



UNIVERSITAS INDONESIA

**EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN PADA GAME
ONLINE
(STUDI KASUS DKI JAKARTA)**

TUGAS KARYA AKHIR

**ARI M SIMORANGKIR
0606057615**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN ILMU ADMINISTRASI
PROGRAM SARJANA EKSTENSI
DEPOK
DESEMBER 2008**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Karya Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ari M Simorangkir

NPM : 0606057615

Tanda Tangan :

Tanggal : 1 Desember 2008

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Ari M Simorangkir
NPM : 0606057615
Program Studi : Fiskal
Judul Skripsi : Ekstensifikasi Obyek Pajak Hiburan Pada *Game Online* (Studi Kasus DKI Jakarta)

Telah berhasil dipertahankandi hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Edi Sumantri, SE, Msi (.....)

Penguji Ahli : Achmad Lutfi (.....)

Ketua Sidang : Dra. Inayati (.....)

Sekretaris Sidang : Rini Gusfriani (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 27 Desember 2008

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan rahmatnya serta petunjuk dan kemudahannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN ATAS GAME ONLINE (STUDI KASUS DKI JAKARTA) Penulisan skripsi ini dimaksudkan guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Baik kekurangan dalam bentuk materi maupun tata bahasa yang penulis gunakan dalam membuat skripsi, oleh karena itu, penulis mengharapkan saran-saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Shergi Laksmono M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.
2. Drs. Asrori, MA, FLMI. selaku Ketua Program Administrasi Sarjana Ekstensi.
3. Dr. Ning Rahayu, M.Si. selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Administrasi Fiskal.
4. Edi Sumantri, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, pikiran dan perhatiannya kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.
6. Papa dan Mama tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa yang tulus.

Jakarta, Desember 2008

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ari M Simorangkir
NPM : 0606057615
Program Studi : Fiskal
Departemen : Ilmu Administrasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Tugas Karya Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN PADA *GAME ONLINE* (STUDI KASUS DKI JAKARTA),

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 1 Desember 2008

Yang menyatakan

(Ari M Simorangkir)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pokok Permasalahan	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Signifikansi Penelitian	12
1.5 Sistematika Penelitian	13
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	15
1. Kerangka Teori	17
2. Sistem Perpajakan	19
3. Pajak Daerah	20
4. Definisi Pajak Hiburan	24
5. Teori Ekstensifikasi Perpajakan	25
6. Operasional.....	25
7. Metode Penelitian	27
8. Pendekatan Penelitian.....	27
9. Jenis/Tipe Penelitian.....	27
10. Teknik Pengumpulan Data.....	28
11. Narasumber/Informan.....	29
12. Pembatasan Penelitian.....	29
13. Keterbatasan Penelitian.....	29
3. STRATEGI OPTIMALISASI PAD MELALUI EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN.....	30
4. PEMBAHASAN.....	39
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
Daftar Pustaka.....	56
Daftar Riwayat Hidup.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel-1	Penelitian-penelitian terdahulu.....	15
Tabel-2	Operasionalisasi Konsep.....	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Ekstensifikasi Secara Sederhana.....	46
Gambar IV.2.1	Implikasi Pengenaan Pajak Pada Game Online.....	54
Gambar IV.2.2	Mekanisme Pengenaan Pajak Hiburan atas Game Online...	56



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 UU No. 34 Tahun 2000
- Lampiran 3 PP No. 65 Tahun 2001
- Lampiran 4 Perda No. 6 Tahun 2003

