

# Academia

Jurnal Ilmiah Bidang Keuangan Negara  
Volume 1 | Nomor 1 | Tahun 2021

---

## TRANSAKSI ONLINE SEBAGAI *PREVENTING TOOLS TAX AVOIDANCE*

Alfindo Wira Yudha Pradana,  
D III PPB/Penilai 2018 PKN Stan

Alamat Korespondensi: [alfindowirayudha@gmail.com](mailto:alfindowirayudha@gmail.com)

---

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Pertama  
[26 November 2020]

Dinyatakan Diterima  
[29 Desember 2020]

KATA KUNCI:  
PPN, *e-commerce*

### ABSTRAK

Dalam artikel ini akan dibahas tentang bagaimana implementasi pemungutan PPN (Pajak Pertambahan Nilai) atas pembelian aplikasi beserta pembelian dalam aplikasi dalam ruang lingkup *Google Play Store* dan juga beberapa *e-commerce* keuangan digital yang digunakan sebagai metode pembayaran. Selain itu akan dibahas juga satu kasus yang melibatkan salah satu perusahaan operator telekomunikasi seluler terbesar di Indonesia. Penelitian dalam artikel ini dilakukan secara kualitatif deskriptif yang menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan melalui berbagai media.

### ABSTRACT

*In this article, we will discuss how to implement VAT (value-added tax) collection on app purchases and in-app purchases within the scope of the Google Play Store and some digital financial e-commerce used as a payment method. It will also discuss a case involving one of the largest cellular telecommunication operators in Indonesia. This research carried out in a descriptive qualitative manner which depicts the object of study based on the facts found through various media.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Era globalisasi, kemajuan teknologi, dan adanya internet membuat semua hal menjadi mungkin. Internet memperluas dunia masyarakat menjadi tanpa batas. Internet membuat semua orang di dunia dapat pergi melihat ke mana saja dan terhubung dengan siapa saja di seluruh penjuru dunia. Hal itu dapat terjadi karena kemampuan internet yang menghubungkan dunia hingga terbentuk sebuah jaringan yang terhubung secara *online*. Saat ini jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,57 milyar orang (Clement, 2020). Jumlah tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 60% populasi penduduk di dunia telah menjadi pengguna internet. Indonesia sendiri berada di peringkat kelima dalam jumlah pengguna internet dengan jumlah pengguna sebanyak 143,26 juta populasi penduduk pada Maret 2019 (Jayani, 2019).

Atas perkembangan internet yang begitu besar tersebut, timbul inovasi masyarakat untuk mencari keuntungan dengan melakukan kegiatan usaha perdagangan yang menggunakan internet sebagai media kegiatan perdagangannya, dari sinilah muncul istilah *electronic commerce* atau *e-commerce*. Kegiatan *e-commerce* ada yang seluruh kegiatannya dilakukan secara online mulai dari kegiatan produksi, promosi, transaksi, pengiriman hingga pencatatan. Ada juga *e-commerce* yang hanya sebagian kegiatan perdagangannya saja yang dilakukan melalui media internet, mayoritas adalah kegiatan promosi berupa iklan (Miva & Miva, 2011).

Aktivitas ekonomi berbasis *e-commerce* memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan cara konvensional. Dengan internet perdagangan dapat dilakukan di mana saja selama 24 jam selama akses internet tetap tersedia. Distribusi yang dilakukan juga menjadi lebih cepat dan mudah dibandingkan perdagangan biasa. Kelebihan-kelebihan tersebut membuat *e-commerce* berkembang semakin cepat dan menarik perhatian orang-orang untuk menggunakan internet sebagai media kegiatan usaha (Phan, 2003).

Salah satu media yang menyediakan tempat bagi para pelaku ekonomi *e-commerce* untuk melakukan perdagangan adalah *Google Play Store*. *Google Play Store* bertindak sebagai pasar dimana para pengusaha *e-commerce* di bidang aplikasi, *e-book*, *game*, dan film dapat menjual kontennya tersebut. *Google Play* menjadi sebagai sebuah pasar di mana pelanggan bisa memilih berbagai macam produk yang diproduksi oleh orang-orang yang berbeda, namun segala kegiatan belanja yang terjadi di toko tersebut berbentuk digital.

#### 1.1.1 Rumusan Masalah

Keunikan dari *e-commerce* telah menimbulkan tantangan dalam dunia perpajakan. Tantangan

sektor keuangan negara di Indonesia tidak jauh dari masalah basis pajak dan sistem administrasi (Pohan, 2016). Saat ini Indonesia baru memiliki peraturan perpajakan terkait transaksi online dan *e-commerce*. Peraturan tersebut lama dirumuskan sejalan dengan kedinamisan transaksi *online* dan *e-commerce*. Sebetulnya bagaimana cara kerja transaksi online yang dilakukan *e-commerce*? Kenapa begitu penting untuk membuat peraturan terkait transaksi online? Seberapa pentingkah pemajakan atas transaksi online? Dengan mengambil sampel dari tiga jenis pihak penyedia layanan (*google play*, *go-pay*, dan *telkomsel*), artikel ini akan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas. Pohan (2016) menyatakan bahwa perlu adanya kepastian hukum, keadilan, dan kemudahan dalam proses pemajakan sehingga penerimaan negara dapat tercapai. Untuk mencapai hal tersebut, perlu adanya penyesuaian UU PPN.

Untuk memperkuat latar belakang pembuatan kebijakan yang menjadi tujuan dari penulisan artikel ini, maka akan ditinjau beberapa hal seperti kebijakan *Google Play* atas pemajakan di beberapa negara, dukungan dan layanan yang disediakan *Google Play* dalam pemungutan pajak, konsep penyerahan atas transaksi yang dilakukan secara *online* dalam ruang lingkup digital, kasus *tax avoidance* yang dapat dilakukan oleh konsumen dengan menggunakan metode pembayaran tertentu dalam pembelian aplikasi, *in-app purchase*, *game*, *e-book*, dan film di *Google Play Store*. Pentingnya pengenaan PPN atas konsumsi yang dilakukan sebagai wujud *controlling* kepada masyarakat agar dapat membelanjakan kekayaannya secara lebih bijak untuk konsumsi hal-hal yang lebih bermanfaat.

#### 1.1.2 Tujuan

Penulisan artikel ini bertujuan untuk meninjau praktik *e-commerce* yang dilakukan tiga penyedia pembayaran dan/atau transaksi *online* agar dapat memberikan masukan dan memberikan gambaran atas tantangan pemungutan pajak bagi akademisi atau peneliti yang tertarik di bidang administrasi perpajakan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pajak Pertambahan Nilai (PPN).

Pohan (2016) menyatakan bahwa perlunya penyesuaian aturan perpajakan mengingat transaksi bisnis terus berkembang. Jenis pajak yang sangat terpengaruh adalah pajak atas konsumsi. Di Indonesia, PPN merupakan salah satu pajak konsumsi yang berdampak atas perkembangan transaksi bisnis. Idealnya, pada tiap rantai produksi barang dan/atau jasa, dikenakan PPN.

Pajak Pertambahan Nilai (PPN) merupakan pajak yang dikenakan atas konsumsi. Konsumsi yang dilakukan bisa terjadi dalam berbagai bentuk. Berikut ini adalah bentuk konsumsi yang dikenakan PPN atau yang biasa dikenal juga dengan Objek Pajak PPN yaitu (Pasal 4 UU PPN) :

- a. penyerahan Barang Kena Pajak di dalam Daerah Pabean yang dilakukan oleh Pengusaha;
- b. impor Barang Kena Pajak;
- c. penyerahan Jasa Kena Pajak di dalam Daerah Pabean yang dilakukan oleh Pengusaha;
- d. pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud dari luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean;
- e. pemanfaatan Jasa Kena Pajak dari luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean; atau
- f. ekspor Barang Kena Pajak oleh Pengusaha Kena Pajak.

Ada beberapa jenis barang yang tidak dikenai PPN atau yang bisa disebut *negative list* PPN. Disebut *negative list* karena UU PPN tidak mengatur barang yang dikenai PPN tapi hanya mengatur barang yang tidak dikenai PPN. Berdasarkan Pasal 4A ayat 2 UU PPN yang tidak termasuk jenis barang kena pajak yang dikenai PPN (*negative list* PPN) adalah barang tertentu dalam kelompok barang sebagai berikut :

- a. barang hasil pertambangan atau hasil pengeboran yang diambil langsung dari sumbernya;
- b. barang-barang kebutuhan pokok yang sangat dibutuhkan oleh rakyat banyak;
- c. makanan dan minuman yang disajikan di hotel, restoran, rumah makan, warung, dan sejenisnya;
- d. uang, emas batangan, dan surat-surat berharga.

PPN merupakan pajak tidak langsung, di mana antara yang menanggung dan membayar pajaknya adalah pihak yang berbeda. Walaupun ada pengecualian untuk mekanisme pemungut PPN (Wajib Pungut), namun prinsip yang umum berlaku antara yang menanggung dan menyetorkan pajak adalah pihak yang berbeda. Mekanisme umum ini sulit diterapkan untuk transaksi digital. Untuk menjawab tantangan tersebut, otoritas pajak di Indonesia telah mengeluarkan regulasi terkait pemungutan PPN atas produk digital dari Luar Negeri. Tahap pertama 1 Agustus 2020, ada ditunjuk 6 perusahaan [1] Amazon Web Services Inc, [2] Google Asia Pacific Pte. Ltd, [3] Google Ireland Lt, [4] Google LLC, [5] Netflix International B.V. dan [6] Spotify AB sedangkan pada 1 September 2020 ada [1] Facebook Ireland Ltd., [2] Facebook Payments International Ltd, [3] Facebook Technologies International Lt, [4] Amazon.com Services LLC, [5] Audible, Inc, [6] Alexa Internet, [7]

Audible Ltd, [8] Apple Distribution International Ltd, [9] Tiktok Pte. Ltd, dan [10] The Walt Disney Company (Southeast Asia) Pte. Ltd (DJP, 2020).

## 2.2 Google Play Store

*Google Play* salah satu layanan yang dikeluarkan *Google* merupakan layanan yang dapat diakses melalui *handphone* oleh siapa saja. Pertama kali dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada awalnya aplikasi ini memiliki nama *Android Market* yang kemudian diubah menjadi *Google Play Store*. Aplikasi ini tersedia untuk *platform* Android, Android TV, Wear OS, Chrome OS, dan situs web dengan alamat *play.google.com*. *Google* berkerja layaknya sebuah toko media digital yang menjual berbagai konten seperti film, *e-book*, musik, dan aplikasi.

Pengguna *google play* berasal dari berbagai macam kalangan dengan pengguna terbanyak berasal dari kalangan anak-anak hingga remaja. Banyaknya jumlah pengguna dari kalangan anak-anak dan remaja membuat *game* sebagai salah satu konten yang paling banyak diunduh. Sayangnya *game* dapat menimbulkan beberapa dampak buruk di mana *game* dapat menimbulkan kecanduan untuk terus bermain. Masalah selanjutnya adalah kebanyakan *game* yang tersedia di *Google Play* adalah *game* berbayar atau *game* dengan konten tambahan berupa *in-game purchase* di mana pemain perlu membayar untuk bermain *game* tersebut atau untuk mempermudah permainan. Tidak sedikit pemain yang bersedia menghabiskan uangnya dalam jumlah yang tidak sedikit demi hal tersebut

Konten yang tersedia pada *Google Play* ada yang dapat langsung diunduh dan ada juga yang memerlukan pembelian untuk mengunduhnya. Pengunduhan tersebut dapat dilakukan langsung melalui aplikasi *Play Store* atau melalui situs web-nya. Metode pembayaran yang tersedia dalam *Google Play* di Indonesia saat ini adalah dengan pulsa *Telkomsel* dan *Go-pay*.

Dalam konteks perpajakan *Google* sebenarnya sudah menyediakan support dalam hal pemungutan pajak atas transaksi yang dilakukan di *Google Play Store* di beberapa negara. Sistem di aplikasi *Google Play Store* memastikan bahwa antara harga yang kita lihat di halaman penelusuran dan halaman detail dengan harga yang perlu dibayarkan atas pembelian item/aplikasi tersebut memiliki jumlah yang sama.

Di bawah ini adalah daftar negara-negara yang sudah mendapatkan dukungan fasilitas penetapan harga termasuk pajak antara lain : Austria, Australia, Bahrain, Belarus, Belgia, Brasil, Bulgaria, Kroasia, Siprus, Republik Ceko, Denmark, Estonia, Finlandia, Prancis, Jerman, Yunani, Hungaria, Islandia, India, Irlandia, Italia, Israel, Jepang, Latvia, Liechtenstein, Lituania, Luksemburg, Malaysia, Malta, Meksiko, Belanda, Selandia Baru, Norwegia, Polandia, Portugal, Rumania, Rusia, Arab Saudi, Serbia, Singapura,

Slovakia, Slovenia, Afrika Selatan, Korea Selatan, Spanyol, Swedia Swiss, Taiwan, Turki, Uni Emirat Arab, dan Inggris Raya.

Google play juga menyediakan bantuan di mana kita dapat memeriksa apakah suatu pembelian yang kita lakukan di *Google Play Store* dikenai pajak atau tidak. Caranya yaitu saat kita akan melakukan pembayaran, pada halaman detail pembayaran di bagian bawah harga item atau aplikasi yang akan kita beli tertera tulisan "+pajak (!)". saat kita klik tulisan "+pajak (!)" tersebut maka harga yang tertera akan menjadi harga total setelah ditambah pajak dan biaya lainnya. Jika memang ada tambahan biaya pajak atas pembelian yang kita lakukan maka jumlah nominal akan bertambah. Namun jika tidak ada tambahan biaya pajak maka akan muncul tulisan "tidak kena pajak" pada laman pembelian tersebut.

### 2.3 Distribusi Digital

Untuk lebih memahami konsep penyerahan yang dilakukan atas pembelian aplikasi, *in-app purchase*, *e-book*, *game*, dan film di *Google Play Store* kita perlu mengenal istilah distribusi digital. Distribusi digital memiliki banyak sebutan antara lain pengiriman konten, distribusi daring, dan distribusi perangkat lunak. Ketika kita melakukan unduhan video, musik, aplikasi, dan game, kita tidak membutuhkan media fisik seperti *hard-disk*, CD, atau DVD yang mengantarkan item tersebut kepada kita karena pengiriman tersebut dilakukan secara *online* dengan internet, hal inilah yang dikenal dengan nama distribusi digital. Distribusi digital biasanya merujuk pada konten-konten yang dapat digunakan tanpa memerlukan konten tambahan seperti DLC (*Downloadable content*, biasanya terdapat dalam *game*).

Pada umumnya konten distribusi digital adalah *e-book*, aplikasi, film dan musik. Berdasarkan sifatnya konten tersebut dapat kita bedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Konten yang dapat diunggah. Konten ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan konten tersebut di perangkat keras (seperti *handphone* dan komputer) secara permanen dan dapat dipakai secara terus-menerus.
2. Konten *Streaming*. Konten ini memiliki batasan waktu sehingga penggunaannya memiliki jangka waktu dan penggunaannya tidak bisa menyimpan konten tersebut secara permanen.

### 2.4 Belanja Daring

Belanja daring didefinisikan sebagai kegiatan belanja barang dan jasa secara *online*. Belanja daring merupakan salah satu bentuk transaksi elektronik yang terjadi antara penjual dengan konsumen atau antara penjual dengan penjual. Belanja daring tidak memerlukan tatap muka secara langsung antara pihak yang ingin melakukan transaksi, mereka dapat melakukannya secara terpisah dari tempat yang berbeda dengan menggunakan media seperti

handphone, laptop, atau komputer yang tersambung dengan internet.

### 2.5 Munculnya Masalah Perpajakan atas Transaksi Digital E-Commerce seperti pada Google Play

Dalam aspek perpajakan, dampak yang besar timbul dari adanya *e-commerce*. Dampak tersebut timbul dikarenakan kegiatan *e-commerce* yang unik dan berbeda dibandingkan perdagangan konvensional. Ada beberapa perbedaan mendasar antara perdagangan *online* dalam *e-commerce* dengan perdagangan konvensional sebagaimana tertuang dalam tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Perbandingan Perdagangan online dengan Konvensional**

Aspek	Konvensional	e-commerce
Lokasi usaha	Pasar, toko, ruko, kantor, dan tempat-tempat fisik lain yang memungkinkan terjadinya perdagangan.	Website/situs, halaman portal, aplikasi, dan blog
Gudang atau tempat penyimpanan	Berupa bangunan fisik	Berupa wujud digital sehingga tidak memerlukan adanya gudang
Produk	Berwujud	Berwujud dan tidak berwujud
Tempat terjadinya transaksi	Lokasi geografis	Digital sehingga sulit untuk diketahui
Metode pembayaran	Tunai, transfer bank, cek dan kartu kredit	Kartukredit, online banking, pulsa, dan e-money
Penyerahan	Langsung secara fisik atau melalui pengantaran	Melalui pengantaran, distribusi digital
Marketing	Langsung	Online
Penjual dan pembeli	Bertemu langsung	Tidak perlu bertemu langsung (online)

Sumber: Berbagai sumber diolah penulis (2020)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang cukup besar dimana pada *e-commerce* sebagian besar kegiatannya dilakukan secara online. Perdagangan tersebut juga memiliki mekanisme atau cara kerja yang berbeda dengan perdagangan konvensional biasa. Berkaitan dengan cara kerja perdagangan *e-commerce* yang berbeda dengan perdagangan biasa maka sudah sepatutnya perlakuan perpajakan yang diberlakukan juga berbeda pula. Untuk itu dibutuhkan kebijakan atau peraturan khusus yang dapat menjelaskan dan mengatur transaksi online *e-commerce* tersebut.

Adanya transaksi online *e-commerce* menimbulkan masalah dalam hal perpajakan. Salah satunya adalah masalah perpajakan terkait

pemungutan PPN. Idealnya transaksi *online* pun dikenakan PPN sama dengan transaksi *offline* (Pohan, 2016). Hal ini telah diantisipasi oleh otoritas pajak dengan ditunjuknya 16 perusahaan Luar Negeri sebagai pemungut pajak.

Adanya perkembangan teknologi telah menciptakan jenis produk baru yang banyak dikonsumsi masyarakat saat ini yaitu produk berupa konten digital seperti aplikasi, *e-book*, game, dan film yang diperdagangkan secara *online*. Tidak seperti barang pada perdagangan konvensional biasa yang memiliki wujud fisik yang dapat dilihat, konten digital sebetulnya berupa data tanpa wujud fisik sehingga transaksi jual-belinya pun biasanya dilakukan secara *online* oleh penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Karena wujudnya yang tidak dapat dilihat serta transaksi jual-beli yang dilakukan secara, timbul kesulitan bagi otoritas pajak untuk mengetahui secara pasti transaksi jual-beli yang terjadi ini. Masalah tersebut idealnya mulai berkurang setelah kebijakan pemungut pajak bagi perusahaan luar negeri diterapkan

Transaksi *online* yang terjadi memungkinkan kedua pihak untuk dapat melakukan transaksi dari belahan dunia manapun. Produk konten digital yang merupakan barang tidak berwujud serta transaksinya yang dilakukan secara online memungkinkan konsumsi atas barang tersebut untuk bebas dari pengenaan PPN. Contohnya seperti *e-book* dari luar negeri yang kita beli di Google Play. *E-book* yang kita beli secara online melalui Google Play tidak dikenai pajak hal itu karena pembelian kita sulit untuk terdeteksi. Berbeda dengan buku biasa yang kita beli secara impor dari luar negeri, buku tersebut akan dipungut PPN ketika memasuki Indonesia. Impor seperti ini mudah terdeteksi karena adanya pihak Bea Cukai yang mengawasi jalan masuk sedangkan impor konten digital yang transaksinya atau distribusinya dilakukan secara online masuk ke komputer di Indonesia tanpa melewati jalan masuk tersebut sehingga sulit untuk dideteksi. Hal inilah yang berikutnya menjadi tantangan yaitu bagaimana cara mendeteksi transaksi-transaksi online yang terjadi agar otoritas pajak dapat memastikan pajak terpungut sesuai aturan perpajakan yang berlaku. .

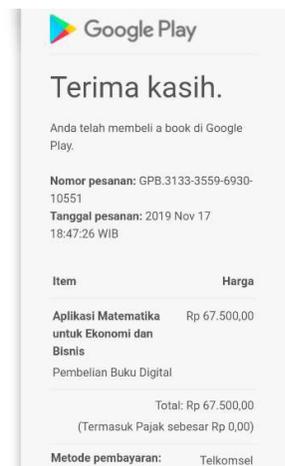
### 3. PEMBAHASAN

#### 3.1. Tantangan Pemungutan Pajak atas Transaksi Online dengan Metode Pembayaran Tertentu

Suatu yang berkaitan dengan pajak, sangat jarang menumbuhkan kesukarelaan dalam pembayaran (Pohan, 2013). Tidak ada seorang pun yang senang membayar pajak. Hal ini dipertegas Harnanto (1994) yang beranggapan bahwa :

1. Wajib Pajak selalu berusaha untuk membayar pajak terutang sekecil mungkin, sepanjang hal itu dimungkinkan oleh undang-undang.

2. Wajib Pajak cenderung untuk menyelundupkan pajak (*tax evasion*) yakni usaha untuk penghindaran pajak terutang secara illegal, sepanjang Wajib Pajak tersebut yakin bahwa mereka tidak akan ditangkap, dan bahwa orang lain pun melakukan hal yang sama.
- 3.

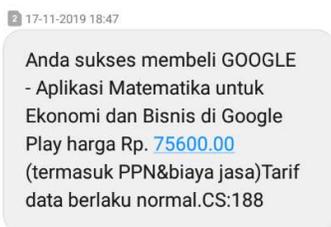


Gambar 1 Tangkapan Layar hasil transaksi *Google Play* via penyedia jasa komunikasi

Salah satu contoh yang dapat menjadi bahan diskusi yang penulis temukan adalah ketika melakukan pembelian di *Google Play store* dengan metode pembayaran pulsa Telkomsel. Ketika kita melakukan pembelian di *Google Play Store* kita dapat memastikan apakah pembelian kita dikenakan pajak atau tidak dengan mengkonfirmasi pada bagian bawah harga item/aplikasi tulisan "+pajak (!)" di halaman detail pembayaran. Di Indonesia saat itu atas semua pembelian tersebut pasti akan muncul tulisan "tidak kena pajak" yang berarti *Google Play Store*, sebelum ditunjuknya Google sebagai salah satu pemungut PPN, tidak melakukan pemungutan pajak atas pembelian yang kita lakukan. "Tapi kenapa saya tidak dapat melakukan pembelian padahal pulsa saya cukup?" pertanyaan ini seringkali muncul ketika kita melakukan pembayaran dengan menggunakan metode pulsa Telkomsel. Jawaban dari pertanyaan tersebut adalah karena adanya biaya tambahan atas pembelian yang kita lakukan dengan metode pulsa Telkomsel. Biaya tersebut tidak tertangkap oleh *Google Play Store* sehingga harga yang tertera tidak berubah tapi biaya tersebut dikenakan oleh Telkomsel. Berdasarkan pers rilis yang dirilis oleh Telkomsel, pembelian menggunakan pulsa Telkomsel di *Google Play* berupa aplikasi, *game*, *in-app purchase*, *e-book*, dan film akan dipungut PPN sebesar 10% dan biaya jasa dari Telkomsel sebesar 2%. Contohnya seperti di bawah ini.

Gambar tersebut merupakan *invoice* yang saya terima melalui email atas pembelian *e-book* seharga Rp67.500,00 di *Google Play* dengan metode pembayaran pulsa Telkomsel. Berdasarkan gambar

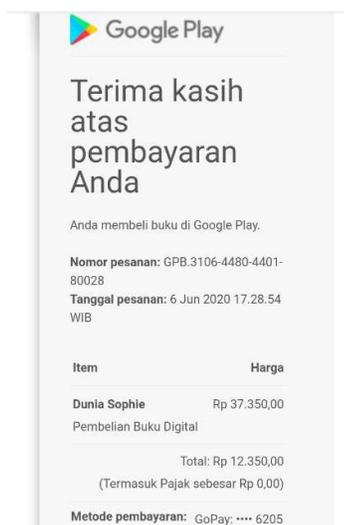
tersebut dapat dilihat bahwa atas pembelian tersebut pajak yang dipungut adalah sebesar Rp0 rupiah. Selain pemberitahuan oleh *Google Play* saya juga menerima pemberitahuan dari Telkomsel atas transaksi tersebut. Buktinya seperti di bawah ini.



Gambar 2 Tangkapan Layar hasil transaksi *Google Play* termasuk PPN

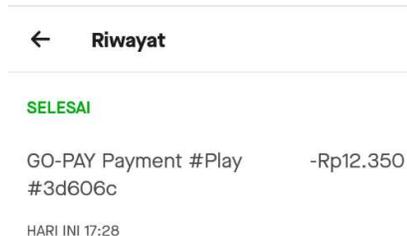
Dapat dilihat bahwa atas pembelian tersebut Telkomsel memungut bayaran sebesar Rp75.600,00 yang termasuk PPN ( $Rp67.500 \times 10\% = Rp6.750$ ) dan biaya jasa ( $Rp67.500 \times 2\% = Rp1.350$ ). Jadi terbukti bahwa dengan metode pembayaran Telkomsel ada tambahan beban pajak yang ditanggung konsumen.

Lain lagi jika kita melakukan pembelian dengan metode pembayaran Go-pay. Go-pay sama sekali tidak memungut pajak atas pembelian yang kita lakukan. Seperti contoh di bawah ini.



Gambar 3 Tangkapan Layar hasil transaksi *Google Play* via pembayaran digital

Atas pembelian *e-book* seharga Rp12.350,00 pada *invoice* dapat dilihat bahwa pajak yang dipungut lagi-lagi 0,00 rupiah. Bagaimana dengan jumlah yang sesungguhnya dibayar dengan Go-pay? Bukti pembayarannya dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4 Tangkapan Layar hasil transaksi *Google Play* via pembayaran digital

Gambar tersebut adalah pemberitahuan yang diterima melalui aplikasi Gojek. Berdasarkan pemberitahuan tersebut dapat dilihat bahwa jumlah yang kita bayar adalah Rp12.350,00. Jumlah yang sama dengan yang tertera pada *invoice* dari *Google-Play*. Jadi dengan metode pembayaran Go-Pay tidak ada beban pajak yang ditanggung oleh konsumen.

Hal ini menarik untuk didiskusikan, apakah informasi yang disampaikan ke tiga perusahaan tersebut mengandung makna yang sama atau berbeda? Bahwa produk yang kita beli dari *google play* telah mengandung PPN. Apakah hanya telkomsel yang memungut PPN? Atau *Google* via telkomsel. Artikel ini tidak sampai sejauh itu melakukan investigasi, namun hal yang menarik adalah, perlunya keseragaman informasi atas pembayaran-pembayaran di platform belanja *online*, agar konsumen yakin bahwa dia telah memenuhi kewajiban perpajakannya.

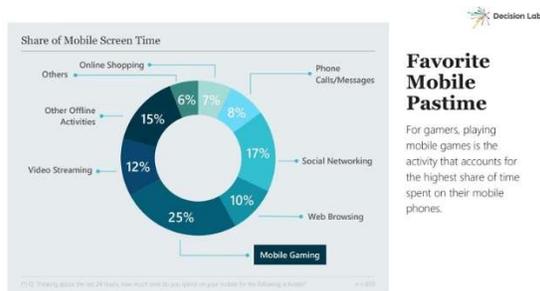
### 3.2. Fungsi PPN : *Efek Preventing* untuk Masyarakat Lebih Bijak Berkonsumsi

“Kita belum melihat kedalaman pengenaan PPN, itulah yang menjadi salah satu kendala kenapa *tax ratio* kita masih rendah.” (Pohan, 2016). Dalam konferensi pers IDBYT ESPORTS 2019 di ICE BSD, Jumat 13 September 2019 lalu, Menkominfo Rudiantara menyatakan bahwa lebih dari 40 juta orang Indonesia aktif bermain *game*. Tidak cukup sampai disitu, jumlah tersebut diramalkan akan meningkat terutama pada tahun 2020. Ramalan tersebut berdasarkan research yang sudah dilakukan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) pada Oktober 2018 lalu. Mereka melakukan sejumlah research terkait *game* di Indonesia dan berdasarkan hasil penelitian mereka, mereka dapat menyimpulkan bahwa jumlah gamer di Tanah Air sudah mencapai 60 juta (tahun 2018) dan jumlah tersebut akan terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2020 jumlah pemain *game* di Indonesia diperkirakan akan mencapai 100 juta jiwa. Ramalan tersebut nampaknya terealisasi, mengingat pandemic Covid 19 mendorong individu untuk beraktivitas di dalam rumah.

Beberapa alasan yang menyebabkan *game* cepat meluas di Indonesia adalah karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi yang semakin maju membuat distribusi *game* semakin mudah dan

cepat, saat ini masyarakat dapat memainkan game tidak hanya melalui konsol seperti PlayStasion atau Nintendo, tetapi bisa juga menggunakan *smartphone* atau tablet yang saat ini sudah dimiliki oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia. Tidak hanya untuk anak-anak dan remaja laki-laki, lintas gender dan usia juga sudah mulai tertarik untuk bermain game karena banyaknya pilihan jenis game yang tersedia untuk berbagai kalangan.

Hasil penelitian oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) menunjukkan bahwa aktivitas dengan *smartphone* yang paling sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia adalah untuk bermain game (25 %). Sementara penggunaan *smarthphone* untuk aktivitas lainnya dilakukan untuk sosial media (17%), menonton video (12%), berselancar di internet (10%), dan belanja online (7%).



Gambar 5 Aktivitas pengguna ponsel  
Sumber: Mobile Marketing Association

Dalam popularitasnya yang semakin melejit, *game* juga membawa dampak buruk. Salah satu dampak buruknya adalah kecanduan yang membuat masyarakat rela menghabiskan uangnya demi *game*. Kemudahan transaksi pembayaran dengan adanya transaksi online melalui internet serta *e-commerce* yang menyediakan jasa pembayaran elektronik juga menjadi faktor pendukung bagi masyarakat sehingga mereka merasa mudah sekali untuk melepaskan uangnya demi sebuah *game*. Berbeda dengan dulu di mana untuk membeli sebuah *game* masyarakat harus pergi ke toko tertentu atau *top up* melalui bank, saat ini dengan adanya *android market*, transaksi *online*, dan metode pembayaran *online* membuat semua orang menjadi mudah sekali untuk melakukan konsumsi atas *game*.

*Game* sendiri memiliki harga yang tidak tanggung-tanggung. Dibandingkan dengan konten-konten lain di *Google Play Store*, *game* secara mayoritas memiliki harga yang lebih mahal dibandingkan konten lain seperti film (rata-rata Rp 25.000,00-Rp30.000,00), buku (rata-rata Rp50.000,00-Rp100.000,00), aplikasi (rata-rata Rp20.000,00-Rp75.000,00). Sedangkan *game* diberi harga hingga lebih dari Rp300.000 rupiah. Hal ini belum termasuk pembelian dalam *game* yang biayanya bisa mencapai lebih dari 1 juta rupiah.

Dalam masa krisis seperti saat ini, timbul pertanyaan, apakah bijak menghabiskan uang jutaan rupiah hanya untuk sebuah *game*? Ada sebuah pengakuan dari seorang bernama Wilton Xavier. Berdasarkan pernyataannya di detikinet, Wilton mengatakan bahwa dirinya dapat menghabiskan Rp 5-20 jutaan untuk setiap *game*. Atas pengeluaran tersebut Wilton merasa menyesal "*Pas* masih main *sih nggak nyesel*, soalnya kita bisa dapet apa yang kita mau, nyeselnnya nanti *pas* udah bosan sama gamenya atau yang lebih parah lagi gamenya tutup"(Wilton Xavier, 2019).

Kebebasan atas penggunaan kekayaan mereka memang ada di tangan masyarakat tapi terkadang perlu intervensi dari pemerintah agar masyarakat bisa menjadi lebih baik. Kebijakan seperti ini sebetulnya sudah diterapkan pemerintah contohnya seperti cukai rokok jadi bukanlah hal yang biasa bagi pemerintah untuk menggunakan kebijakan sebagai alat kontrol. Dengan adanya PPN atas transaksi *online* khususnya *game*, selain bisa menambah pemasukan negara, PPN juga bisa berfungsi sebagai *preventiing tools* agar masyarakat menjadi lebih bijak dalam menggunakan uangnya.

#### 4. KESIMPULAN

Adanya kemudahan transaksi dengan transaksi online dengan internet begitupun juga dengan distribusi barang tidak berwujud dengan transfer digital membuat banyak tantangan dalam proses pemajakan. Selain itu, informasi atas transaksi yang dilakukan secara *online* terkadang memberikan informasi yang berbeda jika kita menggunakan metode pembayaran yang berbeda. Hal ini menyebabkan kita tidak tahu, apakah sebenarnya kita sudah memenuhi kewajiban perpajakan atau belum.

Selain itu, pertumbuhan barang digital seperti *game*, sangat signifikan. Hal ini dipercepat dengan adanya Pandemi Covid-19 yang mendorong setiap individu mencari kegiatan di dalam rumah. Sebagai *preventif tools*, PPN dipandang bisa menjadi salah satu alat untuk mengendalikan konsumsi barang digital berupa *game*. Mengingat barang digital ini memiliki dampak buruk bagi generasi muda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Belanja Daring*. (2020, Mei 31). Retrieved from Wikipedia:  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Belanja\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Belanja_daring)
- Clement, J. (2020, Juli 24). *Global digital population as of July 2020*. Retrieved from [www.statista.com](http://www.statista.com):  
<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- DJP. (2020, Agustus 7). *Sepuluh Perusahaan Ditunjuk Sebagai Pemungut Produk Digital Luar Negeri*. Retrieved Oktober 10, 2020, from [Pajak.go.id](http://Pajak.go.id):

- <https://www.pajak.go.id/sites/default/files/2020-08/SP-35%20Daftar%20PMSE%20Gelombang%202.pdf>
- Google. (2020, Mei 30). *Informasi pajak untuk pembelian di Google Play*. Retrieved from Bantuan Goggle Play: <https://support.google.com/googleplay/answer/2850368?hl=id>
- Google. (2020, Mei 30). *Tarif Pajak dan Pertambahan Nilai (PPN)*. Retrieved from Google Support: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/138000?hl=id>
- Hamdani, L. A. (2018, Oktober 17). *Jumlah Gamer Capai 100 Juta di Tahun 2020*. Retrieved from Tek.id: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Jayani, D. H. (2019, Septemebr 9). *Proyeksi Pengguna Internet di Indonesia 2017-2023*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id>: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>
- Kamliah, A. (2019, September 13). *Menkominfo: 40 Juta Orang Indonesia Main Game*. Retrieved from Detiknet: <https://inet.detik.com/games-news/d-4705217/menkominfo-40-juta-orang-indonesia-main-game>
- Miva, M., & Miva, B. (2011). The History Of Ecommerce: How Did It All Begin? *Communications of the AIS (CAIS)*, 31, 105-127.
- Phan, D. D. (2003). E-business development for competitive advantages: a case study. *Information & Management*, 40(6), 581-590.
- Pohan, C. A. (2016). *Manajemen Perpajakan Strategi Perencanaan Pajak dan Bisnis Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia.
- Telkomsel. (2020, Mei 31). *Apakah Kamu Salah Satu Pemenang Promo Festival #JajanOnline 2019 Periode 2? Cari Tahu di Sini!* Retrieved from Telkomsel: <https://www.telkomsel.com/games/jajanonline>