

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

Nomor : 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap
Perdagangan Virtual Property Dalam Game Online yang menggunakan
Mata Uang Asli**

OLEH :

NAMA PENYUSUN : ARKA DWIPUTRA

NPM : 2013200325

PEMBIMBING

Dr. Maria Emelia Retno Kadarukmi, S.H., M.H.



PENULISAN HUKUM

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2018

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing,

Maria Emelia Retno Kadarukmi., S.H., M.H.

Dekan,

Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Arka Dwiputra

Nomor Pokok : 2013200325

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah/karya penulisan hukum yang berjudul:

Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Perdagangan *Virtual Property* Dalam *Game Online* yang menggunakan Mata Uang Asli

adalah sungguh-sungguh merupakan Karya Ilmiah/Karya Penulisan Hukum yang telah Saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya diatas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 5 Agustus 2019

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Arka Dwiputra

2013200325

ABSTRAK

Sektor pajak merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu penerimaan negara. Hal tersebut untuk pembiayaan pembangunan negara. Salah satu penerimaan pajak yang terbesar adalah melewati sektor perdagangan yang berada di daerah Pabean.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi menghasilkan suatu produk yang dihasilkan yaitu adanya benda virtual atau *virtual property*. *Virtual property* seringkali ditemukan dalam permainan yang dimainkan di komputer maupun *gadget* yang tersambung dengan koneksi internet atau biasa disebut sebagai *game online* yang di ciptakan oleh penyedia jasa game online. Adanya rasa kepuasan untuk meningkatkan kemampuan dan status sosial para pemain *game online* dalam memiliki *virtual property* dalam *game online* membuat adanya unsur nilai didalamnya, sehingga muncul fenomena baru yaitu adanya perdagangan *virtual property* dalam *game online* yang dilakukan antar sesama pemain dalam setiap *game online*. Dalam prakteknya kegiatan perdagangan umumnya harus dikenakan pajak didalamnya, pajak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009 Tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1983 Tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang Dan Jasa Dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah.

Penelitian ini menggunakan metode yuridis-normatif, dikuatkan dengan wawancara dengan pihak Direktorat Jendral Pajak sebagai data pendukung yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengkategorian *virtual property* dalam *game online* sebagai objek pajak pertambahan nilai, serta apa saja kendala – kendala dalam penarikan pajak pertambahan nilai di dalamnya, dan apa saja penanganan yang efektif sehingga dapat secara efektif dilakukan penarikan pajak pertambahan nilai pada perdagangan *virtual property* dalam *game online*.

Kata Kunci: *Vitual Property, Game Online, Pajak Pertambahan Nilai, Perdagangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan KaruniaNya sehingga skripsi dengan judul “Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Perdagangan Virtual Property Dalam Game Online yang menggunakan Mata Uang Asli” ini dapat selesai. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan terbilang cukup sederhana, serta masih banyak kekurangannya. Penulis mengharapkan kritik dan saran guna membangun dan memperbaiki skripsi ini. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat berguna baik bagi lingkungan Fakultas maupun yang lebih luas dalam masyarakat. Selesaiannya skripsi ini penulis sadari tidak lepas dari bantuan dan dukungan semua pihak yang telah mendukung penulis selama ini. Tidak lepas dari kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang setia menyertai, membimbing dan melindungi penulis sebelum, selama dan setelah skripsi ini selesai.
2. Papa, Mama, Aadit dan Amanda yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Retno, selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan dan arahan selama penulis menyusun skripsi ini.
4. Bapak Tristam, selaku Dekan Fakultas Hukum Unpar, serta seluruh dosen Fakultas Hukum Unpar baik yang secara langsung maupun tidak langsung telah membimbing dan mengajari penulis selama penulis menempuh pendidikan sarjana hukum di Fakultas Hukum Unpar.
5. Sahabat kampusku, Nino, Friendly, Hangga, Ugani, Derin, Adit, Monang, Fiandrey, Omar, Adinda, Kartika, Viona, Fadil, Andhika, Jody, Jodie, Shavril, Amung, Rizky, Fauzan, Bintang, Andra, Ikip, Andreas.
6. Sahabat kosanku Maple Place, Rafi, Bernando, Bayo, Ryoji, Beby, Arum, Dimas, Rangga, Sael, Adam, Ronal.
7. Sahabat kontrakanku, Rhesa, Alfrey, Adri, Martin, Valeska.
8. Dan lainnya yang tidak dapat disebutkan yang telah membantu, mendukung dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... ii

BAB 1: PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 6

C. Tujuan Penulisan 6

D. Metode Penulisan..... 6

E. Sistematika Penulisan 8

BAB 2: TINJAUAN UMUM PAJAK PERTAMBAHAN NILAI TERHADAP

BARANG TIDAK BERWUJUD 10

A. Teori Umum Pajak Pertambahan Nilai..... 10

B. Karakteristik Pajak Pertambahan Nilai..... 11

C. Pengusaha Kena Pajak..... 13

D. Faktor Pajak..... 14

E. Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Menurut UU PPN 15

BAB 3: TINJAUAN UMUM MENGENAI *VIRTUAL PROPERTY* DALAM

GAME ONLINE..... 18

A. Konsep *Game Online* 18

a. Pengertian *Game Online* 18

b. Jenis-Jenis *Game Online* 19

c. Akun Pemain Dalam *Game Online* 21

d. EULA & TOS 22

B. Konsep <i>Virtual Property</i>	24
a. Pengertian <i>Virtual Property</i>	24
b. Sifat-Sifat <i>Virtual Property</i>	26
C. <i>Virtual Property</i> Dalam <i>Game Online</i>	27
D. Kepemilikan <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> dari Sudut Pandang Penyedia Jasa <i>Game Online</i>	29
E. Kepemilikan atas <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> dari Sudut Pandang Pemain <i>Game Online</i>	31
F. Keabsahan Perdagangan <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i>	33

BAB 4: ANALISIS PERDAGANGAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM *GAME ONLINE* DALAM KAITANNYA DENGAN PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI DI DALAMNYA

A. Kedudukan <i>Virtual Property</i> dalam UU PPN	37
a. <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Hukum Benda.....	37
b. <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Hukum Perikatan.....	39
c. <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta).....	40
d. <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)	42
e. Pengaturan Mengenai Barang Kena Pajak Terhadap Adanya <i>Virtual Property</i> Dalam <i>Game Online</i>	43
B. Kendala Pemerintah dalam Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai pada Perdagangan <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i>	45
C. Penanganan Pemerintah dalam Mengatasi Kendala Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai pada Perdagangan <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game Online</i>	50

BAB 5: PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Benda *virtual* atau biasa disebut *virtual property* masih belum terlalu diketahui oleh masyarakat umum keberadaannya. Menurut Joshua A.T. Fairfield menjelaskan bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada dalam dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan objek-objek di dalam dunia nyata.¹ Peter Brown & Richard Raysman juga menjelaskan bahwa *virtual property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai di sini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*.²

Dengan pesatnya perkembangan teknologi sekarang ini tanpa disadari *virtual property* tersebut hadir di antara kehidupan kita, *virtual property* tersebut seringkali ditemukan dalam permainan yang dimainkan di komputer maupun *gadget* yang tersambung dengan koneksi internet atau biasa disebut sebagai *game online*. Adapun beberapa jenis *game online*, yaitu ada *web based games*, *text based games* dan jenis *game* yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual yang ditempati banyak pemain sekaligus. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server*³ di internet, pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* sebagai media permainannya, jadi para pemain tidak perlu

¹ Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", Boston University Law Review, Vol.85: 1047, Boston University, Boston, hlm. 148.

² Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law and Technology: Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property*, Volume 2, Boston University, 2006, hlm 89.

³ **Server** adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan (service) tertentu dalam sebuah jaringan komputer. *Server* didukung dengan prosesor yang bersifat scalable dan RAM yang besar, juga dilengkapi dengan sistem operasi khusus, yang disebut sebagai sistem operasi jaringan (network operating system).

*install*⁴ maupun *patch*⁵ untuk dapat memainkannya, kemudian ada *text based games* yang sudah ada sebelum adanya *web based games* dan bisa dibilang *text based games* adalah awal mula dari *web based games*, *text based games* sudah ada sejak lama saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.⁶ Untuk *game* dengan jenis grafik kompleks, umumnya *game online* tersebut dibuat dan disediakan oleh perusahaan penyedia jasa *game online* dan dapat diakses langsung melalui sistem berupa *code-code* di dalamnya yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan *game* tersebut dengan cara *install* dan *patch game* tersebut ke dalam komputer anda agar dapat dimainkan.

Di dalam *game online* terdapat fitur-fitur untuk menambah daya tarik suatu *game online*, seperti adanya *item-item* yang dapat dipergunakan. *Item* tersebut umumnya digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan status sosial para pemainnya, atau hanya sekedar untuk memberikan kepuasan atas kepemilikan *item* itu sendiri. Selain *item*, terdapat juga mata uang *game online*, mata uang *game online* juga merupakan aspek penting bagi para pemain, karena sama seperti kegunaan mata uang asli pada umumnya, mata uang *game online* dapat digunakan untuk melakukan aktivitas transaksi di dalam *game online*. *Item* maupun mata uang *game online* di dapatkan oleh pemain yaitu dengan menginvestasikan waktu dan tenaga dan pikiran mereka dalam permainan itu sendiri. Sehingga kedua hal tersebut memiliki unsur nilai dimata antar sesama pemain *game online* yang bersangkutan.

Item maupun mata uang *game online* dibuat oleh penyedia jasa *game online* bersamaan dengan dibuatnya *game online* tersebut, sehingga *item* maupun mata uang *game online* termasuk *code-code* dalam *game online* itu sendiri yang dibuat dan disediakan oleh penyedia jasa *game online*. *Item* maupun mata uang *game online* juga terdapat unsur nilai di dalamnya. Kedua hal tersebut menjelaskan bahwa

⁴ *Install* adalah pemasangan program (perangkat lunak) pada komputer, yang mana komputer akan memproses dan meletakkan program komputer tersebut kedalam sistem komputer.

⁵ *Patch* adalah perbaikan khususnya pada software untuk menghilangkan *error* atau *bugs* pada software atau suatu program tertentu.

⁶ The Organisation for Economics Co-Operation and Development (OECD), DIGITAL BROADBAND CONTENT: *The Online Computer Video Game Industry*, (France:2005), hlm.9.

item maupun mata uang *game online* merupakan suatu *virtual property* di dalam *game online*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyebutkan di Indonesia ada 6 juta pemain *game online* aktif atau sekitar 10 persen dari jumlah pengguna Internet aktif. *Game online* paling banyak dimainkan adalah game bergenre *First Person Shooter (FPS)* yang diperkirakan dimainkan 60 persen *gamer online* aktif. Sisanya game berbentuk *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*.⁷ *Game online* yang disebutkan di atas termasuk *game online* dengan jenis grafik kompleks. Banyaknya pemain membuat terjadinya interaksi antar pemain, karena pada dasarnya di dalam *game online* untuk menaikkan performa atau status sosial pemain tidak dapat seorang diri. Interaksi tersebut dapat berupa percakapan antar pemain, membentuk grup untuk menyelesaikan misi dan mengalahkan musuh, bahkan perdagangan *virtual property* dalam *game online* yaitu dapat berupa *item* maupun mata uang *game online*. Perdagangan tersebut dapat terjadi karena adanya kebutuhan para pemain akan suatu *virtual property* tertentu.

Pada dasarnya perdagangan *virtual property* dalam *game online* dapat dilakukan dengan sesama *virtual property*. Perdagangan sesama *virtual property* yang dimaksud meliputi *item* dengan mata uang *game online* maupun *item* dengan *item*, tetapi dalam prakteknya terdapat perdagangan *virtual property* dalam *game online* dapat menggunakan mata uang asli. Penyebab penggunaan mata uang asli dapat terjadi dengan beberapa alasan seperti keterbatasan mata uang *game online* pemain yang ingin membeli, maupun nilai dari suatu *virtual property* dalam *game online* tersebut sangat besar dan tidak dapat dinilai dengan mata uang *game online*, hal tersebut tergantung seberapa besarnya tenaga dan waktu yang diinvestasikan oleh pemain untuk mendapatkan *virtual property* dalam *game online* tersebut.

⁷ Artikel yang ada pada <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160211134438-317-110344/ayo-cek-kamu-termasuk-kecanduan-game-online>, dengan judul *Ayo Cek Kamu Termasuk Kecanduan Game Online?*, ditulis oleh Lucy Nicholson, diakses pada tanggal 12 Desember 2017 pukul 17.05 WIB.

Erat kaitannya perdagangan dan timbulnya kewajiban pembayaran pajak atas setiap transaksi barang. Pengenaan pajak yang dimaksud yaitu Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pajak pertambahan nilai termasuk sebagai pajak objektif, menurut pakar PPN, Untung Sukardji, pajak objektif adalah suatu jenis pajak yang saat timbulnya kewajiban pajak ditentukan oleh faktor objektif, yang disebut *taatbestand*. Istilah tersebut mengacu kepada keadaan, peristiwa atau perbuatan hukum yang dapat dikenakan pajak yang juga disebut dengan objek pajak.⁸ PPN sebagai pajak objektif dapat diartikan sebagai kewajiban membayar pajak oleh konsumen yang terdiri atas orang pribadi atau badan, dan tidak berkorelasi dengan tingkat penghasilan tertentu. Siapapun yang mengonsumsi barang atau jasa yang termasuk objek PPN, akan diperlakukan sama dan wajib membayar PPN atas konsumsi barang atau jasa tersebut.⁹

Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009 Tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1983 Tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang Dan Jasa Dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah (UU PPN) yang termasuk sebagai objek PPN yaitu:

- a. Penyerahan Barang Kena Pajak di dalam Daerah Pabean yang dilakukan oleh Pengusaha;
- b. Impor Barang Kena Pajak;
- c. Penyerahan Jasa Kena Pajak di dalam Daerah Pabean yang dilakukan oleh Pengusaha;
- d. Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud dari luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean;
- e. Pemanfaatan Jasa Kena Pajak dari luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean;
- f. Ekspor Barang Kena Pajak Berwujud oleh Pengusaha Kena Pajak;
- g. Ekspor Barang Kena Pajak Tidak Berwujud oleh Pengusaha Kena Pajak; dan
- h. Ekspor Jasa Kena Pajak oleh Pengusaha Kena Pajak.

⁸ Penjelasan yang terdapat pada artikel <http://www.pajak.go.id/content/mengenal-lebih-dekat-pajak-pertambahan-nilai>, dengan judul “Mengenal Lebih Dekat Pajak Pertambahan Nilai” diakses pada tanggal 12 September 2018 pukul 14.00 WIB

⁹ Artikel yang ada pada <http://www.pajak.go.id/content/mengenal-lebih-dekat-pajak-pertambahan-nilai>, dibuat oleh Direktorat Jenderal Pajak, dengan judul Mengenal Lebih Dekat Pajak Pertambahan Nilai, diakses pada tanggal 19 Desember 2017 pukul 19.33 WIB.

Selanjutnya yang termasuk barang kena pajak dalam Pasal 1 UU PPN berupa barang berwujud yang menurut sifat hukumnya dapat berupa barang bergerak atau barang tidak bergerak, dan barang tidak berwujud. Jika dilihat dari pengertian barang kena pajak tersebut maka secara sederhana Virtual Property dalam game online dapat dikatakan barang tidak berwujud yang menjadi cakupan dari pengertian barang kena pajak. Lebih lanjut dalam Pasal 1A ayat 1(a) UU PPN menyebutkan: penyerahan hak atas barang kena pajak karena suatu perjanjian, perjanjian yang dimaksud dalam undang-undang tersebut yaitu termasuk perdagangan jual-beli barang berwujud yang menurut sifat hukumnya dapat berupa barang bergerak atau barang tidak bergerak, dan barang tidak berwujud. Hal ini sangat menarik jika dikaitkan dengan perdagangan Virtual property dalam game online ini, karena pada dasarnya para pihak dalam perdagangan virtual property ini sepakat membuat suatu perjanjian yaitu perjanjian jual beli dimana salah satu pihak menjual virtual property miliknya dan pihak lainnya membeli dengan membayarkan sejumlah uang, secara sederhana perjanjian jual beli atau perdagangan virtual property ini dapat dikatakan sah sepanjang tidak bertentangan dengan Pasal 1320 KUHPerdara.

Namun permasalahan yang terjadi karena belum terdapat ketentuan yang mengatur secara tegas akan keberadaan *virtual property* dalam *game online* di dalam perundang-undangan Indonesia. Hal ini dapat menimbulkan potensi kehilangan pendapatan negara mengingat nominal dari perdagangan virtual property ini dapat dikatakan bukan jumlah yang kecil dan bahkan banyak diantaranya yang bernilai jutaan dan perdagangan ini terjadi setiap saat, waktu dan hari mengingat sebuah game online tidak ada kata tutup atau istirahat. Sangat disayangkan jika ternyata perdagangan yang bernilai besar dan intensitas perdagangan yang banyak ini tidak dikenakan Pajak Pertambahan Nilai atau PPN. Namun kembali lagi kepada obyek dari perdagangan ini yaitu virtual property, apakah virtual property ini dapat dikatakan barang mengingat wujudnya yang tidak berwujud dan jarang diketahui oleh masyarakat pada umumnya? Dan jika dapat dikategorikan sebagai barang apakah perdagangan virtual property ini dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN)?

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai **"Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Perdagangan *Virtual Property* Dalam *Game Online* yang menggunakan Mata Uang Asli"**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah *Virtual Property* dalam *Game Online* dapat dikatakan barang kena pajak sehingga perdagangannya dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN)?
2. Apa saja kendala Direktorat Jenderal Pajak dalam pemungutan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dengan adanya perdagangan *virtual property* di dalam *game online*?
3. Bagaimana Direktorat Jenderal Pajak dalam mengatasi kendala pengenaan terhadap Pajak Pertambahan Nilai atas perdagangan *virtual property* di dalam *game online* dengan mata uang asli?

C. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah Perdagangan *Virtual Property* dalam *game online* yang menggunakan mata uang asli dapat dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN)
2. Mengetahui apa saja kendala Direktorat Jenderal Pajak dalam pengenaan PPN terhadap perdagangan *virtual property* dalam *game online* dengan mata uang asli.
3. Mengetahui bagaimana Direktorat Jenderal Pajak mengatasi kendala dalam pengenaan PPN atas perdagangan *virtual property* dalam *game online* dengan mata uang asli.

D. Metode Penulisan

Metode penulisan ini berbentuk yuridis normatif, yaitu menganalisis permasalahan dari sudut pandang dan menurut ketentuan hukum dan peraturan

yang berlaku sekarang dengan menggunakan pengumpulan data sekunder. Data sekunder adalah data yang pada umumnya telah ada dan dalam keadaan siap terbuat (*ready-made*), baik bentuk maupun isinya telah dibuat oleh peneliti-peneliti terdahulu dan juga dapat diperoleh tanpa terikat atau dibatasi oleh waktu dan tempat.¹⁰ Data-data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bahan Hukum Primer, bahan yang dimaksud yaitu peraturan perundang-undangan, yaitu 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 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, Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor SE-08/PJ.5/1995 dan peraturan perundang-undangan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas.
2. Bahan Hukum sekunder, bahan yang dimaksud yaitu buku, literatur atau journal yang berkaitan tentang hukum pajak, perpajakan, dan pajak pertambahan nilai serta asas kepastian hukum dalam hukum pajak.
3. Bahan Hukum Tersier, bahan yang dimaksud yaitu penjelasan terhadap bahan hukum primer dan tersier yaitu seperti pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dan artikel-artikel terkait hukum pajak, perpajakan dan pajak pertambahan nilai.

Seluruh data dikumpulkan secara sistematis sebagai hasil studi kepustakaan untuk melihat apakah perdagangan *virtual property* yang dimaksudkan di dalam latar belakang termasuk objek perdagangan dalam UU PPN, dan untuk mengetahui bagaimana Pemerintah (Direktorat Jendral Pajak) mengatasi kendala dalam pemungutan PPN atas perdagangan *virtual property* melalui internet.

¹⁰ Soejono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, ed. 1, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2007, hlm. 13-14.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini terbagi ke dalam 5 BAB yaitu:

BAB 1: PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penulisan
- D. Metode Penulisan
- E. Sistematika Penulisan

BAB 2: PAJAK PERTAMBAHAN NILAI TERHADAP JUAL BELI BARANG TIDAK BERWUJUD

- A. Teori Umum Pajak Pertambahan Nilai
- B. Karakteristik Pajak Pertambahan Nilai
- C. Pengusaha Kena Pajak (PKP)
- D. Faktur Pajak
- E. Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Menurut UU PPN

BAB 3: TINJAUAN UMUM MENGENAI *VIRTUAL PROPERTY* DALAM *GAME ONLINE*

- A. Konsep *Game Online*
- B. EULA (End User License Agreement) dan Terms of Service (ToS)
- C. Konsep *Virtual Property*
- E. *Virtual Property* Dalam *Game Online*
- F. Kepemilikan *Virtual Property* dalam *Game Online* dari Sudut Pandang Penyedia Jasa *Game Online*
- G. Kepemilikan *Virtual Property* dalam *Game Online* dari Sudut Pandang Pemain
- H. Keabsahan Perdagangan *Virtual Property* dalam *Game Online* Dengan Mata Uang Asli Antar Pemain.

BAB 4: ANALISIS PERDAGANGAN VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME ONLINE DENGAN MATA UANG ASLI DALAM KAITANNYA DENGAN PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI DI DALAMNYA

- A. Kedudukan Virtual Property Dalam UU PPN
- B. Kendala Pemerintah Dalam Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai pada Perdagangan Virtual Property Dalam Game Online
- C. Penanganan Pemerintah Dalam Mengatasi Kendala Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai Pada Perdagangan Virtual Property Dalam Game Online

BAB 5 : PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran