

BAB SATU  
PENDAHULUAN

**Latar Belakang Permasalahan**

*Loot boxes* adalah sebuah produk virtual dalam permainan *video game* yang bisa didapatkan dengan gratis atau dengan membayar dan berisi *item* atau barang-barang virtual yang akan didapatkan dengan acak. *Loot boxes* mirip dengan *game* “*gacha*” populer di Jepang, di mana *game* tersebut memberikan hadiah *item* di dalam *game* kepada pemain dengan tingkat kelangkaan *item* yang berbeda-beda melalui sistem undian.<sup>1</sup> Kemiripan tersebut membuat istilah “*gacha*” sering dipakai secara umum sebagai sebutan untuk aktivitas membuka produk *loot boxes*.

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>2</sup> Digital, Culture, Media and Sport Committee (DCMC) dari Inggris menyebut *loot boxes* sebagai salah satu bagian dari model pembelanjaan di dalam *video game*, di mana elemen unik dari *loot boxes* adalah

---

1. Travis Sztainert, "Geo Brief: Loot Boxes and Gambling," 1, [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Sztainert%20\(2018\)%20Loot%20boxes%20and%20gambling.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Sztainert%20(2018)%20Loot%20boxes%20and%20gambling.pdf).

2. 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): 1.

adanya *random chance mechanism* atau mekanisme peluang acak.<sup>3</sup> John Woodhouse seorang peneliti *loot box* dalam *video games* mendefinisikan *loot boxes* sebagai berikut:

As features in video games which may be accessed through gameplay, or purchased with in-game items, virtual currencies, or directly with real-world money. They contain randomised items, so players do not know what they will get before opening them, but they will get something. The items are usually either cosmetic i.e. items of clothing for avatars etc., or power-ups to improve the playing experience. Loot boxes vary in the way they are accessed, their cost, how the random reward is selected and in the content they return.<sup>4</sup>

Dari penjelasan ini dapat disepakati bahwa *loot boxes* merupakan sebuah barang virtual, bisa didapatkan secara gratis maupun melalui pembelian, dan sifatnya acak.

Mekanisme pengacakan *item* atau hadiah yang ada di dalam *loot boxes* atau yang juga dikenal dengan *Random Reward Mechanisms* (RRM) memiliki kesamaan dengan konsep *games of chance*.<sup>5</sup> *Games of chance* adalah sebuah konsep permainan peluang atau permainan yang menggunakan faktor kemungkinan dan kesempatan. *Game of chance* berdasarkan definisi *Merriam Webster Dictionary* adalah; “a game (such as a dice game) in which chance rather than skill determines the outcome.”<sup>6</sup> Secara umum *games of chance* dianggap sebagai sebuah konsep permainan yang tidak memerlukan kemampuan. Secara *worldview* orang-orang menganggap bahwa

---

3. Department for Digital, Culture, Media and Sport, "Loot Boxes in Video Games - Call for Evidence," last modified September 2020, <https://www.gov.uk/government/consultations/loot-boxes-in-video-games-call-for-evidence/loot-boxes-in-video-games-call-for-evidence>.

4. John Woodhouse, "Loot Boxes in Video Games," 5, last modified 25 Mei 2022, <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/>.

5. 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.

6. "Definition of Game of Chance," diakses 30 Agustus 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game+of+chance>.

permainan atau fitur-fitur yang menggunakan konsep *games of chance* murni hanya bergantung kepada keberuntungan seseorang. Seorang pemain *game* bisa saja mengatakan bahwa ia mendapatkan *item* yang sesuai harapan karena faktor kebetulan atau keberuntungan. Namun, tidak ada seorang pun yang bisa berkata bahwa ia memiliki teknik yang bagus sehingga dapat memastikan hasil yang ia inginkan pada sebuah permainan dengan konsep *games of chance*.

Pada awalnya terminologi *loot boxes* digunakan sebagai salah satu bentuk penghargaan (*reward*) atau bonus yang diberikan oleh para pengembang *game* (*game developers*) kepada para pemainnya.<sup>7</sup> Namun dalam perkembangannya *loot boxes* telah berevolusi dari penghargaan atau hadiah (*games reward*) ke skema monetisasi (*monetisation scheme*),<sup>8</sup> di mana sebagai sebuah skema monetisasi, *loot boxes* telah dimanfaatkan oleh para pengembang *game* sebagai sebuah alat ekonomi yang bertujuan untuk mengeruk keuntungan sebesar-besarnya dan mempertahankan para pemainnya agar tidak keluar dari *game* yang mereka mainkan.<sup>9</sup>

---

7. Nielsen dan Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games."

8. Nielsen dan Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games."

9. Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro, "Early Exposure to Digital Simulated Gambling: A Review and Conceptual Model" 55, no. 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.

Skema *loot boxes* ditemukan di lebih dari setengah dari jumlah total *video game* terlaris yang tersedia di perangkat Android dan iOS pada tahun 2020.<sup>10</sup> Survei yang dilakukan oleh David Zendle dkk pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 56% *mobile game* dan 36% *PC games* terlaris mengaplikasikan skema *loot boxes* di dalam permainan mereka.<sup>11</sup> Konsumsi *loot boxes* tidak hanya populer di kalangan anak-anak atau remaja, tetapi juga di kalangan dewasa. Survei dari *UK Gambling Commission's* menemukan bahwa 28,1% anak berusia 11–16 tahun di Inggris telah memanfaatkan *loot boxes* dan 22,9% diantaranya membayar uang untuk mendapatkannya.<sup>12</sup> Hal ini menunjukkan bahwa *loot boxes* sebagai tren yang masif dan lintas generasi.

Pemanfaatan skema *loot boxes* yang cukup tinggi ikut membawa berbagai masalah baru. Beragam media telah banyak melaporkan problem-problem yang berkaitan dengan *loot boxes*. Salah satu contohnya, seorang pemain menemukan bahwa dia telah menghabiskan lebih dari US\$10.000 atau sekitar 150 juta rupiah dalam waktu yang relatif pendek untuk membeli *loot boxes* dalam sebuah *online game*. Hal tersebut baru diketahui setelah dia meminta riwayat data pribadinya dalam permainan dari perusahaan *game* yang dimainkan dengan menggunakan undang-undang perlindungan data.<sup>13</sup>

---

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

11. Zendle dkk., "The Prevalence of Loot Boxes in Mobile and Desktop Games.," 1768-72.

12. UK Gambling Commission, "Young People and Gambling Survey 2019: a Research Study Among 11–16 Year Olds in Great Britain," last modified 2019, <https://web.archive.org/web/20200629000234/https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Young-People-Gambling-Report-2019.pdf>.

13. 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,

Andrew Liebmann seorang responden pada *Federal Trade Commission* (FTC) memberikan penekanan terhadap bahaya dari *loot boxes* khususnya bagi anak-anak. Ia mengatakan dalam waktu 3-5 tahun kedepan *loot boxes* akan semakin tidak terkendali. Perusahaan pengembang *video game* telah memanfaatkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan skema *loot boxes*, di mana hal tersebut membuat *loot boxes* semakin menjadi pemangsa yang hebat dan bahkan dimanfaatkan untuk menjangkau anak-anak kecil.<sup>14</sup> Hal ini didukung dengan sebuah laporan dari BBC yang menyebutkan empat orang anak menghabiskan hampir £550 atau hampir sekitar sepuluh juta rupiah untuk membeli *loot boxes* menggunakan rekening bank ayah mereka tanpa izin dan masih gagal untuk mendapatkan barang virtual yang mereka inginkan dari *loot boxes* yang mereka beli.<sup>15</sup>

Permasalahan terkait konsumsi atau pengeluaran yang berlebihan melalui *loot boxes* (*loot boxes spending problem*) terkait dengan natur dari skema *loot boxes* sendiri yang erat dengan aktivitas *gambling*. DCMC mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa sifat dari *loot boxes* adalah mendorong konsumennya yakni para pemain *game* untuk melakukan pembelian dengan cara yang mirip dengan *gambling*.<sup>16</sup> Mark D. Griffith psikolog dan pengamat di bidang *gaming addiction* dan

---

<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.>

14. Ted Knutson, "Video Games Can Be A Gateway To Problem Gambling, FTC Warned," <https://www.forbes.com/sites/tedknutson/2019/08/08/video-games-can-be-a-gateway-to-problem-gambling-ftc-warned/?sh=2c06328e978a>.

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

16. House of Commons Digital, Culture, Media and Sport Committee, "Immersive and Addictive Technologies. Fifteenth Report of Session 2017-19," last modified 2019, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/1846.pdf>.

*gambling disorder* mengatakan bahwa *loot boxes* memiliki elemen yang sama dengan *gambling* dan memenuhi definisi dari suatu aktivitas *gambling* dalam psikologi.<sup>17</sup> Joseph Macey dan Juho Hamari peneliti *game culture* dan *gamification* mengidentifikasi pembelian *loot boxes* sebagai *emergent gambling behavior* atau sebuah perilaku perjudian.<sup>18</sup>

Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro dua orang profesor psikologi dan pengamat *video game* mengemukakan bahwa *loot boxes* mewakili skema monetisasi yang bersifat memangsa sehingga menjadikan *loot boxes* layaknya *predator*.<sup>19</sup> Alasannya adalah karena skema ini sengaja dirancang untuk melakukan manipulasi psikologis yang menyebabkan komitmen secara emosional dan finansial dari para pemain *game* sehingga mereka mau menghabiskan lebih banyak uang mereka.<sup>20</sup> Hal ini didukung oleh survei skala besar yang dilakukan oleh David Zendle dan Paul Cairns terhadap para pemain *video game*, di mana mereka menyimpulkan bahwa banyaknya uang yang dikeluarkan seorang pemain *game* berbanding lurus dengan *problem of gambling* yang dimiliki. Artinya semakin seseorang terpengaruh dalam penawaran-penawaran *gambling* yang dihadirkan, maka semakin tinggi pula angka pengeluaran yang dapat mereka keluarkan.

---

17. Zendle dan Cairns, "Video Game Loot Boxes are Linked to Problem Gambling: Results of a Large-Scale Survey," 530.

18. Joseph Macey dan Juho Hamari, "ESports, Skins and Loot Boxes: Participants, Practices and Problematic Behavior Associated with Emergent Forms of Gambling," *New Media & Society* 21, no. 33 (2018): 20.

19. 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.

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

Para peneliti telah banyak melakukan penelitian terkait fitur utama dari *loot boxes* dalam kaitannya dengan *gambling*. Sebagai contoh *loot boxes* yang divisualisasikan dalam bentuk rolet di dalam permainan *video game* menunjukkan pemain *game* yang menyukai dan memiliki gairah yang besar terhadap kesempatan bermain yang dibelinya dengan uang asli demi mendapatkan hadiah yang dianggapnya berharga.<sup>21</sup> Gairah dan semangat dalam membuka *loot boxes* ini didefinisikan oleh Albin Johansson & Sebastian Grönström dalam penelitian mereka tentang nilai dari *loot boxes* sebagai "*the glimpse of hope*."<sup>22</sup>

*Glimpse of hope* menurut Johansson dan Grönström adalah sebuah keadaan di mana seseorang merasakan emosi akan kemungkinan hadirnya sebuah kegembiraan yang datang dengan cara mengejutkan.<sup>23</sup> Faktor kejutan yang berelasi dengan *glimpse of hope* menjadi sesuatu yang membuat seseorang merasa bersemangat dan bergairah layaknya seseorang yang sedang menggaruk lotere dan yakin bahwa dirinya akan mendapatkan *jackpot*. *Glimpse of hope* menurut Johansson dan Grönström menjadi salah satu penyebab terbesar mengapa seseorang bersedia terus-menerus mengeluarkan uang mereka untuk mendapatkan *loot boxes*.<sup>24</sup>

Selain dari *loot boxes* yang menuai banyak kritikan dari sisi pengeluaran uang, ada kekhawatiran bahwa *loot boxes* menjadi semacam gerbang masuk

---

21. Mark D. Griffiths, "Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?," *Mary Ann Liebert* 22, no. 1 (2018): 52-54.

22. Albin Johansson dan Sebastian Grönström, "The Perceived Value Of Loot Boxes: A Qualitative Study On The Service Outcome Of Loot Boxes" (Karlstad University, Faculty of Arts and Social Sciences, 2020), 26.

23. Johansson dan Grönström, "The Perceived Value Of Loot Boxes: A Qualitative Study On The Service Outcome Of Loot Boxes," 36.

24. Johansson dan Grönström, "The Perceived Value Of Loot Boxes: A Qualitative Study On The Service Outcome Of Loot Boxes," 36.

(*gateway*) bagi para pemain *game* ke dalam dunia *gambling*. Hal ini dikarenakan *gambling* adalah aktivitas yang memiliki pola di mana seseorang menjadi *excessive* atau berlebihan dalam mengingini atau melakukan sesuatu dan didukung dengan *involuntary pattern* yang artinya orang tersebut tidak sepenuhnya sadar, namun perlahan-lahan terhisap ke dalamnya.<sup>25</sup> Di mana hal tersebut dapat menyebabkan masalah serius dalam kehidupan orang-orang yang telah terhisap masuk dan terjebak.

Aaron Drummond dan James D. Sauer melakukan sebuah penelitian dan menganalisis 22 *video games* yang menggunakan skema *loot boxes*. Penelitian tersebut dilakukan untuk melihat apakah skema ini benar-benar memiliki karakteristik *gambling*. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah: "*loot boxes shared important structural and psychological similarities with gambling.*"<sup>26</sup> Artinya permasalahan yang ditimbulkan dari skema *loot boxes* telah menjadi sebuah problem *gambling* yang besar sehingga dirasa perlu untuk ditangani secara serius agar tidak menjadi akar baru dari problem-problem *gambling* lain di masa yang akan datang. Hal-hal di atas menunjukkan bahwa *loot boxes telah* memunculkan problem-problem *gambling* bagi para pemain *game* yang menyebabkan keterikatan sehingga pemain *game* mengalami keinginan akan rasa senang atau rasa puas secara berlebihan.

---

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

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



Besarnya dampak yang dihadirkan oleh skema *lootbox* dan problem *gambling* di dalamnya membuat banyak negara merespons dengan melakukan berbagai regulasi, seperti melarang *loot boxes* sepenuhnya dalam permainan *video game* di negara tersebut, mengatur implementasi *loot boxes* dengan berbagai cara, atau dengan menyelidiki dan melakukan penelitian terhadap *loot boxes* di negara tertentu dengan lebih mendalam.<sup>27</sup> Artinya fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* telah menjadi sebuah problem sosial yang perlu ditangani bukan hanya oleh industri yang terkait namun juga oleh negara.

Tom Watson Jr. seorang evangelis dan penulis Kristen mengatakan bahwa *gambling* adalah kesenangan yang kebablasan, yang disalahgunakan, dan telah lama dikompromikan.<sup>28</sup> Wajah dari aktivitas *gambling* telah berevolusi dari masa ke masa. Hingga sampai masa kini di mana *gambling* menghadirkan beragam permasalahan jiwa yang elusif atau lebih sukar untuk dipahami, salah satunya melalui *loot boxes*. Watson berpendapat bahwa alasan utama untuk partisipasi dalam *gambling* tidak lain adalah karena keserakahan (*greed*). Selalu ada kemungkinan menarik untuk menang, tetapi kemenangan hanya menceritakan setengah dari cerita, karena kehilangan juga masuk di dalam kemungkinan.<sup>29</sup>

Augustinus seorang teolog besar dalam sejarah gereja pernah berkata bahwa; "*the devil invented gambling.*"<sup>30</sup> Setuju atau tidak dengan pendapat

---

27. Leana Hafer, "The Legal Status of Loot Boxes Around the World, and What's Next in the Debate," last modified 2018, <https://www.pcgamer.com/the-legal-status-of-loot-boxes-around-the-world-and-whats-next/>.

28. Tom Watson, *Don't Bet on It* (Ventura, Calif., U.S.A: Regal Books, 1987), 193.

29. Watson, *Don't Bet on It*, 66.

30. Rex M. Rogers dan Rex M. Rogers, *Gambling: Don't Bet On It*, Rev. ed. (Grand Rapids, MI: Kregel Publications, 2005), 62; Per Binde, "Gambling and Religion: Histories of Concord and Conflict,"

Augustinus, kenyataannya *gambling* telah muncul sejak ribuan tahun yang lalu. Selama waktunya di Jenewa, John Calvin membuat katalog ekstensif tentang aturan moral yang ketat untuk problem-problem yang sedang merebak, di mana salah satunya adalah problem *gambling*.<sup>31</sup> Calvin melarang *gambling* di Jenewa dan memberikan hukuman denda bagi para pelanggarnya.<sup>32</sup> Martin Luther juga pernah menyatakan bahwa: “uang yang dimenangkan melalui *gambling* tidak dimenangkan tanpa mementingkan diri sendiri dan mencintai diri sendiri, dan bukan pula didapatkan tanpa melakukan dosa.”<sup>33</sup> Dalam khotbahnya, Puritan Cotton Mather mengutuk *gambling* sebagai suatu kejahatan pencurian.<sup>34</sup> *Gambling* juga menjadi kekhawatiran dan perhatian dalam katekismus Gereja Katolik:<sup>35</sup>

Games of Chance or wagers are not in themselves contrary to justice. They become morally unacceptable when they deprive someone of what is necessary to provide for his needs and those of others. The passion for gambling risks becoming an enslavement. Unfair wagers and cheating at games constitute grave matters, unless the damage inflicted is so slight that the one who suffer it cannot reasonably consider it significant.<sup>36</sup>

---

*Journal of Gambling Issues* 20 (2007): 156. Russel K. Tardo, "Gambling a Bad Bet," [http://www.faithfulword.com/tracts/Gambling\\_A\\_Bad\\_Bet.pdf](http://www.faithfulword.com/tracts/Gambling_A_Bad_Bet.pdf).

31. W. J. Grier, "John Calvin's Geneva," *Monergism*, <https://www.monergism.com/john-calvins-geneva>.

32. Rogers dan Rogers, *Gambling*, 62.

33. Rogers dan Rogers, *Gambling*, 62.

34. Rogers dan Rogers, *Gambling*, 62.

35. Rogers dan Rogers, *Gambling*, 62.

36. Catechism of the Catholic Church (Washington, D.C.: United States Catholic Conference, Libera Editrice Vaticana, 1994), 580; dan seperti yang dikutip dalam Michigan Catholic Conference, "Betting on the Future: Gambling Issue Raises Many Difficult Questions," *Focus* 23, no. 2 (June 1995):1-2

Gereja-gereja Protestan juga memiliki sejarah panjang tentang penentangan terhadap *gambling* dalam berbagai bentuk. Pernyataan *American Baptist Convention* tahun 1959 menangkap esensi dari perasaan golongan anti-*gambling* pada saat itu:<sup>37</sup>

Gambling is essentially the redistribution of a people's wealth according to chance, rather than according to the receiver's contribution to society. The presence of widespread gambling is a symptom of economic decay and indication that industrious, thrifty, and responsible living has failed, and people in their despair are throwing away what they have today on the chance that might bring returns tomorrow.<sup>38</sup>

Hal-hal ini menunjukkan bahwa para teolog dan gereja telah memberikan perhatian sekaligus kekhawatirannya terkait problem tentang *gambling* dalam berbagai bentuk yang berbeda. Problem tentang *gambling* menjadi perhatian yang serius terkait dalam usaha menjaga kekudusan orang percaya, oleh karena itu fenomena *gambling* pada *loot boxes* juga perlu dikaji secara teologis.

Gordon Lynch mengatakan bahwa teologi adalah suatu proses pencarian terhadap jawaban-jawaban normatif atas pertanyaan-pertanyaan terkait kebenaran, kebaikan, kejahatan, penebusan, dan keindahan dalam konteks yang spesifik.<sup>39</sup> Dengan demikian tujuan dari refleksi teologis ini adalah untuk mencari jawaban yang jelas terhadap fenomena yang ada yakni fenomena *gambling* dalam skema *loot box* di *video game* terutama di *game online*. Pertanyaan riset yang akan menuntun

---

37. Rogers dan Rogers, *Gambling*, 63.

38. Raymond C. Bell, "Moral Views on Gambling Promulgated by Major American Religious Bodies," in *Gambling in America*, by Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, 161-240

39. Gordon Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture* (Massachusetts: Blackwell Publishing, 2005), 94.

penulis dalam penulisan tesis ini adalah apakah refleksi teologis yang dapat dibangun dari fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* di *game online*?

### **Pokok Permasalahan**

Berdasarkan penguraian sebelumnya, penulis mengajukan pokok permasalahan yang akan dibahas di dalam tulisan ini:

1. *Loot boxes* menjadi salah satu skema yang umum dan hampir dapat ditemui di segala jenis permainan *game online*. Sehingga siapa saja yang bermain *game online* dapat terlibat di dalam skema tersebut. Kehadiran *loot boxes* memunculkan sebuah *problem of gambling* bagi para pemain *game* yaitu yaitu pengendalian diri dalam aspek *glimpse of hope*, adiksi terhadap *loot boxes surprise mechanism*, dan *excessive pattern* di mana pemain *game* mengalami keinginan akan rasa senang atau puas secara berlebihan. Di mana hal-hal tersebut menimbulkan permasalahan yang masif. Seperti apa natur *gambling* dalam skema *loot boxes* di *game online* bekerja?
2. Berdasarkan permasalahan yang muncul terkait fenomena *gambling* dalam skema *loot box* di *game online* maka dibutuhkan suatu pendekatan normatif yang dapat menjelaskan bagaimana fenomena *gambling* pada *loot boxes* dalam perspektif teologis?
3. Fenomena *gambling* dalam skema *loot box* perlu dimaknai secara teologis supaya orang percaya dapat meresponsnya dengan benar.

Oleh karena itu perlu dibangun sebuah refleksi teologis tentang fenomena ini.

### **Tujuan Penulisan**

Berangkat dari tiga pokok permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulisan ini bertujuan untuk:

1. Menguraikan fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* pada *game online*.
2. Memberikan perspektif teologis yang dapat menjelaskan dan memaknai mekanisme *gambling* dan unsur-unsur yang ada di dalamnya.
3. Memberikan pemaknaan terhadap fenomena *gambling* dalam skema *loot box* di *game online* dalam sebuah refleksi teologis.

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan ini adalah untuk memberikan sumbangsih secara konseptual melalui pemaknaan teologis terkait fenomena *gambling* dalam skema *loot box* di *game online*. Penulisan ini akan memberikan usulan pemikiran kepada orang-orang Kristen yang dapat bermanfaat untuk menjadi panduan dalam menyikapi fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes*.

### **Pembatasan Penelitian**

Dalam penulisan ini, penulis akan menetapkan beberapa batasan. Pertama, skema *loot boxes* yang ada di dalam *video game* hanya dibatasi dari bentuk *video game* yang sifatnya *online*. Kedua, bentuk aktivitas *gambling* yang dilakukan dalam tulisan ini seluruhnya merupakan aktivitas yang dilakukan di dalam *game online* dan bukan yang dilakukan oleh pemain *game* di luar ruang permainan *video game online*.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penulis akan mengumpulkan data dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya terkait dengan skema *loot boxes*. Data-data ini dikumpulkan untuk mencari tahu bagaimana aktivitas *gambling* terbangun dan bekerja di dalam skema *loot boxes*.

Penulis akan memberikan pemaknaan terhadap fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* dengan menggunakan metode yang dipakai oleh Gordon Lynch dalam bukunya *Understanding Theology and Popular Culture*. Lynch melakukan pendekatan yang dideskripsikan sebagai *revised correlational method*. Di mana metode ini pada intinya berusaha melakukan dialog antara budaya populer yang ada dengan tradisi. Lynch mengikuti tiga tahap yang dilakukan oleh Don Browning

dalam melakukan *revised correlational method*.<sup>40</sup> Ketiga hal tersebut adalah *descriptive theology, historical theology, dan systematic theology*.<sup>41</sup> *Descriptive theology* berusaha merupakan usaha dalam menemukan makna dari sebuah budaya populer tanpa membawa penilaian agama atau nilai moral tertentu.<sup>42</sup> *Historical theology* melibatkan pengamatan terhadap tradisi agama atau pandangan filosofis tertentu dan menanyakan relevansinya dengan bentuk budaya populer yang sedang diteliti.<sup>43</sup> *Systematic theology* membawa tugas untuk menyatukan pandangan yang tersirat antara praktik kontemporer dengan teks-teks normatif Kristen.<sup>44</sup>

Dengan menggunakan metode dan langkah-langkah yang telah disebutkan di atas penulis melalui penulisan tesis ini akan mempertemukan nilai yang muncul dari fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes*, dengan nilai-nilai yang dipegang oleh teologi Kristen sehingga melahirkan pemaknaan secara teologis terkait fenomena tersebut.

### **Sistematika Penulisan**

Penulisan ini akan disusun dalam lima bab. Dalam bab satu, penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, pembatasan penulisan, metode penulisan, serta sistematika penulisan. Dalam bab dua, penulis akan menjelaskan fenomena *gambling* dalam skema *loot box* di *game*

---

40. Gordon Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture* (Malden, MA: Blackwell Pub, 2005), 13.

41. Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture*, 106.

42. Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture*, 106.

43. Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture*, 107.

44. Lynch, *Understanding Theology and Popular Culture*, 107.

*online*. Di dalam bagian ini, pertama-tama akan membahas mengenai perkembangan *game online* dan aktivitas *gambling*. Kedua penulis akan membahas skema dan cara kerja *loot box* di dalam *game online*. Ketiga penulis akan membahas mekanisme *gambling* yang mengikat dan faktor-faktor yang membuat manusia dapat terikat di dalamnya. Dalam bab tiga, penulis akan memaparkan perspektif teologis tentang *gambling*. Untuk menguraikan problem-problem mendasar tentang *gambling* dan bagaimana manusia terjerat di dalamnya. Lalu dalam bab empat, penulis akan mendialogkan secara kritis antara tema-tema yang muncul dalam fenomena *gambling* dalam skema *loot boxes* dan perspektif teologis tentang *gambling* untuk memberikan respons teologis terhadap fenomena ini. Bab lima akan ditutup dengan kesimpulan dan refleksi dari penulis.