

Penggunaan Virtual Reality dan Gamifikasi dalam Pajak: Mewujudkan Kepatuhan Wajib Pajak Melalui Teknologi dan Kolaborasi

Defrina Eka Orchidta Ramadina¹, Barendra Prawira Katulistiwa², Inas Firnanda³,
Riska Nur Aini⁴, Siska Dwi Yanti⁵

1. Universitas Negeri Malang

2. Universitas Negeri Malang

3. Universitas Negeri Malang

4. Universitas Negeri Malang

5. Universitas Negeri Malang

E-mail: defrina.eka.2304226@students.um.ac.id

Abstrak

Pajak merupakan sumber utama pendapatan negara yang vital bagi pembangunan nasional. Meskipun penerimaan pajak meningkat setiap tahun, tingkat kepatuhan wajib pajak badan masih belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam mengusulkan penerapan gamifikasi dan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan kepatuhan wajib pajak. Gamifikasi dapat membuat proses perpajakan lebih menarik dan interaktif, sementara VR menyediakan pelatihan yang mendalam dan menyenangkan. Implementasi ini mencakup pengembangan aplikasi gamifikasi, pelatihan berbasis VR, konsultasi langsung, akses ke sumber daya edukasi, dan forum diskusi. Diharapkan strategi ini meningkatkan pemahaman perpajakan, transparansi, serta hubungan antara pemerintah dan masyarakat, mendukung pertumbuhan ekonomi berkelanjutan.

Kata Kunci: Pajak, Kepatuhan Wajib Pajak, Gamifikasi, Virtual Reality (VR), Inovasi Teknologi

PENDAHULUAN

Pajak merupakan salah satu sumber utama pendapatan negara yang digunakan untuk membiayai berbagai pengeluaran untuk pembangunan negara. Berdasarkan data statistik penerimaan pajak pada tahun 2023 oleh Direktorat Jenderal Perpajakan (DJP), pendapatan negara dari sektor perpajakan mencapai 1.869,23 triliun. Sedangkan pada tahun 2022 sebesar Rp 1.716,77 triliun (DJP, 2023). Jumlah penerimaan ini meningkat tiap tahunnya. Sehingga dapat mendorong pembangunan nasional. Untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, maka penerimaan negara perlu semakin ditingkatkan untuk pembiayaan, terutama yang berasal dari perpajakan. Wajib pajak badan merupakan salah satu komponen penting dalam tercapainya kepatuhan perpajakan di Indonesia. Sehingga hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih oleh pemerintah.

Permasalahan yang patut diperhatikan adalah tingkat kepatuhan perpajakan oleh wajib pajak badan di Indonesia. Meskipun penerimaan pajak cenderung meningkat setiap tahunnya, namun rasio kepatuhan penyampaian Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) wajib pajak badan berada di angka 83% dari sebanyak 16,1 juta SPT (DJP, 2023). Artinya, sebanyak 17% wajib pajak badan belum melaksanakan kewajiban dalam melaporkan pajak tahunannya. Jika diabaikan, maka dapat menimbulkan kerugian bagi negara. Pendapatan negara yang berasal dari sektor perpajakan akan berkurang setiap tahunnya. Sehingga, pembangunan yang dilakukan dapat terhambat yang berdampak terhadap penurunan pembangunan nasional.

Pajak berpengaruh terhadap stabilitas ekonomi karena pajak dapat mempengaruhi investasi dan konsumsi. Pemberian insentif pajak bisa mendorong konsumsi dan investasi sehingga bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Penerimaan pajak berpengaruh bagi pertumbuhan ekonomi. Semakin banyak penerimaan pajak yang didapatkan maka pertumbuhan ekonomi akan semakin maju. Jika pajak terlalu tinggi bisa menurunkan pertumbuhan ekonomi (Lubis, 2023).

Untuk menjamin penerimaan pajak yang stabil dan mencukupi, pemerintah tidak hanya perlu menerapkan kebijakan perpajakan yang efektif, tetapi juga mengadopsi strategi inovatif yang dapat meningkatkan kepatuhan wajib pajak badan. Salah satu strategi inovatif tersebut adalah gamifikasi, yang dapat membuat proses perpajakan menjadi lebih menarik dan interaktif bagi masyarakat. Penggunaan solusi inovatif yang memanfaatkan gamifikasi dalam meningkatkan kepatuhan wajib pajak serta meningkatkan edukasi masyarakat dengan sistem perpajakan. Gamifikasi sendiri adalah penerapan elemen dan prinsip permainan dalam situasi non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna (Srimuliyani, 2023). Dalam konteks perpajakan, gamifikasi dapat diimplementasikan melalui aplikasi atau platform digital yang menggunakan sistem poin, lencana, tantangan, dan penghargaan untuk membuat proses pembayaran pajak lebih menarik dan interaktif. Intinya, pengguna tetap akan menjalani proses perpajakan sebagaimana mestinya, namun kami mengusulkan kepada badan perpajakan untuk menerapkan gamifikasi ini dalam aplikasi atau situs web resmi mereka. Dengan demikian, pengalaman wajib pajak dalam menjalankan kewajiban perpajakan menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi, sekaligus meningkatkan kepatuhan dan edukasi mereka mengenai pentingnya pajak bagi pembangunan negara. Dengan pendekatan ini, pemerintah dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap proses perpajakan yang sering dianggap membosankan atau menakutkan menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi, sehingga meningkatkan partisipasi dan kepatuhan wajib pajak.

Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan edukasi masyarakat wajib pajak tentang peraturan dan prosedur perpajakan. Melalui platform yang berbasis gamifikasi, informasi yang rumit dapat disajikan dengan cara yang lebih sederhana dan menarik, seperti melalui kuis, tantangan, atau permainan simulasi. Dengan demikian, wajib pajak dapat mempelajari berbagai aspek perpajakan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pemahaman yang lebih baik mengenai aturan dan

prosedur perpajakan akan mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan akurasi pelaporan pajak, yang pada akhirnya mendukung edukasi pajak yang lebih baik.

Manfaat lainnya adalah peningkatan transparansi dan kepercayaan antara pemerintah dan wajib pajak. Dengan menerapkan gamifikasi, pemerintah dapat menunjukkan komitmen mereka untuk membuat proses perpajakan lebih ramah pengguna dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Penghargaan dan pengakuan yang diberikan melalui sistem gamifikasi dapat meningkatkan persepsi positif wajib pajak terhadap pemerintah. Transparansi dalam pemberian poin atau lencana dan penghargaan atas kepatuhan dapat memperkuat kepercayaan wajib pajak bahwa sistem perpajakan berjalan adil dan akuntabel. Dengan demikian, penerapan solusi inovatif berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan kepatuhan wajib pajak tetapi juga membangun hubungan yang lebih baik antara pemerintah dan masyarakat.

Implementasi gamifikasi dalam perpajakan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam memenuhi kewajiban pajak melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, diharapkan dapat memotivasi wajib pajak untuk lebih aktif dalam memenuhi tanggung jawab mereka, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kepatuhan pajak secara keseluruhan. Melalui strategi ini, pemerintah dapat merancang sistem perpajakan yang lebih efisien dan jujur, serta meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap proses penerimaan perpajakan secara keseluruhan.

Penerapan gamifikasi dalam jangka panjang juga dapat memberikan manfaat berkelanjutan dengan memperkuat hubungan antara pemerintah dan wajib pajak. Dengan menyediakan pengalaman interaktif yang menarik, pendekatan ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya kepatuhan pajak dan mendorong perilaku patuh yang konsisten. Selain itu, dengan menggunakan data dan analisis dari platform gamifikasi, pemerintah dapat terus mengembangkan kebijakan pajak yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan bersama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini menjelaskan penelitian yang bersifat analisis dan deskriptif. Deskriptif dalam penelitian ini menggambarkan suatu peristiwa dan fenomena yang diteliti. Analisis menginterpretasikan data hasil penelitian (Waruwu, 2023). Tujuan peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui, mengenali, dan menganalisis adanya penggunaan gamifikasi terhadap kepatuhan wajib pajak masyarakat.

Selain itu, metode pengambilan data ini yaitu metode penelitian kepustakaan (*library research*) mengkaji kritis materi secara mendalam dan relevan. Metode ini diperoleh dari materi yang berasal dari buku dan jurnal yang layak dijadikan referensi (Assyakurrohim, dkk. 2023). Penelitian ini menggunakan referensi jurnal terdahulu yang memiliki data yang akurat terhadap materi perpajakan. Selain mengambil dari penelitian terdahulu penelitian ini juga

menjadikan data dari beberapa media atau dokumen resmi pemerintah tentang perpajakan.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi adalah pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen dari game atau video game untuk memotivasi dalam proses belajar mengenai sesuatu. Selain itu, gamifikasi dapat digunakan untuk menarik minat mereka dan menginspirasi mereka agar terus belajar (Jusuf, 2016). Pendekatan gamifikasi mengacu pada penyelesaian tugas-tugas menantang untuk mencapai tujuan tertentu. Gamifikasi dalam perpajakan adalah langkah inovatif yang sangat penting untuk meningkatkan kepatuhan wajib pajak dan mengurangi penghindaran pajak. Rendahnya tingkat kepatuhan wajib pajak dapat disebabkan minimnya sosialisasi dan inovasi administrasi perpajakan yang diterima masyarakat (Harahap dkk, 2023). Inovasi memiliki cakupan yang luas karena bisa berupa barang atau jasa, proses, metode pemasaran, atau metode organisasi yang baru atau telah diperbarui dalam sebuah organisasi. Inovasi dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam organisasi yang mencakup kreativitas dalam menciptakan produk baru, jasa, ide, atau proses baru. Dalam bidang perpajakan, diperlukan inovasi, seperti pembayaran pajak menggunakan *e-billing* (Nurjannah dkk, 2021). Pembayaran pajak menggunakan *e-billing*, yang merupakan sistem pembayaran elektronik untuk memudahkan pembayaran pajak secara *online*, telah terbukti meningkatkan kepatuhan pajak dan mengurangi beban administratif. Dengan membuat proses perpajakan lebih menarik dan interaktif melalui elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan, wajib pajak menjadi lebih termotivasi untuk mematuhi kewajiban perpajakan mereka. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman pajak dengan menyajikan informasi secara menarik dan mudah dimengerti, misalnya melalui pelatihan berbasis *Virtual Reality* (VR) yang memungkinkan wajib pajak belajar melalui simulasi interaktif. Teknologi VR menciptakan pengalaman seolah-olah pengguna berada di dunia virtual yang dibangun oleh perangkat lunak dan keras. *Virtual reality* mampu menampilkan grafis atau visualisasi berkualitas 3D dan dapat merespons setiap gerakan yang dilakukan oleh pengguna, sehingga menciptakan perspektif yang realistis (Junaidi dkk, 2022). Sistem pengumpulan poin yang dapat dikonversi menjadi pemotongan pajak memberikan insentif nyata bagi wajib pajak, memotivasi mereka untuk membayar pajak tepat waktu dan berpartisipasi dalam program edukasi perpajakan. Dengan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman wajib pajak, gamifikasi dapat membantu mengurangi tingkat penghindaran pajak dan mendukung keberlanjutan ekonomi. Pendapatan yang stabil dari pajak memungkinkan pemerintah untuk berinvestasi dalam infrastruktur, pendidikan, kesehatan, dan inisiatif keberlanjutan lainnya, yang semuanya mendukung pertumbuhan ekonomi jangka panjang. Oleh karena itu, gamifikasi dalam perpajakan adalah strategi yang efektif untuk menciptakan lingkungan perpajakan yang lebih efisien, transparan, dan berkelanjutan.

Penerapan Gamifikasi dan *Virtual Reality*

Penerapan gamifikasi dalam sistem perpajakan akan diwujudkan melalui sebuah aplikasi inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kepatuhan wajib pajak. Aplikasi ini akan menyediakan sistem pengumpulan poin

yang memberikan insentif bagi pengguna yang rutin membayar pajak dan mengikuti program edukasi perpajakan. Poin yang terkumpul dapat dikonversi menjadi pemotongan pajak, menciptakan motivasi tambahan bagi wajib pajak untuk memenuhi kewajiban perpajakan mereka tepat waktu. Selain itu, aplikasi ini akan menawarkan berbagai tantangan dan misi yang mendorong wajib pajak untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan yang memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya pajak.

Aplikasi ini akan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) untuk menyediakan pelatihan dan pemahaman perpajakan yang interaktif dan menarik. Pengguna dapat mengikuti simulasi VR yang mencakup berbagai aspek perpajakan, mulai dari prosedur pengisian laporan pajak hingga pentingnya kontribusi pajak untuk pembangunan negara. Contohnya, pengguna bisa mempelajari cara menghitung Pajak Penghasilan (PPH) dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN), memahami perbedaan antara pajak langsung dan tidak langsung, serta melihat dampak penghindaran pajak dan sanksi yang berkaitan. Selain itu, pengguna juga bisa terlibat dalam skenario interaktif yang menunjukkan bagaimana pajak digunakan untuk mendanai proyek infrastruktur, pendidikan, dan layanan kesehatan. Dengan VR, pengguna akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang peraturan dan kewajiban perpajakan. Simulasi ini dirancang agar pengguna dapat merasakan situasi nyata dalam pengelolaan pajak, sehingga mereka dapat memahami dampak dari tindakan mereka terhadap sistem perpajakan secara keseluruhan.

Selain itu, aplikasi ini akan menampilkan jadwal dari Direktorat Jenderal Pajak (DJP) yang akan turun langsung ke lapangan pada acara tertentu. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengetahui jadwal kunjungan DJP ke daerah mereka untuk mendapatkan konsultasi langsung dan bantuan dalam menyelesaikan masalah perpajakan. Fitur ini memungkinkan wajib pajak untuk bertemu langsung dengan petugas DJP, mendapatkan penjelasan yang lebih personal, dan menyelesaikan permasalahan perpajakan yang mungkin mereka hadapi. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi alat edukasi dan motivasi, tetapi juga menyediakan akses langsung ke layanan perpajakan yang lebih personal dan responsif.

Lebih jauh lagi, aplikasi ini akan mengintegrasikan forum diskusi dan sesi tanya jawab yang memungkinkan wajib pajak untuk berinteraksi dengan pakar perpajakan dan sesama wajib pajak. Melalui forum ini, pengguna dapat berbagi pengalaman, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan jawaban langsung dari pakar. Fitur ini diharapkan dapat membangun komunitas wajib pajak yang saling mendukung dan membantu, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk meningkatkan kepatuhan dan pemahaman perpajakan.

Selain itu, aplikasi ini juga akan memberikan akses ke berbagai sumber daya edukasi seperti artikel, video, dan webinar tentang perpajakan. Sumber daya ini dirancang untuk memberikan informasi terkini dan relevan mengenai peraturan perpajakan, tips dan trik untuk mengelola pajak dengan lebih efektif, serta studi kasus yang memberikan wawasan praktis tentang pengelolaan pajak. Dengan akses ke sumber daya yang komprehensif ini, wajib pajak diharapkan dapat terus memperbarui pengetahuan mereka dan menjadi lebih sadar akan kewajiban perpajakan mereka.

Pada akhirnya, tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menciptakan ekosistem perpajakan yang lebih inklusif dan ramah pengguna. Dengan menggabungkan elemen gamifikasi, teknologi VR, keterlibatan langsung DJP, dan akses ke sumber daya edukasi, aplikasi ini diharapkan dapat mengubah cara wajib pajak berinteraksi dengan sistem perpajakan. Ini bukan hanya tentang meningkatkan kepatuhan pajak, tetapi juga tentang membangun budaya perpajakan yang lebih positif dan proaktif, di mana wajib pajak merasa termotivasi dan dihargai atas kontribusi mereka terhadap pembangunan negara. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta peningkatan yang signifikan dalam pendapatan pajak, yang pada gilirannya akan mendukung pertumbuhan ekonomi berkelanjutan dan kesejahteraan masyarakat.

KESIMPULAN

Pajak merupakan sumber pendapatan utama negara yang penting untuk pembangunan nasional. Meskipun penerimaan pajak meningkat setiap tahun, tingkat kepatuhan wajib pajak badan masih belum optimal. Gamifikasi dan teknologi *Virtual Reality* (VR) dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan kepatuhan wajib pajak. Dengan elemen permainan dan pelatihan interaktif, wajib pajak dapat lebih memahami prosedur perpajakan, meningkatkan transparansi, dan membangun kepercayaan terhadap pemerintah.

Untuk meningkatkan kepatuhan pajak, Direktorat Jenderal Pajak (DJP) sebaiknya mengembangkan aplikasi yang memanfaatkan gamifikasi, membuat proses perpajakan lebih menarik dan interaktif. Mengadopsi teknologi VR dalam pelatihan perpajakan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Selain itu, DJP perlu menyediakan jadwal kunjungan lapangan untuk konsultasi langsung dengan wajib pajak, meningkatkan dukungan personal. Akses ke artikel, video, dan webinar yang informatif tentang perpajakan akan memperbarui pengetahuan wajib pajak. DJP juga harus memfasilitasi forum diskusi dan sesi tanya jawab dengan pakar perpajakan untuk membangun komunitas yang saling mendukung. Strategi-strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kepatuhan wajib pajak, memperkuat hubungan antara pemerintah dan masyarakat, serta mendukung pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

REFERENSI

- Assyakurrohim, Dimas., et al. (2023). Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 2.
- Direktorat Jenderal Perpajakan. 2022. Statistik Penerimaan Pajak Tahun 2022 dalam Angka. Diakses dari <https://pajak.go.id>
- Direktorat Jenderal Perpajakan. 2023. Kinerja Penyampaian SPT Tahunan Badan 30 April 2023. Diakses dari <https://pajak.go.id>
- Direktorat Jenderal Perpajakan. 2023. Statistik Penerimaan Pajak Tahun 2023 dalam Angka. Diakses dari <https://pajak.go.id>
- Harahap, R. N., & Sari, P. (2023). Analisis Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Kinerja Keuangan UMKM di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Global Ekonomi*, 5(1),
- Junaidi, J., & Cahyono, S. P. (2022). Implementasi Teknologi Informasi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 20(2), 114-123.

- Jusuf, H., & Hanifah, R. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Research Gate*.
- Lubis, Jimman. (2023). Indonesian Economic Growth through Tax and Non-tax Revenue Mediated by Good Corporate Governance. *International Journal of Commerce and Management Research*, 9(4), 75.
- Nurjannah, N., & Mahmud, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring di Politeknik Negeri Ujung Pandang. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 205-210.
- Srimuliyani. 2023. Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Waruwu, Marinu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2898.