

**PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN  
BAGI *STREAMER GAME ONLINE* DI INDONESIA**



**Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum**

**Pada Bagian Hukum Administrasi Negara Fakultas Hukum**

**Universitas Sriwijaya**

**OLEH:  
Irvan Dermawan  
02011181722059**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
FAKULTAS HUKUM  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Irvan Dermawan  
NIM : 02011181722059  
Program Kekhususan : Hukum Administrasi Negara

JUDUL:  
**PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN  
BAGI STREAMER GAME ONLINE DI INDONESIA**

Telah diuji dan lulus dalam Sidang Komprehensif pada tanggal 14 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Indralaya, 25 Juni 2024

Menyetujui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

  
Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum  
NIP. 198109272008012013

  
Dr. Pitu Samawati, S.H., M.H.  
NIP. 19803082002122002



Mengetahui  
Dekan Fakultas Hukum  
Universitas Sriwijaya

  
Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S.Hum  
NIP 196201311989031001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Irvan Dermawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 02011181722059  
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 28 Februari 1999  
Fakultas : Hukum  
Strata Pendidikan : S-1  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Program Kekhususan : Hukum Administrasi Negara

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan yang sebelumnya sudah diajukan untuk memperoleh gelar di perguruan tinggi mana pun tanpa memuat sumbernya. Skripsi ini juga tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah dipublikasikan atau ditulis oleh siapa pun tanpa mencantumkan sumbernya dalam tulisan.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melanggar pernyataan yang telah saya buat, maka saya bersedia menanggung semua konsekuensi yang timbul dengan ketentuan yang berlaku.

Indralaya, 25 Juni 2024



  
Irvan Dermawan  
NIM. 02011181722059

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

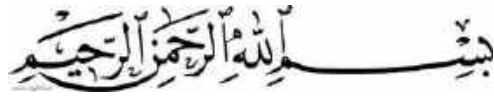
***“Hati Ini Tenang, Karena Mengetahui Bahwa Apa Yang Melewatkanku  
Tidak Akan Pernah Menjadi Takdirku, Dan Apa Yang Ditakdirkan  
Untukku Tidak Akan Pernah Melewatkanku”***  
– (Umar bin Khattab)

***"Tidak ada kesulitan yang tidak ada ujungnya. Sesudah sulit pasti akan  
ada kebahagiaan. 'Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada  
kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan'."***  
(QS. Al Insyirah: 5-6)

**Skripsi ini kupersembahkan kepada:**

- 1. Kedua Orang Tua dan Keluarga  
Tercinta**
- 2. Para Dosen Fakultas Hukum  
Universitas Sriwijaya**
- 3. Sahabat dan Teman-teman serta  
Orang-orang Baik yang Terlibat  
dalam Kehidupan Penulis**
- 4. Almamater FH UNSRI**

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN BAGI *STREAMER GAME ONLINE* DI INDONESIA.**” yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Program Kekhususan Hukum Administrasi Negara di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Namun, dengan segala kekurangannya, Maka dari itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak akan sangat diterima untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, terutama kepada ibu Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum dan ibu Dr. Putu Samawati, S.H., M.H yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya terutama mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya serta berguna bagi perkembangan ilmu hukum khususnya di bidang Hukum Administrasi Negara.

Indralaya, Juni 2024

Penulis,

Irvan Dermawan  
NIM. 02011181722059

## UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah SWT, berkat rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Sholawat serta salam selalu tercurah kepada suri tauladan sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang senantiasa istiqomah dalam sunnahnya hingga akhir zaman. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada yang tercinta kedua orang tua penulis, ayah saya Jusman Hadi dan ibu saya Nur Helma Tamsil yang senantiasa sabar dalam membesarkan, mendo'akan dan memberikan motivasi kepada penulis, kepada adikku Nando Abdul Raffi yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, terima kasih untuk setiap do'a dan kasih sayang yang telah kalian berikan dengan ikhlas kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa begitu banyak pihak yang telah turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Melalui kesempatan ini, dengan segala kerendahan dan keikhlasan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Dr. Putu Samawati, S.H., M.H. selaku dosen pembimbing pembantu yang dengan penuh kesabaran telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini. Selain itu, hormat dan terima kasih penulis tujukan juga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwah, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya;
2. Bapak Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
3. Bapak Dr. Mada Apriandi Zuhir, S.H., M.CL. selaku wakil dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
4. Ibu Vegitya Ramadhani Putri, S.H., S.Ant., M.A., LL.M., selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
5. Bapak Dr. Zulhidayat, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
6. Ibu Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum selaku ketua jurusan Hukum Administrasi Negara
7. Ibu Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum selaku pembimbing skripsi 1 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis kearah yang baik selama menjadi mahasiswa;
8. Ibu Dr. Putu Samawati, S.H., M.H. selaku pembimbing skripsi 2 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis kearah yang baik selama menjadi mahasiswa;
9. Bapak Agus Ngadino, S.H., M.H. selaku Ketua Laboratorium Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
10. Segenap dosen pengajar dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan dan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan;

11. Seluruh staff tata usaha dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis dalam mengurus administrasi selama menempuh masa studi;
12. Mentor Terbaik: Kak Alan Nuari S.H, Mas Aris Wibowo S.H, Kak Kurnia Saleh, S.H., M.H, Kak Willy Eka Pramana, S.H, Kak MJ Trisna, S.H, dan Kak Mery Astuti, S.H yang telah memberikan banyak pembelajaran kepada penulis untuk menjadi Mahasiswa yang luar biasa selama berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
13. Sahabat seperjuangan Pengurus Inti UKM U-READ UNSRI Insani Fijri, Annisa fitri dan Yuni, yang telah sabar dan kuat dalam menjalani proses dan pelayaran di UKM U-READ UNSRI;
14. Sahabat seperjuangan Power of Ukhuwah, Evan, Hendi, Sayf, Wafi, Wira, Agung, Aldhie, Berry, Bintang, Thoriq dan Robbin. Terima kasih untuk nasihat, pembelajaran, pengalaman dan kebersamaannya selama ini;
15. Sahabat seperjuangan di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, M Evandre P.H., M. Mas Agussyah, Verel Amartya, Karina Naila, Anggun citra lestari dan Elsyana Agtha terima kasih sudah saling mendukung, menyemangati dan menasihati selama kuliah sampai proses penulisan skripsi ini, semoga persahabatan kita tetap terjalin dan doa terbaik untuk kalian;
16. Teruntuk teman-teman Tim Klinik Hukum Kingkungan (KHL) FH UNSRI Tahun 2020, Tim Data dan Audiensi dan Tim Editor KHL Tahun 2020,



yang telah menyelesaikan agenda Klinik Hukum Lingkungan Tahun FH UNSRI Tahun 2020;

17. Teruntuk Bank Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada saya sebagai salah satu penerima manfaat Beasiswa Bank Indonesia, khususnya kepada mba Balqis, mba Novi, mas Awal, alm. Pak Rendha, mas Akhkim dan pak Indra, terima kasih untuk pengalaman, kepercayaan dan proses pembelajaran selama 2 tahun ini di Bank Indonesia;
18. Teruntuk Generasi Baru Indonesia (GenBI) Sumsel, seluruh pengurus wilayah, pengurus komisariat dan teman-teman GenBI Sumsel angkatan 2019-2021 yang dengan ikhlas kebersamai setiap proses dan langkah kaki selama menjadi bagian dari GenBI Sumsel;
19. Teruntuk sahabat Seperjuangan Young Leader (YOULEAD) Wilayah Palembang, Nilam, Sinta, Sely, Sindy, Danny, Derry, Rezaldi, Ajeng, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu;
20. Teruntuk BO Ramah FH UNSRI, khususnya Punggawa Ramah 2017, Sayf, Aldhie, Hendi, Wafi, Bintang, Berry, Robin, Agung, Maznil, Thoriq, Sulis, Yuni, Rima, Uni Rima, Amel, Dinda, Dilla, Dian, Refi, Leni, dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu;
21. Teruntuk BO LAWCUS FH UNSRI 2017, Evandre, Hendi, Wira, Thoriq, Refi, Amel, Rima, Leni, Dian dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu;
22. Teruntuk teman-teman seperjuanganku dalam menyelesaikan skripsi Latif dan Adit dan adik-adik FH UNSRI 2018 yang selalu memberikan support

dan dukungan hingga akhir Renaldi, Riswan, Bela dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu;

23. Teman-Temanku terutama angkatan 2017 Fakultas Hukum Indralaya terima kasih kebersamaannya selama ini;

24. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dalam skripsi ini, yang telah banyak membantu baik secara moril dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini, nama kalian tetap tertulis didalam hati saya.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini dengan segala kerendahan dan keikhlasan hati penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran. Harapan penulis kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Indralaya, Juni 2024  
Penulis,



Irvan Dermawan  
NIM. 02011181722059

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI .....	xi
Abstrak.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah .....	7
C.Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D.Manfaat Penelitian .....	7
1.Manfaat Teoritis.....	7
2.Manfaat Praktis.....	8
E.Ruang Lingkup Penelitian .....	8
F.Kerangka Teori.....	9
1.Teori Kepastian Hukum.....	9
2.Teori Pengawasan.....	10
3.Teori Penegakan Hukum Administrasi.....	11
4.Teori Paksaan.....	11
G.Kerangka Konseptual.....	12
1.Penghasilan.....	12
2.Game Online.....	13
3.Streamer.....	14
4.Pajak Penghasilan.....	14
H.Metode Penelitian .....	15
1.Jenis Penelitian.....	15
2.Pendekatan Penelitian.....	16

3.Sumber Bahan Hukum.....	17
4.Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	19
5.Teknik Analisis Bahan Hukum.....	20
6.Teknik Penarikan Kesimpulan.....	20
<b>BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG PAJAK PENGHASILAN DAN STREAMER GAME ONLINE.....</b>	<b>21</b>
<b>A. Pajak Penghasilan.....</b>	<b>21</b>
1.Konsep Pajak Menurut Hukum Indonesia.....	21
a.Definisi Pajak.....	22
b.Fungsi Pajak.....	24
c.Jenis pajak.....	26
2.Pajak Penghasilan Sebagai Hukum Materiil.....	27
a.Definisi Pajak Penghasilan.....	28
b.Sejarah Pajak Penghasilan.....	28
c.Dasar Hukum Pajak Penghasilan.....	31
d.Subjek Pajak Penghasilan.....	44
e.Objek Pajak Penghasilan.....	48
<b>B. Streamer Game Online.....</b>	<b>55</b>
1.Konsep Streamer Game Online Menurut Hukum Indonesia.....	55
2.Dasar Hukum Streamer Game Online.....	56
3.Sejarah Streamer Game Online Di Indonesia.....	57
4.Jenis Streaming.....	59
<b>BAB III PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN BAGI STREAMER GAME ONLINE.....</b>	<b>60</b>
<b>A.Pengenaan pajak penghasilan terhadap streamer game online di Indonesia berdasarkan ketentuan undang-undang perpajakan.....</b>	<b>60</b>
1.Konsep Pajak Penghasilan Menurut Hukum Di Indonesia.....	60
2.Dasar Hukum pengenaan pajak penghasilan kepada streamer game online..	61
3.Jenis pajak penghasilan yang dikenakan berdasarkan tarif.....	66
<b>B.Pengawasan dan penegakan pengenaan pajak penghasilan bagi streamer game online.....</b>	<b>70</b>
1.Pengawasan pengenaan pajak penghasilan terhadap streamer game online..	71

2.Pemungutan, pembayaran dan pelaporan pajak penghasilan streamer game online.....	73
C.Faktor-Faktor Penghambat Penegakan Pajak Penghasilan Bagi Streamer Game Online Di Indonesia.....	75
BAB IV PENUTUP.....	78
A.kesimpulan.....	78
B.Rekomendasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81

## Abstrak

*Streamer game online* merupakan perkembangan profesi yang menjanjikan dengan penghasilan yang terkategori melebihi penghasilan tidak kena pajak, sehingga penghasilan dari *streamer game online* ini dapat dikenakan pajak penghasilan. Faktanya belum dijadikan objek pajak penghasilan karena penghasilan dari *streamer game online* ini tidak terkategori sebagai objek pajak penghasilan. Berangkat dari hal tersebut maka peneliti menulis skripsi ini dengan tujuan masyarakat menjadi lebih paham dan taat terhadap ketentuan peraturan perundangan yang berlaku dalam hal ini sebagai wajib pajak yang mengerti dan taat pajak maka ia akan melakukan kewajibannya sebagai wajib pajak untuk membayar dan melaporkan pajaknya dengan jujur dan sukarela pada bahasan kali ini yaitu penghasilan bagi *streamer game online* yang sudah terkategori sebagai objek pajak penghasilan. Pengenaan dan pengawasan pajak penghasilan bagi *streamer game online* yang dilakukan oleh petugas fiskus yang memiliki kewenangan untuk melakukan pemungutan pajak terhadap *streamer game online* ini dapat berjalan dengan efektif dan juga maksimal tanpa adanya kecurangan. Metodologi yang digunakan untuk menganalisa dilakukan oleh penulis menggunakan metode normative dan juga melakukan pendekatan secara konseptual dan peraturan perundang-undangan sehingga diperoleh kesimpulan secara deduktif. Adapun hasil dari penelitian skripsi ini diperoleh bahwa pengaturan pajak penghasilan untuk *streamer game online* tidak dapat dikenakan karena penghasilan dari *streamer game online* dikenakan sebagai pajak hiburan, meskipun demikian akan tetapi kedua pajak tersebut antara pajak hiburan dan pajak penghasilan tidaklah sama dikarenakan pajak hiburan merupakan pajak pendapatan daerah sedangkan pajak penghasilan merupakan pajak pendapatan pusat. Akan tetapi pada kenyataannya pemungutan dan pengawasan pengenaan pajak penghasilan bagi *streamer game online* ini belum berjalan maksimal. Hal ini dikarenakan fiskus sebagai petugas pemungutan pajak tidak memiliki dasar hukum yang menjadi pedoman bagi mereka untuk mengenakan pajak penghasilan bagi *streamer game online*.

**Kata kunci : pajak penghasilan, streamer, penegakan dan pengawasan**

**Pembimbing Utama,**

  
**Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum**  
NIP. 198109272008012013

**Pembimbing Pembantu,**

  
**Dr. Putu Samawati, S.H., M.H.**  
NIP. 19803082002122002

Mengetahui:

**Ketua Bagian Hukum Administrasi Negara**

  
**Dr. Iza Rumesten RS, S.H., M.Hum**  
NIP. 198109272008012013

## ABSTRACT

Online game streamers are a promising professional development with income that is categorized as exceeding non-taxable income, so that income from this online game streamers can be subject to income tax. In fact, it has not been made an income tax object because the income from this online game streamers is not categorized as an income tax object. Based on this, so the researcher wrote this thesis with the purpose was the public becoming more aware and obedient to the provisions of the applicable laws and regulations, in this case as a taxpayer who understands and obeys taxes, so he will carry out his obligations as a taxpayer to pay and report his taxes honestly and voluntary in this discussion is income for online game streamers which has been categorized as an income tax object. The imposition and supervision of income tax for this online game streamers carried out by tax officer who have the authority to collect taxes on online game streamers can run effectively and maximally without any fraud. The methodology is used to analyze was carried out by the writer using normative methods and also taking a conceptual approach and statutory regulations so that conclusions were reached deductively. The results of this thesis research obtained income tax regulations for online game streamers cannot be imposed because income from online game streamers is subject to entertainment tax, however, the two taxes between entertainment tax and income tax, are not the same because entertainment tax is an income tax of regional while income tax is a central income tax. However, in reality the collection and supervision of income tax imposition for online game streamers has not been optimal. This is because the tax officer as tax collection officers do not have a legal basis to guide them in imposing income tax on online game streamers.

Keywords: income tax, streamer, enforcement and supervision

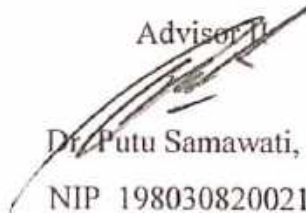
Advisor I



Dr. Iza Rumesten Rs, S.H., M.Hum

NIP 198109272008012013

Advisor II



Dr. Putu Samawati, S.H., M.H.

NIP 19803082002122002

Head Of The Department Of State Administrative Law




Dr. Iza Rumesten Rs, S.H., M. Hum

NIP 198109272008012013

Head of Technical Implementation Unit for Language

Universitas Sriwijaya



Drs. Djunaidi, MSLs

NIP. 196203021988031004

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan Daring ( Dalam Jaringan) atau *Game online* merupakan program permainan digital yang memanfaatkan jaringan untuk menghubungkan satu perangkat dengan perangkat lainnya yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN (*Local Area Network*) atau jaringan internet.<sup>1</sup> Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* pada dasarnya sama seperti permainan tradisional yang berawal dilakukan secara nyata (*offline*), namun pada saat ini cukup melakukannya dengan cara menyalakan sebuah mesin permainan canggih dan terhubung dengan jaringan internet saja (*online*). Dengan perkembangan seperti itu maka akan menjadikan para pengguna *game online* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi beralih ke dunia game maya dibandingkan dunia game tradisional seperti catur, ular tangga, dan petak umpet.

Pengembangan game online sangat signifikan dari waktu ke waktu, perkembangan tersebut menghasilkan jenis-jenis *game online* yang berbeda karakteristik dan cara memainkannya. Beberapa jenis *game online* yang populer adalah diantaranya *Massively Multiplayer Online (MMO)*, *Real-Time*

---

<sup>1</sup> Armitage, G., Claypool, M., & Branch, P. (2006). *Networking and Online Games: Understanding and Engineering Multiplayer Internet Games*. Chichester: John Wiley & Sons.



*Strategy, Role-Playing Games (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).*<sup>2</sup> *Game online* dapat berkembang di Indonesia didukung oleh kemudahan mendapatkan perangkat *hardware* dan *software* dari *game online* tersebut. Perangkat *hardware* yang dapat digunakan dalam *game online* mulai dari telepon android hingga komputer banyak diperjual-belikan di Indonesia baik secara *online* maupun secara *offline*. Ketersediaan jaringan internet oleh penyelenggara jasa internet juga sebagai pendukung utama bagi percepatan perkembangan *game online* di Indonesia.

Dikutip dari Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) edisi III Januari 2019, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 143,26 juta jiwa. Fakta tersebut dilihat oleh para penyedia jasa sebagai peluang besar untuk memperluas pelayanan jasa mereka demi mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya. Semakin populernya berbagai *game online* tersebut maka semakin memberikan pengaruh yang luar biasa pula besarnya bagi berbagai kalangan terlebih lagi kalangan remaja, mereka tidak segan untuk meluangkan banyak waktu dan bahkan materi sebagai seorang *streamer game online* untuk meningkatkan kualitas permainannya demi mendapatkan perhatian dari para penontonnya.<sup>3</sup> Layanan aplikasi melalui internet merupakan suatu pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan yang berbasis protokol internet. Sedangkan layanan konten melalui internet merupakan penyediaan

---

<sup>2</sup> Hurst, J. 2015. "12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About". <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>. diakses pada tanggal 19 juni 2022

<sup>3</sup> Sahri Ramadhan. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa", <https://www.kompasiana.com/sahriramadan/56e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa?page=all>. diakses pada tanggal 24 maret 2021.

semua bentuk informasi dalam bentuk digital yang terdiri dari tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film, permainan (*game*) atau kombinasi dari sebagian dan/atau seluruhnya, termasuk dalam bentuk yang dialirkan (*streaming*) atau diunduh (*download*) dengan memanfaatkan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet.<sup>4</sup>

Perkembangan industri *esport* tumbuh sangat pesat dan masih akan terus tumbuh. Nilai industri *esport* Menurut statista.com, tahun 2020 lalu pada pasar *esports global* bernilai lebih dari 950 juta dolar AS atau sekitar 14 triliun Rupiah, dan akan terus bertumbuh menjadi hampir 1,79 miliar dolar AS pada 2022. Mayoritas pendapatan ini berasal dari sponsor dan iklan, dan sisanya dari hak media, *publishers fee*, *merchandise* dan tiket digital, serta *streaming*. Dalam hal pendapatan, media riset digital Newszoo, menyampaikan bahwa Asia dan Amerika Utara mewakili dua pasar *esports* terbesar, dimana Amerika Utara menguasai 37% pasar, diikuti China yang menguasai seperlima pasar, dan Korea Selatan 6%.<sup>5</sup> Salah satu alasan perkembangan yang sangat pesat tersebut adalah karena *competitive gaming* diperkirakan akan menjadi hiburan bagi generasi muda saat ini.

Seorang *streamer game online* tidak selalu terikat kontrak dengan *esport*. Ada juga *streamer* yang memilih untuk membuat *personal brand* mereka sendiri. *Streamer* adalah seseorang yang merekam diri mereka sendiri bermain

---

<sup>4</sup> Sovia Hasanah. "Jerat Hukum Bagi Pembuat Game Berkonten Negatif". <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/1t5a4af1f0c8ad2/jerat-hukum-bagi-pembuat-igame-i-berkonten-negatif/>. diakses pada tanggal 23 maret 2021.

<sup>5</sup> SWAOnline. Ningky Sasanti Munir. "Esports: Industri Baru Yang Menjanjikan" <https://swa.co.id/swa/my-article/esports-industri-baru-yang-menjanjikan>. dikunjungi pada tanggal 20 juni 2021.

game kepada para penonton langsung secara *online*. Pendapatan yang dimiliki oleh seorang *streamer* bisa dikatakan besar, misalnya Michael ‘shroud’ Grzesiek yang memiliki jumlah *subscriber* sebanyak 68.292 meraup pendapatan hingga US\$ 170.389 setiap bulannya atau setara dengan Rp 2,41 miliar.<sup>6</sup> Penghasilan yang diterima oleh *streamer game online* di Indonesia juga bisa dikatakan cukup besar. sebagaimana yang disampaikan oleh Dwi Mentari seorang *streamer* yang tergabung di Komunitas Bali Mobile Legends Community dan memiliki penghasilan sebesar US\$1.500 sebagai gaji pokok perbulannya yang apabila dirupiahkan pada kurs dolar pada bulan April 2021 Rp. 14.553,35, maka sebulan bisa mendapatkan Rp.21,8 juta dan lebih besar dibandingkan UMK kota Denpasar yang hanya sebesar Rp. 2,8 juta.<sup>7</sup> *Streamer game online* yang saat ini sedang populer sebagai salah satu pekerjaan di era pandemi akhir-akhir ini, dengan pendapatan yang cukup besar sebagai penghasilan perbulannya apakah dapat dikenakan Pasal 4 undang-undang nomor 7 tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan. *Streamer game online* sudah pasti tergolong sebagai wajib pajak, seorang *streamer* yang telah memiliki penghasilan yang didapat dari hadiah banyaknya *viewers* video dan apabila *streamer* tersebut memenuhi ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku dapat dikenakan pajak penghasilan yang diperuntukkan untuk menambah penerimaan negara. Berdasarkan hal tersebut

---

<sup>6</sup> Ellavie Ichlasa Amalia. “Darimana Sumber Pendapatan Streamer Game?”. [“https://hybrid.co.id/post/sumber-pendapatan-streamer-game”](https://hybrid.co.id/post/sumber-pendapatan-streamer-game) . diakses pada tanggal 24 maret 2021.

<sup>7</sup> Balipost. “Seorang Gamer Bisa Peroleh Pendapatan Segini Perbulan”. <https://www.balipost.com/news/2020/07/14/136062/Seorang-Gamer-Bisa-Peroleh-Pendapatan...html#> diakses pada 20 april 2021.

apakah penerapan pengenaan pajak penghasilan bagi *streamer game online* tersebut sudah berjalan sesuai dengan asas-asas pengenaan pajak yang berlaku di Indonesia?

Penghasilan yang didapatkan sebagai seorang *streamer game online* setidaknya harus dikenakan pajak penghasilan. Hal tersebut sejalan dengan asas-asas yang dikenal dalam pengenaan pajak di Indonesia. Penerapan pengenaan pajak di Indonesia terdapat asas-asas, yang salah satunya adalah asas-asas pengenaan pajak yang dikemukakan oleh Adam Smith yang terdiri dari:

- a. *equality and equity* (keadilan dan kesamaan);
- b. *Certainty* (kepastian Hukum);
- c. *convenience of payment* (saat paling tepat); dan
- d. *economics of collection* (efisien).<sup>8</sup>

Berdasarkan asas *equality and equity*, pembagian pengenaan pajak bagi subjek pajak masing-masing hendaknya dilakukan sesuai dengan kemampuannya, yaitu seimbang dengan penghasilan yang dinikmatinya masing-masing di bawah pengawasan dan perlindungan pemerintah. Pada asas *quality* ini Negara tidak diperkenankan melakukan diskriminasi diantara sesama wajib pajak. Pada keadaan yang sama, para wajib pajak harus dikenakan pajak yang sama pula agar asas tersebut dapat tercapai.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Oyok Abuyamin Bin H. Abas Z., *Pilar-Pilar Perpajakan*. Bandung: Adoya Mitra Sejahtera. 2014. hlm.,24.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm.,24.

Salah satu jenis pajak di Indonesia yang berpotensi besar dalam penerimaan negara adalah Pajak Penghasilan yang diatur berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2020 tentang Cipta Kerja. Pada undang -undang tersebut disebutkan bahwa pajak penghasilan adalah pajak subjektif yang dapat dikenakan apabila orang atau badan memenuhi syarat objektif dan subjektif<sup>10</sup>. Semua orang atau badan yang memenuhi syarat subjektif, jika memperoleh penghasilan maka berarti syarat objektifnya terpenuhi.<sup>11</sup> Saat ini para *fiskus* (tax authorities) di berbagai negara mengalami kesulitan dalam pengecekan para *Streamer* maupun pelaku usaha Indonesia sebagai Wajib Pajak dikarenakan berbasis *online* dan Undang-Undang belum dapat menjawab secara jelas mengenai status dan kedudukan hukum pajak terhadap *Streamer*.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, pengenaan pajak penghasilan pada *streamer game online* di Indonesia tergolong memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi salah satu langkah yang diambil pemerintah guna menunjang pendapatan negara melalui pemungutan pajak terkait **PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN BAGI STREAMER GAME ONLINE DI INDONESIA**. Pengaturan terhadap pengenaan pemungutan pajak penghasilan terhadap *streamer game online* sebagai subjek PPh harus dapat diatur secara konkret terkait mekanisme pelaksanaannya sesuai ketentuan perpajakan di Indonesia.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja

<sup>11</sup> Atep Adya Barata. *Panduan Lengkap Pajak Penghasilan*. Jakarta: Visimedia. 2011. hlm.,457.

<sup>12</sup> Rafinska, Kezia, “Mengenal Perbedaan PPN dan PPH”, <https://www.online-pajak.com/perbedaan-ppn-dan-pph>, 21 November 2018, diakses tanggal 23 februari 2023.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pengaturan pajak penghasilan *streamer game online* di Indonesia?
2. Bagaimana pengawasan dan penegakan pengenaan pajak penghasilan bagi *streamer game online* ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai dimungkinkannya *streamer game online* untuk dikenakan pajak penghasilan berdasarkan ketentuan Undang-Undang perpajakan.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis mekanisme pengenaan pajak penghasilan bagi *streamer game online* telah memenuhi asas-asas pemungutan pajak.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis:**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan informasi bagi mahasiswa atau para peneliti dalam menyusun laporan akhir

perkuliahan atau laporan penelitian, dan diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran yang positif serta memberikan suatu kontribusi ilmu pengetahuan hukum sebagai referensi dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mata kuliah Hukum Pajak.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengaturan dan pengenaan Pajak Penghasilan kepada *streamer game online* bagi pemerintah khususnya Dirjen Perpajakan, dan menambah serta memberikan pemahaman kewajiban membayar pajak penghasilan kepada masyarakat umum dan para pembaca pada umumnya yang terkait dengan pengaturan pengenaan pajak penghasilan bagi *streamer game online* di Indonesia.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup dalam penulisan skripsi ini dibatasi hanya pada objek yang menjadi permasalahan dari penelitian ini yaitu pada *streamer game online* sebagai subjek pajak, bentuk penerapan pemungutan pajak penghasilan kepada subjek Pajak Penghasilan dalam hal ini dikenakan terhadap *streamer game online*, dan keterkaitannya terhadap asas-asas dalam pemungutan pajak yang berlaku berdasarkan peraturan perundang-undangan perpajakan di Indonesia.

## **F. Kerangka Teori**

Kerangka Teori yang digunakan dalam skripsi ini:

### **1. Teori Kepastian Hukum**

Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Jelas dalam artian tidak menimbulkan keragu-raguan (multi tafsir) dan logis. Jelas dalam artian menjadi suatu sistem norma dengan norma lain sehingga tidak berbenturan atau menimbulkan konflik norma. Kepastian hukum menunjuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas, tetap, konsisten dan konsekuen yang pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif. Kepastian dan keadilan bukanlah sekedar tuntutan moral, melainkan secara faktual mencirikan hukum. Suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk.<sup>13</sup>

Menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama, adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan kedua, berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan oleh negara terhadap individu.<sup>14</sup> Kepastian hukum merupakan jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan, norma-norma yang memajukan keadilan harus sungguh-

---

<sup>13</sup> Cst Kansil, Christine , S.T Kansil, Engelian R, Palandeng dan Godlieb N Mamahit. *Kamus Istilah Hukum*. Jakarta. 2009. hlm.,385.

<sup>14</sup> Riduan Syahrani. *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti. 1999. hlm.,23.



sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditaati. Menurut Gustav Radbruch keadilan dan kepastian hukum merupakan bagian-bagian yang tetap dari hukum. Beliau berpendapat bahwa keadilan dan kepastian hukum harus diperhatikan, kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban suatu Negara, akhirnya hukum positif harus selalu ditaati. Berdasarkan teori kepastian hukum dan nilai yang ingin dicapai yaitu nilai keadilan dan kebahagiaan.<sup>15</sup>

## **2. Teori Pengawasan**

Pengawasan merupakan suatu proses untuk menjamin bahwa tujuan dapat tercapai sebagaimana mestinya, dengan cara-cara membuat kegiatan-kegiatan sesuai yang direncanakan. Pengertian ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat erat antara perencanaan dan pengawasan.<sup>16</sup> Kontrol atau pengawasan merupakan kegiatan manajerial yang dilakukan dengan maksud agar tidak terjadi penyimpangan dalam melaksanakan kegiatan yang sudah direncanakan.<sup>17</sup>

Pengawasan merupakan aspek yang sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan perencanaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan atau pengelolaan sebuah kebijakan dapat terancam kegagalan apabila pengawasan gagal diterapkan. Melalui pengawasan akan diketahui hasilnya dibandingkan dengan standar yang

---

<sup>15</sup> Achmad Ali. *Menguk Tabir Hukum* (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis), Jakarta: Toko Gunung Agung, 2002. hlm.,95.

<sup>16</sup> Yohannes Yahya, *Pengantar Manajemen* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.,133.

<sup>17</sup> M. Kadarisman, *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Rajawali: 2013), hlm.,172.

telah ditetapkan.<sup>18</sup> Sebagai Negara hukum maka penyelenggaraan kehidupan bernegara dan pemerintahan harus didasarkan pada hukum. Pengawasan dilakukan agar pemerintah tetap berjalan menurut jalur negara hukum dalam arti tetap berpegang kepada unsur-unsur pokok dari negara hukum, yaitu berpegang pada asas legalitas.

### **3. Teori Penegakan Hukum Administrasi**

penegakan hukum merupakan serangkaian upaya, proses, dan aktivitas untuk menjadikan hukum berlaku sebagaimana seharusnya. penggunaan sanksi administrasi merupakan penerapan kewenangan pemerintah, dimana kewenangan ini berasal dari aturan Hukum Administrasi Negara tertulis dan tidak tertulis. Penegakan hukum tidak hanya mencakup proses di pengadilan, namun secara lebih luas, dilaksanakan melalui berbagai jalur dengan berbagai sanksi, misalnya sanksi administrasi, sanksi perdata, maupun sanksi pidana.<sup>19</sup> Penegakan hukum bukan hanya tanggung jawab aparat penegak hukum, namun merupakan kewajiban dari seluruh masyarakat.<sup>20</sup> Masyarakat harus aktif berperan dalam melakukan penegakan hukum, dan dengan demikian, masyarakat harus memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara.

### **4. Teori Paksaan**

Paksaan dalam hukum merupakan suatu kondisi dimana orang akan mematuhi hukum karena adanya unsur paksaan dari kekuasaan yang bersifat

---

<sup>18</sup> Sukarna. 1990. Prinsip-Prinsip Administrasi Negara. Bandung: Mandar Maju.hlm.,112.

<sup>19</sup> Koesnadi Hardjosoemantri, 2005, Hukum Tata Lingkungan (Edisi VIII), Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, hlm.,399.

<sup>20</sup> *Ibid.*hlm.,399.

legal dari pemerintah, didasarkan pada asumsi bahwa paksaan fisik sebagai monopoli penguasa adalah dasar terciptanya suatu ketertiban untuk tujuan hukum.<sup>21</sup> Norma hukum sebagaimana halnya dengan norma-norma lainnya tersusun secara hierarki dan berjenjang ke atas berhadapan dengan norma hukum yang membentuknya, dan ke bawah berhadapan dengan norma hukum yang dibentuknya. Susunan tersebut berpuncak pada norma tertinggi yang disebut sebagai norma dasar yang tidak dibentuk oleh norma yang lebih tinggi lagi, melainkan ditetapkan terlebih dahulu oleh masyarakat yang bersangkutan. Norma hukum berisi kehendak yang dikategorikan dengan *Das Sollen*, yaitu suatu kategori yang bersifat *imperatif*. Kehendak itu dapat berupa suruhan atau larangan, dan dapat juga berupa pembebasan dari suruhan atau pengecualian dari larangan. Bisa diartikan juga merupakan hukum yang dalam keadaan konkret harus ditaati atau hukum yang tidak boleh ditinggalkan oleh para pihak dan harus diikuti. Ketentuan-ketentuan yang bersifat memaksa itu berlaku bagi para pihak yang bersangkutan maupun hakim sehingga hukum itu sendiri harus diterapkan meskipun para pihak mengatur sendiri hubungan mereka.<sup>22</sup>

## **G. Kerangka Konseptual**

### **1. Penghasilan**

Penghasilan merupakan bentuk kegiatan yang berupa suatu tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh wajib pajak, dipakai

---

<sup>21</sup> Mardiasmo, Perpajakan, (Yogyakarta :Andi Edisi II ,2006), hlm.,83.

<sup>22</sup> Peter Mahmud Marzuki. *Pengantar Ilmu Hukum, Edisi Revisi* Jakarta: Kencana-Prenada Media Group. 2008.

untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan wajib pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apa pun.<sup>23</sup> Penghasilan dalam perpajakan menganut *worldwide income*, tidak memandang asal usulnya dan dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan wajib pajak yang bersangkutan, penghasilan untuk keperluan sehari-hari atau ditabung dalam satu tahun ditambah dengan kekayaan neto akan dikenakan pajak. Penghasilan yang didapatkan melalui pekerjaan *streaming game online* dapat dikategorikan sebagai objek dari perpajakan berupa laba usaha sebagai *reward* ataupun donasi dari penonton yang menjadi penghasilan bagi *streamer*.

## **2. Game Online**

*Game* merupakan istilah bahasa Inggris yang berarti permainan, adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan cara dan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, dan biasanya dalam konteks yang tidak serius dengan tujuan mencari hiburan semata. *Game Online* adalah *game* atau permainan yang berbasis elektronik dan visual.<sup>24</sup> *Game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan menggunakan jaringan internet. *Game online* diklasifikasikan sebagai Permainan Interaktif Elektronik yaitu aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

---

<sup>23</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan.

<sup>24</sup> Drajat Edy Kurniawan. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Universitas PGRI. Jurnal Konseling Gusjigang. Yogyakarta. hlm.,99.

### 3. *Streamer*

*Streamer* merupakan orang yang melakukan *streaming* di sebuah platform digital. *Streaming* adalah pengiriman data berupa konten berbentuk video ke perangkat komputer atau *handphone* melalui transmisi internet secara konstan. *Streaming* merupakan sebuah wadah dimana para penonton dapat dimungkinkan melakukan interaksi berumpan balik dengan *Streamer*. *Streaming* bagi para pemain *game online* ataupun *entertainer* juga dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan tambahan.<sup>25</sup> *Streaming* dikenal sebagai kegiatan dimana seseorang akan merekam permainan yang mereka mainkan dan menyiarkan ke platform digital melalui internet.

*Streamer* di Indonesia tidak sedikit yang menjadikan *Streaming* sebagai profesi utama. Mereka memperoleh penghasilan dari memainkan suatu permainan yang disiarkan di Internet atau media lain. Selain itu, *Streamer Game Online* mendapatkan pendapatan dari donasi yang diberikan oleh penonton.

### 4. Pajak Penghasilan

Pajak penghasilan merupakan ketentuan yang mengatur mengenai penghasilan atau laba yang diterima atau diperoleh orang pribadi maupun badan. penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh wajib pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu, dikenai pajak penghasilan yang bersifat final dalam jangka waktu tertentu.<sup>26</sup> Penghasilan yang diperoleh

---

<sup>25</sup> Ria Restika 'Apa Itu Streaming?', <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-streaming/> diakses pada 19 juli 2022

<sup>26</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2018 Tentang Pajak Penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu.

pelaku usaha *Streamer* dari kegiatan *Streaming Game Online* dapat dikategorikan sebagai objek pajak penghasilan berupa laba usaha.

## H. Metode Penelitian

Metode penelitian berasal dari kata “*metode*” yang berarti cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan “*logos*” yang berarti ilmu atau pengetahuan. Metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pemikiran secara seksama untuk mencapai tujuan, sedangkan penelitian adalah sesuatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.<sup>27</sup> Menurut Soerjono Soekanto yang dimaksud penelitian hukum adalah suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika, dan pemikiran tertentu, yang bertujuan untuk mempelajari suatu atau beberapa gejala hukum tertentu, dengan jalan menganalisis. Selanjutnya juga diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap faktor hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas permasalahan-permasalahan yang timbul di dalam gejala yang bersangkutan.<sup>28</sup>

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian normatif. pada penelitian hukum yang diawali dengan premis normatif, bahan hukumnya juga diawali dengan bahan hukum sekunder. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar penentu

---

<sup>27</sup> Zainuddin Ali. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika. 2009. Hlm.,1.

<sup>28</sup> *Ibid.* hlm.,18.

apakah sesuatu peristiwa sudah benar atau salah serta bagaimana sebaiknya peristiwa itu menurut hukum.<sup>29</sup>

Penelitian hukum normatif mencakup:

- a. Penelitian terhadap asas-asas hukum
- b. Penelitian terhadap sistematik hukum
- c. Penelitian terhadap taraf *sinkronisasi vertikal* dan *horizontal*
- d. Perbandingan hukum
- e. Sejarah hukum

Sehingga dalam penelitian ini digunakan penelitian normatif yang mengkaji asas-asas hukum terhadap pengaturan pengenaan pajak penghasilan *streamer game online* di Indonesia, dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur.

## 2. Pendekatan Penelitian

Upaya untuk mencapai tujuan-tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka pemecahan masalah yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan:

- a. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*)

Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*) dilakukan dengan mengkaji semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan dengan permasalahan yang sedang di teliti yaitu pengaturan pengenaan pajak

---

<sup>29</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudy. *Penelitian hukum normative* . Jakarta: Rajawali pers. 2001. hlm.,13.

penghasilan bagi *Streamer Game Online* di Indonesia. Pendekatan perundang-undangan dalam penelitian hukum memiliki kegunaan secara praktis karena pendekatan Undang-Undang ini akan membuka kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari adakah konsistensi dan kesesuaian antara suatu Undang-Undang dengan Undang-Undang lainnya atau suatu Undang-Undang dengan Undang-Undang Dasar. Hasil dari telah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi.

b. Pendekatan Konseptual (*Conseptual Approach*)

Pendekatan Konseptual (*Conseptual Approach*) merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan terkait pengaturan pengenaan pajak penghasilan bagi *Streamer Game Online* di Indonesia, dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah penormaan sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan apakah telah sesuai dengan ruh yang terkandung dalam konsep-konsep hukum yang mendasarinya. Pendekatan ini beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.

### **3. Sumber Bahan Hukum**

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat mengikat atau memiliki otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari,<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Nico Ngani, *Metode Penelitian dan Penelitian Hukum*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2012, hlm.,79.



- 1) Peraturan perundang-undangan;
- 2) Catatan-catatan resmi dalam pembuatan suatu Peraturan Perundang-Undangan.

Bahan hukum Primer yang digunakan adalah:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
- c) Undang-Undang Nomor 7 tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan.
- d) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2007 tentang perubahan ke tiga atas Undang-Undang nomor 6 tahun 1983 Ketentuan Umum dan Tata cara Perpajakan.
- e) Undang-undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- f) Peraturan Pemerintah nomor 23 tahun 2018 tentang pajak penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh wajib pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu
- g) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- h) Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.

b. Bahan Hukum sekunder

Bahan hukum sekunder ialah bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.<sup>31</sup> Bahan hukum sekunder yang digunakan untuk mendukung bahan primer antara lain buku, jurnal, karya ilmiah dan hasil-hasil penelitian lainnya

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier ialah bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus (hukum), dan pencarian berita atau informasi melalui website.<sup>32</sup>

#### 4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan bahan hukum dari penelitian ini adalah studi kepustakaan. Alasan menggunakan studi kepustakaan dikarenakan data yang dicari untuk menyusun penelitian ini adalah data sekunder. Pada studi kepustakaan untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti adalah dengan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan.

---

<sup>31</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers. 2010. hlm.,32.

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm.,34.

## **5. Teknik Analisis Bahan Hukum**

Penelitian ini menggunakan analisis bahan hukum secara kualitatif.<sup>33</sup> Metode ini meletakkan setiap bahan primer, bahan sekunder dan bahan tersier sebagai bagian dari sumber data sekunder yang ada dan sumber data tersier, lalu melakukan pemaparan untuk mencapai kesimpulan atas data-data yang telah ada dan akhirnya permasalahan dari skripsi ini dapat diselesaikan.

## **6. Teknik Penarikan Kesimpulan**

Pada penelitian ini teknik kesimpulan yang digunakan oleh peneliti adalah metode induktif. Pada penarikan kesimpulan deduktif bertolak dari suatu preposisi yang bersifat umum dan berakhir pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus yang kebenarannya telah diketahui.

---

<sup>33</sup> HS Salim dan Erlies Septiana Nurbani, *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis Dan Desertasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013, hlm.,27.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Armitage, G., Claypool, M., & Branch, P. 2006. *Networking and Online Games: Understanding and Engineering Multiplayer Internet Games*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Abuyamin, Oyok Bin H. Abas Z. 2014. *Pilar-Pilar Perpajakan*. Bandung: Adoya Mitra Sejahtera.
- Adrian Sutedi, 2011, *Hukum Pajak*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Ali, Achmad. 2002. *Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)*, Jakarta: Toko Gunung Agung.
- Ali, Zainuddin. 2009. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Amiruddin dan Zainal Asikin. 2010. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atep Adya Barata, 2011, *Panduan Lengkap Pajak Penghasilan*, Transmedia Pustaka, Jakarta.
- Barata, Atep Adya. 2011, *Panduan Lengkap Pajak Penghasilan*. Jakarta: Visimedia Pustaka.
- Cst Kansil, Christine, S.T Kansil, Engelien R, Palandeng dan Godlieb N Mamahit. 2009. *Kamus Istilah Hukum*. Jakarta.
- Erly Suandy, 2009. *Hukum Pajak*, Salemba Empat, Jakarta,
- Fidel, 2008, *Pajak Penghasilan*. Carofin Publishing, Jakarta
- Gunadi, 2002 *Ketentuan Dasar Pajak Penghasilan*, Salemba Empat, Jakarta
- Hardjasoemantri, Koesnadi. 2005. *Hukum Tata Lingkungan (Edisi VIII)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ilyas, W. B., & Burton, R. 2013. *Hukum pajak: Teori, analisis, dan perkembangannya. : Salemba Empat. Jakarta.*
- Liberti Pandiangan, 2007, *Moderenisasi & Reformasi Pelayanan Perpajakan Berdasarkan UU Terbaru dalam Rayendra L. Touran (ed.), PT Elex Media Komputindo, Jakarta,*
- M. Kadarisman. 2013. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rajawali.

- Mardiasmo. 2006. *Perpajakan*. Andi Edisi II. Yogyakarta .  
 -----2008.*Perpajakan*. Cv Andi Offset, Edisi Revisi,
- Marzuki, Peter Mahmud. 2008. *Pengantar Ilmu Hukum*. Edisi Revisi. Jakarta: Kencana-PrenadaMedia Group.
- Munawir S, 2017.*Pokok-pokok Perpajakan*: Liberty, Yogyakarta
- Neneng Hartati, 2015, *Pengantar Perpajakan*, Cv Pustaka Setia,
- Ngani , Nico. 2012. *Metode Penelitian dan Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Rudy Suhartono dan Wirawan B. Ilyas,2010 Panduan Komprehensif dan Praktis : Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (KUP), Salemba Empat ,Jakarta .
- Safri Nurmantu, 2015. *Pengantar Perpajakan*, Granit, Jakarta.
- Salim , HS dan Erlies Septiana Nurbani. 2013. *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis Dan Desertasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso Brotodiharjo, 2013. *Pengantar Ilmu Hukum Pajak*, Refika Aditama, Bandung.
- Siti Resmi, 2009, *Perpajakan Teori dan Kasus*. Salemba Empat.,Yogyakarta,
- Siti Kurnia Rahayu, 2013, *Perpajakan Indonesia , Konsep Dan Aspek Formal*,: Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sri Mamudy dan Soerjono Soekanto. 2001. *Penelitian hukum normative* . Jakarta: Rajawali pers.
- Sukarna. 1990. *Prinsip-Prinsip Administrasi Negara*. Bandung: Mandar Maju.
- Syahrani, Riduan. 1999. *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Waluyo, 2008, *Akuntansi Pajak*, Salemba Empat, Jakarta.
- Yahya, Yohannes. 2006. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zaeni Asyhadie, Arif Rahman, dan Mualafah, 2015 *Pengantar Hukum Indoneisa*, Cetakan Pertama, PT RajaGrfindo Persada, Jakrta.

## **PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja

Undang - Undang No. 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum Dan Tata Cara Perpajakan Sebagaimana Telah Diubah Dengan Undang- Undang Nomor 16 Tahun 2009, Bab I Pasal 1 Angka 1.

Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2018 Tentang Pajak Penghasilan Dari Usaha Yang Diterima Atau Diperoleh Wajib Pajak Yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu

Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2013 Tentang Pajak Penghasilan Atas Penghasilan Dari Usaha Yang Diterima Atau Diperoleh Wajib Pajak Yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu

Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 90/Pmk.03/2020 Tentang Bantuan Atau Sumbangan, Serta Harta Hibahan Yang Dikecualikan Sebagai Objek Pajak Penghasilan

## **JURNAL**

Drajat Edy Kurniawan. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Jurnal Konseling Gusjigang. Universitas PGRI Yogyakarta.

Zaky, D. M., & Wijaya, S. (2022). Penggalan Potensi Pajak Penghasilan Atas Streamer Nimo TV. *Jurnalku*, 2(2), 204-216.

Armitage, G., Claypool, M., & Branch, P. (2006). *Networking and online games: understanding and engineering multiplayer Internet games*. John Wiley & Sons.

Wirawan B. Ilyas & Rudy Suhartono, *Padnduan Komprehensif dan Praktis Pajak Penghasilan Sesuai dengan UU No. 17 Tahun 2000 dan Aturan Pelaksanaan Terbaru*, (Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2007),

## **INTERNET**

Agus Suparman, "Prinsip Self Assessment Menurut Ketentuan Umum Perpajakan di Indonesia", <https://aguspajak.com/2018/01/23/prinsip-self->

[assessment-menurut-ketentuan-umum-](#) perpajakan-di-indonesia/  
(diakses pada 13 Juni 2020, pukul 15:02).

Balipost. “Seorang Gamer Bisa Peroleh Pendapatan Segini Perbulan”.  
<https://www.balipost.com/news/2020/07/14/136062/Seorang-Gamer-Bisa-Peroleh-Pendapatan...html#>. diakses pada 20 april 2021.

Ellavie Ichlasa Amalia, “Darimana Sumber Pendapatan Streamer Game?.”  
<https://hybrid.co.id/post/sumber-pendapatan-streamer-game>”. diakses  
pada tanggal 24 maret 2021.

Hurst, J. 2015. “12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know  
About. <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>. Diakses pada  
tanggal 19 juni 2022

Pajak Penghasilan,(<http://id.wikipedia.org>, diakses 2 mei 2023).

Perkumpulan Tax Center dan Akademisi Pajak Seluruh Indonesia, “Memahami  
Konsep Pajak Penghasilan di Indonesia”.

<https://pertapsi.or.id/memahami-konsep-pajak-penghasilan-di-indonesia> di akses  
3 januari 2024

Ria Restika ‘Apa Itu Streaming?’, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-streaming/> diakses pada 19 juli 2022

Sahri Ramadhan. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”.  
<https://www.kompasiana.com/sahriramadan/56e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa?page=all>.  
diakses pada tanggal 23 Maret 2021.

Sovia Hasanah. “Jerat Hukum Bagi Pembuat Game Berkonten Negatif”.  
<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5a4af1f0c8ad2/jerat-hukum-bagi-pembuat-igame-i-berkonten-negatif/>. diakses pada  
tanggal 23 maret 2021.

SWAOnline, **Ningky Sasanti Munir**. “Esports: Industri Baru Yang Menjanjikan”  
<https://swa.co.id/swa/my-article/esports-industri-baru-yang-menjanjikan>. diakses pada tanggal 20 juni 2021