

Analisis Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Pemungutan Pajak Digital Game Online Di Indonesia

Mohammad Fiqkri¹ Nadya Astadewi Putri Abdullah² Ivo Rajava Fiba³ Rofi Hakim Winata⁴

1, 2, 3, 4 Universitas Jember, Indonesia

A B S T R A C T

This research was conducted with the aim of analysing the implementation of digital taxation policies on online game. The research method used is a qualitative method with a descriptive approach and uses data obtained from literature sources. The considerable potential of online game digital tax revenue with a large number of users is in fact unknown how significant its influence on domestic tax revenue is. The reason for this is that there is no detailed grouping of specific business types in PMSE transactions so that the contribution made by online games cannot be ascertained in terms of amount and percentage. Another reason is that the government faces several obstacles, such as difficulties in accessing gamer data, data on foreign online game businesses, and tax compliance issues by domestic and foreign online game businesses. Therefore, there is a need for supervision and law enforcement such as tax collectors for tax administration, provision of PPN PMSE tools that can be accessed by tax collectors to fulfil their obligations.

Keywords : Digital Tax, Game Online, PMSE and PPN

A B S T R A K

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis penerapan kebijakan pengenaan pajak digital pada *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan data yang diperoleh dari sumber literatur. Potensi yang cukup besar dari penerimaan pajak digital *game online* dengan jumlah pengguna yang cukup besar pula nyatanya belum diketahui seberapa signifikan pengaruhnya terhadap penerimaan pajak di dalam negeri. Penyebab dari hal tersebut adalah belum adanya pengelompokan terperinci khusus jenis usaha pada transaksi PMSE sehingga kontribusi yang diberikan oleh game online tidak dapat dipastikan jumlah dan persentasenya. Alasan lainnya adalah pemerintah menghadapi beberapa kendala, seperti kesulitan dalam mengakses data *gamer*, data pelaku usaha *game online* asing, dan masalah kepatuhan pajak oleh pelaku usaha *game online* dalam dan luar negeri. Maka dari itu perlu pengawasan dan penegakan hukum seperti pemungut pajak untuk administrasi perpajakan, penyediaan alat PPN PMSE yang dapat diakses oleh pemungut pajak untuk memenuhi kewajibannya

Kata Kunci : Digital Tax, Game Online, PMSE dan PPN

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat dan maju karena banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan melalui media sosial. Perkembangan ini dapat dikatakan pesat ditandai dengan menjamurnya startup, game online, e-commerce dan lain-lain yang mengalami peningkatan signifikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada sisi lain tingginya minat masyarakat terhadap game online mempengaruhi tren kenaikan yang signifikan pada game online. Hal ini didukung dengan data yang disajikan oleh databoks dimana Indonesia menempati posisi ketiga per Januari 2022 sebagai negara dengan pengguna game sebanyak 94,5% pengguna berusia 16-64 tahun (Dihni, 2022). Omset yang diperoleh dari game online dijabarkan dengan data per Desember 2021 yakni Rp 30 triliun dan Indonesia berkontribusi sekitar 43% terhadap total pemain game di Asia Tenggara tahun 2021 (Setyowati, 2021).

Tingginya omset yang diperoleh oleh game online ini membuat pemerintah terdorong untuk melakukan kebijakan perpajakan pada game online yang memiliki signifikansi penerimaan pajak.

Game online sudah menjadi aktivitas hiburan bahkan profesi gamers di Indonesia misalnya seperti Mobile legends, Valorant, PUBG, dan bahkan menjadi cabang olahraga (e-sport) yang dijadikan ajang perlombaan dengan nominal hadiah yang tidak sedikit. Hal ini menjadi pertimbangan pemerintah Indonesia untuk mengambil langkah kebijakan pemajakan transaksi dari game online yang juga harus mempertimbangkan skala internasionalnya. Negara-negara yang sudah terlebih dahulu memberlakukan pengenaan pajak baru atas transaksi digital yakni Inggris, India, Australia, Perancis, Korea, dan Jepang. Berdasarkan informasi dari data Statistik, peredaran uang dalam industri game di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar US\$1 miliar per tahun, atau sekitar Rp14 triliun (dengan kurs Rp14.000). Dengan mengasumsikan tarif Pajak Pertambahan Nilai (PPN) sebesar 10%, dapat disimpulkan bahwa sektor game Indonesia berpotensi memberikan kontribusi minimal sekitar Rp1,4 triliun kepada penerimaan negara melalui PPN saja. Ini hanya merupakan bagian dari potensi pendapatan pajak, tanpa memasukkan potensi sumbangan Pajak Penghasilan (PPH) dan/atau Pajak Penghasilan Pasal 25 (PTE) yang kemungkinan akan lebih besar lagi (Damiani, 2020).

Pemungutan pajak game online di Indonesia telah ditetapkan berdasarkan pada Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 48/PMK.03/2020. Mulai 1 Juli 2020. Hal ini sebagai langkah kebijakan pemerintah Indonesia yang dilatar belakangi dengan meningkatnya transaksi digital. Spesifikasi dari pemungutan pajak game online ini adalah PPN sebesar 11% yang akan dikenakan atas setiap transaksi berdasarkan dari pembelian yang berlangsung di dalam game online. Termasuk pembelian item virtual, upgrade, atau item dalam game lainnya. Pendapatan yang diperoleh dari PPN ini nantinya akan menjadi sumber pendapatan bagi pemerintah untuk mendukung berbagai program dalam aspek perpajakan. Peningkatan PPN yang terjadi di Indonesia pada tahun 2022 dilansir dari data Bank Indonesia yakni sebesar Rp399,6 triliun dari tahun 2021 tumbuh 30,84%. Namun hal ini masih terhitung jauh dari target yang telah ditentukan oleh pemerintah yaitu senilai Rp552,3 triliun. Fakta ini menunjukkan bahwasannya Kementerian Keuangan khususnya yakni Dirjen Pajak menghadapi tantangan mengenai pemungutan pajak termasuk atas game online karena belum optimal termasuk arah kebijakan yang dirasa masih belum menjangkau transaksi digital khususnya game online seperti asas destination principle, indirect tax, dan aset virtual game online merupakan produk digital yang dikenakan PPN sebab tergolong sebagai pengertian BKPTB atau transaksi pemanfaatan barang kena pajak tidak terwujud

2. TELAAH LITERATUR

Prinsip Pemungutan Pajak Pemungutan pajak adalah sebuah tindakan yang sangat penting dalam menjalankan sistem perpajakan suatu negara. Sebagai praktek dasar dalam mengumpulkan dana untuk pemerintah, pemungutan pajak harus memiliki dasar hukum yang kuat dan mematuhi sejumlah prinsip kunci. Salah satu pandangan awal tentang prinsip-prinsip pemungutan pajak datang dari pemikiran Adam Smith pada tahun 1776, yang dikenal dengan istilah "four maxims" sebagaimana diuraikan oleh (Kurniawan, 2020). Pertama, prinsip Equality atau keadilan dalam pemungutan pajak adalah hal yang sangat penting. Hal ini berarti bahwa besarnya pajak yang dikenakan haruslah sebanding dengan kemampuan atau tingkat penghasilan yang dimiliki oleh wajib pajak. Dengan kata lain, mereka yang memiliki penghasilan lebih tinggi harus membayar pajak dalam proporsi yang lebih besar dibandingkan dengan mereka yang memiliki penghasilan lebih rendah.

Kedua, prinsip Certainty atau kepastian hukum adalah fondasi penting dalam sistem perpajakan yang berfungsi baik. Pajak haruslah dikumpulkan berdasarkan hukum atau peraturan yang telah ada, dan wajib pajak harus memiliki kepastian tentang apa yang diharapkan dari mereka

dalam hal kewajiban pajak mereka. Hal ini membantu menciptakan keadilan dan kestabilan dalam sistem perpajakan. Ketiga, kenyamanan dalam pembayaran pajak, atau "Convenience of Payment" adalah prinsip lainnya yang perlu dipertimbangkan. Pemungutan pajak harus dilakukan pada waktu yang sesuai dan sesuai dengan situasi finansial wajib pajak. Hal ini bisa berarti mengenakan pajak pada saat wajib pajak memperoleh pendapatan, sehingga mereka dapat membayar pajak dengan lebih mudah.

Terakhir, prinsip efisiensi dalam pemungutan pajak sangatlah penting. Hal ini berarti bahwa biaya yang dikeluarkan untuk mengumpulkan pajak tidak boleh melebihi jumlah pajak yang sebenarnya dipungut. Dalam sistem perpajakan yang baik, upaya dan biaya yang dikeluarkan untuk administrasi pajak harus seefisien mungkin, sehingga dana yang diperoleh dari pajak dapat digunakan secara efektif oleh pemerintah. Sedangkan prinsip pemungutan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) transaksi digital, sebagaimana tercantum dalam Ottawa Framework (Miftahudin & Irawan, 2020), mencakup sejumlah elemen penting yang harus dipegang teguh. Pertama, prinsip netralitas sangat penting dalam pemungutan pajak ini, yang berarti bahwa pajak harus diterapkan dengan adil dan netral tanpa memihak kepada pihak-pihak tertentu. Kedua, efisiensi harus dijaga dengan baik, sehingga biaya yang dikeluarkan dalam proses pemungutan pajak tidak melebihi jumlah pajak yang sebenarnya diterima oleh pemerintah. Ketiga, prinsip kepastian dan kesederhanaan dalam hukum pajak merupakan dasar yang kuat. Hal ini memastikan bahwa pemungutan pajak didasarkan pada hukum yang telah ada, dan aturan perpajakan harus mudah dipahami oleh wajib pajak, sehingga mereka dapat mengukur risiko perpajakan dalam aktivitas ekonomi mereka. Keempat, efektivitas dan keadilan dalam pemungutan pajak adalah hal yang esensial. Pajak harus diterapkan dengan tepat waktu dan mendapatkan nilai yang sesuai dengan keadaan ekonomi dan transaksi yang dilakukan. Kelima, fleksibilitas sistem pemungutan pajak sangat diperlukan, sehingga dapat beradaptasi dengan perkembangan dunia bisnis dan teknologi informasi. Dengan demikian, pemungutan pajak dapat tetap relevan dan efektif dalam menghadapi perubahan yang terus berlangsung.

Kebijakan Perpajakan Terkait Pajak Digital

Perpajakan atas pendapatan digital menggunakan sistem pengenaan dengan menggunakan metode ring-fencing (Jaman, U.B., 2023), yang diartikan bahwa pajak dikenakan pada sektor digital tertentu. Pasal 3 ayat (1) Council Directive 2018/0073 lebih lanjut menjelaskan dan menerangkan secara khusus layanan-layanan yang dimaksud dalam pasal tersebut, yaitu sebagai berikut: Pengaturan antarmuka komputerisasi iklan yang ditargetkan pada pengguna antarmuka tersebut mencakup berbagai layanan, sementara layanan penyedia antarmuka digital multi-sisi yang berperan sebagai perantara memfasilitasi pengguna untuk menemukan dan berinteraksi dengan pengguna lain. Hal ini sesuai dengan Pasal 4 ayat (1) Council Directive 2018/0073, badan usaha yang memenuhi syarat sebagai pelaku usaha kena pajak adalah badan yang memenuhi dua ambang yaitu pendapatan global yang diumumkan dalam laporan keuangan terbaru melebihi angka €750 juta, sementara total penghasilan yang dikenai pajak pada tahun keuangan terbaru melewati batas €50 juta.

Pajak yang diajukan untuk Keuntungan Digital akan berdampak pada perusahaan yang memiliki kehadiran digital yang signifikan di negara-negara anggota. Kehadiran digital yang signifikan dianggap terjadi ketika minimal salah satu dari tiga kriteria ambang batas telah terpenuhi yaitu perusahaan yang menyediakan layanan digital di negara anggota harus memiliki pendapatan tahunan lebih dari € 7 juta, jumlah pengguna di negara anggota harus melebihi 100.000, atau jumlah kontrak bisnis untuk layanan digital harus melebihi 3.000. Ambang batas dimaksudkan untuk menghilangkan penyedia layanan digital dan bisnis kecil insidental. Dalam praktik organisasi eropa ini, ide penarikan pajak telah diubah dari pemahaman tentang kehadiran PHSC (Badan Usaha

Tetap/BUT, yaitu perusahaan yang hadir di negara tertentu yang dapat dikenakan beban pajak) ke arah kehadiran ekonomi yang signifikan, di mana perusahaan multinasional yang memiliki pendapatan besar di suatu negara dapat dikenakan beban pajak (Sandholtz, W., & Whytock, C. A., 2017).

Penggunaan kanal komunikasi digital dan komputer untuk menjalankan operasi bisnis dikenal sebagai e-commerce. (Hartini & Fasa, 2022). E-commerce adalah jenis perdagangan yang menggunakan sarana elektronik dan didukung oleh komputer digital. Ini adalah jenis transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan komputer sebagai interaksi perdagangan atau jual beli. (Primadini, I. & Gunadi, 2019). Hal ini berdasarkan dengan regulasi Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 2019 (PP-80), Perdagangan melalui sistem elektronik (PMSE) adalah perdagangan yang menggunakan alat dan mekanisme elektronik dan digital.

Mekanisme Pengenaan Pajak Game Online

Sistematika Perpajakan Pertambahan Nilai (PPN) Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) game online merupakan mekanisme perpajakan yang dilakukan melalui transaksi melalui sistem elektronik. Dikutip dari Widiyanto dan Puspita (2020) terkait dengan PPN PMSE, yaitu pilihan alternatif 2 memiliki lebih banyak manfaat daripada pilihan alternatif 1 untuk tidak melakukan apa-apa. Akan tetapi, pilihan alternatif 3 harus dipertimbangkan dalam kaitannya dengan PPN PMSE, yaitu dengan menambah lingkup pelaku usaha dalam negeri dan objek PPN PMSE, termasuk BKP berwujud. Dalam penelitian ini, aturan terkait PPN PMSE telah diubah menjadi PMK 60/PMK.03/2022. PMK 60/PMK.03/2022 dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 pada dasarnya mengatur PMSE. Pemerintah tidak mengkategorikan PMSE berdasarkan jenis usaha pelaku usaha. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Aji (2020) bahwa pemerintah tidak membagi pemajakan PPN PMSE berdasarkan bidang pelaku usaha tertentu. Hal ini terbatas pada kategori BKPTB/JKP, yaitu produk barang digital dan jasa digital. Oleh karena itu, mekanisme pemajakan PPN PMSE untuk game online serupa dengan mekanisme yang diatur dalam PMK 60/PMK.03/2022 untuk pemajakan PPN PMSE untuk layanan seperti streaming musik, streaming film, aplikasi dan game digital, serta layanan online (Klikpajak, 2022). Keduanya berfungsi sebagai perantara pembayaran untuk penjualan produk digital, baik penerbit game maupun penyedia pasar online memiliki kewajiban untuk memungut PPN PMSE karena keduanya bertindak sebagai penjual produk digital

3. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur, di mana Peneliti melakukan kajian atau tinjauan literatur yang bersifat mendalam. Creswell (2013:54), metode kualitatif melibatkan proses eksplorasi dan analisis perilaku individu dan kelompok dengan tujuan untuk memberikan deskripsi yang berkaitan dengan aspek kemanusiaan. Penjelasan lain dari metode kualitatif menurut Murdiyanto (2020) adalah studi ini dilakukan dalam lingkungan ilmiah dan deskriptif. Selain itu, penelitian ini menekankan proses penelitian dibandingkan dengan hasil penelitian yang akan datang; analisis data dilakukan secara induktif dengan prioritas makna.

Creswell (2013:22) mendefinisikan pendekatan penelitian (research approach) sebagai kerangka kerja yang tersusun dari cara pandang peneliti terhadap topik penelitian (paradigm) yang kemudian digunakan untuk menetapkan rancangan penelitian (research design atau disebut juga strategi penelitian) beserta metode penelitiannya (research method). Pendekatan hukum dilakukan dengan meninjau undang-undang dan peraturan yang relevan (Soerjono Soekanto, 2007). Dalam

penelitian ini, peneliti menggunakan data sekunder, yaitu data yang berasal dari penelitian sebelumnya oleh peneliti lain. Data sekunder ini berguna untuk melengkapi dan mendukung data primer yang dikumpulkan dari tinjauan literatur, jurnal, artikel, dan penelitian sebelumnya.

Metode pengumpulan dan analisis data untuk penelitian ini, penulis menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Mereka menggunakan literatur, buku, jurnal, penelitian terdahulu, dokumen lain, peraturan pemerintah, dan sumber lain untuk mendapatkan informasi tentang subjek penelitian. Analisis konten atau isi adalah teknik analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Jenis dokumen yang akan dianalisis termasuk buku, jurnal ilmiah, media elektronik, penelitian sebelumnya, peraturan perundang-undangan, dan konten virtual

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kebijakan Pemungutan Pajak Game Online di Indonesia

Kemunculan teknologi digital secara cepat menyebabkan terjadinya perkembangan di segala sektor. Berkembangnya sektor game online secara masif, terutama setelah muncul wabah pandemi Covid-19 menjadikan aktivitas pemungutan pajak game online di Indonesia suatu hal yang perlu diperhatikan bersama. Hal ini disebabkan aktivitas tersebut menjadi wujud pemerintah dalam meningkatkan penerimaan negara melalui pajak sekaligus mengatur sektor game online yang berkembang pesat.

Pemungutan pajak yang diterapkan pada game online di Indonesia mencakup Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pemungutan PPN atas game online didasarkan pada UU No. 07 Tahun 2021 yang mengatur tentang ketentuan umum atas PPN Barang dan Jasa dan PMK 60/PMK.03/2022 yang mengatur PPN dalam PMSE. Sedangkan mekanisme pemungutan PPh yang terjadi disebabkan munculnya adanya aktivitas yang menjadikan bahwa wajib pajak memperoleh penghasilan atas aktivitas yang dilakukan pada saat membuat game online dan/atau bermain game online seperti melakukan live streaming, menjadi konten kreator, atau menjadi pro player dan mengikuti turnamen esports, diatur dalam UU No. 07 Tahun 2021.

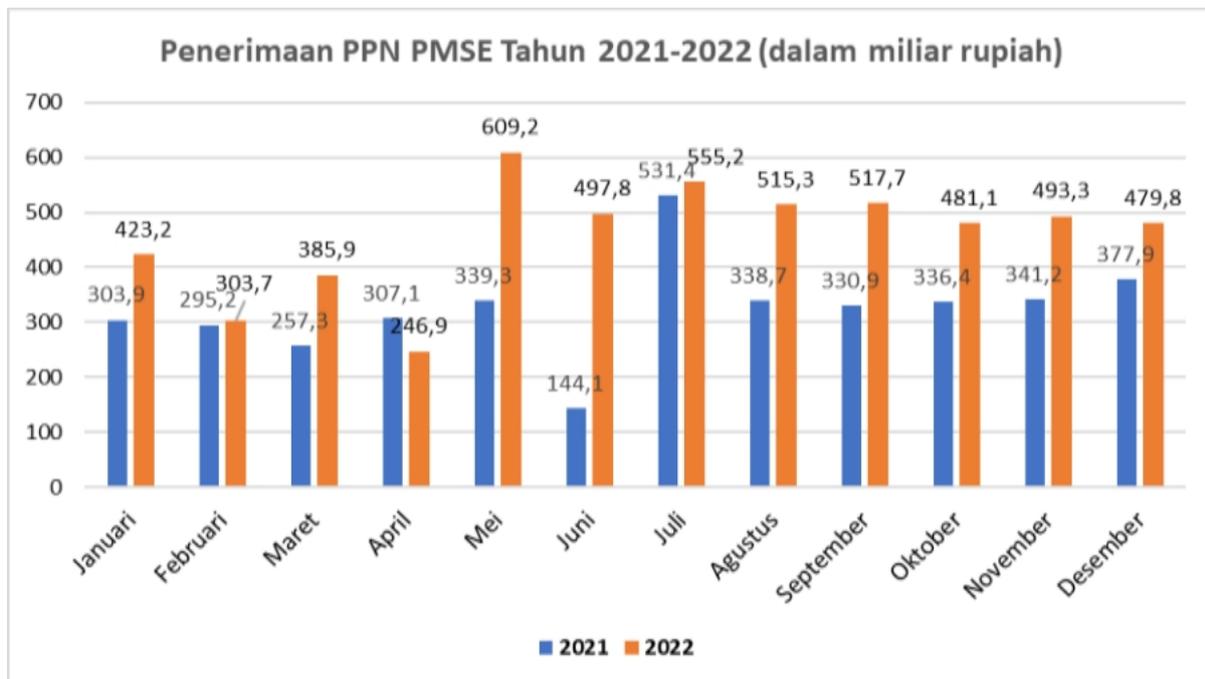
Penyedia layanan digital yang salah satunya adalah penyedia layanan game online yang tidak memiliki Bentuk Usaha Tetap di Indonesia akan tetap dapat dikenakan PPN sebagaimana mengacu pada Pasal 6 Undang-Undang No. 2 Tahun 2020 yang kemudian mengacu pada UU. No. 7 Tahun 2021, dan ketentuan Pasal 7 PP 80/2019 (Pradana et al., 2023). Pradana dkk. (2023) berpendapat bahwa dalam menangani perkembangan layanan ekonomi digital perlu pengaturan dan koordinasi berkaitan dengan prosedur dari status BUT agar setiap instansi yang memiliki suatu wewenang dalam melakukan monitor terhadap ekonomi signifikan memenuhi syarat ketentuan untuk mendirikan BUT di Indonesia dan dapat memberikan sanksi bagi penyedia yang melanggar ketentuan.

Penerapan kebijakan pemungutan pajak *game online* di Indonesia dapat bermanfaat dalam beberapa hal, antara lain: meningkatkan penerimaan pajak, sebagai bentuk regulasi dalam rangka perlindungan konsumen, dan mendorong tumbuhnya industri game lokal dengan pengaturan ekosistem yang baik. Namun, penerapan kebijakan ini juga memunculkan beberapa tantangan, seperti perlunya mengawasi kepatuhan pemain game dan perusahaan game terhadap aturan pajak, serta pengaturan yang tepat untuk menghindari dampak negatif pada industri game yang berbasis mikrotransaksi.

Potensi Pengean PPN PMSE Terhadap Transaksi Digital Game Online

Indonesia adalah salah satu negara dengan pengguna internet aktif terbesar di dunia yaitu pada tahun 2021 mencapai sebesar 196,7 juta dan naik pada tahun 2022 sebesar 210 juta. Tak heran jika transaksi *online* saat ini marak terjadi bahkan banyak pihak yang berlomba-lomba berinovasi di sektor perdagangan *online* termasuk *game online*, bahkan tidak hanya pelajar atau mahasiswa yang

gemar bermain *game online* tetapi para pegawai atau karyawan hingga orang tua juga memainkannya. Alasannya ada yang memang sudah menjadi hobi, *gabut*, dan menjadi pemain profesional. Apalagi saat kebijakan *work from home* diterapkan selama pandemi Covid-19 yang memberikan dampak baik untuk perkembangan transaksi digital. Menurut data dari Bank Indonesia, nilai transaksi *online* pada tahun 2022 tumbuh 30,84% sebesar Rp399,6 triliun dari tahun 2021 dan diproyeksikan pada tahun 2023 akan bertumbuh pada angka Rp495,2 triliun atau meningkat 23,9%. Pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020-2021 telah mengubah tatanan transaksi pembelian dan mendorong masyarakat untuk meleak teknologi. Hal tersebut didukung oleh data peningkatan penerimaan PPN yang terjadi pada tahun 2021 hingga 2022.



Gambar 4.1 Penerimaan PPN PMSE Tahun 2021-2022

Sumber: Diolah Penulis dari Direktorat Data & Informasi Perpajakan (2023)

Walaupun penerimaan PPN PMSE mengalami peningkatan setiap tahunnya, masih belum diketahui seberapa besar persentase kontribusi penerimaan pajak dari sektor transaksi digital *game online*. Penyebab dari hal tersebut adalah belum adanya pengelompokan terperinci khusus jenis usaha pada transaksi PMSE sehingga kontribusi yang diberikan oleh game online tidak dapat dipastikan jumlah dan persentasenya. Penyebab lainnya adalah aset *virtual game online* merupakan produk digital yang dikenakan PPN sebab tergolong sebagai pengertian BKPTB atau transaksi pemanfaatan barang kena pajak tidak terwujud. Tidak adanya bentuk fisik atau nyata atas transaksi digital yang terjadi pemungut PPN PMSE banyak yang berada di luar negeri dan menyebabkan berbagai tantangan khususnya dalam pengawasan serta pelaksanaan pemungutan yang dilaksanakan oleh pemungut PPN PMSE dan dalam penerbitan peraturannya.

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini serupa dengan studi yang dilakukan oleh Putri (2020). Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa sistem pengenaan PPN di Indonesia menggunakan destination principle, dimana PPN dikenakan di negara mana barang atau jasa yang kena pajak dikonsumsi, tanpa mempertimbangkan negara produsen. Berdasarkan konsep ini, negara yang menganut prinsip ini perlu menetapkan wilayah dimana PPN akan dikenakan pada konsumsi barang atau jasa digital. Namun, prinsip ini memerlukan pengawasan batas wilayah untuk mengatur barang atau jasa yang dikonsumsi, meskipun PPN untuk produk dan jasa digital, yang disebut PPN

PMSE tidak memerlukan pengawasan batas wilayah karena sifat digital produk tersebut. Selain prinsip tujuan, PPN di Indonesia juga berdasarkan prinsip *indirect tax* yang berarti pajak dikenakan pada barang atau jasa yang dikonsumsi tanpa mempertimbangkan siapa yang mengkonsumsinya. Selain itu, dalam penerapannya, penyetoran PPN dilakukan oleh pihak ketiga yang mengumpulkan pajak dari konsumen. Pihak ketiga ini harus terdaftar sebagai Pengusaha Kena Pajak (PKP) sebelum memungut PPN dari konsumen.

Penelitian ini juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Kurniawan (2020), yang mengulas identifikasi ketidakharmonisan dalam pemajakan PMSE di berbagai negara di seluruh dunia. Studi tersebut menyatakan bahwa PMSE asing tidak berada di bawah yurisdiksi perpajakan Indonesia, sehingga implementasi mekanisme pengumpulan PPN PMSE tergantung pada kepatuhan sukarela dari pelaku usaha PMSE asing itu sendiri. Selanjutnya, temuan dari penelitian Kusumawati dkk (2021) sejalan dengan temuan penulis, yang mengidentifikasi tiga aspek utama sebagai tantangan bagi Direktorat Jenderal Pajak (DJP) dalam meningkatkan kepatuhan perpajakan pelaku usaha PMSE. Aspek tersebut mencakup pelaku usaha PMSE yang hanya memenuhi kewajiban perpajakan yang diberlakukan, bersikap defensif dengan tidak memiliki niat sukarela untuk berperan sebagai pemungut PPN PMSE, dan kurangnya pemahaman tentang peraturan perpajakan turunan. Akibatnya, salah satu masalah yang dihadapi DJP adalah dalam mekanisme pengumpulan PPN oleh pihak ketiga, yang bergantung pada kepatuhan sukarela pemungut dan cenderung bersikap defensif terhadap peraturan yang ada.

Dalam konteks PMSE, pihak ketiga yang bertanggung jawab atas pengumpulan disebut sebagai pemungut PPN PMSE, yang bisa berasal dari dalam negeri maupun luar negeri. Syarat umum bagi pelaku usaha PMSE yang ingin menjadi pemungut PPN PMSE mencakup memiliki, mencantumkan, atau menyampaikan identitas subjek hukum yang jelas, mematuhi peraturan yang mengatur ekspor atau impor serta peraturan bidang informasi dan transaksi elektronik, mendapatkan persetujuan keamanan dari instansi berwenang, dan memiliki sertifikat kelayakan sistem elektronik. DJP menunjuk pemungut PPN PMSE sesuai dengan kriteria tertentu yang berlaku, dan pelaku usaha PMSE juga dapat mengajukan diri secara sukarela untuk ditunjuk sebagai pemungut jika mereka memenuhi kriteria perpajakan khusus. Setelah menjadi pemungut PPN PMSE, mereka wajib mematuhi peraturan yang berlaku di Indonesia, termasuk pengumpulan PPN PMSE dengan tarif yang berlaku di Indonesia, serta pembuatan bukti pengumpulan PPN seperti faktur pajak untuk pemungut dalam negeri dan dokumen komersial seperti invoice komersial, billing, *order receipt*, atau dokumen serupa untuk pemungut PPN PMSE luar negeri.

Oleh karena itu, ada beberapa tantangan dalam proses perpajakan PPN PMSE *game online*. Salah satunya adalah bagaimana untuk memastikan bahwa pemungut PPN PMSE mematuhi aturan yang berlaku. Selain itu, juga ditemukan kesulitan dalam mekanisme pengawasan oleh DJP terkait pelaporan PPN PMSE. Beberapa pelaku usaha PMSE menghadapi situasi dimana mereka merasa sistem yang mereka gunakan tidak cukup efektif dalam melakukan pemungutan pajak. Mereka mungkin juga merasa bahwa produk digital yang mereka tawarkan masih terbatas, meskipun mereka telah memenuhi persyaratan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Sementara itu, tantangan lain terkait dengan pengawasan muncul saat konsumen akhir melakukan transaksi secara elektronik. Keterbatasan informasi yang diterima oleh pemungut dapat mengakibatkan pelaporan transaksi yang tidak lengkap dan tidak akurat. Meskipun DJP mewajibkan pemungut untuk mengunggah rincian transaksi dalam laporan tahunan, data tersebut tidak mencakup informasi yang cukup rinci tentang identitas konsumen, seperti nama, alamat, atau nomor identitas. Masalah ini dapat memunculkan masalah kepatuhan dalam penyetoran PPN PMSE jika pemungut memanfaatkan celah dalam aturan yang berlaku karena bukti transaksi dapat direkayasa. Namun, jika pemungut meminta identitas konsumen secara lebih rinci untuk kepentingan pelaporan perpajakan, hal ini akan meningkatkan kebutuhan sumber daya untuk memproses data tersebut. Hal ini sejalan dengan

persyaratan bahwa pemungut PPN PMSE *game online* harus memiliki jumlah pengakses atau *traffic* sebanyak 1.000 dalam satu bulan dan 12.000 dalam satu tahun sebelum dapat ditunjuk sebagai pemungut. Masalah yang terkait dengan data transaksi ini juga berdampak pada DJP dalam hal pemeriksaannya, terutama jika pemungut memiliki jumlah transaksi yang sangat besar dalam waktu singkat. Banyaknya transaksi yang harus diperiksa dapat menjadi beban yang berat bagi pemungut, terutama jika mereka tidak memiliki sumber daya yang memadai dan ini dapat mengakibatkan masalah dalam proses penunjukan pemungut oleh DJP, terutama jika calon pemungut memiliki keterbatasan sumber daya.

Akan tetapi, kembali lagi jika dilihat pangsa pangsar *game online* di Indonesia sangatlah potensial. Berdasarkan data statistik yang dihimpun bahwa ada 50,8 juta pengguna *game online* pada tahun 2020. Sejalan dengan populernya *game online*, bahkan yang berbayar juga banyak diminati oleh kalangan milenial sehingga mempertinggi kebutuhan layanan *top up*. Dalam riset yang dilaksanakan oleh salah satu *e-wallet* di Indonesia mengemukakan bahwa pengeluaran untuk *game online* sebanyak Rp30 triliun selama bulan Januari hingga Oktober 2021 dan angka tersebut menyumbang 43% dari total *game online* di Asia Tenggara dengan jumlah Rp69,77 triliun. Peningkatan yang cukup signifikan juga terlihat dalam transaksi pembelian *voucher game* dan aksesoris *mobile gaming* di Tokopedia pada tahun 2021 hampir mencapai dua kali lipat dari tahun sebelumnya (Fachrizal, 2021). Selanjutnya, Wijaya (2021) seperti yang dikutip oleh Fachrizal, (2021) menegaskan bahwa transaksi dalam *game Mobile Legends* menggunakan *voucher Google Play* dari Tokopedia juga mengalami peningkatan lebih dari enam kali lipat selama tahun 2021. Terdapat pengaruh positif dari *event-event* yang sering diadakan oleh penyedia *game online* terhadap frekuensi transaksi pembelian dalam *game online*.

...**Ali Ridha dan Suadian Syah** mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNEJ dalam wawancara dengan penulis, menjelaskan bahwa setiap bulan *Mobile Legends* menyelenggarakan berbagai event seperti penawaran skin dan lainnya. Dalam beberapa kasus, 400 ribu rupiah bisa menghasilkan lebih dari 1600 diamond. Biasanya, tanpa adanya event pemain harus mengeluarkan 700 diamond untuk membeli sebuah hero. Namun, dengan event, biayanya bisa turun menjadi 300 diamond. Terkadang, ada event besar yang memungkinkan pemain untuk memperoleh item dengan hanya 1 diamond, tetapi harus menyelesaikan misi tertentu (Ali Ridha dan Suadian Syah, seorang pengguna *game online*).

Secara rata-rata, para *gamers* melakukan transaksi *game online* satu hingga tiga kali dalam sebulan. Sekitar 70,9% *gamers* di Indonesia menghabiskan kurang dari Rp100.000 untuk satu transaksi, sekitar 24,3% mengeluarkan antara Rp100.000 hingga Rp300.000, dan 6,6% lainnya mengeluarkan lebih dari Rp300.000. Pernyataan ini juga diperkuat oleh Dicky Gunawan, seorang pengguna *game online*, yang mengungkapkan bahwa dia biasanya melakukan *top up game* sebanyak 1 hingga 3 kali dalam sebulan dengan biaya rata-rata sekitar 90 ribu hingga 160 ribu rupiah. Semua ini membawa dampak positif pada industri *game online* secara keseluruhan dan juga berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendapatan PPN PMSE yang cukup besar.

Tentunya hal ini harus dibarengi dengan pengawasan dan penegakan hukum terhadap skema pemungutan pajak digital *game online* supaya mempertinggi penerimaan pajak dari *game online* serta salah satunya merubah sistem asas *destination principle*, dimana PPN PMSE tidak membutuhkan *control borders* sebab produk yang dikonsumsi merupakan produk atau jasa digital. Sebab jika tetap diterapkan asas *destination principle* maka pajak PPN PMSE terutang di negara barang atau jasa kena pajak dikonsumsi dengan mengesampingkan negara yang memproduksi barang atau jasa kena pajak tersebut.

Mekanisme Pengawasan Terhadap PPN PMSE Dalam dan Luar Negeri Oleh DJP

Dalam upaya menghadapi berbagai tantangan ekonomi di era digital, pemerintah telah mengeluarkan UU Nomor 7 Tahun 2021 tentang HPP. Di bawah Pasal 32A UU KUP dalam UU HPP, Menteri Keuangan diberi kewenangan untuk menunjuk pihak-pihak tertentu sebagai pemotong dan pemungut pajak. Pihak yang dapat ditunjuk sebagai pemungut pajak meliputi *platform peer to peer lending, streaming video, dan online marketplace* (Nugroho, 2021). Pengawasan menjadi hal penting, tidak hanya terhadap penyelenggara dalam negeri tetapi juga penyelenggara luar negeri. Pengukuhan PKP bagi penyelenggara dalam negeri merupakan salah satu cara pemerintah untuk mengawasi transaksi yang dilakukan oleh mereka. Namun, penyelenggara luar negeri terutama penyedia layanan pembayaran digital seperti PayPal dan *Apple Pay*, memerlukan perhatian khusus dalam hal pengawasan. Menurut Direktur Jenderal Kominfo (2022, seperti yang dikutip dalam Handayani, 2022), masih ada beberapa penyelenggara sistem elektronik yang belum mendaftarkan diri sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik secara resmi di Indonesia. Direktur Jenderal Kominfo juga menekankan bahwa penyelenggara sistem elektronik, baik asing maupun domestik wajib mematuhi peraturan perundang-undangan, termasuk yang terkait dengan perpajakan di Indonesia. Pasal 32A UU KUP dalam UU HPP memberikan wewenang kepada Menteri Keuangan untuk menunjuk beberapa *provider e-wallet* sebagai *payment gateway* untuk transaksi penyerahan JKP (Jasa Kena Pajak) yang terjadi di Indonesia, terutama yang melibatkan pembayaran melalui *e-wallet* khususnya dalam konteks *game online*. Pengawasan transaksi digital game online menjadi prioritas penting bagi pemerintah Indonesia mengingat pertumbuhan volume transaksi digital yang terus meningkat seiring perkembangan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya kebijakan-kebijakan terkait pengawasan dan pemajakan game online. Contohnya, bisa dilakukan kebijakan transparansi data antara Kementerian Keuangan dan kementerian lain. Selain itu, dalam menghadapi dampak negative yang terjadi adalah pembatasan aktivitas *game online* juga perlu dipertimbangkan, terutama pada jenis *game online* yang memiliki nilai transaksi sangat tinggi. Pengenaan PPNBM (Pajak Penjualan atas Barang Mewah) mungkin diperlukan untuk mencapai keseimbangan pajak antara konsumen dengan pendapatan rendah dan tinggi.

Setiap pemungut PPN PMSE yang telah ditunjuk akan diberikan nomor identitas sebagai alat administrasi perpajakan guna mengidentifikasi mereka. Nomor identitas ini merupakan sarana pengawasan yang bisa dimanfaatkan oleh DJP (Direktorat Jenderal Pajak). Dalam konteks ini, setiap *Account Representative (AR)* yang berasal dari Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Badan dan Orang Asing (Badora) akan berkomunikasi dengan pemungut untuk mengingatkan mereka tentang tanggung jawab mereka dalam hal pelaporan, penyeteroran, dan pembayaran PPN PMSE. Tujuannya adalah untuk mengurangi risiko menerima denda administrasi, mengingatkan pemungut diberi wewenang untuk menggantikan DJP dalam sistem pemungutan PPN PMSE. Ketika menjalankan PPN PMSE, DJP memberikan prinsip kepercayaan kepada pemungut dengan menganggap bahwa jumlah transaksi yang dilaporkan mencerminkan keadaan yang sebenarnya, meskipun pemungut mungkin mencoba untuk memanipulasi bukti transaksi. Oleh karena itu, DJP melakukan upaya mitigasi risiko melalui penyusunan Peraturan Menteri Keuangan (PMK) yang akan menentukan sanksi. Saat ini, pemungut memiliki nomor identitas yang berbeda sehingga pengawasan yang dilakukan oleh DJP memiliki tujuan untuk mengajak pemungut PPN PMSE agar patuh terhadap aturan dengan menggunakan pendekatan yang persuasif. Hal ini bertujuan agar pemungut lebih memahami aturan dan meningkatkan sistem administrasi perpajakan mereka. Mekanisme pengawasan juga melibatkan pemungut dalam pelaporan penerimaan PPN PMSE, dan DJP akan menjatuhkan sanksi jika pemungut tidak melaporkan PPN PMSE yang mereka kumpulkan secara lengkap.

Dari pembahasan di atas, penulis merekomendasikan untuk melakukan pengawasan terhadap ketersediaan data transaksi hingga tahap konsumen akhir. Data ini kemudian dapat dijadikan sebagai

objek pemeriksaan pajak jika ada tanda-tanda ketidakpatuhan dari pelaporan yang dilakukan oleh pemungut PPN PMSE. DJP mengharuskan pemungut PPN PMSE untuk melaporkan setiap pemungutan setiap tahunnya dengan menyertakan bukti transaksi yang terinci, sehingga tidak ada transaksi yang terlewat dari pengawasan DJP. Oleh karena itu, segera perlu dilakukan pengendalian atas semua data transaksi yang diperlukan melalui kerjasama dengan pihak ketiga, meskipun data tersebut berada di bawah kendali subjek pajak luar negeri dan memerlukan sumber daya yang signifikan. Sehingga diperlukan peninjauan lebih lanjut terhadap kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan transaksi dalam permainan *digital online* melalui kerja sama dengan kementerian atau lembaga yang relevan. Diperlukan opsi kebijakan lainnya karena transaksi dalam permainan *digital online* seperti yang banyak disebutkan oleh berbagai sumber, memiliki banyak manfaat positif untuk pertumbuhan ekonomi

5. SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Setelah mengevaluasi pembahasan tentang mekanisme pemajakan, tantangan transaksi, dan pengawasan dalam konteks transaksi *digital game online*, penulis menyimpulkan bahwa Sistem pemajakan untuk transaksi digital dalam *game online* tidak berbeda dengan pemajakan pada produk digital dan jasa digital lainnya. Prinsip-prinsip dasar terkait Pajak Masukan pada Sistem E-faktur (PMSE) telah diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan (PMK) 60/PMK.03/2022 dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019. Pemajakan pada transaksi digital diterapkan pada nilai kena pajak yang dihitung dengan mengalikan.

Dasar Pengenaan Pajak (DPP) dengan tarif PPN PMSE yang sesuai dengan regulasi yang berlaku. Hasil dari nilai kena pajak dan PPN ditambahkan untuk mendapatkan total nilai transaksi yang dikenakan kepada pembeli atau konsumen akhir. Pihak yang menjalankan transaksi wajib untuk mengumpulkan PPN PMSE, mengeluarkan bukti pembayaran pajak, melaporkan jumlah yang dihimpun, dan mengirimkannya kepada Direktorat Jenderal Pajak (DJP) setiap bulan dalam SPT Masa serta melaporkan secara tahunan.

Tantangan dalam penerapan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) khusus bagi Penyelenggara Mekanisme Sistem E-faktur (PPN PMSE) terhadap transaksi digital dalam *game online* terkait dengan ketidaktengkapannya data transaksi yang disampaikan oleh pihak yang mengumpulkan PPN PMSE. Keadaan ini berpotensi mengurangi tingkat kepatuhan pemungut pajak dalam memenuhi kewajibannya. Selain itu, masalah data yang relevan juga mencakup kendala dalam kapasitas Direktorat Jenderal Pajak (DJP) untuk mengakses dan menganalisis data transaksi secara komprehensif, terutama mengingat banyak pemungut PPN PMSE adalah perusahaan asing. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang erat dengan kementerian, lembaga, atau pihak lain dalam upaya mengatasi permasalahan ini. Selain itu, perbedaan prinsip dasar PPN di berbagai negara juga menjadi tantangan tersendiri yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam merumuskan regulasi PPN PMSE. Pengawasan transaksi digital dalam *game online* yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Pajak dilakukan dengan mengikuti peraturan yang berlaku, yakni PMK 60/PMK.03/2022. Hal ini mencakup penunjukan pemungut pajak yang memenuhi persyaratan tertentu, pemberian identifikasi khusus kepada setiap pemungut pajak untuk administrasi perpajakan, penyediaan alat PPN PMSE yang dapat diakses oleh pemungut pajak untuk memenuhi kewajibannya, serta permintaan dokumen transaksi yang rinci saat pelaporan tahunan. Selain itu, DJP juga mengimplementasikan tindakan mitigasi risiko dengan tujuan memberikan sanksi administrasi terhadap pemungut pajak yang tidak mematuhi peraturan

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, V. B. S. (2022). Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online, 2(1), 62–78.
- Creswell W. John. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damiani, D. (2020). Asyiknya Main Game Saat Pandemi dan Isu Pajak yang Membayangi. *CNBC Indonesia*, pp. 1-5.
- Dihni, V. A. (2022, February 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Kata Data Media Network*, pp. 1-4.
- Handayani, R. (2022). PSE Terdaftar Dipastikan Patuhi Aturan Pajak dan Kominfo. <https://www.pajak.com/pajak/pse-terdaftar-dipastikan-patuhi-aturan-pajak-dan-kominfo/>
- Hartini, S., & Fasa, M. I. (2022). Digital Marketing dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam*, 5(1), 197-206.
- Jaman, U. B. (2023). *Jurnal Aktiva: Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 5 (1), 2023, 32 – 42. Klikpajak. (2022). Daftar Perusahaan Pemungut PPN PMSE Terbaru dan Cara Input Data Dokumen Lain Transaksi PMSE di e-Faktur. <https://klikpajak.id/blog/ppn-atas-perdagangan-melalui-sistem-elektronik-atau-pmse/>
- Kurniawan, A. M. (2020). Pemajakan Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) Lintas Negara. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 2(1), 315-334.
- Kusumawati, M. P., Hamrany, A. K., & Rahman, A. N. (2021). Kepatuhan Wajib Pajak Penyedia Platform Marketplace ECommerce Sebagai Pemungut Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. *Kosmik Hukum*, 21(3), 203.
- Miftahudin, A., & Irawan, F. (2020). Alternatif Kebijakan Pajak Pertambahan Nilai Atas Konsumsi Atau Pemanfaatan Konten dan Jasa Digital Dari Penyedia Luar Negeri. *Jurnal Kajian Ilmiah Perpajakan Indonesia*, 1(2), 131–148.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta Press. Nugroho, A. D. (2021, October 28). Pemotongan dan Pemungutan Pajak UU HPP. <https://insight.kontan.co.id/news/pemotongan-dan-pemungutan-pajak-uu-hpp#:~:text=Pada Pasal 32A Undang-Undang, platform streaming video%2C dan marketplace>
- Putri, R. A. (2020). Analisis Perbandingan Pelaksanaan Pemungutan PPN BKPTB atas Transaksi Game Mobile Online di Indonesia dan Malaysia. *Politeknik Keuangan Negara STAN*.
- Primadini, I. & Gunadi, (2019). Analisis SWOT Terhadap Kebijakan Pajak Digital di Indonesia. *Jurnal Riset Akuntansi dan Perpajakan*. 10(1), 33-47.
- Sandholtz, W., & Whytock, C. A. (2017). *The Politics of International Law*. In *Research Handbook on The Politics of International Law* <https://doi.org/10.4337/9781783473984.00008>.
- Setyowati, D. (2021). Pendapatan Game Online RI Rp 30 T, Fintech DANA Klaim Sumbang 15%. *KataData*, pp. 1-3.
- Soerjono Soekanto. (2007). *Pengantar Penelitian Hukum*. UI-Press
- Widianto, Y. W., & Puspita, L. S. (2020). Evaluasi Dampak Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai pada Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. *Bappenas Working Papers*, 3(2), 109-125