

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era pandemi ini, penggunaan internet mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hampir segala aktivitas mulai dari pembelajaran, bisnis, kerja, dan pertemuan-pertemuan dilakukan secara daring (dalam jaringan). Hal ini merupakan salah satu langkah untuk mencegah penyebaran penularan Virus *Covid-19*. Pandemi sudah membawa perubahan kebiasaan yang mendorong masyarakat untuk dapat beradaptasi. Tidak heran, sebagian besar orang banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* atau laptop. Mengisi waktu rehat dari aktivitas atau mencari hiburan dengan bermain *games*, berselancar di media sosial, dan menonton *Youtube*.

Selain media sosial, platform yang tengah ramai diperbincangkan adalah aplikasi video berdurasi pendek, yang memungkinkan pengguna aplikasi tersebut dapat berbagi video serta menikmati beragam konten hiburan dan edukasi. Mengutip data yang tersedia pada *We Are Social dan Hootsuite*, sebanyak 98,6% pengguna internet di Indonesia adalah penikmat berbagai jenis konten video *online* (Erlanmart, 2021). Tidak hanya itu, aplikasi video berdurasi pendek ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk menghasilkan uang. Salah satu aplikasi video pendek yang tengah melejit di Indonesia adalah *Snack Video*. Mungkin sebagian besar

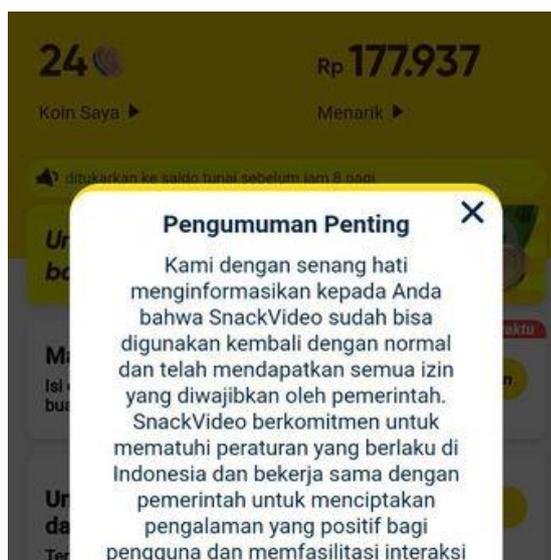
orang lebih familiar dengan aplikasi video pendek bernama *Tik Tok*, namun aplikasi *Snack Video* ini juga bisa dikatakan sebagai pesaing besarnya karena telah diunduh sekitar 10 juta pengguna di seluruh dunia.

Pada masa pandemi *Covid-19*, aplikasi penghasil uang seperti *Snack Video* ini sangat digemari masyarakat. Bagaimanapun juga, aplikasi tersebut dapat memberikan penghasilan tambahan secara *online*. Keuntungan yang diperoleh pengguna aplikasi *Snack Video* di sisi lain sempat menimbulkan kekhawatiran, bahwa di balik itu nantinya akan menimbulkan potensi kerugian yang dialami masyarakat. Oleh karena itu, aplikasi ini sempat diberhentikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) atas permintaan Satuan Waspada Investasi (SWI) berdasarkan hasil rapat SWI pada 26 Februari 2021 lalu. Hal tersebut disebabkan karena aplikasi *Snack Video* belum terdaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Kominfo dan belum memiliki izin serta badan hukum di Indonesia (Ismyuli T.R.K.W, 2021).

Namun, sejak tanggal 23 Maret 2021, aplikasi *Snack Video* telah dinyatakan legal dan dapat beroperasi kembali di Indonesia. Hal tersebut diungkapkan oleh Ketua Satgas SWI yaitu Tongam Luban Tobing pada 26 Maret 2021 (Azanella, 2021). Berdasarkan daftar PSE, aplikasi *Snack Video* telah terdaftar sebagai PSE dengan nomor tanda daftar 000251.01/DJAI.PSE/03/2021 pada 04 Maret 2021 dengan alamat <https://snackvideo.com/> dan PT. Karya Kreatif Nusantara sebagai badan hukumnya (Informatika, 2021). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui SWI juga sudah mengkonfirmasi bahwa aplikasi *Snack Video* tidak meminta penggunanya untuk menyetorkan sejumlah uang, tetapi pengguna akan

mendapatkan uang melalui sistem koin yang nantinya dapat ditukarkan dengan uang digital (*e-money*).

Gambar I-1 Notifikasi Pemberitahuan Aplikasi *Snack Video* Sudah Dapat Digunakan Kembali



Sumber : Diolah dari

<https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia-?page=all> pada tanggal 2 Desember 2021

Untuk menghasilkan uang pada aplikasi *Snack Video* sebenarnya ada dua cara utama, yaitu sebagai pembuat konten video atau dengan menjalankan beberapa misi. Adapun misi yang dapat dijalankan antara lain dengan melakukan *login* harian ke aplikasi, menonton video, mengundang teman, dan berpartisipasi pada *event* yang diselenggarakan. Nantinya, dari membuat video atau menjalankan misi ini akan mendapatkan koin yang bisa dikonversi menjadi uang dalam bentuk *e-money*. Cara yang paling banyak digunakan untuk mendapatkan uang pada aplikasi ini adalah dengan menjalankan misi seperti mengundang teman salah satunya. Di bawah ini merupakan pengalaman salah satu pengguna anonim yang dapat menghasilkan uang Rp 11.744.308 dalam satu hari melalui aplikasi *Snack Video*.

Gambar I-2 Pengalaman Mendapatkan Penghasilan Dari Aplikasi *Snack Video* Dalam 1 Hari



Sumber : Diolah dari <https://www.garutselatan.info/2021/02/pengalaman-dapat-uang-11-juta-satu-hari-dari-snack-video.html> pada tanggal 2 Desember 2021

Mendapatkan uang sebesar Rp 11.744.308 dalam satu hari ini sudah melebihi batas penghasilan tidak kena pajak (PTKP) yaitu Rp 4.500.000. Hal ini berpotensi untuk menjadi sasaran baru pemungutan pajak dalam menambah penerimaan negara. Seperti yang telah tertuang dalam Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan (selanjutnya disebut Undang-Undang PPh) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 atau Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (selanjutnya disebut Undang-Undang HPP) yaitu :

Yang menjadi objek pajak adalah penghasilan, yaitu setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib Pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apa pun.

Mendapatkan penghasilan sebelas juta dalam sehari merupakan salah satu contoh kecil yang didapatkan oleh pengguna *Snack Video*. Banyak pengguna yang bahkan mendapatkan lebih dari nominal tersebut. Selain itu, penghasilan lain yang bisa didapatkan dan berpotensi dapat dikenakan pajak dari aplikasi *Snack Video* ini adalah seperti dari hasil membuat konten, kegiatan penjualan secara *online*, serta kegiatan *giveaway* (pemberian hadiah secara cuma cuma). Oleh karena itu, penelitian ini akan meninjau potensi pajak penghasilan yang dapat timbul dari aplikasi *Snack Video* melalui Karya Tulis Tugas Akhir (KTTA) dengan judul “TINJAUAN POTENSI PAJAK PENGHASILAN ORANG PRIBADI PENGGUNA APLIKASI *SNACK VIDEO*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses bisnis untuk mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video*?
2. Apa saja potensi pajak penghasilan yang dapat digali dari aplikasi *Snack Video*?
3. Bagaimana mekanisme penghitungan pajak penghasilan atas penghasilan yang diterima pengguna dari aplikasi *Snack Video*?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

1. Mengetahui proses bisnis untuk mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video*.
2. Mengetahui apa saja potensi pajak penghasilan yang dapat digali dari aplikasi *Snack Video*.

3. Mengetahui mekanisme penghitungan pajak penghasilan atas penghasilan yang diterima pengguna dari aplikasi *Snack Video*.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Dalam penyusunan KTTA ini, ruang lingkup pembahasan hanya dibatasi pada aplikasi *Snack Video*. Hal ini disebabkan terdapat banyak aplikasi penghasil uang lainnya sehingga pembahasan akan berfokus pada aplikasi *Snack Video* yang cukup populer di kalangan generasi muda maupun tua. Pembahasan akan banyak ditekankan pada bagian skema perhitungan atas mendapatkan penghasilan terbesar dari menjalankan misi pada aplikasi *Snack Video* yang berada di rentang tahun 2020-2021. Selain itu, pembahasan dalam karya tulis ini diharapkan dapat menghasilkan analisis mengenai potensi pajak penghasilan bagi orang pribadi pengguna aplikasi *Snack Video*.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai potensi pajak penghasilan yang dapat digali melalui aplikasi *Snack Video*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pengenaan pajak atas aplikasi berbagi video pendek atau penghasil uang lainnya.

## **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tinjauan atau sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah untuk merumuskan kebijakan terkait penggalan potensi pajak baru untuk membantu meningkatkan penerimaan negara.

### **1.6 Sistematika Penulisan KTTA**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup penulisan, manfaat penulisan, serta sistematika penulisan karya tulis.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori dan ketentuan undang-undang perpajakan sebagai landasan awal untuk pembahasan karya tulis. Selain itu, pada bab ini juga diuraikan kajian secara umum mengenai hal yang relevan dengan permasalahan dalam karya tulis.

#### **BAB III METODE DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi uraian tentang metode pengumpulan data, gambaran umum proses bisnis objek dalam hal ini aplikasi *Snack Video*, dan pembahasan mengenai permasalahan yang diangkat berdasarkan data dan fakta yang telah diperoleh.

#### **BAB IV SIMPULAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.