

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bicara tentang permainan, banyak hal yang menarik darinya, *game* ketika pertama kali dibuat diperuntukkan untuk keegoisan para penikmatnya semata. Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi *yahud* merupakan *poin* menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu sekitar lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern di akhir tahun 1970.<sup>1</sup>

Permainan Tic Tac Toe adalah salah satu *game* legendaris yang pernah ada, bahkan orang Jawa mengklaim dan menyebutnya catur jawa.<sup>2</sup> Kita bisa memainkan catur jawa melawan seorang teman dengan papan cukup dari kertas yang telah digaris kotak-kotak bujur sangkar seperti buku tulis matematika. Siapa mampu membuat garis vertikal, horizontal, atau diagonal yang terbentuk dari lima tanda '0' atau 'X', dialah pemenangnya.

*Game Online* saat ini menjadi sebuah fenomena baru dalam masyarakat dunia. Untuk sebagian besar orang *game* bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan. Banyak sekali dari mereka, para pecandu *game* tentunya, sangat maniak dan menggilai *game*. Tapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan *pong* sebuah *video game* ping-pong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, video dan komputer *game* menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas atau yang lebih dikenal dengan *game* jaringan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.forum.webgaul.com> diunduh pada tanggal 6 April 2008.

<sup>2</sup> [http://www.kompas.com/gameonline/master\\_fantasy](http://www.kompas.com/gameonline/master_fantasy) diunduh pada tanggal 6 April 2008.

<sup>3</sup> <http://www.detikSurabaya.com> diunduh pada tanggal 7 April 2008.

Kemampuan memainkan *game* lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru. Sekitar lima tahun lalu booming *game center* yang mengkhususkan diri kepada *game* jaringan bikin fenomena sendiri. *Game* khusus jaringan paling populer saat itu, *Counter Strike*, membuat *hype* tersendiri. Begitu banyak kawan kita yang rela begadang sampai pagi di sebuah *game center*.

Saat ini dunia maya (*cyber space*) menawarkan suatu tantangan baru dalam dunia per-*game*-an yaitu *game online* dimana orang-orang di berbagai dunia yang memiliki suatu ketertarikan pada *game* yang sama dapat bertanding dan saling ber-interaksi dalam waktu yang sama di dunia maya tersebut yang di fasilitasi oleh *game* tentunya. Kini dengan adanya perkembangan di dunia *game online*, main *game* bareng puluhan orang dari penjuru dunia bukanlah hal yang mustahil.

Petumbuhan dan perkembangan teknologi jaringan telah membawa suatu dampak pada perekonomian Indonesia saat ini. Indonesia adalah negara dengan wilayah yang luas dengan suatu sistem pemerintahan daerah yang efektif. Sistem ini diperlukan tidak saja sebagai alat untuk melaksanakan berbagai program pemerintahan di berbagai daerah, tetapi sistem ini juga sebagai alat bagi masyarakat setempat agar dapat berperan serta dalam, dan untuk menentukan prioritas pembangunan daerahnya sendiri.<sup>4</sup>

Pemerintahan pasca reformasi yang ditandai dengan pergantian kepemimpinan nasional dari masa politik Orde Baru kepada masa kepemimpinan reformasi dimulai sejak Mei 1998 telah membawa banyak perubahan penting, di antaranya adalah adanya kesediaan pusat melimpahkan wewenang pemerintahan untuk lebih “serius” kepada daerah-daerah.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Nick Devas, dkk. *Keuangan Pemerintah Daerah di Indonesia*, Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia, 1999.

<sup>5</sup> Edi Slamet Irianto & Syarifuddin Jurdi, *Politik Perpajakan : Membangun Demokrasi Negara*, Yogyakarta : UII Press, 2005, hal.23.

Pelimpahan wewenang tersebut ditandai dengan otonomi daerah dan sistem pemerintahan desentralistik.<sup>6</sup>

Sejak pemerintahan pasca reformasi bergulir, komitmen yang kuat diperlihatkan dalam rangka desentralisasi keuangan. Lahirnya kebijakan otonomi daerah yang kemudian ditandai dengan dimulainya Undang-undang No.32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, yang kemudian disusul dengan kebijakan desentralisasi fiskal yang berlandaskan Undang-undang No.33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan antara Pemerintah Pusat dan Daerah,<sup>7</sup> tidak terlepas dari tuntutan reformasi itu sendiri yang telah dimulai beberapa tahun sebelumnya.

Salah satu topik utama yang menjadi agenda reformasi saat itu adalah adanya perubahan sistem pemerintahan daerah dari sentralistik menuju desentralistik. Sebagaimana diketahui bahwa sistem pemerintahan Indonesia di era orde baru lebih menekankan pada sentralistik, walaupun secara formal dinyatakan dalam Undang-undang No.5 Tahun 1974 bahwa prinsip-prinsip penyelenggaraan pemerintahan pemerintah daerah salah satunya adalah desentralisasi.

Salah satu tujuan pembangunan daerah adalah untuk memacu pertumbuhan ekonomi daerah. Sedangkan pertumbuhan ekonomi digunakan sebagai alat ukur bagi keberhasilan pembangunan. Peningkatan dan pemerataan pertumbuhan ekonomi selanjutnya akan mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat. Pembangunan yang dilaksanakan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah tersebut harus memperlihatkan antara lain: kondisi ekonomi masyarakat yang ada, potensi sumber daya alam dan manusia, dan infrastruktur yang tersedia. Mempertimbangkan aspek-aspek tersebut selanjutnya disusun perencanaan pembangunan daerah dalam rangka meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah.

Sejalan dengan pelaksanaan otonomi daerah dan desentralisasi fiskal, maka Pemda diberikan kewenangan untuk menggali potensi Pendapatan Asli Daerah (PAD) berupa pajak daerah, retribusi daerah, hasil usaha BUMD dan

---

<sup>6</sup> Nick Devas, dkk. *Op.Cit.Hal.1.*

<sup>7</sup> Pheni Chalid, *Keuangan Daerah Investasi, dan Desentralisasi*, Jakarta Kemitraan untuk Tata Pemerintahan yang baik, Desember 2005.

Pendapatan Asli Daerah lainnya. Keseriusan untuk mendorong Pemda dalam menggali PAD ditunjukkan dengan telah direvisinya Undang-undang No. 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah dengan Undang-undang No. 34 Tahun 2000 dan aturan pelaksanaannya berupa PP No. 65 Tahun 2001 tentang Pajak Daerah dan PP No. 66 Tahun 2001 tentang Retribusi Daerah. Isi pokok perubahan Undang-undang No. 34 Tahun 2000 adalah dua hal, yaitu :

- Perda Pajak Daerah dan Retribusi Daerah tidak perlu mendapat pengesahan Pemerintah Pusat.
- Pemda diberi kebebasan untuk membuat pajak dan retribusi diluar dari yang secara eksplisit tercantum dalam Undang-undang No. 34 tahun 2000, PP No 65 dan PP No. 66 Tahun 2001.<sup>8</sup>

Sejak Januari Tahun 2001 Indonesia memulai babak baru penyelenggaraan pemerintahan, dimana Otonomi Daerah lebih dikonsentrasikan dan dilaksanakan diseluruh Daerah/ Kabupaten/ Kota. Hampir seluruh kewenangan pemerintahan pusat diserahkan pada daerah. Hal ini menimbulkan peningkatan tanggungjawab penyelenggaraan pemerintahan di tingkat daerah yang sangat besar dan merupakan salah satu penentu sebagai dasar keberhasilan Pemerintah Daerah dalam menjawab berbagai tantangan atas tanggungjawab yang diterimanya dan sekaligus sebagai respon pemerintah daerah terhadap desentralisasi fiskal yang merupakan bagian penting dalam implementasi otonomi daerah.

Kebijaksanaan mengenai peningkatan Pendapatan Daerah sendiri menitikberatkan pada penerimaan PAD dari hasil Pajak Daerah, Retribusi Daerah, Bagian Usaha laba Daerah dan lain-lain Pendapatan yang sah. Sumber-sumber penerimaan daerah di Ibukota DKI Jakarta sangat mungkin ditingkatkan. Pendapat Asli Daerah yang dipungut Pemerintah Provinsi DKI Jakarta selama ini dinilai belum maksimal. Oleh karena itu daerah diberikan kewenangan yang lebih besar untuk mengatur dan mengurus rumah tangganya sendiri. Tujuannya antara lain adalah untuk lebih mendekatkan pelayanan

---

<sup>8</sup> Anggito Abimanyu, *Evaluasi UU Nomor 34 Tahun 2000 Tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah*, Jakarta: Pusat Pengkajian Ekonomi dan Keuangan BAPEKKI, 2005, hal.14.

pemerintah kepada masyarakat, memudahkan masyarakat untuk memantau dan mengontrol penggunaan dana yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), selain itu juga untuk menciptakan persaingan yang sehat antar daerah dan mendorong timbulnya investasi. Sejalan dengan kewenangan tersebut, pemerintah daerah diharapkan lebih mampu menggali potensi sumber-sumber keuangan khususnya untuk memenuhi kebutuhan pembiayaan di daerahnya melalui PAD<sup>9</sup>. Wewenang pemerintah daerah dalam mengelola keuangan dan anggaran daerahnya disebut dengan kebijakan desentralisasi fiskal. Dalam rangka mendukung pelaksanaan otonomi daerah daerah dituntut untuk lebih kreatif dalam meningkatkan PADnya sehingga memiliki keleluasaan dalam akuntabilitas dan dalam pembelanjaan APBD-nya.

Dengan kondisi demikian daerah memerlukan tambahan dana untuk memenuhi kebutuhan daerahnya. Melalui UU Nomor 34 Tahun 2000 tentang perubahan atas UU Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah pemerintah melakukan berbagai kebijakan perpajakan daerah. Sebagaimana diatur dalam Undang-undang No.34 Tahun 2000, PP No.65 Tahun 2001 tentang Pajak Daerah dan PP No. 66 Tahun 2001 tentang Retribusi Daerah menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara jenis pajak yang dipungut oleh propinsi dan jenis pajak yang dipungut oleh Kabupaten/kota Pajak Propinsi yang ditetapkan sebanyak 4 ( empat ) jenis pajak yaitu :

- i. Pajak Kendaraan Bermotor dan Kendaraan di Atas Air (PKB&KAA)
- ii. Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor dan Kendaraan di Atas Air (BBNKB &KAA)
- iii. Pajak Bahan Bakar Kendaraan Bermotor (PBBKB)
- iv. Pajak Pengambilan dan Pemanfaatan Air Bawah Tanah dan Air Permukaan (P3ABT & AP).

---

<sup>9</sup> Piter Abdullah et al, Daya Saing daerah: Konsep dan Pengukurannya di Indonesia (Yogyakarta: BPFE, 2002), hal.4.

Jenis pajak propinsi bersifat limitatif yang berarti Propinsi tidak dapat memungut pajak selain yang telah ditetapkan, dan hanya dapat menambah jenis retribusi lainnya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam Undang-undang. Adanya pembatasan jenis pajak yang dapat dipungut oleh propinsi terkait dengan kewenangan Propinsi sebagai daerah otonom yang terbatas yang hanya meliputi kewenangan dalam bidang pemerintahan yang bersifat lintas daerah Kabupaten/Kota, serta kewenangan bidang pemerintahan tertentu.

Pemerintah Daerah Kabupaten/ Kota diberi kewenangan untuk memungut 7 (tujuh) jenis pajak yaitu :

- Pajak Hotel
- Pajak Restoran
- Pajak Hiburan
- Pajak Reklame
- Pajak Penerangan jalan
- Pajak Pengambilan Bahan galian Golongan C
- Pajak Parkir

Jenis pajak Kabupaten/ Kota tidak bersifat limitatif, artinya kabupaten/ Kota diberi peluang untuk menggali potensi sumber-sumber keuangannya selain yang ditetapkan secara tertulis dalam Undang-undang No.34 tahun 2000, dengan menetapkan sendiri jenis pajak yang bersifat spesifik dengan memperhatikan kriteria yang dimaksud dalam undang-undang tersebut. Kriteria yang dimaksud adalah :<sup>10</sup>

- Bersifat pajak dan bukan retribusi
- Objek pajak terletak atau terdapat di wilayah Daerah Kabupaten/ Kota yang bersangkutan dan mempunyai mobilitas yang cukup rendah serta hanya melayani masyarakat di wilayah Daerah Kabupaten/ Kota yang bersangkutan

---

<sup>10</sup> Machfud Sidik, disampaikan dalam Acara Orasi Ilmiah dengan Tema “*Strategi Meningkatkan Kemampuan Keuangan Daerah Melalui Peggalian Potensi Daerah Dalam Rangka Otonomi Daerah*” Acara Wisuda XXI STIA LAN Bandung Tahun Akademik 2001/2002, Bandung, 10 April 2002

- Objek dan dasar pengenaan pajak tidak bertentangan dengan kepentingan umum; Objek pajak bukan merupakan objek pajak propinsi dan/ atau objek pajak pusat
- Tidak memberikan dampak ekonomi yang negatif
- Memberikan aspek keadilan dan kemampuan masyarakat, dan
- Menjaga lingkungan

Besarnya tarif yang berlaku definitif untuk Pajak Kabupaten/ Kota ditetapkan dengan Peraturan Daerah, namun tidak boleh lebih tinggi dari tarif maksimum yang telah ditentukan dalam undang-undang tersebut. Dengan adanya pemisahan jenis pajak yang dipungut oleh Propinsi dan yang dipungut oleh Kabupaten/ Kota diharapkan tidak adanya pengenaan Pajak Berganda.

Hal ini memungkinkan untuk terjadinya suatu penciptaan pungutan pajak baru yang di mana dapat diartikan dalam dua hal yaitu, menciptakan pajak daerah yang benar-benar baru dalam pengertian dari tidak ada menjadi ada dan perubahan status pajak terhadap penyerahan objek pajak pusat menjadi objek pajak daerah.

Usaha hiburan merupakan salah satu obyek pajak yang potensial di Propinsi DKI Jakarta, namun kontribusi yang diberikan dari penerimaan Pajak Hiburan relatif sangat kecil dibandingkan dengan obyek pajak lainnya. Dengan melihat kondisi Propinsi DKI Jakarta sebagai pusat pemerintahan, serta pusat dari segala peredaran ekonomi, perdagangan serta menjadi daya tarik untuk pariwisata, maka potensi penerimaan dari sektor Pajak Hiburan masih sangat potensial untuk terus dikembangkan. Aktivitas masyarakat yang berlatar belakang dan bertujuan untuk memperoleh hiburan dan kenikmatan saat ini berkembang dengan cukup pesat dan memiliki potensi untuk dipungut Pajak Hiburan. Hal ini merupakan sebuah peluang yang dapat dimaksimalkan oleh Pemda Propinsi DKI Jakarta untuk melakukan optimalisasi penerimaan daerah salah satunya melalui obyek Pajak Hiburan.

Sesuai dengan Peraturan Daerah No. 6 Tahun 2003 yang dimaksud dengan hiburan adalah semua jenis pertunjukan, permainan, dan atau keramaian, dengan nama dan dalam bentuk apapun, yang ditonton atau

dinikmati oleh setiap orang dengan dipungut bayaran, tidak termasuk penggunaan fasilitas untuk berolahraga.

Berdasarkan pengertian hiburan diatas, selama ini dari kenyataan di lapangan banyak aktivitas yang dapat dijadikan perluasan basis dari Pajak Hiburan. Ada beberapa aktivitas yang dapat dijadikan sebagai perluasan dan menjadi salah satu kriteria hiburan tersebut namun potensi-potensi ini belum menjadi sasaran pemungutan Pajak Hiburan oleh Pemerintah Daerah DKI Jakarta, salah satunya adalah *Game Online*

*Game Online* sendiri dapat dikatakan masuk dalam kriteria hiburan karena pada dasarnya sesuai dengan Perda No.6 Tahun 2003 mengenai permainan bahwa, untuk permainan ketangkasan melalui koin mesin sudah dipungut pajak atas hiburan, sedangkan untuk *Game Online* sendiri belum dipungut, padahal jika dilihat dari aktifitasnya sejenis dan dapat dikelompokkan dengan permainan yang dimana sudah menjadi salah satu obyek Pajak Hiburan.<sup>11</sup> Melihat pernyataan tersebut terlihat bahwa sebenarnya *Game Online* termasuk dalam kriteria permainan yang menjadi salah satu obyek pungutan untuk Pajak Hiburan. Maraknya perkembangan *game online* belakangan ini juga berpengaruh terhadap perkembangan komunitas *game* tersebut.

Hal ini diperkuat dengan dalam perkembangannya *Game Online* berdasarkan Jakarta (Pos Kota) – Warnet yang menyediakan *game online* tumbuh menjamur dimana-mana di sudut wilayah Jabodetabek. Arena permainan di dunia maya ini pun diserbu para pelajar baik SD, SMP, SMA bahkan mahasiswa yang maniak game. Mereka betah menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer.<sup>12</sup> Berdasarkan kutipan diatas terlihat bahwa *Game Online* merupakan sumber potensi pajak yang sangat potensial untuk dijadikan sumber pungutan baru bagi daerah.

---

<sup>11</sup> Kutipan dari catatan salah satu Pejabat Dispenda DKI Jakarta, Senin 17 Maret 2008

<sup>12</sup> <http://aulli1st.multiply.com/journal/item/10>. Diunduh 18 Maret 2008.

Liputan6.com, Jakarta mengatakan bahwa permainan komputer maupun *game online* melalui internet makin digandrungi. Alasannya, *game* berteknologi canggih ini menyediakan berbagai macam jenis permainan. Selain itu permainan ini dikemas dengan tampilan gambar yang menarik dan variatif.

Konsumen dari jenis permainan ini kebanyakan anak-anak. Mereka biasanya menyambangi tempat-tempat yang menyediakan permainan ini usai pulang sekolah. Antara lain warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online*.<sup>13</sup>

Apa sesungguhnya *game online*? Ini adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan *internet*. Jadi siapa saja yang terkoneksi dengan *internet* bisa memainkan *game* tersebut. Tak hanya itu, permainan ini bisa dimainkan oleh banyak pemain (*baca orang-Red.*) secara *online*. Di tengah jenuh dan stagnan permainan tradisional yang lebih berbudaya dan mendidik, hadirnya *game center* jelas sangat menarik perhatian anak-anak dan remaja usia sekolah.<sup>14</sup> Bila kita mengingat dengan dinamika kehidupan masyarakat kota Jakarta dimana hiburan sudah menjadi suatu gaya hidup yang harus dipenuhi dengan segala aktifitas dan mobilitas masyarakatnya yang tinggi, sehingga hampir bisa dipastikan sebagian penduduk masyarakat Jakarta akan mencari hiburan di sela-sela kesibukan aktifitas pekerjaan mereka untuk mencari hiburan sesuai dengan apa yang mereka cari dan disesuaikan dengan kemampuan ekonomis masing-masing individu.

Dalam hubungan Pemerintah pusat yang mempunyai kepentingan dalam hal mengamankan penerimaan pajak yang dirancang dalam Anggaran Belanja Penerimaan dan Belanja negara (APBN). Tentunya Pemerintah pusat mempunyai kepentingan di dalamnya, namun seiring dengan kemandirian pemerintah daerah dalam hal membiayai daerahnya sendiri pada era otonomi daerah dan desentralisasi fiskal, pemerintah Kabupaten/ Kota pun akan memungut pajak yang sudah disetujui oleh pemerintah pusat. Maka atas pengenaan Pajak Hiburan pun memiliki kemungkinan akan dikenakan atas

<sup>13</sup> Kutipan dari Liputan6.com, diunduh Selasa 18 Maret 2008.

<sup>14</sup> <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=188194>, diunduh pada 18 Maret 2008.

subjek dan objek yang sama.<sup>15</sup> Oleh Karena itu dalam hubungan dengan peningkatan potensi Pendapatan Asli Daerah (PAD) Pemerintah Daerah DKI Jakarta dituntut untuk melakukan suatu ekstensifikasi Pajak Daerah dengan mencari obyek-obyek Pajak Daerah, dalam hal ini mencari suatu pengenaan pajak baru dalam obyek Pajak Hiburan. Dengan adanya ekstensifikasi ini diharapkan adanya peningkatan PAD dari sisi penerimaan Pajak Daerah. Oleh adanya kriteria yang terdapat pada Pasal 1 ayat 6 Peraturan Daerah No.6 Tahun 2003 ditambah dengan kenyataan di lapangan yang terdapat beberapa aktifitas yang seharusnya masuk pada kriteria Pajak Hiburan. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut apakah pada aktifitas-aktifitas seperti *Game Online* mempunyai peluang sebagai bagian dari perluasan Pajak Hiburan.

Hal ini didukung dengan berkembangnya beberapa aktifitas yang ada di masyarakat saat ini, khususnya untuk masyarakat golongan ekonomi menengah keatas, sehingga terdapat peluang untuk menggali potensi Pajak Daerah melalui perluasan basis Pajak Hiburan. Hal ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut apakah aktifitas-aktifitas ini dapat dan layak untuk dipungut sehingga dijadikan sebagai obyek Pajak Hiburan. Selain itu penelitian juga dilakukan untuk mengkaji apakah pada aktifitas-aktifitas tersebut selama ini belum dipungut pajak lain selain Pajak Daerah, ataupun telah dipungut pajak lain, juga bagaimana dan seberapa besar kelayakan serta peluang aktifitas-aktifitas tersebut untuk dijadikan Pajak Hiburan dan apakah tidak bertentangan dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam Undang-undang. Atas dasar latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul

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

---

<sup>15</sup> Kutipan dari Majalah Indonesia Tax Review, Pusat Versus daerah dalam memajaki Hiburan: Penerbit SMART Taxes Publishing member of Lembaga Manajemen Formasi, Vol III/ Edisi 16/2004, hal.16.

## B. Pokok Permasalahan

Menciptakan sumber penerimaan baru bagi Pemerintah Daerah tampaknya merupakan salah satu solusi untuk dapat membiayai pembangunan daerah. Namun, hal tersebut bukanlah sesuatu yang mudah. Karena sesuai dengan syarat formal yang digariskan dalam Undang-undang No.34 tahun 2000 tentang Pajak dan Retribusi Daerah apabila suatu obyek dipungut pajak oleh Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah tidak diperkenankan untuk masuk dalam lapangan pajak yang sama. Begitu juga sebaliknya, bila Pemerintah Daerah telah memungut pajak atas obyek daerah maka Pemerintah Pusat semestinya tidak memungut. Jika hal tersebut terjadi, maka jalan keluar yang mungkin ditempuh adalah dengan meminta Pemerintah Pusat untuk menyerahkan beberapa obyek Pajak Pusat kepada daerah untuk dikelola oleh Pemerintah Daerah. Pengenaan pajak yang dapat dikelola tersebut tentunya adalah pajak yang dikenakan atas obyek yang memiliki karakteristik yang sama dengan Pajak Daerah. Dalam mengkaji ekstensifikasi obyek Pajak Hiburan Pemerintah Daerah harus berhati-hati agar sumber penerimaan baru bagi daerah tidak menimbulkan suatu efek yang akan menghambat perekonomian serta investasi ke daerah ataupun rusaknya lingkungan hidup.

Berdasarkan uraian diatas maka pokok permasalahan yang akan diuraikan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah *Game Online* memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai perluasan obyek Pajak Hiburan?
2. Bagaimana mekanisme pengenaan Pajak Hiburan atas *Game Online* yang dilakukan Orang Pribadi dan *Warnet*?

## C. 1. Tujuan Penelitian

Secara khusus tujuan penulisan Karya Akhir ini dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemenuhan kriteria *Game Online* sebagai perluasan basis obyek Pajak Hiburan.

2. Untuk mengetahui mekanisme pengenaan Pajak Hiburan atas *Game Online* yang dilakukan oleh orang pribadi dan pengusaha warnet.

## **2. Signifikansi Penelitian**

### **1. Manfaat Akademis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan berupa sumbangan pemikiran terutama Pajak Daerah dan khususnya mengenai Pajak Hiburan.

### **2. Manfaat Praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan kepada Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta dalam rangka mewujudkan dan merealisasikan ekstensifikasi Pajak Hiburan untuk optimalisasi Pendapatan Asli Daerah.

## **D. Sistematika Penelitian**

Dalam penulisan Karya Akhir ini, penulis membagi menjadi beberapa bagian, sesuai dengan Bab dan Sub Bab. Sistematika dari penulisan Karya Akhir ini sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan dari penulisan Karya Akhir yaitu diuraikan mengenai latar belakang permasalahan, pokok permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II            KERANGKA TEORI dan METODE PENELITIAN**

Bab ini penulis mencoba menggambarkan konsep yang akan diteliti, mengaitkan masalah dengan teori konsep untuk memadukan seluruh materi yang ada kaitannya dengan masalah dan cara mengungkapkan dasar-dasar teoritis, konseptual, dan logis.

### BAB III      STRATEGI      OPTIMALISASI      PAD      MELALUI EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN

Bab ini penulis akan menguraikan gambaran umum mengenai implementasi Pajak Hiburan dalam perkembangannya sebagai salah satu penerimaan Pajak Daerah Propinsi DKI Jakarta sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai suatu strategi untuk meningkatkan PAD melalui ekstensifikasi Pajak Hiburan.

### BAB IV      EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN DALAM RANGKA OPTIMALISASI      PAD      PROPINSI D K I JAKARTA

Bab ini membahas seluruh uraian mengenai informasi dan data yang telah dikumpulkan dan dikaitkan dengan cara berpikir penulis, guna mendapatkan pemecahan masalah dalam ekstensifikasi obyek Pajak Hiburan yang sesuai dan menganalisa aktifitas-aktifitas yang dapat menjadi ekstensifikasi obyek Pajak Hiburan dan feasibilitasnya.

### BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab penutup ini, Penulis mencoba memberikan hasil simpulan dan rekomendasi terhadap hasil temuan sehubungan dengan permasalahan pokok yang ada, khususnya dalam masalah ekstensifikasi pajak hiburan