

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
PERNYATAAN LULUS	III
PERNYATAAN KEASLIAN	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penulisan	6
1.4 Ruang Lingkup.....	6
1.5 Manfaat Penulisan.....	7
1.6 Sistematika Penulisan KTTA.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Penghasilan	9
2.2 Teori Proses Bisnis.....	10
2.3 Pajak Penghasilan	10
2.4 Subjek Pajak Penghasilan	11
2.5 Objek Pajak Penghasilan	14
2.6 Pengenaan Pajak Penghasilan.....	20
2.7 Cara Menghitung Pajak	21

2.7.1 Perhitungan Dengan Menggunakan Cara Perhitungan Biasa	21
2.7.2 Perhitungan Dengan Menggunakan Norma Perhitungan Penghasilan Neto (NPPN).....	22
2.7.3 Perhitungan dengan Cara Biasa dan NPPN Menggunakan Tarif Undang-Undang Pajak Penghasilan Pasal 17.....	23
2.7.4 Perhitungan Objek PPh Pasal 4 Ayat 2 Huruf E Sebagaimana Diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2018 (PP 23 Tahun 2018)	24
2.8 Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE DAN PEMBAHASAN	26
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.1.1 Studi Kepustakaan	26
3.1.2 Metode Wawancara	26
3.2 Gambaran Umum Objek Penelitian	27
3.2.1 Definisi <i>E-Sports</i>	27
3.2.2 Sejarah <i>E-Sports</i>	31
3.2.3 Proses Bisnis Atlet <i>E-Sports</i>	33
3.3 Pembahasan Hasil.....	47
3.3.1 Aspek Pajak Penghasilan yang Timbul atas Penghasilan Atlet <i>E-Sports</i>	47
3.3.2 Contoh Simulasi Perhitungan Pajak Penghasilan atas Penghasilan Atlet <i>E-Sports</i>	61
3.3.3 Menggali Potensi Pajak atas Penghasilan yang Diperoleh Atlet <i>E-Sports</i>	72
BAB IV SIMPULAN	76
4.1 Simpulan.....	76
4.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	86
SURAT RISET.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	98

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Daftar 10 <i>Atlet</i> E-Sports Indonesia dengan Penghasilan Tertinggi Per 19 September 2021	3
Tabel II.1 Tarif Progresif PPh Pasal 17 sesuai dengan UU HPP.....	23
Tabel III. 2 Perbedaan antara atlet <i>E-Sports</i> dan <i>Casual Gamer</i>	31
Tabel III. 3 Daftar Turnamen <i>E-Sports</i> di Indonesia dengan Total Hadiah Terbesar pada Tahun 2020	38
Tabel III. 4 Daftar Atlet E-Sports Indonesia dengan Penghasilan Terbesar dari Kompetisi pada Tahun 2022.....	40
Tabel III. 5 Daftar Atlet <i>E-Sports</i> dengan Jumlah <i>Subscriber</i> Terbanyak di Indonesia	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Analisis Kesesuaian E-sports Terhadap Karakteristik Olahraga	29
Gambar III. 2 Syarat Pendaftaran sebagai Atlet <i>E-Sports</i>	34
Gambar III. 3 Pemberian Donasi pada Atlet <i>E-Sports</i> Ketika Melakukan <i>Live Streaming</i>	45
Gambar III. 4 Program <i>E-Sports Star</i> Indonesia di GTV.....	46
Gambar III. 5 Daftar Harga Jasa Joki dan <i>Top Up Gaming</i> oleh Atlet <i>E-Sports</i> ..	47
Gambar III. 6 <i>Flayer</i> Kewajiban Perpajakan.....	57

Daftar Lampiran

Lampiran 1 – Transkrip Wawancara dengan <i>Account Representative</i> KPP Pratama Makassar Selatan	86
Lampiran 2 Bisnis Atlet <i>E-Sports</i> Ketika Mengikuti Kompetisi.....	89
Lampiran 3 KLU 93192 (Olahragawan, Juri, dan Wasit Profesional)	90
Lampiran 4 KLU 90002 (Kegiatan Pekerja Seni)	91
Lampiran 5 Perhitungan Pemotongan PPh 21 atas Penghasilan Atlet <i>E-Sports</i> Sehubungan dengan Kegiatan Kompetisi.....	92
Lampiran 6 Perhitungan Pemotongan PPh 21 atas Penghasilan dari Tim, Organisasi, atau Badan yang Menaungi Atlet <i>E-Sports</i>	93
Lampiran 7 Perhitungan Pemotongan PPh 21 atas Penghasilan Atlet <i>E-Sports</i> dari <i>Endorsement</i> dan <i>Sponsorship</i>	94
Lampiran 8 Perhitungan Pemotongan PPh 21 atas Penghasilan Atlet <i>E-Sports</i> dari Beberapa Jenis Kegiatan.....	95