

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan analisis penulis sebelumnya, *virtual property* dalam *game online* termasuk suatu ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta. Yang diketahui bahwa Hak Cipta merupakan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud menurut Undang-Undang PPN, hal tersebut membuat *virtual property* dalam *game online* merupakan barang kena pajak tidak berwujud yang dapat dipungut PPN.
2. *Virtual property* dalam *game online* merupakan data virtual, yang membuat kurang terdeteksinya pelaku perdagangan *virtual property* dalam *game online* sehingga dalam pemungutannya masih bergantung berdasarkan ketersediaan atau tidaknya para pelaku perdagangan untuk dikukuhkan sebagai PKP karena dalam UU PPN pemungutan PPN hanya dapat dilakukan jika para pelaku usaha telah dikukuhkan sebagai PKP, kendala bahwa tidak diketahuinya seberapa banyak omzet penjualan *virtual property* dalam *game online* ke dalam user atau pemain di Indonesia jika penyedia jasa *game online* yaitu sebagai produsen awal dalam saluran distribusi berdomisili di luar negeri atau di luar daerah pabean, dan kendala dalam penetapan Dasar Pengenaan Pajak (DPP) karena *virtual property* dalam *game online* yang didapatkan oleh pemain hanya dengan cara bermain *game online* yang bersangkutan.
3. Penanganan dalam kendala – kendala diatas yaitu dapat berupa penerapan *single identification number* (SIN), untuk dapat mengintensifkan pertukaran data antar instansi pemerintah. SIN harus memuat keseluruhan data tentang individu dan/atau badan usaha, dalam hal PPN yang terpenting bahwa SIN harus memuat tentang status kewarganegaraan dan status PKP dari individu atau badan usaha tersebut. Adanya penetapan pengaturan DPP mengenai bagaimana cara penghitungan harga awal, dan penguatan pendidikan dan sosialisasi terkait kesadaran kewajiban masyarakat dalam membayar pajak.

B. Saran

1 Dibuat pengaturan lebih jelas dan rinci oleh pemerintah mengenai Kriteria Barang Kena Pajak dalam UU PPN, serta dibuat peraturan baru tentang *virtual property* untuk seluruh bidang yang terkait dengan *virtual property*.

2 Perubahan system identitas unik yang dimiliki oleh masing – masing individu dan/atau badan hukum agar menjadi satu identitas unik yang mencakup semua data yang terkait oleh setiap instansi pemerintahan atau dapat disebut sebagai *Single Identification Number*.

3 Dibuatnya sistem penyuluhan online dalam setiap *game online* yang berada di wilayah pabean untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam pembayaran pajak pada setiap transaksi barang. Dengan cara mengharuskan pengusaha *game online* yang berada di wilayah pabean membuat iklan khusus yang terkait tentang Dasar Pengenaan Pajak pada setiap *game online* yang dijadikan bidang usahanya. Serta mewajibkan pengusaha *game online* yang berada di wiayah pabean mencantumkan DPP pada *Term and Condition* dalam setiap *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan:

Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1983 berikut perubahannya sampai dengan perubahan ketiga menjadi Undang-undang Nomor 42 Tahun 2009 tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang Dan Jasa Dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah.

Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 tentang Ketentuan Umum Dan Tata Cara Perpajakan Sebagaimana Telah diubah Terakhir Dengan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Departemen Keuangan Republik Indonesia. Direktorat Jenderal Pajak. Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor SE-08/PJ.5/1995. *Saat Dimulainya Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Atau Jasa Kena Pajak Dari luar Pabean, Penghitungan, Serta Tata Cara Pemungutan, Penyetoran, dan Pelaporannya. 1995.*

Buku:

Ramli, Ahmad M. 2004. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Fuad, M. 2006. *Pengantar Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Abaz Z, Oyok Abuyamin Bin H. 2014. *Pilar-pilar Perpajakan*. Bandung: Adoya Mitra Sejahtera.

Mamudji, Sri dan Soekanto, Soejono. 2007. *Penelitian Hukum Normatif ed. 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukardji, Untung. 2009. *Pajak Pertambahan Nilai*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hasbulla, Frieda Husni. 2002. *Hukum Kebendaan Perdata: Hak-Hak yang Memberi Kenikmatan*. Jakarta: Ind-Hill.

Jurnal dan/atau Makalah:

Wolf, Mark J.P. 2008. "The Video Game Explosion: a History from Pong to Playstation and Beyond". *Greenwood Press*. 1(1).

Fairfield, Joshua A.T. 2005. "Virtual Property". *Boston University Law Review*. 85(1047).

Brown, Peter dkk. 2006. "Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property". *The Indian Journal of Law and Technology*. 2(1047).

Bartle, Richard A. 2004. "Pitfalls of Virtual Property". *The Thermis Group*. 85(1047).

Vacca, Ryan G. 2008. "Viewing Virtual Property Ownership Through the Lens of Innovation". *Cornell Law School Inter – University Graduate*. 1(1).

Anonymous. 2005. "The Online Computer Video Game Industry". *The Organization for Economics Co-Operation and Development (OECD)*. 1(1).

Sitorus, Ade Uswatun. 2015. "Hak Cipta dan Perpustakaan". *Jurnal Iqra*, Vol. 9, No. 2.

Adjie, Miyarso Dwi. 2018. "Hak Cipta Konsep Dasar dan Fenomena yang Melatarbelakanginya". *Makalah Intelektual*.

Erlank, W. 2015. "Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur". *P.E.R*, Vol.18 no 7.

Internet:

www.thefreedictionary.com/virtual, diakses 14 November 2018 pk. 02:22

Akhdian. 2012. "Jenis-jenis Game Online". (www.akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/; diakses 14 November 2018 pk. 02:22)

Feldmann, Edwin. 2012. "Netherlands Teen Sentenced for Stealing Virtual Goods". (www.pcworld.com/article/152673/virtual_theft.html; diakses 14 November 2018 pk. 02:22)

- Feldmann, Edwin. 2012. "Chinese Gamer Sentenced to Life".
(www.news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm; diakses 14 November 2018 pk. 02:22)
- Direktorat Jenderal Pajak. 2012. "Mengenal Lebih Dekat Pajak Pertambahan Nilai"; (www.pajak.go.id/content/mengenal-lebih-dekat-pajak-pertambahan-nilai; diakses 19 Desember 2017 pk. 19:33)
- Nicolson, Lucy. 2016. "Ayo Cek Kamu Termasuk Kecanduan Game Online?";
(www.student.cnnindonesia.com/edukasi/20160211134438-317-110344/ayoccek-kamu-termasuk-kecanduan-game-online; diakses 19 Desember 2017 pk. 19:33)
- Prankly, Verly. 2016. "6 Jenis Game Online yang Perlu Kamu Ketahui";
(www.mygamesreview.id/2016/05/6-jenis-game-online-yang-harus-anda-ketahui.html; diakses 19 Desember 2017 pk. 19:33)