

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan pesat dalam teknologi digital telah mendorong terciptanya berbagai profesi baru, salah satunya adalah profesi sebagai *gamers profesional*. WEF tentang *The Future of Jobs* (2020) Aktivitas seperti bermain *game* secara kompetitif, melakukan siaran langsung (*live streaming*), serta menyediakan layanan *joki game* telah berkembang menjadi sumber pendapatan yang menjanjikan, khususnya bagi generasi muda. Fenomena ini mencerminkan bagaimana sektor game digital telah menjadi bagian integral dari ekosistem ekonomi digital yang terus mengalami pertumbuhan, baik di tingkat nasional maupun global WEF (2023). Dalam konteks ini, para *gamers* tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai aktor ekonomi yang berkontribusi terhadap perputaran nilai dalam ekonomi digital.

Berdasarkan laporan Digital 2023 *Global Overview Report*, tercatat sebanyak 5,16 miliar individu di seluruh dunia telah terhubung dengan internet, yang mewakili sekitar 64,4% dari populasi global, Rata-rata durasi penggunaan internet mencapai 6 jam 37 menit per hari, dengan sekitar 92,3% pengguna mengaksesnya melalui perangkat seluler (Kemp, 2023). Data ini tidak hanya mencerminkan tingkat penetrasi internet yang tinggi, tetapi juga menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi digital telah menjadi semakin inklusif dan fleksibel. Salah satu bentuk pemanfaatan internet yang semakin populer adalah aktivitas bermain game daring (*online gaming*), yang tidak hanya bersifat rekreatif, namun juga mulai berkembang sebagai kegiatan produktif dan ekonomis

Ekspansi ekonomi digital berkorelasi linear dengan munculnya tantangan dalam integrasi regulasi fiskal, khususnya pada ranah pemenuhan kewajiban perpajakan. yang diperoleh oleh para *gamers profesional* umumnya berasal dari beragam sumber digital, yang mencakup, namun tidak terbatas pada, donasi dari penggemar, pendapatan iklan dari platform digital, kerja sama *sponsor*, hadiah dari kompetisi atau turnamen, serta hasil dari transaksi dalam game seperti penjualan item virtual atau jasa permainan. Karakteristik pendapatan ini cenderung bersifat kompleks, bervariasi, dan melibatkan transaksi lintas yurisdiksi negara, yang pada gilirannya menyulitkan proses klasifikasi, pengukuran, dan pelaporan pendapatan secara akuntabel dan sesuai dengan ketentuan perpajakan yang berlaku. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bentuk, sumber, serta perlakuan akuntansi dan perpajakan atas pendapatan digital ini agar dapat menciptakan kepatuhan fiskal yang adil dan proporsional di era ekonomi digital. *Streamlabs & Newzoo (2023)*.

Direktorat Jenderal Pajak (DJP) secara tegas telah menyatakan bahwa seluruh penghasilan yang diperoleh dari aktivitas ekonomi digital, baik yang berasal dari sumber dalam negeri maupun luar negeri, merupakan objek pajak yang harus dilaporkan dan dikenakan pajak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku (DJP, 2021). Pernyataan ini menegaskan bahwa tidak ada pengecualian terhadap jenis penghasilan digital, termasuk pendapatan yang diperoleh oleh para *gamers profesional*. Meskipun demikian, tingkat kesadaran dan kepatuhan perpajakan di kalangan pelaku ekonomi digital, khususnya para *gamers*, masih tergolong rendah (Direktorat Jenderal Pajak, 2021). Rendahnya kepatuhan ini umumnya disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya sosialisasi mengenai kewajiban perpajakan di sektor

ekonomi digital, minimnya pemahaman terhadap regulasi perpajakan yang relevan, serta adanya persepsi bahwa prosedur administrasi perpajakan bersifat kompleks dan tidak ramah bagi individu non-korporasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara regulasi formal dengan praktik di lapangan, yang memerlukan pendekatan strategis dan edukatif agar tujuan fiskal negara dapat tercapai tanpa menghambat perkembangan ekonomi digital.

Fenomena pertumbuhan ekonomi digital yang pesat, khususnya dalam industri game dan konten digital, belum sepenuhnya diiringi oleh pemahaman yang memadai mengenai akuntansi dan kewajiban perpajakan di kalangan para pelaku utamanya, yakni para *gamers profesional*, *streamer*, dan *content creator*. Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya literasi akuntansi menyebabkan kesulitan dalam proses klasifikasi, pencatatan, dan pelaporan pendapatan secara akurat sesuai dengan standar akuntansi keuangan yang berlaku (Yuliana, 2023); Mardiani, N., & Sucipto, H. (2023). Hal ini diperburuk oleh tingkat kepatuhan pajak yang masih tergolong rendah dalam segmen ekonomi digital, yang menurut penelitian disebabkan oleh keterbatasan informasi, kurangnya edukasi pajak yang relevan, serta sistem administrasi perpajakan yang dianggap kompleks dan tidak ramah pengguna (Safitri, D., & Silalahi, S. P. (2020).

Sejalan dengan hal tersebut, belum tersedianya instrumen teknis yang akomodatif bagi pelaku ekonomi digital mengakibatkan hambatan struktural dalam pelaporan pajak. Kondisi ini mengonfirmasi adanya anomali antara kebijakan formal dengan kapasitas adaptasi subjek pajak di sektor digital, sebagaimana diidentifikasi oleh Direktorat Jenderal Pajak (2022). Regulasi yang telah diterbitkan pemerintah memang sudah mulai mengatur transaksi ekonomi digital, namun belum sepenuhnya menjangkau aktivitas *gaming* secara spesifik, sehingga banyak

pelaku yang masih berada dalam area abu-abu secara hukum maupun administratif.

Menunjukkan bahwa minimnya penelitian membuat masalah jadi lebih serius. kajian akademik yang secara spesifik menelaah praktik akuntansi dan perpajakan dalam konteks dunia *gaming* di Indonesia masih sangat terbatas. Mayoritas penelitian lebih berfokus pada aspek sosial, psikologis, atau teknologis dari dunia game, sementara aspek ekonomi digital dan kepatuhan regulatif belum banyak disentuh secara komprehensif. Sehingga, kondisi ini menciptakan kesenjangan antara pertumbuhan industri game digital dan kesiapan regulatif serta pemahaman pelaku terhadap kewajiban formal mereka.

Untuk mempertimbangkan kompleksitas tersebut, maka diperlukan kajian kualitatif yang komprehensif untuk menggali bagaimana para *gamers* di Indonesia mengklasifikasikan penghasilannya serta bagaimana sikap mereka terhadap kewajiban perpajakan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman terhadap praktik ekonomi digital serta menjembatani dalam akuntansi dan perpajakan yang berlaku

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin mengajukan rumusan masalah:

1. Apa saja jenis klasifikasi pendapatan yang diperoleh seorang *gamers* profesional di Indonesia?
2. Bagaimana perlakuan perpajakan terhadap pendapatan yang diperoleh *gamers profesional* di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui klasifikasi sumber pendapatan yang diperoleh oleh *gamers profesional* di Indonesia berdasarkan jenis aktivitasnya (misalnya turnamen, *sponsorship*, *live streaming*, *adsense*, dan donasi).
2. Untuk mengetahui perlakuan perpajakan terhadap pendapatan yang diperoleh oleh *gamers profesional* di Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini memiliki dampak yang penting dalam memperbaiki kepatuhan pajak di kalangan *gamer* di Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi landasan yang kokoh bagi para pembuat kebijakan, akuntan, dan pemerintah untuk merumuskan regulasi yang lebih transparan dan aplikatif dalam konteks ekonomi digital, serta memberikan sumbangan bagi pengembangan literatur yang berkaitan dengan ekonomi digital, akuntansi, dan perpajakan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para *gamer*, terutama yang berkarir secara profesional atau semi-profesional, mengenai pentingnya kesadaran akan tanggung jawab perpajakan, diharapkan para *gamer* akan terdorong untuk lebih aktif dalam memenuhi kewajiban pajak mereka,

baik yang berkaitan dengan pendapatan domestik maupun internasional.