

TINJAUAN POTENSI PAJAK PENGHASILAN ORANG PRIBADI PENGGUNA APLIKASI SNACK VIDEO

Nanda Efri Liani ¹⁾

Johannes Aritonang ²⁾

^{1,2)} Politeknik Keuangan Negara STAN

Alamat Korespondensi: nandaefril71@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Pertama
[16 11 2022]

Dinyatakan Diterima
[03 12 2022]

KATA KUNCI:

Orang Pribadi, Mekanisme Penghitungan, Pajak
Penghasilan, Potensi, *Snack Video*

KLASIFIKASI JEL:

H24

ABSTRAK

This study aims to determine the business process of earning income from the Snack Video application, the potential income tax (PPh) that can be extracted from the Snack Video application, and the mechanism for calculating income tax from the Snack Video application. Data obtained from the results of interviews, application usage, and user reviews of the Snack Video application, and some literature. The potential imposition of income tax depends on how much income the application user receives. Until this paper was compiled, there were no more specific regulations regarding the imposition of income tax for private people who use the Snack Video application. However, based on existing regulations, the potential income tax of individuals from the Snack Video application can be classified as a tax object of article 4 paragraph (1) and article 4 paragraph (2) of the Income Tax Law. The provisions that can be used are in accordance with the Income Tax Law Article 4 paragraph (2), Article 14, Article 16, Article 17 paragraph (1), Government Regulation (PP) Number 23 of 2018, and further regulations from the article which are set more specifically in the regulations of the Directorate General of Taxes (DGT).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses bisnis mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video*, potensi pajak penghasilan (PPh) yang dapat digali dari aplikasi *Snack Video*, dan mekanisme penghitungan PPh dari aplikasi *Snack Video*. Data diperoleh dari hasil wawancara, penggunaan aplikasi, *review* pengguna aplikasi *Snack Video*, dan beberapa literatur. Potensi pengenaan PPh bergantung pada seberapa besar penghasilan yang diterima pengguna aplikasi. Sampai karya tulis ini disusun belum terdapat peraturan lebih spesifik mengenai pengenaan PPh bagi orang pribadi pengguna aplikasi *Snack Video*. Namun, berdasarkan peraturan yang sudah ada, potensi PPh orang pribadi dari aplikasi *Snack Video* ini dapat digolongkan sebagai objek pajak pasal 4 ayat (1) dan pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh. Mekanisme penghitungan pajaknya menggunakan tarif yang disesuaikan dengan kondisi penghasilan yang diterima pengguna aplikasi *Snack Video*. Ketentuan yang dapat digunakan yaitu sesuai Undang-Undang PPh Pasal 4 ayat (2), Pasal 14, Pasal 16, Pasal 17 ayat (1), Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 23 Tahun 2018, dan peraturan lanjutan dari pasal tersebut yang dituangkan lebih khusus pada peraturan Direktorat Jenderal Pajak (DJP).

1. PENDAHULUAN

Pada era pandemi ini, penggunaan internet mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hampir segala aktivitas mulai dari pembelajaran, bisnis, kerja, dan pertemuan-pertemuan dilakukan secara daring (dalam jaringan). Hal ini merupakan salah satu langkah untuk mencegah penyebaran penularan Virus Covid-19. Pandemi sudah membawa perubahan kebiasaan yang mendorong masyarakat untuk dapat beradaptasi. Tidak heran, sebagian besar orang banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* atau laptop. Mengisi waktu rehat dari aktivitas atau mencari hiburan dengan bermain *games*, berselancar di media sosial, dan menonton *Youtube*.

Selain media sosial, platform yang tengah ramai diperbincangkan adalah aplikasi video berdurasi pendek, yang memungkinkan pengguna aplikasi tersebut dapat berbagi video serta menikmati beragam konten hiburan dan edukasi. Mengutip data yang tersedia pada *We Are Social dan Hootsuite*, sebanyak 98,6% pengguna internet di Indonesia adalah penikmat berbagai jenis konten video *online* (Erlanmart, 2021). Tidak hanya itu, aplikasi video berdurasi pendek ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk menghasilkan uang. Salah satu aplikasi video pendek yang tengah melejit di Indonesia adalah *Snack Video*. Mungkin sebagian besar orang lebih familiar dengan aplikasi video pendek bernama *Tik Tok*, namun aplikasi *Snack Video* ini juga bisa dikatakan sebagai pesaing besarnya karena telah diunduh sekitar 10 juta pengguna di seluruh dunia.

Pada masa pandemi Covid-19, aplikasi penghasil uang seperti *Snack Video* ini sangat digemari masyarakat. Bagaimanapun juga, aplikasi tersebut dapat memberikan penghasilan tambahan secara *online*. Keuntungan yang diperoleh pengguna aplikasi *Snack Video* di sisi lain sempat menimbulkan kekhawatiran, bahwa di balik itu nantinya akan menimbulkan potensi kerugian yang dialami masyarakat. Potensi kerugian tersebut seperti dikhawatirkannya terjadi penipuan yang meminta masyarakat untuk menyetorkan sejumlah uang terlebih dahulu. Oleh karena itu, aplikasi ini sempat diberhentikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) atas permintaan Satuan Waspada Investasi (SWI) berdasarkan hasil rapat SWI pada 26 Februari 2021 lalu. Hal tersebut disebabkan karena aplikasi *Snack Video* belum terdaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Kominfo dan belum memiliki izin serta badan hukum di Indonesia (Ismayuli T.R.K.W, 2021).

Namun, sejak tanggal 23 Maret 2021, aplikasi *Snack Video* telah dinyatakan legal dan dapat beroperasi kembali di Indonesia. Hal tersebut diungkapkan oleh Ketua Satgas SWI yaitu Tongam Lumban Tobing pada 26 Maret 2021 (Azanella, 2021). Berdasarkan daftar PSE, aplikasi *Snack Video* telah terdaftar sebagai PSE dengan nomor tanda daftar 000251.01/DJAI.PSE/03/2021 pada 04 Maret 2021 dengan alamat <https://snackvideo.com/> dan PT. Karya Kreatif Nusantara sebagai badan hukumnya

(Informatika, 2021). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui SWI juga sudah mengkonfirmasi bahwa aplikasi *Snack Video* tidak meminta penggunanya untuk menyetorkan sejumlah uang, tetapi pengguna akan mendapatkan uang melalui sistem koin yang nantinya dapat ditukarkan dengan uang digital (*e-money*). Untuk menghasilkan uang pada aplikasi *Snack Video* sebenarnya ada dua cara utama, yaitu sebagai pembuat konten video atau dengan menjalankan beberapa misi. Adapun misi yang dapat dijalankan antara lain dengan melakukan *login* harian ke aplikasi, menonton video, mengundang teman, dan berpartisipasi pada *event* yang diselenggarakan. Nantinya, dari membuat video atau menjalankan misi ini akan mendapatkan koin yang bisa dikonversi menjadi uang dalam bentuk *e-money*. Cara yang paling banyak digunakan untuk mendapatkan uang pada aplikasi ini adalah dengan menjalankan misi seperti mengundang teman salah satunya. Di bawah ini merupakan pengalaman salah satu pengguna anonim yang dapat menghasilkan uang Rp 11.744.308 dalam satu hari melalui aplikasi *Snack Video*.

Gambar 1. Pengalaman Mendapatkan Penghasilan Dari Aplikasi *Snack Video* Dalam 1 Hari



Sumber : Diolah dari

<https://www.garutselatan.info/2021/02/pengalaman-dapat-uang-11-juta-satu-hari-dari-snack-video.html> pada tanggal 2 Desember 2021

Mendapatkan uang sebesar Rp 11.744.308 dalam satu hari ini sudah melebihi batas penghasilan tidak kena pajak (PTKP) selama sebulan yaitu Rp 4.500.000. Hal ini berpotensi untuk menjadi sasaran baru pemungutan pajak dalam menambah penerimaan negara. Seperti yang telah tertuang dalam Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan (selanjutnya disebut Undang-Undang PPh) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 atau Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (selanjutnya disebut Undang-Undang HPP) yaitu : "Yang menjadi objek pajak adalah penghasilan, yaitu setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib Pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apa pun".

Mendapatkan penghasilan sebelas juta dalam sehari merupakan salah satu contoh kecil yang

didapatkan oleh pengguna *Snack Video*. Berdasarkan pengamatan, terdapat pengguna yang bahkan mendapatkan lebih dari nominal tersebut. Selain itu, penghasilan lain yang bisa didapatkan dan berpotensi dapat dikenakan pajak dari aplikasi *Snack Video* ini adalah seperti dari hasil membuat konten, kegiatan penjualan secara *online*, serta kegiatan *giveaway* (pemberian hadiah secara cuma-cuma).

Ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini hanya dibatasi pada aplikasi *Snack Video*. Hal ini disebabkan terdapat banyak aplikasi penghasil uang lainnya sehingga pembahasan akan berfokus pada aplikasi *Snack Video* yang cukup populer karena aplikasi diunduh lebih dari 10 juta pengguna pada *google playstore* pada awal 2022. Selain itu, ditemukan review pengguna yang mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video* dengan jumlah yang cukup besar, sehingga terdapat indikasi potensi untuk dilakukan pemajakan atas penghasilan tersebut. Pembahasan akan banyak ditekankan pada bagian skema perhitungan atas mendapatkan penghasilan terbesar dari menjalankan misi pada aplikasi *Snack Video* yang berada di rentang tahun 2020-2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses bisnis untuk mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video*, mengetahui apa saja potensi pajak penghasilan yang dapat digali dari aplikasi *Snack Video*, serta mengetahui mekanisme penghitungan pajak penghasilan atas penghasilan yang diterima pengguna dari aplikasi *Snack Video*.

2. KERANGKA TEORI

Pada bagian kerangka teori ini menjelaskan mengenai pengenalan pajak penghasilan, beberapa teori kegiatan yang berhubungan dengan cara memperoleh penghasilan dari aplikasi *Snack Video*, peraturan pajak penghasilan terkait serta cara penghitungan pajak penghasilan.

2.1. Pajak Penghasilan

Pengertian pajak penghasilan menurut Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan (selanjutnya disebut Undang-Undang PPh) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 yaitu : “pajak yang dikenakan terhadap subjek pajak atas penghasilan yang diterima atau diperolehnya dalam tahun pajak”.

Pajak penghasilan (PPh) termasuk jenis pajak pusat. Sesuai pengertian dalam Undang-Undang PPh tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pajak penghasilan dikenakan kepada subjek atau orangnya secara langsung dan pengenaannya tidak dapat diwakilkan oleh orang lain. Bagi wajib pajak orang pribadi, untuk penghitungan, penyetoran dan pelaporannya dapat dilakukan melalui *Self Assesment System* maupun *Witholding Assesment System*.

Self Assesment Sysytem adalah sistem pemungutan pajak yang memberikan kewenangan kepada wajib pajak untuk melakukan sendiri penghitungan, penyetoran, dan pelaporan pajak yang terutang. Wajib pajak berperan aktif dan fiskus hanya

bertugas melakukan pengawasan apabila terjadi pelanggaran terhadap ketentuan yang berlaku. *Witholding Assesment System* adalah sistem pemungutan pajak yang dilakukan oleh pihak ketiga untuk memungut dan memotong besarnya pajak yang terutang. Jadi, wewenang ini diberikan langsung kepada pihak ketiga yang bertugas menyeter dan melaporkan besarnya pajak yang terutang kepada fiskus tanpa melibatkan wajib pajak.

2.2. Subjek Pajak Penghasilan

Subjek PPh merupakan seseorang atau pihak yang bertanggungjawab atas pajak penghasilan yang diperolehnya dalam tahun pajak maupun bagian dari tahun pajak. Subjek PPh disebut sebagai wajib pajak yaitu orang yang harus membayar pajak atas penghasilannya. Untuk menjadi wajib pajak harus mendaftarkan diri terlebih dahulu ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) sesuai domisili. Setelah mendaftar akan diperoleh Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) sebagai tanda pengenal atau identitas wajib pajak tersebut (Suryaningi, 2022). Subjek pajak sendiri terdiri dari subjek pajak dalam negeri dan subjek pajak luar negeri.

2.3. Objek Pajak Penghasilan

Berdasarkan Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang PPh disebutkan bahwa yang menjadi objek pajak adalah penghasilan, yaitu setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh wajib pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan wajib pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apa pun. Sedangkan pada Pasal 4 ayat (2) mengatur mengenai penghasilan yang dikenakan pajak yang bersifat final dan pada Pasal 4 ayat (3) mengenai penghasilan yang merupakan bukan objek pajak.

2.4. Content Creator

Nayan et al., & Törhönen et al., (2021, dikutip dalam Widiasih & Darma, 2021) menyatakan bahwa content creator merupakan sebutan bagi seseorang yang memproduksi berbagai jenis konten yang dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, video, suara, atau gabungan dari dua atau lebih materi. *Content creator* merupakan orang atau suatu *brand* yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, video dan tulisan atau dapat disebut sebagai konten, yang kemudian konten tersebut dapat disebarluaskan melalui sebuah platform dan salah satunya adalah media sosial (Sundawa & Trigartanti, 2018). Konten yang dibuat oleh *content creator* biasanya dipublikasikan di platform digital, seperti *Tik Tok*, *YouTube*, *Instagram*, *Snapchat*, *Twitter*, *Snack Video*, *WordPress*, dan sebagainya yang menyebabkan ketatnya persaingan karena semakin banyak *content creator* digital (Widiasih & Darma, 2021).

Menurut (D.Mileros et al., 2019) terdapat 5 (lima) model bisnis berdasarkan pembuat *content creator* seperti *youtuber*, *selebgram* atau blogger, diantaranya yaitu : 1) *Consumer to Business (C2B)* yaitu pembelian secara berkelompok untuk mendapatkan volume diskon, misalnya: blogger yang mempromosikan produk; 2) *Platforms* yaitu entitas yang melayani dan menciptakan nilai untuk pengembang aplikasi,

produsen, pengiklan, dan konsumen, misalnya: *Youtube* yang memfasilitasi pengguna untuk mengunggah konten; 3) *Social Commerce (SC)* yaitu media perdagangan melalui interaksi sosial konsumen, misalnya: *Yahoo* yang memperkenalkan istilah perdagangan sosial ini pada tahun 2005; 4) *Social Media (SM)* yaitu layanan *online* yang memfasilitasi saluran komunikasi informasi antara berbagai jenis pengguna dengan cara yang *multidirectional*, contoh: *Twitter*, *Instagram*; dan 5) *User Generated Content (UGC)* yaitu pengguna aplikasi yang membuat konten atau karya kreatif yang dibuat oleh non profesional, contoh: *Snack Video*, *Tik Tok*.

2.5. Giveaway

Giveaway adalah salah satu bentuk promosi yang memberikan hadiah kepada peserta yang telah dipilih dari kumpulan entri secara acak (Rafflecopter, 2019). Hadiah ini diberikan secara cuma-cuma dan tanpa pengorbanan yang berarti untuk mendapatkannya. Dalam hal ini, secara umum *giveaway* bisa dikategorikan sebagai hadiah undian karena memang sistemnya diundi dan hanya bergantung pada tingkat keberuntungan seseorang. Hadiah *giveaway* bisa bermacam-macam mulai dari barang dengan harga murah sampai harga yang fantastis misalnya pakaian, kosmetik, *handphone*, laptop, mobil, bahkan rumah (Suparna Wijaya & Yana, 2021).

2.6. Penjualan Online

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), toko didefinisikan sebagai sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang (makanan, minuman, dan sebagainya), sedangkan *online* apabila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti dalam jaringan atau disingkat daring. Jadi, jika dihubungkan dengan dua definisi secara bahasa di atas, toko *online* dapat diartikan sebagai tempat terjadinya kegiatan perdagangan atau jual beli barang yang dihubungkan melalui jaringan internet.

Perdagangan tidak selalu dilakukan secara tatap muka atau langsung antara pedagang dan pembeli. Seiring berkembangnya zaman, bisnis dapat dilakukan secara *online (e-commerce)*. Tidak heran jika saat ini *online shop* berjumlah banyak dan mudah ditemukan di berbagai platform media sosial seperti *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, *Snack Video*, maupun aplikasi pengiriman pesan gratis seperti *Telegram*, *WhatsApp*, *Line*, dan lain-lain. Perlakuan pajak yang diterapkan terhadap pemilik *online shop* sama dengan pemilik toko konvensional, yaitu Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penghasilan (PPH). Perbedaannya hanya pada letak toko yang ada secara fisik dibandingkan dengan toko yang menggunakan domain web atau berjualan di platform tertentu secara *online*. Oleh karena itu, pada hakikatnya sifat keduanya adalah sama (Viana et al., 2017).

2.7. Endorsement

Seiring dengan berkembangnya tren pemasaran digital atau secara *online*, hal ini membawa jenis pemasaran baru dan membuat banyak perusahaan maupun para pelaku Usaha Kecil, Mikro dan Menengah (UMKM) beralih dari pemasaran konvensional menjadi pemasaran digital yang dianggap lebih murah, efektif

dan efisien (Hardilawati et al., 2019). *Endorsement* media sosial yang tengah marak saat ini merupakan sistem kerja sama yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Umumnya, *endorsement* terjadi antara *online shop* dengan artis atau *selebgram* yang memiliki banyak pengikut. Hal tersebut disebabkan karena memiliki manfaat untuk meningkatkan penjualan atas suatu produk dan jasa tertentu bagi *online shop* (Hartini, 2016).

Endorsement merupakan strategi pemasaran baru yang dilakukan pada platform digital yang objeknya tidak terbatas pada artis, namun juga pada orang yang memiliki *followers* atau pengikut yang banyak juga dapat menjadi *endorser* (Hardilawati et al., 2019). Menurut McCormick (2016, dikutip dari Nilammadi, et al., 2020) *endorser* berarti orang yang terlibat dalam penyampaian pesan, baik secara langsung maupun tidak langsung, menggunakan popularitasnya untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa.

2.8 Cara Penghitungan Pajak Penghasilan

Tabel 1. Cara Penghitungan Pajak Penghasilan

Cara Penghitungan PPh (Objek PPh Pasal 4 ayat 1)		
Peraturan	Penjelasan	Cara Penghitungan
Pasal 14 Undang-Undang PPh - Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015	Penggunaan Norma Penghitungan Penghasilan Neto (NPPN). Wajib pajak orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas yang peredaran brutonya dalam 1 (satu) tahun kurang atau tidak lebih dari Rp 4.800.000.000,00 (Empat Miliar Delapan Ratus Juta Rupiah) wajib menyelenggarakan pencatatan (kecuali wajib pajak yang bersangkutan memilih menyelenggarakan pembukuan), dapat menghitung penghasilan netonya dengan mengguna-	Penghasilan neto = angka persentase NPPN x peredaran bruto atau penghasilan bruto dari kegiatan usaha atau pekerjaan bebas dalam 1 (satu) tahun pajak. Pajak penghasilan yang terutang = (Penghasilan kena pajak (PhKP) – PTKP) x tarif umum pajak penghasilan.

	kan NPPN.																							
Pasal 16 Undang-Undang PPh	PhKP merupakan dasar penghitungan untuk menentukan besarnya pajak penghasilan yang terutang. Untuk wajib pajak dalam negeri pada hakikatnya terdapat dua cara dalam penentuan besarnya PhKP, yaitu penghitungan dengan cara biasa (apabila wajib pajak memiliki penghasilan dalam satu tahun melebihi Rp 4,8 M) dan penghitungan dengan menggunakan Norma Penghitungan.	Cara Biasa = dengan mengurangi penghasilan dengan biaya-biaya sebagaimana tercantum dalam Pasal 6 ayat (1) dan ayat (2), Pasal 7 ayat (1), serta Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf e, dan huruf g.																						
Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang PPh	Sebelum adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP<table><tr><td>Lapisan Penghasilan Kena Pajak</td><td>Tarif</td></tr><tr><td>Sampai dengan Rp 50.000.000</td><td>5%</td></tr><tr><td>> Rp 50.000.000 - Rp 250.000.000</td><td>15%</td></tr><tr><td>> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000</td><td>25%</td></tr><tr><td>> Rp 500.000.000</td><td>30%</td></tr></table> Setelah adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP<table><tr><td>Lapisan Penghasilan Kena Pajak</td><td>Tarif</td></tr><tr><td>Sampai dengan Rp 60.000.000</td><td>5%</td></tr><tr><td>> Rp 60.000.000 - Rp 250.000.000</td><td>15%</td></tr><tr><td>> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000</td><td>25%</td></tr><tr><td>> Rp 500.000.000 - Rp 5.000.000.000</td><td>30%</td></tr><tr><td>> Rp 5.000.000.000</td><td>35%</td></tr></table>		Lapisan Penghasilan Kena Pajak	Tarif	Sampai dengan Rp 50.000.000	5%	> Rp 50.000.000 - Rp 250.000.000	15%	> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000	25%	> Rp 500.000.000	30%	Lapisan Penghasilan Kena Pajak	Tarif	Sampai dengan Rp 60.000.000	5%	> Rp 60.000.000 - Rp 250.000.000	15%	> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000	25%	> Rp 500.000.000 - Rp 5.000.000.000	30%	> Rp 5.000.000.000	35%
Lapisan Penghasilan Kena Pajak	Tarif																							
Sampai dengan Rp 50.000.000	5%																							
> Rp 50.000.000 - Rp 250.000.000	15%																							
> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000	25%																							
> Rp 500.000.000	30%																							
Lapisan Penghasilan Kena Pajak	Tarif																							
Sampai dengan Rp 60.000.000	5%																							
> Rp 60.000.000 - Rp 250.000.000	15%																							
> Rp 250.000.000 - Rp 500.000.000	25%																							
> Rp 500.000.000 - Rp 5.000.000.000	30%																							
> Rp 5.000.000.000	35%																							
Cara Penghitungan PPh (Objek PPh Pasal 4 ayat 2)																								
Peraturan	Penjelasan	Cara Penghitungan																						
Pasal 4 ayat 2 huruf b	Hadiah dari undian, pekerjaan atau kegiatan, dan penghargaan	Jumlah penghasilan yang diterima x 25%																						
Pasal 4 ayat 2 huruf e - Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2018 (PP Nomor 23 Tahun 2018)	Mengatur penghasilan dengan jumlah tertentu yang diterima oleh wajib pajak orang pribadi dan wajib pajak badan berbentuk koperasi, persekutuan, komanditer, firma.	Jumlah peredaran bruto x 0,5%. Namun, dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 atau Undang-Undang HPP, pada Pasal 7																						

	atau perseroan terbatas yang menerima atau memperoleh penghasilan bruto tidak melebihi Rp 4.800.000.000 dalam 1 tahun pajak.	ayat (2a) Undang-Undang PPh diatur bahwa wajib pajak orang pribadi yang memiliki peredaran bruto sampai dengan Rp 500.000.000 dalam satu tahun pajak tidak dikenai pajak penghasilan.
--	--	---

Sumber : Undang-Undang Pajak PPh, Peraturan Dirjen Pajak Nomor PER-17/PJ/2015, dan PP Nomor 23 Tahun 2018

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun menggunakan metode penelitian kualitatif. Data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber, penggunaan aplikasi *Snack Video*, dan *review* yang ditulis pengguna aplikasi *Snack Video*. Berikut pendekatan yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini.

3.1. Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan data dengan melakukan tanya jawab kepada pihak yang dapat memberikan informasi yang relevan terhadap topik yang sedang dibahas di dalam penelitian ini. Jenis wawancara yang digunakan yaitu *one-to-one interviews* atau wawancara yang dilakukan antara peneliti dan satu partisipan. Wawancara dilakukan kepada pengguna aktif aplikasi *Snack Video* yang berjumlah dua orang (2 orang) yaitu saudara MI dan SNJ serta *Account Representative* (AR) di KPP Pratama Singosari yang berjumlah satu orang (1 orang).

Wawancara dilakukan secara daring kepada pengguna aplikasi *Snack Video*, yaitu melalui *Direct Message* (DM) *Instagram* dan via *chat Whatsapp*. Pengguna aktif aplikasi *Snack Video* tersebut telah aktif menggunakan aplikasi sejak tahun 2020, sehingga terhitung telah menggunakan aplikasi kurang lebih 1,5 tahun sampai penelitian ini disusun. Di sisi lain, kedua narasumber pengguna aplikasi tersebut juga belum memahami mengenai kewajiban perpajakan.

Sedangkan untuk wawancara dengan AR KPP dilakukan secara langsung atau tatap muka. Wawancara dengan AR KPP ini dilakukan untuk menggali informasi dan mengetahui bagaimana seharusnya peraturan yang dapat diterapkan terhadap penghasilan yang diperoleh pengguna aplikasi *Snack Video* ini jika ditinjau dengan praktik di lapangan secara langsung.

3.2. Observasi

Observasi dilakukan menggunakan aplikasi *Snack Video* secara langsung dengan mengunduh aplikasi terlebih dahulu melalui *Google Play Store* (toko resmi

husus pengguna android untuk melakukan pembelian aplikasi, *games*, musik, film, dan buku baik secara gratis maupun berbayar). Setelah itu, dilakukan penggalan informasi pada aplikasi *Snack Video* mengenai fitur-fitur yang ada di aplikasi, apakah terdapat kegiatan penjualan secara *online*, dan penyelenggaraan kegiatan *giveaway*. Melalui observasi ini juga dilakukan pengamatan secara langsung dan menggali informasi dengan mencari *review* yang ditulis pengguna aplikasi *Snack Video* di *website* maupun yang diunggah melalui akun *Youtube*. Adapun *review* pengguna sejumlah empat orang (4 orang) yang digunakan dalam penelitian ini.

4. HASIL PENELITIAN

4.1. Proses Bisnis Untuk Mendapatkan Penghasilan dari Aplikasi *Snack Video*

Sebelum mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video*, langkah awal yang harus dilakukan yaitu dengan mengunduh aplikasi terlebih dahulu pada *Google Play Store*. Setelah aplikasi *terinstall*, langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu :

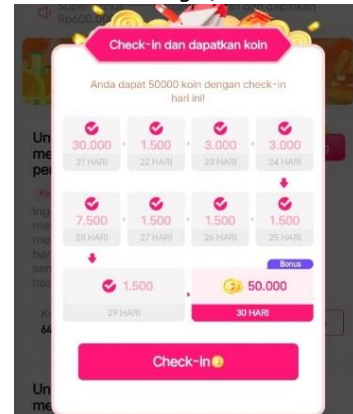
1. Masuk ke aplikasi dan melakukan pendaftaran akun pada *Snack Video* dengan menggunakan nomor telepon yang masih aktif, *Gmail*, *Line*, atau *Facebook* (pilih salah satu).
2. Lengkapi *user name* (nama pengguna) dan keterangan lain mengenai data diri menu edit profil.
3. Sebagai pengguna baru, agar dapat memperoleh koin yang nantinya dapat ditukar dengan uang digital, maka tekan logo koin emas dan masukkan kode undangan. Selain itu, bagi pengguna baru juga bisa mendapatkan tambahan koin dengan memberikan *likes* pada dua video dan mengikuti dua pengguna aplikasi *Snack Video*.
4. Kemudian tekan *check-In* untuk mendapatkan tambahan koin dengan melakukan *login* harian. Setelah itu, setiap pengguna menonton video akan mendapatkan tambahan koin yang bisa dilihat dari ikon koin yang berputar. Jumlah koin yang terkumpul dapat dilihat dengan menekan ikon koin emas tersebut.

Adapun sumber penghasilan untuk mendapatkan tambahan koin atau uang yang disediakan oleh aplikasi *Snack Video* antara lain dapat melalui misi *login/check-in* harian, menonton video, mengundang teman, berpartisipasi di *event* yang diselenggarakan *Snack Video*, dan mengunggah video dengan menjadi seorang *content creator*.

Misi *Login/Check-In* Harian

Pengguna aplikasi *Snack Video* yang melakukan *login* atau masuk ke aplikasi secara rutin setiap harinya akan mendapatkan tambahan koin. Jumlah koin yang didapat akan meningkat setiap harinya jika dilakukan secara rutin. Begitu pun sebaliknya, apabila *login* dilakukan secara tidak menentu, jumlah bonus koin pun dapat kembali menjadi sedikit. Melalui misi *login* harian ini membantu pengguna aplikasi karena semakin rajin melakukan *login* harian maka semakin banyak juga koin yang akan dikumpulkan.

Gambar 2. Misi *Login/Check-In* Harian



Sumber : *Snack Video*

Misi Menonton Video

Misi ini adalah misi yang paling mudah dilakukan oleh pengguna aplikasi *Snack Video*. Hanya dengan menonton video *random* yang ada di beranda aplikasi, maka akan mendapat tambahan koin. Saat menonton video terdapat *timer* yang melingkar pada ikon koin emas untuk mengukur berapa banyak koin yang akan didapatkan. Semakin sering menonton video, semakin banyak koin yang dikumpulkan. Walaupun menonton video bukan cara cepat menghasilkan koin, namun apabila dilakukan secara konsisten koin dapat terkumpul banyak.

Misi Mengundang Teman

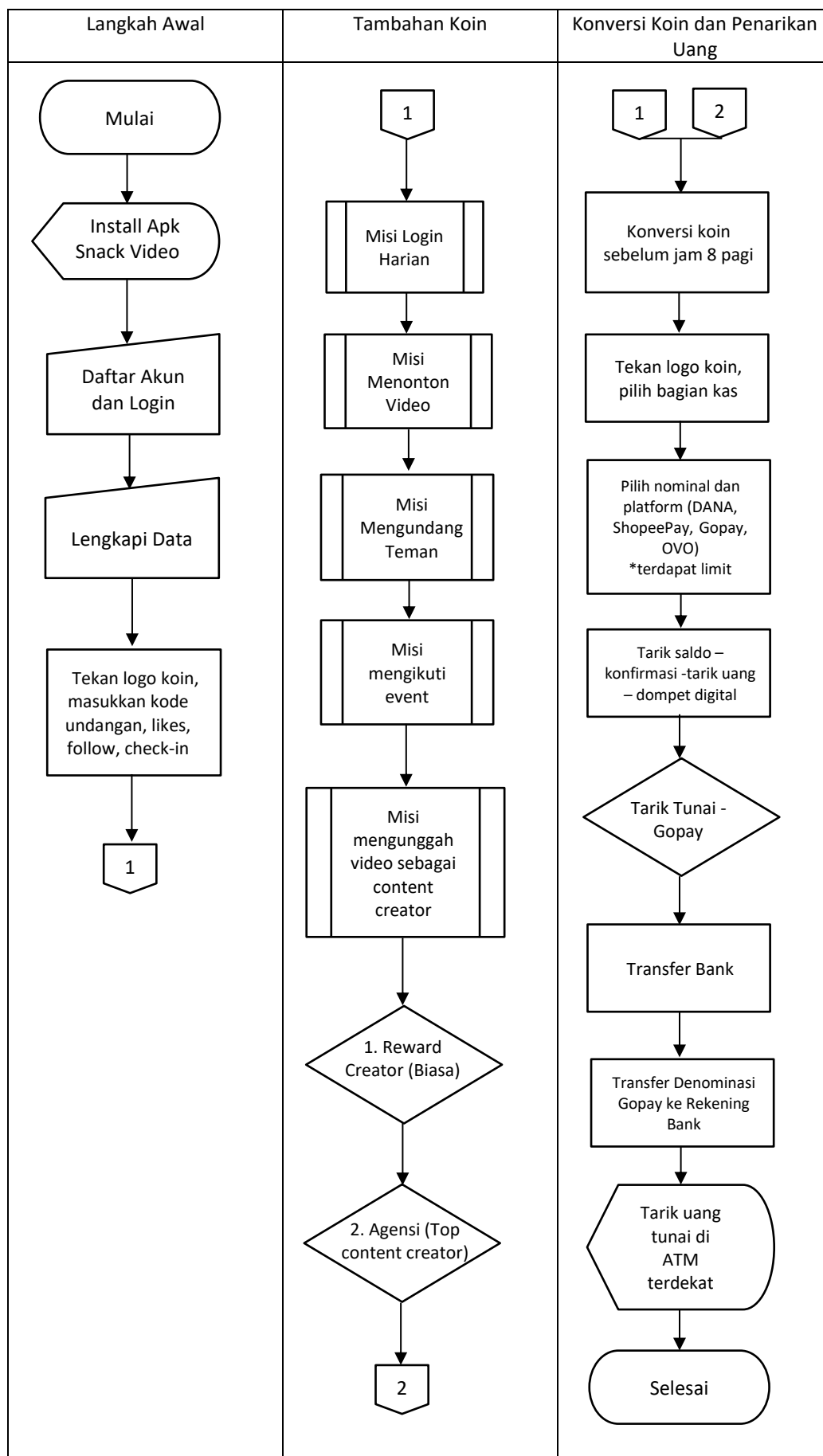
Misi ini dilakukan oleh pengguna aplikasi *Snack Video* dengan membagikan tautan kepada teman atau pengguna yang belum pernah menggunakan aplikasi ini, agar bersama-sama mengunduh dan menggunakan aplikasi *Snack Video*. Setiap pengguna aplikasi *Snack Video* memiliki kode *referral* yang terdiri dari 9 digit angka. Apabila pengguna aplikasi *Snack Video* berhasil mengundang teman untuk mengunduh aplikasi *Snack Video*, mengikatkan kode *referral* tersebut, dan memastikan teman menonton video minimal 15 menit setiap harinya, maka pengundang akan mendapatkan uang dan koin. Oleh karena itu, metode ini yang paling sering digunakan untuk mendapatkan uang di aplikasi *Snack Video*.

Gambar 3. Misi Mengundang Teman



Sumber : *Snack Video*

Tabel 5. Flowchart Proses Bisnis Mendapatkan Penghasilan dari Aplikasi *Snack Video*



Sumber : Diolah Penulis

Misi Berpartisipasi Pada *Event* yang Diselenggarakan *Snack Video*

Snack Video sering menyelenggarakan *event* yang bisa diikuti oleh penggunanya. *Event* yang diselenggarakan pun bermacam-macam mulai dari bonus mengundang teman untuk mendapatkan uang dan koin di waktu-waktu tertentu hingga mengikuti sebuah tren yang ada di *Snack Video* (biasanya menggunakan *hashtag* tertentu). Sebelum *event* ini berjalan, *Snack Video* akan mengunggah pengumuman pada halaman utamanya atau muncul pada menu notifikasi pengguna aplikasi.

Gambar 4. Contoh *Event* Spesial Hari Raya Idul Fitri 1443H



Sumber : *Snack Video*

Mengunggah Video sebagai *Content Creator*

Pengguna aplikasi *Snack Video* dapat mengunggah video hasil kreativitasnya ke *Snack Video* untuk mendapatkan uang. Pengguna aplikasi juga dapat meningkatkan *skill* yang dimilikinya dengan rutin membuat konten video pendek di aplikasinya. Biasanya *content creator* di aplikasi *Snack Video* disebut dengan *Snacker*. Dengan menjadi *content creator* dapat menambah relasi dan meningkatkan jumlah *engagement* konten sehingga berpotensi menambah jumlah *followers*. Pengguna aplikasi juga dapat menjadi *Host* yaitu seseorang yang bertugas melakukan *live streaming* di *Snack Video*. *Host* ini memiliki target jam yang harus dipenuhi untuk melakukan *live streaming* selama satu bulan, sehingga pengguna aplikasi harus memenuhi target jam tersebut untuk mendapatkan penghasilan.

Pengguna aplikasi *Snack Video* dapat menjadi *content creator* biasa (mengikuti program *Reward Kreator* secara mandiri) ataupun menjadi top *content creator* yaitu mendaftar melalui Agenasi (Yanuar, 2022). Adapun peran agenasi adalah menjadikan *content creator* sebagai *talent* pada aplikasi *Snack Video*. Ketika pengguna bergabung ke agenasi dan menjadi *talent* akan mendapat keuntungan berupa tambahan penghasilan. *Snack Video* menyediakan program *Reward Kreator* yang aksesnya hanya diberikan untuk pengguna undangan. Untuk masuk ke program *Reward Kreator*, hal yang bisa dilakukan yaitu:

1. Hanya mengunggah video asli dan berkualitas tinggi baik dalam resolusi maupun konten.
2. Jangan mempublikasikan ulang atau membajak video orang lain.
3. Jangan mengunggah video yang tidak memenuhi pedoman komunitas, seperti konten yang

merendahkan atau menyinggung, pelecehan anak, konten di bawah umur, video yang berisiko melukai keselamatan seperti bunuh diri, merokok, atau atraksi yang sangat berbahaya.

Video yang dipilih untuk mendapatkan bonus *Reward Kreator* memiliki konsep yang dipikirkan dengan matang dan nilai produksi yang tinggi, tata kamera, dan kualitas suara yang bagus. Untuk ketentuan agar bisa mendapatkan uang, akan dihitung berdasarkan setiap video yang diunggah serta dilihat dari jumlah *likes* dan *followers* yang dimiliki pengguna. Ketika pengguna aplikasi juga mendapatkan jumlah *likes* melebihi dari 300 *likes* yang ditetapkan oleh *Snack Video*, maka akan mendapatkan tambahan penghasilan.

Pada aplikasi *Snack Video*, bonus *Reward Kreator* dihitung berdasarkan kualitas, popularitas (jumlah *likes* dan komentar), penayangan dan lain-lain. Imbalan yang diberikan bersifat dinamis atau menyesuaikan. Oleh karena itu, pengguna harus secara konsisten membuat konten yang orisinal, berkualitas tinggi, menginspirasi, mendidik, dan menghibur. Apabila dalam jangka waktu 14 hari tidak melakukan pembuatan konten, maka secara otomatis pengguna aplikasi *Snack Video* akan dihapus dari program *Reward Kreator*.

Menurut (Laruan, 2021) dilansir dari web Kredit Pintar pada tanggal 1 Mei 2022, kebijakan *Snack Video* setiap *content creator* mengupload 40 video, yaitu memberikan imbalan yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kebijakan *Snack Video* Terkait Besaran Imbalan per 40 Video

<i>Followers</i>	Imbalan/video	Penghitungan	Jumlah
0-10.000	\$2	\$2x40 video	\$ 80
10.000	\$5	\$5x40 video	\$ 200

Sumber : Diolah dari

<https://www.kreditpintar.com/education/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video> pada tanggal 1 Mei 2022

Di sisi lain, menurut (Yanuar, 2022) dilansir dari web IM3BUZZ pada tanggal 1 Mei 2022, besaran bonus yang diberikan apabila seorang *content creator* mendaftarkan diri melalui agenasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Besaran Bonus Bagi *Content Creator* Apabila Mendaftar Melalui Agenasi

<i>Followers</i>	Bonus/Video
10.000 - 100.000	Rp200.000
100.000 - 500.000	Rp600.000
500.000 - up	Rp900.000

Sumber : Diolah dari <https://www.im3buzz.com/cara-menjadi-kreator-snack-video/> pada 1 Mei 2022

Ketentuan Konversi Koin dan Penarikan Uang Pada Aplikasi *Snack Video*

Jika pengguna aplikasi menganggap koin yang dikumpulkan adalah sama dengan jumlah uang yang didapatkan ketika dikonversi, maka hal tersebut adalah salah besar. Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara MI dan dilakukan contoh penambahan

kelipatan, berikut merupakan nilai tukar koin di *Snack Video* jika dikonversi ke dalam bentuk rupiah.

Tabel 4. Konversi Koin ke Rupiah

Jumlah Koin	Dalam Rupiah	Jumlah Koin	Dalam Rupiah
50 koin	Rp1	100.000 koin	Rp2.000
100 koin	Rp2	1.000.000 koin	Rp20.000
1.000 koin	Rp20	10.000.000 koin	Rp200.000
10.000 koin	Rp200	100.000.000 koin	Rp2.000.000

Sumber : Diolah Penulis

Waktu penukaran koin menjadi uang (rupiah) dilakukan secara otomatis. Koin akan secara otomatis dikonversi atau ditransfer ke saldo tunai (rupiah) sebelum jam 8 pagi. Untuk jumlah penarikan tergantung seberapa banyak saldo yang telah dikumpulkan. Bagi pengguna baru, batas minimal penarikan dapat dimulai dari Rp1.000 dan batas maksimal penarikan hingga Rp50.000

Gambar 5. Batas Nominal Penarikan Bagi Pengguna Baru



Sumber : Diolah Penulis

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara SNJ, narasumber mengungkapkan bahwa batas penarikan yang memiliki saldo tiga juta lebih bisa mencapai Rp250.000. Jumlah batas penarikan ini dapat meningkat seiring dengan jumlah saldo yang dimiliki pengguna. Saldo tersebut dapat ditransfer ke dompet digital seperti DANA, Shopeepay, OVO atau GoPay. OVO dan GoPay hanya bisa digunakan untuk penarikan di batas tinggi, sedangkan untuk penarikan dengan jumlah sedikit atau batas rendah disarankan menggunakan DANA. Adapun langkah-langkah penarikan saldo ini adalah sebagai berikut.

1. Klik ikon koin emas, lalu klik pada bagian Kas.
2. Kemudian pilih jumlah nominal yang ingin ditarik melalui dompet digital seperti *DANA*, *Shopeepay*, *Gopay* atau *OVO*. Bagi pengguna yang baru menggunakan aplikasi *Snack Video*, pecahan yang bisa ditarik mulai dari Rp1.000, Rp8.000, Rp15.000, Rp30.000, dan Rp50.000.
3. Klik tombol "Tarik Saldo" di bawah jumlah uang yang akan diterima dalam rupiah.
4. Klik "Konfirmasi" lalu "Tarik Uang". Setelah itu, penarikan akan segera dilikuidasi ke akun *DANA*, *Shopeepay*, *Gopay/OVO*. Selanjutnya dapat dilakukan pengecekan uang yang masuk melalui aplikasi dompet digital tersebut.
5. Penarikan uang pada *Snack Video* dapat dilakukan setiap hari dengan limit transaksi atau batas maksimal Rp 50.000 per harinya (bagi pengguna

baru). Jumlah batas penarikan ini dapat meningkat seiring dengan jumlah saldo yang dimiliki pengguna aplikasi *Snack Video*.

6. Jika konversi koin ke rupiah dilakukan melalui *Gopay*, maka pada aplikasi *Gojek* bisa memilih fungsi pembayaran atau transfer bank.
7. Terakhir, transfer denominasi *Gopay* ke rekening bank yang digunakan. Lalu, untuk menarik uang tunai dapat dilakukan dengan pergi ke Anjungan Tunai Mandiri (ATM) terdekat.

4.2. Potensi Pajak Penghasilan yang Dapat Digali dari Aplikasi *Snack Video*

Penghasilan yang diperoleh pengguna aplikasi *Snack Video* berpotensi menjadi objek pajak penghasilan jika merujuk pada ketentuan Pasal 4 ayat (1) dan Pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh. Di bawah ini merupakan contoh penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* yang berpotensi dikenai pajak penghasilan.

Penghasilan Sebagai *Content Creator*

Penghasilan yang diperoleh bagi seorang *content creator Snack Video* dapat digolongkan ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) huruf (j) Undang-Undang PPh, yaitu penerimaan atau perolehan pembayaran berkala. Aspek pajak yang dapat dikenakan terhadap *content creator* ini yaitu terhadap penghasilan yang diterimanya dapat diklasifikasikan sebagai pekerjaan bebas. Menurut Pasal 1 angka 24 Undang-Undang KUP, pekerjaan bebas didefinisikan sebagai "pekerjaan yang dilakukan oleh orang pribadi yang mempunyai keahlian khusus sebagai usaha untuk memperoleh penghasilan yang tidak terikat oleh suatu hubungan kerja". Berdasarkan definisi tersebut, *content creator* dapat digolongkan sebagai jenis pekerjaan bebas karena mempunyai keahlian dalam membuat konten dengan menggunakan ide yang dimilikinya dan tanpa terikat oleh suatu hubungan kerja.

Sampai penelitian ini disusun, belum terdapat peraturan lebih lanjut mengenai penggunaan NPPN bagi *content creator Snack Video* dan sejenisnya ini. Adapun jenis Klasifikasi Lapangan Usaha (KLU) yang memiliki kemungkinan dapat digunakan bagi *content creator* untuk menghitung pajak atas penghasilannya, berdasarkan lampiran Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 antara lain :

1. Kelompok pekerja seni dengan nomor urut 1342, nomor KLU 90002, dan tarif sebesar 50%.
2. Kegiatan hiburan, seni, dan kreativitas lainnya dengan nomor urut 1346, nomor KLU 90009, dan tarif sebesar 35%.

KBBI mendefinisikan pekerja sebagai orang yang bekerja dan menerima upah atas hasil kerjanya, sedangkan seni dapat diartikan sebagai keahlian membuat karya yang bermutu atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa. Jika dua pengertian tersebut digabungkan maka dapat diperoleh definisi pekerja seni sebagai orang yang menciptakan karya dengan keahlian tertentu untuk mendapatkan upah atau penghasilan atas hasil karyanya. Menurut (Murjatiningsih, 2018) pekerja seni atau seniman merupakan istilah yang merujuk pada seseorang yang kreatif, inovatif, atau ahli dalam bidang

seni. Seniman menggunakan imajinasi dan bakatnya untuk menciptakan karya dengan nilai estetik.

Di sisi lain, KBBI mendefinisikan hiburan sebagai sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau berkreasi terhadap suatu karya. Hiburan dapat berupa menonton film, mendengarkan musik, membaca buku, berolahraga, atau menonton suatu pertunjukkan. Jadi, kegiatan hiburan, seni, dan kreativitas lainnya merupakan suatu usaha untuk menyelenggarakan kegiatan yang dapat menghibur hati.

Berdasarkan dua definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *content creator Snack Video* lebih mengarah kepada pekerja seni yang menciptakan konten berdasarkan ide dan bakat yang dimilikinya. Oleh karena itu, *content creator Snack Video* dapat digolongkan sebagai kelompok pekerja seni dengan nomor KLU 90002 dan tarif yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan.

Penghasilan dari Menjalankan Misi di Aplikasi *Snack Video*

Jika dihubungkan dengan Undang-Undang PPh, atas penghasilan dari menjalankan misi ini dapat digolongkan pada jenis penghasilan Pasal 4 ayat (1) huruf (p) yaitu tambahan kekayaan neto yang berasal dari penghasilan yang belum dikenakan pajak. Penghasilan dari menjalankan misi seperti *login* harian, menonton video, mengundang teman, berpartisipasi pada *event*, dan sebagainya akan mendapatkan koin yang nantinya dapat ditukar menjadi rupiah melalui dompet digital. Menurut AR KPP Pratama Singosari, atas penghasilan ini dapat dikenai pajak karena merupakan tambahan ekonomis (dalam bentuk apa pun) bagi pengguna yang bersangkutan. Penghitungan pajaknya dapat dipersamakan sebagai pekerjaan bebas karena pengguna aplikasi memiliki keahlian dalam menjalankan misi ini tanpa terikat hubungan kerja. Narasumber mengilustrasikan misalnya si pengguna ini mendapatkan penghasilan selama satu bulan kemudian direkap. Selanjutnya disetahunkan dan akan menghasilkan jumlah penghasilan selama satu tahun. Pada dasarnya pelaporan pajak menggunakan penghasilan yang dihitung selama satu tahun. Penghasilan tetap dikumpulkan terlebih dahulu meskipun penghasilan tersebut didapat hanya sebatas dari *check-in/login* harian, mengundang teman, dan sebagainya.

Apabila penghasilan yang diterima pengguna aplikasi *Snack Video* dari menjalankan misi ini dalam setahun kurang dari Rp 4,8 Miliar, maka penghitungan pajaknya dapat menggunakan NPPN. Namun, sampai penelitian ini disusun, belum terdapat peraturan lebih lanjut mengenai penggunaan NPPN untuk penghasilan dari menjalankan misi ini. Adapun jenis KLU yang memiliki kemungkinan dapat digunakan untuk penghasilan yang diperoleh dari menjalankan misi ini sebagai dasar menghitung pajak penghasilannya, berdasarkan lampiran Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 yaitu dapat dikategorikan sebagai kegiatan hiburan, seni, dan kreativitas lainnya dengan nomor urut 1346, nomor

KLU 90009, dan tarif sebesar 35% dari jumlah penghasilan. Penghasilan dari menjalankan misi ini dianggap sebagai kegiatan hiburan karena sebatas menjalankan misi dan hiburan bagi pengguna aplikasi *Snack Video* namun tetap bisa mendapatkan penghasilan.

Penghasilan dari Penjualan *Online* melalui Aplikasi *Snack Video*

Kegiatan penjualan *online* ini bukan merupakan program yang diselenggarakan oleh *Snack Video*. Namun, pengguna aplikasi dapat memanfaatkan media aplikasi *Snack Video* untuk menambah penghasilan melalui kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan AR KPP Pratama Singosari, beliau menyebutkan ada dua skema yang dapat terjadi. Skema pertama, apabila pengguna aplikasi *Snack Video* menerima kontrak untuk menjualkan barang orang lain dengan membuat konten (*endorse*). Tujuannya untuk *mereview* barang tersebut supaya orang lain tertarik untuk membeli. Pengguna aplikasi *Snack Video* ini mendapat imbalan karena membuat konten yang diunggah di *Snack Video*. Pada skema ini, bukan pengguna aplikasi *Snack Video* yang menjual barang melainkan mendapatkan penghasilan dari membuat konten. Jadi, atas penghasilannya dapat digolongkan ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) huruf (a) Undang-Undang PPh yaitu penggantian atau imbalan berkenaan dengan pekerjaan atau jasa. Penghitungan pajak penghasilannya dapat dipersamakan dengan *content creator*, yaitu berdasarkan lampiran Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 termasuk kelompok pekerja seni dengan nomor KLU 90002 dan tarif yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan.

Skema kedua, apabila pengguna aplikasi *Snack Video* sendiri yang memiliki barang dan *mereview* produknya pada aplikasi *Snack Video*. Apabila barang tersebut terjual, maka atas penghasilan yang diterimanya dapat digolongkan sebagai objek pajak Pasal 4 ayat (1) atau objek pajak Pasal 4 ayat (2). Atas penghasilan dari penjualan barang tersebut dapat dikelompokkan menjadi objek pajak Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang PPh apabila penghasilan yang diterimanya melebihi Rp 4,8 Miliar dalam setahun. Penghitungan pajak penghasilan yang diterima atas barang yang sudah terjual tersebut dapat menggunakan tarif Pasal 16 Undang-Undang PPh atau dihitung dengan cara biasa. Di sisi lain, atas penghasilan penjualan barang tersebut juga dapat menjadi objek pajak Pasal 4 ayat (2) apabila penghasilan yang diterimanya kurang dari Rp 4,8 Miliar dalam setahun. Oleh karena itu, penghitungan pajak penghasilannya dapat menggunakan PP Nomor 23 Tahun 2018 dengan tarif 0,5% dari jumlah penghasilan bruto.

Ketika pengguna aplikasi *Snack Video* mempunyai *followers* dengan jumlah banyak, maka dapat mempermudah dalam menawarkan jasa *endorse* atau pembuatan konten untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa. Di sisi lain pengguna aplikasi juga lebih mudah dalam mempromosikan produk yang dijualnya sendiri, karena semakin banyak *followers*, kemungkinan produk terjual juga semakin besar.

Penghasilan dari *Giveaway* Melalui Aplikasi *Snack Video*

Giveaway ini juga bukan program yang diselenggarakan oleh *Snack Video*, melainkan banyak pengguna aplikasi yang terkadang menyelenggarakan kegiatan *giveaway* melalui *Snack Video*. Namun, pengguna aplikasi *Snack Video* juga perlu berhati-hati dalam menyaring informasi ketika mengikuti kegiatan *giveaway*. Karena tidak jarang juga terjadi penipuan yang berkedok *giveaway*. Menurut AR KPP Pratama Singosari, sama seperti penjualan *online*, *giveaway* ini juga memiliki dua skema. Skema barang sendiri atau skema barang milik orang lain yang sekedar dipromosikan melalui akun pengguna aplikasi *Snack Video*.

Menurut (Suparna Wijaya & Yana, 2021) jenis *giveaway* dibagi menjadi dua, yaitu *giveaway* berupa kontes dan *giveaway* berupa undian. *Giveaway* berupa kontes, pemilihan pemenangnya dilakukan oleh pihak penyelenggara *giveaway* dengan syarat atau kriteria tertentu (terdapat unsur kompetisi). Untuk *giveaway* berupa undian, pemilihan pemenangnya dilakukan secara acak atau diundi dengan menggunakan aplikasi pengacak atau *website online*. *Giveaway* ini merupakan tambahan penghasilan bagi penerimanya, oleh karena itu berpotensi dikenakan pajak penghasilan. Secara umum, *giveaway* pada *Snack Video* ini banyak diikuti oleh perorangan atau orang pribadi.

Aspek perpajakan kegiatan *giveaway* ini dapat dibedakan sesuai dengan jenis *giveaway* yang diselenggarakan. Apabila jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa kontes (terdapat unsur kompetisi), bagi penerima *giveaway* atas penghasilan yang diterimanya termasuk ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) huruf (b) Undang-Undang PPh yaitu hadiah dari undian, pekerjaan atau kegiatan, dan penghargaan. Penghasilannya akan dikenakan PPh Pasal 21 yang dikategorikan sebagai hadiah dan dihitung menggunakan tarif pajak Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh dari jumlah penghasilan bruto. Namun, apabila jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa undian, maka atas penghasilan yang diterima oleh pemenang *giveaway* termasuk objek pajak Pasal 4 ayat (2) huruf (b) Undang-Undang PPh yaitu penghasilan berupa hadiah undian. Penghitungan pajak penghasilan bagi penerima *giveaway* dilakukan dengan mengalikan jumlah penghasilan yang diterima dengan tarif pajak sebesar 25% dan bersifat final.

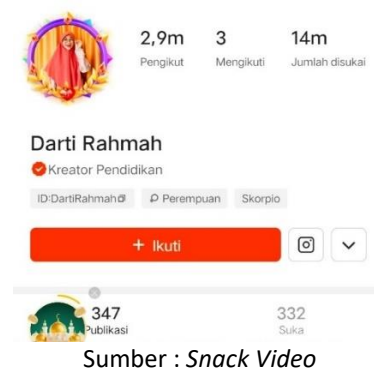
4.3 Mekanisme Penghitungan Pajak Penghasilan yang Diterima Pengguna dari Aplikasi *Snack Video* Mekanisme Penghitungan PPh sebagai *Content Creator*

Penghasilan sebagai *content creator* dapat diklasifikasikan sebagai pekerjaan bebas. Penghasilan ini termasuk ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) huruf (j) Undang-Undang PPh. Dalam contoh simulasi penghitungan pajak penghasilan ini, menggunakan penghasilan yang jumlahnya selama satu tahun di bawah Rp 4,8 Miliar. Oleh karena itu, cara penghitungan pajaknya menggunakan NPPN sesuai dengan Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dalam Peraturan Direktorat Jenderal Pajak

Nomor PER-17/PJ/2015 dengan nomor KLU 90002 dan tarif yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan.

Sebagai *content creator* yang secara konsisten membuat konten di aplikasi *Snack Video*, maka pengguna dapat mengikuti program *Reward Creator* atau juga dapat mendaftarkan diri melalui agensi. Berikut ini contoh simulasi mekanisme penghitungan pajak penghasilan yang mengambil dari salah satu pengguna aplikasi *Snack Video*. Dilansir dari akun *Snack Video* Darti Rahmah, diketahui narasumber adalah kreator pendidikan dengan jumlah pengikut 2,9 juta dan mendapat jumlah *likes* dari 347 publikasi sebanyak 14 juta per 3 Mei 2022. Alasan pemilihan Darti Rahmah sebagai ilustrasi mekanisme penghitungan adalah karena beliau *content creator* yang sudah terverifikasi dan sering juga memberikan review tentang penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video*.

Gambar 6. Akun *Snack Video* Darti Rahmah Per 3 Mei 2022



Di bawah ini merupakan tabel estimasi perbandingan jumlah penghasilan yang diterima apabila menjadi seorang *content creator* biasa dengan *top content creator* yang mendaftar melalui agensi.

Snack Video memiliki kebijakan dalam memberikan tambahan bonus yaitu dihitung berdasarkan jumlah likes dan view. Karena besaran bonus *Reward Creator* yang diberikan ketika menjadi *content creator* biasa bersifat dinamis atau tidak menentu, maka tidak dapat diketahui secara pasti berapa jumlah penghasilan secara keseluruhan yang akan diterima. Berdasarkan Tabel 6, apabila bonus atau imbalan diterima oleh *content creator* biasa dikonversi menjadi rupiah menghasilkan nominal sebesar Rp 22.964.800 (berdasarkan kurs KMK Nomor 22/KM.10/2022 yang berlaku 27 April 2022-10 Mei 2022 senilai Rp 14.353/US Dolar). Nominal tersebut belum termasuk bonus dari jumlah *likes* dan *view*. Karena penghasilan ini masih belum melebihi PTKP (asumsi TK/0 sebesar Rp 54.000.000), maka untuk contoh simulasi mekanisme penghitungan pajak peng-

Tabel 6. Estimasi Pendapatan *Content Creator Snack Video* Darti Rahmah

Jenis <i>Content Creator</i>	Jumlah <i>followers</i>	Jumlah publikasi	Besaran imbalan setiap 40 video	Besaran imbalan per video	Jumlah imbalan yang diterima $*((3)/40) \times (4)$ $** (3) \times (5)$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
Biasa	2,9 Juta	347 video	\$200	-	*\$1.600 (tidak termasuk bonus dari jumlah <i>likes</i> dan <i>view</i>)
Top	2,9 Juta	347 video	-	Rp 900.000	**Rp 312.300.000

Sumber : Diolah Penulis

hasil menggunakan jumlah penghasilan yang berasal dari *Top Content Creator*.

a. Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh sebelum adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Bruto	= Rp 312.300.000
Penghasilan Neto (NPPN 50%)	= Rp 156.150.000
PTKP (TK/0)	= Rp 54.000.000
Penghasilan Kena Pajak	= Rp 102.150.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 10.322.500
5% x Rp 50.000.000	= Rp 2.500.000
15% x Rp 52.150.000	= Rp 7.822.500
Apabila Tidak Ber-NPWP	= Rp 12.387.000
(20% lebih tinggi)	

b. Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh setelah adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Kena Pajak	= Rp 102.150.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 9.322.500
5% x Rp 60.000.000	= Rp 3.000.000
15% x Rp 42.150.000	= Rp 6.322.500
Apabila Tidak Ber-NPWP	= Rp 11.187.000
(20% lebih tinggi)	

Mekanisme Penghitungan PPh dari Menjalankan Misi

Penghasilan dari menjalankan misi ini dapat diklasifikasikan sebagai pekerjaan bebas. Penghasilan ini termasuk ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) huruf (p) Undang-Undang PPh. Dalam contoh simulasi penghitungan pajak penghasilan ini, menggunakan penghasilan yang jumlahnya selama satu tahun di bawah Rp 4,8 Miliar. Oleh karena itu, cara penghitungan pajaknya menggunakan NPPN sesuai Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dalam Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 dengan nomor KLU 90009 dan tarif yang digunakan sebesar 35% dari jumlah penghasilan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhammad Ilham dan Siti Nur Jannah, kedua narasumber mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Video* melalui misi mengundang teman dan menonton video. Kedua narasumber juga melakukan pembuatan video namun tidak mengikuti program *Reward Kreator* sehingga tidak mendapatkan tambahan penghasilan. Adapun estimasi penghasilan yang diterima oleh Muhammad Ilham dan Siti Nur Jannah dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 7. Estimasi Pendapatan Narasumber dari Aplikasi *Snack Video*.

Nama	Pendapatan Terkecil	Pendapatan Terbesar	Jumlah Penarikan (Asumsi Per Bulan)	Estimasi Pendapatan Setahun
Muhammad Ilham	Rp8.000	Rp50.000	Rp350.000	Rp4.200.000
Siti Nur Jannah	Rp50.000	Rp500.000	Rp3.750.000	Rp45.000.000

Sumber : Diolah Penulis

Tabel 7 menunjukkan bahwa pendapatan narasumber selama tahun 2021 tersebut belum melebihi PTKP dengan status TK/0 atau sebesar Rp 54.000.000, sehingga tidak diwajibkan untuk melaksanakan kewajiban perpajakan. Oleh karena itu, dalam contoh simulasi penghitungan ini menggunakan data penghasilan pengguna aplikasi *Snack Video* yang sudah melebihi PTKP. Dilansir dari *review* yang diberikan melalui akun *Youtube* Ibrahim Asmita, pendapatan yang berhasil dikumpulkan selama tahun 2021 yaitu sebesar Rp 300.205.044. Apabila diubah menjadi koin, narasumber berhasil mengumpulkan 6.004.101 koin sampai menyentuh nominal tersebut.

Berikut contoh simulasi mekanisme penghitungan pajak penghasilannya dengan asumsi belum memiliki tanggungan (TK/0).

a. Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang PPh sebelum adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Bruto	= Rp 300.205.044
Penghasilan Neto (NPPN 35%)	= Rp 105.071.765
PTKP (TK/0)	= Rp 54.000.000
Penghasilan Kena Pajak	= Rp 51.071.765
Penghasilan Kena Pajak (Pembulatan)	= Rp 51.071.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 2.660.650
5% x Rp 50.000.000	= Rp 2.500.000
15% x Rp 1.071.000	= Rp 160.650
Apabila Tidak Ber-NPWP	= Rp 3.192.780
(20% lebih tinggi)	

b. Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang PPh setelah adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Kena Pajak (Pembulatan)	= Rp 51.071.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 2.553.550
5% x Rp 51.071.000	= Rp 2.553.550

Apabila tidak Ber-NPWP = Rp 3.064.260
(20% lebih tinggi)

Tidak terbatas pada penghasilan yang telah diperoleh tersebut, Ibrahim Asmita masih memiliki estimasi pendapatan yang belum diterimanya sebesar Rp740.992.700. Apabila diasumsikan estimasi pendapatan tersebut diperoleh selama satu tahun, maka potensi pajak penghasilan yang dapat diterima dapat dihitung sebagai berikut.

a. Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh sebelum adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Bruto	= Rp 740.992.700
Penghasilan Neto (NPPN 35%)	= Rp 259.347.445
PTKP (TK/0)	= Rp 54.000.000
Penghasilan Kena Pajak	= Rp 205.347.445
Penghasilan Kena Pajak (Pembulatan)	= Rp 205.347.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 25.802.050
5% x Rp 50.000.000	= Rp 2.500.000
15% x Rp 155.347.000	= Rp 23.302.050
Apabila tidak Ber-NPWP (20% lebih tinggi)	= Rp 30.962.460

Gambar 7. Estimasi Pendapatan Ibrahim Asmita dari *Snack Video*



Sumber : Review Ibrahim Asmita dalam Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=sFpzyUgWSO>
diakses pada 1 Mei 2022

Menggunakan lapisan tarif PhKP Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh setelah adanya perubahan dalam Undang-Undang HPP

Penghasilan Kena Pajak (Pembulatan)	= Rp 205.347.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 24.802.050
5% x Rp 60.000.000	= Rp 3.000.000
15% x Rp 145.347.000	= Rp 21.802.050
Apabila tidak Ber-NPWP (20% lebih tinggi)	= Rp 29.762.460

Dalam hal ini, Ibrahim Asmita telah memenuhi persyaratan subjektif dan objektif sesuai ketentuan perundang-undangan. Oleh karena itu, sesuai Pasal 4 PMK Nomor 147/PMK.03/2017 tentang Tata Cara Pendaftaran Wajib Pajak dan Penghapusan Nomor Pokok Wajib Pajak serta Pengukuhan dan Pencabutan Pengusaha Kena Pajak, Ibrahim Asmita wajib mendaftarkan diri untuk memperoleh NPWP paling lama satu (satu) bulan setelah kegiatan usaha atau

pekerjaan bebas mulai dilakukan. Selain itu, Ibrahim Asmita juga wajib melaporkan Surat Pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan dengan benar, lengkap, dan jelas.

Mekanisme penghitungan PPh dari Penjualan Online

Terdapat dua skema penghitungan pajak yang dapat dilakukan yaitu skema pertama apakah membuat konten untuk mempromosikan barang milik orang lain atau skema kedua melakukan penjualan barang milik sendiri. Pada skema pertama, atas penghasilannya dapat digolongkan ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang PPh. Dalam contoh simulasi penghitungan pajak penghasilan ini, menggunakan penghasilan yang jumlahnya selama satu tahun di bawah Rp 4,8 Miliar. Oleh karena itu, cara penghitungan pajaknya dapat dipersamakan dengan *content creator* menggunakan NPPN sesuai dengan Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dalam Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 dengan nomor KLU 90002 dan tarif yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan.

Skema kedua, apabila pengguna aplikasi *Snack Video* melakukan penjualan barang milik sendiri. Dalam contoh simulasi penghitungan pajak penghasilan ini, menggunakan penghasilan yang jumlahnya selama satu tahun di bawah Rp 4,8 Miliar. Atas penghasilannya dapat dikelompokkan ke dalam Pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh yang cara penghitungan pajak penghasilannya dapat menggunakan PP Nomor 23 Tahun 2018 dengan tarif 0,5% dari jumlah penghasilan bruto.

Berikut contoh simulasi mekanisme penghitungan pajak penghasilannya menggunakan skema pertama dan kedua.

a. Skema membuat konten untuk mempromosikan barang milik orang lain (menggunakan NPPN dengan nomor KLU 90002 tarif 50%)

Diilustrasikan, akun pengguna aplikasi *Snack Video* dengan nama jual jenis batu akik yang memiliki 5.100 pengikut, membuat konten untuk mempromosikan produk cincin batu akik dengan imbalan per bulan sebesar Rp 9.500.000. Penghitungan pajak penghasilannya yaitu :

Penghasilan Bruto (Setahun)	= Rp 114.000.000
Penghasilan Neto (NPPN 50%)	= Rp 57.000.000
PTKP	= Rp 54.000.000
Penghasilan Kena Pajak	= Rp 3.000.000
Pajak Penghasilan Terutang	= Rp 150.000
5% x Rp 3.000.000	= Rp 150.000
Apabila Tidak Ber-NPWP (20% lebih tinggi)	= Rp 180.000

b. Skema penjualan barang sendiri (menggunakan PP No. 23 Tahun 2018 dengan tarif 0,5%)

Pada akun pengguna aplikasi *Snack Video* dengan nama jual jenis batu akik yang memiliki 5.100 pengikut, diasumsikan diketahui bahwa penjualan per bulan menghasilkan pendapatan sebesar Rp 45.000.000. Penghitungan pajak penghasilannya yaitu :

Peredaran Bruto (Setahun)	= Rp 540.000.000
Tarif PPh sesuai PP No. 23 Thn 2018	= 0,5%
PPh yang terutang	= Rp 2.700.000

Namun, dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 atau Undang-Undang HPP, pada Pasal 7 ayat (2a) Undang-Undang PPh diatur bahwa wajib pajak orang pribadi yang memiliki peredaran bruto sampai dengan Rp 500.000.000 dalam satu tahun pajak tidak dikenai pajak penghasilan. Oleh karena itu, penghitungan pajak penghasilan bagi akun jual jenis batu akik apabila menerapkan ketentuan ini adalah sebagai berikut.

Peredaran Bruto (Setahun)	= Rp 540.000.000
Batas tidak kena PPh	= Rp 500.000.000
Penghasilan Kena Pajak	= Rp 40.000.000
Tarif PPh	= 0,5%
PPh yang terutang	= Rp 200.000

Mekanisme penghitungan PPh dari Giveaway

Penghasilan yang diterima oleh pemenang *giveaway* dapat dikelompokkan sebagai objek pajak tergantung jenis *giveaway* yang diikuti. Apabila jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa kontes, bagi penerima *giveaway* atas penghasilan yang diterimanya termasuk ke dalam objek pajak Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang PPh. Penghasilannya akan dikenakan PPh Pasal 21 yang dikategorikan sebagai hadiah dan dihitung menggunakan tarif pajak Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh dari jumlah penghasilan bruto. Namun, apabila jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa undian, maka atas penghasilan yang diterima oleh pemenang *giveaway* termasuk objek pajak Pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh. Penghitungan pajak penghasilan bagi penerima *giveaway* dilakukan dengan mengalikan jumlah penghasilan yang diterima dengan tarif pajak sebesar 25% dan bersifat final. Berikut contoh simulasi penghitungan pajak atas penghasilan yang diterima pemenang *giveaway*.

a. Jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa kontes (menggunakan tarif Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh)

Salah satu pengguna aplikasi *Snack Video* (perorangan) mengadakan *giveaway* dalam rangka jumlah *followers* mencapai 1,5 juta. Barang yang diberikan berupa *handphone Iphone 12 Promax* warna *Pacific Blue* dengan kapasitas memori 512 GB. Melansir dari website resmi iBox, pemenang *giveaway* akan mendapatkan *handphone* dengan harga Rp 24.299.000 (harga per 1 Mei 2022). Kegiatan *giveaway* ini diikuti oleh 1.000 peserta dan pemenang *giveaway* dipilih berdasarkan peserta yang berhasil membuat konten bertema Idul Fitri dengan jumlah *likes* terbanyak. Batas waktu mengikuti *giveaway* ini hanya dalam jangka waktu 3 hari, yaitu tanggal 27-30 April 2022. Pengumuman pemenang akan diinformasikan pada tanggal 7 Mei 2022. Atas hadiah ini, penghitungan pajak penghasilan bagi penerima *giveaway* adalah sebagai berikut.

Nominal <i>giveaway</i> yang diterima	= Rp 24.299.000
Tarif PPh Pasal 17 ayat (1)	= 5%
UU PPh (lapisan 1)	
Pajak penghasilan yang terutang	= Rp 1.214.950
Apabila Tidak Ber-NPWP	= Rp 1.457.940
(20% lebih tinggi)	

b. Jenis *giveaway* yang diikuti adalah berupa undian (menggunakan tarif PPh Pasal 4 ayat 2 sebesar 25%)

Salah satu pengguna aplikasi *Snack Video* (perorangan) mengadakan *giveaway* dalam rangka jumlah *followers* mencapai 1,5 juta. Barang yang diberikan berupa *handphone Iphone 12 Promax* warna *Pacific Blue* dengan kapasitas memori 512 GB. Adapun syarat yang harus dipenuhi bagi peserta *giveaway* cukup dengan membagikan informasi mengenai *giveaway* tersebut, memberikan *likes*, dan *mention* 3 teman. Setelah itu, pemilihan pemenang akan dilakukan menggunakan aplikasi pengacak dan diumumkan pada tanggal 7 Mei 2022. Penghitungan pajak penghasilan bagi penerima *giveaway* ini adalah sebagai berikut.

Nominal <i>giveaway</i> yang diterima	= Rp 24.299.000
Tarif PPh Pasal 4 ayat (2)	= 25%
Pajak penghasilan yang terutang	= Rp 6.074.750

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan beberapa hal terkait potensi pajak penghasilan orang pribadi pengguna aplikasi *Snack Video*, yaitu untuk mendapatkan penghasilan melalui aplikasi *Snack Video*, bagi pengguna baru langkah awal yang harus dilakukan yaitu *download* aplikasi terlebih dahulu melalui *Google Play Store*; *install*; mendaftarkan akun; kemudian mengaktifkan fitur koin dengan menekan tombol ikon koin emas; dilanjutkan melakukan *check-in* harian, memberikan *likes*, dan mengikuti dua pengguna lainnya untuk mendapatkan tambahan koin awal. Ketentuan konversi koin menjadi rupiah dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem sebelum jam 8 pagi, yaitu setiap 50 koin akan dikonversi menjadi Rp1. Penarikan uang dapat dilakukan melalui dompet digital seperti *DANA*, *Shopeepay*, *Gopay*, dan *OVO*.

Sampai karya tulis ini disusun belum terdapat peraturan lanjutan yang mengatur mengenai pengenaan pajak penghasilan orang pribadi pengguna aplikasi *Snack Video* ini. Namun, berdasarkan peraturan yang sudah ada, potensi pajak penghasilan yang dapat digali dari aplikasi *Snack Video* ini dapat dikelompokkan menjadi objek pajak pasal 4 ayat (1) dan pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh. Adapun objek pajak Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang PPh terdiri dari yang pertama penghasilan sebagai *content creator*, apabila di bawah Rp 4,8 Miliar penghitungan pajak penghasilannya menggunakan NPPN sesuai Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dengan Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015. Dalam lampiran PER-17/PJ/2015 penghasilannya dapat digolongkan pada kelompok pekerja seni dengan nomor KLU 90002 dan tarif pajak yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan. Kedua, penghasilan dari membuat konten untuk mempromosikan jasa atau barang milik orang lain apabila di bawah Rp 4,8 Miliar penghitungan pajak penghasilannya menggunakan NPPN sesuai Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dengan

Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015. Dalam lampiran PER-17/PJ/2015 penghasilannya dapat digolongkan pada kelompok pekerja seni dengan nomor KLU 90002 dan tarif pajak yang digunakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan. Ketiga, penghasilan dari menjalankan misi, apabila di bawah Rp 4,8 Miliar penghitungan pajaknya menggunakan NPPN sesuai Pasal 14 Undang-Undang PPh yang diatur lebih lanjut dalam Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 dengan nomor KLU 90009 dan tarif yang digunakan sebesar 35% dari jumlah penghasilan. Keempat, penghasilan dari penjualan barang milik sendiri secara *online* apabila di atas Rp 4,8 Miliar penghitungan pajak penghasilannya menggunakan cara biasa yaitu penghasilan dikurangi biaya-biaya sesuai Pasal 16 Undang-Undang PPh. Serta kelima, penghasilan yang diterima pengguna aplikasi *Snack Video* sebagai pemenang *giveaway* jenis kontes, maka penghitungan pajak penghasilannya termasuk jenis PPh Pasal 21 yang dihitung menggunakan tarif Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang PPh.

Selanjutnya untuk objek pajak Pasal 4 ayat (2) Undang-Undang PPh terdiri dari yang pertama penghasilan dari penjualan barang milik sendiri secara *online* apabila di bawah Rp 4,8 Miliar penghitungan pajak penghasilannya dapat menggunakan PP No. 23 Tahun 2018 yang dihitung dengan mengalikan tarif sebesar 0,5% dengan peredaran bruto. Kedua, penghasilan yang diterima pengguna aplikasi *Snack Video* sebagai pemenang *giveaway* jenis undian, maka penghitungan pajak penghasilannya termasuk jenis PPh Pasal 4 ayat (2) yang dihitung menggunakan tarif sebesar 25% dari jumlah penghasilan yang diterima.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang sudah diuraikan tersebut, penulis mengusulkan tiga saran. Pertama, Direktorat Jenderal Pajak diharapkan dapat menerbitkan peraturan lebih lanjut atau lebih spesifik mengenai pengenaan pajak penghasilan bagi orang pribadi, khususnya atas penghasilan yang diperoleh melalui media sosial seperti *Snack Video*, *Tik Tok*, *Twitter*, *Instagram*, dan aplikasi penghasil uang lainnya. Kedua, Direktorat Jenderal Pajak diharapkan dapat menerbitkan peraturan lebih lanjut dari segi pemotongan pajak (*withholding tax system*) oleh aplikasi *Snack Video* agar potensi pajak yang diterima maksimal. Mengingat jika harus pengguna aplikasi yang menghitung, menyetor, dan melaporkan pajaknya secara mandiri itu juga bergantung pada kesadaran masing-masing wajib pajak. Ketiga, sebaiknya dilakukan sosialisasi untuk memberikan pengetahuan dan menumbuhkan kesadaran terkait pengenaan pajak penghasilan khususnya yang berasal dari media sosial.

6. IMPLIKASI DAN KETERBATASAN

Pada penyusunan penelitian ini, penulis belum menemukan penelitian terdahulu yang terkait dengan aspek pajak penghasilan orang pribadi pengguna aplikasi *Snack Video* dan aplikasi sejenisnya. Oleh karena itu, penulis menggunakan pasal undang-undang PPh, peraturan-peraturan pajak dan jurnal yang ada kaitannya dengan pembahasan seputar aplikasi *Snack Video* ini. Kemudian penulis juga menggunakan hasil

review pengguna aplikasi *Snack Video*, wawancara, dan menggunakan aplikasi *Snack Video* secara langsung, sehingga potensi pajak penghasilan dapat diketahui dengan menghubungkan pada peraturan pajak yang terkait dan sesuai.

DAFTAR PUSTAKA (REFERENCES)

- Azanella, L. A. (2021, Maret 27). *OJK Sebut Snack Video Sudah Mendapat Izin dan Legal di Indonesia* Halaman all - Kompas.com. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia?page=all>
- D.Mileros, M., Lakemond, N., & Forchheimer, R. (2019, October). Towards a Taxonomy of E-commerce: Characterizing Content Creator-Based Business Models. *Technology Innovation Management Review Volume 9, Issue 10*.
- Erlanmart. (2021, September 10). *5 aplikasi video pendek terpopuler di Indonesia*. Diambil kembali dari tek.id: <https://www.tek.id/tek/5-aplikasi-video-pendek-terpopuler-di-indonesia-b2cAy9mdF> diakses pada 28 November 2021
- Hardilawati, W. L., Binangkit, I. D., & Perdana, R. (2019). Endorsement: Media Pemasaran Masa Kini. *JIM UPB Vol 7 No.1*, 88.
- Hartini, S. (2016). Efektifitas Endorsment Pada Media Sosial Instagram Pada Produk Skin Care. *Bina Insani ICT Journal, Vol. 3, No.1*, 43-50.
- Indonesia, P. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Perubahan Keempat Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan.
- Indonesia, P. (2018). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2018 Tentang Pajak Penghasilan Atas Penghasilan Dari Usaha yang Diterima Atau Diperoleh Wajib Pajak yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu.
- Indonesia, P. (2021). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan.
- Informatika, D. T. (2021). *Daftar PSE*. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI: <https://pse.kominfo.go.id/tdpse-detail/298> diakses pada 29 Januari 2022
- Ismiyuli T.R.K.W, S. (2021, Juli 12). *Review Aplikasi Snack Video: Bisa Menghasilkan Uang, Aman Gak Ya?* Diambil kembali dari Finansialku.com: <https://www.finansialku.com/review-aplikasi-snack-video-bisa-menghasilkan-uang-aman-gak-ya/>
- Kuangan, K. (2015). Salinan Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER- 17/PJ/2015 Tentang Norma Penghitungan Penghasilan Neto.

- Keuangan, K. (2017). Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 147/PMK.03/2017 Tentang Tata Cara Pendaftaran Wajib Pajak dan Penghapusan Nomor Pokok Wajib Pajak Serta Pengukuhan dan Pencabutan Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak.
- Keuangan, K. (2022). Salinan KMK RI Nomor 22/KM.10/2022 Tentang Nilai Kurs Sebagai Dasar Pelunasan Bea Masuk, Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah, Bea Keluar, dan Pajak Penghasilan yang Berlaku Untuk Tanggal 27 April-10 Mei 2022.
- Kompas.com. (2021, September 22). *Cara Mendapatkan Uang dari Aplikasi Snack Video*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/22/20380087/cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-snack-video?page=all> diakses pada 30 Januari 2022
- Laruan. (2021, Oktober 04). *Lengkap! 6 Cara Menghasilkan Uang dari Snack Video*. Diambil kembali dari Kredit Pintar: <https://www.kreditpintar.com/education/cara-a-menghasilkan-uang-dari-snack-video>
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2021, Desember). IPPAR Model Pendekatan Content creator dalam Mempertahankan Reputasi di Media Snack Video. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 5 Nomor 2*.
- Murjatiningsih, D. (2018). Dinamika Komunikasi Pekerja Seni Dalam Menciptakan Produk Audio Visual Pada Rumah Produksi Tomato Studio Surabaya. *Skripsi*, 18.
- Nilammadi, W. O., Atin, T., Leksono, B. B., Sari, A. W., SyafiqatulBestariyah, A., & Safitri, D. N. (2020). Hubungan Celebrity Endorsement Terhadap Keputusan Pembelian Pada Shopee dan Tokopedia. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen Volume 5 Nomor 1*, 4.
- Pemerintah Indonesia. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2008 Tentang Perubahan Keempat atas Undang Undang Nomor 7 Tahun 1983 Tentang Pajak Penghasilan.
- Rafflecopter. (2019). Diambil kembali dari Rafflecopter Blog: <https://www.rafflecopter.com/files/ebooks/Ultimate-Guide-to-Running-Giveaways.pdf>
- Rahayu, P. A., M, S. F., & Dewanti, M. P. (2021, Juni). Analisis Kebijakan dan Implementasi Perpajakan Wajib Pajak Orang Pribadi Pembuat Konten Online di Negara Amerika Serikat, Korea Selatan, Filipina, dan Indonesia. *JRAP (Jurnal Riset Akuntansi dan Perpajakan) Vol. 8, No. 01, Juni 2021, hal 53-65. ISSN 2339-1545*, hal. 53-65.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena Content Creator di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 438.
- Suparna Wijaya, S. A., & Yana. (2021). *Pajak Penghasilan Atas Giveaway*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Suryaningsi, S. E. (2022). Pajak Penghasilan (Umum). Dalam *Perpajakan* (hal. 60).
- Viana, E. R., Margareth, P., & Serly. (2017, Desember). Menelisik Pajak Penghasilan Atas Bisnis Online Shop. *Junal InFestasi Vol. 13 No. 2*, hal. 367-369.
- Widiasih, N. P., & Darma, G. S. (2021). Millennial Digital Content Creator on New Normal Era: Factors Explaining Digital Entrepreneur Intention. *Asia-Pacific Management and Business Application 10 (2)*, hal. 161-176.
- Yanuar. (2022). *4 Cara Menjadi Kreator Snack Video 2022*. Diambil kembali dari IM3BUZZ: <https://www.im3buzz.com/cara-menjadi-kreator-snack-video/>