

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online merupakan istilah dari permainan yang dilakukan secara *online* sehingga memiliki basis visual dan elektronik. Permainan ini biasanya melibatkan banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama menggunakan suatu jaringan komunikasi *online* oleh karena itu *game online* seringkali dikategorikan sebagai *multiplayer game*. Para pemain pun dapat memperoleh berbagai kesempatan untuk berinteraksi serta berpetualang secara bersamaan dengan pemain lainnya melalui platform dunia maya yang telah disediakan. Adapun dalam memainkan *game online* terdapat dua hal yang wajib dipersiapkan terlebih dahulu, antara lain perangkat berupa komputer, laptop maupun *handphone* dengan spesifikasi yang memadai serta jaringan internet yang lancar.¹

Permainan *online* atau lebih sering disebut sebagai *game online* banyak diminati oleh anak-anak muda. Mereka dapat duduk berlama-lama di depan perangkat hanya untuk memainkan *game online*. Hal ini dikarenakan adanya berbagai kemudahan dan penambahan fitur-fitur baru yang selalu diperbarui secara berkala oleh para *developer game*² tersebut. *Game online* yang semakin menjamur di kalangan generasi muda menjadi salah satu faktor lahirnya *e-sport*. *E-sport* sendiri ialah suatu permainan kompetitif yang menggunakan *video game* atau *game*

¹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), hal. 5-7.

² PEN. Maksud penulis, *developer game* adalah pencipta atau pengembang *game online* tertentu.

online sebagai bidang kompetitif yang terutama serta dimainkan oleh seorang profesional.³ Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk memberikan gambaran deskriptif mengenai tingkat antusias masyarakat terhadap *e-sport*, hasil berupa data menunjukkan bahwa sebanyak 33% masyarakat di Jawa Timur yang meliputi Surabaya, Sidoarjo, dan Mojokerto merasa antusias terhadap *e-sport* dan memberikan persetujuan mereka untuk menjadikan *e-sport* sebagai olahraga prestasi.⁴

Pada masa pandemi, pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan bahwa segala aktivitas masyarakat sehari-hari harus dilakukan di rumah untuk meminimalisir jumlah kasus COVID-19 di Indonesia. Hal ini tentunya berdampak pada seluruh cabang olahraga, terkecuali untuk *e-sport* yang dapat diselenggarakan secara *online* tanpa harus mengadakan pertemuan secara langsung dan pertandingan atau turnamen dapat disiarkan melalui *livestreaming* yang dapat diakses oleh siapapun yang memiliki perangkat oleh karena itulah jumlah peminat *game online* dan *e-sport* justru meningkat.⁵

Adapun peminat-peminat *game online* seringkali disebut sebagai *gamer*, di antaranya terdapat *pro gamer* dan *pro player*. Pada dasarnya, *pro gamer* berbeda dengan *pro player*. *Pro gamer* adalah seseorang yang ahli dalam beberapa *game online* yang ia mainkan dengan tujuan memperoleh keuntungan maupun hanya

³ Zaldhi Yusuf Akbar, *et. al*, *Psikologi Milenial*, (Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, 2020), hal. 32.

⁴ Wildan Hernanda Agung Nugraha, “Minat Masyarakat terhadap *E-sports* sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur”, *Jurnal Prestasi Olahraga*, Vol. 4, No. 12 November 2021, hal. 50.

⁵ Fajar Arifin, “Esports Makin Diminati Meski Ditengah Pandemi”. <https://gamefinity.id/news/berita-esports/esports-makin-diminati-meski-ditengah-pandemi/>, diakses pada 4 Juni 2023.

sekadar hobi, sedangkan *pro player* merupakan seorang pemain *game* yang kemudian direkrut ke dalam suatu tim atau kelompok *e-sport* dan menjadi terikat melalui kontrak. Di sinilah ia akan terjun ke dalam skena kompetitif dari suatu *game* tertentu.⁶

Pemerintah yang menyadari potensi dan kemampuan anak bangsa, terutama generasi muda, dalam memainkan *game online* berkomitmen untuk membimbing serta mendukung para pemain agar dapat meraih prestasi yang membanggakan dan semakin mengharumkan nama bangsa.⁷ Pemerintah Indonesia hendak memberikan dukungan dengan mengadakan Rapat Koordinasi Teknis Pemenuhan Janji Presiden Pengembangan *E-sports* dan Industri *Gaming*. Dalam rapat tersebut, para pejabat berdiskusi mengenai pembentukan kebijakan dalam hal industri *gaming* yang meliputi kebijakan industri *gaming*, kebijakan *e-sport*, serta kebijakan pendidikan seputar *gaming*.⁸

Saat ini, *e-sport* atau olahraga elektronik telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui oleh negara layaknya cabang olahraga lain yang sering diperlombakan. Hal ini dapat dilihat dari Pasal 20 ayat (5) huruf m Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan yang berbunyi:

“Untuk memajukan Olahraga Prestasi, Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, dan/atau Masyarakat dapat mengembangkan Olahraga berbasis teknologi.”

⁶ Apriandi Damar Priyambodo, “Ini Bedanya Seorang Pro Player dengan Gamer”. <https://esports.skor.id/ini-bedanya-seorang-pro-player-dengan-gamer-01390139>, diakses pada 4 Juni 2023.

⁷ Arindra Meodia, “Pemerintah berkomitmen kembangkan potensi atlet esport nasional”. <https://www.antaraneews.com/berita/2559625/pemerintah-berkomitmen-kembangkan-potensi-atlet-esport-nasional>, diakses pada 4 Juni 2023.

⁸ Tratama Helmi Supanji, “Pemerintah Dukung E-Sports dan Industri Gaming”. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>, diakses pada 4 Juni 2023.

Dengan demikian, *e-sport* pun dianggap sah sebagai salah satu cabang olahraga yang dapat dipertandingkan dalam turnamen-turnamen nasional maupun internasional setelah dibentuk dan disahkannya undang-undang ini.

Setiap turnamen olahraga, termasuk *e-sport* tentunya menyediakan hadiah bagi para pemenang. Hadiah dari turnamen olahraga biasanya berupa uang yang berjumlah hingga miliaran rupiah. Hadiah yang diberikan bagi atlet *e-sport* yang menjuarai pertandingan pun tak kalah dengan hadiah perlombaan pada cabang olahraga lain. Perolehan hadiah tersebut akan dikenakan pajak sebagaimana diatur dalam Pasal 4 ayat (1) huruf b Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP) yang berbunyi:

“Yang menjadi objek pajak adalah penghasilan, yaitu setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib Pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apapun, termasuk hadiah dari undian atau pekerjaan atau kegiatan, dan penghargaan.”

Para *pro player* yang mengikuti turnamen *e-sport* dan berhasil memenangkan turnamen tersebut berhak untuk mendapatkan uang hadiah. Uang sebagai hadiah kemenangan tersebut termasuk ke dalam kriteria objek pajak dan oleh karena itu Pajak Penghasilan (PPh) dapat dikenakan terhadap uang tersebut. Dengan demikian, para *pro player* yang memperoleh hadiah tersebut dapat dianggap sebagai wajib pajak. Pengertian mengenai wajib pajak sendiri tertuang pada Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2007 tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (UU KUP) yang berbunyi:

“Wajib Pajak adalah orang pribadi atau badan, meliputi pembayar pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak, yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.”

Istilah-istilah seperti objek pajak dan wajib pajak tidak muncul dengan sendirinya. Kedua hal ini lahir dari suatu konsep yang dikenal dengan istilah “pajak” atau “perpajakan”. Bilamana konsep mengenai perpajakan tidak diciptakan terlebih dahulu, maka hal-hal yang terkait dengannya, seperti objek pajak dan wajib pajak tidak akan pernah ada. Oleh karena itu sebelum membahas mengenai perpajakan secara lebih lanjut, akan lebih baik jika penulis menjelaskan definisi pajak terlebih dahulu. Menurut Pasal 1 angka 1 UU KUP, pajak merupakan:

“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.”

Adapun Rochmat Soemitro yang berpendapat dan memberikan batasan-batasan mengenai pengertian pajak. Berikut pengertian pajak menurut Rochmat Soemitro yang dikutip melalui buku Safri Nurmantu⁹:

“Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara (peralihan kekayaan dari sektor partikular ke sektor pemerintah) berdasarkan undang-undang (dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (tegen prestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membiayai pengeluaran umum.”

Kutipan mengenai pajak sebagaimana disebutkan di atas telah membuat jelas bahwa pemerintah bertindak sebagai perwakilan dari negara yang berperan sebagai pemungut pajak, sedangkan rakyat adalah pihak yang dikenakan pajak. Rakyat tidak dapat menikmati manfaat dari pembayaran pajak secara langsung, meskipun

⁹ Safri Nurmantu, *Pengantar Perpajakan*, (Jakarta: Granit, 2015), hal. 12.

demikian kewajiban membayar pajak tetap harus dilakukan demi membangun negara ke arah yang lebih maju.

Pemerintah melalui pejabat pajak berwenang melakukan pemungutan pajak. Beberapa sistem pun dibentuk guna melancarkan dan mencegah timbulnya hambatan maupun perlawanan dalam hal pemungutan pajak oleh pemerintah. Pada dasarnya, terdapat 4 (empat) jenis sistem pemungutan pajak¹⁰:

1. *Official assessment system* adalah pemungutan pajak yang bersifat aktif bagi pejabat pajak sebab wajib pajak harus menunggu dikeluarkannya ketetapan pajak oleh pejabat pajak sebelum dapat melunasi pajak yang harus dibayar (pajak yang terutang). Hal ini dikarenakan besarnya jumlah pajak yang terutang baru dapat diketahui setelah diterbitkannya surat ketetapan pajak.
2. *Semi self assessment system* merupakan pemungutan pajak yang memberi wewenang atau memperbolehkan pejabat pajak serta wajib pajak untuk menentukan jumlah pajak yang terutang pada setiap awal tahun pajak. Penentuan jumlah pajak yang terutang berlaku selama tahun berjalan dan dapat diangsur serta disetorkan sendiri oleh wajib pajak. Pada akhir tahun pajak, pejabat pajak akan mendata jumlah utang pajak yang sesungguhnya menurut pelaporan wajib pajak.
3. *Self assessment system* ialah sistem pemungutan pajak yang memberi wewenang secara penuh terhadap wajib pajak dalam menghitung,

¹⁰ Niru Anita Sinaga, "Pemungutan Pajak dan Permasalahannya di Indonesia", Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara, Vol. 7, No. 1 September 2016, hal. 149-150.

menyetorkan, serta melakukan pelaporan kepada pejabat pajak atas jumlah pajak yang terutang sehingga dapat dikatakan bahwa pejabat pajak berperan secara pasif dengan tidak turun tangan dalam menentukan jumlah pajak terutang.

4. *Withholding system* yakni sistem pemungutan pajak yang melimpahkan wewenang pada pihak ketiga untuk memotong atau memungut jumlah pajak yang terutang. Hasil pemungutan yang dilakukan oleh pihak ketiga ini harus disetor dan kemudian dilaporkan pada pejabat pajak.

Pemerintah tentunya tidak memungut pajak tanpa sebab dan tujuan. Organ-organ pemerintahan yang menjalankan tugas-tugas negara serta membangun berbagai fasilitas umum yang ditujukan bagi masyarakat akan memerlukan uang atau modal yang dapat digunakan untuk mendanai kegiatan-kegiatan tersebut.¹¹ Organ-organ yang bersangkutan pun berusaha untuk mendapatkan uang atau mencari dana dengan berbagai cara, seperti mencetak uang, meminjam, dan lain sebagainya. Pada akhirnya, negara dapat memperoleh penghasilan dari beberapa sumber, yaitu perusahaan-perusahaan, barang-barang yang dimiliki oleh pemerintah atau yang dikuasai oleh pemerintah, denda-denda maupun perampasan yang dilakukan oleh negara demi kepentingan umum, hak-hak waris atas harta peninggalan yang tidak terurus, segala macam hibah, iuran yang terdiri dari pajak, retribusi, serta sumbangan, dan lain sebagainya.¹²

¹¹ *Ibid*, hal. 143.

¹² Santoso Brotodihardjo, *Pengantar Ilmu Hukum Pajak*, Cetakan ke-XXI, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2008), hal. 9.

Menurut M. Farouq¹³, pajak telah banyak berperan sebagai sumber pendapatan negara yang terbesar dan utama bila dibandingkan dengan sumber-sumber pendapatan negara lain. Penerimaan pajak Indonesia hingga akhir Juni 2023 sendiri telah mencapai Rp970.200.000.000.000,00 (sembilan ratus tujuh puluh triliun dua ratus milyar rupiah). Bila dilakukan perincian secara lebih lengkap dan jelas, kontribusi pajak dalam paruh pertama tahun 2023 sebagai penyumbang dana terbesar dalam negara terbagi menjadi beberapa kelompok, antara lain PPh Non-Migas sebesar 64,67% dari target dengan nilai sejumlah Rp565.010.000.000.000,00 (lima ratus enam puluh lima triliun sepuluh milyar rupiah), Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM) sebesar 48,02% dari target dan nilainya sejumlah Rp356.770.000.000.000,00 (tiga ratus lima puluh enam triliun tujuh ratus tujuh puluh milyar rupiah), PPh Migas sebesar 66,62% dari target dan nilainya sejumlah Rp40.930.000.000.000,00 (empat puluh triliun sembilan ratus tiga puluh milyar rupiah), dan Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) serta pajak lainnya sebesar 18,74% dari target dengan nilai sejumlah Rp7.500.000.000.000,00 (tujuh triliun lima ratus milyar rupiah).¹⁴

Pemerintah sebagai perwakilan negara, yang mengetahui potensi atau kesanggupan pajak dalam membiayai segala kebutuhan negara, tentunya menghendaki bahwa jumlah penerimaan pajak selalu konsisten dan dapat dipertahankan atau bahkan ditingkatkan setiap tahunnya hingga tahun-tahun yang akan datang. Pajak sendiri berfungsi sebagai sumber dana pemerintah yang

¹³ M. Farouq S., *Hukum Pajak di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 1.

¹⁴ Kementerian Keuangan Republik Indonesia, "Tumbuh Positif, Penerimaan Pajak Capai Rp970,2 Triliun di Paruh Pertama 2023". <https://www.kemenkeu.go.id/informasi-publik/publikasi/berita-utama/Tumbuh-Positif-Penerimaan-Pajak-Capai-Rp970T>, diakses pada 25 Agustus 2023.

digunakan untuk membiayai seluruh pengeluaran negara. Selain itu, pajak juga berfungsi untuk mengatur kebijakan pemerintah di bidang sosial dan ekonomi.¹⁵ Tanpa pajak sebagai sumber utama pendapatan negara, segala kegiatan atau tugas-tugas kenegaraan akan berhenti dan pemerintah tidak dapat melakukan fungsi sebagaimana mestinya. Dikutip dari buku “Pokok-Pokok Hukum Pajak” oleh Jonker Sihombing¹⁶, berikut pendapat Rochmat Soemitro yang menggambarkan bahwa betapa besarnya peran pajak dalam membiayai segala macam kebutuhan negara:

“Maka dapat dikatakan bahwa pajak-pajak, di samping untuk melangsungkan kehidupan negara (dengan anggaran rutinnya), juga digunakan untuk membiayai pembangunan yang akan mensejahterakan dan memakmurkan rakyat Indonesia (melalui pembiayaan untuk anggaran pembangunan).”

Berdasarkan hal ini, pemungutan pajak perlu dilakukan karena salah satu sumber pendapatan terbesar negara Indonesia berasal dari pemungutan pajak yang ditujukan bagi wajib pajak. Pajak sebagai sumber penghasilan negara seperti yang telah disebutkan berperan penting untuk mendukung dan menjaga kelancaran pelaksanaan kegiatan serta pembangunan negara. Program-program pemerintah yang sudah direncanakan dan dijalankan untuk meningkatkan investasi, daya saing, serta kemakmuran rakyat tidak akan dapat terlaksana secara optimal tanpa dana yang diperoleh dari pemungutan pajak.¹⁷

Pemerintah selaku perwakilan negara harus membentuk serangkaian hukum yang mengatur mengenai pajak demi kelancaran pemungutan maupun pembayaran

¹⁵ Isroah, *Perpajakan*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), hal. 8.

¹⁶ Jonker Sihombing, *Pokok-Pokok Hukum Pajak*, (Jakarta: Ref Publisher, 2013), hal. 16.

¹⁷ Michelle Jane Naharto dan Elisa Tjondro, “Analisis Tujuan Pemungutan serta Pengertian Penghasilan Menurut Perpajakan dan Persepuluhan Bagi Wajib Pajak Orang Pribadi”, *Tax & Accounting Review*, Vol. 4, No. 1 2014, hal. 289.

pajak. Pajak sebagai salah satu sumber penghasilan negara yang terbesar dan terutama tentunya perlu memiliki kumpulan pengaturan yang dibentuk untuk mengatur hubungan antara pejabat pajak dan wajib pajak. Pengaturan yang dimaksud berupa hukum pajak. Dalam hukum pajak secara umum, pemerintah membuat terang mengenai siapa saja yang dapat dikatakan sebagai wajib pajak (subjek) dan apa saja kewajiban mereka terhadap pemerintah, hak-hak atau wewenang pemerintah dalam memungut pajak, cara penagihan yang dilakukan oleh pejabat pajak, dan lain sebagainya.¹⁸

Adapun hukum pajak memiliki beberapa pengaturan yang menjadi bagian dari hukum positif¹⁹ di Indonesia. Berikut merupakan peraturan perundang-undangan terkait perpajakan:

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2007 tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (UU KUP)
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP)
3. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang (UU Cipta Kerja 2023)

Perubahan dan penyempurnaan peraturan perundang-undangan mengenai perpajakan senantiasa dilakukan oleh pemerintah hingga tepatnya pada tanggal 31

¹⁸ Mustaqiem, *Pajak Daerah dalam Transisi Otonomi Daerah*, (Jakarta: FH UII Press, 2008), hal. 230.

¹⁹ **PEN.** Maksud penulis, hukum positif adalah kumpulan hukum tertulis yang saat ini sedang berlaku dan bersifat mengikat, baik secara umum maupun khusus.

Maret 2023, pemerintah Indonesia telah menetapkan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (PERPPU) Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi UU Cipta Kerja yang terbaru sehingga statusnya telah berubah dari PERPPU menjadi undang-undang yang sah. Selain undang-undang ini, masih terdapat beberapa peraturan lain yang mengatur mengenai pajak, namun secara hierarki peraturan perundang-undangan tersebut berada di bawah UU Cipta Kerja 2023 sehingga dapat disebut sebagai turunannya, seperti Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 61/PMK.03/2022, PMK Nomor 62/PMK.03/2022, PMK Nomor 63/PMK.03/2022, PMK Nomor 64/PMK.03/2022, PMK Nomor 65/PMK.03/2022, serta peraturan-peraturan lain yang mengatur mengenai pajak.²⁰

Pajak terbagi menjadi dua macam berdasarkan wewenang pemungutnya, yakni pajak nasional atau negara serta pajak daerah. Pejabat pajak yang berwenang dalam memungut pajak nasional hanyalah Direktorat Jenderal Pajak (DJP) yang merupakan bagian dari departemen keuangan dalam pemerintah pusat. Hasil dari pemungutan pajak nasional akan dimasukkan ke Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN).²¹ Pajak nasional pun dapat diuraikan menjadi PPh, PPN, PPnBM, PBB, Bea Materai, serta Bea Perolehan Hak atas Tanah dan Bangunan. Di sisi lain, pajak daerah ialah pajak yang wewenang pemungutannya terletak pada pemerintah daerah dan akan dilaksanakan oleh Dinas Pendapatan Daerah. Pajak daerah dapat dibagi pula menjadi dua jenis, yaitu pajak provinsi dan pajak daerah kabupaten/kota. Adapun pajak provinsi meliputi Pajak Kendaraan Bermotor dan

²⁰ Humas, "Inilah 14 Aturan Turunan UU HPP". <https://setkab.go.id/inilah-14-aturan-turunan-uu-hpp/>, diakses pada 3 Juni 2023.

²¹ Niru Anita Sinaga, *Loc. Cit.*, hal. 148.

Kendaraan di atas Air, Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor dan Kendaraan di atas Air, dan lainnya, sedangkan pajak daerah kabupaten/kota mencakup pajak hotel, pajak restoran, dan lain sebagainya.²²

Penelitian ini akan dikhususkan untuk PPh dari banyaknya jenis pajak sebagai salah satu variabel utama. Adapun pengertian PPh yang dikutip dari buku karya Atep Adya Barata²³ dan didasarkan oleh UU HPP:

“Dalam undang-undang ini disebutkan bahwa Pajak Penghasilan adalah pajak subjektif yang dapat dikenakan apabila orang atau badan memenuhi syarat subjektif dan objektif. Semua orang atau badan yang memenuhi syarat subjektif, jika memperoleh penghasilan maka berarti syarat objektifnya terpenuhi.”

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa besarnya potensi penerimaan melalui pajak dalam meraih tujuan negara Indonesia sebagaimana tercantum pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) alinea keempat. Pada nyatanya, sungguh disayangkan bahwa rasio kepatuhan formal wajib pajak saat menyampaikan Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) atas PPh hingga 31 Maret 2023 masih rendah, yakni sebesar 61,80%, sedangkan target rasio kepatuhan formal wajib pajak yang telah ditentukan oleh DJP sebanyak 83%.²⁴ Menurut penelitian sebelumnya, kesadaran wajib pajak akan berdampak terhadap kepatuhan wajib pajak. Hal ini berarti wajib pajak akan taat membayar pajak bilamana mereka memahami kewajiban serta sanksi yang akan dikenakan saat melanggar kewajiban

²² *Ibid.*

²³ Atep Adya Barata, *Panduan Lengkap Pajak Penghasilan*, (Jakarta: Visimedia, 2011), hal. 457.

²⁴ MUC Consulting, “Di Bawah Target, per 31 Maret 2023 Rasio Kepatuhan Formal Pajak Hanya 61,80%”. <https://mucglobal.com/id/news/3117/di-bawah-target-per-31-maret-2023-rasio-kepatuhan-formal-pajak-hanya-6180>, diakses pada 15 Oktober 2023.

tersebut.²⁵ Adapun kewajiban dan sanksi yang dimaksud terdapat dalam peraturan perundang-undangan mengenai perpajakan yang berlaku.

Jika dilihat dari sisi perpajakan bagi atlet *e-sport*, maka masalah dalam kepatuhan perpajakan pun dapat timbul. Hal ini dikarenakan tidak adanya regulasi atau payung hukum yang jelas dan spesifik dalam mengatur kewajiban dan sanksi di bidang perpajakan bagi atlet *e-sport* sebagai wajib pajak sehingga keabsahan perpajakan di bidang *e-sport* dapat dipertanyakan. Pemerintah Indonesia belum membentuk suatu pengaturan yang dikhususkan dalam hal perpajakan *e-sport* hingga saat ini meskipun pada nyatanya potensi penerimaan pajak dari penghasilan atlet *e-sport* tergolong besar.²⁶ Keadaan yang ditimbulkan dari permasalahan inilah yang sering disebut sebagai ketidakpastian hukum. Apabila tidak ada kepastian hukum, maka penegakan hukum terhadap penerapan perpajakan bagi atlet *e-sport* pun tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Adapun beberapa permasalahan di bidang *e-sport* yang mulai bermunculan dalam beberapa tahun ini, seperti berita tentang turnamen *e-sport* ilegal yang disponsori oleh situs judi *online*. Pada Maret 2022 lalu, diadakan suatu turnamen yang dinamakan *Imbalance Master Battle* (IMB), akan tetapi adanya rumor yang menyebutkan bahwa sponsor utama turnamen tersebut merupakan situs judi *online* yang bernama “Imbajp”. Hasil penyelidikan detikINET menunjukkan bahwa laman resmi Imbajp benar mengandung fitur-fitur judi *online*. Selain itu, Turnamen IMB

²⁵ Sahwa Nadia Fitri dan Annisa, “Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Pemahaman Wajib Pajak dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi”, *Profit: Jurnal Manajemen, Bisnis, dan Akuntansi*, Vol. 2, No. 2 Mei 2023, hal. 234-235.

²⁶ Ahmad Fathoni Idris, “Tinjauan Aspek Perpajakan Atas Penghasilan Atlet *E-sports*”. Skripsi, Tangerang Selatan: Kementerian Keuangan Republik Indonesia Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022, hal. 78.

pun tidak terdaftar dalam data turnamen yang seharusnya terdapat pada Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI).²⁷ Berdasarkan hal ini, keabsahan PPh yang dikenakan terhadap hadiah atau penghargaan atas kemenangan atlet *e-sport* dalam turnamen ini patut dipertanyakan. Permasalahan berikut pun tidak jauh berbeda dari permasalahan yang sebelumnya bahwa terdapat kasus mengenai beberapa atlet *e-sport* yang disponsori atau diberi donasi oleh situs judi *online* pada saat melakukan *livestreaming*.²⁸ Menurut tulisan yang diunggah oleh akun X bernama @PartaiSocmed, salah satu atlet *e-sport* yang dikenal dengan panggilan Marsha Ozawa telah menggunakan akun *streaming*-nya untuk mempromosikan judi *online* dengan kedok donasi dari sponsor.²⁹ Akun @PartaiSocmed pun menambahkan pertanyaan yang ditujukan pada akun X @DitjenPajakRI. “Selamat sore @DitjenPajakRI, apakah tidak tertarik utk mengejar pajak penghasilan para streamer game online yg dapat bayaran dari judi online?” tanya akun tersebut.³⁰

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk skripsi dengan judul **“PENEGAKAN HUKUM PAJAK PENGHASILAN BAGI ATLET *E-SPORT* YANG DISPONSORI SITUS JUDI *ONLINE*”**.

²⁷ Panji Saputro, “Heboh Judi Online Disebut Sponsori Turnamen Esports Mobile Legends”. <https://inet.detik.com/games-news/d-6985615/heboh-judi-online-disebut-sponsori-turnamen-esports-mobile-legends>, diakses pada 16 Oktober 2023.

²⁸ Binti Nikmatur, “4 Streamer Mobile Legends yang Diduga Didonasi Situs Judi Online hingga 15,8 Miliar”. <https://batu.jatimtimes.com/baca/298194/20231012/092400/4-streamer-mobile-legends-yang-diduga-didonasi-situs-judi-online-hingga-15-8-miliar>, diakses pada 16 Oktober 2023.

²⁹ Farah Nabilla, “Profil dan Biodata Marsha Ozawa, Pro Player E-Sport Heboh Promosikan Judi Online”. <https://www.suara.com/lifestyle/2023/10/11/134741/profil-dan-biodata-marsha-ozawa-pro-player-e-sport-heboh-promosikan-judi-online>, diakses pada 16 Oktober 2023.

³⁰ Idris Hasibuan, “Warganet Colek Direktorat Jenderal Pajak, Usut Pajak Penghasilan Streamer Game Online”. <https://olret.viva.co.id/viral/10437-warganet-colek-direktorat-jenderal-pajak-usut-pajak-penghasilan-streamer-game-online?page=2>, diakses pada 16 Oktober 2023.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana pengaturan hukum terhadap pajak penghasilan bagi para atlet *e-sport* terhadap hukum positif di Indonesia?

1.2.2 Bagaimana penegakan hukum terhadap penerapan pajak penghasilan bagi atlet *e-sport* atas hadiah dan pekerjaan atau kegiatan yang disponsori oleh situs judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan hukum terhadap pajak penghasilan bagi para atlet *e-sport* terhadap hukum positif di Indonesia.

1.3.2 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum terhadap penerapan pajak penghasilan atas hadiah dan pekerjaan atau kegiatan bagi atlet *e-sport* yang disponsori oleh situs judi *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan sumbangan pemikiran yang dapat memberi manfaat untuk pengembangan ilmu hukum yang berkaitan dengan hukum perpajakan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan acuan bagi mereka yang memperoleh pendapatan dengan ikut terlibat dalam kegiatan *e-sport* agar timbulnya ketertiban dalam hal penerapan PPh di Indonesia sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemerintah untuk semakin memperbanyak jumlah wajib pajak atas PPh yang diterima oleh mereka yang ikut serta dalam kegiatan *e-sport*.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang tinjauan teori dan tinjauan konseptual. Teori yang digunakan adalah teori kepastian hukum dan teori kewenangan, sedangkan tinjauan konseptual membahas mengenai pajak, penghasilan, dan *e-sport*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan analisis. Hasil penelitian membahas permasalahan berupa kasus nyata dalam penegakan hukum atas pengaturan perpajakan bagi atlet *e-sport*. Analisis membahas mengenai pengaturan hukum terhadap PPh bagi para atlet *e-sport* terhadap hukum positif di Indonesia serta penegakan hukum terhadap penerapan PPh atas hadiah dan pekerjaan atau kegiatan bagi atlet *e-sport* yang disponsori oleh situs judi *online*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjawab isu atau permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah. Saran akan membahas mengenai masukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik permasalahan dalam penelitian ini serta bagi pemerintah.