

Abstrak

Beberapa tahun terakhir ini, bisnis digital semakin berkembang, terutama bisnis yang terkait dengan transaksi digital *video game*. Banyak masyarakat yang melakukan transaksi digital atau mikrotransaksi *video game*. Salah satu *video game* yang dimaksud adalah *game* Genshin Impact yang merupakan *video game* dengan penghasilan terbanyak per tahunnya. Pajak Pertambahan Nilai atas Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) menjadi pengenaan pajak yang tepat untuk meningkatkan pendapatan negara dari sisi bisnis digital karena perlakuan perpajakannya menjadi setara dengan pelaku usaha konvensional. Tujuan penulisan karya tulis tugas akhir ini adalah untuk mengetahui mekanisme penerapan PPN PMSE atas transaksi digital serta tantangan yang harus dihadapi pemerintah atas kepatuhan perusahaan terhadap peraturan perpajakan yang berlaku. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan studi kepustakaan. Data-data diperoleh dari hasil pengamatan praktik langsung, jurnal penelitian, undang-undang, dan literatur lain yang berkaitan dengan peraturan perpajakan. Peraturan inti dari penelitian ini adalah Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60/PMK.03/2022. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah mekanisme pengenaan PPN PMSE yang telah dilaksanakan dengan tepat serta transparansi perusahaan yang masih belum dipenuhi terkait dengan rincian perpajakan yang dikenakan atas setiap transaksi. Banyak perusahaan penyedia jasa transaksi digital *video game* yang telah ditunjuk menjadi pemungut PPN PMSE melaksanakan pengenaan PPN PMSE dengan benar, namun banyak dari perusahaan belum memenuhi kewajiban transparansi perpajakan dengan menampilkan rincian pengenaan pajak atas setiap transaksi.

Kata kunci: transaksi digital, *video game*, PPN PMSE

Abstract

In the last years, digital business keeps growing, especially businesses that are related to video game digital transaction. Many people are doing digital transactions or video game microtransactions. Genshin Impact is one of the video games that currently has the highest yearly income. Value Added Tax on Trade Through Electronic Systems (VAT TTES) is the right tax imposition to increase country's revenue from the digital business side because the tax treatment becomes equivalent to conventional business actors. The purpose of writing this final task paper is to find out the mechanism for implementing VAT TTES on digital transaction as well as the challenges that the government must face regarding company compliance with tax regulations. The data collection methods used are the method of observation and literature study. The data were obtained from direct practice observations, research journals, laws, and other literature related to tax regulations. The main regulation of this research is the Minister of Finance Regulation (PMK) No. 60/PMK.03/2022. The results of this research are the VAT TTES imposition mechanism that has been implemented properly and the companies' transparency regarding the details of the taxation imposed on each transaction that has not been met. Many companies providing digital video game transaction services that have been appointed as VAT TTES collectors carry out the VAT TTES imposition correctly, but many of the companies have not fulfilled their tax transparency obligations by displaying tax imposition details for each transaction.

Keywords: digital transaction, video game, VAT TTES