

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi perkembangan teknologi semakin pesat, terlebih pada teknologi informasi di Indonesia. Dampak dari perkembangan teknologi, khususnya informasi, memberikan perubahan kepada masyarakat luas. Salah satu teknologi yang memberikan perubahan besar kepada kehidupan manusia adalah internet. Dari internet kita dapat mengakses mengenai informasi, pendidikan, pengetahuan, hiburan dan lain - lain dengan mudah dan cepat dari seluruh penjuru dunia. Seiring kemajuan teknologi, peran internet secara tidak langsung menggantikan peran serta media massa lama seperti radio, televisi, dan media cetak. Media sosial (*social media*) merupakan perkembangan dari teknologi berbasis internet yang memudahkan masyarakat untuk dapat berpartisipasi, berkomunikasi, saling berbagi, membentuk jaringan *online* sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri, memiliki contoh seperti platform digital yang kemudian dikenal seperti Nimo Tv yang memiliki fokus pada bidang e-sport.

Kata e-sport adalah hal yang asing di beberapa kalangan umum, namun di sebagian kalangan merupakan hal yang tidak asing untuk diketahui bagi penggemar video game. E-sport merupakan kependekan dari elektronik sports yaitu olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh profesional. Perkembangan e-sport di Indonesia tidak bisa dipandang sebelah mata. Dari tahun ke tahun, peminat e-sport di Indonesia terus

meningkat. Hal ini terbukti dengan banyak perlombaan – perlombaan e-Sport yang disiarkan baik melalui media sosial, *youtube*, dan bahkan melalui televisi. Salah satu contoh adalah saat pagelaran akbar Asian Games 2018. Pertama kali dalam sejarah Asian Games, kategori e-sport dipertandingkan.

Perkembangan e-sport di Indonesia tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan media sosial. Dengan perkembangan teknologi, permainan-permainan e-Sport tidak terbatas pada komputer saja, dunia e-Sport sekarang sudah merambah ke dalam permainan-permainan *smartphone*. Mereka yang terjun di dunia e-Sport adalah generasi-generasi milenial. Tetapi, bukan berarti bahwa hanya generasi milenial saja yang dapat meramaikan dunia e-Sport. Orang-orang dengan usia yang sudah dibilang senior pun ada yang mendapatkan penghasilan utama dari dunia e- Sport¹.

Selain itu, di dalam dunia e-Sport, Indonesia sudah tidak asing lagi istilah yang disebut dengan *Streamer*. *Streamer* merupakan orang yang melakukan streaming di sebuah platform digital sedangkan pengertian streaming adalah pengiriman data berupa konten berbentuk video ke perangkat elektronik seperti komputer atau *handphone* melalui transmisi internet secara konstan. Namun dalam sektor *esports*, *streaming* merupakan sebuah wadah dimana para penggemar dapat lebih dekat dengan permainan. *Streaming* bagi para *gamer* ataupun *entertainer* juga dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan

¹ Fakhri Muhammad ‘ Menggali Potensi Pajak Dunia e-Sport’,
<https://www.pajak.go.id/id/artikel/menggali-potensi-pajak-dunia-e-sport> diakses pada tanggal 11 September 2020

tambahan. Dalam dunia *esports*, *streaming* dikenal sebagai kegiatan dimana seseorang akan merekam permainan yang mereka mainkan dan menyiarkan ke platform *digital* melalui internet²

Jika dilihat dari jenis-jenis Streaming, ada 2 macam streaming yang digunakan oleh masyarakat saat ini. Pertama adalah Prerecord Streaming dan kedua adalah Live Streaming. Tentu terdapat perbedaan pada kedua jenis streaming ini yaitu prerecord streaming dan live streaming. Jenis yang pertama ini dijalankan dengan terlebih dahulu merekam video atau konten yang akan disiarkan, kemudian disimpan pada media tertentu (bisa media online atau media fisik seperti hardisk). Setelah disimpan, baru kemudian host dapat melakukan akses pada konten tersebut jika akses diberikan secara bebas oleh pemilik konten.

Sedikit berbeda dengan Prerecord Streaming, Live Streaming dilakukan dengan konsep kerja seperti siaran langsung pada televisi. Artinya, pemilik konten melakukan kegiatan perekaman pada suatu konten dan secara langsung disiarkan pada media yang dimiliki. Kemudian host dapat melihat secara langsung setiap detik yang dilalui oleh pemilik konten tersebut, sehingga *engagement* yang terjalin dapat lebih erat.

Dalam era kekinian, streaming sendiri dapat menjadi satu cara penyiaran atau publikasi yang lebih efektif karena menghemat waktu dan dapat membuat host atau penonton merasa lebih terkait dengan pembuat konten. Meski streaming

² Ria Restika 'Apa Itu Streaming?', <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-streaming/> diakses pada 11 September 2020

memiliki kesan mengkonsumsi banyak data, nyatanya cara ini dipilih oleh sebagian besar masyarakat untuk menikmati konten dari berbagai media baru. Hal ini dikarenakan dengan melakukan streaming, host dapat menyiarkan konten apapun tanpa perlu menunggu proses pengunduhan, yang disatu sisi akan menghabiskan waktu dan di sisi lain akan menghabiskan media penyimpanan³³.

Salah satu platform digital untuk melakukan *live streaming* ini adalah Nimo TV. Nimo TV sendiri merupakan platform global terkemuka yang menyediakan wadah bagi jutaan gamer dari seluruh dunia untuk bermain dan menyiarkan game mereka ke pengguna lain yang memiliki tujuan yang sama, Nimo TV adalah komunitas gamer yang memberikan penghargaan dan pengakuan bagi seluruh penggemar game untuk mencari teman dan berkomunikasi secara terbuka. Nimo tv sendiri mendapat keuntungan dari investor dan akun berbayar dari penonton stream. Dengan menggunakan teknologi interaktif berkualitas tinggi, viewer dapat berinteraksi dengan streamer, mendapatkan akses event dan turnamen e-sport eksklusif serta berinteraksi dengan top streamer secara langsung dari seluruh daerah⁴⁴.

Belakangan ini, *streamer* di Indonesia sedang menjamur dimana-mana. Banyak dari mereka yang menjadi *streamer* untuk iseng-iseng saja, tetapi tidak sedikit yang menjadikan *streamer* sebagai profesi utama. Mereka memperoleh penghasilan dari memainkan suatu permainan yang disiarkan di

³ Bakti Kominfo ' PENGERTIAN STREAMING SERTA JENIS DAN PENERAPANNYA', https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065 diakses pada 11 September 2020

⁴ <https://www.nimo.tv/p/about> diakses pada 11 September 2020 pukul 14:52

Internet atau media lain. Selain itu, mereka mendapatkan pendapatan dari donasi yang diberikan oleh penonton. Terkait definisi donasi dapat di sama artikan dengan hibah atau sumbangan. Sumbangan sendiri dikecualikan sebagai objek pajak penghasilan sesuai dengan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 90 Tahun 2020 Pasal 2 ayat (3) yaitu:

Dikecualikan sebagai objek Pajak Penghasilan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) sepanjang:

- a. hibah, bantuan, atau sumbangan diberikan kepada:
 1. keluarga sedarah dalam garis keturunan lurus satu derajat;
 2. badan keagamaan;
 3. badan pendidikan;
 4. badan sosial termasuk yayasan;
 5. koperasi; atau
 6. orang pribadi yang menjalankan usaha mikro dan kecil, dan
- b. tidak ada hubungan dengan usaha, pekerjaan, kepemilikan, atau penguasaan di antara Pihak-Pihak yang bersangkutan.

Maka dapat disimpulkan jika semakin banyak penonton pendapatan mereka juga semakin besar⁵. Karena para streamer tersebut mendapat penghasilan dari platform yang menaungi mereka berkenaan watching hour yang di dapat dari

⁵ Fakhri Muhammad ' Menggali Potensi Pajak Dunia e-Sport',
<https://www.pajak.go.id/id/artikel/menggali-potensi-pajak-dunia-e-sport> diakses pada 11 September 2020

para penonton dan juga donasi dari para penonton mereka.

Kontribusi pajak di negara Indonesia sendiri menjadi tulang punggung sumber pendapatan nasional demi melancarkan beberapa program pemerintahan didalam program pembangunan nasional yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa dan pertumbuhan di sector ekonomi. Lebih dari 80 persen penerimaan negara republic Indonesia berasal dari sektor pajak⁶. Berkaitan dengan situasi ini pemerintah bertindak sebagai aparatur perpajakan yang memiliki kewajiban untuk pelayanan, pembinaan, dan pengawasan terhadap keberlangsungan kewajiban setiap masyarakat wajib pajak.

Pemerintah melalui Direktorat Jendral Pajak (DJP) melakukan usaha untuk memenuhi pemasukan tambahan untuk negara yakni dengan cara memungut pajak yang berkaitan dengan penghasilan yang berhubungan dengan dunia digital. Dalam hukum positif di Indonesia yang terkait dengan perpajakan di jelaskan dalam Undang- Undang Perpajakan. Dalam UU tersebut dijelaskan bahwa siapapun yang mendapat penghasilan maka merupakan objek pajak⁷. Wajib Pajak (WP) telah menjadi kontributor pembangunan demi eksistensi negara. berkenaan pendapat Ilyas dan Burton terdapat hal yang dituntut dari WP yakni:

1. Dituntut kepatuhan (*compliance*) WP dalam membayar pajak yang

⁶ Nuha, Muhammad Ulin, "Pajak dan Pembangunan Nasional", <https://www.pajak.go.id/artikel/pajak-dan-pembangunan-nasional>, 31 Mei 2018, dikunjungi tanggal 07

Agustus 2020.

⁷ Oktapyani, Ni Putu Anggie, Sagung Putri Purwani, "Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Penghasilan Terhadap Kegiatan Endorsement dalam Media Sosial", Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum, Vol 6, No 3, 2018, h. 8.

dilakukan dengan kesadaran penuh.

2. Dituntut tanggung jawab (*responsibility*) WP dalam menyampaikan Surat Pemberitahuan tepat waktu.
3. Dituntut kejujuran (*honesty*) WP dalam mengisi Surat Pemberitahuan sesuai dengan keadaan yang sesuai.
4. Memberikan sanksi (*law enforcement*) yang lebih berat kepada WP yang tidak taat pada ketentuan yang berlaku.

Dengan penghasilan yang didapat oleh para streamer *Nimo TV* maka dinilai bahwa ketentuan pajak bagi para streamer masih memakai ketentuan yang sama yakni Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2008 tentang perubahan keempat atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan. Definisi penghasilan yakni setiap kemampuan ekonomis yang diperoleh atau diterima dan dapat digunakan untuk konsumsi pribadi maupun menambah kekayaan, baik dari Indonesia maupun luar Indonesia.

Berkenaan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi maupun badan yang bersifat memaksa berkenaan Undang-Undang dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.

Berkenaan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap ada kepentingan masyarakat maka timbul pungutan pajak. Maka *Streamer* sendiri dapat

dikategorikan sebagai Subjek Pajak Penghasilan sesuai dengan UU No.36 Tahun 2008 Pasal 2 Ayat (3) ; Subjek pajak dalam negeri adalah:

- a. orang pribadi yang bertempat tinggal di Indonesia, orang pribadi yang berada di Indonesia lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 (dua belas) bulan, atau orang pribadi yang dalam suatu tahun pajak berada di Indonesia dan mempunyai niat untuk bertempat tinggal di Indonesia;
- b. badan yang didirikan atau bertempat kedudukan di Indonesia, kecuali unit tertentu dari badan pemerintah yang memenuhi kriteria:
 1. pembentukannya berdasarkan ketentuan peraturan perundang undangan;
 2. pembiayaannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah;
 3. penerimaannya dimasukkan dalam anggaran Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah;
 4. pembukuannya diperiksa oleh aparat pengawasan fungsional negara;dan
- c. warisan yang belum terbagi sebagai satu kesatuan menggantikan yang berhak.

Sedangkan definisi Pajak Penghasilan ialah pajak yang dibebankan kepada penghasilan perorangan, badan hukum yang diberlakukan secara

proporsional, progresif atau regresif yang biasa disebut dengan Pajak Penghasilan yang diterima dalam satu tahun pajak. Saat ini para fiskus (*tax authorities*) suatu negara merasa kesulitan dalam pengecekan para *Streamer* maupun pelaku usaha Indonesia sebagai Wajib Pajak dikarenakan berbasis *online* dan Undang-Undang belum dapat menjawab secara jelas mengenai status dan kedudukan hukum pajak terhadap *Streamer*⁸.

Dari latar belakang permasalahan di atas *digital economy* dinilai masih sulit pemungutan pajak karena dasar pajak *Streamer* Nimo Tv masih belum jelas, tidak seperti pajak yang dikenakan kepada artis. Pengaturan pajak dalam hal ini bertujuan untuk memberikan kepastian terhadap pajak bagi *Steamer* Nimo Tv yang berkedudukan di Indonesia yang mendapat penghasilan dari platform dan donasi yang berasal dari para penonton *live streaming*, meskipun belum ada peraturan khusus mengenai pemungutan pajak kepada *Streamer* Nimo Tv. Dalam skripsi yang berjudul **“PENGATURAN PENGENAAN PAJAK PENGHASILAN BAGI STREAMER NIMO TV”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan menjadi titik fokus dalam penelitian ini adalah:

- a. Kedudukan Hukum Pemungutan Pajak Penghasilan *Streamer* Nimo Tv
- b. Keabsahan Pemungutan Pajak Penghasilan *Streamer* Nimo Tv.

⁸ Rafinska, Kezia, “Mengenal Perbedaan PPN dan PPH”, <https://www.online-pajak.com/perbedaan-ppn-dan-pph>, 21 November 2018, diakses tanggal 07 September 2020

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kedudukan hukum pemungutan pajak penghasilan streamer Nimo tv.
2. Untuk menganalisis tentang keabsahan pemungutan pajak penghasilan terhadap Steamer Nimo Tv.

1.4 Manfaat

1. Manfaat teoritis, dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu hukum yang berkaitan dengan perpajakan pada umumnya, dan menambah pengetahuan khususnya dalam hal pajak penghasilan terhadap Streamer Nimo Tv dengan hukum perpajakan yang berlaku.
2. Manfaat praktis, dapat digunakan sebagai masukan, referensi serta edukasi bagi Steamer Nimo Tv. Diharapkan juga dapat dijadikan masukan bagi aparat penegak hukum dan masyarakat umum sehingga dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan dalam hal pemungutan pajak terhadap Steamer Nimo Tv sesuai dengan hukum perpajakan di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

- a. Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah yuridis normatif yaitu penelitian yang difokuskan untuk menganalisa suatu permasalahan
- b. hukum terhadap norma-norma atau kaidah-kaidah hukum positif yang berlaku⁹. Dalam penelitian ini berkaitan dengan ketentuan-ketentuan hukum, asas-asas hukum dan doktrin-doktrin hukum tentang pajak terhadap steamer nimo tv yang berkedudukan di indonesia.
- c. Penelitian yuridis normatif dilakukan dengan meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti¹⁰. Sebagaimana penelitian hukum (*legal research*) bertujuan untuk menemukan kebenaran koherensi, yaitu menelaah apakah aturan hukum sesuai dengan norma hukum dan adakah norma yang berupa perintah maupun larangan tersebut sesuai dengan prinsip hukum yang ada, serta apakah tindakan (*act*) seseorang telah sesuai dengan norma hukum (bukan hanya aturan hukum) atau prinsip

⁹ *bid.*, h.47.

¹⁰ Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, h. 13-14.

hukum.¹¹

1.5.2 Pendekatan Penelitian

Menurut buku yang berjudul Penelitian Hukum terdapat lima jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang ditulis oleh Peter Mahmud Marzuki yakni metode pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini guna memperoleh pemecahan masalah yaitu secara Pendekatan Undang-Undang (*statute approach*), Pendekatan Kasus (*case approach*) dan Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan undang - undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang dikaji, hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi.¹² Pendekatan kasus (*case approach*) dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan isu yang dihadapi untuk keperluan kajian akademis, *ratio decidendi*, yaitu pertimbangan pengadilan sampai kepada suatu putusan¹³

Pendekatan secara konseptual (*conceptual approach*) dilakukan dengan cara membahas pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin pendapat para sarjana sebagai landasan pendukung pembahasan skripsi. Dengan demikian penulis akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relevan dengan permasalahan hukum¹⁴.

¹¹ Marzuki, Peter Mahmud, *Op.Cit.*

¹² *Ibid.*, h. 133

¹³ *Ibid.*, h. 134

¹⁴ *Ibid.*, h. 135

Dalam penelitian ini akan digunakan pendekatan Peraturan Perundang-undangan (*statute approach*) antara lain dibahas Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2008 tentang Perubahan Keempat atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan. Sedangkan dalam pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dibahas antara lain konsep pajak steamer nimo tv.

1.5.3 Sumber bahan hukum

Penulisan skripsi ini menggunakan 2 (dua) macam bahan hukum, yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang bersifat mengikat berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan rumusan masalah yang dibahas dalam skripsi ini yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUD NRI) Tahun 1945;
2. Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2007 Tentang Ketentuan Umum Perpajakan Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum Perpajakan Sebagaimana Diubah Untuk Yang Terakhir Kalinya Dengan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Ketentuan Umum Perpajakan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2007 tentang Tata Cara pelaksanaan Hak dan Kewajiban Pepajakan
4. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2008 Tentang Perubahan Keempat atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 133, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4893];

5. Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang – Undang Nomor 5 Tahun 2008 Tentang Perubahan Keempat Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum Dan Tata Cara Perpajakan [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 62, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4953];
6. Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2017 Tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Akses Informasi Keuangan Untuk Kepentingan Perpajakan Menjadi Undang-Undang [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 6051, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6112]
7. Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 101/PMK.010/2016 Tentang Penyesuaian Besarnya Penghasilan Tidak Kena Pajak [Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 950]
8. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 90/PMK.03/2020 Tentang Bantuan Atau Sumbangan, Serta Harta Hibahan Yang Dikecualikan Sebagai Objek Pajak Penghasilan [Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 807]

Bahan hukum sekunder adalah bahan-bahan yang berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan. Selain itu, penulis juga akan menggunakan berbagai macam literatur berupa hasil-hasil penelitian (baik thesis, disertasi, maupun jurnal) serta berbagai media lain baik cetak maupun elektronik yang berkaitan dengan isu hukum yang dibahas.

1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dimulai dengan menginventarisasi, dengan mengoleksi dan mengelompokkan bahan – bahan hukum seperti peraturan perundang - undangan, buku-buku, jurnal, lalu dikumpulkan kedalam suatu informasi keputakaan sehingga memudahkan untuk menelusuri bahan-bahan tersebut. Sudah barang tentu buku-buku dan artikel-artikel hukum yang dirujuk adalah yang memiliki relevansi dengan apa yang hendak diteliti kemudian dikelola secara deskriptis, sistematis dan argumentatis untuk dapat menginterpretasikan dan menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁵

1.5.5 Analisis Bahan Hukum

Analisa bahan hukum dalam skripsi ini menggunakan metode pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan konseptual digunakan karena memiliki prinsip berkenaan pandangan para sarjana maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab isu yang memang belum ada atau tidak ada aturan hukum¹⁶. Sedangkan pendekatan perundang-undangan selain merujuk pada bentuk peraturan perundang-undangan tetapi juga menelaah materi muatan didalam untuk menemukan dasar ontologis lahirnya undang-undang, landasan filosofis, serta ratio legis dari ketentuan undang-undang terkait¹⁷. Setelah dilakukan pengkajian berkenaan bahan hukum yang

¹⁵ *Ibid.* 196

¹⁶ *Ibid.*, 177

¹⁷ *Ibid.*, 142

terkait dengan pajak terhadap *streamer* nimo tv yang berkedudukan di Indonesia barulah peneliti dapat menyelesaikan rumusan masalah melalui solusi yang diberikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan yang terbagi dalam 4 (empat) bab yang terdiri dari beberapa sub bab-sub bab

Bab I membahas mengenai Bab Pendahuluan yang menguraikan garis besar permasalahan untuk memberikan gambaran secara singkat mengenai permasalahan. Di dalam Bab Pendahuluan terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang diuraikan menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta metode penelitian dengan menguraikan tipe penelitian: pendekatan masalah; sumber bahan hukum; prosedur pengumpulan bahan baku; analisis bahan baku. Pada akhir Bab ini disertakan pula sistematika penulisan.

Dalam Bab II membahas mengenai Kedudukan Hukum Pemungutan Pajak Streamer Nimo Tv, serta menjelaskan hak, kewajiban dan fungsi pemungutan pajak oleh wajib pajak secara umum

Dalam Bab III membahas mengenai keabsahan pemungutan pajak streamer Nimo Tv serta menjelaskan sistem pemungutan pajak, dasar pemungutan, penerapan asas-asas pemungutan pajak, kewenangan memungut, mekanisme pemungutan dan tata cara pelaporan pajak penghasilan secara mandiri.

Bab IV merupakan bab Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat kepada masyarakat dan penegak hukum yang berkaitan dengan perpajakan yang bermanfaat di kemudian hari.