan metode pendekatan teologi praktika yang diangkat oleh Richard Robert Osmer

<sup>10</sup> Zoe Kleinman, "The Kids Emptied Our Bank Account Playing Fifa," *BBC News*, last modified 2019, <https://www.bbc.com/news/technology-48908766>.

<sup>11</sup> Zandle dan Cairns, "Video Game Loot Boxes are Linked to Problem Gambling," 530.

<sup>12</sup> King dan Delfabbro, "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g., 'loot boxes') and Internet Gaming Disorder," 1967-69.

<sup>13</sup> Albin Johansson dan Sebastian Grönström, "The Perceived Value of Loot Boxes: A Qualitative Study on the Service Outcome of Loot Boxes" (Bachelor's Thesis, Faculty of Arts and Social Sciences, 2020), 26.

<sup>14</sup> Johansson dan Grönström, "The Perceived Value of Loot Boxes," 36.

<sup>15</sup> Johansson dan Grönström, "The Perceived Value of Loot Boxes," 36.

<sup>16</sup> Aaron Drummond dan James D. Sauer, "Video Game Loot Boxes are Psychologically Akin to Gambling," *Nature Human Behaviour* 2 (2018).

<sup>17</sup> Namrata Raylu dan Tian Po Oei, "Role of Culture in Gambling and Problem Gambling," *Clinical Psychology Review* 23, no. 8 (2004): 1087-1114.

<sup>18</sup> Tom Watson, *Don't Bet on It* (Ventura: Regal Books, 1987), 193.

dalam bukunya yang berjudul *Practical Theology: An Introduction*. Dalam buku tersebut, Osmer menggunakan empat langkah metode analisis dalam menggali, menganalisis, dan memahami fenomena yang dibahas. Osmer mengatakan bahwa ada empat tugas atau pertanyaan kunci yang harus diajukan oleh teologi praktika.<sup>19</sup> Tugas pertama adalah tugas deskriptif, yakni menanyakan apa yang sedang terjadi (*what is going on?*). Kedua adalah tugas 142anipulative142e, yang menanyakan mengapa hal itu atau fenomena itu terjadi (*why is it going on?*). Ketiga tugas 142anipulat, yakni mencari apa yang seharusnya terjadi (*what ought to be going on?*). Lalu, yang keempat adalah tugas pragmatis, yakni bagaimana seharusnya seseorang merespons atau menanggapi (*how might we respond?*). Dengan menggunakan metode ini, respons yang muncul akan dibangun dalam bentuk refleksi teologis, di mana penulis akan menjelaskan apa problem teologis dan pemaknaan apa yang bisa didapat dari fenomena *gambling* di dalam skema *loot boxes*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Apa yang Sedang Terjadi? Mengapa?

Bentuk *gambling* yang paling sederhana adalah permainan ganjil dan genap (*odds and evens*) di mana pemain bertaruh apakah jumlah material akan ganjil atau genap.<sup>20</sup> Pada awalnya, *gambling* memanfaatkan tulang pergelangan kaki kambing dan domba berfungsi layaknya dadu.<sup>21</sup> Sekalipun sederhana, tetapi secara fungsi peralatan ini sudah dinilai sesuai dengan tujuannya yakni untuk memberikan hasil acak. Jika dibandingkan dengan teknologi yang ada saat ini, tampak bahwa material serta alat yang digunakan untuk *gambling* di zaman dulu hingga saat ini telah mengalami perkembangan yang signifikan.

Awalnya, *gambling* hanya melibatkan satu individu dengan individu yang lain tanpa adanya perantara.<sup>22</sup> Pertaruhan dilakukan dengan aturan yang telah disepakati antara kedua individu. Namun, aktivitas *gambling* kemudian mengalami pergeseran dengan munculnya konsep *mercantile gambling* atau perjudian dagang.<sup>23</sup> Kemunculan perjudian dagang ini mendorong munculnya bisnis *gambling* yang memungkinkan pedagang menghasilkan keuntungan langsung dari pelanggan yang bertaruh dengan mereka, didukung dengan teknologi yang menjadi semakin konvergen dan menghasilkan peningkatan integrasi multimedia.<sup>24</sup> Orang-orang dari berbagai usia kini menghabiskan lebih banyak waktu dengan teknologi seperti internet, *video game*, PC, dan *smartphone*.<sup>25</sup> Akibatnya, konten dan media *gambling* menjadi semakin mudah ditemukan di internet, sampai pada akhirnya model *online gambling* muncul sebagai bagian dari evolusi *gambling*.<sup>26</sup> Mark Griffiths dan J. Parke dalam penelitian mereka tentang *online gambling*

<sup>19</sup> Richard Robert Osmer, *Practical Theology: An Introduction* (Grand Rapids: William B. Eerdmans Pub. Co, 2008), 14.

<sup>20</sup> David G. Schwartz, "Futures of Gaming: How Casinos and Gambling Might Evolve in the Near Future," *Gaming Law Review* 23, no. 5 (2019): 306.

<sup>21</sup> Schwartz, "Futures of Gaming," 306.

<sup>22</sup> Schwartz, "Futures of Gaming," 306-307.

<sup>23</sup> Schwartz, "Futures of Gaming," 307.

<sup>24</sup> Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, dan Mark D. Griffiths, "The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People," *Journal of Gambling Studies* 26 (2010): 175-187.

<sup>25</sup> Mark D. Griffiths, "Gaming Convergence: Further Legal Issues and Psychosocial Impact," *Gaming Law Review Economics* 15 (2011): 461-464.

<sup>26</sup> Mark Griffiths dan Adrian Parke, "Internet Gambling," dalam *Encyclopedia of Internet Technologies and Applications*, diedit oleh Mario Freire dan Manuel Pereira (Hershey: Information Science Reference, 2007), 228-234.

menyoroti bagaimana situs-situs web *gambling* mengumpulkan dan memanfaatkan data pelanggan untuk memahami perilaku, preferensi, dan kebiasaan finansial.<sup>27</sup> Data ini membantu perusahaan penyedia *online gambling* mempertahankan dan mendapatkan keuntungan lebih besar.<sup>28</sup> Jika dibandingkan dengan hari ini, penerapan akan hal-hal tersebut sangat mirip dengan model bisnis yang dilakukan oleh industri *game* saat ini.

Kepopuleran dan dominasi *online game* yang mengandung unsur *gambling* menunjukkan bahwa kemudahan (*convenience*) dan aksesibilitas (*accessibility*) yang ditawarkan oleh *online game* membuat seseorang dapat lebih menikmati *gaming* dan *gambling* dengan cara yang baru. Pertemuan antara *gambling* dengan *online game* memunculkan hal-hal baru yang belum ada sebelumnya. Kehadiran *gambling* di dalam *online game* menyebabkan *gambling* menjadi bisa diakses kapan saja dan di mana saja; "it is not only game from home, but also gambling from home." Artinya, peluang untuk seseorang melakukan *gambling* menjadi tidak terbatas. Kehadiran *gambling* dalam *game online* telah menghapus batasan tempat dan waktu. *Loot boxes* adalah skema yang mencerminkan karakteristik *gambling* dalam *game online*.

### *Cara Kerja dan Fitur-Fitur Skema Loot Boxes*

Perbedaan utama antara skema *loot boxes* dengan bentuk *gambling* lainnya terletak pada konsep *games of chance*, yang menggunakan mekanisme *Random Rewards Mechanism* (RRM). *Loot boxes* selalu melibatkan *chance*, yakni peluang, risiko, serta kesempatan. Dikatakan sebagai skema karena *loot boxes* memiliki struktur yang berhubungan dengan probabilitas atau kemungkinan untuk mendapatkan item di dalamnya. Seringkali, *loot boxes* disalahartikan sebagai skema yang *monolithic* atau konsisten, padahal sebenarnya implementasinya bervariasi.<sup>29</sup> *Reward* atau *random items* yang diperoleh pemain dari *loot boxes* sepenuhnya bergantung pada pengembang *game* yang mengatur probabilitas kemunculan *items* dari dalam *loot boxes*.<sup>30</sup>

Cara kerja *loot boxes* sederhana. Pemain bisa mendapatkan *loot boxes* dengan menyelesaikan misi atau membelinya dengan uang. Dalam *sports* seperti FIFA Online, *loot boxes* digunakan untuk mendapatkan *item* yang memperkuat karakter pemain sehingga memberikan keunggulan dibandingkan pemain lain.<sup>31</sup> Dalam *game first person shooter* seperti Counter-Strike: Global Offensive, pemain berharap mendapatkan *item* langka yang bisa dijual ke pemain lain.<sup>32</sup> Kemudian, dalam *game Overwatch*, pemain menginginkan *item* yang menarik secara visual agar karakter mereka lebih mencolok.<sup>33</sup>

<sup>27</sup> Mark D. Griffiths dan J. Parke, "The Social Impact of Internet Gambling," *Social Science Computer Review* 20 (2002): 312-320.

<sup>28</sup> Mark D. Griffiths, "The Use of Behavioural Tracking Methodologies in the Study of Online Gambling," *SAGE Publications, Ltd* (2014): 6.

<sup>29</sup> Nick Ballou, Charles Gbadamosi, dan David Zendle, "The Hidden Intricacy of Loot Box Design: A Granular Description of Random Reward Mechanisms in Games," *Proceedings of DiGRA 2022* (2022): 1.

<sup>30</sup> L. Y. Xiao, "Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach," *Interactive Entertainment Law Review* 4, no. 1 (2021): 27-47; Leon Y. Xiao, "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms," *International Journal of Mental Health and Addiction* 20 (2020): 437-454; Andrew Brady dan Garry Prentice, "Are Loot Boxes Addictive? Analyzing Participant's Physiological Arousal While Opening a Loot Box," *Games and Culture* 16, no. 4 (2019): 171-198.

<sup>31</sup> Alexander Sandqvist, "Correlations and Similarities Between Loot Boxes and Gambling," *Computer Science, Game Development* (2021): 6.

<sup>32</sup> Sandqvist, "Correlations and Similarities Between Loot Boxes and Gambling," 6.

<sup>33</sup> Sandqvist, "Correlations and Similarities Between Loot Boxes and Gambling," 6.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nick Ballou, Charles Gbadamosi, dan David Zendle, perbedaan-perbedaan di atas dipengaruhi oleh fitur valuasi *item* yang ada pada *loot boxes*.<sup>34</sup> Tidak semua *item* memiliki nilai yang sama sehingga pemain bisa merasa tidak puas jika tidak mendapatkan *item* yang mereka inginkan. Besar kecilnya valuasi ini dapat memengaruhi kegigihan pemain untuk mendapatkan *item* yang diinginkan yang mana hal ini sekaligus dapat merangsang peningkatan volume pengeluaran mereka.

Selain valuasi *item*, penelitian mereka juga menunjukkan kemiripan antara *loot boxes* dengan *gambling* melalui fitur *audiovisual*.<sup>35</sup> *Loot boxes* sering ditemukan memiliki atribut-atribut yang menyerupai mekanisme perjudian non-virtual tradisional, seperti roda rolet (*roulette*) atau mesin judi slot (*slot machine*) di mana keduanya merupakan perwujudan dari *loot boxes* yang ada dalam sebuah *video game*. Sebagai contoh, ketika pemain *game* Counter-Strike: Global Offensive membuka *loot boxes*, pemain akan ditampilkan sebuah roda rolet yang mirip dengan mesin rolet di kasino, lengkap dengan visual *item* yang bisa mereka dapatkan.

Dimensi lain dari *gambling* yang juga ditonjolkan oleh fitur *loot boxes* adalah aspek *near misses*.<sup>36</sup> *Near misses*, adalah istilah di bidang perjudian yang kerap dikaitkan dengan peningkatan kegigihan (*persistence*) dari pemainnya.<sup>37</sup> Fitur *near misses* yang ada pada *loot boxes* pada dasarnya berfungsi untuk meyakinkan pemain bahwa mereka “hampir” mendapatkan *item* yang diinginkan.<sup>38</sup> Ini sesuai dengan karakter dari pelaku *gambling* di mana mereka percaya bahwa mereka akan menang di kesempatan berikutnya ketika mereka melihat seberapa dekat mereka telah mencapai tujuan.<sup>39</sup> Sebuah penelitian oleh Caron, Aubert, Desrochers, dan Ladouceur menunjukkan bahwa kelompok orang-orang yang bermain *game* dengan fasilitas visualisasi *near misses* memilih untuk melanjutkan permainan sekalipun mereka mengalami kerugian.<sup>40</sup> *Near misses* hadir sebagai fitur yang memancing kegigihan dari para pemain *game* untuk mencapai sesuatu dari skema *loot boxes* yang bersifat acak dan tidak pasti.

Kendati *near misses* seolah menunjukkan karakter positif terkait dengan kegigihan, tetapi kenyataannya *near misses* bersifat manipulative. Manipulasi adalah usaha untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain mereka sadari.<sup>41</sup> Dalam konteks *loot boxes*, *near misses* dirancang untuk memberikan rangsangan kepada pemain tanpa mereka menyadari bahwa mereka sedang dipengaruhi. Ketika pemain membuka *loot boxes*, mereka mungkin mendapatkan *item* yang tidak diinginkan, dan *near misses* membuat mereka lebih mengingat momen “hampir menang” daripada serangkaian kekalahan yang dialami.<sup>42</sup>

<sup>34</sup> Ballou, Gbadamosi, dan Zendle, "The Hidden Intricacy of Loot Box Design," 5.

<sup>35</sup> Ballou, Gbadamosi, dan Zendle, "The Hidden Intricacy of Loot Box Design," 9.

<sup>36</sup> Ballou, Gbadamosi, dan Zendle, "The Hidden Intricacy of Loot Box Design," 9-11; K. R. Barton dkk., "The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review," *Journal of Gambling Studies* 33, no. 10 (2017): 918-927; David Zendle dkk., "Paying for Loot Boxes is Linked to Problem Gambling, Regardless of Specific Features Like Cash-Out and Pay-to-Win," *Computers in Human Behavior* 102 (2020): 181-191.

<sup>37</sup> J. I. Kassinove dan M. L. Schare, "Effects of the 'Near Miss' and the 'Big Win' on Persistence at Slot Machine Gambling," *Psychology of Addictive Behaviors* 15, no. 2 (2001): 155-158.

<sup>38</sup> Ballou, Gbadamosi, dan Zendle, "The Hidden Intricacy of Loot Box Design," 3.

<sup>39</sup> R. Reid, "The Psychology of the Near Miss," *Journal of Gambling Behavior* 2, no. 1 (1986): 32-39.

<sup>40</sup> Denis Côté dkk., "Near Wins Prolong Gambling on a Video Lottery Terminal," *Journal of Gambling Study* (2003): 433-438.

<sup>41</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, s.v. “manipulasi”.

<sup>42</sup> Bernadeta Lelonek Kuleta, Iwona Niewiadomska, dan Mateusz Chwaszcz, "Psychological and Legal Aspects of Using Lootboxes," *Teka Komisji Prawniczej PAN Oddział w Lublinie* 13, no. 2 (2020): 385.

Melalui fitur-fitur di atas, pemain terus dibombardir dengan beragam rangsangan yang bertujuan untuk menimbulkan pengharapan akan suatu keberhasilan. Akibatnya, mereka menjadi terbiasa dengan stimulus serta rangsangan konstan yang dapat menyebabkan gangguan perhatian (*attention disorders*) dan perilaku hiperaktif (*hyperactivity*),<sup>43</sup> serta ketidakmatangan kontrol impuls (*immaturity of impulse control*).<sup>44</sup> Hal ini memicu keinginan untuk terus mendapatkan lebih, meskipun mereka tahu bahwa aktivitas tersebut merugikan mereka. Namun, karena adanya rangsangan, mereka merasa hal tersebut menjadi wajar untuk dilakukan.

### **Faktor-Faktor dalam Gambling yang Mengikat**

Survei oleh Eamon Garrett, dan rekan-rekannya menemukan adanya suatu pencarian oleh para pemain *game* akan sebuah sensasi dari *loot boxes*.<sup>45</sup> Sensasi ini menjelaskan mengapa pemain menikmati dan mengejar *glimpse of hope*, yaitu sebuah keadaan di mana seseorang merasakan emosi akan kemungkinan hadirnya sebuah kegembiraan yang datang dengan cara mengejutkan.<sup>46</sup> Natur dari skema *loot boxes* yang merupakan *games of chance* di mana sesuatu yang diharapkan belum tentu bisa didapatkan karena harus melalui proses acak. Hal tersebut merupakan sebuah arena yang tepat bagi seseorang untuk merasakan *the glimpse of hope* atau secerca harapan di tengah sesuatu yang tidak pasti tersebut. *The glimpse of hope* yang dimunculkan dalam sebuah media yang berbasis *games of chance* seperti *loot boxes* ini menyebabkan seseorang terus percaya bahwa setiap uang yang dikorbankan pasti akan membantunya lebih dekat untuk menggapai harapan atau kegembiraan yang sesuai dengan bayangan orang tersebut.

Adiksi terhadap *glimpse of hope* menyebabkan seorang pemain *game* menjadi terbuka untuk dimotivasi, bahkan dimanipulasi untuk kembali merasakan gairah yang sama berulang-ulang. Neil Postman pernah menulis bahwa sebuah media dapat menghibur seseorang sampai mati.<sup>47</sup> Hal ini selaras dengan bagaimana *loot boxes* membuat para pemain *game* terhisap dalam *glimpse of hope* dan menjadikan *gambling behaviours* menjadi sebuah hal yang normal demi meraih kejutan-kejutan yang memuaskan. *Loot boxes* menciptakan keterikatan, di mana keterikatan tersebut dimanipulasi sehingga tampak seperti sebuah hiburan yang menyenangkan. Para pemain *game* menempatkan harapan pada kemungkinan yang ada pada *loot boxes* dan berharap hasilnya akan membawa kebahagiaan dari keinginan mereka yang terpenuhi.

### **Kemungkinan dan Harapan: Suatu Perspektif Teologis**

Alkitab mencatat kisah-kisah yang menunjukkan peristiwa yang tampak acak, tidak disengaja, atau terjadi secara kebetulan. Contohnya, dalam 1 Raja-raja 22:34, seseorang menembakkan panah dengan sembarangan saja dan mengenai raja Israel di antara sambungan baju zirahnya. Dalam terjemahan English Standard Version 2016 (ESV) kata sembarangan

<sup>43</sup> A. Lobel dkk., "Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study," *Journal of Youth and Adolescence* 46, no. 4 (2017): 894.

<sup>44</sup> Theresa Dahm, Hamid T. N. Doost, dan Ann M. Golden, "Age Shall Not Weary Us: Deleterious Effects of Self-Regulation Depletion are Specific to Younger Adults," *PLoS ONE* 6, no. 10, 4.

<sup>45</sup> Eamon Garrett dkk., "Impulsivity and Loot Box Engagement," *OSF Preprints* (2 Mei 2022): 5, <https://osf.io/nf9xz>.

<sup>46</sup> Johansson dan Grönström, "The Perceived Value of Loot Boxes," 36.

<sup>47</sup> Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business* (New York: Penguin Books, 2006), 25.

ditulis dengan kata *random*. "A certain man drew his bow at random," artinya di sini orang tersebut tidak sedang membidik target tertentu. Catatan pinggir menjelaskan bahwa orang tersebut menarik busurnya "in his innocence". Catatan ini ada untuk menjelaskan bahwa panah orang tersebut telah mengenai Ahab, tetapi sebetulnya ia tidak tahu siapa yang ia tembak.<sup>48</sup> Sulit dibayangkan sebuah panah yang ditembakkan dengan serampangan bisa tepat mengenai bagian kecil yang tidak terlindungi. Tapi kenyataannya hal tersebut terjadi.

*The ultimacy of chance* atau *the power of chance* selalu berkaitan dengan rencana, kepentingan, dan atau kehendak Allah. Benang merah yang dapat diambil secara pasti dari semua *randomness* yang muncul dalam Alkitab adalah kenyataan bahwa segala sesuatu yang terjadi tidak sedang bertentangan. Kebanyakan orang percaya bahwa "everything happens for a reason". Beberapa percaya sesuatu terjadi karena kehendak Tuhan, sebagian lagi percaya karena adanya karma, dan sebagian lainnya percaya peristiwa terjadi karena telah ditakdirkan. Pada dasarnya, setiap orang beranggapan bahwa ada sesuatu yang melandasi terjadinya suatu peristiwa, tidak ada satu pun peristiwa yang terjadi, baik dari bencana, tragedi, maupun yang dianggap sebagai suatu keajaiban terjadi secara acak (*random*) dan tidak memiliki alasan atau tujuan. Realitas ini menunjukkan adanya indikasi terkait tujuan Ilahi. Tujuan Ilahi adalah pikiran Tuhan terhadap seseorang atau sesuatu, tujuan Ilahi berbicara tentang tujuan-tujuan Tuhan terhadap sesuatu.

Mengutip ayat-ayat Alkitab seperti Amos 3:6, para Calvinis telah menjunjung tinggi doktrin kedaulatan Allah yang mutlak atas alam semesta dan kehidupan manusia, yang tidak menyisakan ruang untuk sesuatu yang kebetulan.<sup>49</sup> John Calvin sendiri menyatakan, "setetes hujan turun pun adalah atas perintah Tuhan."<sup>50</sup> Interpretasi tentang providensia Allah menunjukkan Tuhan sebagai pemegang kendali penuh atas semua peristiwa, yang mana hal ini tidak membiarkan adanya celah untuk peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan tidak disengaja atau muncul secara kebetulan.<sup>51</sup>

Peristiwa yang acak selalu memunculkan diskusi dengan berbagai pendekatan. Kemungkinan (*chance*) dan keacakan (*randomness*) sering kali digunakan secara terpisah maupun secara bersamaan sehingga sering muncul istilah *random chance* atau kemungkinan acak. Keduanya merujuk kepada hal-hal dramatis yang biasanya dianggap mendatangkan kejutan yang keluar di tengah-tengah sebuah rangkaian peristiwa yang dianggap normal. Sebagai contoh seseorang sedang berjalan di taman, lalu tiba-tiba ada peristiwa acak (*random chance*) di mana ada peluru nyasar yang mengenainya.<sup>52</sup> Kejadian peluru nyasar ini seperti muncul secara mengejutkan di tengah-tengah sesuatu yang sedang berjalan secara normal. Namun, peristiwa acak dinilai hanya benar-benar menjadi "acak" ketika manusia dalam pengetahuannya yang terbatas tidak dapat melakukan prediksi terhadap hasil yang akan keluar.<sup>53</sup> Manusia tidak benar-benar tahu apakah peristiwa atau bentuk-bentuk media yang membawa karakter acak sesungguhnya adalah benar-benar sesuatu yang acak, sampai ada penghitungan atas probabilitas yang mungkin dapat menjadi jawaban atasnya. Karl W. Giberson mengatakan,

---

<sup>48</sup> Vern S. Poythress, *Chance and The Sovereignty of God: A God-Centered Approach to Probability and Random Events* (Wheaton: Crossway, 2014), 33.

<sup>49</sup> S. Paul Schilling, "Chance and Order in Science and Theology," *Theology Today* 47, no. 4 (1991): 366.

<sup>50</sup> Schilling, "Chance and Order in Science and Theology," 366.

<sup>51</sup> Schilling, "Chance and Order in Science and Theology," 366.

<sup>52</sup> Giberson, "Chance, Divine Action and the Natural Order of Things," 104-105.

<sup>53</sup> Giberson, "Chance, Divine Action and the Natural Order of Things," 105.

“We do not know whether this or that unpredictable event is genuinely random; we only know that is how it appears to us.”<sup>54</sup>

Keacakan yang tampak di peristiwa alam sering dikaitkan dengan rencana Ilahi yang tidak dipahami manusia. Bisa jadi beberapa peristiwa tersebut merupakan hasil dari suatu tindakan supranatural yang tersembunyi dari manusia, yang ketika hasilnya muncul tampak seperti sebuah kebetulan. Jadi, kemungkinan atau *chance* secara teologis adalah suatu cara yang dipakai Allah dalam menjalankan rencana, kepentingan, atau kehendak-Nya. Kemungkinan dengan demikian sekalipun terkadang tidak jelas alasan atau tujuannya di mata manusia, tetapi semua kemungkinan dalam kehidupan ada dalam kendali Tuhan.

### *Kemungkinan dan Ikatan*

Bagian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *games of chance* tidak hanya melihat kemungkinan sebagai realitas biasa, tetapi menaruh pengharapan terhadap kemungkinan tersebut agar terlaksananya intensi pribadi demi kepentingan tertentu. Tindakan meletakkan pengharapan pada *games of chance* seperti yang dilakukan dalam skema *loot boxes* demi terlaksananya intensi pribadi menunjukkan kenyataan bahwa kemungkinan telah diletakkan sebagai entitas yang lebih tinggi dari pada manusia. Hal tersebut dikarenakan oleh kenyataan bahwa manusia tidak bisa mengontrol kemungkinan-kemungkinan yang ada di dalam *loot boxes*, padahal manusia memiliki kepentingan atas kemungkinan-kemungkinan tersebut. Permasalahannya adalah kenyataan tersebut akhirnya membuat pengharapan kepada Tuhan seperti tidak relevan dan tidak memiliki peran yang signifikan. Hal ini dikarenakan adanya pandangan bahwa probabilitas hasil dari *loot boxes* sepenuhnya bergantung pada kemungkinan itu sendiri. Inilah yang akhirnya membuat kemungkinan dipandang menggantikan posisi Tuhan dalam konteks *loot boxes*.

Kemungkinan-kemungkinan tidak hanya menjadi pengganti Tuhan, tetapi juga menjadi tuhan palsu yang mengikat dan mengeksploitasi orang-orang yang telah menaruh harapan kepadanya. Kepercayaan terhadap *chance* yang memiliki kekuatan juga membuahakan kepercayaan bahwa kemungkinan dapat hadir di segala tempat dan waktu, menjadi sumber yang tidak terlihat, tidak berwujud, dan transenden di balik fenomena. Di saat yang sama, kemungkinan juga merupakan sesuatu yang impersonal dan tanpa tujuan. Hal ini menunjukkan bahwa kemungkinan tidak dapat memberi jaminan apapun bagi manusia itu sendiri. Jaminan yang didapatkan adalah kenyataan bahwa segala sesuatunya adalah sebuah kemungkinan. Oleh karena itu, menaruh pengharapan pada kemungkinan sama dengan memilih untuk terikat pada kemungkinan.

### **Apa yang Seharusnya Terjadi?**

Dunia ini ada bukan dengan sendirinya. Menurut Alkitab, Tuhan menciptakan dunia dan segala isinya, seperti yang tertulis dalam Kejadian 1:1. Dalam kitab Kisah Para Rasul 17:24 juga kembali ditegaskan, “Allah yang telah menjadikan bumi dan segala isinya, Ia, yang adalah Tuhan atas langit dan bumi, tidak diam dalam kuil-kuil buatan tangan manusia.” Dalam 1 Korintus 8:6, Paulus menggarisbawahi, “bagi kita hanya ada satu Allah saja, yaitu Bapa, yang dari pada-Nya berasal segala sesuatu dan yang untuk Dia kita hidup, dan satu Tuhan saja, yaitu

<sup>54</sup> Giberson, "Chance, Divine Action and the Natural Order of Things," 105.

Yesus Kristus, yang oleh-Nya segala sesuatu telah dijadikan dan yang karena Dia kita hidup.” Demikian pula dalam Mazmur 121:2, “Pertolonganku ialah dari Tuhan, yang menjadikan langit dan bumi.” Ayat-ayat ini menegaskan Tuhan sebagai pencipta dunia, pemilik langit dan bumi beserta segala isinya, tidak ada yang lain.<sup>55</sup>

Alkitab juga menunjukkan bahwa Allah adalah sumber utama pengetahuan. Tuhan mengetahui segala sesuatu, termasuk segala sesuatu yang perlu diketahui tentang *chance*. Yesaya 40:28 mengatakan bahwa Allah tidak terduga pengertian-Nya. Pengertian yang dimiliki Allah adalah sesuatu yang tidak terselidiki. Apapun yang manusia ketahui dapat diketahui karena Allah telah menyingkapkannya terlebih dahulu. Dalam Mazmur 94:10–11 tertulis, “Dia yang mengajarkan pengetahuan kepada manusia? Tuhan mengetahui rancangan-rancangan manusia; sesungguhnya semuanya sia-sia belaka.” Mazmur dengan jelas mengatakan bahwa Tuhan mengetahui rancangan-rancangan manusia, artinya tidak ada hal yang benar-benar luput dari perhatian Allah.<sup>56</sup> Tuhan yang mengerti rancangan-rancangan manusia, juga tidak berhenti untuk menopang dunia yang telah Ia jadikan.

Tuhan, mengetahui segala sesuatu dan menentukan segala sesuatu. Segala rencana dan ketetapan-Nya melingkupi segala hal termasuk dengan rangkaian peristiwa kebetulan (*chance event*). Sekalipun Allah mengetahui dan menentukan segala sesuatu, tetapi segala bentuk peristiwa yang melibatkan *chance* adalah sesuatu yang nyata dan bukan suatu kepura-puraan. Nyata di sini berarti peluang, kesempatan, atau adanya rangkaian peristiwa kebetulan yang terjadi di depan mata manusia itu benar-benar ada, dalam konteks pengetahuan manusia yang terbatas. Rangkaian peristiwa kebetulan adalah peristiwa yang betul-betul terjadi *by chance*, tetapi yang alasan terjadinya tidak dapat diamati dan dipastikan oleh manusia yang terbatas secara pengetahuan. Tuhan sebagai Sang Pencipta mengetahui keterbatasan pengetahuan manusia, tetapi Dia dapat berbicara kepada manusia dalam perspektif manusia yang terbatas. “God himself can speak of an event as happening by chance.”<sup>57</sup> Memang hidup ini adalah rangkaian dari sebuah kemungkinan-kemungkinan, tapi di belakang kemungkinan-kemungkinan itu Tuhan yang sepenuhnya berkendali, ada *centrality of God* sehingga kemungkinan-kemungkinan itu tidak bisa berdiri sendiri di luar Tuhan.

Allah sebagai pusat dari pemahaman akan kemungkinan juga menunjukkan bahwa seharusnya Allah adalah yang lebih utama. Allah seharusnya menjadi fokus manusia dalam melihat kemungkinan-kemungkinan. Sentralitas Allah dalam pembahasan tentang kemungkinan dipahami dalam konsep providensia Allah.

Thomas Aquinas membagi kausalitas alam menjadi versi penyebab primer dan penyebab sekunder. Ia menempatkan tindakan langsung Tuhan, seperti penciptaan dunia atau mukjizat tertentu sebagai bagian dari penyebab utama (primer). Namun, dunia berbagai musim dan siklus hariannya sebagian besar berjalan oleh penyebab sekunder yang meskipun diciptakan dan ditopang oleh Tuhan, memiliki otonomi tertentu.<sup>58</sup> Oleh karena penyebab sekunder memiliki keterbatasan dan masih bergantung kepada penyebab primer, tindakan dari penyebab sekunder ini tidak terjamin sepenuhnya berhasil dalam mencapai tujuan. Aquinas menjadikan kegagalan-kegagalan dari penyebab sekunder ini sebagai ruang bagi peristiwa alam

<sup>55</sup> Poythress, *Chance and the sovereignty of God*, 23.

<sup>56</sup> Poythress, *Chance and the sovereignty of God*, 27-28.

<sup>57</sup> Vern S. Poythress, "Sensing Chance, Defining Randomness," last modified 2019, <https://henrycenter.tiu.edu/2019/09/sensing-chance-defining-randomness/>.

<sup>58</sup> Giberson, "Chance, Divine Action and the Natural Order of Things," 102.

(*natural events*) yang tidak terungkap hadir dengan cara yang sepenuhnya dapat diprediksi. Dalam praktiknya proses ini memungkinkan terjadinya keacakan atau sesuatu yang tampaknya tidak terprediksi.<sup>59</sup>

Penyebab sekunder dipakai Allah dalam melakukan pekerjaan-Nya dan pemeliharaannya. Bagi Aquinas pemahaman bahwa providensia Allah dilakukan di dalam dan melalui penyebab sekunder bukan sedang meniadakan konsep peristiwa acak, kebetulan, kontingensi, atau kebebasan yang ada.<sup>60</sup> Aquinas mengatakan, "It is not the function of divine providence to impose necessity on things ruled by it."<sup>61</sup> Providensia Allah tidak memaksakan sesuatu kepada hal-hal yang diatur di dalamnya. Justru, peristiwa acak bertindak sebagai suatu penyebab sekunder yang memiliki integritasnya sendiri.<sup>62</sup> Ilmu pengetahuan mungkin menggambarkan penyebab sekunder ini dengan cara-cara yang berbeda seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tetapi pada dasarnya penyebab sekunder ini secara teologis masih berfungsi sebagai suatu sarana yang digunakan Tuhan untuk memenuhi tujuan-tujuan dan rencana-Nya.<sup>63</sup>

Tuhan sebagai pencetus segala sesuatu, sekaligus pemberi kebaruan dalam kehidupan menjadi satu-satunya tempat yang bisa diandalkan. Harapan manusia tidak bisa diletakkan pada sesuatu yang rapuh, terus berubah, tidak pasti. Harapan juga tidak bisa diletakkan pada sesuatu yang kaku, mengikat, dan tidak berubah. Tempat bagi sebuah harapan semestinya menjadi tempat yang aman dan nyaman, tempat yang memberikan perlindungan dan jaminan bahwa segala sesuatu yang terjadi ada di dalam kontrol yang sempurna. Tuhan menjadi satu-satunya tempat harapan bisa diletakkan dan tidak ada hal lain yang bisa menyamai Tuhan dalam sifat dan kemampuan-nya.

Sejatinya alam semesta ini diciptakan oleh Tuhan yang adalah *the Holy Mystery*. Iman dapat menegaskan bahwa Tuhan bekerja tidak hanya melalui keteraturan yang mendalam, yang hanya tampak dari hukum alam, tetapi juga melalui kejadian-kejadian acak yang tampak seperti hal yang misterius.<sup>64</sup> Tuhan bisa dikatakan menggunakan kemungkinan untuk memastikan terjadinya keragaman, kebaruan, dan kebebasan yang ada di alam semesta.<sup>65</sup> Alam semesta menjadi seperti memiliki suatu misteri Ilahi yang absolut dalam tiap-tiap proses yang sedang berlangsung, di mana hal tersebut menumbuhkan dunia tidak hanya dalam tatanan yang tampak teratur, tetapi juga melalui ragam keacakan yang karakternya benar-benar tidak beraturan.<sup>66</sup>

Jika Tuhan bekerja melalui keacakan, hasil dari keacakan tersebut dapat dikatakan sebagai suatu kreativitas alami yang di dalamnya tersimpan modus kreativitas Ilahi di mana Ia ikut berpartisipasi.<sup>67</sup> Dengan demikian, dapat dilihat bahwa Tuhan tidak hanya menunjukkan bahwa Ia adalah sumber dari keteraturan, tetapi juga sumber kebaruan. Masa depan menjadi sesuatu yang benar-benar terbuka. "God does not act like a bigger and better secondary cause

---

<sup>59</sup> Ian G. Barbour, "Experiencing and Interpreting Nature in Science and Religion," *Zygon* 29, no. 4 (1994): 475.

<sup>60</sup> Elizabeth A. Johnson, "Does God Play Dice? Divine Providence and Chance," *Theological Studies* 57, no. 1 (2016): 15.

<sup>61</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 15.

<sup>62</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 15.

<sup>63</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 15.

<sup>64</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 15.

<sup>65</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 16.

<sup>66</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 16.

<sup>67</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 16.

to determine chance atomic events or initial conditions of chaotic systems.”<sup>68</sup> Tuhan menghormati struktur dari ciptaan-Nya dengan membiarkan suatu keacakan terjadi secara nyata, tetapi pada saat yang sama Ia juga menenun kejadian-kejadian yang membentuk pola berjalan menuju suatu realitas yang menyeluruh. Kesimpulannya, kedaulatan Ilahi (*Divine sovereignty*) dan kebebasan ciptaan (*creaturely freedom*) yang salah satunya adalah *chance* bukan sesuatu yang saling bersaing melainkan sesuatu yang berjalan bersama.<sup>69</sup>

### Bagaimana Merespons?

Satu respons yang pasti saat melihat Allah dalam pembahasan mengenai kemungkinan adalah seseorang seharusnya mengembalikan pergeseran pengharapan utama kepada Allah lagi. Ketidakpastian yang diharapkan dari kemungkinan-kemungkinan dalam *loot boxes*, justru disediakan oleh Allah bagi setiap orang yang berpegang kepada-Nya. Inilah sukacitanya dalam memandang Allah dan providensia-Nya yakni ketika melihat kemungkinan.

Banyak orang berpikir bahwa rahasia kepuasan adalah memiliki “allah-allah” yang akan memberikan semua yang manusia inginkan. Dalam Mazmur 37:4, tertulis, “dan bergembiralah karena TUHAN; maka Ia akan memberikan kepadamu apa yang diinginkan hatimu.” Namun, yang diinginkan dari hati bukan jawaban dari kepuasan. Ketika allah-allah manusia dijadikan seperti *vending machine* yang memberikan semua yang manusia inginkan, maka siapa yang akan benar-benar berdaulat dan mengendalikan hidup manusia? Apakah manusia ingin mempercayakan hidupnya kepada seseorang yang memberikan semua yang ia minta meskipun hal yang diinginkan tidak baik bagi kelangsungan hidupnya? Daud menyebut Tuhan “Jehovah” (2 Samuel 22) karena dia mengakui kedaulatan Tuhan dalam hidupnya. Namun, dia juga memanggilnya “gembalaku” karena dia mengakui bahwa Tuhan juga menginginkan relasi pribadi dengan manusia yang adalah domba-domba-Nya.

Rahasia kepuasan manusia adalah Tuhan sendiri. Kebutuhan manusia tidak akan pernah terpenuhi sampai kebutuhan itu terpenuhi di dalam Dia. Hal-hal materi dan pencapaian duniawi tidak akan pernah memuaskan. Ketika kita bergembira di dalam Tuhan, kebutuhan hati kita yang terdalam akan terpenuhi karena kita diciptakan untuk berhubungan dengan Dia. Tempat di mana manusia akan merasakan kepuasan sejati adalah dalam Tuhan saja. Kebutuhan manusia selamanya tidak akan pernah terpenuhi sampai kebutuhan tersebut terpenuhi di dalam Tuhan. Hal-hal materi dan pencapaian duniawi pada kenyataannya tidak akan pernah memuaskan.

Menemukan kepuasan bukanlah tentang semua hal yang bisa diterima oleh manusia. Kepuasan justru datang dari kenyataan bahwa Yesus menyerahkan nyawa-Nya bagi manusia, agar manusia dapat hidup di dalam kasih-Nya Dia. Manusia tidak akan pernah terpuaskan sampai pada akhirnya manusia dapat berkata seperti Pemazmur, “Tuhan adalah Gembalaku” (Mzm. 23:1).

Bagaimana manusia bisa keluar dari keterikatan? Alkitab menunjukkan bahwa Allah telah campur tangan untuk menyediakan pembebasan atas keterikatan, sekalipun sebenarnya manusia tidak layak menerimanya. Seperti Paulus katakan dalam Roma 1:18, “Sebab murka Allah nyata dari sorga atas segala kefasikan dan kelaliman manusia, yang menindas kebenaran dengan kelaliman. Sebab, murka Allah dinyatakan dari sorga terhadap semua kefasikan dan

---

<sup>68</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 16.

<sup>69</sup> Johnson, "Does God Play Dice?," 16.

ketidakbenaran manusia yang menindas kebenaran dalam ketidakbenaran mereka.” Akan tetapi, kemarahan bukanlah akhir dari cerita karena, dalam Roma 3:21–22, Paulus juga menyampaikan, “Tetapi sekarang, tanpa hukum Taurat kebenaran Allah telah dinyatakan, seperti yang disaksikan dalam Kitab Taurat dan Kitab-kitab para nabi, yaitu kebenaran Allah karena iman dalam Yesus Kristus bagi semua orang yang percaya.” Allah Bapa mengutus Kristus ke dunia dengan misi membawa keselamatan untuk membebaskan manusia dari dosa dan pemberontakan. Kristus telah menanggung hukuman atas dosa-dosa manusia dan melalui iman kepada-Nya manusia dapat menerima pengampunan dari Allah dan diterima ke dalam pelukan-Nya sebagai anak-anak-Nya (Rm. 3:23–26; 1Ptr. 2:24–25; 2Kor. 5:17–21).

Charles Spurgeon berbicara tentang rasa aman yang harusnya dirasakan oleh umat Kristen oleh karena pemahaman mereka akan kuasa dan rencana Allah.

[The Christian] believes that an invisible hand is always on the world’s tiller, and that wherever providence may drift, Jehovah steers it. That re-assuring knowledge prepares him for everything. He looks over the raging waters and sees the spirit of Jesus treading the billows, and he hears a voice saying, “It is I, be not afraid” [alluding to Matt. 14:27 and parallels] ... and so, believing that God rules all, that He governs wisely, that He brings good out of evil, the believer’s heart is assured, and he is enabled calmly to meet each trial as it comes.<sup>70</sup>

Artinya, manusia selayaknya mempercayai Tuhan dan menghormati-Nya dalam setiap aspek kehidupan. Dalam 1 Korintus 10:31, Paulus mengatakan, “Jika engkau makan atau jika engkau minum, atau jika engkau melakukan sesuatu yang lain, lakukanlah semuanya itu untuk kemuliaan Allah. Jadi, entah kamu makan atau minum, atau apa saja yang kamu lakukan, lakukanlah semuanya itu untuk kemuliaan Allah.” Prinsip ini melingkupi segala aspek pemikiran dan perilaku manusia. Umat Allah harus menghormati Tuhan dan mengagungkan kebesaran-Nya dalam setiap kegiatan yang dilakukan, termasuk hal-hal yang berkaitan dengan *chance*.

## KESIMPULAN

Tujuan awal dan utama dari permainan adalah untuk bersenang-senang sebagai bagian dari *leisure*. Namun, *loot boxes* justru memperlihatkan suatu skema yang menunjukkan dengan jelas bagaimana karakteristik dari *gambling* tercermin dalam *online game*. *The glimpse of hope* hadir sebagai sebuah keadaan di mana seseorang merasakan emosi akan kemungkinan hadirnya sebuah kegembiraan yang datang dengan cara mengejutkan. Faktor kejutan yang berelasi dengan *glimpse of hope* menjadi sesuatu yang membuat seseorang merasa bersemangat dan bergairah layaknya seseorang yakin bahwa sebentar lagi ia akan mendapatkan sebuah anugerah.

Lebih jauh dari sekadar membuka peluang bagi pengharapan, *loot boxes* telah menciptakan keterikatan. Keterikatan tersebut dimanipulasi sehingga tampak seperti sebuah hiburan yang menyenangkan. Para pemain *game* menempatkan harapan-harapan mereka pada kemungkinan-kemungkinan yang ada pada *loot boxes* dan berharap hasil dari pengacakannya akan memberikan jawaban dan sukacita dari sesuatu yang mereka harapkan dan inginkan. *Loot*

---

<sup>70</sup> Charles H. Spurgeon, *Morning and Evening: Daily Readings* (Carol Stream: Hendrickson Publishers, 1994), 80.

*boxes* yang pada dasarnya bukan merupakan sesuatu yang sangat penting dan sangat diperlukan oleh manusia telah diinjeksi dengan beragam beragam teknik manipulasi yang memaksa manusia untuk menjadi terikat dan tidak bisa lepas terhadap sesuatu yang dikejarinya.

*Loot boxes* telah menjadi tempat seseorang menaruh harapan yang pada kenyataannya justru merupakan pengharapan yang mengikat, yang akhirnya mengarahkan kepada permasalahan. Permasalahan muncul karena kemungkinan pada dasarnya bukanlah sebuah substansi. Kemungkinan tidak memiliki eksistensi, yang mana seseorang dapat menaruh pengharapan pada hal tersebut. Berdasarkan pemahaman tersebut maka arah pengharapan perlu dikembalikan kepada posisi yang tepat seperti semula. Tempat berharap semula yang nyatanya tempat yang tepat adalah Allah itu sendiri. Kenikmatan yang disediakan oleh *loot boxes* tidak sebanding dengan yang Tuhan sediakan dan akan nyatakan. Inilah perbedaan mendasar yang ada, di mana Allah yang menyediakan pengharapan, tidak semata-mata dikejar seperti yang dilakukan dalam *loot boxes*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ballou, Nick, Charles Gbadosi, dan David Zendle. "The Hidden Intricacy of Loot Box Design: A Granular Description of Random Reward Mechanisms in Games." *Proceedings of DiGRA 2022* (2022).
- Barbour, Ian G. "Experiencing and Interpreting Nature in Science and Religion." *Zygon* 29, no. 4 (1994): 457-487.
- Barton, K. R., Y. Yazdani, Nadina Ayer, Sai Kalvapalle, S. Brown, J. Stapleton, D. G. Brown, dan K. A. Harrigan. "The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review." *Journal of Gambling Studies* 33, no. 10 (2017).
- Brady, Andrew, dan Garry Prentice. "Are Loot Boxes Addictive? Analyzing Participant's Physiological Arousal While Opening a Loot Box." *Games and Culture* 16, no. 4 (2019).
- Côté, Denis, Anne Caron, Jonathan Aubert, Véronique Desrochers, dan Robert Ladouceur. "Near Wins Prolong Gambling on a Video Lottery Terminal." *Journal Of Gambling Study* (2003): 433-438.
- Johnson, Elizabeth A. "Does God Play Dice? Divine Providence and Chance." *Theological Studies* 57, no. 1 (2016).
- Dahm, Theresa, Hamid T. N. Doost, dan Ann M. Golden. "Age Shall Not Weary Us: Deleterious Effects of Self-Regulation Depletion are Specific to Younger Adults." *PLoS ONE* 6, no. 10.
- Drummond, Aaron, dan James D. Sauer. "Video Game Loot Boxes are Psychologically Akin to Gambling." *Nature Human Behaviour* 2 (2018): 530-532.
- Evers, E. R. K., N. Van de Ven, dan D. Weeda. "The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player's Status." *International Journal of Internet Science* 10, no. 1 (2015):20-36.

- Garrett, Eamon, Aaron Drummond, Emily Lowe Calverley, Kristy de Salas, Ian Lewis, dan James D. Sauer. "Impulsivity and Loot Box Engagement." *OSF Preprints* (2 Mei 2022). <https://osf.io/nf9xz>.
- Giberson, Karl W. "Chance, Divine Action and the Natural Order of Things." *Journal of Interdisciplinary Studies* 27, no. 1-2 (2015): 100-109.
- Griffiths, Mark D. "Gaming Convergence: Further Legal Issues and Psychosocial Impact." *Gaming Law Review Economics* 15 (2011): 461-464.
- Griffiths, Mark D. "The Use of Behavioural Tracking Methodologies in the Study of Online Gambling." *SAGE Publications, Ltd* (2014).
- Griffiths, Mark D., dan J. Parke. "The Social Impact of Internet Gambling." *Social Science Computer Review* 20 (2002): 312-320.
- Kassinove, J. I., dan M. L. Schare. "Effects of the 'Near Miss' and the 'Big Win' on Persistence at Slot Machine Gambling." *Psychology of Addictive Behaviors* 15, no. 2 (2001): 155-158.
- King, Daniel L., dan Paul H. Delfabbro. "Early Exposure to Digital Simulated Gambling: A Review and Conceptual Model" 55, part A (2016): 198-206.
- King, Daniel L., dan Paul H. Delfabbro. "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g., 'loot boxes') and Internet Gaming Disorder." *Addiction* 113, no. 11 (2018): 1967-1969.
- King, Daniel L., Paul H. Delfabbro, dan Mark D. Griffiths. "The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People." *Journal of Gambling Studies* 26 (2010): 175-187.
- Kuleta, Bernadeta Lelonek, Iwona Niewiadomska, dan Mateusz Chwaszcz. "Psychological and Legal Aspects of Using Lootboxes." *Teka Komisji Prawniczej PAN Oddział w Lublinie XIII*, no. 2 (2020): 383-392.
- Lobel, A., R. C. M. E. Engels, Stone, William J. Burk, dan I. Granic. "Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study." *Journal of Youth and Adolescence* 46, no. 4 (2017): 884-897.
- Nielsen, Rune Kristian Lundedal, dan Pawel Grabarczyk. "Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games." *Trans. Digit. Games Res. Assoc* 4, no. 3 (2019): 171-207.
- Pontes, Halley M., dan Mark D. Griffiths. "Assessment of Internet Gaming Disorder in Clinical Research: Past and Present perspectives." *Clinical Research and Regulatory Affairs* 31, no. 2-4 (2014): 35-48.
- Sandqvist, Alexander. "Correlations and Similarities Between Loot Boxes and Gambling." *Computer Science, Game Development* (2021).
- Schilling, S. Paul. "Chance and Order in Science and Theology." *Theology Today* 47, no. 4 (1992): 365-376.

- Xiao, L. Y. "Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach." *Interactive Entertainment Law Review* 4, no. 1 (2021): 27-47.
- Xiao, Leon Y. "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms." *International Journal of Mental Health and Addiction* 20 (2020): 437-454.
- Zendle, David, dan Paul Cairns. "Video Game Loot Boxes are Linked to Problem Gambling: Results of a Large-Scale Survey." *PLoS ONE* 13, no. 11 (2018): e0214167.
- Zendle, David, Paul Cairns, Herbie Barnett, dan Cade McCall. "Paying for Loot Boxes is Linked to Problem Gambling, Regardless of Specific Features Like Cash-Out and Pay-to-Win." *Computers in Human Behavior* 102 (2020): 181-191.
- Zendle, David, Rachel Meyer, Paul Cairns, Stuart Waters, dan Nick Ballou. "The Prevalence of Loot Boxes in Mobile and Desktop Games." *Addiction* 115, no. 9 (2020): 1768-1772.
- Osmer, Richard Robert. *Practical Theology: An Introduction*. Grand Rapids: William B. Eerdmans Pub. Co, 2008.
- Postman, Neil. *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Penguin Books, 2006.
- Raylu, Namrata, dan Tian Po Oei. "Role of Culture in Gambling and Problem Gambling." *Clinical Psychology Review* 23, no. 8 (2004): 1087-1114.
- Reid, R. "The Psychology of the Near Miss." *Journal of Gambling Behavior* 2, no. 1 (1986): 32-39.
- Griffiths, Mark, dan Adrian Parke. "Internet Gambling." Dalam *Encyclopedia of Internet Technologies and Applications*, diedit oleh Mario Freire dan Manuel Pereira, 228-234. Hershey: Information Science Reference, 2007.
- Johansson, Albin, dan Sebastian Grönström. "The Perceived Value of Loot Boxes: A Qualitative Study on the Service Outcome of Loot Boxes." Bachelor's Thesis, Karlstad University, Faculty of Arts and Social Sciences, 2020.
- Rogers, Rex M., dan Rex M. Rogers. *Gambling: Don't Bet on It*. Edisi Revisi. Grand Rapids: Kregel Publications, 2005.
- Schwartz, David G. "Futures of Gaming: How Casinos and Gambling Might Evolve In The Near Future." *Gaming Law Review* 23, no. 5 (2019): 306-318.
- Spurgeon, Charles H. *Morning and Evening: Daily Readings*. Carol Stream: Hendrickson Publishers, 1994.
- Watson, Tom. *Don't Bet on It*. Ventura: Regal Books, 1987.
- Grier, W. J. "John Calvin's Geneva." *Monergism*. <https://www.monergism.com/john-calvins-geneva>.

Kleinman, Zoe. "The Kids Emptied Our Bank Account Playing Fifa." *BBC News*. Last modified 2019. <https://www.bbc.com/news/technology-48908766>.

Poythress, Vern S. *Chance and The Sovereignty of God: A God-Centered Approach to Probability and Random Events*. Wheaton: Crossway, 2014.

Poythress, Vern S. "Sensing Chance, Defining Randomness." Last modified 2019. <https://henrycenter.tiu.edu/2019/09/sensing-chance-defining-randomness/>.

Yin Poole, Wesley. "FIFA Player Uses GDPR to Find Out Everything EA Has on Him, Realises He's Spent Over \$10,000 in Two Years on Ultimate Team." Last modified 2018. <https://www.eurogamer.net/fifa-player-uses-gdpr-to-find-out-everything-ea-has-on-him-realises-hes-spent-over-usd10-000-in-two-years-on-ultimate-team#:~:text=A%20FIFA%20player%20used%20GDPR,their%20data%20is%20being%20used.>