

BAB LIMA

PENUTUP

Kesimpulan

Loot boxes telah berevolusi dari penghargaan atau hadiah (*games reward*) ke skema monetisasi (*monetisation scheme*) sebagai alat ekonomi. Sifat dari *loot boxes* mendorong konsumen melakukan pembelian dengan cara yang mirip dengan *gambling*. *Lootboxes* seakan menjadi seperti Predator, karena skema ini melakukan manipulasi psikologis yang sengaja dirancang untuk menyebabkan komitmen secara emosional dan finansial sehingga membuat para pemain *game* mau menghabiskan lebih banyak uang mereka. Semakin seseorang terpengaruh dalam penawaran-penawaran *gambling* yang dihadirkan, maka semakin tinggi pula angka pengeluaran yang dapat mereka keluarkan. *Loot boxes* menjadi semacam gerbang masuk (*gateway*) bagi para pemain *game* ke dalam dunia *gambling*. *Gambling* adalah kesenangan yang kebablasan, yang disalahgunakan, dan telah lama dikompromikan. Alasan utama untuk partisipasi dalam *gambling* tidak lain adalah karena keserakahan.

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*. Fitur-fitur *loot boxes* seperti valuasi item, audiovisual, dan *near misses* merupakan karakteristik yang sejalan dengan aktivitas gambling. Hal ini menunjukkan adanya suatu pencarian oleh para pemain *game* akan sebuah sensasi dari pemanfaatan *loot boxes*. Pemain *game* yang menyukai dan memiliki gairah yang besar terhadap kesempatan bermain yang dibelinya dengan uang asli demi mendapatkan hadiah yang dianggapnya berharga. Gairah dan semangat dalam membuka *loot boxes* ini memunculkan "*the glimpse of hope*."

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. *Glimpse of hope* menjadi penyebab terbesar mengapa seseorang bersedia terus-menerus mengeluarkan uang mereka untuk menaruh harapannya kepada kemungkinan-kemungkinan di dalam *loot boxes*.

Serangkaian realitas fenomena yang muncul oleh keberadaan *loot boxes* yang diperjelas melalui konsep *glimpse of hope* menunjukkan bagaimana orang-orang sudah mulai menaruh pengharapannya pada kemungkinan-kemungkinan yang disediakan oleh *loot boxes*. Kegembiraan dan gairah yang muncul sudah membuat para pengguna *loot boxes* menaruh pengharapannya kepada kemungkinan yang disediakan. Hal ini pun terlihat dari bagaimana cara pandang yang melihat kemungkinan sebagai suatu entitas, yang kepadanya pengharapan dapat diberikan.

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 boxes telah menjadi tempat berharap dan nyatanya justru 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. Inilah yang menjadi penyebab mengapa keterikatan pada pengharapan akan kemungkinan, karena sama saja dengan tidak berharap pada apa pun.

Berdasarkan pemahaman tersebut maka perlu mengembalikan kembali arah pengharapan 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*.

Melihat dari perjalanan fenomena *loot boxes* dan bagaimana teologi Kristen menunjukkan pandangannya, maka terlihat terdapat dua hal yang dapat diperhatikan dari fenomena *gambling* dalam *loot boxes*. Pertama adalah bahwa

gambling menempatkan manusia pada eksploitasi. Baik terencana oleh pihak pencipta loot boxes, maupun dari sisi pengguna secara internal, eksploitasi adalah hal yang tidak terhindarkan. Ketergantungan atau keterikatan yang menuntut pengorbanan telah menciptakan masalah tambahan, yang pada akhirnya merugikan memunculkan pihak yang rugi dan pihak yang untung. Inilah mekanisme eksploitasi yang muncul melalui adanya fenomena *gambling* dalam *loot boxes*.

Kemudian yang kedua adalah bahwa *gambling* telah menempatkan manusia kepada *idolatry*. Peletakan pengharapan yang mengikat terhadap kemungkinan dalam *loot boxes* secara jelas menunjukkan bahwa *idolatry* telah dijadikan sebagai berhala. Hal ini terjadi karena pengharapan yang muncul telah menggantikan pengharapan kepada Tuhan. Pengharapan yang diberikan terhadap kemungkinan dalam *loot boxes* membuat sepertinya pengharapan akan Tuhan tidaklah memberi dampak pada pemuasan gairah yang dirasa bisa ditemukan dalam *loot boxes*. Kedua hal tersebut, eksploitatif dan *idolatry* adalah dua hal yang perlu menjadi perhatian dalam melihat fenomena gambling dalam *loot boxes*.