

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan juga perkembangan teknologi, kini bermain *game* tidak lagi hanya sebatas hobi semata melainkan sudah menjadi sebuah pekerjaan yang dapat menghasilkan bagi sebagian orang. Sekarang sedang banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekadar *video game*. Sekarang ini ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar *video game*, yangsaat ini lebih familiar dengan istilah “*E-Sports*”, atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah Olahraga Elektronik (Dex Glenniza, 2018). Orang-orang yang berkecimpung di dunia *E-Sports* ini menyebut diri mereka sebagai Atlet *E-Sports*. Secara definisi belum ada yang mengatur lebih jauh mengenai apa itu Atlet *E-Sports* sebenarnya, akan tetapi jika ditinjau dari pemilihan katanya, Atlet menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), merupakan olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan) sedangkan *E-Sports* atau singkatan dari *Electronic Sports* menurut British *E-Sports* Association (2021), merupakan sebuah terminologi yang menjelaskan dunia kompetitif dalam bermain *game*. Menurut Prasetyo (2017) mengutarakan bahwa *E-*

Sports atau *electronic sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama. Pertiwi (2017) mengutarakan bahwa olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *E-Sports*, *E-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming* di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa atlet *E-Sports* merupakan olahragawan yang mengikuti perlombaan atau pertandingan secara kompetitif dalam bermain *game*. Layaknya atlet pada umumnya, dari kegiatan mereka mengikuti perlombaan atau pertandingan dalam bermain *game*, dari situlah seorang atlet *E-Sports* dapat memperoleh yang namanya penghasilan. Besarnya penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports* ini bergantung dari jenis perlombaan atau pertandingan yang mereka ikuti, apakah jenis perlombaan atau pertandingan itu berskala nasional atau berskala internasional.

Di Indonesia sendiri, perkembangan profesi sebagai seorang atlet *E-Sports* sudah jauh berkembang dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Profesi sebagai seorang atlet *E-Sports* ini selain bisa menyalurkan hobi mereka dalam bermain *game*, mereka juga dapat memperoleh penghasilan sehubungan dengan pertandingan yang mereka ikuti dari bermain *game*. Tidak ayal, profesi sebagai seorang atlet *E-Sports* ini menjadi suatu profesi yang menjanjikan bagi sebagian orang khususnya kaum anak muda saat ini. Selain itu, berkembangnya profesi sebagai seorang atlet *E-Sports* ini didasari oleh dunia kompetitif yang jauh lebih banyak serta menawarkan hadiah-hadiah yang jauh lebih besar, baik itu berskala nasional maupun berskala internasional.

Tabel I.1 Daftar 10 *Atlet E-Sports* Indonesia dengan Penghasilan Tertinggi Per 19 September 2021

No	Nama Atlet <i>E-Sports</i>	Penghasilan
1.	Kenny " <i>Xepher</i> " Deo	\$352,893
2.	Matthew " <i>Whitemon</i> " Filemon	\$299,277
3.	Nizar " <i>Microboy</i> " Lugatio Pratama	\$179,010.25
4.	Made Bagus " <i>Luxxy</i> " Prabaswara	\$178,995.25
5.	Made Bagus " <i>Zuxxy</i> " Pramudita	\$178,570.25
6.	Muhammad " <i>Ryzen</i> " Albi	\$174,221.25
7.	Hansel " <i>BnTeT</i> " Ferdinand	\$173,658
8.	Kevin " <i>xccurate</i> " Susanto	\$86,640
9.	Rizky " <i>Kisanss</i> " Nugraha	\$73,329
10.	Juan " <i>Twizy</i> " Jody	\$72,895

Sumber: Diolah dari Liquipedia.net

Menurut Liquipedia.net (2021), Penghasilan tertinggi untuk atlet *E-Sports* Indonesia berkisar antara \$352,893 sampai dengan \$72,895. Penghasilan tertinggi diperoleh Kenny Deo atau yang biasa disebut "*Xepher*", Kenny merupakan atlet *E-Sports Dota 2*, selama menjadi atlet *E-Sports Dota 2* Kenny berhasil memperoleh penghasilan sebesar \$352,893 atau jika dirupiahkan dengan kurs yang berlaku saat ini sebesar 5 milyar rupiah sehubungan dengan perlombaan atau pertandingan yang dia ikuti selama menjadi atlet *E-Sports*. Berbicara mengenai penghasilan sebagai seorang atlet *E-Sports*, ada banyak jenis penghasilan yang bisa mereka peroleh dan tidak hanya terbatas dari kegiatan mereka ketika

mengikuti sebuah perlombaan atau pertandingan. Pertama, gaji, yang diperoleh dari tim *E-Sports*, seperti halnya pemain sepakbola yang mempunyai tim tempat mereka bermain, atlet *E-Sports* juga memiliki sebuah tim yang akan mereka bela ketika mengikuti suatu perlombaan atau pertandingan. Terlepas dari perlombaan yang mereka ikuti, atlet *E-Sports* juga memperoleh gaji yang sifatnya tetap yang diberikan oleh tim tempat seorang atlet *E-Sports* itu bernaung. Kedua, penghasilan dari *Youtube* ataupun *Live Streaming*, di luar kegiatan mereka sebagai seorang atlet, mereka juga dapat memperoleh penghasilan lain sebagai seorang *Youtuber Gaming* ataupun ketika mereka melakukan *live streaming gaming* dari platform penyedia layanan *live streaming*. Ketiga, *Endorsement*, penghasilan ini dapat mereka peroleh sehubungan dengan popularitas yang mereka miliki sebagai seorang atlet *E-Sport*.

Berdasarkan data diatas, jika ditinjau dari sisi perpajakan maka akan timbul beberapa aspek perpajakan atas penghasilan yang diterima oleh atlet *E-Sports*. Aspek perpajakan yang timbul itu seperti Pajak Penghasilan. Tentunya hal ini dapat menjadi sebuah potensi pajak yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah khususnya Direktorat Jenderal Pajak guna memaksimalkan penerimaan negara. Adanya pandemi *Covid-19* ini tentu berdampak terhadap penerimaan negara. Penerimaan negara khususnya penerimaan perpajakan mengalami penurunan selama 2 tahun terakhir sebesar Rp1.404,5 triliun di tahun 2020 dan Rp1.444,6 triliun di tahun 2021 jika dibandingkan dengan tahun 2019 sebesar Rp1.546,9 triliun (BPS, 2021). Adanya aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan Atlet *E-Sports* diharapkan dapat menjadi suatu potensi pajak yang baru yang nantinya dapat menjadi

komponen penerimaan negara yang baru khususnya dibidang perpajakan guna memaksimalkan penerimaan negara. Pajak merupakan komponen penting dalam penerimaan negara dan memiliki kontribusi yang besar dalam pembiayaan pembangunan yang dilakukan oleh pemerintah. Begitu besarnya kontribusi penerimaan pajak terhadap penerimaan negara dalam pembiayaan pembangunan sehingga penerimaan pajak dapat mempengaruhi jalannya roda pemerintahan (Sihaloho, 2020). Berdasarkan hal tersebut, topik yang ingin diteliti tentang apa saja aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports*, lalu simulasi perhitungan atas aspek perpajakan yang timbul atas atlet *E-Sports* tersebut dan terakhir bagaimana memaksimalkan potensi pajak khususnya atas penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports* guna memaksimalkan penerimaan negara. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibahas melalui Karya Tulis Tugas Akhir yang berjudul “TINJAUAN ASPEK PERPAJAKAN ATAS PENGHASILAN ATLET *E-SPORTS*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apa saja aspek pajak penghasilan yang timbul atas penghasilan Atlet *E-Sports*?
2. Bagaimana simulasi perhitungan pajak penghasilan atas penghasilan Atlet *E-Sports*?
3. Bagaimana menggali potensi pajak atas penghasilan yang diperoleh Atlet *E-Sports*?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan Atlet E-Sports;
2. Mengetahui bagaimana simulasi perhitungan pajak atas penghasilan Atlet E-Sports; dan
3. Mengetahui bagaimana menggali potensi pajak atas penghasilan Atlet E-Sports sebagai salah satu sumber penerimaan negara.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan pada Karya Tulis Tugas Akhir ini akan dibatasi pada pembahasan aspek Pajak Penghasilan atlet *E-Sports* sebagai Wajib Pajak Orang Pribadi. Sehingga pada pembahasan nanti, hanya akan ada aspek-aspek pajak penghasilan yang relevan dengan penghasilan seorang atlet *E-Sports* selaku Wajib Pajak Orang Pribadi saja yang akan dibahas, yakni berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 7 tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan pasal Pajak Penghasilan serta semua petunjuk pelaksanaan yang berhubungan dengan Pajak Penghasilan seorang atlet *E-Sports* selaku Wajib Pajak Orang Pribadi baik berupa Peraturan Pemerintah, Peraturan Menteri Keuangan, Peraturan Direktur Jenderal Pajak dan aturan lain yang mengatur terkait Pajak Penghasilan seorang atlet *E-Sports*.

1.5 Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat menambah wawasan di bidang perpajakan khususnya pajak penghasilan dan dapat menjadi aplikasi dari pemahaman yang telah dipelajari sebelumnya;
2. Dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya penelitian terkait penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports* serta aspek perpajakannya
3. Dapat menjadi masukan bagi pemangku kebijakan dibidang perpajakan terkait dengan penggalan potensi pajak baru guna lebih memaksimalkan penerimaan negara.

1.6 Sistematika Penulisan KTTA

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai uraian mengenai latar belakang penelitian, ruang lingkup pembahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan Karya Tulis Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori, ketentuan, dan penjelasan materi dari penelitian sebelumnya yang masih relevan dengan masalah yang dibahas. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai teori-teori meliputi definisi atlet *E-Sports* dan definisi pajak secara umum. Serta menjadi landasan berpikir untuk dapat mengkaji potensi pajak atas penghasilan atlet *E-Sports*.

BAB III METODE DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai metode penelitian, gambaran umum mengenai objek penulisan, pembahasan hasil pengumpulan data serta pengolahan data. Pembahasan terkait aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan atlet *E-Sports*. Selain itu, bab ini juga akan menyajikan ilustrasi perhitungan pajak atas penghasilan atlet *E-Sports* sesuai dengan Undang-Undang Pajak khususnya Pajak Penghasilan serta membandingkan teori yang ada dengan praktik di lapangan terkait dengan penggalan potensi pajak atas penghasilan atlet *E-Sports*.

BAB IV SIMPULAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran atas hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan akan menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.