

BAB IV

SIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan data dan fakta serta pembahasan dari tinjauan aspek perpajakan atas penghasilan atlet *E-Sports*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Atlet *E-Sports* memiliki beberapa jenis penghasilan jika ditinjau dari kegiatannya seperti, penghasilan sehubungan dengan kegiatan mengikuti kompetisi; penghasilan dari tim, badan, atau organisasi yang menaungi atlet *E-Sports*; penghasilan dari YouTube; penghasilan dari kegiatan *live streaming*; penghasilan dari *sponsorship* dan *endorsement*; penghasilan lainnya seperti menjadi juri, bintang tamu atau penghasilan dari kegiatan jasa joki dan *top up gaming*;
2. Aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan atlet E-Sports ialah sebagai berikut.
 - a. Apabila penghasilan yang diperoleh atlet E-Sports lebih dari 4,8 milyar rupiah maka penghasilan dari kegiatan kompetisi; dari tim, organisasi, atau badan yang menaungi atlet E-Sports; dari YouTube; dari kegiatan live streaming; dari endorsement dan sponsorship; dan dari kegiatan lainnya akan termasuk sebagai objek PPh pasal 4 ayat 1 UU PPh. Cara perhitungan yang dilakukan akan menggunakan cara biasa yaitu dengan mengurangi penghasilan dengan biaya sebagaimana diatur dalam pasal 6 ayat 1 dan 2; pasal 7 ayat 1; serta pasal 9 ayat 1 huruf c, d, e, dan g;

- b. Apabila penghasilan yang diperoleh atlet E-Sports kurang dari 4,8 milyar rupiah maka penghasilan dari kegiatan kompetisi; dari tim, organisasi, atau badan yang menaungi atlet E-Sports; dari YouTube; dari kegiatan live streaming; dari endorsement dan sponsorship; dan dari kegiatan lainnya seperti juri dan bintang tamu akan termasuk sebagai objek PPh pasal 4 ayat 1 UU PPh. Cara perhitungan yang dilakukan akan menggunakan NPPN yaitu dengan mengalikan persentase norma dengan penghasilan bruto untuk memperoleh Penghasilan Kena Pajak (PhKP); dan
 - c. Apabila atlet E-Sports mempunyai penghasilan kurang dari 4,8 milyar rupiah maka penghasilan atlet E-Sports dari kegiatan lainnya seperti jasa joki dan top up gaming termasuk dalam kegiatan usaha yang menjadi objek PPh pasal 4 ayat 2. Cara perhitungan besarnya Penghasilan Kena Pajak (PhKP) dilakukan dengan mengalikan tarif 0,5% dengan peredaran bruto sebagaimana diatur lebih lanjut dalam PP 23 Tahun 2018; dan
3. Penggalan potensi pajak yang dilakukan oleh otoritas pajak dalam menggali potensi pajak atas penghasilan atlet *E-Sports* dilakukan dengan menggali data dan informasi dari berbagai sumber, dan edukasi serta sosialisasi mengenai perpajakan. Penggalan data dan informasi dari berbagai sumber dengan memanfaatkan beberapa media seperti google, *social blade*, dan *liquipedia.net*. Informasi yang dapat diperoleh dari media tersebut seperti data diri dari para atlet *E-Sports*, penghasilan yang diperoleh atlet dari YouTube sehubungan dengan kegiatan membuat konten dan *live streaming*, serta informasi tentang jumlah penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports* dari kegiatan mengikuti kompetisi. Sosialisasi dan edukasi juga dilakukan terhadap kewajiban perpajakan yang timbul atas penghasilan atlet *E-Sports* seperti mendaftarkan diri, menghitung, membayar dan melaporkan

besarnya pajak terutang bagi penghasilan atlet E-Sports serta bagaimana kewajiban perpajakan itu dijalankan oleh atlet E-Sports.

4.2 Saran

Dari simpulan yang disampaikan, berikut ini saran yang dapat diberikan sehubungan dengan tinjauan aspek perpajakan atas penghasilan atlet *E-Sports*:

1. Diperlukan payung hukum yang lebih spesifik yang mengatur tentang aspek perpajakan yang timbul atas penghasilan atlet *E-Sports*. Dengan banyaknya penghasilan yang diperoleh atlet *E-Sports* diharapkan adanya aturan atau payung hukum yang mengatur terkait penghasilan atlet *E-Sports*, dan aturan hukum tentang bagaimana kewajiban perpajakan bagi atlet *E-Sports*; dan
2. Otoritas pajak dalam hal ini Direktorat Jenderal Pajak perlu meningkatkan sosialisasi dan edukasi perpajakan atas penghasilan atlet *E-Sports* selaku wajib pajak orang pribadi dalam negeri. Diharapkan dengan adanya edukasi dan sosialisasi, atlet *E-Sports* lebih patuh dan lebih meningkatkan lagi dalam menjalankan kewajiban perpajakannya yaitu mendaftarkan diri, menghitung, membayar, dan melaporkan pajaknya sehubungan dengan jenis penghasilan yang diterima oleh atlet *E-Sports*.