
KEBIJAKAN FISKAL DI ERA DIGITAL: ANALISIS PENERAPAN CUKAI PADA DIGITAL GAMES

Mohammad Fachrudin

Politeknik Keuangan Negara STAN, Indonesia

Email: fachrudin@pknstan.ac.id

Abstrak

Pertumbuhan jumlah pengguna digital games yang makin pesat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya, yaitu kecanduan. Makin banyak pengguna digital games yang kecanduan berdampak mengganggu kesehatan fisik dan mental penggunanya, sudah saatnya pemerintah melakukan intervensi melalui kebijakan fiskal untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan yang berlebihan. Untuk memitigasi eksternalitas negatif dari digital games, pemerintah mempertimbangkan kebijakan menetapkan digital games sebagai obyek cukai baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan penetapan dan pemungutan cukai pada digital games. Dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dan analisis secara komprehensif atas digital games sebagai obyek cukai baru melalui uji kebijakan yang mencakup dimensi filosofis, legal, sosial ekonomi, best-practice, dan aspek operasional, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin timbul dalam implementasi melalui pendekatan studi literatur. Temuan penelitian menunjukkan bahwa digital games memenuhi kriteria layak dan dianggap memenuhi syarat untuk dikenakan cukai dan merekomendasikan kepada pemerintah untuk menjadikan digital games sebagai obyek cukai baru.

Kata kunci: Pajak, Cukai, Game, Fiskal, Ekstensifikasi

Abstract

The rapid growth in the number of digital game users has precipitated adverse consequences, notably the phenomenon of addiction among users. An increasing number of digital game users experiencing addiction has detrimental effects on their physical and mental health. It is now imperative for the government to intervene through fiscal policies to reduce the potential negative consequences arising from excessive usage. To mitigate the negative externalities of digital games, the government is considering the policy of designating digital games as a new excise object. This research aims to assess the feasibility of designating and imposing excise on digital games. Employing a qualitative descriptive methodology and conducting a comprehensive analysis of digital games as a potential excise object through policy testing that encompasses philosophical, legal, socio-economic, best-practice, and operational dimensions, the study also identifies challenges that may arise during implementation using a literature review approach. The research findings indicate that digital games meet the criteria and are deemed suitable for excise, recommending to the government the designation of digital games as a new excise object.

Keywords: Tax, Excise, Games, Fiscal, Extensification

PENDAHULUAN

Perubahan model bisnis penjualan barang dan jasa yang ditandai dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mencerminkan transformasi fundamental dari yang sebelumnya mewajibkan keberadaan fisik tempat produksi dan pemasaran

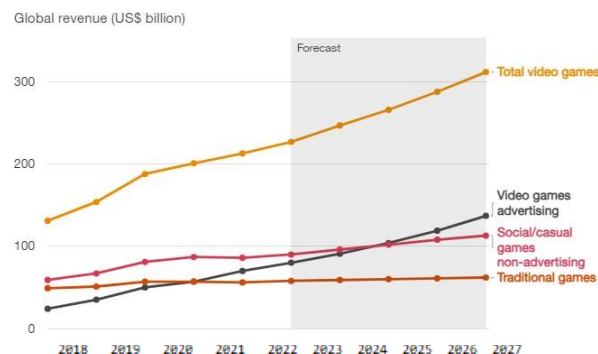
menjadi model penjualan online yang menonjolkan efisiensi melalui pengukuran yang lebih akurat terhadap lokasi fisik dan cakupan pemasaran yang lebih luas (Nur, Lantana, et al., 2023).

Dengan TIK memungkinkan produk-produk yang awalnya dijual dalam bentuk fisik atau berwujud mengalami metamorfosis menjadi produk digital yang dapat diakses dengan mudah (Lantana et al., 2023). Dalam konteks ini, eksistensi e-commerce tidak hanya mengurangi kompleksitas rantai bisnis, melainkan juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas produksi, optimalisasi sumber daya manusia, dan pengurangan beban biaya operasional secara keseluruhan (Digdowiseiso & Ria, 2023).

Teknologi informasi dan komunikasi digital yang didukung oleh penetrasi internet telah berkembang secara signifikan dalam satu dekade terakhir (DS & Purnomo, 2017) dan mengubah cara masyarakat beraktivitas termasuk dalam aspek ekonomi (Mpfu, 2022). Fenomena digitalisasi ekonomi ini memunculkan satu istilah baru bernama ekonomi digital, sektor digital, perdagangan digital, atau istilah lain yang menggambarkan penggunaan teknologi digital dalam suatu aktivitas ekonomi (Makoni et al., 2013). Tren ini semakin jelas terlihat selama masa pandemi covid-19 yang menunjukkan bahwa lebih dari dua per tiga penjualan cross-border dilakukan secara daring (Cashin et al., 2017). Menurut laporan (Google et al., 2022) ukuran ekonomi digital Indonesia mencapai angka \$77 miliar dan diproyeksikan berkembang hingga menyentuh angka \$360 miliar pada tahun 2030.

Perkembangan dunia digital dan internet juga merambah pada bidang hiburan dan permainan (Ria & Susilo, 2023). Permainan yang sebelumnya dilakukan secara fisik melalui perangkat konvensional bertransformasi menjadi *digital games* menggunakan perangkat komputer (Ria & Digdowiseiso, 2023). *Video game* telah menjadi bentuk hiburan yang sangat populer dan tersebar luas. Perubahan budaya ini telah menghasilkan konsep “kecanduan *digital games*”, yaitu suatu kondisi meningkatnya minat dan penggunaan *digital games* yang berlebihan dan tidak terkendali di kalangan remaja dan generasi muda (Irmak & Erdogan, 2016).

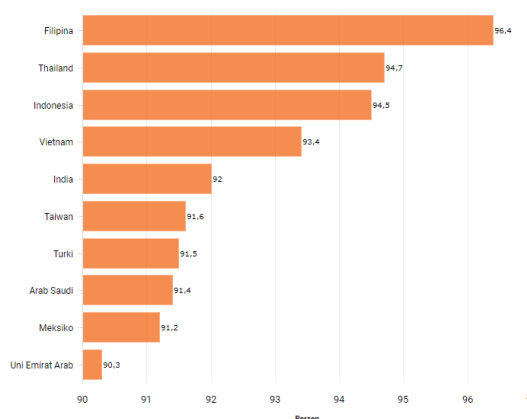
Penggunaan video game terus meningkat dari waktu ke waktu ((Wardle & Wardle, 2021). Dalam perkembangannya *digital games* ini menyebabkan efek negatif bagi penggunanya, yaitu kecanduan *digital games*. *Digital games* dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya, *game online* menyebabkan kecanduan pada anak-anak dan banyak kalangan termasuk orang dewasa (Ramadhani & Hudaya, 2015). Kecanduan *game online* atau *game disorder* telah ditetapkan oleh WHO sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*) dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) (Bigdeli & Kaufman, 2017). Kecanduan game merupakan gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan sebagaimana disebutkan WHO dalam versi terbaru ICD-11 (<https://indonesiabaik.id>).



Grafik 1. Pendapatan Global Industri Game (US\$ milyar)

Sumber: PwC’s Global Entertainment & Media Outlook 2023—2027, Omdia

Pendapatan dari industri game secara global menunjukkan tren meningkat, yaitu US\$131 milyar pada tahun 2018 meningkat tiap tahun menjadi US\$213 milyar pada tahun 2022. Pendapatan dari sektor game ini diproyeksikan meningkat menjadi US\$312 milyar pada tahun 2027 (PWC, 2023), sebagaimana ditunjukkan dalam grafik 1 di atas.



Grafik 2. 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber: Databoks

Berdasarkan data pada Grafik 2 di atas dapat diketahui bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer tertinggi ke 3 di dunia. Per Januari 2022 dari pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia, 94,5% memainkan video game yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol.

Tingginya jumlah pemain *digital games* sejalan dengan peningkatan pendapatan dari video game mengindikasikan adanya peningkatan penggunaan *digital games* secara global. Peningkatan penggunaan *digital games* ini akan berpotensi memperluas dampak negatif bagi penggunaannya dan lingkungan. Untuk itu Pemerintah perlu mengantisipasi dampak negatif dari kenaikan penggunaan game ini, khususnya *digital games* melalui berbagai instrumen.

Dampak negatif akibat kecanduan *game online* di Indonesia cukup beragam, sebagaimana diberitakan melalui berbagai media. Misalnya Bocah Meninggal Akibat Kecanduan Game Online (www.tribunnews.com). Kecanduan Game di Ponsel, Iwan Jadi Pasien Gangguan Jiwa di Yayasan Jamrud Biru (Twww.tribunnews.com). Anak 14 Tahun Kecanduan Game Online, Alami Gangguan Saraf & Bertingkah Aneh (tvOneNews, 17Mar 2021). Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat menangani 100 pasien kecanduan game sepanjang Januari hingga November 2019 (<https://regional.kompas.com>).

Penelitian yang memberikan rekomendasi untuk memitigasi dampak negatif dari *digital games* telah banyak dilakukan, misalnya Griffiths tahun 2003, Feng et al. 2003, Chiu et al. 2004, Gualeni et al., 2019, Jeong et al., 2017, Ögel tahun 2012, dan Rohman, K. (2018), namun belum ada penelitian yang memberikan rekomendasi untuk mengatasi dampak negatif *digital games* menggunakan instrumen fiskal berupa cukai. Untuk itu penelitian ini menganalisis potensi *digital games* untuk ditetapkan sebagai obyek cukai. Instrumen fiskal berupa cukai yang dikenakan pada *digital games* ditujukan untuk mengurangi dampak negatif dari *digital games*.

Novelty penelitian ini terletak pada penyajian yang menyeluruh terkait potensi *digital games* ditetapkan sebagai obyek cukai yang merupakan kebijakan publik. Penetapan sebagai obyek cukai baru pada *digital games* dilakukan melalui uji kebijakan

yang mencakup dimensi filosofis, legal, sosial ekonomi, *best-practice*, dan aspek operasional, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi (Subkhi et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk menginvestigasi potensi *digital games* untuk ditetapkan sebagai obyek cukai baru dalam rangka memitigasi eksternalitas negatif yang timbul karena adanya penggunaan *digital games* yang berlebihan. Sehingga perilaku pengguna dapat diintervensi untuk menghindari potensi ketergantungan sekaligus

Pemerintah memperoleh tambahan pendapatan dari sektor cukai.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting, yaitu dapat memperluas literatur terkait potensi dan kendala dalam menerapkan kebijakan ekstensifikasi cukai pada produk *digital games* di Indonesia, dengan melakukan uji kebijakan pada dimensi filosofis, legal, sosial ekonomi, *best-practice*, dan aspek operasional. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pengambil kebijakan dalam merumuskan langkah-langkah kebijakan yang efektif untuk memitigasi eksternalitas negatif dari *digital games*, selaras dengan upaya untuk melakukan ekstensifikasi cukai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menyajikan gambaran yang mendalam tentang potensi ekstensifikasi objek barang kena cukai pada *digital games*. Hipotesis awal dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa pemerintah mempertimbangkan ekstensifikasi objek barang kena cukai sesuai sifat selektif pengenaan cukai pada barang yang menyebabkan adanya eksternalitas negatif.

Metode dan strategi penelitian melakukan analisis secara komprehensif atas *digital games* sebagai obyek cukai baru melalui uji kebijakan yang mencakup dimensi filosofis, legal, sosial ekonomi, *best-practice*, dan aspek operasional, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi dari aspek pelayanan dan pengawasan, serta potensi penerimaan cukai dari *digital games* dengan pendekatan studi literatur dan analisis data terkait dengan aspek-aspek *digital games*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital Games

Video game adalah suatu bentuk interaktif di mana individu berinteraksi dengan video yang diproyeksikan dan divisualisasikan melalui perangkat elektronik, termasuk Personal Computer (PC), konsol game, dan perangkat smartphone. Secara alternatif, video game dapat diuraikan sebagai *digital games* di mana pemain memberikan input melalui aksi yang dilakukan terhadap perangkat yang digunakan untuk bermain. Selanjutnya, tindakan pemain pada perangkat tersebut diolah oleh prosesor, menghasilkan output yang divisualisasikan dalam bentuk permainan. Dalam konteks ini, Input, prosesor, dan output dapat diinterpretasikan sebagai suatu kesatuan di dalam satu perangkat atau menggunakan beberapa perangkat secara terpisah, (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

Penggunaan *digital games* secara terbatas dianggap suatu hal yang wajar dan mungkin bermanfaat, misalnya sebagai pelepasan emosi dan perasaan lega (Greene & Joseph, 2015). Perilaku bermain game yang bermasalah atau adiktif terjadi ketika individu tidak dapat mengelola keinginan mereka untuk bermain *digital games*, dan apabila game memengaruhi emosi, penilaian, atau kehidupan sosial (Griffiths dan Davies 2005, Ögel 2012, Young 2009(J. Rogerson et al., 2021).

Lemmens et al. (2009) mendefinisikan kecanduan *digital games* sebagai "penggunaan komputer atau permainan video secara berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan/atau emosional; meskipun menghadapi masalah ini,

pemain game tidak dapat mengendalikan penggunaan berlebihan ini. Sementara Arthur dalam (DS & Purnomo, 2017) menjelaskan bahwa kecanduan merujuk pada aktivitas atau substansi yang berulang dan berpotensi menimbulkan dampak negatif. Sehingga kecanduan memiliki arti yang selaras yaitu suatu aktivitas yang dilakukan secara terus menerus yang dapat menyebabkan dampak negatif pada penggunaannya.

Semakin sering seseorang anak memainkan game online mobile legend, maka semakin tinggi pula agresivitas seorang anak. Semakin meningkat intensitas kecanduan anak pada game online, semakin meningkat pula tingkat kecenderungan agresif pada perilaku anak tersebut. (Rohman, 2018). Agresivitas anak yang tinggi dapat menyebabkan tindakan di luar kontrol, seperti kekerasan bahkan sampai pembunuhan.

Untuk memitigasi eksternalitas negatif dari permainan *digital games*, Pemerintah perlu melakukan berbagai upaya intervensi, salah satunya adalah menjadikan *digital games* sebagai obyek cukai. Cukai merupakan sebuah instrumen fiskal yang memegang peranan penting sebagai alat kontrol yang bertujuan untuk membatasi konsumsi barang-barang yang dianggap memiliki dampak negatif. Selain itu cukai juga berperan penting dalam menghimpun penerimaan negara, sebagai alat pengumpul pendapatan. Dalam konteks historis, praktik pungutan cukai di Indonesia dapat ditelusuri kembali hingga era pemerintahan kolonial Belanda pada sekitar tahun 1886 (Encarta, 2006).

Untuk menentukan kelayakan *digital games* ditetapkan sebagai obyek cukai dan kemungkinan pengenaan pajak Pigovian berupa Cukai, dalam penelitian ini digunakan indikator tes kebijakan melalui pendekatan 5 (lima) parameter atau pertimbangan, yaitu: a) filosofis, b) legal, c) sosial ekonomi, d) referensi/*best practices*, dan f) operasional.

Filosofis

Sesuai dengan Undang-Undang Cukai, cukai merupakan instrumen pengendalian produksi atau konsumsi barang tertentu melalui pungutan fiskal. Sifat atau karakteristik barang yang merupakan obyek cukai adalah barang yang penggunaannya dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat. *digital games* memiliki dampak negatif bagi kesehatan dan lingkungan, sehingga *digital games* layak ditetapkan sebagai barang kena cukai. Pungutan cukai dikenakan pada *digital games* untuk mengurangi dampak negatif bagi pemainnya (Lowe & Boozer Jr, 2022).

Menurut (Cnossen, 2020) tujuan pemungutan cukai yaitu untuk meningkatkan pendapatan (*to raise revenue*), sebagai kompensasi biaya eksternalitas (*to reflekt external costs*), mengendalikan konsumsi (*to discourage consumption*), mengenakan biaya penggunaan jalan yang disediakan oleh pemerintah (*to charge road user for government-provided service*).

Cukai yang merupakan instrumen penting bagi pendapatan negara akan menambah beban biaya pada barang yang menjadi obyek cukai. Peningkatan biaya ini berdampak pada kenaikan harga barang bagi konsumen, sehingga cukai berpengaruh terhadap pengendalian barangnya. Cukai bukan hanya merupakan alat pengumpulan pendapatan negara, tetapi juga berperan penting dalam membentuk perilaku konsumen. Sebagaimana pandangan Preece (dalam Fachrudin, 2018) bahwa cukai memiliki peran sentral dalam mengoreksi dampak eksternalitas negatif dan meningkatkan penerimaan negara di setiap negara ASEAN.

Terdapat beberapa alasan pengenaan cukai pada suatu barang, pertama sebagai instrumen untuk meningkatkan pendapatan, kedua bahwa konsumsi barang tersebut membebaskan biaya pada orang lain ('eksternalitas') dan / atau biaya pada konsumen di masa depan ('internalitas') yang mungkin tidak sepenuhnya dapat mereka nilai atau perhitungkan ketika membuat keputusan konsumsinya. Perpajakan dalam keadaan ini, dapat mencegah konsumsi berlebihan sampai sangat minimal (Levell et al., 2016). Cukai

memiliki peran sebagai instrumen yang dapat menambah sumber pendapatan negara, juga berperan sebagai instrumen yang dapat mengendalikan konsumsi terhadap suatu barang.

Pandangan ini selaras dengan kategori 'pajak cukai' oleh OECD yaitu pajak cukai sebagai pajak yang dikenakan pada produk tertentu, atau pada rentang produk terbatas dikenakan pada setiap tahap produksi atau distribusi dan lazimnya besarnya cukai mengacu pada berat atau kekuatan atau jumlah produk, terkadang mengacu pada nilai (OECD 2004, dalam Preece R., 2012).

Legal

Pengertian barang dikenai cukai adalah barang-barang tertentu yang mempunyai sifat atau karakteristik konsumsinya perlu dikendalikan, peredarannya perlu diawasi, pemakaiannya dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat atau lingkungan hidup, atau pemakaiannya perlu pembebanan pungutan negara demi keadilan dan keseimbangan. Pengertian ini mengacu pada Undang-Undang (UU) Nomor 39 Tahun 2007 Pasal 2 ayat (1).

Indonesia merupakan negara yang konservatif dalam menerapkan barang sebagai obyek cukai. Saat ini terdapat 3 barang yang menjadi obyek cukai, yaitu Hasil Tembakau, Etil Alkohol, Minuman Mengandung Etil Alkohol. Wacana untuk menetapkan barang yang memenuhi syarat Menurut Karim (2001), konsepsi untuk meluaskan cakupan Barang Kena Cukai dimulai dari hasil evaluasi komprehensif tingkat nasional yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Bea dan Cukai pada bulan Oktober 1998. Evaluasi tersebut menjadi salah satu tema strategis dari subbidang sistem dan prosedur cukai. Diskusi dan wacana ekstensifikasi objek cukai terus berkembang, termasuk ide untuk menambahkan objek cukai seperti plastik, minuman ringan, minuman bersoda (EJ & Setyawan, 2022)(DJBC, 2016).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2007 sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan Pasal 4 ayat (2) Penambahan atau pengurangan jenis Barang Kena Cukai diatur dengan Peraturan

Pemerintah setelah disampaikan oleh Pemerintah kepada Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia untuk dibahas dan disepakati dalam penyusunan Rancangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara. Pasal ini memberikan ruang kepada Pemerintah untuk menambah / mengurangi obyek cukai melalui Peraturan Pemerintah setelah dilakukan pembahasan dan kesepakatan dalam Rancangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara.

Secara legal ekstensifikasi obyek cukai tidak menjadi kendala, namun penambahan barang lain sebagai obyek cukai tetap dilakukan secara hati-hati.

Sosial Ekonomi

Digital games menjadi pilihan untuk ditetapkan sebagai objek cukai baru dengan pertimbangan tumbuhnya pengguna *digital games* sebagaimana Grafik 2, tumbuhnya pendapatan dan proyeksi pendapatan dari industri game sebagaimana Grafik 1, dan dampak negatif yang terjadi akibat kecanduan game. Sehingga *digital games* memenuhi kriteria sebagai barang yang konsumsinya perlu dikendalikan.

Fokus utama dari kebijakan fiskal melalui instrumen cukai, memegang peran yang sentral dalam proses pengumpulan pendapatan negara. Dalam kerangka kebijakan fiskal, penerapan cukai juga dapat berperan sebagai instrumen untuk mengatur konsumsi yang berlebihan. Implementasi cukai ini tidak dimaksudkan untuk melarang masyarakat dari menggunakan *digital games*, sebaliknya, tujuan utamanya adalah mengatur perilaku para *gamers* agar tidak terjerumus dalam penggunaan *digital games* yang berlebihan, sehingga mereka dapat menghindari dampak negatif yang mungkin timbul dari aktivitas tersebut.

Hal itu sejalan dengan kesimpulan hasil penelitian Christiansen, V., & Smith, S. (2012) bahwa pajak dapat berperan sebagai instrumen yang lebih efisien untuk mengurangi jumlah konsumsi suatu barang dan dampak eksternal yang terkait, sehingga memungkinkan

pengurangan eksternalitas tanpa menyebabkan distorsi yang signifikan terhadap pilihan sumber pasokan.

Aspek kedua yang perlu dipertimbangkan dalam penetapan *digital games* sebagai obyek cukai adalah terkait potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *digital games* terhadap perilaku para penggunanya dan juga lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, makin meningkatnya penggunaan *digital games* dapat memberikan dampak pada kesehatan mental, interaksi sosial, dan waktu luang para pemainnya. Fenomena seperti kecanduan dan isolasi sosial dapat muncul sebagai hasil dari penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali. Oleh karena itu, kebijakan melalui instrumen cukai terhadap *digital games* dibutuhkan untuk memitigasi potensi dampak negatif ini.

Penggunaan *digital games* di luar batas kewajaran dapat menyebabkan ketergantungan yang membahayakan pengguna dan lingkungannya, sehingga diperkukan pengawasan terhadap penggunaannya. Sebagaimana disampaikan oleh Rahardja dalam bukunya (1999, h52) bahwa Pemerintah memiliki kapabilitas untuk melakukan intervensi, terutama dalam konteks keuangan negara, dengan salah satu tujuan utamanya adalah mengawasi untuk mencegah atau mengurangi dampak negatif eksternalitas dari kegiatan ekonomi terhadap masyarakat.

Guna mengurangi dampak eksternalitas negatif yang timbul dari penggunaan *digital games*, Pemerintah dapat melakukan intervensi melalui penerapan pajak. Pajak Pigovian, pajak yang dirancang secara khusus untuk mengoreksi dampak dan eksternalitas negatif (Preece R., 2012), dapat dianggap sebagai instrumen yang paling relevan. Dalam konteks *digital games*, jenis Pajak Pigovian yang paling sesuai untuk diterapkan adalah cukai.

Mengoptimalkan penggunaan sumber daya dengan menginternalisasi biaya eksternal yang terkait dengan konsumsi atau produk yang dikenakan cukai, sehingga dapat mencegah konsumsi produk yang dianggap memiliki risiko kesehatan atau resiko berbahaya lainnya. (Atkinson dan Stiglitz, 1976 dalam Cnossen, S., 2010).

Sebagai wujud kepedulian terhadap meningkatnya pengguna *digital games*, pemerintah memiliki tanggung jawab dalam mengendalikan dampak negatif dari penggunaan *digital games* secara berlebihan. Tingkat penggunaan *digital games* yang terus meningkat setiap tahun menunjukkan perlunya intervensi pemerintah. Intervensi pemerintah mencakup perumusan instrumen kebijakan yang tepat untuk dapat mengendalikan penggunaan *digital games* secara efektif.

Dalam kerangka kebijakan fiskal terkait cukai *digital games*, pendapatan yang diterima oleh Pemerintah melalui pajak dapat dialokasikan secara selektif untuk tujuan tertentu. Sebagian dari pendapatan cukai dapat dialokasikan untuk biaya pemulihan kesehatan, khususnya bagi pengguna yang kecanduan *digital games*. Pemulihan kesehatan mencakup layanan rehabilitasi dan dukungan psikologis yang dirancang untuk membantu pengguna mengatasi dampak negatif dari kecanduan *digital games*.

Selain itu, pendapatan dari cukai *digital games* juga dapat diperuntukkan bagi biaya pembangunan sarana rekreasi sebagai alternatif yang sehat dan bermanfaat, sehingga dapat mengalihkan perhatian dan waktu pengguna *digital games*. Sarana rekreasi ini dapat mencakup fasilitas olahraga, pusat kebugaran, atau kegiatan rekreasi sosial yang mendukung gaya hidup yang seimbang dan berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat.

Dengan mengalokasikan pendapatan cukai *digital games* secara strategis untuk tujuan ini, Pemerintah dapat secara proaktif mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan berlebihan atau tidak sehat dari *digital games*. Pendekatan ini mencerminkan upaya holistik untuk mendukung kesehatan mental dan fisik masyarakat serta mengarahkan perhatian mereka pada kegiatan rekreasi yang lebih positif.

Pengenakan cukai dengan fokus pada kesehatan bertujuan untuk mengatasi beban biaya sosial yang timbul akibat konsumsi barang tertentu, dikenal sebagai earmarking tax.

Menurut Cashin (2017) pada tahun 2017, lebih dari 30 negara mengadopsi praktik alokasi penerimaan cukai untuk mendukung pembiayaan di sektor kesehatan.

Referensi/Best Practices

Penetapan *digital games* sebagai obyek cukai belum diterapkan di banyak negara, sejumlah negara masih belum mengadopsinya. Di lingkungan ASEAN, hanya Brunei Darussalam, Malaysia, dan Vietnam yang telah mengimplementasikan kebijakan penetapan games sebagai obyek pajak. (Kristiaji B. & Yustisia, Dea [tahun tidak diketahui]). Keputusan ini mencerminkan variasi pendekatan dan tingkat penerimaan di antara negara-negara anggota ASEAN terkait dengan pengaturan fiskal khusus terhadap industri *digital games*.

Pertimbangan utama penetapan obyek cukai baru pada *digital games* dapat disertai dengan sejumlah aspek, termasuk dampak potensialnya terhadap perilaku konsumen, pertumbuhan industri, dan aspek-aspek ekonomi lainnya (Susilo & Ria, 2022). Kesenjangan dalam penerapan kebijakan ini di wilayah ASEAN mencerminkan perbedaan pendekatan dan prioritas nasional dalam mengelola pengaruh ekonomi dan sosial dari *digital games*.

Dengan demikian, perbandingan dan analisis lebih mendalam terhadap implementasi tersebut dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait dengan dinamika regional dalam hal regulasi dan ekonomi industri *digital games*.

Cukai merupakan instrumen fiskal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengarahkan atau memodifikasi perilaku konsumen di dalam konteks *digital games*. Kebijakan pemungutan cukai pada *digital games*, yang dilakukan dengan tujuan kesehatan, merupakan salah satu metode efektif dalam upaya untuk mencegah konsumen menggunakan *digital games* secara berlebihan.

Dalam implementasinya, kebijakan ini mencerminkan upaya untuk menetapkan beban ekonomi tambahan sebagai pembatasan yang dapat mempengaruhi keputusan konsumen. Fokus pada aspek kesehatan menciptakan landasan kebijakan yang relevan dengan dampak psikologis dan sosial dari penggunaan *digital games*, serta memperhitungkan potensi dampak ekologis dari industri *digital games*.

Dalam konteks ini, pembahasan yang lebih mendalam melalui analisis sosio ekonomi dan perilaku konsumen. Selain itu, perbandingan implementasi kebijakan ini di berbagai yurisdiksi dapat memberikan perspektif lebih luas terkait dengan variabilitas pendekatan dan hasil yang mungkin terjadi dalam mengatur konsumsi *digital games* melalui instrumen cukai.

Operasional

Aspek operasional dalam konteks implementasi kebijakan cukai mencakup sejumlah faktor, yaitu pelayanan, administrasi, dan pengawasan yang dilakukan oleh aparat Direktorat Jenderal Bea dan Cukai (Muhammad et al., 2023). Fokus utama dari aspek operasional ini adalah pada barang kena cukai yang telah ditetapkan berdasarkan ketentuan undang-undang yang berlaku (Ria et al., 2022). Penerapan dan pengelolaan aspek operasional menjadi hal yang sangat vital guna memastikan bahwa penambahan obyek cukai dapat diimplementasikan secara efektif sesuai dengan kerangka perundang-undangan yang berlaku.

Pelayanan yang dilakukan oleh aparat Direktorat Jenderal Bea dan Cukai mencakup berbagai kegiatan, mulai dari penyediaan informasi yang dibutuhkan oleh para pemangku kepentingan, penerimaan dokumen, penelitian dokumen hingga pemberian bukti pelunasan cukai, menyerahkan pita cukai untuk obyek cukai yang pembayarannya melalui pelekatan pita cukai. Pelayanan ini harus dirancang untuk memfasilitasi proses pelaporan dan pemenuhan kewajiban terkait cukai dengan efisien dan transparan.

Aspek administrasi menitikberatkan pada pengelolaan data dan dokumen terkait dengan barang kena cukai. Administrasi yang baik melibatkan pengorganisasian,

pengelolaan, dan pemeliharaan catatan yang akurat dan terperinci, yang esensial untuk memudahkan pelacakan, pelaporan, dan evaluasi terkait kebijakan cukai.

Pengawasan yang dilakukan Direktorat Jenderal Bea dan Cukai dengan cara mengawasi kegiatan produksi barang kena cukai sampai dengan peredarannya untuk menjamin kepatuhan reksan cukai terhadap kebijakan dan regulasi cukai (Ria, 2023). Pengawasan ini mencakup kegiatan pemantauan produksi di pabrik, distribusi, dan penjualan barang kena cukai, serta melakukan penindakan terhadap pelanggaran. Pengawasan juga dilakukan melalui mekanisme audit cukai yang dilakukan secara periodik terhadap perusahaan yang terkait dengan industri/importasi barang kena cukai.

KESIMPULAN

Hasil pembahasan dengan analisa menggunakan melalui uji kebijakan yang mencakup dimensi filosofis, legal, sosial ekonomi, *best-practice*, dan aspek operasional, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi dari aspek pelayanan dan pengawasan, serta potensi penerimaan cukai dari *digital games* dalam menentukan potensi pengenaan pajak Pigovian berupa Cukai atas *digital games*, disimpulkan bahwa *digital games* layak ditetapkan sebagai obyek cukai baru.

Secara filosofis, cukai memiliki peran sebagai instrumen kontrol terhadap produksi atau konsumsi barang tertentu melalui pengenaan beban fiskal. Lebih lanjut, karakteristik yang menandai barang yang dikenai cukai adalah keterkaitan dalam kegiatan konsumsi yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap masyarakat (Nur, Indriyanto, et al., 2023). Oleh karena itu, *digital games*, yang diketahui memiliki dampak adverse terhadap kesehatan, layak untuk ditetapkan sebagai obyek cukai. Dari aspek legal, Pemerintah memiliki kewenangan untuk menambahkan dan mengajukan usulan kepada Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI) guna memperoleh persetujuan yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam Rancangan Undang-Undang tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara. Melalui proses ini, Pemerintah dapat mengusulkan dan menetapkan *digital games* sebagai objek cukai baru. Dari perspektif sosial-ekonomi, Pemerintah memiliki kesempatan untuk menunjukkan kepeduliannya terhadap peningkatan gangguan kesehatan, yang disebabkan oleh penggunaan *digital games* secara berlebihan. Hal ini dapat dilakukan melalui usulan penetapan *digital games* sebagai objek cukai, bertujuan untuk mengurangi dampak gangguan kesehatan yang muncul seiring penggunaan *digital games*.

Beberapa negara telah mengimplementasikan kebijakan pungutan cukai pada *digital games* dengan tujuan mereduksi dampak negatif dari penggunaan *digital games*. Selain itu, pungutan cukai tersebut juga berfungsi sebagai sumber pendapatan bagi negara yang kemudian dapat digunakan untuk merehabilitasi pengguna yang kecanduan *digital games*. Secara operasional, Direktorat Jenderal Bea dan Cukai mampu menjalankan proses pemungutan cukai dan melakukan pengawasan terhadap *digital games* yang diidentifikasi sebagai obyek cukai baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Bigdeli, S., & Kaufman, D. (2017). Digital games in medical education: Key terms, concepts, and definitions. *Medical Journal of the Islamic Republic of Iran*, 31, 52.
- Cashin, C., Sparkes, S., & Bloom, D. (2017). *Earmarking for health: from theory to practice*. World Health Organization.
- Cnossen, S. (2020). *Excise taxation for domestic resource mobilization*.
- DS, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina*

Darma, 4(1).

- EJ, R. L., & Setyawan, B. (2022). KAJIAN EKSTENSIFIKASI CUKAI JASA TELEKOMUNIKASI. *Jurnal Perspektif Bea Dan Cukai*, 6(1), 168–185.
- Fachrudin, M. (2018). Analisis Fisibilitas Minuman Berpemanis Sebagai Obyek Cukai Dan Penerapan Pemungutannya Di Indonesia. *Proseding Seminar Nasional Akuntansi*, 1(1).
- Greene, D. M., & Joseph, D. (2015). The digital spatial fix. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 13(2), 223–247.
- Gualeni, S., Fassone, R., & Linderoth, J. (2019). *How to reference a digital game*.
- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1–10.
- J. Rogerson, M., A. Sparrow, L., & R. Gibbs, M. (2021). Unpacking “boardgames with apps”: The hybrid digital boardgame model. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–17.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 33(3), 199–214.
- Levell, P., O’Connell, M., & Smith, K. (2016). Sugary drinks tax: response from the Institute for Fiscal Studies. *The Lancet*, 387(10031), 1907–1908.
- Lowe, K., & Boozer Jr, B. B. (2022). Gambling or Skill: Taxation Issues Surrounding the Daily Fantasy Sports Industry. *Southern University College of Business E-Journal*, 16(2), 2.
- Makoni, E., Tsikirayi, C. M., & Mandizha, E. (2013). *To charge or not to charge customs excise duty on digitized products: An assessment of the Zimbabwe Revenue Authority (ZIMRA) potential revenue losses through duty exemption on digitized goods*.
- Mpofu, F. Y. (2022). Taxing the digital economy through consumption taxes (VAT) in African Countries: Possibilities, constraints and implications. *International Journal of Financial Studies*, 10(3), 65.
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1).
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155–172.
- Wardle, H., & Wardle, H. (2021). The Gambling Permeation? Cultural, Social and Economic Intersections Between Games and Gambling. *Games Without Frontiers? Socio-Historical Perspectives at the Gaming/Gambling Intersection*, 9–34
- https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan
- <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>
- <https://www.tribunnews.com/regional/2021/02/25/kecanduan-game-online-bocah-12-tahun-meninggal-dunia-awalnya-sering-mengeluh-sakit-kepala>
- <https://www.tribunnews.com/metropolitan/2019/07/18/iwan-jadi-pasien-gangguan-jiwa-di-yayasan-jamrud-biru-bekasi-diduga-akibat-kecanduan-game>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xQIQjtOeEmw>

- Digdowiseiso, K., & Ria, R. (2023). PENGENALAN DIGITAL MARKETING BAGI PELAKU UMKM DI KELURAHAN JATISAMPURNA KOTA BEKASI. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 608–620.
- Lantana, D. A., Digdowiseiso, K., & Ahmad, R. (2023). The Growth of Fintech on Student Loan Products in Indonesia: A Literature Study. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMICS, MANAGEMENT, BUSINESS, AND SOCIAL SCIENCE (IJEMBIS)*, 3(2), 431–439.
- Muhammad, R., Lantana, D. A., & Digdowiseiso, K. (2023). The Role of Educational Innovation in E-Learning: A Literature Study. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMICS, MANAGEMENT, BUSINESS, AND SOCIAL SCIENCE (IJEMBIS)*, 3(2), 421–430.
- Nur, M., Indriyanto, E., Digdowiseiso, K., & Hashim, H. A. (2023). The Implementation of Green Accounting in Indonesia: A Bibliometric Analysis. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMICS, MANAGEMENT, BUSINESS, AND SOCIAL SCIENCE (IJEMBIS)*, 3(2), 470–480.
- Nur, M., Lantana, D. A., Indriyanto, E., Digdowiseiso, K., & Hashim, H. A. (2023). THE APPLICATION OF ROBOTIC PROCESS AUTOMATION IN THE FIELD OF ACCOUNTING: A LITERATURE STUDY. *MORFAI JOURNAL*, 3(3), 841–848.
- Ria, R. (2023). The Effect of Payment Accounting Information System on the Effectiveness of Internal Control. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(4), 2291–2300.
- Ria, R., & Digdowiseiso, K. (2023). Pendampingan Keberlanjutan UMKM dalam Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi di Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 615–625.
- Ria, R., Subiyanto, B., Karina, A., & Tasya, N. P. (2022). Factors that Influence the Quality of Audit with Professional Ethics as a Moderating Variable (Study at Public Accounting Firms in Bekasi). *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(2), 11190–11197.
- Ria, R., & Susilo, B. (2023). Intensi Penggunaan Teknologi Cloud Accounting Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(1), 261–271.
- Subkhi, A. Y., Andrianingsih, A., & Lantana, D. A. (2023). OPTIMIZATION ISO 25010 WITH THE VORD METHOD AND C4. 5 ALGORITHM IN SAVING LOAN COOPERATIVE. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(4), 703–714.
- Susilo, B., & Ria, R. (2022). Trends of agency theory in accounting, financial and management research: Systematic literature review. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(2).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
