

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa pokok permasalahan yang ada maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Game Online layak untuk dijadikan perluasan Obyek Pajak Hiburan, karena:
 - a. Objeknya tidak *mobile*
 - b. Termasuk kedalam aktivitas permainan yang memenuhi kriteria sebagai "Hiburan"
 - c. Ditinjau dari dimensi Daya Guna Ekonomi Pajak Hiburan tidak akan memberi pengaruh negatif pada perkembangan usaha hiburan. Hal ini dapat dilihat masih berkembangnya usaha hiburan walaupun atas transaksinya dikenakan PPN.
 - d. Ditinjau dari dimensi kemampuan melaksanakan Sistem pemungutan pajaknya mudah karena menggunakan sistem *withholding*. Selain itu, kemudahan dari segi pendataan obyek pajaknya bersifat permanen, di mana objek pajak daerah hanya dikenakan di wilayah yang bersangkutan, yaitu DKI Jakarta.
 - e. Ditinjau dari dimensi kecocokan sebagai sumber penerimaan daerah Dengan memperhatikan aspek yuridis tersebut, maka aktivitas *game online* layak untuk dijadikan obyek pajak daerah karena dari 8 kriteria yang ada, 7 kriteria sudah terpenuhi kecuali kriteria "objek pajak bukan merupakan objek pajak propinsi dan atau objek pajak pusat." Untuk memenuhi kriteria ini cukup dengan kemauan politis dari pusat itu sendiri.

2. Mekanisme pengenaan Pajak Hiburan pada Orang Pribadi dan Warnet:
 - Pengenaan atas Pengusaha Warnet dikenakan melalui NPWPD yang mekanismenya dengan sistem *withholding*, di mana pengusaha warnet tersebut sebagai *withholder*-nya yang memotong pajaknya dari biaya pemakaian aktivitas *game online*. Penyetorannya dilakukan setiap tanggal 10 setiap bulannya dan pelaporannya dilakukan pada tanggal 20 setiap bulannya.
 - Pada Orang Pribadi, mekanisme pemajakannya juga melalui sistem *withholding* yang dipotong oleh pihak *provider*-nya saat pembayaran tagihan.

B. SARAN

Dari kesimpulan yang telah ditarik maka peneliti berupaya menyampaikan rekomendasi/saran-saran sebagai berikut:

1. Pemerintah daerah hendaknya segera merealisasikan pemajakan atas *game online*, yakni pajak hiburan guna meningkatkan pendapatan daerah.
2. Sebaiknya tarif Pajak hiburan yang dikenakan tidak lah terlalu besar, sehingga tidak akan memberi dampak yang signifikan terhadap para pengguna *game online*
3. Sebaiknya pengenaan pajak hiburan atas aktivitas *game online*, hanya dikenakan pada pengusaha warnet, karena mekanisme pemajakannya jelas (dapat dipisahkan mana yang murni *game online* dan yang hanya internet). Menurut penulis, jika pajak hiburan juga ingin diaplikasikan terhadap orang pribadi, maka harus ada kerja sama dari pihak *provider* untuk dapat memisahkan pemakaian internet dan *game online*.