

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi saat ini masih memberikan dampak atau perkembangan yang cukup signifikan di berbagai bidang kehidupan bermasyarakat. Globalisasi menyebabkan perubahan dalam bidang politik, sosial, budaya, dan tentunya teknologi informasi & komunikasi (TIK). Menurut Robertson dan White (2007), globalisasi memiliki dampak yang sangat bervariasi tergantung pada lingkungan globalisasi tersebut berkembang. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Wahyudi dan Sukmasari (2018), di mana pengaruh globalisasi tidak dapat dipungkiri lagi saat ini karena banyaknya kemajuan teknologi yang masuk di Negara Indonesia. Salah satu perkembangan yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia adalah internet yang perkembangannya terjadi secara terus-menerus (APJII, 2020).

Indonesia merupakan negara ke-3 di Asia yang pengguna internetnya terbanyak dengan jumlah mencapai 196.71 juta jiwa dari total populasi di Indonesia sejumlah 266.91 juta jiwa atau memiliki penetrasi sebesar 73,7% (APJII, 2020). Besarnya angka tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat di Indonesia merupakan pengguna internet. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat

potensi pasar yang besar dalam bidang ekonomi digital. Hadirnya internet sebagai produk teknologi informasi memiliki peran penting terhadap masyarakat dalam setiap aspek kehidupan (Wardiana, 2002). Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat dari Simanjorang dan Aslami (2022) yang menyatakan bahwa zaman sekarang hampir semua kegiatan dalam aspek kehidupan dapat dilakukan di rumah dengan memanfaatkan internet. Dampak adanya internet dalam kehidupan bergantung pada bagaimana masyarakat memanfaatkannya. Apabila internet dimanfaatkan dengan baik maka hasil yang muncul akan baik pula. Banyak sekali hal yang bisa didapat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi (Maharani, Helmia, & Rahmadani, 2021). Banyaknya pengguna internet di Indonesia menarik minat para pelaku pasar digital untuk melakukan penawaran produk digital mereka di Indonesia. Salah satu produk yang ditawarkan para pelaku usaha pasar digital yang saat ini sangat berkembang adalah *game online*.

Berdasarkan data dari We Are Social dan Hootsuite (2022) terdapat sebanyak 94.5% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game* dalam perangkatnya dengan rata-rata penggunaan harian selama 1 jam 19 menit. Indonesia menjadi pendorong utama pertumbuhan industri esport di Asia Tenggara dengan kontribusi sebesar 43% dari total *gamers* dan menyumbang pendapatan sebesar USD 2,08 miliar atau setara dengan Rp 30 triliun (Merdeka, 2021). Jumlah tersebut menjadi suatu peluang bagi pengembang dan penerbit *game* baik dari luar maupun dalam negeri untuk menawarkan produk digital mereka berupa *voucher game* di Indonesia karena Indonesia memiliki potensi pasar *game* yang sangat besar bila dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara, khususnya pada aplikasi *game*

online. Menurut Budyastomo dan Dianti (2022), saat ini industri *game online* memiliki model bisnis ekonomi *virtual* di mana item *virtual* dalam *game* dapat menjadi aset yang memiliki nilai dan dapat dipertukarkan antar pemain. Menjual barang *virtual* telah menjadi model pendapatan baru dan utama untuk layanan *online* berorientasi konsumen, situs jejaring sosial, dan *game online* multi-pemain masif (Hamari & Lehdonvirta, 2010). Penyedia layanan hiburan seperti Netflix, Disney+ Hotstar, Spotify, dan penyedia lainnya juga menjual *virtual goods* sebagai sumber pendapatan mereka. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan *gamers* di Indonesia. Berdasarkan data dari (Inmobi, 2021) sebanyak 46% mulai bermain *game* mobile selama pandemi dengan pertumbuhan sebesar 2 kali lipat dalam periode Februari 2020 sampai Januari 2021. apalagi saat ini Indonesia memiliki banyak influencer *game* di berbagai platform media sosial seperti Instagram, YouTube, NimoTV, Twitch, dan sebagainya. Berbagai aset *virtual* dan layanan yang ada dalam *game online* atau penyedia layanan digital tersebut yang dibeli menggunakan mata uang asli dan dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai Penjualan Melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) karena termasuk Barang Kena Pajak Tidak Berwujud (BKPTB) dan/atau Jasa Kena Pajak (JKP).

Penelitian dari Widiyanto dan Puspita (2020) menganalisis dampak dari langkah kebijakan yang diambil oleh pemerintah dalam penerbitan Peraturan Menteri Keuangan (PMK) 48/PMK.03/2020. Sedangkan Putri (2020) membandingkan mekanisme pemungutan PPN atas transaksi digital *game mobile online* antara Indonesia dengan Malaysia. Penelitian oleh Angkasa (2019) meninjau

pengenaan PPN atas *voucher game online* yang dijual oleh *publisher* melalui salah satu *e-commerce* yaitu Tokopedia. Adapun Kurniawan (2020) mengidentifikasi peraturan terkait pemajakan PMSE di berbagai negara di dunia serta mengidentifikasi masalah yang terjadi. Selanjutnya penelitian dari Kusumawati, Hamrany, dan Rahman (2021) mengidentifikasi tingkat kepatuhan wajib pajak penyedia *platform marketplace e-commerce* sebagai pemungut PPN PMSE menggunakan metode pendekatan etnografi.

Pada penelitian ini penulis tertarik pada identifikasi atas mekanisme pengenaan PPN terhadap transaksi digital dalam *game online* di Indonesia, mengidentifikasi terkait tantangan pemajakan yang timbul, serta mengidentifikasi cara atau adaptasi yang dilakukan Direktorat Jenderal Pajak (DJP) untuk mengawasi transaksi digital yang terjadi. Hal ini dilatarbelakangi oleh terbitnya aturan baru terkait mekanisme pemajakan atas transaksi digital di Indonesia sehingga pelaksanaannya oleh pelaku usaha PMSE di lapangan perlu diidentifikasi lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis mengajukan rumusan masalah berupa bagaimanakah strategi DJP dalam melaksanakan pengawasan atas pengenaan PPN PMSE terhadap barang *virtual game online*?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi mekanisme pengenaan PPN terhadap transaksi digital dalam *game online*.
- 2) Mengidentifikasi hal-hal yang menjadi tantangan pemajakan atas transaksi digital dalam *game online*.
- 3) Mengidentifikasi mekanisme pengawasan transaksi digital *game online*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada objek dan subjek penelitian yang berfokus pada mekanisme pengenaan PPN atas transaksi digital dalam *game online* sebagai pemungut PPN PMSE di Indonesia berdasarkan data dari DJP Pusat dan Fiskus DJP. Penelitian ini memiliki rentang waktu antara tahun 2020 sampai dengan tahun 2022.

1.5 Manfaat Penulisan

Terdapat beberapa manfaat penulisan yang ingin dicapai mulai dari manfaat secara teoritis sampai dengan manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis untuk menambah wawasan mengenai mekanisme pengenaan PPN atas transaksi digital *game online* di Indonesia, sebagai sumber kajian untuk penelitian selanjutnya di bidang yang sejenis, dan mengetahui dampak permasalahan yang terjadi serta memberikan rekomendasi untuk mengatasi hal tersebut.

2) Manfaat Praktis

Memberikan wawasan kepada mahasiswa pajak bahwa transaksi digital *game online* memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang perpajakan. Selain itu, memberikan informasi kepada masyarakat luas terkait mekanisme pengenaan PPN atas transaksi digital dalam *game online* dan memberikan pemahaman bahwa *game online* meningkat sangat pesat sehingga butuh perhatian lebih terkait hal tersebut. Manfaat selanjutnya yaitu diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pemerintah untuk mengatasi permasalahan dalam mekanisme pengenaan PPN atas transaksi digital dalam *game online*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk menentukan *outlines* dari setiap bab. Dalam penelitian ini, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan data dan fakta yang menjadi landasan teori terkait perkembangan internet di Indonesia, perkembangan *game online* di Indonesia, dan pembahasan mengenai adanya barang *virtual* yang ditawarkan pihak *publisher* sebagai dasar adanya transaksi digital dalam *game online*.

BAB III METODE DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan oleh penulis serta pembahasan data hasil penelitian yang diperoleh. Data yang disajikan merupakan data terkait

hasil rangkuman wawancara dan hasil observasi yang menjelaskan tentang mekanisme pengenaan PPN PMSE, menjelaskan hal-hal yang menjadi tantangan yang dihadapi oleh DJP, dan menjelaskan cara DJP dalam mengawasi penerimaan PPN PMSE atas transaksi digital yang dilakukan dalam berbagai penyedia layanan hiburan digital yang menjual *virtual goods* di Indonesia.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian, keterbatasan penelitian yang menghambat penelitian yang menjadi bias penelitian, dan saran yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan penelitian ini kepada peneliti selanjutnya.