MUSYTARI
ISSN : 3025-9495

Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

PENERAPAN PAJAK GAME ONLINE SEBAGAI INSTRUMEN OPTIMALISASI PENERIMAAN NEGARA DALAM EKONOMI DIGITAL

Meilisa Sarah[1], Nita Tirana Kasih[2], Anisa Nur Asyifa[3], Mega Metalia[4], Ratna Septiyanti[5]

[123]Program Studi D3 Perpajakan, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Lampung

Email Penulis: meilisasarah6@gmail.com, nitatirana2411@gmail.com, anisaaja19980@gmail.com, mega.metalia@feb.unila.ac.id, ratna.septiyanti@feb.unila.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ekonomi digital telah memicu peningkatan signifikan pada aktivitas transaksi di sektor game online, yang membuka peluang sekaligus menimbulkan tantangan bagi sistem perpajakan Indonesia. Artikel ini bertujuan menganalisis penerapan pajak game online sebagai instrumen optimalisasi penerimaan negara dalam konteks ekonomi digital. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur yang mencakup regulasi hukum, kebijakan pemerintah, serta data empiris terkait industri game online. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pemajakan atas game online telah memiliki dasar hukum yang kuat melalui Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP), khususnya pengaturan mengenai Pajak Pertambahan Nilai (PPN) atas produk digital dan Pajak Penghasilan (PPh) bagi penyedia layanan. Namun, efektivitas pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa rendahnya kepatuhan wajib pajak, terbatasnya pengawasan otoritas, serta kompleksitas transaksi lintas yurisdiksi. Penelitian ini menegaskan bahwa optimalisasi penerimaan pajak digital memerlukan penguatan regulasi, pemanfaatan teknologi dalam administrasi perpajakan, serta kerja sama internasional untuk mengatasi praktik penghindaran pajak. Dengan langkah-langkah tersebut, penerimaan pajak dari industri game online berpotensi tidak hanya meningkatkan pendapatan negara, tetapi juga memperluas basis pajak dan memperkuat stabilitas fiskal Indonesia di era transformasi digital.

Kata kunci: pajak digital, game online, penerimaan negara, optimalisasi pajak

ABSTRACT

The development of the digital economy has triggered a significant increase in transaction activity in the online gaming sector, opening opportunities and posing challenges to the Indonesian tax system. This article aims to analyze the implementation of online gaming tax as an instrument for optimizing state revenue in the context of the digital economy. The research uses a descriptive qualitative method through a literature review covering legal regulations, government policies, and empirical data related to the online gaming industry. The results of the discussion indicate that taxation of online games has a strong legal basis through the Law on Harmonization of Tax Regulations (UU HPP), specifically the provisions regarding Value Added Tax (VAT) on digital products and

Article history
Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagirism checker no 1450
Doi : prefix doi : 10.8734/musytari.v1i2.359
Copyright : author
Publish by : musytari

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

Income Tax (PPh) for service providers. However, its effective implementation still faces obstacles such as low taxpayer compliance, limited authority oversight, and the complexity of cross-jurisdictional transactions. This research confirms that optimizing digital tax revenue requires strengthening regulations, utilizing technology in tax administration, and international cooperation to address tax avoidance practices. With these steps, tax revenue from the online gaming industry has the potential not only to increase state revenue but also to broaden the tax base and strengthen Indonesia's fiscal stability in the era of digital transformation.

Keywords: digital tax, online gaming, state revenue, tax optimization

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam struktur perekonomian global, termasuk di Indonesia. Aktivitas ekonomi tidak lagi bergantung pada transaksi konvensional, tetapi semakin beralih ke ruang digital yang bersifat dinamis, cepat, dan lintas batas. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan paling pesat dalam ekosistem ekonomi digital adalah industri game online. Berbagai aktivitas seperti pembelian item dalam game, langganan layanan premium, hingga monetisasi konten oleh pemain maupun kreator telah membentuk rantai nilai ekonomi baru yang memiliki kontribusi signifikan. Studi yang dilakukan oleh Agate pada tahun 2022 menunjukkan bahwa pasar game online di Indonesia mencapai 3,37 miliar unduhan. Berdasarkan data Google Play Store, Indonesia juga menempati posisi sebagai pasar game seluler terbesar ketiga di dunia. Nilai pasar domestik sektor ini mencapai US$2,5 miliar setara dengan sekitar Rp41,3 triliun dan diperkirakan jumlah pemain game di Indonesia akan mencapai 192 juta orang pada tahun 2025. Skala ekonomi sebesar ini menjadikan industri game online sebagai salah satu sektor yang berpotensi besar dalam meningkatkan penerimaan pajak negara.

Untuk menjawab kebutuhan regulasi di era digital, pemerintah telah menetapkan ketentuan bahwa setiap transaksi digital, termasuk penjualan konten game, dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan dalam kondisi tertentu juga Pajak Penghasilan (PPh) Orang Pribadi. Kebijakan ini diperkuat melalui Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 81 Tahun 2024 mengenai tata cara penetapan, pemungutan, dan pelaporan PPN atas transaksi Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE). Melalui peraturan tersebut, penyedia layanan digital—baik dalam negeri maupun luar negeri—yang memenuhi kriteria tertentu diwajibkan memungut dan menyetorkan PPN. Aturan ini menjadi tonggak penting dalam memasukkan aktivitas ekonomi digital, termasuk game online, ke dalam kerangka perpajakan nasional. Namun demikian, implementasi kebijakan pajak digital di sektor game online masih menghadapi berbagai tantangan. Karakteristik transaksi yang melibatkan lintas yurisdiksi, penggunaan mata uang virtual, serta munculnya model bisnis digital baru menjadikan proses pengawasan dan pemungutan pajak semakin kompleks. Di sisi lain, kesadaran wajib pajak, baik pemain maupun pengembang gim, juga masih relatif rendah. Laporan MUC Consulting (2023) menegaskan bahwa pemerintah terus berupaya memetakan potensi penerimaan dari aktivitas ekonomi yang belum teridentifikasi, termasuk transaksi permainan daring dan sektor-sektor lain yang belum tercatat secara formal.

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

Dengan latar belakang tersebut, penerapan pajak pada game online menjadi isu penting yang perlu dianalisis secara mendalam. Selain berpotensi meningkatkan pendapatan negara, kebijakan ini berperan dalam memperkuat fondasi sistem perpajakan nasional agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ekonomi digital yang semakin kompleks. Artikel ini akan membahas mekanisme pemajakan game online di Indonesia, potensi kontribusinya terhadap penerimaan negara, serta tantangan yang dihadapi dan strategi yang diperlukan untuk menciptakan kebijakan perpajakan yang lebih efektif, adil, dan berkelanjutan. Melalui pembahasan ini, diharapkan pemahaman mengenai peran pajak game online dalam perluasan basis pajak serta peningkatan kepatuhan perpajakan dapat semakin komprehensif dan relevan dalam mendukung pembangunan nasional di era ekonomi digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi literatur (literature review). Pendekatan ini dipilih karena topik yang diteliti bersifat normatif-konseptual dan berfokus pada analisis kebijakan perpajakan digital tanpa melibatkan pengumpulan data primer. Data penelitian diperoleh melalui penelusuran berbagai sumber tertulis yang relevan, meliputi:

1. Peraturan perundang-undangan, seperti Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP), Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 81 Tahun 2024 mengenai PPN PMSE, serta regulasi pendukung lainnya.
2. Laporan resmi pemerintah dan lembaga terkait, termasuk publikasi Kementerian Keuangan, Direktorat Jenderal Pajak, serta lembaga konsultasi seperti MUC Consulting.
3. Data industri dan sektor game online, seperti laporan Agate, statistik Google Play Store, dan publikasi data pasar digital lainnya.
4. Artikel ilmiah, buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang membahas perpajakan digital, ekonomi digital, serta mekanisme pemajakan terhadap aktivitas game online.

Seluruh data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu dengan menelaah, mengkategorikan, dan menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber untuk menggambarkan kondisi aktual serta tantangan dalam penerapan pajak game online di Indonesia. Analisis ini kemudian digunakan untuk merumuskan potensi penerimaan negara, mengidentifikasi hambatan implementasi, dan menyusun rekomendasi strategis bagi optimalisasi penerimaan pajak digital di masa mendatang.

Pembahasan

Pertumbuhan Ekosistem Game Online dan Pola Transaksi Digital di Indonesia

Industri game online di Indonesia telah mengalami perubahan besar dalam beberapa tahun terakhir, beralih dari sekadar hiburan menjadi bagian penting dari ekonomi digital dengan nilai transaksi yang sangat tinggi. Perubahan ini didorong oleh meningkatnya akses internet, semakin banyaknya penggunaan gadget, dan tersedianya platform distribusi digital. Selain itu, cara orang berbelanja dalam ekosistem game online juga telah berubah dengan drastis, tidak hanya seputar pembelian tunggal, tetapi juga model bisnis yang berfokus pada layanan, microtransactions, serta penghasilan dari konten atau layanan digital lainnya. Menurut Nugroho & Putri (2022), penggunaan mata uang digital dalam game menghadirkan tantangan bagi pihak pajak karena nilai ekonomi tersebut nyata, tetapi sulit untuk dilacak jika tidak dicatat oleh penyedia platform. Kesulitan dalam transaksi ini semakin rumit dengan adanya platform besar

seperti Steam, Google Play, Apple App Store, dan publisher asing yang bertransaksi dengan pengguna di Indonesia, sehingga dibutuhkan sistem pemungutan pajak yang tepat dan standar.

Indonesia menjadi salah satu pasar game terbesar di dunia. Menurut penelitian Hasugian (2023), Indonesia berada di peringkat tiga teratas secara global dalam hal jumlah unduhan game mobile, dan diperkirakan akan memiliki lebih dari 180 juta gamer. Banyaknya pengguna ini menunjukkan potensi ekonomi yang sangat besar, terutama dari transaksi digital yang berlangsung terus menerus. Dengan pangsa pasar yang besar, sektor game online memiliki peran penting sebagai penyumbang pajak, baik melalui PPN PMSE maupun potensi PPh dari para pelaku ekonomi digital seperti streamer dan pembuat konten. Dengan demikian, pertumbuhan ekosistem game online tidak hanya mendukung ekonomi digital, tetapi juga membuka peluang besar bagi peningkatan penerimaan negara apabila mekanisme perpajakannya dapat berjalan secara optimal.

Klasifikasi Transaksi Game Online dalam Perspektif Pajak

Transaksi dalam game online adalah bagian dari kegiatan ekonomi di dunia digital yang mempunyai nilai uang dan bisa dikenakan pajak . Untuk Pajak Pertambahan Nilai (PPN), transaksi seperti saat membeli "in-app purchase", mengisi ulang uang virtual, atau membeli barang digital yang dianggap sebagai Barang Kena Pajak (BKP) Tidak Berwujud atau Jasa Kena Pajak karena mereka adalah produk digital yang diakses melalui internet. Klasifikasi ini mendukung ide bahwa barang digital dapat dikenakan pajak karena memiliki nilai ekonomis walaupun tidak terlihat secara fisik, sehingga cocok dijadikan objek PPN dalam perdagangan digital.(Aji, 2022; Fiqkri, 2021; Sumilat, 2023).

Dalam sistem PPN untuk Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE), transaksi game online yang dilakukan melalui platform global seperti Google Play, Steam, atau pasar game lainnya , akan dikenakan PPN ketika pengguna membeli konten digital. Aturan ini menyatakan bahwa semua transaksi digital dalam permainan dianggap sebagai konsumsi BKP Tidak Berwujud di Indonesia. Menurut Alvaro & Christanto (2024) juga menegaskan bahwa mayoritas transaksi digital dalam game sudah sesuai untuk dijadikan objek PPN, terutama karena sifatnya sebagai konsumsi digital yang terjadi terus-menerus.

Selain PPN, aktivitas ekonomi dalam game online juga berpotensi menghasilkan Pajak Penghasilan (PPh). Pendapatan dari streamer, atlet e-sports, pembuat konten, hingga pengembang game termasuk sebagai objek PPh. Sumber penghasilan seperti iklan, sponsor, donasi, dan penjualan item digital memberikan kontribusi tambahan kepada penerimaan negara apabila dilaporkan secara benar (Wandani & Wijaya, 2023). Secara sederhana, pembelian digital dalam game menghasilkan PPN, sedangkan aktivitas ekonomi digital yang menghasilkan pendapatan dikenai PPh. Kedua jenis pajak ini menjadi instrumen penting untuk mengoptimalkan penerimaan negara di sektor ekonomi digital. Dengan demikian, klasifikasi pajak yang tepat terhadap transaksi game online menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa setiap aktivitas ekonomi digital dapat berkontribusi langsung pada penerimaan negara.

Strategi Optimalisasi Kebijakan Pajak Game Online dalam Mendukung Penerimaan Negara

Optimalisasi kebijakan pajak di bidang game online perlu memperkuat aturan dan meningkatkan kemampuan pengelolaan pajak, sehingga potensi pendapatan dari sektor ini dapat dimanfaatkan dengan lebih baik. Salah satu cara yang penting adalah menjelaskan dengan jelas apa yang dimaksudkan sebagai objek pajak dalam dunia game online. Sampai saat ini , belum ada peraturan yang secara khusus menjelaskan barang virtual atau aset virtual

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

sebagai objek pajak , sehingga transaksi game masih dianggap sebagai transaksi digital umum (Wandani & Wijaya, 2023). Kejelasan dalam definisi ini penting untuk membuat dasar hukum yang lebih kuat dan menghindari kebingungan dalam pemungutan pajak. Langkah berikutnya adalah memperkuat cara pemungutan pajak dengan menunjuk penyelenggara PMSE sebagai pemungut pajak. Karena banyaknya platform game yang beroperasi di berbagai negara, keterlibatan PMSE dari luar negeri sangat penting agar semua transaksi—baik yang dilakukan di aplikasi lokal maupun platform internasional —tetap tercatat dalam sistem pendapatan negara (Wandani & Wijaya, 2023). Penunjukan PMSE yang lebih luas dapat meningkatkan kepatuhan dan mengurangi risiko transaksi yang tidak dilaporkan.

Selain itu, Optimalisasi kebijakan memerlukan pengembangan sistem pemantauan data yang lebih lengkap . Salah satu masalah besar dalam pengenaan pajak untuk permainan online adalah tidak adanya batasan data transaksi dari transaksi digital lainnya. Hal ini membuat sulit untuk menghitung kontribusi pajak dari sektor permainan secara tepat (Wandani & Wijaya, 2023). Oleh karena itu, pemerintah harus menciptakan sistem pencatatan yang dapat mengenali jenis transaksi game, jumlah uang yang terlibat , dan cara pengguna berbelanja . Ini akan membantu dalam memperkirakan potensi pajak serta menilai seberapa efektif kebijakan yang ada. Dalam jangka panjang, peningkatan strategi juga termasuk membuat peraturan yang bisa berubah sesuai dengan karakteristik industri game yang terus berubah. Industri game memiliki cara menghasilkan uang yang berbeda-beda, mulai dari pembelian dalam aplikasi, langganan , kotak jarahan, hingga transaksi menggunakan uang virtual. Peraturan perlunya pajak terus diperbarui agar dapat mengikuti perubahan model bisnis ini dan tetap relevan dengan perkembangan di pasar. Meningkatkan pemahaman tentang pajak bagi pelaku ekonomi digital, penerbit lokal, serta pembuat konten juga dapat membantu meningkatkan kepatuhan serta memperluas penerimaan pajak. Jadi, strategi peningkatan kebijakan pajak online fokus pada tiga hal utama: peraturan yang jelas, penguatan cara pengumpulan pajak melalui PMSE, dan peningkatan kualitas data serta sistem pemantauan. Poin ketiga ini akan membuat penerapan pajak menjadi lebih efektif, sehingga sektor permainan online dapat memberikan kontribusi yang besar bagi penerimaan negara dalam ekonomi digital.

Tantangan dalam Pemajakan Game Online

Di Indonesia, pemajakan aktivitas game online masih mengalami berbagai tantangan, baik dalam pemungutan PPN maupun penerapan PPh. Perkembangan cepat industri game seringkali tidak diimbangi dengan peraturan pajak yang sesuai. Situasi ini sehingga menyebabkan celah-celah dalam sistem pengawasan dan pemungutan pajak.

1. Tantangan dalam pemungutan PPN atas Transaksi Game Online:

a. Model Bisnis Yang Rumit
   Ada banyak jenis transaksi dalam game online, seperti pembelian item, top up, langganan, layanan streaming, dan marketplace dalam game. Banyak dari transaksi ini sulit diidentifikasi sebagai objek PPN, terutama untuk item digital yang tidak tampak secara fisik (Aji, 2022). Hal ini mempersulit pemerintah dalam menentukan transaksi mana yang harus dikenakan PPN dan pihak mana yang bertanggung jawab untuk memungutnya.
b. Banyak Pelaku Usaha Yang Berlokasi Di Luar Negeri
   Sebagian besar game yang terkenal berasal dari perusahaan asing. Pemungutan PPN menjadi lebih kompleks karena penyedia layanan berada di negara lain, sehingga pemerintah harus menerapkan mekanisme pemungutan melalui PMSE. Meskipun sudah ada peraturan yang ada, banyak pengembang atau platform asing yang belum terdaftar atau mematuhi.

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

c. Kurangnya Transparansi Data
   Transaksi digital berlangsung dengan cepat dan sering kali tidak dicatat dengan jelas. Banyak platform hanya menyimpan data mereka di server luar negeri. Tanpa akses ke data transaksi tersebut, pemerintah kesulitan dalam menghitung jumlah PPN yang seharusnya dipungut (Wandani & Wijaya, 2023).
d. Banyaknya Transaksi Kecil
   Top up atau pembelian item sering kali memiliki nilai kecil dan dilakukan secara berulang. Jika pelaporannya tidak otomatis, pajak yang mungkin ada paling mudah terlewatkan. Skala transaksi yang besar dengan nilai kecil ini menyulitkan untuk dilakukan kontrol dan pengawasan.

Seluruh tantangan ini akhirnya berpengaruh langsung pada potensi penerimaan negara dari PPN sektor game online.

2. Tantangan dalam Penghitungan dan pemungutan PPh pada Game Online:

a. Sulitnya Memantau Pendapatan Pemain
   Pemain profesional, seperti streamer, pemain e-sports, atau pembuat konten, mendapatkan penghasilan dari iklan, sponsor, donasi, hadiah dari platform, serta jual beli item. Banyak pendapatan masuk lewat platform asing sehingga sistem perpajakan Indonesia tidak secara otomatis mencatatnya.
b. Minimnya Kesadaran Pajak
   Sebagian besar gamer berpikir pendapatan dari permainan hanya merupakan “uang tambahan” atau hobi, namun secara hukum tetap termasuk objek pajak. Rendahnya pemahaman tentang pajak mengakibatkan banyak pendapatan tidak dilaporkan (Wandani & Wijaya,2023).
c. Kurangnya Dokumen Pendukung Dari Transaksi Luar Negeri
   Pendapatan dari luar negeri sering kali tidak dilengkapi dengan bukti pemotongan pajak. Hal ini membuat penghitungan PPh menjadi sulit, khususnya yang terkait dengan penghasilan luar negeri, kredit pajak, serta potensi pajak berganda.
d. Mekanisme Bisnis Kreator Belum Seragam
   Setiap platform memiliki ketentuan berbeda terkait pembagian pendapatan, pemotongan layanan, dan skema pembayaran. Ketidakteraturan ini menyebabkan penghitungan PPh tidak selalu konsisten dan sering menimbulkan berbagai interpretasi.

Akibatnya, potensi penerimaan negara dari PPh pelaku ekonomi digital belum tergarap secara optimal.

3. Tantangan Teknis dan Regulasi:

a. Perubahan teknologi lebih cepat dibandingkan regulasi
   Game online menghadirkan inovasi baru seperti NFT game, play-to-earn, token, dan aset digital. Regulasi pajak sering kali tidak siap untuk mengakomodasi model bisnis yang baru ini (Wandani & Wijaya,2023).
b. Pengawasan antar platform dan negara
   Karena transaksi berlangsung dalam jaringan global, kerjasama antar otoritas pajak sangat krusial. Namun, pembagian kerja ini belum optimal, sehingga banyak informasi terkait transaksi digital tidak dapat diakses secara menyeluruh.

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

c. Integrasi sistem pembayaran
   Pembayaran melalui e-wallet, kartu debit, voucher, atau poin sering kali tidak terhubung langsung dengan sistem perpajakan. Ketidakterhubungan ini menciptakan celah bagi ketidakpatuhan, baik dalam PPN maupun PPh (Wandani & Wijaya,2023).

Keseluruhan tantangan ini menunjukkan bahwa pemajakan game online memerlukan pembaruan sistemik agar dapat memberikan kontribusi maksimal bagi penerimaan negara.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa industri game online di Indonesia berkembang pesat dan menjadi salah satu sektor penting dalam ekonomi digital. Pertumbuhan ini ditandai dengan pola transaksi yang beragam, mulai dari microtransactions, layanan langganan, pembelian item digital, hingga aktivitas kreator seperti streaming dan e-sports, yang semuanya memiliki nilai ekonomi nyata. Transaksi digital dalam game dapat diklasifikasikan sebagai objek PPN dan PPh, sehingga memiliki potensi besar untuk meningkatkan penerimaan negara. Namun, pemajakan sektor ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kompleksitas model bisnis, transaksi lintas negara, keterbatasan data, serta kurangnya kesadaran pajak dari pelaku industri. Perkembangan teknologi baru, termasuk aset digital berbasis blockchain dan NFT, juga menuntut regulasi yang lebih adaptif agar potensi pajak tidak terlewat. Untuk mengoptimalkan kontribusi sektor ini terhadap penerimaan negara, diperlukan langkah-langkah strategis, antara lain: memperjelas definisi objek pajak, memperkuat mekanisme pemungutan melalui Penyelenggara PMSE, meningkatkan sistem pemantauan transaksi, dan memberikan edukasi kepada pelaku industri. Dengan implementasi kebijakan yang tepat dan pengawasan yang baik, industri game online tidak hanya mendukung pertumbuhan ekonomi digital, tetapi juga dapat menjadi sumber penerimaan negara yang signifikan dan berkelanjutan.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, beberapa hal dapat disarankan untuk mendukung pemajakan game online dan peningkatan penerimaan negara. Pertama, regulasi terkait objek pajak digital perlu diperjelas, termasuk definisi item virtual, layanan dalam game, dan pendapatan kreator, agar pemungutan PPN dan PPh dapat dilakukan secara efektif dan memberikan kepastian hukum bagi pelaku industri. Selain itu, mekanisme pemungutan dan pengawasan harus diperkuat melalui keterlibatan Penyelenggara PMSE yang lebih luas dan sistem pencatatan transaksi yang terintegrasi, terutama untuk transaksi lintas negara yang sebelumnya sulit terpantau. Peningkatan edukasi dan sosialisasi pajak kepada pemain, kreator, dan pengembang game juga sangat penting untuk meningkatkan kesadaran dan kepatuhan, sehingga potensi penerimaan negara dari sektor ini dapat termanfaatkan secara maksimal. Di samping itu, kebijakan perpajakan perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi baru, seperti blockchain, NFT, dan play-to-earn, agar regulasi tetap relevan dan setiap inovasi dalam industri game dapat memberikan kontribusi nyata bagi penerimaan negara. Dengan penerapan langkah-langkah ini, diharapkan sektor game online tidak hanya berkembang secara sehat, tetapi juga dapat menjadi sumber penerimaan negara yang berkelanjutan sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi digital.

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 1 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

DAFTAR PUSTAKA

Aji, V. B. S. (2022). Tinjauan mekanisme pengenaan Pajak Pertambahan Nilai atas transaksi digital game online. Jurnal Aset, 24(2), 101–112.

Alvaro, A., & Christanto, A. (2024). Pengaruh pengenaan Value Added Tax pada top-up game online terhadap keputusan pembelian konsumen. Paradigma, 12(1), 45–56.

Bala, G. M. M., Saerang, D. P. E., & Elim, I. (2018). Analisis Pajak Pertambahan Nilai Dan Pajak Penghasilan Pasal 22 Pada Pt. Makmur Auto Mandiri.

Fiqkri, M., Hasanah, N., & Ramadhani, S. (2021). Analisis penerapan Pajak Pertambahan Nilai terhadap pemungutan pajak digital game online di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Perpajakan, 3(1), 233–241.

Magdalena Gawron, Artur Strzelecki. Adopsi Dan Penggunaan Mata Uang Elektronik Oleh Konsumen Di Pasar Virtual Dalam Konteks Permainan Daring

Oky Julio Putra (2024) Pajak Pertambahan Nilai: Alternatif yang Tepat untuk Memajaki Ekonomi Digital? (Konteks Indonesia) https://doi.org/10.31092/jpi.v8i1.2775

Sasongko, B. (2022) Perpajakan Layanan Digital Game Dalam Perspektif Pajak Internasional.

Sumilat, M. L., Warongan, J., & Korompis, M. (2023). An analysis of value added tax imposition on virtual goods. Accountability, 12(1), 69–78.

Wandani, A. K., & Wijaya, W. A. (2023). Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai terhadap transaksi digital game online di Indonesia. Jurnal Akuntansi & Hukum, 6(1), 114–123.