

Fenomena Pemblokiran *Game Online*: Tinjauan Mengenai Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) pada Pembelian *Game Online*

Rifky Zahran Pradana¹, Adinda Putri Pertiwi², Karwiyah³

Abstrak

Fenomena pemblokiran *game online* yang sempat gempar beberapa waktu lalu secara tidak langsung sebenarnya berpengaruh terhadap penerimaan sektor perpajakan. Pengenaan pajak yang diberikan kepada pengguna *game online* ini berkaitan dengan pihak perusahaan apakah suatu perusahaan merupakan Bentuk Usaha Tetap (BUT) atau tidak. Pertimbangannya yakni sejauh mana perlindungan yang dapat diberikan oleh hukum terkait konsumen yang bermain *game online* pun menjadi salah satu fokus perhatian. Kajian ini mempergunakan metode penelitian berupa yuridis normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan terkait dan fenomena atau kasus yang berkaitan dengan pemblokiran *game online* yang terjadi. Hingga saat ini pengenaan pajak bagi perusahaan asing yang tidak memiliki Bentuk Usaha Tetap (BUT) baru bisa diterapkan pada Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pengenaan PPN terhadap perusahaan *game online* dipungut dari setiap pembelian game oleh konsumen. Mengenai mekanisme pemungutan PPN pada Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) diatur dalam PMK No. 60 Tahun 2022.

Kata Kunci: bentuk usaha tetap, konsumen, pajak pertambahan nilai, pemblokiran game online, perusahaan asing.

Online Games Blocking Phenomenon: An Overview of the Imposition of Value Added Tax on Online Games Purchases

Abstract

The phenomenon of blocking online games that had been in an uproar some time ago actually affected the revenue of the tax sector. The imposition of taxes given to users of this online game is related to the company whether a company is a Permanent Business Form (BUT) or not. The consideration of the extent of protection that can be provided by laws related to consumers who play online games is also one of the focuses of attention. This study uses research methods in the form of normative juridical using approaches to related laws and regulations and phenomena or cases related to blocking online games that occur. Until now, the imposition of tax for foreign companies that do not have a Permanent Business Form (BUT) can only be applied to Value Added Tax (VAT). VAT imposition on online game companies is levied from every game purchase by consumers. Regarding the VAT collection mechanism on Trading Through Electronic Systems (PMSE), it is regulated in PMK No. 60 of 2022..

Keywords: permanent business entity, consumers, value added tax, online games blocking, foreign companies.

¹ Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, rifky19001@mail.unpad.ac.id, Mahasiswa Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran.

² Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, adinda19004@mail.unpad.ac.id, Mahasiswa Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran.

³ Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, karwiyah19001@mail.unpad.ac.id, Mahasiswa Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran.

A. Pendahuluan

Pajak sebagai bagian dari gejala sosial yang terbentuk jika terdapat masyarakat.⁴ Pemungutan pajak akan berdampak sangat baik dalam kehidupan sosial apabila hal tersebut dapat tersalurkan, terutama pada pembangunan untuk kesejahteraan masyarakat. Hal ini dapat dicapai melalui terbentuknya sarana fasilitas yang dapat diperoleh kebermanfaatannya bagi lapisan masyarakat secara umum. Landasan hukum sebagai kebijakan pemungutan pajak terutama di negara hukum tentu harus ada, jangan sampai pungutan oleh Negara merupakan perbuatan yang ilegal⁵

Dari segi hukum, pajak merupakan pungutan wajib yang harus bersumber dari undang-undang. Rochmat Soemitro menyatakan bahwa dari segi hukum pajak dapat dimaknai beralihnya kekayaan, adanya perikatan yang ditimbulkan oleh undang-undang atau *tatbestand*, dapat dipaksakan, serta tanpa mendapat suatu imbalan secara langsung, yang digunakan untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran negara dan digunakan sebagai alat pendorong maupun penghambat guna mencapai tujuan di luar bidang keuangan negara.⁶

Dalam pemungutan pajak, relevan kiranya untuk menggunakan teori keadilan yang dikemukakan Aristoteles, yang salah satunya menyebut keadilan legal di samping keadilan komutatif dan distributif, karena keadilan legal adalah hal yang tepat untuk digunakan agar dapat mengetahui dan menerapkan apakah suatu peraturan hukum telah memenuhi unsur keadilan atau belum.⁷ Pada prinsipnya keadilan legal mengemukakan bahwa semua orang tidak terkecuali harus dapat diperlakukan secara sama oleh negara dihadapan dan berdasarkan hukum yang berlaku dan ini

berlaku terhadap pemungutan setiap jenis pajak kepada masyarakat.

Pajak Pertambahan Nilai (PPN) merupakan jenis pajak yang dapat memberikan penerimaan pajak yang masuk ke negara Indonesia dengan jumlah cukup besar karena ditimbulkan dari tiap barang maupun jasa pada kegiatan produksi.⁸ Besar kecilnya pajak yang masuk juga bergantung pada kerjasama dari kesadaran masyarakat untuk memenuhi kewajiban pembayaran pajak, serta tidak terlepas dari peranan pemerintah dalam mengoptimalkan pemasukan kas negara melalui pajak. Di era kemajuan teknologi dan informasi, segala hal apapun dapat terjadi dalam lintas negara sekalipun, maka apabila perusahaan asing masuk untuk memasarkan produknya, hal ini perlu jadi perhatian pemerintah Indonesia agar para perusahaan asing tersebut dapat tetap memenuhi persyaratan maupun ketentuan yang berlaku dan tunduk pada aturan yang telah ditetapkan, karena negara berhak untuk memberlakukannya.

Berkembangnya layanan berbasis online melalui sistem internet menyebabkan layanan dapat dinikmati tidak lagi terbatas pada wilayah tertentu. Perusahaan asing mampu memasarkan produknya melintasi lintas negara, sekalipun jarak yang sangat jauh. *Platform online* yang masuk ke Indonesia juga sangat banyak bermunculan salah satunya seperti pembelian *game online* melalui *developer* (pembuat game) yang terkait. Namun, secara khusus Indonesia saat ini tengah menangani pengenaan pajak dari perusahaan asing yang mendistribusikan produknya.

Pengenaan penerimaan Pajak Pertambahan Nilai di Indonesia terhadap perusahaan asing tidak terlepas dari apakah

⁴ Rochmat Soemitro, Pengantar Singkat Hukum Pajak, Bandung: PT Eresco, 1988, hlm.1.

⁵ Mustaqiem, *Perpajakan dalam Konteks Teori dan Hukum Pajak di Indonesia*, Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta, 2014, hlm. 32.

⁶ Ibid, hlm 12.

⁷ Suparoyo, *Hukum Pajak: Suatu Sketsa Asas*, Semarang: Pustaka Magister. 2012, hlm. 18.

⁸ Hartanti, Dwiaytmoko Pujiwidodo, Devi Angel Nikita Sianturi, "Pengaruh Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Penerimaan Pajak", Jurnal SIKAP Vol 3 No. 1 2018, hlm. 64.

perusahaan tersebut termasuk apa yang dimaksud Bentuk Usaha Tetap (BUT). Banyak juga perusahaan yang tidak dikenakan kewajiban membayar pajak karena tidak memenuhi unsur BUT. Secara umum Bentuk Usaha Tetap atau BUT dimaknai sebagai tempat yang digunakan untuk dilakukannya kegiatan bisnis suatu perusahaan melalui tempat yang tetap.⁹ Terdapat unsur tertentu suatu perusahaan asing termasuk kedalam BUT. Dikatakan sebagai BUT, maka perusahaan telah memenuhi dua unsur tertentu, yakni memenuhi unsur subjektif dan unsur objektif.

Dalam perkembangannya, *game* tidak hanya dianggap sebagai bentuk hiburan tetapi juga sebagai *e-sport*, yang mengarah pada pembentukan profesi atlet *e-sport* profesional. Karakter dalam *game* tidak terbatas pada *game*, tetapi tersedia juga yang memiliki nilai jual, sehingga dapat dimiliki dalam berbagai bentuk *merchandise*. Permainan *game online* ini mendapatkan penghasilan dari pembelian *game* dan hasil transaksi produk atau item yang disediakan di dalam permainan tersebut. Dalam penjualan layanan digital ini pemungutan pajak menjadi peluang untuk pengenaan objek Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Penjualan dari layanan *game* digital yang mencakup jasa yang digunakan dalam *game*, yang menggunakan uang untuk ditukarkan dalam layanan *premium game*.

Terhadap nilai jual *game*, terdapat perbedaan harga yang relatif tinggi. Seperti *game* yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan pada media sosial, seperti *Flash*, dihargai sekitar 500 - 1.500 dollar Amerika Serikat. Selain itu, terdapat *game* yang dapat dimainkan untuk *Personal Computer* (PC) dengan mengunduh aplikasi dari

platform game yang dihargai sekitar 7.000 dollar Amerika Serikat. Adapun harga *game* yang beroperasi sistem operasi (*Apple*) iOS memiliki proses yang rumit sehingga dalam pembuatannya dapat membutuhkan biaya sekitar lebih dari 10.000 dollar Amerika Serikat dengan waktu 12 bulan, sehingga dapat menghasilkan keuntungan yang lumayan dalam pengembangan konten *game* layanan digital, yakni berkisar 30%-50%.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berharap tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang tertarik dengan isu pajak, menambah wawasan baru, dan memberikan masukan atas isu pajak pada Bentuk Usaha yang tidak tetap yang ada di Indonesia, karena sejatinya terdapat potensi pengenaan pajak pertambahan nilai pada layanan *game online*, yakni bagi pelaku bisnis atau *developer game online* luar negeri. Namun, tidak semua badan usaha dan perusahaan luar negeri memiliki kantor perwakilan di Indonesia, sehingga apakah dapat suatu perusahaan asing menerapkan PPN untuk disetor ke kas negara.

B. Metode Penelitian

Penulis dalam menyusun kajian ini menerapkan metode penelitian secara deskriptif, yaitu mempergunakan metode pendekatan yuridis normatif. Penulis berusaha untuk dapat menelaah melalui bahan hukum sekunder yang kemudian diaplikasikan pula pada pendekatan peraturan serta fenomena terkait. Penulis mencoba menganalisis antara pemberian pajak PPN dengan fenomena perkembangan *game online* di Indonesia, serta tindakan Kominfo yang melakukan pemblokiran terhadap beberapa *platform online* tertentu. Selain itu, juga digunakan

⁹ Muhammad Ferdian Saputra, "Analisis Perpajakan Terhadap Bentuk Usaha Tetap Berbasis Layanan Aplikasi", Jurnal Manajemen Keuangan Publik Vol.2, No.1, (2018), hlm.5.

¹⁰ Reza Wahyudi, "Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia", <https://tekno.kompas.com/read/2012/10/02/16084725/Manisnya.Bisnis.Game.Digital.d.i.Indonesia>, diakses 17 Agustus 2022

pendekatan konseptual yang merupakan pendekatan yang berlandaskan berbagai pandangan serta doktrin yang berkembang.

C. Pembahasan dan Analisis

Problematisasi Model Transaksi *Game Online*

Merujuk pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (Permenkominfo No. 11 Tahun 2016), *game* merupakan Permainan Interaktif Elektronik. Pada Pasal 1 angka 1, "Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak."¹¹

Seiring perkembangan zaman, *game* berkembang tidak hanya terbatas sebagai jaringan komputer *Local Area Network* (LAN) saja, tapi mencakup *Wide Area Network* (WAN) hingga internet.¹² Jika merujuk pada SE Menkominfo No. 3 Tahun 2016, *game* yang menggunakan internet merupakan *developer* disebut sebagai Penyedia Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (*Layanan Over The Top*).¹³

Pemanfaatan jasa yang dilakukan oleh layanan aplikasi *game* tersebut berkaitan dengan jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yaitu komunikasi daring, pengambilan dan penyimpanan data, serta transaksi komersial dan finansial. Sedangkan, dalam layanan konten berkaitan dengan penyediaan bentuk digital yang memuat informasi terdiri dari kombinasi musik, video, tulisan, gambar, animasi, dan permainan (*game*) yang dimanfaatkan dalam bentuk diunduh (*download*) dan secara langsung

(*streaming*).¹⁴

Permainan *game online* ini mendapatkan penghasilannya dari pembelian *game* dan hasil transaksi produk atau item yang disediakan di dalam permainan tersebut. Menurut data dari Internasional *Game Development Association* (IGDA) Indonesia, studio pembuatan *game* yang aktif terus meningkat dari 60 studio hingga 70 studio pembuatan *game*.¹⁵ Potensi dari jenis *game* beraneka macam, yang dapat menentukan nilai penjualan yang relatif tinggi tergantung dari tingkat kerumitan pembuatannya namun menghasilkan margin yang menguntungkan.

Berkaitan dengan hal ini, *game online* memiliki model transaksi yang dapat digunakan secara nyata. Permasalahannya adalah ketika uang nyata yang digunakan dalam transaksi *game online*, masuk kepada pihak *developer*, sedangkan tidak semua *developer game online* dari luar negeri memiliki kantor yang berbasis di Indonesia. Sehingga aliran uang yang terjadi dalam *game online* dapat menjadikan keuntungan dalam transaksi di Indonesia yang dikenal dengan *Balance of Payments* (BOP) dirugikan. Jika BOP bernilai negatif, ini menunjukkan bahwa di Indonesia lebih banyak uang yang keluar daripada uang yang masuk.

Berdasarkan hal tersebut, perusahaan atau pelaku usaha yang menerbitkan *game* dapat dikenakan pajak pertambahan nilai atas bisnis *game online*. Dalam jalur produksi dan distribusi, PPN terhadap konsumsi barang dan jasa suatu daerah pabeaan akan dikenakan secara bertahap. Dalam teori kontraktual yaitu teori "pembenaran hukum", hak pajak menjadi dasar untuk hal ini. Bahwa negara dengan hak istimewanya dapat memungut biaya

¹¹ Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

¹² Rinandi Pramudita, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi *Game Online* Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta", Tesis, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2011, hlm. 51.

¹³ Surat Edaran Menkominfo No. 3 Tahun 2016

¹⁴ Sovia Hasanah, "Jerat Hukum Bagi Pembuat *Game* Berkonten Negatif", <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt-5a4af1f0c8ad2/jerat-hukum-bagi-pembuatgame-i-berkonten-negatif/>, diakses 17 Agustus 2022.

¹⁵ Reza Wahyudi, Loc.cit.

atas transaksi barang dan jasa negaranya walaupun pengirim atau pedagang tidak berada dan tidak domisili negara yang bersangkutan.

Sampai dengan sekarang, tantangan di Indonesia adalah tidak adanya dasar pengaturan yang mengatur bahwa perusahaan luar negeri yang tidak memiliki kantor perwakilan di Indonesia dan/atau tidak Berbadan Hukum Indonesia dapat dikenakan pajak karena perusahaan tersebut mendapatkan keuntungan dari Indonesia.

Pengenaan Pajak bagi Perusahaan yang Tidak Memiliki Bentuk Usaha Tetap di Indonesia

Pemerintah berupaya mendapatkan penerimaan negara yang bersumber dari pajak, khususnya pajak digital di era yang serba digital ini. Istilah pajak digital digunakan untuk pajak atas segala kegiatan usaha yang menggunakan dan memanfaatkan penggunaan teknologi internet meliputi media sosial, penyedia konten digital, dan sistem elektronik untuk perdagangan barang dan jasa.¹⁶ Pengenaan pajak digital ini tidak hanya untuk perusahaan-perusahaan yang memiliki badan usaha tetap di Indonesia, tapi juga bagi perusahaan-perusahaan asing yang memiliki kehadiran ekonomi signifikan di Indonesia.

Melihat di era digital saat ini, perusahaan dapat melakukan kerangka kerja secara elektronik dari berbagai negara tanpa persyaratan untuk kehadiran secara fisik. Melalui Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020 (selanjutnya disebut UU 2/2020), apabila memenuhi persyaratan keberadaan ekonomi yang signifikan, pedagang asing, penyedia jasa, dan/atau Penyelenggara Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PPMSE) luar negeri dapat diperlakukan sebagai bentuk usaha tetap dan dikenai pajak penghasilan.¹⁷

Perdagangan Melalui Sistem Elektronik atau PMSE merupakan kegiatan perdagangan di mana segala proses transaksi yang dilaksanakan dengan rangkaian perangkat dan mekanisme digital. PPN PMSE sendiri telah diatur dan ditentukan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 (PP 80/2019) tentang Perdagangan Dengan Sistem Elektronik. Pembelian suatu produk dan/atau jasa digital dari pedagang atau penyelenggara perdagangan melalui sistem elektronik, baik itu berasal dari dalam maupun luar negeri, jika sudah mencapai nilai transaksi dan pengakses tertentu dalam 12 bulan akan dikenakan PPN. Syarat perlu adanya Bentuk Usaha Tetap atau kehadiran fisik agar suatu perusahaan dapat dikenai PPN kiranya sudah tidak relevan lagi, karena Pasal 7 PP 80/2019 menyatakan bahwa Pelaku Usaha Luar Negeri yang aktif melakukan PMSE kepada Konsumen yang berkedudukan di Indonesia dan memenuhi kriteria tertentu, maka hal tersebut sudah dianggap memenuhi kehadiran secara fisik di Indonesia.

Selain pajak penghasilan, melalui UU 2/2020 PPN terhadap pemanfaatan Barang Kena Pajak baik yang tidak berwujud dan/atau Jasa Kena Pajak dari luar daerah pabean di dalam daerah pabean melalui perdagangan melalui sistem elektronik, serta Pajak Transaksi Elektronik, merupakan dua pilihan perlakuan perpajakan tambahan untuk transaksi yang dilakukan melalui sistem elektronik.¹⁸ Untuk pengenaan pajak penghasilan bagi perusahaan yang tidak terdaftar di Indonesia, kiranya masih terdapat banyak problematika dalam penerapannya karena belum tercapai konsensus global terkait hal ini. Belum lagi, pengenaan pajak penghasilan badan bagi perusahaan asing yang memiliki kehadiran ekonomi signifikan di Indonesia.

Selanjutnya mengenai pajak transaksi elektronik atau *Digital Services Tax*, hingga

¹⁶ Dona Budi Kharisma, "Prospek Penerapan Pajak Digital di Indonesia", Jurnal Rechtsvinding, 2020, hlm. 2.

¹⁷ Pasal 6 ayat 6 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020.

¹⁸ Pasal 6 ayat 1a Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020.

kini masih belum terdapat kelanjutan pengaturan di Indonesia. Dalam Undang-Undang 2/2020, hanya disebutkan bahwa dalam hal perusahaan tidak dapat dikenai pajak penghasilan karena pajak transaksi elektronik akan dikenakan sebagai akibat pelaksanaan perjanjian dengan pemerintah lain untuk menghindari pajak berganda dan penghindaran pajak.¹⁹ Kekhawatiran pengenaan pajak penghasilan badan dan pajak transaksi elektronik ini sampai membuat Amerika Serikat mengeluarkan dokumen yang disebut *Section 301 Investigations Status Update On Digital Services Tax Investigations of Brazil, the Czech Republic, the EU and Indonesia*. Hal ini kiranya wajar melihat bahwa kebanyakan perusahaan-perusahaan *over the top* adalah milik Amerika Serikat. Untuk mencapai konsensus terkait pajak penghasilan dan pajak transaksi elektronik, hingga saat ini diskusi yang difasilitasi oleh OECD/G20 *Inclusive Framework* masih berlangsung untuk mengatasi tantangan pemajakan akibat digitalisasi ekonomi dengan adanya proyek *Base Erosion and Profit Shifting (BEPS) Action Plan* yang memunculkan dua pilar (*Unified Approach* dan *Global-Anti Base Erosion Rules*) yang berpotensi menjadi landasan perpajakan dalam ekonomi digital, yang meluas hingga mencakup semua sektor perusahaan multinasional dalam perkembangannya.²⁰

Berbeda dengan pengenaan pajak transaksi elektronik dan pajak penghasilan yang belum dapat diterapkan, untuk harga termasuk biaya atas barang dan jasa yang tidak berwujud dan produk yang dijual oleh perusahaan luar negeri, dapat dikenai PPN. Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60 Tahun 2022. Beberapa produk digital akan dikenai PPN, contohnya terhadap jasa digital, data multimedia dan

elektronik seperti sarana hiburan musik dan *game online*, perangkat lunak dan masih banyak lagi. Meskipun pengenaan PPN pun tidak terlepas dari tantangan, tetapi data pada Maret 2022 menunjukkan terdapat 122 perusahaan pemungut PPN PMSE.²¹

Fenomena Kominfo Memblokir Sejumlah Aplikasi Games

Media pada beberapa tahun belakang kembali diperbincangkan atas tindakan dari pihak Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Tindakan pemblokiran dilakukan terhadap beberapa platform *online* ini menuai beberapa respon yang menandakan pada penolakan dari masyarakat sebagai pengguna layanan. Namun, pihak Kominfo kemudian berusaha untuk menstabilkan kembali tindakannya ini serta memberikan alasan-alasan dan penjelasan untuk menciptakan legalitas terhadap platform layanan berbasis *online* ini. Pada penjelasannya, Kominfo melakukan tindakan pemblokiran guna memberantas layanan yang ilegal. Hal ini berkaitan dengan adanya Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang seharusnya diikuti berdasarkan ketentuan yang berlaku. Beberapa layanan yang beroperasi di Indonesia terkena pemblokiran. Menurut beberapa sumber pemberitaan yang beredar, layanan yang terkena pemblokiran diantaranya seperti *Steam*, *Epic Game*, *Paypal*, dan masih banyak layanan lainnya. Masyarakat menilai dengan tindakan pemblokiran ini telah menghalangi kegiatan serta tidak mendukung perkembangan terutama pada *game* yang termasuk kedalam *e-sport* yang berkembang di Indonesia. Mengingat tidak sedikit anak bangsa di Indonesia yang berminat dan berlomba pada media *online* terutama *game online* yang memiliki nilai untuk bertanding sehingga masyarakat

¹⁹ Pasal 6 ayat 8 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020.

²⁰ Nora Galuh Candra Asmarani, "Apa itu Pilar 1 dan Pilar 2 Proposal Pajak OECD?" <https://news.ddtc.co.id/apa-itu-pilar-1-dan-pilar-2-proposal-pajak-oecd-31707>, diakses pada 17 Agustus 2022

²¹ KlikPajak.id, "PPN PMSE dan Cara Input Data Dokumen Lain dari PPN Transaksi PMSE",

[28](https://klikpajak.id/blog/ppn-atas-perdagangan-melalui-sistem-elektronik-atau-pmse/#:~:text=Dalam%20siaran%20Pers%20JP%20N%20om%20sekarang%20ini%20sudah%20122%20perusahaan, diakses pada 17 Agustus 2022.</p>
</div>
<div data-bbox=)

menyayangkan hal ini terjadi sebab akses bermain game sudah tidak dapat dilakukan kembali.

Kebijakan yang dikeluarkan oleh Kominfo sebenarnya sebagai bentuk dukungan dari berkembangnya *game esports* di Indonesia, dengan ketentuan penggunaannya diharuskan untuk tetap mengikuti ketentuan yang dipergunakan di dalam negeri.²² Indonesia melalui Kominfo telah memiliki pengaturan terkait, yakni pada Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika RI No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Dengan berdasar pada aturan Permen Kominfo No. 5 Tahun 2020 itu pula kemudian pada 30 Juli 2020 lalu Kominfo mulai melakukan tindakan pemblokiran terhadap beberapa Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang masih belum juga melakukan pendaftaran.²³ Hal ini sebagaimana yang dijelaskan pada Permen Kominfo Pasal 2 ayat (1) bahwa setiap PSE Lingkup Privat wajib melakukan pendaftaran.²⁴ Diperlukan dilakukannya pendaftaran ialah agar dapat mengetahui terutama terhadap *platform* asing melihat sejauh mana negara berdaulat, sehingga ketika didaftarkan maka dapat dilihat data untuk akuntabilitas guna perlindungan terhadap kepentingan negara dalam negeri.²⁵

Selama berlangsungnya pemblokiran maka dalam hal ini tidak terdapat transaksi dari para pengguna layanan di Indonesia. Maka, dengan demikian setoran PPN PMSE dari pengguna layanan dan sejumlah *platform* lainnya berpotensi mengalami

pengurangan sehingga terhadap beberapa platform Steam, Paypal hingga Epic Games, dan lainnya berdampak pada penerimaan pendapatan Indonesia terutama pada *games*. Namun, Dirjen Pajak sendiri masih belum dapat menghitung besaran dari penerimaan pajak negara yang hilang akibat dari pemblokiran dari pihak Kominfo. Diperlukan adanya koordinasi pula dari Kementerian keuangan dan Kominfo.

Adapun PSE dan Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) merupakan hal yang hampir sama namun hal yang beda. Terdapat PSE tapi bukan PMSE, mengingat PSE tidak selalu melakukan kegiatan perdagangan sehingga DJP nantinya dapat meningkatkan kembali penerimaan pajak dari PSE asalkan telah mengikuti ketentuan dengan memposisikan sebagai penyelenggara PMSE dan pemungut PPN. Diharapkan pula PSE sebagai PMSE diharuskan untuk mengikuti pendaftaran kepada pihak Kemenkominfo agar terus beroperasi dan menjadi pemungut PPN di Indonesia dan pihak pemerintah disini juga mengawasi yang bersifat kolaboratif dan tidak terkesan malah mempersulit lapisan masyarakat.²⁶ Terhadap pemblokiran yang berlangsung, perlahan Kominfo membuka kembali pemblokiran terhadap beberapa *platform online*. Tindakan pemblokiran yang dilakukan oleh pihak Kominfo ini sebenarnya bersifat sementara yakni agar para platform dapat terlebih dahulu melakukan proses pendaftaran sistem elektroniknya.

Mekanisme Perdagangan Melalui Sistem

²² M Nurhadi, "Kominfo Tanggapi Protes Netizen Terkait Blokir Steam: Kami Dukung *Game Lokal Berkembang*", <https://www.suara.com/bisnis/2022/07/31/103646/kominfo-tanggapi-protet-netizen-terkait-blokir-steam-kami-dukung-game-lokal-berkembang>, diakses 17 Agustus 2022.

²³ Eva Safitri, "Steam-PayPal Diblokir, Giring: Hambat Perkembangan E-Sport!", <https://news.detik.com/berita/d-6208014/steam-paypal-diblokir-giring-hambat-perkembangan-e-sport>, diakses 17 Agustus 2022.

²⁴ Pasal 2 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika RI No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

²⁵ N Nurhadi, "Negara Kehilangan Pemasukan Akibat Pemblokiran Steam oleh Kominfo", <https://www.suara.com/bisnis/2022/08/02/144831/negara-kehilangan-pemasukan-akibat-pemblokiran-steam-oleh-kominfo>, diakses 17 Agustus 2022.

²⁶ Angga Yuniar, "PSE Diblokir Meski Bayar Pajak, Dirjen Pajak: Kami akan Komunikasi dengan Kominfo", <https://www.merdeka.com/uang/pse-diblokir-meski-bayar-pajak-dirjen-pajak-kami-akan-komunikasi-dengan-kominfo.html>, diakses 17 Agustus 2022.

Elektronik (PMSE) untuk Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) atas pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud dan/atau Jasa Kena Pajak dari Luar Daerah Pabean

Tata cara pemungutan PPN perdagangan melalui sistem elektronik sudah diatur dalam PMK Nomor 60 Tahun 2022 yang mencabut PMK Nomor 48 Tahun 2020. Melalui PMSE, barang dan/atau jasa kena pajak tidak berwujud yang digunakan di dalam daerah pabean dari luar daerah pabean dikenai PPN.²⁷ Pelaku usaha PMSE yang ditunjuk oleh Menteri memungut, menyeter, dan melaporkan PPN, yang melimpahkan kewenangan kepada Direktur Jenderal Pajak (DJP).²⁸

Sistem pemungutan pajak untuk PPN berlaku menggunakan sistem *self assessment*. Namun, untuk PPN PMSE dan PPMSE dilakukan dengan mekanisme penunjukkan oleh DJP (*Official Assessment System*) karena PPMSE tersebut adalah subjek pajak luar negeri (*non resident*).²⁹ Penunjukan dilakukan sebagai bentuk pemerintah melakukan pengawasan, dan upaya penegakan hukum dari ketentuan perpajakan yang berlaku di Indonesia untuk mewujudkan asas keadilan, yaitu bagi pelaku usaha digital selama memenuhi kewajiban pajak (subjektif dan objektif), maka berlaku ketentuan yang sama. Sehingga tidak dibedakan antara pelaku usaha digital dengan yang pelaku usaha yang melakukan bisnis secara konvensional. Pelaku usaha PMSE yang didelegasikan sebagai pemungut PPN adalah pelaku usaha yang sudah memenuhi kriteria:³⁰

- Dalam setahun, nilai transaksi dengan penerima barang atau jasa Indonesia melebihi ambang batas tertentu; dan atau
- Jumlah lalu lintas atau akses tahunan lebih tinggi dari ambang

batas tertentu

DJP menentukan jumlah lalu lintas dan nilai transaksi. Kemudian, pada saat itu pemungutan PPN PMSE diberikan nomor identitas untuk keperluan administrasi pengeluaran biaya yang digunakan untuk tanda pengenal individu dalam menjalankan hak dan memenuhi kewajiban perpajakannya.³¹

Dikaitkan dengan dasar pengenaan PPN yaitu 11% untuk menentukan berapa PPN yang dipungut untuk PMSE.³² Pemungutan PPN dilakukan saat pembeli barang dan/atau penerima jasa membayar barang/jasa tersebut. Pemungut pajak PPN dikumpulkan saat pembeli barang dan juga penerima administrasi membayar barang/administrasi. Dengan menyebutkan pungutan PPN pada *invoice* dagang, kwitansi tagihan, atau dokumen sejenis lainnya, pemungut pajak PMSE nantinya akan memberikan bukti pungutan PPN atas PPN yang dipungut tersebut. Pemungut PPN PMSE wajib menyeterkan PPN yang dipungut secara elektronik untuk setiap masa pajak ke rekening kas negara dengan menggunakan mata uang rupiah (dengan kurs yang ditetapkan dalam Keputusan Menteri yang berlaku pada tanggal penyeteran), US Dollar, atau mata uang asing lainnya yang ditentukan oleh DJP, paling lambat akhir bulan berikutnya setelah akhir masa pajak.

Yurisdiksi Pemajakan

Pemerintah dalam memaksimalkan pajaknya harus sesuai dalam pembagian yurisdiksi pemajakan. Dalam pemajakan, terdapat yurisdiksi yang berupa undang-undang sebagai tempat berlakunya pemajakan berdasarkan hukum. Kewenangan suatu negara sebagai yurisdiksi untuk memberikan sanksi dan membentuk pengaturan ketentuan

²⁷ Pasal 2 ayat 1 PMK No. 60 Tahun 2022.

²⁸ Pasal 2 ayat 2 PMK No. 60 Tahun 2022 jo. Pasal 4 ayat 4.

²⁹ Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor Se - 44/Pj/2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan atas Penunjukan Pemungut Pajak Pertambahan Nilai atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud

dan/atau Jasa Kena Pajak dari Luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean melalui Perdagangan melalui Sistem Elektronik

³⁰ Pasal 4 ayat 2 PMK No. 60 Tahun 2022.

³¹ Pasal 4 ayat 6 PMK No. 60 Tahun 2022.

³² Pasal 6 ayat 1 PMK No. 60 Tahun 2022.

perpajakan. Di dalam yurisdiksi ini terdapat dua standar suatu bangsa dalam melakukan pemajakan menurut Tax Analysis U.S. Treasury Department (1976) yaitu :

a. *Origin Principle*

Pada *Origin Principle* pajak pertambahan nilai dikenakan di tempat produksi atas suatu barang dan/atau jasa. Sehingga pemajakan dapat dipungut atas barang dan/atau jasa yang diproduksi di negara asal.

b. *Destination Principle*

Berdasarkan prinsip tersebut, pajak pertambahan nilai yang dikenakan di mana pun barang dan/atau jasa digunakan, di mana pun barang dan/atau jasa itu dibuat. Dalam kewenangan pemajakannya berada pada setiap negara yang menggunakan produk atau layanan jasa tersebut.³³

Pemungutan PPN atas layanan yang dikonsumsi dipengaruhi oleh perbedaan dalam implementasi layanan yang diperdagangkan secara internasional. Perdagangan internasional dipengaruhi oleh anggapan penerapan pemungutan PPN yang tidak konsisten, bahkan dipandang sebagai distorsi yang merugikan persaingan ekonomi.³⁴ Secara prinsip, PPN adalah pajak berbasis konsumsi, sehingga pengenaan PPN relatif menggunakan pengukuran berdasarkan konsumsi dari konsumen. Tujuannya adalah untuk memastikan PPN berhasil dikumpulkan di negara tempat produk tersebut dikonsumsi, terutama pada transaksi lintas batas. OECD menyarankan penggunaan prinsip tujuan untuk memungut PPN atas transaksi.³⁵

Dengan adanya konsep ekonomi digital beserta berkembangnya teknologi yang canggih, dalam pengenaan pajak pertambahan nilai atas layanan digital merujuk kepada barang kena pajak yang

tidak berwujud berdasarkan pasal penjelasan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009 tentang PPN Pasal 4 ayat 1 huruf g yaitu dalam penggunaan dan penerimaan hak.³⁶ Jika dilihat dari asas tujuan layanan ekonomi digital, perusahaan *game* merupakan objek yang dapat dikenakan PPN karena termasuk layanan ekonomi digital yang dinikmati oleh konsumen akhir, khususnya yang berada di Indonesia, meskipun lokasi perusahaan penyedia berada di luar wilayah Indonesia. Hal ini mengacu pada gagasan pengenaan PPN pada konsumen akhir.

Maka saat pelanggan membeli akses ke layanan ekonomi digital seperti *game*, regulasi ini akan mengatur mengenai utang PPN. Dengan karakteristik PPN sebagai pajak objektif, PPN yang terutang ini sebanding dengan nilai langganan, dalam hal layanan dikenakan nilai PPN yang sama terlepas dari yurisdiksi yang mengenakan PPN pada perusahaan tersebut.

Mekanisme pemungutan PPN seperti pada *platform Steam* yang merupakan perusahaan milik *Valve Corporation*, dilakukan penunjukkan oleh kementerian keuangan berdasarkan PMK Nomor 48 Tahun 2020. Mulai dari 1 Juli 2020 Steam sebagai pemungut PPN barang dan/atau jasa yang dijual kepada konsumen di Indonesia. Yang dikenakan sebesar 10% dari setiap transaksi digital berdasarkan pembelian di *platform* tersebut.

Namun, dalam *platform Steam* ini daftar dalam pajak diperbarui ketika undang-undang baru mulai berlaku.³⁷ Steam menerapkan pajak secara inklusif kepada semua negara tidak hanya Indonesia, sehingga *steam* telah menjual lintas batas dan negara lain sebelum Indonesia telah menerapkan pajak dalam perusahaan *game* ini. Namun, harga game

³³ Tax Analysis U.S. Treasury Department (1976).

³⁴ Ebrill, L., Keen, M., & Perry, V., "17 Interjurisdictional Issues". In the Modern VAT. USA: International Monetary Fund, 2001, hlm 3-5

³⁵ Alain Charlet dan Stephane Buydens, "The OECD International VAT/GST Guidelines: Past and Future

Development, World Journal of VAT/GST Law Volume 1 Issue 2, 2012, hlm. 178.

³⁶ Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009 tentang Pajak Pertambahan Nilai.

³⁷ Steam. "Taxes FAQ" <https://partner.steamgames.com/doc/finance/taxfaq> diakses 18 Agustus 2022.

disini termasuk PPN tergantung dari setiap negara dalam menerapkan regulasi pajaknya yang nantinya jumlah dikumpulkan secara berkala sesuai asal negara. *Valve Corporation* mengirimkan pajak yang dikumpulkan dari penjualan ke otoritas pajak yang sesuai dari setiap negara.

Sistem pemajakan dalam *Steam* ini memotong secara otomatis pendapatan *developer* dalam harga *game* yang ditawarkan sudah termasuk dalam pajak. Meskipun demikian, jika terdapat negara yang belum mendaftarkan pemajakan terhadap layanan digital ini, maka *developer game* tidak akan mendapatkan potongan dari sektor pajak. Berkaitan dengan tarif pajak yang berbeda setiap negara, terdapat perbedaan *regional price* dalam harga barang yang ditawarkan di dalam *platform game* tersebut tergantung *developer game* sehingga dapat menyesuaikan harga terhadap pajak ini.

Meski aturan tarif pemajakan ini diterapkan oleh Indonesia, tetapi tidak ada keringanan pajak yang didapat bagi *developer* lokal. Hal tersebut dikarenakan *platform steam* secara penuh mengatur kebijakan pengenaan pajak sesuai dengan regulasi yang diajukan sehingga secara tidak langsung *developer* luar dan lokal dianggap sama oleh *Steam*. Bahkan, *update* terbaru dalam pengenaan pajak di perusahaan *game* digital ini, terdapat kenaikan tarif pajak sebesar 11% mulai dari tanggal 1 april 2022 berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (HPP).

Perlindungan Konsumen Terhadap Pengguna Platform Online

Perlindungan konsumen diatur pada Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen atau UUPK. Pada Pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa

perlindungan konsumen dimaksudkan sebagai segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.³⁸ Secara teoritis perlindungan hukum diberikan guna memberikan perlindungan bagi setiap individu sebagai pemegang hak serta tercapainya keadilan dalam suatu negara melalui perangkat hukum.³⁹ Konsumen dengan berdasarkan Pasal 1 ayat (2) Undang-undang No. 8 Tahun 1999 diartikan sebagai setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Maka berdasarkan pengertian pasal tersebut dalam hal ini pemain *game online* termasuk individu sebagai pengguna jasa layanan dari *platform online* dengan tujuan tertentu.⁴⁰

Tindakan pemblokiran oleh Kominfo terhadap beberapa *platform digital* berdampak merugikan bagi pengguna yang benar-benar mematuhi tata cara pembelian secara legal. PP 71/2019 tentang PSTE mengatur sanksi administratif pemutusan akses bagi PSE yang tidak memenuhi kewajiban. Pasal 100 ayat (2) PP 71/2019 tentang PSTE menegaskan untuk sanksi administrasi atas beberapa pelanggaran perlindungan data pribadi yang dapat berupa:

- a. teguran tertulis
- b. denda administratif
- c. penghentian sementara
- d. pemutusan akses
- e. dikeluarkan dari daftar

Di Indonesia, seorang pengguna *game online* biasa maupun untuk kepentingan kompetitif (*eSport*) sekalipun sangat bergantung pada *platform* yang menyediakan *game online* atau *developer* resmi dan terpercaya. Akan tetapi, dengan

³⁸ Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999

³⁹ Anak Agung Gede Brahma Aditya Pemayun, "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Pemberlakuan Gacha Pada Game Online", Jurnal Kertha Wicara Vol 11 No. 5 Tahun 2022, hlm. 1098.

⁴⁰ R. Robby Desya Caesaryo, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia", Jurnal Kertha Semaya, Vol. 9 No. 5 Tahun 2021, hlm. 852.

adanya pemblokiran maka kegiatan pengguna layanan *platform online* ini harus ikut terhenti. Mengingat seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa *platform* resmi sebagai pihak pendistribusian *game* ikut terblokir karena mereka ternyata masih belum melakukan pendaftaran PSE dan merupakan bagian dari teguran.

Kominfo telah menegaskan bahwa *platform-platform* yang terkena pemblokiran pada tahun 2020 lalu dapat dibuka setelah melakukan proses penyelesaian melakukan pendaftaran PSE. Diperlukannya pendaftaran PSE juga supaya pengguna layanan nantinya mendapatkan hak perlindungan konsumennya masing-masing. Perlindungan yang dimaksudkan terutama terkait dengan perlindungan terhadap data pribadi pengguna, serta diharapkan dapat terciptanya ruang digital yang lebih aman dan produktif yang berkembang masuk di dalam negeri⁴¹, sehingga mendapatkan kembali akses ke Sistem Elektronik yang sebelumnya tertutup dapat dilakukan melalui prosedur normalisasi. Adapun sebagaimana ditentukan pada Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika RI No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, selain platform tersebut berkewajiban mendaftarkan juga dijelaskan ancaman berupa sanksi administratif bagi pihak perusahaan yang tidak melaksanakan kebijakan ini. Ancaman yang diberikan pemerintah tidak hanya berupa teguran, melainkan dapat berpotensi penghentian yang berujung pada *access blocking*. Tindakan *blocking access* dinilai dapat menimbulkan dampak negatif terutama dapat mengurangi pajak yang masuk ke dalam negeri. Namun dengan melakukan pendaftaran menunjukkan kepatuhan terhadap hukum

dan menghindari tindakan pemblokiran oleh pihak menkominfo. Bahkan akan menambah kepercayaan masyarakat terhadap platform yang bersangkutan terutama terhadap keamanan data pribadi.

Pasal 7 Permenkominfo No. 5 Tahun 2020, yang telah diubah oleh Permenkominfo No. 10 tahun 2021, menentukan siapa saja yang diberikan teguran yakni bagi yang tidak mendaftar, yang memiliki tanda pendaftaran tetapi tidak memperbaharui informasi pendaftarannya, atau bagi yang tidak memberikan informasi pendaftarannya. Pemerintah dan Kominfo berusaha untuk menertibkan *platform* yang masuk di Indonesia agar perusahaan luar tetap mematuhi hukum dalam negeri. Adapun pada proses pemblokiran sendiri pemerintah berusaha untuk tetap dapat berkomunikasi langsung dengan perusahaan pengelola *platform* yang terblokir.⁴² Pemblokiran yang terjadi dinilai telah berdasar pada tata aturan yang berlaku di Indonesia yang salah satunya dengan berdasar pada Peraturan Menteri Kominfo No. 5 Tahun 2020.

Namun, dari ketentuan pada Permen kominfo No.5 Tahun 2020 maupun UUPK serta aturan lainnya tidak diatur secara spesifik bagaimana pengguna layanan sebagai konsumen yang ikut terdampak dari penghentian *platform online* ini. Pada UUPK, sehubungan dengan perlindungan yang didapat bagi para pengguna pada ketentuan pasal 4, hanya dituangkan terkait dengan hak bagi seseorang sebagai konsumen. Indonesia memang belum memiliki Undang-undang terkait *e-commerce* serta UUPK sendiri belum terdapat menampung ketentuan secara pasti yang berkaitan secara *online* atau melalui internet.⁴³ Mengingat platform

⁴¹ Hamidah Fajriah, "Pemblokiran Hanya Sementara, Sejumlah Situs Game yang Diblokir Kominfo Bisa Dibuka Lagi Asal Lakukan Hal Ini!", <https://populis.id/read29914/pemblokiran-hanya-sementara-sejumlah-situs-game-yang-diblokir-kominfo-bisa-dibuka-lagi-asal-lakukan-hal-ini>, diakses 18 Agustus 2022.

⁴² M Julnis Firmansyah, "Sidang Tahunan MPR, Jokowi Sampaikan Kondisi Ekonomi Indonesia Mulai Pulih", <https://nasional.tempo.co/read/1623382/sidang-tahunan-mpr-jokowi-sampaikan-kondisi-ekonomi-indonesia-mulai-pulih>, diakses 18 Agustus 2022.

⁴³ Niniek Suparni, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta:Sinar Grafika, 2009, hlm. 46.

yang diblokir oleh Kominfo dapat termasuk kedalam bagian *e-commerce*.

Namun, pada intinya pemerintah berupaya memberikan perlindungan sebagai tindakan represif dan preventif perlindungan data pribadi, memberantas perusahaan asing ilegal yang masuk ke dalam negeri, serta menciptakan iklim digital yang baik di Indonesia. Adapun bagi atlet *eSport* sendiri kini masih belum terdapat ketentuan yang mengatur sehingga perlindungan terhadap *eSport* hal ini masih perlu diatur. Selain itu pada ketentuan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik merupakan seperangkat aturan saat ini, yang dapat digunakan sebagai panduan implementasi *eSports* di Indonesia dan kemungkinan besar akan diberlakukan.

Sebenarnya diperlukan koordinasi yang baik berasal dari kesadaran para pihak dari konsumen maupun pelaku usaha. Konsumen sebagai seorang pengguna layanan dalam mengakses *game online* maka diharuskan menggunakan layanan legal untuk dipergunakan serta terhadap pelaku usaha dalam mengedarkan barang dan jasanya harus memenuhi ketentuan dalam peredaran produknya. Pada perkembangannya proses transaksi juga diberi kemudahan yang mengarah pada penciptaan hukum yang mengatur hubungan hukum antara pengguna layanan atau gamers melalui *developer* hingga sampai pada perusahaan terkait dengan yurisdiksi tertentu. Pada situs resmi, *developer* harus menampilkan syarat dan ketentuan sebelum pengguna menyetujui transaksinya.⁴⁴ Oleh karena itu, dengan berdasar pada *term and condition* yang disampaikan secara elektronik ini, akan berlaku setelah terjadinya persetujuan sebagai tanda kesepakatan dari pengguna layanan serta termuat berbagai ketentuan

hak dan kewajiban dari para pihak.

D. Penutup

1. Kesimpulan

Penyedia layanan digital yang tidak memiliki Bentuk Usaha Tetap di Indonesia akan tetap dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) berdasarkan pada Pasal 6 Undang-Undang No. 2 Tahun 2020, dan ketentuan Pasal 7 PP 80/2019. Ketidakhadiran suatu perusahaan secara fisik di Indonesia, jika memenuhi kriteria tertentu (jumlah transaksi, nilai transaksi, jumlah paket pengiriman, jumlah pengakses) dapat dianggap memenuhi kehadiran secara fisik. Adapun ketentuan lebih lanjut mengenai mekanisme pemungutannya dijabarkan dalam PMK No. 60 Tahun 2022. Selanjutnya, mengenai perlindungan konsumen terhadap pengguna *platform online*, tidak dibedakan dengan perlindungan konsumen secara umum, yakni sama-sama diatur dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen serta Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup *Private* karena sampai saat ini belum terdapat aturan mengenai perlindungan secara spesifik terhadap konsumen melalui internet. Dalam hal ini, Kominfo dalam kebijakannya melakukan tindakan pemblokiran terhadap beberapa platform online termasuk *developer game online*.

Perusahaan diwajibkan untuk melakukan pendaftaran PSE terhadap *platform online* yang masuk di Indonesia. Perusahaan yang berkaitan harus mengikuti aturan di Indonesia sebagaimana diatur dalam Permen Kominfo No. 5 Tahun 2020. Kominfo pun berupaya agar dengan layanan yang berkembang masuk ke Indonesia nantinya, konsumen sebagai pengguna dapat mendapatkan hak perlindungan konsumennya terutama perlindungan data pribadi dari pengguna layanan sebagai

⁴⁴ Komang Aditya Darma Putera, "Pengaturan Konten Games Dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Games Developer", Jurnal Kertha Semaya, Vol. 8 No. 8 Tahun

2020, hlm. 1151.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_d/ir/2a4b949da6ff1fe1c296f622225afb2a.pdf

konsumen, diharapkan pula dapat terciptanya ruang digital yang lebih aman dan produktif dalam negeri, dan mencegah menyebarnya perusahaan asing ilegal yang masuk ke Indonesia.

2. Saran

Pemerintah dalam mengenakan pajak pertambahan nilai terhadap perusahaan layanan digital platform permainan (game) selain sebagai bentuk sumber pendapatan keuangan negara, berperan juga sebagai pertanggungjawaban atas biaya yang dibutuhkan oleh Indonesia, ataupun terhadap dampak yang terasa di masyarakat Indonesia dengan adanya layanan digital tersebut.

a. Preventif

Diharapkan dalam menangani perkembangan layanan ekonomi digital perlu pengaturan dan koordinasi berkaitan dengan prosedur dari status BUT agar setiap instansi yang memiliki suatu wewenang dalam melakukan monitor terhadap ekonomi signifikan memenuhi syarat ketentuan untuk mendirikan BUT di Indonesia dan dapat memberikan sanksi bagi penyedia yang melanggar ketentuan. Maka dengan adanya suatu prosedur yang terintegrasi antar instansi terkait ini, terdapat pemberitahuan informasi yang menyeluruh terhadap konsumen agar terciptanya kepastian hukum.

b. Represif

Diharapkan jika tindakan pemblokiran akses terhadap *platform online* dilakukan, perlu dilakukan kerjasama antara otoritas pajak dengan pihak berwenang yaitu Kemenkominfo. Pemblokiran akses merupakan sanksi tegas yang diterapkan pada BUT yang tidak melakukan pendaftaran dalam penyediaan layanan digital. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir adanya *potential loss* jika kewajiban PPN tidak dilakukan sesuai skema yang berlaku. Prosedur pengajuan serta ketentuan pemblokiran perlu diatur lebih lanjut oleh pihak Kemenkominfo.

Daftar Pustaka

Buku

- Ebrill, L., Keen, M., dan Perry, V. (2001). 17 Interjurisdictional Issues. In the Modern VAT. USA: International Monetary Fund.
- Mustaqiem. (2014). Perpajakan dalam Konteks Teori dan Hukum Pajak di Indonesia. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.
- Niniek Suparni. (2009). Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya. Jakarta: Sinar Grafika.
- Rochmat Soemitro. (1988). Pengantar Singkat Hukum Pajak. Bandung: PT Eresco.
- Suparnyo. (2012). Hukum Pajak: Suatu Sketsa Asas. Semarang: Pustaka Magister.

Dokumen Lain

- Alain Charlet dan Stephane Buydens, "The OECD International VAT/GST Guidelines: Past and Future Development", World Journal of VAT/GST Law Volume 1 Issue 2, 2012.
- Anak Agung Gede Brahma Aditya Pemayun, "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Pemberlakuan Gacha Pada Game Online", Jurnal Kertha Wicara Vol 11 No. 5 Tahun 2022.
- Angga Yuniar, "PSE Diblokir Meski Bayar Pajak, Dirjen Pajak: Kami akan Komunikasi dengan Kominform", <https://www.merdeka.com/uang/pse-diblokir-meski-bayar-pajak-dirjen-pajak-kami-akan-komunikasi-dengan-kominform.html>
- Eva Safitri, "Steam-PayPal Diblokir, Giring: Hambat Perkembangan E-Sport!", <https://news.detik.com/berita/d-6208014/steam-paypal-diblokir-giring-hambat-perkembangan-e-sport>
- Hamidah Fajriah, "Pemblokiran Hanya Sementara, Sejumlah Situs Game

- yang Diblokir Kominfo Bisa Dibuka Lagi Asal Lakukan Hal Ini!", <https://populis.id/read29914/pemblokiran-hanya-sementara-sejumlah-situs-game-yang-diblokir-kominfo-bisa-dibuka-lagi-asal-lakukan-hal-ini>, diakses 18 Agustus 2022.
- Hartanti, Dwiymoko Pujiwidodo, Devi Angel Nikita Sianturi, "Pengaruh Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Penerimaan Pajak", Jurnal SIKAP Vol 3 No. 1 2018.
- KlikPajak.id, "PPN PMSE dan Cara Input Data Dokumen Lain dari PPN Transaksi PMSE", <https://klikpajak.id/blog/ppn-atas-perdagangan-melalui-sistem-elektronik-atau-pmse/#:~:text=Dalam%20Siaran%20Pers%20DJP%20Nomor,sekarang%20ini%20sudah%20122%20perusahaan>
- Komang Aditya Darma Putera, "Pengaturan Konten Games Dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Games Developer", Jurnal Kertha Semaya, Vol. 8 No. 8 Tahun 2020
- M Julnis Firmansyah, "Sidang Tahunan MPR, Jokowi Sampaikan Kondisi Ekonomi Indonesia Mulai Pulih", <https://nasional.tempo.co/read/1623382/sidang-tahunan-mpr-jokowi-sampaikan-kondisi-ekonomi-indonesia-mulai-pulih>, diakses 18 Agustus 2022.
- M Nurhadi, "Kominfo Tanggapi Protes Netizen Terkait Blokir Steam: Kami Dukung Game Lokal Berkembang", <https://www.suara.com/bisnis/2022/07/31/103646/kominfo-tanggapi-protes-netizen-terkait-blokir-steam-kami-dukung-game-lokal-berkembang>
- Muhammad Ferdian Saputra, "Analisis Perpajakan Terhadap Bentuk Usaha Tetap Berbasis Layanan Aplikasi", Jurnal Manajemen Keuangan Publik Vol.2, No.1, (2018).
- N Nurhadi, "Negara Kehilangan Pemasukan Akibat Pemblokiran Steam oleh Kominfo", <https://www.suara.com/bisnis/2022/08/02/144831/negara-kehilangan-pemasukan-akibat-pemblokiran-steam-oleh-kominfo>
- Nora Galuh Candra Asmarani, "Apa itu Pilar 1 dan Pilar 2 Proposal Pajak OECD?", <https://news.ddtc.co.id/apa-itu-pilar-1-dan-pilar-2-proposal-pajak-oecd-3170>
- Reza Wahyudi, "Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia", <https://tekno.kompas.com/read/2012/10/02/16084725/Manisnya.Bisnis.Game.Digital.di.Indonesia>
- Rinandi Pramudita, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta", Tesis, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2011.
- R. Robby Desya Caesaryo, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia", Jurnal Kertha Semaya, Vol. 9 No. 5 Tahun 2021.
- Sovia Hasanah, "Jerat Hukum Bagi Pembuat Game Berkonten Negatif", <https://www.hukumonline.com/clinic/detail/ulasan/lt5a4af1f0c8ad2/jerat-hukum-bagi-pembuatigame-i-berkonten-negatif/>.
- Steam. Taxes FAQ <https://partner.steamgames.com/doc/finance/taxfaq> diakses 18 Agustus 2022.
- Dokumen Hukum**
- Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
- Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009 tentang Pajak Pertambahan Nilai.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Penyelenggaraan Sistem dan

- Transaksi Elektronik.
Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.
Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 10 Tahun 2021 Perubahan atas Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.
Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60 Tahun 2022.
Surat Edaran Menkominfo No. 3 Tahun 2016.
Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor Se-44/Pj/2020 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Atas Penunjukan Pemungut Pajak Pertambahan Nilai Atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Dan/Atau Jasa Kena Pajak Dari Luar Daerah Pabean Di Dalam Daerah Pabean Melalui Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.
Tax Analysis U.S. Treasury Department (1976).