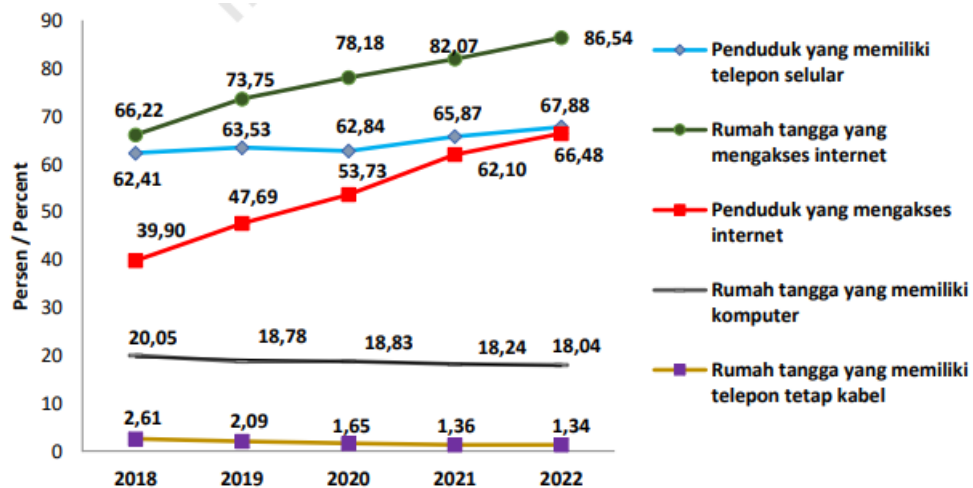


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang di era 4.0. Internet merupakan salah satu bentuk inovasi pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada gambar 1.1 dapat terlihat data dari Badan Pusat Statistik melalui hasil survei Susenas 2022 adanya peningkatan pengguna internet di Indonesia sebanyak 4% dari 62,10% di tahun 2021 ke 66,48% di tahun 2022. Jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 210,33 juta pada tahun 2021 hingga 2022 (Wandani & Wijaya, 2023).



Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia tahun 2018-2022
Sumber : BPS dalam Statistik Telekomunikasi Indonesia ,(2022)

Data di atas menunjukkan bagaimana perkembangan sektor telekomunikasi di Indonesia, mulai dari menurunnya penggunaan telepon kabel hingga

meningkatnya penggunaan telepon seluler dan internet. Salah satu hasil dari inovasi perkembangan teknologi internet pada saat ini adalah *game online*. Menurut Firdaus et al., (2018) *game online* adalah bentuk permainan elektronik yang diintegrasikan dengan koneksi internet dan dijalankan pada beberapa perangkat telekomunikasi seperti komputer, konsol (*playstation, Xbox, switch*), *smartphone*, dan perangkat lainnya. Pengembang *game online* umumnya menerapkan model bisnis *freemium* atau *free to play* (F2P) (Andriyanto & Wibowo, 2023; Pradhipta, 2021; Shibuya et al., 2019; Tang et al., 2022). Konsep *Freemium* atau *Free To play* (F2P) memungkinkan pemain untuk memainkan *game online* secara gratis tanpa harus membeli *gamenya* terlebih dahulu akan tetapi pemain diberikan kebebasan untuk melakukan pembelian pada konten yang dijual di dalam game (*in-game purchase*) (Prayogo et al., 2022). Salah satu contoh konten hiburan dalam *game online* adalah barang-barang virtual (*virtual property*) yang dapat berupa karakter, *avatar*, kostum, kartu dan barang virtual lain yang bisa didapatkan secara gratis atau dengan melakukan transaksi pembelian menggunakan mata uang asli (Angelia et al., 2021).

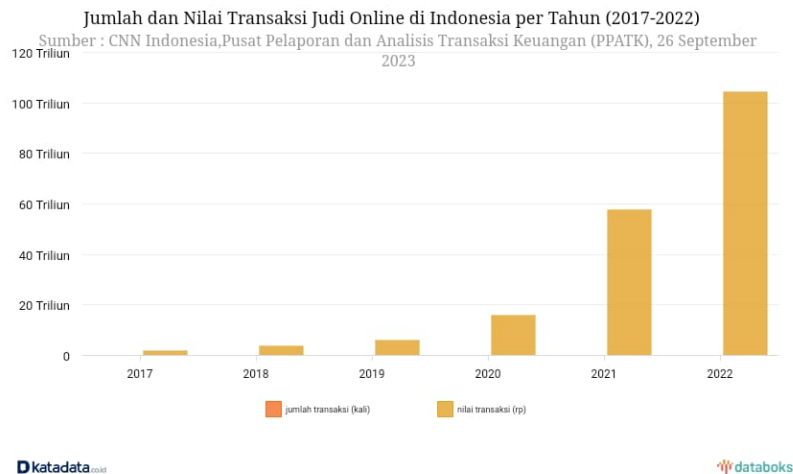
Transaksi pembelian barang virtual secara digital dengan menggunakan mata uang asli di dalam *game* dikenal dengan istilah transaksi mikro (*microtransaction*). Dalam industri *game*, *microtransaction* merupakan salah satu bentuk pendapatan terbesar untuk pengembang (*developer*) *game* khususnya untuk *game-game freemium*. Berdasarkan hasil survey dari Newzoo pada tahun 2018 menyatakan bahwa Pemain-pemain *game online* di Indonesia menghabiskan uang dengan total sebesar Rp 1.1 Miliar dalam *game*, ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pasar game terbesar di Asia tenggara. Melihat besarnya potensi pendapatan dan konsumsi masyarakat

Indonesia terhadap *microtransaction game online*, pemerintah mulai menerapkan kebijakan perpajakan pada transaksi digital *Game online* di Indonesia pada 1 Juli 2020. *Microtransaction Game online* dikategorikan sebagai sebagai pajak konsumsi atas barang kena pajak tidak berwujud (BKPTB) dan dikenakan Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) berdasarkan UU No. 20 Tahun 2020 (Aji, 2022; Wandani & Wijaya, 2023).

Seluruh bentuk *microtransaction* pada *game online* dengan menggunakan mata uang asli dikenakan Pajak Pertambahan Nilai termasuk *Microtransaction gacha* atau *loot boxes*. *Microtransaction gacha* atau *loot box* merupakan salah satu bentuk *microtransaction* yang sangat populer pada *game online*. Istilah *gacha* berasal dari mesin kapsul mainan otomatis yang berasal Jepang, mesin ini memberikan kapsul sebuah kapsul kecil yang didalamnya berisi barang yang tidak diketahui (acak) (Lakić et al., 2023). Terdapat dua mekanisme *gacha* yang sering diterapkan dalam *game online*; pertama pemain memainkan sistem *lotre virtual* dan memiliki kesempatan untuk mendapatkan barang virtual yang diinginkan; kedua, pengembang *game online* menjual barang virtual dengan kelangkaan (*rarity*) tertentu dalam bentuk kotak virtual, kartu dan lainnya yang dapat dibeli oleh pemain tanpa tahu barang apa yang akan didapatkan (Pradhipta, 2021).

Mekanisme *gacha* saat ini masih menjadi perdebatan baik pemerintah, agama maupun masyarakat. Hal ini dikarenakan karakteristik *Gacha* yang memiliki konsep yang sama dengan perjudian (Febriandika et al., 2022; Mat & Shamsuddin, 2023; Pradhipta, 2021; Yusoff & Razak, 2023). Mempertaruhkan keberuntungan untuk mendapatkan barang secara acak sudah cukup menunjukan unsur perjudian pada mekanisme *Gacha* atau *lootbox* (Yusoff & Razak, 2023). Beberapa tahun belakang tren perjudian secara *online* di Indonesia semakin tinggi. Pada gambar

1.2 analisis dari PPATK dalam *databooks* menunjukkan total perputaran uang untuk transaksi judi *online* di Indonesia dari tahun 2017 hingga 2022.



Gambar 1.2 Jumlah dan transaksi Judi *Online* di Indonesia per-Tahun (2017-2022)

Sumber : databoks.katadata.co.id, (2022)

Berdasarkan data di atas transaksi judi *online* di Indonesia dari tahun 2017 hingga 2022 telah mencapai Rp 190 Triliun (seratus sembilan puluh triliun rupiah) dengan peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2021-2022. Fenomena judi *online* dan *gacha* dapat menjadi permasalahan yang serius karena walaupun memiliki mekanisme yang sama, namun masih banyak yang menganggap mekanisme *gacha* berbeda dengan perjudian dikarenakan hasil yang didapatkan bukanlah mata uang asli melainkan barang virtual. Berikut gambar 1.3 menunjukkan perbandingan mekanisme *gacha* dengan Judi *online*.

<i>Gacha</i>	<i>Judi Online</i>
Persamaan - Membutuhkan koneksi internet. - Dapat diakses menggunakan beberapa perangkat telekomunikasi. - Sama-sama mempertaruhkan uang. - Cenderung dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. - Pembayaran menggunakan uang tunai namun seringkali dapat dilakukan secara gratis. - Sangat bergantung kepada keberuntungan. - Tidak mengetahui kapan akan mendapatkan hadiahnya. - Hadiah dapat dikoleksi.	- Membutuhkan koneksi internet. - Dapat diakses menggunakan beberapa perangkat telekomunikasi. - Sama-sama mempertaruhkan uang. - Cenderung dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. - Pembayaran menggunakan uang tunai. - Sangat bergantung kepada keberuntungan. - Tidak mengetahui kapan akan mendapatkan hadiahnya. - Hadiah dapat dikoleksi.
Perbedaan - Bagian dari <i>game online</i>, bukan <i>game online</i> itu sendiri. - Memiliki tingkat probabilitas tertentu. - Tidak mengetahui hadiah apa yang akan didapatkan. - Hadiah umumnya tidak dapat diuangkan. - Hadiah hanya berharga untuk <i>game online</i> tersebut dan hanya dapat digunakan pada ekosistem <i>game online</i> tersebut.	- Merupakan sebuah bentuk permainan itu sendiri - Tidak memiliki tingkat probabilitas. - Hadiah yang akan didapatkan jelas. - Hadiah dapat diuangkan. - Hadiah lebih berharga di dunia nyata dan dapat digunakan di dunia nyata.

Gambar 1.3 Perbandingan *gacha* dan judi *online*

Sumber : Pradhipta, 2021 & Data diolah.

Berdasarkan gambar diatas memang terlihat bahwasannya terdapat persamaan dan perbedaan antara *gacha* dengan Judi *online*. Perbedaan terbesar hanya terletak pada hadiah yang didapatkan. Oleh karena itu, Di negara dengan mayoritas agama Islam, seorang pemain harus tetap menjaga diri dari pengaruh pasif dan propaganda yang berada di dalam *game online*, salah satu caranya yaitu dengan menerapkan prinsip-prinsip etika dan moral dalam memainkan *game online* (Rosidi et al., 2022).

Prinsip etika dasar yang dapat diterapkan oleh seorang muslim dalam penggunaan *game online* agar tetap sejalan dengan hukum islam adalah *maqāṣid al-sharīah*. Penelitian terkait konsep *maqāṣid al-sharīah* terhadap *game online* oleh Juwita, (2020) menyimpulkan bahwa konten-konten dalam *game online* tidak boleh bertentangan dengan syariah-syariah islam dan maksud disyariatkannya hukum

islam (*maqāṣid al-sharīah*). Imam Al-Ghazali, salah seorang ulama klasik terkemuka menjelaskan 5 konsep perlindungan *maqāṣid al-sharīah* yang membantu memelihara bagi para pemain *game online* : (1) *al-dīn* (Agama), (2) *al-nafs* (Jiwa), (3) *al-'aql* (Pikiran), (4) *al-nasl* (keturunan), (5) *al-māl* (harta) (Alkhan & Hassan, 2021).

Penelitian ini mengacu ke beberapa penelitian sebelumnya yaitu penelitian (Febriandika et al., 2022; Yusoff & Razak, 2023) yang menyimpulkan bahwa *Microtransaction game online* dengan sistem *gacha* tidak sah berdasarkan hukum islam karena mengandung unsur *Maysir*. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada perspektif yang digunakan, dimana penelitian ini menggunakan perspektif *maqāṣid al-sharīah* bukan menggunakan perspektif hukum syariah islam secara umum. Penelitian ini selanjutnya mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Rosidi et al., (2022) yang menganalisis peran *maqāṣid al-sharīah* sebagai etika dasar dalam menggunakan sosial media. Penelitian (Rosidi et al., 2022) lebih berfokus pada bagaimana penggunaan media sosial menggunakan etika *maqāṣid al-sharīah* sementara fokus penelitian menekankan bagaimana perilaku konsumtif pemain *game online* menggunakan perspektif *maqāṣid al-sharīah*. Penelitian ini selanjutnya mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Juwita, 2020) yang menganalisis penggunaan *game online* di masyarakat dengan *Maqāṣid Al-Sharīah* sebagai konsep dasar. Penelitian ini lebih berfokus kepada perilaku konsumtif pemain *game online* bukan kepada penggunaan *game online* secara umum. Kemudian penelitian ini juga mengacu pada penelitian Zhaohui & Xiaomeng, (2012) dalam penelitiannya mengasumsikan bahwa perpajakan pada *microtransaction game online* dapat berperan sebagai kontrol diri terhadap konsumsi hiburan bagi para pemain *game online*. Penelitian ini lebih berfokus

kepada bagaimana para pemain *game online* memaknai adanya perpajakan dalam *microtransaction game online*. Berdasarkan hasil penelitian (Zhaohui & Xiaomeng, 2012) peneliti ingin mengetahui apakah perpajakan dapat menjadi kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pemain *game online*.

Perilaku terhadap *microtransaction gacha* serta makna perpajakan bagi para pemain *game online* menjadi fokus utama pada penelitian ini dengan menggunakan sebuah perspektif islami yaitu *maqāṣid al-sharīah*. Berdasarkan fokus utama di atas maka peneliti memilih judul "**Mengungkap Aktivitas *Microtransaction Game online* dengan Sistem *Gacha*: Perspektif *Maqāṣid Al-Sharīah* "**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini ingin menjawab pertanyaan terkait :

1. Bagaimana Perilaku konsumtif pemain terhadap *microtransaction game online* dengan sistem *gacha* ditinjau dari perspektif *maqāṣid al-sharīah* ?
2. Bagaimana makna Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) pada *microtransaction game online* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Memaknai perilaku konsumtif pemain *game online* dalam aktivitas *microtransaction game online* dengan sistem *gacha* menggunakan perspektif *maqāṣid al-sharīah*.
2. Mengetahui makna Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) pada *microtransaction game online*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki beberapa manfaat, di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Temuan pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi studi *maqāṣid al-sharīah*, perpajakan serta perkembangan teknologi informasi seperti *game online*. Penelitian ini dapat membuka referensi baru terkait penggunaan *game online* dalam konteks syariah serta studi tentang adiksi terhadap konsumsi barang virtual.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sebagai bahan masukan untuk regulasi atau perundang-undangan di masa mendatang terkait aspek *gacha* dalam *game online* di Indonesia baik regulasi terkait transaksi maupun regulasi pengawasan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengguna *game online* guna menjadi bahan evaluasi diri untuk menghindari dambak-dampak buruk dari pengaruh pasif *game online*.