Editor:
Ivan Yulivan
Muhammad Ikmal Setiadi
Asep Iwa Soemantri

CUKAI GAME ONLINE DI INDONESIA

Tim Penulis:
Gabriel Choirul Alman | Lukman Yudho Prakoso | Rianto

CUKAI GAME ONLINE DI INDONESIA

Tim Penulis:
Gabriel Choirul Alman | Lukman Yudho Prakoso | Rianto

Penerbit widina

CUKAI GAME ONLINE DI INDONESIA

Penulis:
Gabriel Choirul Alman, Lukman Yudho Prakoso, Rianto

Desain Cover:
Septian Maulana

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Ivan Yulivan
Muhammad Ikmal Setiadi
Asep Iwa Soemantri

ISBN:
978-623-500-010-7
978-623-500-011-4 (PDF)

Cetakan Pertama:
Februari, 2024

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku cukai game *online* di indonesia. Tujuan dari penulisan buku adalah untuk memberi pemahaman seperti apa kemungkinan pemberlakuan cukai pada transaksi *game online.*

Kami sadar bahwa penulisan buku ini bukan merupakan buah hasil kerja keras kami sendiri. Ada banyak pihak yang sudah berjasa dalam membantu kami di dalam menyelesaikan buku ini, seperti pengambilan data, pemilihan contoh, dan lain-lain. Maka dari itu, kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan wawasan dan bimbingan kepada kami sebelum maupun ketika menulis buku panduan ini. Kami juga sadar bahwa buku yang kami buat masih tidak belum bisa dikatakan sempurna. Maka dari itu, kami meminta dukungan dan masukan dari para pembaca, agar kedepannya kami bisa lebih baik lagi di dalam menulis sebuah buku.

Malang, Februari 2024

Gabriel Choirul Alman

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Penerimaan Negara 1
B. Cukai 2
C. *Game Online* 3
BAB 2 CUKAI **7**
BAB 3 *GAME ONLINE* **11**
A. Transaksi Digital 11
B. Kecanduan *Game Online* 11
C. Tinjauan Empiris 12
BAB 4 STUDI FISIBILITAS **15**
BAB 5 CUKAI *GAME ONLINE* DI INDONESIA **17**
A. Konsumsi *Game Online* di Indonesia 18
B. Dampak Konsumsi *Game Online* 21
C. Bentuk Objek Cukai 25
D. Resistensi dari Masyarakat 28
E. Resistensi dari Pemerintah 29
F. Instansi dari Industri 30
G. Potensi Pendapatan 31
DAFTAR PUSTAKA **33**

1

PENDAHULUAN

A. PENERIMAAN NEGARA

Menurut Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan keempat atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 tentang ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan pada Pasal 1 Ayat 1 tersebut "pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Pajak yang dibayarkan oleh wajib pajak tidak menimbulkan balasan yang bersifat langsung, melainkan diterima ke dalam kas negara sebagai penerimaan pajak negara kemudian sesuai dengan APBN yang telah disetujui, digunakan untuk membiayai pembangunan negeri. Pembangunan yang dimaksud termasuk namun tidak terbatas pada pembangunan infrastruktur seperti gedung, jalan raya, dan jembatan, membiayai layanan-layanan publik yang disediakan oleh negara untuk digunakan masyarakat seperti kepolisian dan pemadam kebakaran."

"Penerimaan negara Indonesia terdiri dari penerimaan negara pajak dan penerimaan negara bukan pajak (PNBP). Penerimaan negara bentuk pajak terdiri dari pajak dalam negeri dan pajak perdagangan internasional. Penerimaan pajak dalam negeri terdiri atas pajak penghasilan (PPh), pajak pertambahan nilai (PPN) dan pajak penjualan atas barang mewah (PPBM), pajak bumi bangunan (PBB), bea perolehan hak atas tanah dan bangunan (BPHTB), cukai, dan pajak-pajak lainnya. Penerimaan pajak perdagangan internasional terdiri atas bea masuk dan pajak ekspor. Di samping penerimaan negara bentuk pajak, terdapat penerimaan negara bukan pajak (PNBP) yang mencakup penerimaan sumber daya alam, pendapatan dari kekayaan negara yang dipisahkan, penerimaan bukan pajak lainnya, dan pendapatan badan layanan umum. Dari sekian banyaknya penerimaan perpajakan negara, penulis membahas tentang cukai."

2
CUKAI

Cnossen (1977) mengemukakan karakteristik-karakteristik cukai yang terdiri dari tiga bagian. Yang pertama merupakan *selectivity on coverage* (tidak semua barang yang beredar di masyarakat dapat dikenakan cukai). Hal tersebut tentunya berbeda dengan pajak yang memiliki karakteristik umum dan dikenakan merata terhadap suatu jenis objek pajak. Kemudian karakteristik cukai selanjutnya adalah *discrimination in intent* (diskriminasi dalam tujuan pengenaan yang berarti pengenaan cukai atas suatu barang pasti ada tujuan tertentu yang khusus untuk barang tersebut). Disampingi kedua sifat di atas, terdapat karakteristik *quantitative measurement* (pengawasan atas cukai lebih ditekankan pada pengawasan fisik oleh otoritas dalam rangka memastikan bahwa kewajiban cukai telah dilaksanakan sebagaimana mestinya).”

“Menurut Undang-undang Nomor 39 Tahun 2007 Tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 1995 Tentang Cukai, Cukai adalah pungutan negara yang dikenakan terhadap barang-barang tertentu yang mempunyai sifat atau karakteristik yang ditetapkan dalam Undang-undang Cukai. Menurut Undang-undang Cukai, pungutan cukai dikaitkan dengan sifat atau karakteristik yang ditetapkan dalam Undang-undang Cukai, adapun sifat atau karakteristik dasar pungutan cukai diatur dalam Pasal 2 Undang-undang Cukai adalah konsumsinya perlu dikendalikan dan peredarannya perlu diawasi serta pemakaiannya dapat menimbulkan dampak negatif.”

“Otoritas negara menghendaki agar masyarakatnya tidak mengkonsumsi secara berlebihan terhadap suatu produk, alasannya dapat bermacam-macam, di antaranya yaitu, karena alasan kesehatan, sumber daya yang terbatas dan lainnya. Di Indonesia, pembatasan konsumsi digunakan sebagai alasan dalam pemungutan cukai. Pungutan cukai merupakan instrumen fiskal yang akan membatasi konsumsi terhadap barang-barang yang dapat merusak kesehatan seperti, produk hasil tembakau, etil alkohol dan minuman mengandung etil alkohol.”

3

GAME ONLINE

Dalam KBBI, definisi *game online* dipisahkan menjadi dua kata, yaitu *game* (permainan) dan *online* (daring). Arti kata permainan dalam KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain sedangkan daring adalah sesuatu yang terhubung dalam jaringan internet. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain dan terhubung jaringan internet."

A. TRANSAKSI DIGITAL

"Transaksi digital adalah proses pembelian barang-barang, jasa, dan lain-lain dari seorang penjual secara interaktif dan dalam waktu nyata tanpa media perantara melewati internet (Mujiyana & Elissa, 2013). *Game online* sebagai barang tak berwujud dan berbasis pada internet mengandalkan transaksi berbentuk digital baik untuk membeli/menjual *game* itu sendiri atau transaksi mikro (*microtransaction*) yaitu perjualbelian yang dilakukan dalam *game*."

"Transaksi mikro adalah barang virtual yang dapat dibeli di dalam aplikasi *game* dalam jumlah kecil (King, D.L dan Delfabbro, P.H., 2018). Transaksi mikro umumnya diterapkan pada *game* yang dapat dimainkan secara gratis namun pemain masih dapat membeli barang-barang virtual untuk mendapatkan kelebihan tertentu dalam bermain. Pada 2017, penerbit *game* Activision Blizzard melaporkan bahwa keuntungan yang diterima dari transaksi mikro mencapai $4 miliar. Jumlah ini mendirikan lebih dari setengah penerimaan tahunan perusahaan dan semuanya berasal dari transaksi mikro."

B. KECANDUAN *GAME ONLINE*

Menurut American Psychiatric Association (APA, 2013) dalam *Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility* oleh Alican Kaya et al., kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan internet yang

4

STUDI FISIBILITAS

Studi fisibilitas (*feasibility study*) atau studi kelayakan merupakan pengkajian yang bersifat menyeluruh dan mencoba untuk menyoroti segala aspek kelayakan suatu proyek atau investasi (Soeharto, 1997). Pengkajian kelayakan suatu proyek bertujuan untuk mempelajari tentang usulan tersebut dari berbagai segi untuk dapat diterima dan dilaksanakan agar mencapai hasil yang sesuai dengan yang direncanakan."

Jennifer Bridges (2023) menjelaskan bahwa untuk menilai kelayakan suatu proyek, ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Dalam mengadakan studi fisibilitas, ada beberapa jenis studi fisibilitas yang dapat digunakan untuk meninjau proyek dari sudut pandang yang berbeda-beda.

1. *Pre-Feasibility Study* (Studi Pra-Fisibilitas), yaitu diskusi yang melibatkan pengambil keputusan atau ahli yang berkaitan dengan bidang proyek. Dalam diskusi ini, ide dan pendekatan proyek ditinjau untuk menentukan apakah proyek mempunyai kekurangan yang jelas baik secara teknis, finansial, atau operasional. Jika proposal proyek terbilang logis, maka studi fisibilitas yang lengkap akan dilaksanakan lebih lanjut.
2. *Technical Feasibility Study* (Studi Fisibilitas Teknis), yaitu studi yang menentukan apakah organisasi mempunyai sumber daya teknis dan keahlian yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan proyek. Sumber daya yang dimaksud termasuk kemampuan organisasi seperti kapasitas produksi, kebutuhan fasilitas produksi, bahan mentah, rantai suplai, dan lain sebagainya.
3. *Economic Feasibility Study* (Studi Fisibilitas Ekonomis), yaitu studi yang menentukan apakah proyek layak secara finansial. Hal yang dipertimbangkan dalam studi ini adalah penentuan modal awal, modal kerja, modal kontingensi, penentuan biaya proyek, identifikasi pendanaan proyek, proyeksi pendapatan, *break-even point* (BEP), analisis *benchmark*, dan sebagainya.

5

CUKAI *GAME ONLINE* DI INDONESIA

Cukai mempunyai fungsi *budgetair* dan fungsi *regulerend*. Dalam memenuhi fungsinya sebagai alat penerimaan negara (*budgetair*), cukai merupakan salah satu jalur pemasukan negara yang tergabung dalam pendapatan perpajakan dalam Anggaran Penerimaan dan Belanja Negara (APBN). Dalam memenuhi fungsinya sebagai alat pengatur (*regulerend*), cukai berfungsi untuk mengendalikan penyebaran dan konsumsi barang-barang dengan sifat tertentu.

Penerimaan pajak negara merupakan penyumbang terbesar terhadap total penerimaan negara. Menurut data yang diangkat dari Badan Pusat Statistik (BPS), penerimaan perpajakan negara di tahun 2021 sebesar 1.547,84 triliun rupiah merupakan 76.95% dari total penerimaan keuangan negara. Jumlah ini meningkat 20.44% dari penerimaan pajak negara di tahun 2020 sebesar 1285,136 triliun rupiah.

Tabel 1. Realisasi Pendapatan Negara (Milyar Rupiah), 2020-2021

Sumber Penerimaan - Keuangan	**Realisasi Pendapatan Negara (Milyar Rupiah)**	
	2020	**2021**
I. Penerimaan	1 628 950,53	2 006 334,00
Penerimaan Perpajakan	1 285 136,32	1 547 841,10
Pajak Dalam Negeri	1 248 415,11	1 474 145,70
Pajak Penghasilan	594 033,33	696 676,60
Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah	450 328,06	551 900,50
Pajak Bumi dan Bangunan	20 953,61	18 924,80
Bea Perolehan Hak atas Tanah dan Bangunan	0,00	0,00
Cukai	176 309,31	195 517,80

DAFTAR PUSTAKA

Adair, C. (2023, Juni 18). *Video game addiction statistics 2023 - how many addicted gamers are there?*. Game Quitters. https://gamequitters.com/video-game-addiction-statistics/

Agustino, Leo. 2014. *Dasar-dasar kebijakan publik*. Bandung: Alfabeta

Ardiansyah, B. G. (2018, Maret 29). *Analisis fisibilitas Pengenaan Cukai Atas Minuman Berpemanis (sugar-sweetened beverages)*. Kajian Ekonomi dan Keuangan. Retrieved May 7, 2023, from http://www.fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal/index.php/kek/article/view/291

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penulisan: Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rhineka Cipta.

Bridges, J. (2023, April 19). *What is a feasibility study? How to conduct one for your project*. ProjectManager. https://www.projectmanager.com/training/how-to-conduct-a-feasibility-study

Cnossen, S. (1997). *Excise Systems: A Global Study of the Selective Taxation of Goods and Services*. (Johns Hopkins University Press, Ed.).

Cnossen, Sijbren. 2005. *Theory and Practice of Excise Taxation*. Oxford University Press.

Chandra, E.M. & Gufraeni, R. (2011). Kajian Ekstensifikasi Barang Kena Cukai pada Minuman Ringan Berkarbonasi. *BISNIS & BIROKRASI: Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*: Vol. 16: No. 3, Article 6. https://doi.org/10.20476/jbb.v16i3.619

Creswell, John W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publication.

Dian Kurniati, S. A. C. (2023, April 26). *Game online Bakal Kena Cukai, Pengusaha Waspadai Penurunan Permintaan*. DDTCNews - Berita Pajak Terbaru, Peraturan dan Analisis Pajak. https://news.ddtc.co.id/game-online-bakal-kena-cukai-pengusaha-waspadai-penurunan-permintaan-1793959

Direktorat Jendral Bea dan Cukai. (2019, Oktober). PEMBAHASAN kebijakan ekstensifikasi barang kena cukai berupa kantong plastik. *Warta Bea Cukai*, *51*(10).

Duggan, M. (2015, December 15). *Gaming and gamers*. Pew Research Center: Internet, Science & Tech. https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/

E. J., R. L., & Setyawan, B. (2022). KAJIAN EKSTENSIFIKASI CUKAI JASA TELEKOMUNIKASI. *JURNAL PERSPEKTIF BEA DAN CUKAI*, 6(2). https://doi.org/10.31092/jpbc.v6i2

Iowa State University. (2009, April 21). Nearly 1 In 10 Youth Gamers Addicted To Video Games. *ScienceDaily*. Retrieved December 20, 2023 from www.sciencedaily.com/releases/2009/04/090420103547.htm

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H. *et al.* Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *Int J Ment Health Addiction* (2023). https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9

Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2021). *Tim Esport terbaik Indonesia, Langganan Juara dunia*. https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langganan-juara-dunia

King, D. L., and Delfabbro, P. H. (2018) Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, 113: 1967–1969. https://doi.org/10.1111/add.14286.

Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan (Differences in Online Game Addiction (Addiction) Levels in Teenagers in terms of Parenting Style Gaya). *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, *8*(1). https://doi.org/10.24036/RAPUN.V8I1.7955.

Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 2021;55(6):553-568. doi:10.1177/0004867420962851

Mujiyana, M., & Elissa, I. (2013). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PEMBELIAN VIA INTERNET PADA TOKO ONLINE. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri, 8*(3), 143-152. https://doi.org/10.12777/jati.8.3.143-152

Nadeak, B. (2021). The impact of online game addiction on the quality of student education during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *54*(3). https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480

Newzoo. 2021. Newzoo Global Games Market Report 2021 | Free Version. *https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/*. Diakses tanggal 24 Februari 2022.

Nurmantu, Safri. 2006. *Pengantar Perpajakan*. Jakarta: Granit.

Ortax. (2012). Ramai-Ramai Menolak pungutan Pajak Baru. https://datacenter.ortax.org/ortax/berita/show/12006

Pemerintah Indonesia. Undang-Undang (UU) Nomor 39 Tahun 2007 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 1995 Tentang Cukai. Lembaran Negara RI Tahun 2007 Nomor 105, Tambahan Lembaran RI Nomor 4755. Sekretariat Negara. Jakarta.

Pemerintah Indonesia. Undang-undang (UU) Nomor 16 Tahun 2009 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2008 Tentang Perubahan Keempat Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan Menjadi Undang-Undang. Lembaran Negara RI Tahun 2009 Nomor 211, Tambahan Lembaran RI Nomor 4953. Sekretariat Negara. Jakarta.

Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 161/PMK.04/2022 tentang Pemberitahuan Barang Kena Cukai yang Selesai Dibuat.

Purba, B., & Fasini, A. (2020). KAJIAN PERLUASAN PENGENAAN CUKAI TERHADAP BARANG DAN/ATAU JASA. *Simposium Nasional Keuangan Negara, 2*(1), 610-633. Retrieved from https://jurnal.bppk.kemenkeu.go.id/snkn/article/view/572

Rokom. (2018, June 25). *Kemenkes: Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku*. Sehat Negeriku. https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku/

Rosdiana, H., & Irianto, E.R. (2011). *Panduan lengkap tata cara perpajakan di Indonesia / Haula Rosdiana, Edi Slamet Irianto*. Jakarta: Visimedia.

Soeharto, Imam. 1997. *Manajemen Proyek Dari Konseptual Sampai Operasional*. Jakarta: Erlangga.

Surono. 2015. Bahan Ajar Teknis Cukai II. Tangerang Selatan: Sekolah Tinggi Akuntansi Negara

Toledo-Pereyra, L. H. (2012). Research design. Dalam *Journal of Investigative Surgery* (Vol. 25, Issue 5). Sage publications. https://doi.org/10.3109/08941939.2012.723954

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, *4*(1). https://doi.org/10.1177/2158244013518054

Winarmo, Budi 2014. *Kebijakan Publik: Teori, Proses dan Studi Kasus*. CAPS: Yogjakarta.

Zhaohui, L., & Xiaomeng, S. (2012). The study of Tax Collection on online games' virtual properties. *Physics Procedia*, *33*, 1275–1279. https://doi.org/10.1016/j.phpro.2012.05.210

CUKAI GAME ONLINE DI INDONESIA

Cukai merupakan salah satu penerimaan pajak negara yang dikenakan terhadap barang-barang dengan karakteristik khusus. Dalam pelaksanaan cukai sebagai alat penerimaan *(budgetair)* dan alat pengatur *(regulerend)* negara, potensi cukai terus menerus digali untuk dimaksimalkan melalui ekstensifikasi barang kena cukai. Ekstensifikasi barang kena cukai terutama penting untuk Indonesia karena cakupan barang kena cukai Indonesia termasuk *very narrow* (sangat sempit) jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Oleh karena itu, potensi cukai Indonesia tergolong sangat besar. Salah satu calon barang kena cukai yang dipertimbangkan adalah game online.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, game online menjadi salah satu konsumsi hiburan masyarakat yang dapat dinikmati di berbagai alat dan jaringan. Tingginya konsumsi game online membawa risiko munculnya kecanduan atas konsumsinya. Hal ini menjadikan game online memenuhi karakteristik barang kena cukai dan layak untuk dipertimbangkan. Menggunakan wawancara terhadap praktisi cukai dan data sekunder mengenai pelaksanaan cukai yang berkaitan, penulis mengumpulkan dan menganalisis potensi dan kelayakan game online sebagai barang kena cukai. Dalam meneliti potensi dan kelayakan game online sebagai barang kena cukai, ditemukan beberapa hambatan yang ditemui pemerintah maupun Direktorat Jendral Bea dan Cukai Indonesia sebagai pelaksana kebijakan cukai. Hambatan yang ditemukan meliputi ketidakmampuan undang-undang cukai yang saat ini digunakan untuk mengakomodir objek seperti game online, resistansi dari masyarakat dan pemerintah, serta resistansi industri. Untuk mendukung ekstensifikasi barang kena cukai khususnya mengenai game online, hambatan-hambatan yang dapat ditemui penting untuk diidentifikasi serta dioptimisasi.

Penerbit widina
www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-500-010-7
9 786235 000107