**Tertarik Menjadi Atlet E-Sports di Indonesia? Simak Aspek Perpajakannya!**

Industri e-sport di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat. Tidak hanya dari animo masyarakat yang dapat dilihat dari jumlah penonton, jumlah atlet atau pemain e-sport profesional pun juga meningkat. Berbeda dengan pemain gim biasa yang hanya bermain sekadar untuk hiburan saja, para atlet atau pemain e-sport ini memiliki tujuan untuk berkompetisi dan memenangkan kejuaraan.

Para pemain e-sport biasanya berada di bawah naungan suatu tim e-sport. Tim e-sport di Indonesia sendiri biasanya lebih banyak berisikan pemain dari Indonesia namun tidak sedikit juga berisikan pemain dari luar negeri. Para pemain itu diikat dengan kontrak. Kesepakatan dalam kontraknya pun bervariasi tergantung negosiasi antara agen pemain dengan tim e-sport. Salah satu CEO tim e-sport RRQ, Adrian Pauline, bahkan pernah menyatakan bahwa para pemain e-sport itu dikontrak dan diberi gaji tidak hanya untuk berkompetisi mewakili tim dalam sebuah kejuaraan, tetapi mereka juga harus bisa berinteraksi dengan penggemar dan membantu tim dalam mengembangkan brand. Dalam praktiknya, setelah tanda tangan kontrak, pemain e-sport biasanya harus tinggal di sebuah gaming house milik timnya untuk latihan bersama pemain-pemain lain dan untuk keperluan pengembangan brand seperti pengambilan video promosi atau pembuatan konten media sosial tim e-sport.

Di era sekarang, berkarir menjadi atlet atau pemain e-sport memanglah sangat menjanjikan apalagi jika berhasil memenangkan kejuaraan dengan total hadiah yang fantastis. Tak heran apabila banyak anak muda yang ingin berkarir menjadi atlet atau pemain e-sport. Lalu dengan adanya fenomena ini, bagaimana aspek perpajakan pemain e-sport profesional di Indonesia?

**Objek dan Penghitungan Pajak Penghasilan**

Secara umum, atlet e-sport profesional memiliki beberapa sumber penghasilan antara lain penghasilan teratur berupa gaji bulanan, pembagian hadiah dari kompetisi, dan endorsement jika yang bersangkutan memiliki jumlah pengikut yang banyak di media sosial. Endorsement yang dimaksud adalah pemberian rekomendasi atau dukungan oleh pemain e-sport kepada pengikutnya. Atas pemberian endorsement, mereka akan mendapatkan pembayaran dengan besaran yang tertentu.

Atas penghasilan berupa gaji bulanan dikenakan PPh pasal 21. Skema penghitungan PPh Pasal 21 yang terbaru yaitu dengan menggunakan Tarif Efektif Rata-rata (TER) Bulanan. TER Bulanan diperuntukkan untuk subjek pajak tertentu atas penghasilan bruto yang dibayarkan setiap bulan. Ada tiga Kategori TER Bulanan yaitu Kategori A, B, dan C ditentukan berdasarkan status PTKP penerima penghasilan. Di setiap kategori terdapat tarif PPh Pasal 21 yang berbeda-beda sesuai lapisan penghasilan bruto dalam kategori tersebut.

Kemudian atas penghasilan berupa hadiah kompetisi biasanya terlebih dahulu dikenai PPh pasal 23 karena pemberian hadiah atas nama tim e-sport. Tarif yang dikenakan adalah 15% dari jumlah hadiah yang diterima. PPh pasal 23 atas hadiah tersebut dipotong oleh penyelenggara kompetisi. Selanjutnya tim e-sport sebagai penerima hadiah akan membagikan hadiah ke masing-masing pemain sesuai dengan kebijakan mereka sendiri. Porsi hadiah yang didapat oleh pemain ini nanti harus dilaporkan kembali di SPT Tahunan sebagai penambah penghasilan untuk selanjutnya dihitung dengan tarif progresif PPh Orang Pribadi pasal 17. Namun ada juga yang langsung dipotong PPh pasal 21 oleh penyelenggara kompetisi apabila pemain mendapat penghargaan sebagai pemain terbaik di suatu kompetisi atau biasa dikenal sebagai MVP (Most Valuable Player) of the tournament.

Selanjutnya, atas penghasilan berupa endorsement dikenakan PPh pasal 21. Pemotongan tarif PPh 21 ini biasanya akan dilakukan oleh pihak yang meminta endorsement. Apabila tidak dipotong, pemain e-sport harus melaporkan penghasilan ini kembali di SPT Tahunan sebagai penambah penghasilan untuk selanjutnya dihitung dengan tarif PPh Orang Pribadi pasal 17.

Demikianlah aspek perpajakan pemain e-sport profesional yang berkarir di Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, mari kita bersama mendukung industri e-sport di Indonesia supaya dapat berkembang lebih pesat lagi.