



**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 )

## ABSTRAK

Nama : Ari M Simorangkir  
Program Studi : Fiskal  
Judul : Ekstensifikasi Obyek Pajak Hiburan Pada *Game Online* (Studi Kasus DKI Jakarta)

Tugas Karya Akhir ini membahas ekstensifikasi pajak daerah, yaitu potensi *Game Online* dan kelayakannya untuk dijadikan sebagai obyek Pajak Hiburan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif dan tanpa menggunakan uji statistik. Hasil penelitian ini menyarankan *Game Online* layak untuk dijadikan sebagai obyek Pajak Hiburan, karena memenuhi kriteria dari definisi hiburan, yakni adanya: pertunjukkan, permainan, dan keramaian.

Kata Kunci:  
*Game Online*, hiburan.

## ABSTRACT

Name : Ari M Simorangkir  
Program Studi : Fiscal  
Title : Entertainment Tax Extensification on Game Online (A Study on DKI Jakarta Province)

The focus of this study is about the feasibility of game online to be the object of entertainment tax, in relation with the extensification of local tax. The purpose of this research is to find out the feasibility of game online to be taxable. Tjis research is Quantitative descriptive. The researcher suggest that game online is feasible to be taxed with entertainment tax, because of it has full fill the definition criteria of entertainment, which is there are show, games or the crowdness.

Key word:  
Game Online, Entertainment

## 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
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
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
<b>3. STRATEGI OPTIMALISASI PAD MELALUI EKSTENSIFIKASI     OBYEK PAJAK HIBURAN.....</b>	<b>30</b>
<b>4. PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>54</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>56</b>
<b>Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>59</b>

## 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



# 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 penerapan 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 DKI 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

## BAB II

### KERANGKA TEORI DAN METODE PENELITIAN

#### A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti melihat hasil penelitian terdahulu, yaitu penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Betharia. B. Naibaho dengan judul Analisa Ekstensifikasi Obyek Pajak Hiburan dalam rangka Optimalisasi Pendapatan Asli Daerah dengan studi kasus di wilayah DKI Jakarta.<sup>16</sup> Skripsi ini mengenai ekstensifikasi atas Pajak Hiburan apakah *feasible* untuk dijadikan Pajak Hiburan. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan metode kuantitatif dimana tehnik pengumpulan datanya berupa studi lapangan (*field research*), melalui wawancara (*in depth interview*), dan studi kepustakaan (*library research*). Pada penelitian kedua, yaitu berupa tesis yang dilakukan oleh Benyamin Zulkarnaen dengan judul Analisis Pelaksanaan Pemungutan Pajak Dalam Hubungannya dengan Optimalisasi Penerimaan Pajak Hiburan di Propinsi DKI Jakarta.<sup>17</sup> Tesis ini mengenai upaya Pemerintah Daerah dalam rangka meningkatkan kemampuan keuangan daerah agar dapat melaksanakan Otonomi Daerah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan menggunakan SPSS versi 10.00.

**Tabel II.1**

No.	Keterangan	Skripsi	Tesis
1.	Peneliti	Betharia B Naibaho (Sarjana FISIP UI 2005)	Benyamin Zulkarnaen (Pascasarjana FISIP UI 2003)
2.	Judul Penelitian	Analisis Ekstensifikasi Obyek Pajak Hiburan Dalam Rangka Optimalisasi Pendapatan Asli Daerah Studi Kasus DKI Jakarta	Analisis Pelaksanaan Pemungutan Pajak dalam hubungannya dengan optimalisasi penerimaan Pajak Hiburan di Propinsi DKI

<sup>16</sup> Betharia B Naibaho, Analisis Ekstensifikasi Obyk Pajak Hiburan dalam rangka Optimalisasi Pendapatan Asli Daerah Studi Kasus Wilayah DKI Jakarta, ( Depok: Sarjana FISIP UI, 2002 )

<sup>17</sup> Benymin Zulkarnaen, Analisis Pelaksanaan Pemungutan Pajak Dalam Hubungannya Dengan Optimalisasi Penerimaan Pajak Hiburan di Propinsi DKI Jakarta, ( Jakarta: Pasca Sarjana Ilmu Administrasi, 2003)

No	Keterangan	Skripsi	Tesis
3.	Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengetahui dan menganalisa aktivitas yang dapat dijadikan perluasan basis obyek Pajak Hiburan dan aspek PPN dalam aktivitas tersebut.</li> <li>2. Untuk mengetahui dan menganalisa feasibilitas perluasan obyek Pajak Hiburan dalam rangka optimalisasi penerimaan Pajak Daerah.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengetahui pelaksanaan pemungutan Pajak Hiburan di Propinsi DKI Jakarta</li> <li>2. Untuk menemukan pengaruh dari pelaksanaan pemungutan tersebut terhadap penerimaan Pajak Hiburan di Propinsi DKI Jakarta.</li> </ol>
4.	Metode Penelitian	Pendekatan Penelitian: Kuantitatif dengan metode deskriptif tanpa uji statistik.	Pendekatan Penelitian: Kuantitatif dengan metode deskriptif dengan uji statistik
5.	Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk perluasan basis pajak yang sesuai dikarenakan telah bergesernya suatu fungsi olahraga menjadi suatu hiburan yang mengundang banyak masyarakat untuk menikmatinya, seperti golf, fitness center, dan refleksi.</li> <li>2. Prosedur dan mekanisme pemungutannya ditinjau dari : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daya Guna Ekonomi; Pajak Hiburan tidak akan memberi pengaruh negatif pada perkembangan usaha hiburan.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pajak Hiburan adalah Pajak Daerah yang dipungut oleh Dinas Pendapatan Daerah dengan menggunakan dua sistem, yaitu sistem yang tidak menggunakan HTM dan yang menggunakan HTM. Struktur tarifnya menggunakan tarif proporsional dan merupakan pajak yang sarat dengan regulasi karena mempunyai beragam tarif, dalam penetapan obyeknya selalu dikaitkan dengan</li> </ol>

No	Keterangan	Skripsi	Tesis
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi kemampuan melaksanakan; Sistem pemungutan pajaknya juga mudah karena menggunakan sistem <i>self assesment</i>, dan dari sisi pendataan perluasan obyek tersebut berada dalam satu wilayah pemerintahan, yaitu DKI Jakarta.</li> <li>• Dimensi kecocokan sebagai sumber penerimaan daerah; Dengan memperhatikan aspek yuridis maka aktivitas golf, fitness center, dan refleksi layak untuk dijadikan suatu perluasan obyek pajak daerah karena memenuhi 8 kriteria untuk menciptakan jenis pajak daerah, yang terakhir cukup dengan kemauan politis dari pusat itu sendiri.</li> </ul>	<p>perizinan.</p> <p>2. Potensi Pajak Hiburan merupakan suatu sumber penerimaan yang besar karena hiburan merupakan barang mewah, mudah mengawasinya karena objeknya tetap dan mudah diketahui, mudah memungutnya karena pemungutannya dilakukan oleh penyelenggara hiburan dan pajaknya dapat disembunyikan di balik harga karcis.</p> <p>3. Pada dasarnya mekanisme Pajak Hiburan di Propinsi DKI Jakarta yang ideal untuk diterapkan di Propinsi DKI Jakarta adalah dengan menggunakan <i>Self Assesment System</i> yang dirasakan lebih adil dan objektif.</p>

**Sumber : Diolah oleh Peneliti**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti belum menemukan penelitian mengenai adanya ekstensifikasi obyek Pajak Hiburan atas *Game Online*, yang menjadi pokok permasalahan. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam hal ekstensifikasi obyek Pajak Hiburan, khususnya di Propinsi DKI Jakarta.

## **B. Kerangka Teori**

### **B.1. Definisi Pajak**

Pajak Pusat dan Pajak Daerah merupakan suatu sistem perpajakan Indonesia, yang pada dasarnya merupakan beban masyarakat sehingga kebijakan tersebut perlu dijaga agar dapat memberikan beban yang adil. Agar pajak sebagai penyerahan sebagian dana/harta/kekayaan dari sektor swasta ke sektor negara mencapai sasarannya, maka dalam pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa asas agar selalu mengacu kepada kepentingan umum atau kepentingan yang luas.

Menurut Adam Smith, seperti yang dikutip Rochmat Soemitro<sup>18</sup> menjabarkan ke dalam 4 (empat) ajaran atau pedoman yang disebut *The Four Cannons Of Adam Smith* atau lebih populer juga dengan *The Four Maxims*. Ajaran ini memberikan pedoman bahwa hukum pajak harus mengabdikan pada keadilan. Agar peraturan pajak itu adil, menurut teori ini maka harus memenuhi empat syarat, yaitu :

#### *a) Equality*

Asas *equality* ini mengandung arti bahwa orang yang berada dalam keadaan yang sama harus dikenakan pajak yang sama. Ini artinya pembagian tekanan pajak diantara setiap Subjek Pajak hendaknya dilakukan seimbang dengan kemampuannya, yaitu seimbang dengan penghasilan yang dinikmatinya masing-masing dibawah perlindungan undang-undang. Dalam asas ini suatu negara tidak diperbolehkan bertindak diskriminatif terhadap sesama Wajib Pajak.

---

<sup>18</sup> Rochmat Soemitro, Pajak dan Pembangunan, Bandung : PT.Eresco,1990,hal.5.

b) *Certainty*

Asas ini mengatakan bahwa kepastian hukum yang dimaksudkan oleh Adam Smith adalah tujuan dari setiap Undang-undang. Dalam membuat undang-undang dan peraturan yang mengikat umum, harus diusahakan tidak ditentukan secara sewenang-wenang, harus sejalan, dalam arti mudah dicerna atau dimengerti, tegas dan tidak membingungkan, sehingga bisa ditafsirkan lain, yang akhirnya bisa membuat peluang atau celah-celah (*loopholes*).

c) *Convenience of Payment*

Pada asas ini dapat diartikan bahwa pajak itu hendaknya dipungut pada saat yang paling baik atau tepat waktu bagi para wajib pajak, yaitu saat diterimanya penghasilan oleh wajib pajak yang bersangkutan.

d) *Economic of Collection*

Artinya, biaya yang dikeluarkan dalam melaksanakan pemungutan pajak tidak boleh lebih besar dari jumlah pajak yang dipungut. Pemungutan pajak sebaiknya memperhatikan mekanisme yang apat mendatangkan pemasukan pajak yang sebesar-besarnya dengan biaya sekecil-kecilnya.

## B.2. Sistem Perpajakan

Menciptakan iklim perpajakan yang baik dalam arti besarnya tingkat penerimaan pajak, berawal dari keharmonisan kerjasama antara pemerintah dengan wajib pajak. Disatu pihak, wajib pajak diharapkan patuh dalam membayar pajak dan pemerintah dituntut untuk memperbaiki sistem tersebut telah terpenuhi asas-asas pemungutan pajak seperti keadilan, kepastian, kecocokan, efisiensi, *revenue*, *adequancy*, dan *neutrality*.

Sistem perpajakan terdiri dari 3 unsur pokok, yaitu kebijaksanaan perpajakan (*tax policy*), undang-undang perpajakan (*tax law*) dan administrasi perpajakan (*tax administration*)<sup>19</sup>. Kebijakan perpajakan positif merupakan alternatif yang nyata-nyata dipilih dari berbagai pilihan lain, agar dapat dicapai sasaran yang hendak dituju sistem perpajakan. Alternatif-alternatif itu dipilih juga dengan mempertimbangkan agar sistem perpajakan

<sup>19</sup> R.Mansury, Pajak Penghasilan Lanjutan, Jakarta: Yayasan Pengembangan dan Penyebaran Pengetahuan Perpajakan, 1994,hal.18-23.

ini tetap bertumpu diatas asas-asas yang sudah ditentukan. Alternatif-alternatif tersebut meliputi: Jenis pajak apa yang akan dipungut, siapa yang akan dijadikan Subyek Pajak, apa dasar pengenaan pajaknya, berapa besar pajak yang dikenakan, bagaimana cara memenuhi kewajiban perpajakan tersebut.

Mengenai jenis pajak yang akan dipungut, tentu setiap dinas Pendapatan Daerah sebelumnya sudah mengetahui atau paling tidak sudah mempunyai gambaran mengenai jenis pajak yang akan dijadikan jenis pajak baru atau sumber pendapatan baru. Mungkin dapat terjadi pula pemilihan alternatif pajak langsung dan pajak tidak langsung. Pajak langsung adalah pajak yang dikenakan secara berkala, dibebankan langsung kepada Wajib Pajak dan tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Sedangkan pajak tidak langsung adalah pajak yang dipungut berdasarkan suatu perbuatan yang telah ditentukan dalam undang-undang.

Hal-hal yang menjadi obyek pajak, alternatif-alternatifnya tidak lepas dari pilihan-pilihan obyek pajak atas konsumsi, penghasilan, jasa, bea dan cukai. Mengenai besarnya tarif, dalam penyusunan kebijakan perpajakan tentunya terlebih dahulu menentukan jenis tarif yang akan dipungut, dengan pilihan-pilihan tarif progresif, proporsional, atau tarif tetap.

Undang-undang perpajakan merupakan seperangkat peraturan perpajakan yang terdiri dari undang-undang beserta peraturan pelaksanaannya. Dalam Undang-undang perpajakan diatur mengenai pokok-pokok pikiran yang bersifat prinsip sedangkan peraturan pelaksanaannya berupa Peraturan Pemerintah, Keputusan Presiden, Keputusan Menteri, Peraturan Daerah, dll. Dalam Undang-undang pajak diatur mengenai siapa yang menjadi Subjek Pajak, tata cara perpajakannya sampai keberatan, sanksi, denda, dsb.

Dalam menyusun Undang-undang perpajakan harus memperhatikan asas-asas atau prinsip-prinsip perpajakan. Salah satu sasaran perubahan sistem perpajakan nasional adalah kesederhanaan (*simplicity*). Hanya saja karena sistem perpajakan ini berkaitan dengan masyarakat yang selalu mengalami perubahan-perubahan baik dalam pola berpikir sehingga hal ini menuntut adanya peraturan-peraturan yang bersifat fleksibel, yaitu yang dapat

menampung perubahan ataupun perkembangan yang ada dalam masyarakat tersebut.

### C. Pajak Daerah

Ruang lingkup kewenangan pemungutan pajak dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu Pajak Negara (pajak-pajak yang dipungut oleh pemerintah pusat) dan Pajak Daerah (pajak-pajak yang dipungut oleh pemerintah daerah). Pajak Negara adalah pajak-pajak yang kewenangan pemungutannya merupakan kewenangan pemerintah pusat, sedangkan Pajak Daerah adalah pajak-pajak yang kewenangan pemungutannya merupakan kewenangan pemerintah daerah otonom. (Propinsi/ Kabupaten/Kota). Pajak Daerah dikelola oleh pemerintah daerah untuk mengisi kas daerah dalam rangka memenuhi kebutuhan dana untuk membiayai penyelenggaraan pemerintah di daerah maupun untuk pembangunan dana. Pajak Daerah merupakan salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah.

Menurut Mardiasmo, Pajak Daerah adalah pajak yang dipungut daerah berdasarkan peraturan perpajakan yang telah ditetapkan oleh daerah untuk kepentingan pembiayaan rumah tangga Pemerintah Daerah tersebut.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Soelarno, bahwa Pajak Daerah merupakan Pendapatan Asli Daerah atau Pajak Negara yang diserahkan kepada daerah, yang pemungutannya diselenggarakan oleh daerah di dalam wilayah kekuasaannya, yang digunakan untuk membiayai pengeluaran daerah terhubung dengan tugas dan kewajiban mengatur dan mengurus rumah tangganya sendiri dalam ikatan negara Kesatuan Republik Indonesia sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>21</sup>

Munculnya istilah Pajak Daerah adalah konsekuensi logis dari adanya pembagian tugas dan kewenangan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah sehingga beberapa tugas pemerintah pusat pun didesentralisasikan ke pemerintah daerah. Pemberian kewenangan kepada daerah untuk menarik pajak daerah merupakan salah satu aspek penting yang tercakup dalam

---

20 Mardiasmo, *Perpajakan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 1999, hal. 50.

21 Slamet Soelarno, *Seri Pengetahuan Pendapatan Daerah (Administrasi Pendapatan Daerah dalam Terapan)*, Jakarta : STIA LAN Press, 1999, hal 87.

desentralisasi fiskal pada sisi penerimaan. Pajak Daerah merupakan salah satu sumber pendapatan daerah yang penting untuk membiayai penyelenggaraan pemerintah dan pembangunan daerah, yang merupakan salah satu bentuk peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan otonomi daerah. Sistem perpajakan daerah sebenarnya merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem perpajakan yang berlaku secara nasional.<sup>22</sup>

Dengan adanya otonomi daerah, setiap daerah sebenarnya diperbolehkan mengembangkan kreatifitas untuk menemukan sumber-sumber pajak baru bagi daerah tersebut. Untuk itu harus ada keberanian dari aparat daerah untuk menemukan sumber-sumber pendapatan baru tersebut. Hanya saja perlu diperhatikan jangan sampai sumber-sumber pendapatan baru tersebut berbenturan dengan jenis-jenis pajak yang telah ditetapkan oleh pusat.

Khusus perpajakan Daerah, K.J. Davey menambahkan beberapa kriteria umum, sebagai berikut:

a) Kecukupan & Elastisitas

Prinsip memberikan pendapatan yang cukup dan elastis, artinya dapat mudah naik turun mengikuti naik/turunnya tingkat pendapatan masyarakat.

b) Keadilan

Adil dan merata secara *vertical*, artinya sesuai dengan tingkatan kelompok masyarakat dan *horizontal* artinya berlaku sama bagi setiap anggota kelompok masyarakat sehingga tidak ada yang kebal pajak.

c) Kemampuan Administratif

Administrasi yang fleksibel, artinya sederhana, mudah dihitung, pelayanan memuaskan bagi si wajib pajak.

d) Kesepakatan Politis

Secara politis dapat diterima oleh masyarakat, sehingga timbul motivasi dan kesadaran pribadi untuk membayar pajak (ketaatan membayar pajaknya tinggi).

---

<sup>22</sup> Roy V. Salomo, Keuangan Daerah di Indonesia, Jakarta : STIA LAN Press, 2002, hal. 76.

e) Distorsi terhadap Perekonomian<sup>23</sup>

Implikasi pajak atau pungutan yang secara minimal berpengaruh terhadap perekonomian. Pada dasarnya setiap pajak atau pungutan akan menimbulkan suatu beban, baik bagi konsumen maupun produsen. Persoalannya, jangan sampai suatu pajak atau pungutan menimbulkan beban tambahan (*extra burden*) yang berlebihan, yang akan merugikan masyarakat secara menyeluruh (*dead-weight loss*).<sup>24</sup>

Untuk mempertahankan prinsip-prinsip tersebut, maka perpajakan daerah harus memiliki ciri-ciri tertentu. Adapun ciri-ciri dimaksud, khususnya yang terjadi di banyak negara sedang berkembang, adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Pajak daerah secara ekonomis dapat dipungut, berarti perbandingan antara penerimaan pajak harus lebih besar dibandingkan ongkos pemungutannya.
- b. Relatif stabil, artinya penerimaan pajaknya tidak berfluktuasi terlalu besar, kadang-kadang meningkat secara drastis dan adakalanya menurun secara tajam.
- c. *Tax basenya* harus merupakan perpaduan antara prinsip keuntungan (*benefit*) dan kemampuan untuk membayar (*ability to pay*).

Sebagai suatu sistem perpajakan, pajak daerah juga memerlukan suatu patokan-patokan sehingga keberadaannya benar-benar memberikan manfaat bagi Pemerintah Daerah dan juga masyarakatnya. Nick Devas menentukan tolak ukur untuk menilai pajak daerah adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Hasil (*Yield*), yaitu :

- Memadai tidaknya hasil suatu pajak dalam kaitan dengan berbagai layanan yang dibiayainya;
- Stabilitas dan mudah tidaknya memperkirakan besar hasil itu;
- Elastisitas hasil pajak terhadap pertumbuhan penduduk; dan
- Perbandingan hasil pajak dengan biaya pungut.

2. Keadilan (*Equity*), yaitu:

<sup>23</sup> K.J. Davey, *Pembiayaan Pemerintah Daerah*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1988, hal.40-59

<sup>24</sup> Tjip Ismail, *Peraturan Pajak Daerah di Indonesia*, Jakarta:Departemen Keuangan RI, BAPEKKI Cetakan I,2005, hal. 29

<sup>25</sup> Anggito Abimanyu, *Op.cit.*, hal. 32-33

<sup>26</sup> Nick Devas,dkk,*Op.cit.*, hal. 61-62

- Dasar pajak dan kewajiban membayar harus jelas dan tidak sewenang-wenang;
  - pajak bersangkutan harus adil secara horizontal, artinya beban pajak haruslah sama benar antara berbagai kelompok yang berbeda tapi dengan kedudukan ekonomi yang sama;
  - harus adil secara vertikal, artinya kelompok yang memiliki sumber ekonomi yang sama besar memberikan sumbangan yang lebih besar daripada kelompok yang tidak banyak memiliki sumber daya ekonomi; dan
  - pajak itu haruslah adil dari tempat ke tempat.
3. Daya Guna Ekonomi (*Economic Efficiency*), yaitu:
- Pajak hendaknya mendorong penggunaan sumberdaya secara berdaya guna dalam kehidupan ekonomi;
  - mencegah jangan sampai pilihan konsumen dan pilihan produsen menjadi salah arah atau orang menjadi segan bekerja atau menabung; dan memperkecil “beban lebih” pajak.
4. Kemampuan Melaksanakan (*Ability to Implement*), yaitu :
- Suatu pajak haruslah dapat dilaksanakan, dari sudut kemauan politik dan kemauan tata usaha.
  - Dalam menilai kemampuan administratif pengukurannya di lihat dari kemudahan dalam prosedur pemungutan pajak daerah, kemudahan data potensi objek pajak akan memberikan optimasi pemungutan pajak daerah.
  - Kemampuan politis diperlukan dalam mengenakan pajak, menetapkan struktur tarif, memutuskan siapa yang harus membayar dan bagaimana pajak tersebut ditetapkan, memungut pajak secara fisik, dan memaksakan sanksi terhadap para pelanggar.

5. Kecocokkan sebagai Sumber Penerimaan Daerah (*Suitability as a Local Revenue Source*), yaitu:

- Haruslah jelas kepada daerah mana suatu pajak harus dibayarkan, dan tempat memungut pajak sedapat mungkin sama dengan tempat akhir beban pajak;
- pajak tidak mudah dihindari, dengan cara memindahkan objek pajak dari suatu daerah ke daerah lain;
- pajak daerah jangan hendaknya, mempertajam perbedaan-perbedaan antara daerah, dari segi potensi ekonomi masing-masing; dan
- pajak hendaknya tidak menimbulkan beban yang lebih besar dari kemampuan tata usaha pajak daerah.

#### D. Pajak Hiburan

Adapun definisi Pajak Hiburan menurut Nasution adalah: “Pajak yang dikenakan atas semua hiburan dengan memungut bayaran, yang diselenggarakan pada suatu daerah.”<sup>27</sup> Sedangkan Soelarno, mendefinisikan Pajak Hiburan yaitu:

“Pertunjukan dan keramaian berupa sandiwara, wayang, bioskop, pertunjukan-pertunjukan di dalam warung-warung kopi, *cabaret*, *variete* dan sirkus, pertunjukan menyanyi dan musik, balet, dansa, *fancy-fair*, pesta-pesta, pameran dan pidato-pidato kecuali pameran dan pidato-pidato yang sifatnya penerangan, ilmiah, atau keagamaan. Pertunjukan-pertunjukan di dalam pasar malam, pertunjukan dengan alat musik, pertandingan-pertandingan, dan pertunjukan olahraga, permainan-permainan yang tergabung meminta pembayaran dari penontonnya”.<sup>28</sup>

Soelarno juga mengatakan bahwa :

“Hiburan adalah semua macam atau jenis keramaian, pertunjukkan, atau permainan atau segala bentuk usaha yang dapat dinikmati oleh setiap orang dengan nama

<sup>27</sup> Agus Salim Nasution, dkk, *Pajak dan Retribusi Daerah*, Jakarta : Penerbit Karunika Jakarta Universits Terbuka, 1986, hal.512.

<sup>28</sup> Slamet Soelarno, *op.cit.* hal.186.

dan dalam bentuk usaha apapun, dimana untuk menonton atau mempergunakan fasilitas yang disediakan atau menikmatinya dipungut bayaran”.<sup>29</sup>

### **E. Teori Ekstensifikasi Perpajakan**

Ekstensifikasi perpajakan dilakukan guna meningkatkan penerimaan dari sisi perpajakan. Hal ini diperkuat dengan definisi ekstensifikasi pajak oleh Soemitro :

“Ektensifikasi pajak adalah cara meningkatkan penerimaan pajak dengan cara perluasan pemungutan pajak dalam arti menambah Wajib Pajak baru dan menciptakan pajak-pajak baru atau memperluas ruang lingkup pajak yang ada”.<sup>30</sup>

Sesuai dengan definisi di atas, ekstensifikasi perpajakan dilaksanakan sebagai salah satu kegiatan dalam menjalankan administrasi perpajakan. Hal ini dikarenakan ekstensifikasi merupakan salah satu bentuk kegiatan untuk memungut pajak yang dilakukan oleh pihak berwenang. Hal ini diperkuat dengan definisi administrasi perpajakan oleh Mansury : “Kegiatan penyelenggaraan pungutan pajak oleh suatu instansi atau badan yang ditatalaksanakan sedemikian rupa sehingga dapat mencapai sasaran yang telah digariskan dalam kebijaksanaan perpajakan, berdasarkan sarana hukum yang telah ditentukan oleh undang-undang perpajakan dengan efisien”. Sehingga ekstensifikasi perpajakan dapat diidentifikasi sebagai suatu kegiatan administrasi perpajakan dalam rangka meningkatkan penerimaan pajak dengan melakukan perluasan pemungutan pajak.<sup>31</sup>

### **F. Operasional Konsep**

Berdasarkan prinsip-prinsip pajak daerah yang dikemukakan oleh Nick Devas, peneliti menggunakannya sebagai dimensi, yaitu: hasil, keadilan, daya guna ekonomi, kemampuan melaksanakan, dan kecocokan sebagai sumber penerimaan, dimana variabelnya adalah prinsip-prinsip pajak daerah.

<sup>29</sup> *Ibid.* hal. 187.

<sup>30</sup> Rochmat Soemitro, *op.cit.* hal.77

<sup>31</sup> R.Mansury.*Op.cit.*Hal.23.

Kemudian dimensi tersebut diturunkan menjadi beberapa indikator untuk melihat feasibilitas aktifitas-aktifitas tersebut apa-apa saja yang dapat dijadikan perluasan Obyek Pajak Hiburan terhadap prinsip-prinsip pajak daerah tersebut.

**Tabel II.2**  
**Operasional Konsep**

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Kesesuaian Pajak Daerah	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontribusi aktifitas-aktifitas yang terdapat diekstensifikasikan terhadap penerimaan pajak hiburan.</li> <li>• Realisasi Penerimaan Pajak Hiburan</li> <li>• Biaya pemungutan pajak daerah atas aktifitas hiburan</li> <li>• Elastisitas Pajak Daerah atas aktifitas hiburan terhadap pertumbuhan menikmati hiburan</li> </ul>	Ordinal
	Keadilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarif pajak daerah atas pajak hiburan</li> <li>• Dasar pengenaan pajak Hiburan</li> </ul>	Ordinal
	Daya Guna Ekonomi	Pengaruh Pajak terhadap aktifitas hiburan	Ordinal
	Kemampuan melaksanakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemauan Politis dari pusat untuk menyerahkan pajaknya</li> <li>• Kemudahan pembayaran pajak hiburan secara adm</li> </ul>	Ordinal
	Kecocokan sebagai sumber penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wewenang pengenaan pajak daerah atas hiburan</li> <li>• Kemudahan dalam penghitungan pajak.</li> </ul>	Ordinal

**Sumber: Diolah oleh Peneliti**

## I. Metode Penelitian

Metode di dalam penelitian merupakan hal mutlak, karena didalamnya terdapat teknik penelitian dan pengumpulan data yang menjadi indikator berhasil tidaknya penelitian. Pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan jenis penelitian akan menjadikan hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sebagaimana dikemukakan Bailey bahwa :

*“Method mean the research technique or tool used together data. Methodology mean the phylosophy of the research process. This includes the assumptions and values that serve as a rationable for research and the standards or criteria the researchers uses for interpreting data and reaching conclusions.”*<sup>32</sup>

Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>33</sup> Metode Penelitian adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data.<sup>34</sup>

### I.1.Pendekatan Penelitian

Mengacu kepada jenis data dan analisisnya, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah memadukan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif tanpa uji statistik. Fokus penelitian ditujukan hanya pada variabel tertentu, yaitu upaya untuk meningkatkan penerimaan PAD melalui ekstensifikasi Pajak Hiburan melalui feasibilitas atau kelayakan *Game Online*.

### I.2.Jenis / Tipe Penelitian

Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dimensi

---

<sup>32</sup> Kenneth D. Bailey. *“Methods of Social Research.”* New York : The Press, A Division of Macmillan, inc. Toronto : Maxwell Macmillan Canada. New York Oxford Singapore Sidney : Maxwell Macmillan International, 1994, p. 34.

<sup>33</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, CV. Alfabeta, Bandung : 1999, hal.1.

<sup>34</sup> Manasse Malo, *Metode Penelitian Sosial*, Penerbit Karunika, Jakarta : 1986

waktu, dan teknik pengumpulan data.<sup>35</sup> Berikut dapat dipaparkan lebih jauh kaitan antara jenis-jenis penelitian dengan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian deskriptif, digunakan untuk memperinci informasi yang tersedia atas suatu permasalahan bila informasi belum cukup terperinci.<sup>36</sup> Metode deskriptif menggambarkan keadaan obyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.<sup>37</sup>

Tujuan dari metode deskriptif adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Dengan menggunakan metode deskriptif, maka peneliti dapat menggambarkan dan menganalisa pelaksanaan ekstensifikasi Pajak Hiburan

### **I.3. Tehnik Pengumpulan Data**

#### **1. Studi Pustaka (*Library Research*)**

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dari referensi yang bersumber dari berbagai literatur seperti buku-buku, jurnal, majalah, peraturan perundang-undangan, hasil penelitian sebelumnya yang nantinya akan menjadi acuan dalam analisis.

#### **2. Studi Lapangan (*Field Research*)**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>38</sup>

Wawancara ini merupakan wawancara tidak berstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang berisi butir-butir

---

<sup>35</sup> W. Lawrence Neuman, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, New York: Pearson Education, 2003, hal 66.

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 32

<sup>37</sup> Manasse Manalo, *opcit* hal.23

<sup>38</sup> Lexy.J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), hal.135.

atau pokok-pokok pemikiran mengenai hal-hal yang akan ditanyakan pada waktu wawancara berlangsung sehingga dapat menunjang dari data yang di dapat.

#### **I.4.Narasumber/Informan**

Narasumber atau informan dalam penelitian ini adalah:

- Dipenda DKI Jakarta
  - Kasubdis Perencanaan dan Pengembangan Dipenda DKI Jakarta, yaitu Iwan Setiadi.
  - Kasie Perencanaan dan Pengembangan Dipenda DKI Jakarta, yaitu Arif Susilo.
- Dirjen Perimbangan Keuangan Depkeu, yaitu Lisbon Sirait.
- Akademisi, yaitu Untung Sukardji (Ahli di bidang Perpajakan khususnya Pajak Pertambahan Nilai (PPN))
- Pengusaha Hiburan, yaitu Andri Johanes
- Masyarakat pengguna fasilitas tersebut, yaitu Firmansyah.

#### **I.5. Pembatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki pembatasan hanya terhadap pengenaan Pajak Hiburan yang ruang lingkupnya meliputi DKI Jakarta. Pembatasan penelitian ini dilakukan untuk mempersempit dan memfokuskan wilayah penelitian. Hal ini dikarenakan DKI Jakarta merupakan pusat aktifitas hiburan yang memiliki potensi yang besar.

#### **I.6. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini penulis memiliki keterbatasan, khususnya waktu pelaksanaan penelitian dan data penelitian. Keterbatasan data penelitian disebabkan karena adanya keterbatasan waktu dari para informan dalam memberikan data-data yang dibutuhkan.

## **BAB III**

### **STRATEGI OPTIMALISASI PAD MELALUI EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN**

#### **1. Sejarah Propinsi DKI Jakarta**

Jakarta bermula dari sebuah Bandar kecil di muara Sungai Ciliwung sekitar 500 tahun silam. Selama berabad-abad kemudian kota Bandar ini berkembang menjadi pusat perdagangan internasional yang ramai. Luas Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Raya adalah 592,3 km<sup>2</sup>. Kegiatan utama penduduk DKI Jakarta adalah di bidang perdagangan besar, kecil, dan jasa-jasa, kemudian di bidang industri termasuk listrik, gas, dan air, hanya sebagian kecil yang bekerja pada sektor pertanian. Industri yang ada terutama ialah industri manufacturing yang bergerak di bidang bahan makanan dan minuman, tekstil, percetakan dan penerbitan, kayu dan alat rumah tangga, barang-barang dari karet, kimia, barang logam dan industri assembling.

Sekalipun DKI Jakarta tidak memiliki potensi alam yang cukup berarti, namun sebagai pusat pemerintahan, mempunyai sarana fisik maupun administrasi yang paling baik untuk berkembangnya sektor industri, sektor perdagangan dan jasa. Dalam menangani potensi-potensi yang ada di propinsi DKI Jakarta, Dinas Pendapatan Daerah (DIPENDA) memiliki peran yang potensial untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada guna membiayai pelaksanaan otonomi daerah seperti menyelenggarakan pemungutan pendapatan daerah dan mengadakan koordinasi dengan instansi lain dalam pelaksanaan, serta pengendalian pemungutan pendapatan daerah.

#### **2. Pajak Hiburan dan Perkembangannya**

##### **2.1. Sejarah Perkembangan dan Dasar Hukum**

Pajak Hiburan tergolong sebagai Pajak Asli Daerah, dalam arti bukan Pajak Negara yang diserahkan kepada daerah. Berdasarkan memori penjelasan Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 10 tahun 1971 diterangkan bahwa peraturan tentang pemungutan pajak untuk tontonan dalam wilayah Jakarta diatur dalam peraturan Pajak Tontonan Jakarta 1940 tanggal 4 Desember 1939

(Warta Propinsi Jawa Barat Nomor 3 tanggal 30 Januari 1940) yang telah diubah dengan Peraturan Daerah DKI Jakarta tanggal 20 April 1968 (Lembaran Daerah tahun 1968 Nomor 104).

Berdasarkan perkembangan jenis pertunjukan dan keramaian dalam wilayah Jakarta, Peraturan Daerah tersebut tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan, maka diganti dengan Peraturan Daerah yang baru yaitu Peraturan Daerah Nomor 10 tahun 1971 (Lembaran Daerah tahun 1971 Nomor 67) tentang penetapan dan Pemungutan Pajak Tontonan dalam Wilayah Daerah Khusus Ibukota Jakarta kemudian diubah dengan Peraturan Daerah Nomor 2 tahun 1981 tentang penetapan kembali Peraturan Pajak Tontonan Jakarta dengan Pajak Hiburan, kemudian diubah dengan Peraturan Daerah Nomor 1 tahun 1986 tentang penyelenggaraan hiburan dan Pajak Hiburan dalam wilayah DKI Jakarta, dan yang diubah dengan Peraturan Daerah Nomor 7 tahun 1998 tentang penyelenggaraan hiburan dan Pajak Hiburan Dalam Wilayah DKI Jakarta yang disahkan dengan keputusan Menteri Dalam Negeri tanggal 26 Oktober 1998 dan diubah lagi dan berlaku hingga sekarang adalah Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 6 tahun 2003 tentang penyelenggaraan hiburan dan Pajak Hiburan dan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 62 tahun 1999 tentang petunjuk pelaksanaan penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan di Wilayah Daerah Khusus Ibukota DKI Jakarta.

Selanjutnya berdasarkan Undang-undang Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah jo. Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000, jenis pajak yang diluar DKI Jakarta bernama Pajak Pertunjukan dan Keramaian Umum atau PPKU, ada juga daerah yang menggunakan nama Pajak Tontonan yang kemudian disebut sebagai Pajak Hiburan dan berlaku diseluruh Indonesia. ng Pengertian Pajak Hiburan yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 34 tahun 2000 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah mengalami penyempitan, sedangkan definisi terbaru yaitu :

- a. Undang-undang Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.

- b. Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000 tentang Perubahan atas Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.
- c. Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 1998 tentang Penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan
- d. Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2003 tentang Penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan
- e. Surat Keputusan Gubernur Nomor 62 Tahun 1999 tentang Petunjuk Pelaksanaan Penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan.

## 2.2. Obyek Pajak Hiburan

Obyek Pajak Hiburan erat kaitannya dengan definisi hiburan sebagaimana yang diuraikan sebelumnya. Yang dimaksud dengan Hiburan adalah semua jenis pertunjukan, permainan, permainan ketangkasan, dan/atau keramaian dalam nama dan dalam bentuk apapun, yang ditonton atau dinikmati oleh setiap orang dengan dipungut bayaran, tidak termasuk penggunaan fasilitas untuk berolahraga. Sesuai dengan Pasal 3 ayat 1 Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 6 Tahun 2003 Obyek Pajak Hiburan adalah penyelenggaraan hiburan, antara lain :

- a. Pertunjukan Film
- b. Pertunjukan atau keramaian berupa diskotek, musik hidup, karaoke, klub malam, ruang musik, *club eksekutif*, dan sejenisnya.
- c. Permainan ketangkasan, manual, mekanik elektronik, dan sejenisnya.
- d. Permainan mesin keping
- e. Panti pijat, mandi uap, spa, steambath, dan sejenisnya
- f. Pertunjukan pagelaran musik dan tari
- g. Penyelenggaraan hiburan insidental lainnya
- h. Permainan Billiard, bowling, dan sejenisnya
- i. Pertunjukan kesenian
- j. Pertunjukan atau pertandingan olah raga

- k. Pertunjukan, permainan dan atau keramaian berupa tempat-tempat wisata, taman rekreasi, taman hiburan keluarga, pasar malam, tempat pemancingan, seluncur (*ice skating*), sirkus, komidi putar, kereta pesiar, dan sejenisnya.

Ada beberapa jenis hiburan yang dibebaskan dari pengenaan Pajak Hiburan yang diatur oleh Pemerintah Daerah Nomor 6 Tahun 2003 dalam Pasal 3 ayat 2 adalah hiburan yang diselenggarakan dalam rangka pernikahan, upacara adat, kegiatan keagamaan dan sejenisnya.

### **2.3. Subyek Pajak dan Wajib Pajak**

Subyek Pajak Hiburan adalah setiap pribadi atau badan yang menonton dan atau menikmati hiburan, sedangkan Wajib Pajak hiburan adalah orang pribadi atau badan yang menyelenggarakan hiburan. Penyelenggaraan hiburan adalah orang pribadi atau badan yang bertindak, baik untuk atas namanya sendiri atau untuk dan atas nama pihak lain yang menjadi tanggungannya menyelenggarakan suatu hiburan. Apabila hiburan diselenggarakan atas nama atau tanggungan beberapa penyelenggara atau oleh satu atau beberapa badan maka masing-masing anggota penyelenggara atau pengurus badan dianggap sebagai wajib pajak dan bertanggung jawab renteng atas pembayaran pajaknya. Selain itu, hotel atau tempat-tempat lain yang ketempatan diselenggarakan hiburan ikut bertanggung jawab terhadap pembayaran Pajak Hiburan yang terutang atas penyelenggaraan hiburan pada tempat tersebut.

### **3. Dasar Pengenaan dan Tarif Pajak Hiburan**

Dasar Pengenaan Pajak Hiburan menurut Pasal 5 Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 6 Tahun 2003 adalah jumlah pembayaran atau yang seharusnya di bayar untuk menonton atau menikmati hiburan. Perhitungan besarnya pajak terutang dihitung dengan cara mengalikan dasar pengenaan sebagaimana yang di maksud dalam pasal 5 dengan tarif pajak dalam pasal 6. Sedangkan tarif Pajak Hiburan ditetapkan paling tinggi 35% menurut Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000. Tarif Pajak Hiburan berbeda-beda besarnya menurut jenis hiburan yang ada, seperti :

- a. Penggolongan tarif Pajak Hiburan dipaparkan dalam Pasal 6 Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 6 Tahun 2003, antara lain seperti berikut:
- HTM diatas Rp.35.000 sebesar 15%
  - HTM diatas Rp. 10.000 s/d 35.000 sebesar 10%
  - HTM dibawah Rp. 10.000 sebesar 5%
- b. Besarnya tarif pajak untuk jenis hiburan selain pertunjukan film di bioskop sebagaimana yang dimaksud pada ayat (2) yaitu :
- Pertunjukan kesenian tarif 10%
  - Pertunjukan atau keramaian berupa diskotek, musik hidup, karaoke, klub malam, ruang musik, klub eksekutif, dan sejenisnya tarif 20%
  - Permainan ketangkasan, manual, mekanik elektronik, dan sejenisnya 20%
  - Permainan mesin keping tarifnya 20%
  - Panti pijat, mandi uap, spa, steambath, dan sejenisnya tarif 20%
  - Pertunjukan pagelaran musik dan lainnya tarif 15%
  - Penyelenggaraan hiburan insidentl lainnya tarif 15%
  - Permainan biliard, bowling, dan sejenisnya tarif 10%
  - Pertunjukan atau pertandingan olah raga lainnya tarif 10%
  - Pertunjukan, permainan dan atau keramaian berupa tempat-tempat wisata, taman rekreasi, taman hiburan keluarga, pasar malam, tempat pemancingan, seluncur (ice skating), sirkus, komodi putar, kereta pesiar, dan sejenisnya tarif 10%
  - Penyelenggaraan hiburan yang seharusnya menggunakan tanda masuk tetapi tidak menggunakan tanda masuk atau tidak mencantumkan harga tanda masuk tarifnya 35%.
  - Selain daripada dimaksud pada keterangan di atas tarifnya 15%.

## **4. Sistem Pemungutan Pajak Hiburan**

### **4.1. Perizinan Penyelenggaraan Hiburan**

Setiap penyelenggaraan hiburan harus mengajukan permohonan tertulis untuk mendapatkan ijin tertulis dari dinas pariwisata paling lambat 14 hari kerja sebelum hiburan diselenggarakan. Permohonan ijin tersebut tidak mutlak dapat diterima. Penyelenggaraan hiburan dapat ditolak apabila:

- Menunggak pajak hiburan
- Pengajuan permohonan ijin dilakukan setelah lewat 14 hari dari dimulainya penyelenggaraan hiburan yang bersifat insidental dengan syarat-syarat sebagai berikut:
  - a. Lokasi atau tempat penyelenggaraan hiburan jelas
  - b. Telah membayar uang jaminan pajak hiburan

Sedangkan ijin penyelenggaraan hiburan dapat dicabut atau dapat dihentikan apabila:

- Penyelenggaran hiburan tidak memenuhi kewajiban perpajakan
- Tidak atau kurang bayar pajak hiburan yang terutang
- Tidak sesuai dengan ijin yang diberikan
- Tidak memasang pengumuman harta tanda masuk
- Menjual tanda masuk (karcis) yang tidak dilegalisasi
- Tidak menyobek tanda masuk yang digunakan penonton saat memasuki tempat hiburan
- Tidak menyimpan bagian tanda masuk dalam waktu 14 hari setelah tanda masuk digunakan
- Tidak membuat laporan penjualan tanda masuk
- Mengadakan, menyediakan, memberi, menjual dan menyebarkan tanda masuk yang tidak sesuai dengan harga tanda masuk yang ditetapkan oleh Gubernur
- Memberikan tempat dan kelas untuk menonton tidak sesuai dengan yang tercantum dalam tanda masuk.
- Mengubah tanda masuk yang telah disahkan
- Memberikan atau menjual tanda masuk yang telah digunakan

- Memungut dan menerima pembayaran tanda masuk melebihi harga yang telah ditetapkan
- Tidak memasang Maklumat Pajak Hiburan pada tempat yang mudah dilihat pengunjung.

#### 4.2. Penetapan dan Pembayaran Pajak Hiburan

Penetapan besarnya Pajak Hiburan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- I. Wajib Pajak dapat menghitung, memperhitungkan, membayar, dan melaporkan sendiri pajak yang terutang atau dikenal dengan istilah *self assesment*. Pada cara ini pajak yang terutang dituangkan dalam Surat Pemberitahuan Pajak Daerah (SPTPD).
- II. Pajak yang terutang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendapatan Daerah, atau dikenal dengan istilah *official assesment*. Pada cara ini Pajak Hiburan yang terutang dituangkan dalam Surat Ketetapan Pajak Daerah (SKPD) yang dapat berupa SKPD sementara, yaitu suatu besar ketetapan pajak yang bersifat sementara sebagai pedoman wajib pajak dalam menentukan besarnya pajak yang harus dibayar tiap bulan. Ataupun dapat pula berupa SKPD rampung, yaitu suatu besar ketetapan pajak yang dikeluarkan pada akhir ketetapan pajak dan bersifat tetap.

Sedangkan untuk pembayaran ditujukan ke Kas Daerah dengan beberapa cara, yaitu:

1. Untuk Wajib Pajak berupa pertunjukan film yang menggunakan tanda masuk, harus melakukan pembayaran dimuka sebelum tanda masuk disahkan.
2. Untuk Wajib Pajak berupa hiburan insidental yang menggunakan tanda masuk harus membayar uang jaminan pajak hiburan kepada Bendaharawan Dinas Pendapatan Daerah sebelum tanda masuk disahkan.

3. Untuk Wajib Pajak berupa hiburan selain pertunjukan film dan insidental yang menggunakan tanda masuk, dapat melakukan pembayaran dimuka sebelum tanda masuk disahkan. Besarnya pembayaran dimuka pajak hiburan dan uang jaminan pajak hiburan, dihitung berdasarkan jumlah tanda masuk dikalikan tarif sesuai dengan besar tarif jenis hiburan yang bersangkutan.

### **5. Strategi Peningkatan PAD Melalui Ekstensifikasi Pajak Hiburan**

Adapun Kebijakan Pemerintah Propinsi DKI Jakarta di bidang Pendapatan sebagaimana dalam Rencana Strategis Daerah Propinsi DKI Jakarta lebih mengarah pada 3(tiga) unsur antara lain:

1. Kewenangan yang lebih luas dalam mengoptimalkan perolehan pendapatan daerah.
2. Intensifikasi dan ekstensifikasi dari penggalian sumber-sumber pendapatan daerah
3. Peningkatan kemampuan dan optimalisasi di bidang pendapatan

Sebagai ukuran keberhasilan atas kebijakan yang ditetapkan tersebut, maka juga telah disusun indikator-indikator keberhasilannya yang luas dijabarkan oleh Dipenda sebagai unsur Pemerintah Propinsi DKI Jakarta ke dalam program kerja dalam bentuk kegiatan, adapun indikator tersebut antara lain:

1. Tercapainya penerimaan daerah yang optimal guna pelaksanaan pembangunan
2. Terjadinya perubahan struktur pendapatan daerah yang lebih sehat
3. Tersusunnya suatu sistem dan pola penerimaan daerah yang efektif dan efisien

Guna mengelola pendapatan daerah yang lebih diarahkan kepada optimalisasi pendapatan daerah terutama dari Pajak Daerah dan Retribusi Daerah melalui upaya yang efektif dan efisien serta mendapatkan dukungan masyarakat, perlu adanya langkah-langkah strategis sebagai alat dan sarana

pencapaian sasaran yang lebih baik dan terfokus. Adapun penerapan atas strategi yang telah ditetapkan Dipenda Propinsi DKI Jakarta ke dalam bentuk program kerja guna mendukung fasilitas layanan kepada masyarakat, antara lain:

1. Kewenangan yang lebih luas dalam pengelolaan pendapatan daerah
2. Penggalian potensi penerimaan baru yang efektif dan efisien
3. Pengkajian peraturan
4. Penegakan Hukum (*law inforcement*)
5. Penggalangan dukungan pihak terkait pelaksanaan tupoksi
6. Pemberdayaan masyarakat untuk berperan aktif

DKI Jakarta sebagai kota jasa dan Ibu Kota Jakarta memiliki potensi yang harus terus digali dan dikaji kelayakannya untuk dipungut sebagai penerimaan pendapatan daerah, sehingga penyusunan rancangan tindakan yang berbasis pada kegiatan-kegiatan jasa dapat menjadi bentuk strategi lain yang diupayakan oleh Pemerintah Daerah Propinsi DKI Jakarta dalam rangka peningkatan penerimaan pendapatan daerah, adapun strategi ekstensifikasi antara lain:

1. Mengupayakan perluasan basis obyek Pajak Hiburan agar diperluas. Apabila sudah dikenakan PPN, diupayakan untuk menjadi obyek penerimaan daerah.
2. Diupayakan untuk meningkatkan penerimaan bagian daerah yang di berikan oleh Pemerintah Pusat dari PPh Obyek Pajak Dalam Negeri Pasal 21 menjadi 30%.
3. Diusulkan juga bagian Pajak Daerah yang diperoleh dari PPh OPDN dapat diperoleh juga dari PPh Badan.

## BAB IV

### EKSTENSIFIKASI OBYEK PAJAK HIBURAN DALAM RANGKA OPTIMALISASI PAD PROPINSI DKI JAKARTA

#### 1. Kelayakan Aktivitas *Game Online* sebagai perluasan basis objek Pajak Hiburan

##### 1.1 *Game Online*

Dalam *Game Online* itu sendiri ada bentuk penyediaan jasa dan ada unsur hiburannya, namun untuk saat ini masih merupakan obyek Pajak Pusat di mana hanya obyek PPNnya yang dikenakan atas konektivitas provider untuk internetnya. Oleh karena adanya unsur hiburan di dalam *Game Online* tersebut maka diusulkan untuk dijadikan perluasan basis Pajak Hiburan. Lagipula untuk pengenaan atas *Game online* itu sendiri obyeknya berada di suatu tempat atau daerah dan tidak bersifat *mobile*.

*Game online* dapat dikatakan mirip dengan jenis permainan yang selama ini telah menjadi obyek pungutan Pajak Hiburan, karena di dalamnya terkandung makna pengertian hiburan itu sendiri, hal ini dipertegas oleh informan, sebagai berikut :

“ Hiburan sendiri memiliki pengertian dasar atau kunci dasar hiburan itu sendiri seperti, merupakan pertunjukan, ada unsur permainan, adanya keramaian, di mana harus dapat dinikmati, ditonton, dan dapat dipungut bayaran. sehingga apabila ketiga unsur ini mencakup pada suatu obyek, contohnya game online, sejenis dengan permainan yang selama ini telah dipungut pajak hiburan, sehingga layak untuk dijadikan suatu perluasan obyek hiburan itu sendiri.”<sup>39</sup>

Tapi dalam konsep pajak, jika obyek pajaknya tidak elastis, maka bisa untuk dipajaki. Mengingat orang yang menikmati *Game online* itu terdapat semua jenis kalangan ekonomi, jadi berapapun harganya per game/ per jam,

---

<sup>39</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

orang akan tetap akan mengkonsumsi itu. Hal ini kembali dipertegas oleh narasumber:

“ Konsep ekonominya itu kan tidak elastis, jadi berapapun harganya orang akan tetap mengkonsumsi itu. Dengan demikian apabila pusat sudah memajaki dan kemudian daerah ingin memajaki lagi maka tidak akan menjadi suatu masalah, karena tergantung obyeknya ditanggung siapa, lagi pula *Game online* dinikmati oleh semua kalangan. Untuk hiburan orang tidak melihat harganya, yang dilihat yang penting aman dan ada unsur kenikmatannya. Jadi dalam konteks pajak yang bersifat inelastis, maka berhak untuk dipajaki dan sangat layak.”<sup>40</sup>

Hal ini juga dikemukakan oleh narasumber yang merupakan Kepala Seksi Potensi Pajak Daerah sebagai berikut:

” Potensi atas aktivitas *game online* itu sendiri merupakan bagian dari permainan yang dinikmati oleh semua kalangan, jadi tidak ada salahnya jika menambah sekitar 20%-30%, karena tidak berdampak signifikan.”<sup>41</sup>

## 1.2 Persewaan *Provider* untuk konektifitas internet

Selama ini persewaan atas provider internet dikenakan PPN. Sama halnya dengan persewaan ruangan untuk warnet (warung internet) atau tempat *game online* itu sendiri pun tidak dikecualikan dari PPN. Hal ini dikemukakan oleh narasumber yang ahli di bidang perpajakan, khususnya PPN, sebagai berikut:

”Kena PPN, karena PPN nya bukan atas aktivitas *game online* nya namun atas sewa providernya. Jadi sebenarnya *game online* itu dikenakan pajak pusat yaitu PPN atas persewaan konektifitas *internetnya*.”<sup>42</sup>

Namun sebenarnya, persewaan atas *provider internet* memang lebih kepada pajak pusat, namun bila melihat dari aktivitas *game online* itu sendiri mungkin lebih sesuai untuk dikenakan pajak daerah, khususnya pajak hiburan. Pertama bila dilihat dari obyeknya, warnet, atau tempat *game online* itu tidak

<sup>40</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan Arief Susilo, Kepala Seksi Potensi Pajak Daerah, Subdis Renbang, Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada Jumat 23 Mei 2008, Pukul 17.00 WIB.

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Untung Sukardji, Ahli di Bidang perpajakan khususnya Pajak Pertambahan Nilai, Pada hari Jumat 23 Mei 2008 pada pukul 09.00 WIB.

bersifat *mobile*, artinya basis pajaknya berada di daerah itu sendiri, sehingga hal tersebut cocok dengan kriteria pajak daerah.

Yang kedua dilihat dari fungsi dari aktivitas *game online* itu sendiri, sudah mengarah pada suatu jenis permainan dan di dalamnya termasuk jenis aktivitas hiburan. Pada prinsipnya memang pengertian hiburan dan permainan pada Perda No.6 Tahun 2003 merupakan *loopholes* dari objek pajak hiburan itu sendiri. Hal ini diperkuat oleh pernyataan narasumber sebagai berikut:

”Dalam obyek pajak hiburan, pengertian hiburan itu sendiri mencakup di dalamnya adalah permainan, permainan yang seperti apa yang telah di atur, contohnya permainan ketangkasan, manual, mekanik, permainan mesin keping, dan sejenisnya. Nah, pada kalimat **...dan sejenisnya** inilah sebenarnya dapat dikategorikan bahwa *game online* dapat dimasukkan ke dalam jenis permainan.”<sup>43</sup>

Dengan seiring dengan perkembangan jaman, di mana teknologi semakin berkembang dan hiburan juga mengalami kemajuan pesat sehingga permainan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi canggih. Hal tersebut juga di dukung oleh informasi yang didapat oleh peneliti ketika mewawancarai narasumber sebagai berikut:

”Untuk *game online* termasuk aktivitas hiburan karena termasuk permainan yang dilakukan bersama-sama dan cenderung unsur hiburannya sangat kental, dan tarif yang sepadan untuk itu berkisar 20%, namun bila untuk edukasi sebaiknya dibebaskan.”<sup>44</sup>

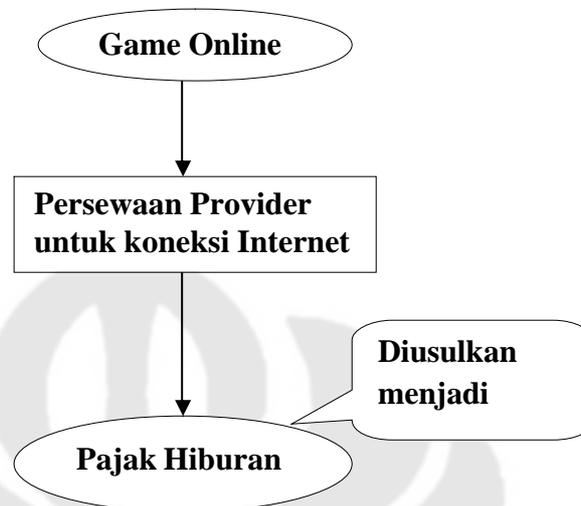
Berikut ini merupakan gambar implikasi pengenaan pajak yang terdapat dalam aktivitas *Game Online*:

---

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

<sup>44</sup> Hasil wawancara dengan Lisbon Sirait, Kabit. Evaluasi Pajak Daerah dan Retribusi Daerah I, Direktorat Jendral Perimbangan Departemen Keuangan RI, Pada hari Rabu 21 Mei 2008, Pukul 08.30 WIB bertempat di Gedung C Lantai 3 Departemen Keuangan RI.

Gambar IV.2.1

Implikasi pengenaan pajak yang terdapat dalam aktivitas *Game online***Sumber: Diolah oleh peneliti**

Dari gambar tersebut, pada *Game Online*, atas persewaan *provider* untuk koneksi internetnya dikenakan PPN, sedangkan atas aktivitasnya belum dikenakan pajak, tetapi diusulkan untuk menjadi obyek Pajak Hiburan dalam kaitannya dengan optimalisasi pendapatan daerah.

Dengan berlakunya UU No.22 Tahun 1999 yang telah diubah sebagian dengan UU No. 32 Tahun 2004, dimana setiap daerah sebagaimana diatur dalam UU tersebut menghadapi kesempatan besar untuk melaksanakan tujuan pembangunannya berdasarkan lokalitas yang tinggi. Namun demikian, hal ini menimbulkan suatu kebutuhan dana yang besar dan tidak dapat lagi semata-mata digantungkan kepada peran Pemerintah Pusat. Dana Perimbangan yang didapat dari pusat, baik berupa Dana Alokasi Umum (DAU) maupun Dana Alokasi Khusus (DAK), belum banyak membantu pembiayaan pembangunan. Dana itu hanya mencukupi untuk biaya penyelenggaraan pemerintah. Untuk itu dengan adanya otonomi daerah, tanggung jawab tersebut harus diiringi dengan kewenangan untuk memajaki. Hal tersebut seperti yang dikatakan informan, sebagai berikut:

” Secara makro, sebagian besar tanggung jawab pemerintahan diserahkan kepada daerah. Pusat hanya memiliki kewenangan sebagian, artinya apabila adanya suatu konsep yang jelas, tanggung jawab tersebut diiringi dengan kewenangan untuk memajaki.”<sup>45</sup>

Pemberian otonomi daerah diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan akuntabilitas sektor publik di Indonesia. Hal tersebut dipertegas dengan pendapat yang dikemukakan oleh informan, sebagai berikut:

” Jadi bila mau otonomi yang bagus, agar pengeluaran daerah itu semakin *accountable*, tanggung jawab yang besar dibidang pengeluaran tadi harus diimbangi dengan pemberian kewenangan pajak. Hal itulah yang menyebabkan basis pajak harus diperluas. Jadi intinya mengapa harus dijadikan pajak daerah, yang pertama adalah untuk meningkatkan akuntabilitas, dan yang kedua adalah untuk memberikan suatu keseimbangan antara memajaki dengan tanggung jawab pengeluaran.”<sup>46</sup>

Dengan adanya pertimbangan-pertimbangan berikut ini, maka dianggap perlu untuk mengajukan revisi UU No.34 Tahun 2000:

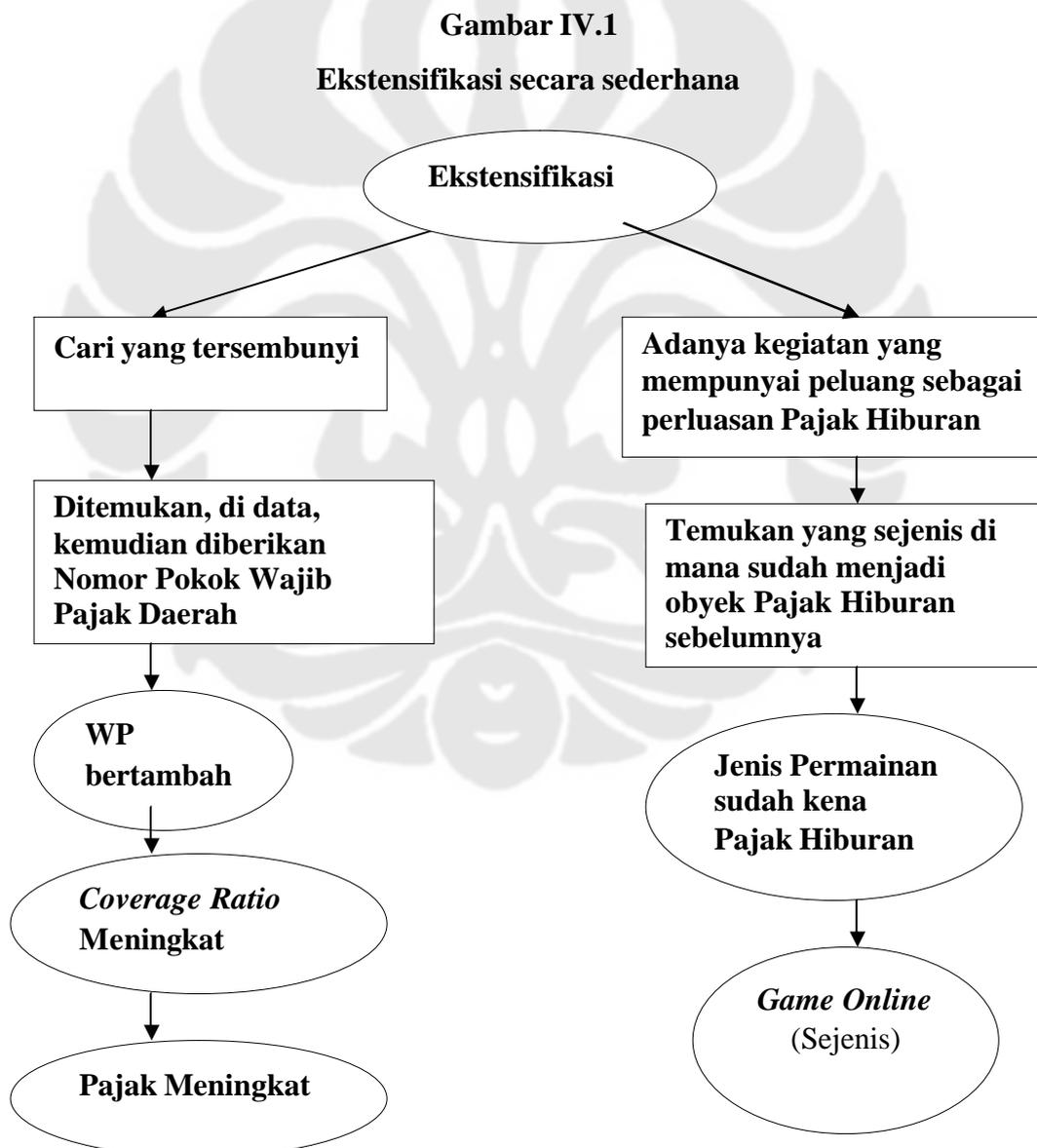
- Rekomendasi MPR kepada Presiden dalam TAP MPR No VI/MPR/2002, perlunya penyempurnaan UU Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.
- Pemberian tanggung jawab atau urusan pemerintahan yang semakin besar kepada daerah sesuai dengan UU no 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah.
- Peranan pengeluaran daerah terhadap total pengeluaran negara semakin meningkat.
- Pemberian tanggung jawab pengeluaran yang semakin besar tidak diimbangi dengan pemberian tanggung jawab dalam perpajakan daerah yang terbatas.

<sup>45</sup> Hasil Wawancara dengan Lisbon Sirait, Kabit. Evaluasi Pajak Daerah dan Retribusi Daerah I, Direktorat Jendral Perimbangan Departemen Keuangan RI, Pada hari Rabu 21 Mei 2008, Pukul 08.30 WIB, Bertempat di Gedung C Lantai 3 Departemen Keuangan RI.

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Lisbon Sirait, Kabit. Evaluasi Pajak Daerah dan Retribusi Daerah I, Direktorat Jendral Perimbangan Departemen Keuangan RI, Pada hari Rabu 21 Mei 2008, Pukul 08.30 WIB bertempat di Gedung C Lantai 3 Departemen Keuangan RI.

- Peranan pajak daerah terhadap penerimaan negara yang harus ditingkatkan.

Dalam revisi UU No.34 Tahun 2000 tersebut disebutkan adanya ekstensifikasi obyek Pajak Daerah termasuk didalamnya obyek Pajak Hiburan. Perlunya ekstensifikasi juga dikarenakan oleh belum optimalnya penerimaan pajak daerah di DKI Jakarta. Berikut adalah gambaran singkat mengenai ekstensifikasi yang dapat disimpulkan dari hasil wawancara peneliti dengan narasumber:



Dari gambar di atas ekstensifikasi secara sederhana dapat diartikan untuk mencari yang tersembunyi dan masih adanya kegiatan yang berpeluang untuk dijadikan Pajak Daerah, dalam hal ini Pajak Hiburan. Mencari yang tersembunyi maksudnya adalah mencari potensi-potensi yang bisa dikenakan pajak namun belum tercover semua. Caranya adalah dengan melakukan pendataan ulang terhadap beberapa jenis pajak khususnya yang masih rendah. Kemudian apabila sudah di dapat, kemudian di data, lalu diberikan Nomor Pokok Wajib Pajak Daerah(NPWPDA), dengan demikian Wajib Pajak menjadi bertambah. Akibat bertambahnya Wajib Pajak tersebut, maka *Coverage Ratio* akan meningkat juga sehingga dengan begitu penerimaan pajak juga akan meningkat.

Kemudian yang dimaksud dengan masih adanya kegiatan yang berpeluang untuk dijadikan pajak daerah khususnya Pajak Hiburan adalah dengan mencari obyek yang sejenis dari Pajak Hiburan yang telah dikenakan pajak. Contohnya seperti Permainan ketangkasan, manual, mekanik elektronik, dan sejenisnya yang sudah menjadi obyek Pajak Hiburan. Dengan mencari obyek yang sejenis atau fungsinya hampir sama dengan permainan ketangkasan, manual, mekanik elektronik, dan sejenisnya seperti *Game Online*, atau kegiatan-kegiatan apapun dengan nama apapun namun fungsinya sama, berpeluang untuk dijadikan suatu perluasan basis obyek Pajak Hiburan. Hal ini dipertegas dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkompeten di bidangnya, sebagai berikut:

” Jenis-jenis permainan saat ini sudah menjadi obyek Pajak Hiburan, seperti permainan ketangkasan, manual, mekanik elektronik, mesin keping, dan sejenisnya. *Game Online* dapat dijadikan suatu perluasan obyek Pajak Hiburan karena fungsi dan tujuannya mirip dengan jenis permainan yang selama ini sudah menjadi obyek Pajak hiburan itu sendiri.”<sup>47</sup>

Pajak Daerah khususnya Pajak Hiburan dapat dijadikan suatu perluasan basis pajak karena berbagai alasan. Salah satunya karena obyek Pajak Hiburan ini merupakan potensi yang sangat memadai, mengingat letak geografis

---

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

Jakarta yang tidak mempunyai Sumber Daya Alam untuk digali, hal ini juga dikemukakan oleh informan sebagai berikut:

”Obyek Pajak Hiburan ini merupakan potensi yang sangat besar, mengingat Jakarta sendiri tidak memiliki potensi alam untuk digali, oleh karena itu melihat dari PDRD hiburan memberikan kontribusi yang sangat besar, jadi tidak ada salahnya untuk melakukan ekstensifikasi atas Pajak Hiburan itu sendiri.”<sup>48</sup>

Jadi untuk DKI peranan Pajak Daerah atas jasa dan perdagangan menjadi sangat penting mengingat DKI sendiri tidak mempunyai sumber daya alam yang bisa digali atau di *explore* untuk dijadikan sumber pendapatan daerah.

## **2. Analisis kelayakan perluasan obyek Pajak Hiburan dalam rangka optimalisasi penerimaan Pajak Daerah**

Kelayakan obyek Pajak Hiburan dapat diukur dengan prinsip-prinsip perpajakan yang dikemukakan oleh Nick Devas. Ada 5(lima) prinsip yang dapat dijadikan tolak ukur, yaitu hasil(*yield*), keadilan (*equity*), daya guna ekonomi (*economic efficiency*), kemampuan melaksanakan (*ability to implement*), dan kecocokan sebagai sumber penerimaan daerah (*suitable as a local revenue source*).

### 1.1. Analisis Dimensi Hasil (*Yield*)

Dimensi hasil adalah salah satu tolak ukur untuk mengukur Pajak Daerah yang telah diterapkan Pemerintah Daerah ataupun yang baru diusulkan. Ini berarti bahwa hasil yang pungutan dari suatu jenis pajak haruslah cukup memadai untuk membiayai suatu pengeluaran tertentu yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah, dalam kata lain bahwa pajak tersebut haruslah bersifat *cost effective*.

Untuk menilai dimensi ini dari aktifitas *game online* maka pada penelitian ini menggunakan beberapa indikator, yaitu besarnya kontribusi apabila aktivitas-aktivitas tersebut menjadi sumber penerimaan daerah,

---

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

realisasi penerimaan pajak hiburan sebelum ekstensifikasi, besarnya biaya untuk menagih Pajak tersebut apakah tidak lebih besar dari jumlah Pajak yang diterima (sisi sistem pemungutan) serta elastisitas Pajak Daerah atas aktivitas hiburan terhadap pertumbuhan menikmati hiburan.

## 1.2. Analisa Dimensi Keadilan

Salah satu hal yang paling penting dan harus dipenuhi dalam penetapan dan penyelenggaraan sebuah peraturan adalah terwujudnya keadilan. Begitu pula dengan Pajak Daerah. Dalam perencanaannya pengenaan Pajak Hiburan atas aktivitas *game online* harus dapat mencerminkan adanya keadilan. Pada dimensi keadilan ini digunakan beberapa indikator, yaitu tarif dasar daerah atas Pajak Hiburan, Dasar Pengenaan Pajak Daerah atas pajak hiburan dan lokasi pemungutan pajak daerah atas Pajak Hiburan.

Hal yang berperan penting dalam penetapan besarnya pajak atas jasa persewaan provider adalah tarif. Karena itu indikator yang digunakan adalah besarnya tarif. Untuk *game online* atas providernya sudah dikenakan tarif PPN sebesar 10%, maka apabila disetujui untuk dijadikan Pajak Hiburan besarnya tarif diusulkan sebesar 20%-30%. Hal ini dijelaskan juga oleh informan yang terkait di bidangnya, sebagai berikut:

“Untuk *game online* tarif yang pantas apabila disetujui menjadi obyek pajak hiburan sebesar 20%-30% dari tarif per jam atau per game nya. Tidak akan memberatkan karena semua kalangan ikut bermain dan karena sifatnya hiburan saya kira sangat pantas sehingga penerimaan akan potensi ini menjadi sangat optimal mengingat sedang marak-maraknya saat ini.”<sup>49</sup>

Untuk Dasar Pengenaan Pajak (DPP) daerah atas Pajak Hiburan, dasar pengenaan yang digunakan adalah nilai yang digunakan dalam mengkonsumsi jasa atas aktivitas hiburan tersebut. Alasan yang mendasari hal tersebut adalah

---

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan Arief Susilo, Kepala Seksi Potensi Pajak Daerah, Subdis Renbang, Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada Jumat 23 Mei 2008, Pukul 17.00 WIB.

telah digunakannya Dasar Pengenaan Pajak tersebut sebagai suatu DPP untuk PPN atas aktivitas tersebut.

### 1.3. Analisa Dimensi Daya Guna Ekonomi (*economis efficiency*)

Setiap pajak yang diterapkan baik oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah, baik secara langsung maupun tidak langsung memiliki tujuan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi bagi daerah dan juga masyarakatnya. Pada dimensi ini pajak daerah diharapkan mendorong penggunaan sumber daya secara berdaya guna dalam kehidupan ekonomi atau setidaknya pajak daerah tidak menghambat pertumbuhan ekonomi daerah tersebut.

Dalam upaya penerapan Pajak Hiburan atas aktifitas *game online* sebagai Pajak Daerah, dimensi Daya Guna Ekonomi juga harus diperhatikan. Pajak Hiburan harus diselenggarakan dengan sebaik mungkin sehingga tidak mengganggu kehidupan perekonomian Propinsi DKI Jakarta yang saat ini sedang berkembang. Indikator yang digunakan dalam dimensi ini adalah pengaruh pajak terhadap aktivitas hiburan.

Hal yang dilakukan adalah dengan melihat mengenai adanya pengaruh negatif pada perkembangan usaha hiburan di Propinsi DKI Jakarta. Pajak Hiburan tidak akan memberikan pengaruh negatif pada perkembangan usaha hiburan. Hal ini dapat dilihat dari masih berkembangnya usaha hiburan walaupun transaksinya dikenakan PPN. Lagipula, pada prinsipnya pengenaan pajak pada aktivitas *game online* tidak menambah beban pajak baru, karena sudah dikenakan PPN atas sewa provider sebelumnya. Hal ini hanya pembagian antara pusat dan daerah. Hal tersebut dikemukakan oleh narasumber sebagai berikut:

”Jika layak atau tidak, sangat layak. Karena tidak menimbulkan beban apa-apa, aktivitasnya merupakan bagian dari hiburan, jenisnya merupakan permainan. Perubahan hanya pada sumber dana tersebut masuk ke pusat atau daerah, jadi tidak ada pembebanan kepada masyarakat.”<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

Jadi jika dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya PPN atas hiburan tersebut tidak menghambat pertumbuhan usaha hiburan itu sendiri. Ekstensifikasi Pajak Hiburan ini sebenarnya hanya pengalihan wewenang pengenaan pajak dari pusat menjadi pajak daerah. Jadi jika awalnya dikenakan PPN tidak menghambat pertumbuhan usahanya maka jika hanya dialihkan saja tentunya tidak akan menghambat pertumbuhan usaha hiburan.

#### 1.4. Analisis Dimensi Kemampuan melaksanakan (*ability to Implement*)

Pajak Daerah khususnya haruslah dapat dilaksanakan dengan baik, baik dari segi kemauan politik dan kemauan tata usaha. Dengan demikian adanya kemauan dan kemampuan dari segi politik dan tata usaha tersebut memberi jaminan kepastian dan kemudahan bagi Wajib Pajak. Kemauan Politik dapat berupa adanya pengambilan atau penetapan kebijakan yang secara tegas mengatur mengenai hak dan kewajiban Wajib Pajak serta tata usaha, berupa adanya sistem administrasi perpajakan yang baik dan terorganisir serta didukung aparatur pemerintahan yang tanggap.

Dalam menilai dimensi kemampuan melaksanakan upaya ekstensifikasi Pajak Hiburan di DKI Jakarta, digunakan beberapa indikator di mana indikator-indikator tersebut diharapkan mencerminkan kemampuan pelaksanaan pemerintah dalam memungut pajak tersebut. Indikator-indikatornya adalah kemudahan pembayaran Pajak Hiburan secara administrasi dan menjamin keadilan dengan ditetapkannya suatu aturan untuk memisahkan antara masyarakat pengguna internet dengan masyarakat pengguna *game online*, sehingga memudahkan dalam pengawasannya agar yang dikenakan Pajak Hiburan murni pengguna *game online*. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh narasumber, sebagai berikut:

“biasanya warnet-warnet di Jakarta, pada umumnya yang menyediakan fasilitas *game online*, sudah memisahkan antara pengguna internet biasa dengan yang ingin menggunakan

*game online*. Rata-rata ruangan dan komputernya juga sudah terpisah, karena tarifnya juga beda mas”<sup>51</sup>

Jika melihat mekanisme pemungutan Pajak Hiburan itu sendiri, aktivitas *game online* merupakan penyelenggaraan hiburan tanpa tiket tanda main. Untuk itu sistem pemungutannya berdasarkan *self assesment*, di mana wajib pajak diberi wewenang dan kepercayaan serta tanggung jawab untuk menghitung, memperhitungkan, membayar dan, melaporkan sendiri besarnya pajak yang terutang. Sehingga, seperti yang diuraikan sebelumnya, *compliance cost* atas pajak hiburan dapat ditekan.

#### 1.5. Analisis Dimensi Kecocokan sebagai Sumber Penerimaan Daerah

Suatu pajak dianggap sebagai sumber penerimaan daerah dengan adanya kejelasan kemana pajak itu dibayarkan, tidak adanya perbedaan antar daerah, dan pengenaan pajak tidak menimbulkan beban yang lebih besar daripada kemampuan daerah. Untuk melihat kesesuaian aktivitas *game online* refleksi dari pajak daerah, dapat dilihat dari aspek yuridis dan aspek hukumnya.

Dalam Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000 tentang perubahan Undang-undang RI Nomor 18 Tahun 1997 tentang pajak daerah dan retribusi daerah, disebutkan bahwa dengan peraturan daerah dapat ditetapkan jenis pajak kabupaten/kota selain yang ditetapkan, yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Bersifat pajak dan bukan retribusi
2. Obyek Pajak terletak atau terdapat di wilayah daerah kabupaten/kota yang bersangkutan dan mempunyai mobilitas yang cukup rendah serta hanya melayani masyarakat di wilayah kabupaten/kota yang bersangkutan.
3. Obyek dan DPP tidak bertentangan dengan kepentingan umum
4. Bukan merupakan obyek pajak propinsi dan atau obyek pajak pusat
5. Potensinya memadai
6. Tidak memberikan dampak ekonomi yang negatif
7. Memperhatikan aspek keadilan dan kemampuan masyarakat
8. Menjaga kelestarian lingkungan

---

<sup>51</sup> Hasil wawancara dengan Andri Yohanes, Pengusaha Wanet *Game Online* di Jakarta, Pada hari Minggu 25 Mei 2008, Pukul 20.40 WIB

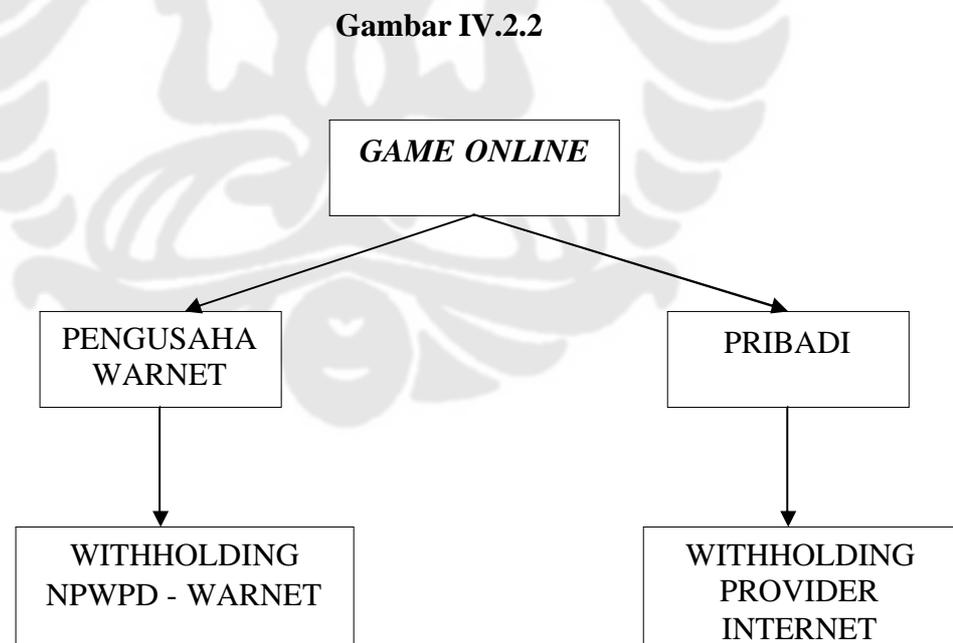
Dengan memperhatikan aspek yuridis tersebut maka aktivitas *game online* layak untuk dijadikan obyek pajak daerah karena dari 8 kriteria untuk menciptakan jenis pajak baru untuk daerah, 7 kriteria sudah terpenuhi kecuali kriteria ” obyek pajak bukan merupakan obyek pajak propinsi dan atau obyek pajak pusat.” Untuk memenuhi kriteria ini, cukup dengan kemauan politis dari pusat sendiri seperti yang tertung dalam amandemen UU No.34 Tahun 2000.

Jadi apabila kemauan dari pusat sudah ada, hal tersebut akan mempermudah aktivitas *game online* untuk dijadikan pajak daerah karena sudah memenuhi kriteria yang ada.

## 2. Mekanisme Pengenaan Pajak

### 2.1 Mekanisme Pengenaan Pajak Hiburan atas *Game Online*

Pengenaan Pajak Hiburan atas aktivitas *Game Online*, dibedakan menjadi 2 (dua), yaitu dikenakan terhadap pengusaha warnet dan orang pribadi, seperti yang terlihat pada gambar berikut:



**Sumber: Diolah oleh peneliti**

Berdasarkan bagan gambar di atas mekanisme pengenaan atas Pajak Hiburan atas *Game Online* terbagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Pengusaha warnet

Dalam pengoperasian usahanya menyewakan jasa *browsing* internet serta *game online*, sehingga atas jenis usaha *game online* tersebut, Pengusaha Warnet menjadi Wajib Pajak Daerah dan wajib memiliki NPWD. *Game Online* termasuk ke dalam jenis Pajak Daerah dan termasuk ke dalam jenis Pajak Hiburan, yang pengenaan pajaknya dikenakan tarif berkisar antara 20% - 30%.

”Dasar pengenaan tarif ini adalah merupakan batas tarif yang wajar, tidak terlalu tinggi dan rendah, dimana jika dibawah batas tersebut merupakan tidak efektif dan efisien, karena tingginya biaya untuk menagih dan mengumpulkan pajak hiburan, sedangkan jika diatas batas tersebut maka akan membuat orang berpikir lagi untuk bermain *game online* sehingga dapat menghambat usaha di bidang warnet.”<sup>52</sup>

Tarif tersebut di atas dikenakan atas dasar biaya warnet perjam, dimana akan ditagih oleh pengusaha warnet tersebut bersamaan jumlah tagihan berapa jam pengguna tersebut melakukan aktivitas *game online* berdasarkan *IP Address*-nya (*withholding*), dan nanti pengusaha warnet tersebut yang harus melaksanakan kewajiban perpajakan daerah seperti setor SSP setiap tanggal 15 tiap bulan dan bayar SPT pada tanggal 20 setiap bulan.

**Pajak Daerah = Biaya/jam x Tarif Pajak Hiburan x waktu penggunaan**

---

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan Iwan Setiawandi, Kasubdis Renbang Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada hari Jumat 23 Mei 2008, Pukul 15.45 WIB.

b. Pengenaan Pajak Hiburan atas Orang Pribadi

Orang Pribadi dalam menggunakan *game online* dapat melalui provider (seperti Indosat, Telkomsel, Esia, Axis dan sebagainya) dan tidak harus memiliki NPWPD karena atas Pajak Hiburan tersebut akan langsung dipotong oleh provider yang bersangkutan, berdasarkan *IP Address* yang tercatat di provider tersebut dikalikan dengan tarif yang berkisar antara 20% - 30% dikalikan dengan waktu penggunaannya dikalikan dengan biaya atas penggunaannya, serta ditagih bersamaan dengan tagihan (*pasca bayar*) dan langsung dipotong pulsa (*pra bayar*).

**Pajak Daerah = Biaya penggunaan x Tarif Pajak Hiburan x waktu penggunaan**

Pengusaha *provider* kemudian akan menyetor SSP pada tanggal 15 dan melaporkan SPT pada tanggal 20 setiap bulannya atas penggunaan *IP Address* orang pribadi tersebut.

Kendala yang mungkin terjadi pada mekanisme pemajakan Pajak Hiburan atas *game online* pada orang pribadi adalah sulitnya membedakan pemakaian internet oleh orang pribadi tersebut, karena dalam tagihan pemakaian internet belum bisa dipisahkan mana yang untuk bermain *game online* dan mana yang hanya menggunakan internet saja.

Hal ini seperti yang dikemukakan oleh narasumber, sebagai berikut:

“Tapi kalau benar-benar dipajakin trus main *game online*-nya dirumah, ribet dong mas bayarnya, kan belum tentu pake internetnya cuma untuk main *game online*”.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Hasil wawancara dengan pengguna *game online*, Firmansyah, di BlueNet Jakarta, Pada Hari Minggu, 25 Mei 2008, pukul 21.30.

## 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*.

## DAFTAR REFERENSI

### I. Buku

- Abdullah, Piter et al. Daya Saing daerah: Konsep dan Pengukurannya di Indonesia. Yogyakarta: BPFE, 2002.
- Bailey, Kenneth D. *Methods of social Research*. New York, The Press, A Division of Macmillan, inc Toronto: Maxwell Macmillan Canada. New York Oxford Singapore Sidney: Maxwell Macmillan Internasional, 1994.
- Chalid, Pheni. Keuangan Daerah Investasi dan Desentralisasi. Jakarta: Kemitraan untuk Tata Pemerintahan yang baik, 2005.
- Davey, K.J. Pembiayaan Pemerintahan Daerah, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1998.
- Devas, Nick Cs. Keuangan Pemerintah Daerah di Indonesia Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1999.
- Irianto, Slamet Edi dan Syarifuddin Jurdi. Politik Perpajakan: Membangun Demokrasi negara. Yogyakarta: UII Press, 2005.
- Ismail, Tjip. Peraturan Pajak Daerah di Indonesia, Jakarta: Departemen Keuangan RI, BAPEKKI, 2005.
- Koentjaraningrat. Metode Penelitian Masyarakat, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1994.
- Malo, Manase. Metode Penelitian Sosial, Penerbit Karunia, Jakarta, 1986
- Mardiasmo. Perpajakan. Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 1990
- Mansury, R. Pajak Penghasilan Lanjutan, Jakarta: Yayasan Pengembangan dan Penyebaran Pengetahuan Perpajakan, 1994.
- Moleong Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Nasution, Agus Salim dkk. Pajak dan Retribusi Daerah. Jakarta: Penerbit Karunia Universitas Terbuka, 1986.
- Neuman, Lawrence W. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. New York: Pearson Education, 2003.
- Nitisemito, Alex S dan Umar Burhan. Wawasan Studi Kelayakan dan Evaluasi Proyek, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).

- Rosdiana, Haula Msi. Dan Rasin Tarigan, Perpajakan Teori dan Aplikasi, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2005).
- Salomo,Roy V. Keuangan Daerah di Indonesia, Jakarta: STIA LAN Press, 2002.
- Smith; Throop Dan; B Webber James; M Cerf Carol. *What you should know about the VAT*, Illinois: Down Jones-Irwin Inc, 1973.
- Sidik, Machfud. Strategi Meningkatkan Kemampuan Keuangan Daerah Melalui Penggalian Potensi Keuangan Daerah Dalam Rangka Otonomi Daerah. Bandung, 2002.
- Soemitro, Rochmat. Pajak dan Pembangunan. Bandung: PT.Eresco, 1990..
- Soelarno, Slamet. Seri Pengetahuan Pendapatan Daerah (Administrasi Pendapatan Daerah dalam Terapan). Jakarta: STIA LAN Press, 1999.
- Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta, 1997.
- Tait, Alan A. *Value Added Tax: Internasional Practise and Problems*, Washington DC: International Monetary Fund, 1998.

## II. Artikel

- a. Kutipan dari catatan salah satu Pejabat Dispenda DKI Jakarta,Senin 17 Maret 2008. <http://aulli1st.multiply.com/journal/item/10>.Diundu 18 Maret 2008
- b. Kutipan dari Liputan6.com, diundu Selasa 18 Maret 2008.
- c. <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=188194>.diundu pada 18 Maret 2008.
- d. 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.
- e. <http://www.forum.webgaul.com> diundu pada tanggal 6 April 2008.
- f. [http://www.kompas.com/gameonline/master\\_fantasy](http://www.kompas.com/gameonline/master_fantasy) diundu pada tanggal 6 April 2008.
- g. <http://www.detikSurabaya.com> diundu pada tanggal 7 April 2008.

### **III. Undang-undang, Dokumen, dan Berita resmi lainnya**

Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 33 Tahun 2004 yang merupakan perubahan dari Undang-undang Nomor 25 tahun 1999 tentang Perimbangan Keuangan Pusat dan Daerah.

-----, Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000 tentang Perubahan atas Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.

-----, Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun 2001 tentang Pajak dan Retribusi Daerah

-----, Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 1998 tentang Penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan

-----, Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2003 tentang Penyelenggaraan Hiburan dan Pajak Hiburan.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ari M Simorangkir  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 16 September 1983  
Alamat : Mangga XVIII / 19 Duri Kupa JakBar  
Telepon : (021) 5687976  
Email : wcboy2b\_shimo@yahoo.com  
Nama Orangtua : Amir Simorangkir (Ayah)  
Rita Erlina (Ibu)  
Pendidikan Formal : 2006-2008 S-1 Ilmu Administrasi Fiskal  
2002-2005 D-III Adm. Perpajakan  
FISIPUI  
1999-2002 SMUN 78

## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 07.30 - 09.00 WIB  
Tanggal : 21 Mei 2008  
Tempat : Ged. C Lt. 3 Departemen Keuangan RI  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Lisbon Sirait  
Posisi *Interviewee* : Ka. Subdit Evaluasi Pajak Daerah dan Retribusi Daerah I  
Direktorat Jenderal Perimbangan, Departemen Keuangan RI

### Hasil Wawancara

1. Menurut Bapak apa pertimbangan untuk memberikan suatu jenis pajak kepada daerah?  
“ Sekarang ini lebih dari 30% pengeluaran negara menjadi tanggung jawab daerah, sementara bila dilihat datanya, pendapatan negara jika dikonsolidasikan lagi hanya 6% yang pajak daerah. Jadi ini perlu untuk menambah pajak daerah tersebut. Selain dari segi akuntabilitas yang saya sebutkan tadi dapat dilihat juga dari segi manajemen keuangan. Kalau sebagian besar sumber-sumber tersebut diluar kontrol daerah, maka daerah akan kesulitan membiayai kebutuhan pengeluarannya, karena *design* DAU dan *design* bagi hasil tidak melihat secara persis kebutuhan daerah, jadi daerah bisa kekurangan penerimaan. Itu yang seharusnya bisa di *adjust* dari pajak daerahnya, karena hanya pajak daerah yang penerimaannya under kontrol. Katakan dengan basisnya yang 10%, jika pengeluaran daerah kurang 1% saja, berapa persen PAD yang harus dinaikkan? APBD itu 10:90. 10% PAD, 90% dari APBN. Jadi untuk mendapatkan uang dari kekurangan 1%, PAD nya dinaikkan 100%. Kalau seperti ini kan berat Nah, makanya, jika porsi PAD nya dinaikkan, katakan 20%, itu akan lebih

mudah, berarti 1:5 atau dinaikkan 50%. Kalau seperti itu masih mungkin, apalagi jika porsi PAD dinaikkan 30%, itu lebih mungkin lagi”.

2. Di dalam revisi UU No 34 Tahun 2000 disebutkan bahwa diusulkan adanya perluasan basis Pajak Hiburan. Aktifitas-aktifitas apa sajakah yang di usulkan untuk dijadikan perluasan obyek pajak hiburan?

“ Ada beberapa aktifitas-aktifitas yang diusulkan, terutama yang sedang di gemari oleh masyarakat, khususnya golongan ekonomi menengah keatas antara lain golf, pijat refleksi, spa, salon, futsal, ice skating, game online, dan fitness center. Perluasan aktifitas yang saya sebut tadi itu, mengingat adanya unsur hiburan di aktifitas-aktifitas itu”.

3. Untuk aktifitas Game Online bagaimana kelayakannya untuk dijadikan Pajak Daerah?

“ Tetap acuannya melihat dari kriteria pajak daerah, misalnya golf,obyeknya memang juga tidak mobile dan orang yang bermain golf juga menikmati jalan yang disediakan oleh Pemerintah Daerah. Namun orang yang bermain golf belum tentu berasal dari daerah yang sama dengan tempat golf itu berada, hal ini sama juga dengan pajak hotel kan. Memang sedikit agak menyimpang dari ketentuan bahwa pajak daerah itu harus ditanggung oleh masyarakat lokal. Tapi sebenarnya, masyarakat yang menikmati pelayanan disana tanpa memandang dia masyarakat lokal atau tidak, wajib memberikan kontribusi kepada daerah, ya kontribusinya dari golf tersebut, sama halnya dengan game online kan dia tempatnya tetap dan tidak mobile. Jadi dari sisi tersebut sangat layak untuk dijadikan Pajak Daerah.”

4. Terhadap perluasan basis tersebut apakah bertentangan dengan pemerintah pusat karena sudah dikenakan PPN, lalu bagaimana solusinya?

“ Ya kan pada dasarnya memang sudah dikenakan PPN yang memang sudah dikenakan pada penyewaan providernya itu sendiri, nah kalau Game Online itu sendiri kan merupakan permainan, jadi kalau mau dikenakan pajak daerah, tidak ada hubungannya dengan PPN karena yang dikenakan Pajak Hiburan adalah terletak pada aktifitasnya, sehingga tidak ada masalah dengan PPN itu sendiri.”

## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 09.00 - 10.00 WIB  
Tanggal : 23 Mei 2008  
Tempat : Pusdiklat Pajak, Kemanggisan  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Untung Sukardji  
Posisi *Interviewee* : Pakar PPN dan Pengajar di Pusdiklat Pajak

### Hasil Wawancara

1. Selama ini atas persewaan *Internet* dikenakan pajak apa ya Pak?  
“Saat ini atas persewaan *internet* telah dikenakan PPN”
2. Bila dilihat dari aktifitasnya pengenaan *Game Online* itu sendiri bagaimana Pak?  
“Saat ini ya, atas *game online* itu yang terkena pajak (PPN) hanya yang atas *provider*-nya saja. Untuk aktifitasnya belum dikenakan pajak”.
3. Menurut Bapak, jika atas aktifitasnya, *game online* dikenakan pajak daerah, yakni pajak hiburan bagaimana?  
“ya tidak ada masalah sih, silahkan saja kalau atas aktifitasnya dikenakan pajak hiburan. Karena memang itu permainan, jadi ya layak jika ingin dikenakan pajak daerah. Selain itu juga tempatnya kan tidak *mobile* dan murni bertujuan untuk *entertainment*.”
4. Lalu bagaimana dengan PPN-nya Pak? Apakah ada implikasi dari *double taxation*?

“Itu ya tidak akan terjadi pajak berganda, kan objek pengenaannya berbeda. Kalau PPN dikenakan atas jasa provider, sedangkan Pajak Hiburan dikenakan atas aktivitas permainan tersebut”.



## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 16.00 - 17.00 WIB  
Tanggal : 23 Mei 2008  
Tempat : Gedung DIPENDA DKI Jakarta lantai 14, Jakarta-Pusat  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Iwan Setiawandi  
Posisi *Interviewee* : Ka. Subdis Perencanaan dan Pengembangan DIPENDA Propinsi  
DKI Jakarta

### Hasil Wawancara

1. Apakah ada implikasi double taxation dengan PPN apabila game online dikenakan pajak hiburan?  
“ Untuk mengidentifikasikannya yang pertama lihat pengertian hiburan itu sendiri. Setelah tahu pengertian hiburan itu apa, lalu lihat obyeknya, itu ada di perda, kemudian lihat juga subyeknya apa. Ini dahulu diidentifikasi. Sebab definisi double tax kan apabila terhadap Wajib Pajak atau peristiwa, perbuatan, atau keadaan yang sama dikenakan pajak 2 kali. Supaya bisa main Game Online kan harus terhubung ke provider, nah PPN nya kan dipungut dari provider itu. Tetapi ketika orang bermain Game online, mereka membayar karena menikmati permainan itu sendiri, itu sudah tidak sama dengan peristiwa tadi, makanya tidak double taxes.”
2. Apabila atas penyewaan providernya tersebut terkena PPN, lalu apakah tidak double tax jika dikenakan pajak hiburan?  
“ Tidak begitu, dia kena PPN atas penyewaan providernya, kemudian dia membayar lagi untuk sewa game online nya. Atas sewa pembayaran game online itulah yang dikenakan pajak hiburan. Atas tadi kan ada dua peristiwa, tetapi

berbeda-beda, jadi tidak double tax. Yang satu atas penyewaan provider, yang satu lagi atas pembayaran karena karena dia menikmati hiburan, karena dia masuk ke dalam pengertian hiburan itu sendiri. Wajib pajaknya pada dasarnya bukan pemain gamenya, melainkan pengusaha warnetnya, yang kemudian membebankan kepada orang yang bermain game online. Tetapi secara prinsip, terminologi, normatif, dan peraturan yang menjadi Wajib Pajaknya adalah yang mengusahakan tempat hiburan itu, atau pengusaha warnetnya.”

3. Apa yang dimaksud dengan ekstensifikasi itu sendiri?

“ Ekstensifikasi dalam bahasa sederhana, cari yang tersembunyi, artinya begitu banyak potensi-potensi yang bisa dikenakan pajak tapi belum tercover semua. Output dari mencari yang tersembunyi adalah akan adanya penambahan wajib pajak. Tentunya akan menambah coverage ratio, maka pajaknya pun meningkat, atau ekstensifikasi dapat juga diartikan bahwa masih ada peluang untuk dikenakan Pajak Hiburan, atau macam-macam nama lain yang fungsinya mirip-mirip dengan basis pajak hiburan.”

”Obyek Pajak Hiburan ini merupakan potensi yang sangat besar, mengingat Jakarta sendiri tidak memiliki potensi alam untuk digali, oleh karena itu melihat dari PDRD hiburan memberikan kontribusi yang sangat besar, jadi tidak ada salahnya untuk melakukan ekstensifikasi atas Pajak Hiburan itu sendiri.”

4. Apakah game online berpeluang untuk dijadikan Pajak Hiburan?

“ Dari definisi hiburan mengandung pengertian adanya pertunjukan, permainan dan keramaian. Nah, di dalam game online kan ada pertunjukan dimana banyak orang yang main dan menonton, game online jenis dari permainan dengan teknologi canggih, dan keramaian, ya untuk memainkannya kan banyak pemainnya. Jadi bisa atau layak di jadikan Pajak Hiburan.”

5. Apakah layak dijadikan sebagai Pajak Hiburan?

“ Hiburan sendiri memiliki pengertian dasar atau kunci dasar hiburan itu sendiri seperti, merupakan pertunjukan, ada unsur permainan, adanya keramaian, di mana

harus dapat dinikmati, ditonton, dan dapat dipungut bayaran. sehingga apabila ketiga unsur ini mencakup pada suatu obyek, contohnya game online, sejenis dengan permainan yang selama ini telah dipungut pajak hiburan, sehingga layak untuk dijadikan suatu perluasan obyek hiburan itu sendiri.”

“ Konsep ekonominya itu kan tidak elastis, jadi berapapun harganya orang akan tetap mengkonsumsi itu. Dengan demikian apabila pusat sudah memajaki dan kemudian daerah ingin memajaki lagi maka tidak akan menjadi suatu masalah, karena tergantung obyeknya ditanggung siapa, lagi pula *Game online* dinikmati oleh semua kalangan. Untuk hiburan orang tidak melihat harganya, yang dilihat yang penting aman dan ada unsur kenikmatannya. Jadi dalam konteks pajak yang bersifat inelastis, maka berhak untuk dipajaki dan sangat layak.”

6. Bila dapat dikenakan tarif, berapa pengenaan tarif yang pantas?

” Potensi atas aktivitas *game online* itu sendiri merupakan bagian dari permainan yang dinikmati oleh semua kalangan, jadi tidak ada salahnya jika menambah sekitar 20%-30%, karena tidak berdampak signifikan.”

## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 17.00 - 18.00 WIB  
Tanggal : 23 Mei 2008  
Tempat : Gedung DIPENDA DKI Jakarta lantai 14, Jakarta-Pusat  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Arif Susilo  
Posisi *Interviewee* : Ka. Sie Analisis Potensi dan Standarisasi Pajak DIPENDA DKI Jakarta

### Hasil Wawancara

1. mengapa obyek Pajak Hiburan diinginkan untuk diekstensifikasi?  
“pertama, obyek Pajak Hiburan ini merupakan potensi yang sangat besar. Seperti yang kita tau bila kita kembali kepada geografis Jakarta, sebenarnya Jakarta tidak mempunyai Sumber Daya Alam, jadi yang ada hanya jasa dan perdagangan, salah satu jasa bila dilihat dari PDRD, adalah hiburan yang memberikan kontribusi yang cukup besar. Nah, hiburan itu bisa saya katakan hampir sama dengan hotel, bahkan bisa melampaui hotel. Contoh karaoke, pertanyaannya adalah apakah petugas pajak atau DIPENDA sudah melakukan pemungutan pajak secara benar terhadap wajib pajak karaoke tersebut? Kalau sudah benar, kita harus bisa memperkirakan untuk menghitung potensi pajak itu sendiri”.
2. Lalu Bapak, selaku Kasi Potensi Pajak Daerah, bagaimana mengkaitkan potensi seperti yang bapak kemukakan tadi dengan ekstensifikasi itu sendiri?  
“Pertama bila kita lihat angka X, kemudian ternyata relisasi kita lihat minus X, berarti kan ada potensi pajak yang hilang, berarti harus di ekstensifikasi atau didongkrak biar lebih luas lagi. Kedua, perkembangan teknologi sekarang ini,

sudah tidak mampu di akomodir oleh peraturan daerah itu sendiri, contoh *Game Online* yang banyak diwarnet-warnet sekarang ini. Hal tersebutkan belum terakomodir di Peraturan daerah kita, sehingga itu tidak menjadi obyek pajak kita. Sehingga ini yang perlu diekstensifikasi”.

3. Menurut Bapak *Game Online* itu termasuk hiburan?

“jika mengacu ke definisi dari hiburan itu sendiri kan harus berupa pertunjukkan, permainan atau keramaian. Jadi ya *game online* itu kan permainan, sehingga seharusnya termasuk hiburan”.

4. Apabila dapat dijadikan obyek hiburan, berapa pengenaan tarif yang pantas?

“Untuk *game online* tarif yang pantas apabila disetujui menjadi obyek pajak hiburan sebesar 20%-30% dari tarif per jam atau per game nya. Tidak akan memberatkan karena semua kalangan ikut bermain dan karena sifatnya hiburan saya kira sangat pantas sehingga penerimaan akan potensi ini menjadi sangat optimal mengungat sedang marak-maraknya saat ini.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Arief Susilo, Kepala Seksi Potensi Pajak Daerah, Subdis Renbang, Dinas Pendapatan Daerah Propinsi DKI Jakarta, Pada Jumat 23 Mei 2008, Pukul 17.00 WIB.

## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 20.40 – 21.25 WIB  
Tanggal : 25 Mei 2008  
Tempat : BlueNet (Warnet Game Online) Cempaka Putih  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Andri Yohanes  
Posisi *Interviewee* : Pengusaha Warnet

1. Sudah berapa lama anda membuka usaha ini?  
“kira-kira sudah 5 tahun”
2. Bagaimana membedakan masyarakat yang hanya ingin menggunakan internet dan yang ingin menggunakan game online?  
“biasanya warnet-warnet di Jakarta, pada umumnya yang menyediakan fasilitas *game online*, sudah memisahkan antara pengguna internet biasa dengan yang ingin menggunakan *game online*. Rata-rata ruangan dan komputernya juga sudah terpisah, karena tarifnya juga beda mas”  
.
3. Apakah selama ini anda harus membayar PPN atas *game online* yang menggunakan internet?  
“Iya selama ini saya sudah dipungut PPN atas jasa providernya itu”.
4. Bagaimana jika atas aktivitas *game online* tersebut dikenakan pajak hiburan, setujukah anda?  
“sebenarnya sih aga kurang setuju jika kena pajak lagi, tetapi kalau nanti memang begitu peraturannya ya mau gimana lagi. Tetapi saya berharap jangan mahal-mahal pajaknya”.

## LAMPIRAN WAWANCARA

Waktu : 21.30 – 22.00  
Tanggal : 25 Mei 2008  
Tempat : BlueNet (Cempaka Putih)  
*Interviewer* : Ari M Simorangkir (0606057615)  
*Interviewee* : Firmansyah  
Posisi *Interviewee* : Pengguna Game Online

1. Apakah anda rutin datang untuk bermain Game Online?  
“lumayan sering sih, biasanya kalo *weekend* bisa semaleman main disini”
2. Selama anda memainkan permainan tersebut, apakah anda dipungut atau dikenakan salah satu jenis pajak?  
“wah kalau soal yang ini, saya tidak terlalu mamperhatikan. Sepertinya sih ada ya, tapi saya tidak tahu persis”.
3. Bagaimana tanggapan saudara apabila aktivitas hiburan ini dikenakan atau dipungut pajak daerah (Pajak Hiburan)?  
“boleh-boleh aja sih, tapi jangan besar-besar jumlahnya. Biar kami semua masih bisa sering-sering main kesini”.
4. Apakah anda pernah bermain *game online* dirumah?  
“pernah sih mas, tapi jarang, karena kalau dari rumah biasanya konektifitasnya lambat, dan lebih mahal. Tapi kalau bener-bener dipajakin trus main *game online*-nya dirumah, ribet dong mas bayarnya, kan belum tentu pake internetnya cuma untuk main *game online*”.

