

PELUANG DAN DAMPAK PERMANEN MORATORIUM *CUSTOM DUTY ON ELECTRONIC TRANSMISSION (CDET)*

Dian Dwi Laksani¹ | Widyasari Nisa Atmojo² | Lutfia Hakim Banu Mustain³ | Dian Verawati Panjaitan⁴

¹Analisis Kebijakan Ahli Madya,
Kementerian Perdagangan,
Jakarta, 10110, Indonesia,
dian.laksani@kemendag.go.id

²Fasilitator Perdagangan,
Kementerian Perdagangan,
Jakarta, 10110, Indonesia,
widyasarina@kemendag.go.id

³Analisis Kerjasama,
Kementerian Perdagangan
Jakarta, 10110, Indonesia,
Lutfia.hakim@kemendag.go.id

⁴Departemen Ilmu Ekonomi,
IPB University,
Jakarta, 16116, Indonesia,
dianverawati@apps.ipb.ac.id

Ringkasan Eksekutif

Indonesia berencana untuk menetapkan bea masuk terhadap perdagangan transmisi elektronik (produk digital). Kebijakan tersebut dirasakan perlu diantaranya untuk mendapatkan pencatatan statistik arus perdagangan transmisi elektronik serta mendorong usaha kecil menengah pengembang piranti lunak. Untuk itu, perlu dianalisis bagaimana peluang dan dampak dari adanya kebijakan penerapan bea masuk. Hasil analisis SWOT menunjukkan posisi Indonesia untuk memberlakukan kebijakan bea masuk terhadap produk digital adalah *Strength (S)-Opportunity (O)*. Penerapan kebijakan penerapan bea masuk akan berdampak turunnya ekspor dan impor produk digital Indonesia. Akan tetapi, penurunan impor lebih besar dibandingkan dengan ekspor sehingga dapat mendorong produksi domestik. Selain itu, pemerintah berpotensi akan mendapatkan pendapatan dengan adanya bea masuk. Dengan demikian, Indonesia dapat menerapkan bea masuk atau tidak memperpanjang moratorium pada transaksi elektronik. Agar produk digital dari pelaku usaha domestik dapat bersaing dan mensubstitusi barang impor maka diperlukan bantuan pemerintah dalam bentuk peningkatan infrastruktur pendukung seperti aksesibilitas internet, peningkatan kualitas SDM melalui pemberian pelatihan baik formal maupun informal yang sesuai dengan permintaan pasar, adanya peraturan daerah yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif karena banyaknya pelaku usaha yang berada di daerah, termasuk kebijakan insentif pajak. Pemberlakuan besarnya bea masuk harus mempertimbangkan kepentingan konsumen domestik.

Kata Kunci: bea masuk, digital, internet, SWOT

Executive Summary

Indonesia plans to impose import duties on electronic transmission trade (digital products). The policy is deemed necessary, among other things, to obtain statistical records of electronic transmission trade flows and to encourage Small and Medium Enterprises to develop software. Therefore, it is necessary to analyze the opportunities and impacts of the import duty policy. The SWOT analysis results show that Indonesia's position to impose an import duty policy on digital products is a Strength (S)-Opportunity (O). The implementation of the import duty policy will have an impact on decreasing exports and imports of Indonesian digital products. However, the decrease in imports is more significant than that of exports so that it can encourage domestic production. In addition, the government can earn income from import duties. Thus, Indonesia can impose import duties or not extend the moratorium on electronic transactions. To ensure that goods from domestic business actors can compete and substitute imported goods, the government must provide support in the form of increasing supporting infrastructure such as internet accessibility, improving the quality of human resources through the provision of formal and informal training by market demand, the existence of regional regulations governing the development of the creative economy because of the large number of business actors in the regions, and tax incentive policies. Implementing the import duties must consider the interests of domestic consumers.

Key Words: digital, import duties, internet, SWOT

1 | ISU KEBIJAKAN

Pada tahun 1998, Organisasi Perdagangan Dunia (World Trade Organization/WTO) mengumumkan moratorium bea masuk atas transmisi elektronik (*Custom Duty On Electronic Transmission/CDET*). Keputusan tersebut akan dievaluasi setiap dua tahun sekali dalam pertemuan Konferensi Tingkat Menteri (KTM) WTO, dan selalu di klarifikasi kepada setiap anggota mengenai pemberhentian atau perpanjangan dari CDET. Moratorium menawarkan manfaat besar bagi perekonomian dunia dengan meningkatkan dan memperluas iklim *e-commerce*.

Di sisi lain, moratorium pada transaksi elektronik (produk/barang digital) juga menimbulkan perdebatan panjang mengenai apakah akan menyertakan konten yang dikirimkan secara elektronik. Perdebatan ini juga disebabkan oleh ketidakjelasan definisi serta kurangnya pemahaman konsensus mengenai ruang lingkup penerapan moratorium ini. Semua anggota perlu memiliki pemahaman yang sama mengenai ruang lingkup, definisi, dan dampak yang disepakati secara multilateral dari pemberlakuan moratorium CDET khususnya terhadap negara berkembang. Sampai saat ini, kesepakatan tersebut belum tercapai sehingga tidak ada catatan lengkap mengenai transaksi perdagangan transmisi elektronik. Padahal data transaksi tersebut sangat penting untuk menunjukkan perkembangan perdagangan komoditas ini.

Pada KTM ke-11 tahun 2017 di Buenos Aires Argentina Indonesia menyampaikan pentingnya pencatatan statistik arus perdagangan. Namun demikian, Indonesia baru dapat melakukan pencatatan pada tahun 2022. Indonesia membuat pos tarif khusus untuk barang tidak berwujud pada Bab 99 Buku Tarif Bea Cukai Indonesia. Sejauh ini, Indonesia mengenakan tarif *Most Favoured Nation* (MFN) sebesar nol persen (0%) pada perangkat

lunak dan barang digital lainnya yang dikirimkan secara elektronik berdasarkan Pos 99.01

Selanjutnya, KTM WTO ke-13 di Abu Dhabi Tanggal 26-29 Februari 2024 memutuskan untuk melanjutkan *Work Programme on e-Commerce (WPEC)* sesuai mandat yang berfokus pada pembangunan di negara berkembang. Kesepakatan lain yaitu mendukung pendekatan konstruktif yang mencakup pertukaran pengalaman topik *e-commerce* dan mengenakan moratorium CDET sampai KTM WTO 14 berikutnya atau hingga 31 Maret 2026.

Indonesia menindaklanjuti hasil kesepakatan KTM ke-13 dengan mengadakan rapat koordinasi nasional pada Tanggal 24 Juli 2024. Rapat ini membahas mengenai posisi dan partisipasi Indonesia pada perundingan *Joint Statement Initiatif (JSI) e-commerce*. Indonesia menyatakan terbuka untuk melakukan pendekatan konstruktif dengan pihak *co-convenors JSI e-commerce* yang salah satunya adalah isu CDET. Indonesia mempertimbangkan untuk keluar dari perundingan plurilateral JSI *e-commerce*. Akan tetapi, Indonesia dapat berpartisipasi kembali di masa mendatang apabila perundingan JSI *e-commerce* telah sejalan dengan posisi atau kepentingan nasional. JSI *e-commerce* akan berada diluar perjanjian WTO dan akan tetap menjadi perjanjian plurilateral serta hanya akan mengikat para pihak yang menandatangani perjanjian tersebut. Dengan kata lain, Indonesia berencana untuk menetapkan bea masuk terhadap perdagangan transmisi elektronik.

Kementerian Perdagangan melaksanakan rencana kebijakan tersebut dengan beberapa pertimbangan yaitu : **Pertama**, untuk mendapatkan pencatatan statistik arus perdagangan transmisi elektronik. **Kedua**, menciptakan *level of playing field* yang adil antara toko digital dan toko fisik. Mengenakan bea masuk atas konten yang ditransmisikan secara elektronik akan menjaga keadilan perlakuan antara

barang fisik dan digital. **Ketiga**, mendorong Usaha Kecil Menengah (UKM) dimana pengenaan bea masuk atas konten memberikan dukungan kepada industri kreatif dalam negeri termasuk UKM melalui penguatan kemampuan kompetitifnya terhadap pesaing dari luar negeri. Saat ini Indonesia memiliki lebih dari 1.600 perusahaan pengembang piranti lunak. **Keempat**, memberikan kepastian prosedur kepabeanan bagi pemerintah dan dunia usaha dalam hal pemungutan bea masuk dan pajak impor, klasifikasi barang digital serta perlunya prosedur deklarasi impor. **Kelima**, menilai risiko dari pengiriman barang digital dimana negara memastikan batas yuridiksi dari *tax avoidance*, pelanggaran HAKI, kejahatan lintas negara, penyelundupan barang ilegal dan pencucian uang serta pengendalian terhadap aliran konten yang merugikan masyarakat.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan perdagangan produk digital di beberapa negara dilakukan oleh Schwabe (1987); (Panagariya, 2000); (Teltscher, 2001); (Teltscher, 2003); (Contractor & Kundu, 2004); (Richards, 2006); (Andrenelli & González, 2019); (Garcia-israel & Grollier, 2019); (R. Banga, 2019), (Burri & Polanco, 2020); (K. Banga et al., 2021); dan (Centre & Centre, 2022). Sementara itu, penelitian terkait perdagangan produk digital khusus Indonesia dilakukan oleh Wahyudi & Firdiansyah (2019) dan Hidayat et al., (2023). Penelitian Lee-Makiyama & Narayanan (2019) menghitung dampak ekonomi dengan berakhirnya moratorium CDET terhadap India, Indonesia, Afrika Selatan, China, dan negara berkembang lainnya. Adapun metode yang digunakan adalah *Computable General Equilibrium* (CGE) dan *database Global Trade Analysis Project* (GTAP) versi 9.

Semua penelitian tersebut membahas terkait dengan kendala dan peluang ekspor perangkat lunak (software), potensi penerimaan dan kerugian

dari adanya pemberlakuan bea masuk terhadap produk digital, dan dampak dari berakhirnya moratorium CDET. Dua penelitian sebelumnya mengenai dampak moratorium CDET terhadap Indonesia hanya membahas dari perspektif literatur review saja.

Penelitian ini membahas lebih rinci mengenai peluang Indonesia untuk menetapkan bea masuk terhadap produk digital serta menghitung dampak kuantitatif dari adanya kebijakan tersebut. Peluang Indonesia untuk menetapkan bea masuk dianalisis dengan metode *Strength, Weakness, Opportunity, Treats* (SWOT). Sementara itu, dampak kuantitatif dianalisis dengan metode CGE dan GTAP dinamis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari Lee-Makiyama & Narayanan (2019) adalah dari sisi metode. Penelitian Lee-Makiyama & Narayanan (2019) menggunakan metode GTAP versi 9 (statis) sehingga potensi dampak hanya dilihat satu titik waktu saja. Sementara itu, penelitian ini menggunakan GTAP versi 11 dan dinamis. Dengan demikian, potensi dampak dapat diproyeksi dari tahun 2025-2030. Hasil analisis peluang dan dampak tersebut dapat memperkuat dasar keputusan Indonesia untuk memberlakukan atau tidak memberlakukan bea masuk terhadap produk digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan analisis untuk mengetahui bagaimana kinerja perdagangan produk digital Indonesia (tujuan 1), bagaimana peluang Indonesia dalam penerapan kebijakan bea masuk terhadap barang transmisi elektronik (tujuan 2). Selain itu, perlu dianalisis juga bagaimana dampak dari adanya penerapan kebijakan bea masuk tersebut (tujuan 3).

2 | OPSI KEBIJAKAN

Analisis kinerja perdagangan produk digital dilakukan secara deskriptif dari data sekunder yang

tersedia. Sementara itu, untuk tujuan kedua dan ketiga dilakukan dengan asumsi Indonesia menerapkan satu dari tiga opsi kebijakan. Indonesia memiliki pilihan kebijakan untuk menanggapi moratorium bea masuk. Kementerian Perdagangan menyusun tiga pilihan yang dapat diambil ini berdasarkan kesepakatan dalam moratorium CDET yaitu:

1. Menghentikan pemberlakuan pengenaan bea masuk atas transmisi elektronik.
2. Perpanjangan sementara pengenaan bea masuk atas transmisi elektronik.
3. Pemberlakuan moratorium pengenaan bea masuk atas transmisi elektronik secara permanen.

Pada kesempatan ini, opsi kebijakan yang dipilih adalah perpanjangan sementara pengenaan bea masuk atas transmisi elektronik. Kebijakan ini dipilih mengingat besarnya kepentingan Indonesia untuk memberlakukan bea masuk seperti yang diuraikan pada bagian isu kebijakan. Untuk mendukung opsi kebijakan tersebut dilakukan analisis *Strength, Weakness, Opportunity, Treats* (SWOT) dan keseimbangan umum (Computable General Equilibrium/CGE). Analisis SWOT untuk mengetahui peluang dan dampak dari rencana kebijakan pemberlakuan bea masuk perdagangan transmisi elektronik (tujuan kedua).

Sementara itu, untuk mengetahui dampak kebijakan pemberlakuan bea masuk dilakukan analisis model CGE dengan model GTAP (tujuan ketiga). Model CGE merupakan model ekonomi yang dapat digunakan untuk memperkirakan dampak perubahan kebijakan. Model ini dapat digunakan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menguji dampak kebijakan. Model CGE dalam penelitian ini adalah model (Global Trade Analysis Project) GTAP. Model GTAP merupakan model CGE yang fokus pada perdagangan internasional. Dalam model

GTAP terdapat keterkaitan perekonomian sebuah negara secara global seluruh dunia. Dengan demikian, model ini dapat menjawab bagaimana dampak pengenaan bea masuk sebagai salah satu kebijakan perdagangan internasional. Perhitungan dampak dari pengenaan bea masuk pada produk digital dengan transmisi elektronik akan menggunakan GTAP 10 dengan pendekatan pengenaan tarif sebesar 5%. Penentuan besarnya simulasi pengenaan tarif itu berdasarkan rata-rata dari PPh Pasal 22 Peraturan Menteri Keuangan Nomor 190/PMK.04/2022. Menurut aturan tersebut, impor barang digital berupa *software* atau peranti lunak lainnya dengan tarif 2,5% (dengan Application Programming Interface/API) atau 7,5% (tanpa API). an Peraturan Menteri Keuangan Nomor 190/PMK.04/2022.

Analisis dampak dari adanya pengenaan kebijakan tarif akan dilihat dari perubahan variabel makroekonomi yaitu ekspor dan impor, dan kesejahteraan. Secara teori, semua variabel makroekonomi tersebut terpengaruh langsung dengan adanya pengenaan tarif impor. Adanya kebijakan pengenaan tarif impor akan meningkatkan harga barang impor sehingga impor turun.

Penurunan impor akan mendorong produsen lokal untuk memenuhi kebutuhan domestik yang sebelumnya dipenuhi dari impor (substitusi impor). Peningkatan produksi domestik berpotensi untuk dapat meningkatkan ekspor sehingga terjadi surplus neraca perdagangan. Pada akhirnya akan memengaruhi kesejahteraan yang diukur dari surplus konsumen dan produsen.

Untuk menjawab tujuan ketiga juga dilakukan analisis menggunakan SMART. SMART merupakan paket simulasi akses pasar yang disertakan dalam WITS dengan menggunakan konsep pemodelan ekuilibrium parsial. Ekuilibrium parsial menyiratkan bahwa analisis hanya mempertimbangkan dampak dari tindakan kebijakan tertentu di pasar yang

secara langsung terpengaruh. Artinya, analisis tidak memperhitungkan interaksi ekonomi antara berbagai pasar dalam ekonomi tertentu. Dalam pengaturan ekuilibrium umum, semua pasar dimodelkan secara bersamaan dan berinteraksi satu sama lain.

Analisis ini untuk menghitung dampak *trade creation*, *trade diversion*, potensi pendapatan negara, dan *welfare* apabila bea masuk terhadap produk digital dengan transmisi elektronik dengan simulasi kenaikan bea masuk sebesar 5%. *Trade creation* adalah penggantian produk domestik suatu negara, yang melakukan integrasi ekonomi. Sementara itu, *trade diversion* adalah pengalihan perdagangan dari negara, yang tidak ikut serta dalam perjanjian kerja sama perdagangan, tapi lebih efisien, ke negara yang ikut serta dalam perjanjian walau kurang efisien. Negara-negara yang akan dianalisis adalah Indonesia, Vietnam, Thailand, dan Amerika Serikat. Negara tersebut ikut serta dalam pembahasan moratorium.

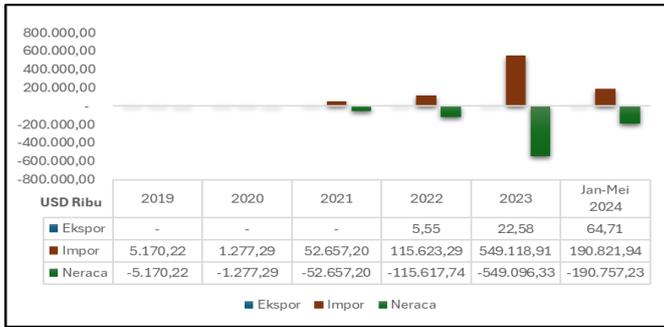
3 | ANALISIS / PENILAIAN OPSI KEBIJAKAN

Kinerja Perdagangan Produk Digital Indonesia

Indonesia telah menerbitkan Peraturan Menteri Keuangan No.190/PMK.04/2022 tentang mekanisme pengenaan bea masuk atas barang digital dengan transmisi elektronik atas barang impor. Mekanisme tersebut akan mengakomodasi impor barang digital yang tentunya berbeda dengan impor barang konvensional atau fisik. Indonesia memisahkan pos tarif khusus untuk barang tidak berwujud pada Bab 99 Buku Tarif Bea Cukai Indonesia dengan 5 pos tarif yaitu HS 9901.10.00 (Piranti Lunak Sistem Operasi), HS 9901.20.00 (Piranti Lunak Aplikasi), HS 9901.30.00 (Multimedia (Audio, Video, Audio Visual), HS 9901.40.00 (Data Pendukung atau Penggerak sistem Permesinan) dan 9901.90.00 (Piranti Lunak dan barang digital lainnya).

Kelima HS tersebut untuk memfasilitasi kepentingan nasional terhadap pencatatan transaksi produk digital dengan transmisi elektronik. Berdasarkan data BPS, terjadi defisit perdagangan untuk produk digital dengan transmisi elektronik pada tahun 2023 yang mencapai USD 549 juta. Nilai defisit ini semakin membesar dari tahun ke tahun seiring dengan semakin meningkatnya Impor Indonesia untuk ke 5 HS diatas. Ekspor Indonesia untuk produk dengan HS 9901 baru tercatat mulai tahun 2022 dengan nilai USD 5.550 dan meningkat cukup signifikan pada tahun 2023 menjadi USD 22,6 ribu. Peningkatan ekspor ini juga dapat dilihat secara year on year (yoy) dimana ekspor Indonesia pada semester pertama 2023 (Januari-Juni) adalah sebesar USD 4.500 meningkat menjadi USD 85,8 ribu pada semester pertama 2024 atau meningkat signifikan sebesar 1799%. Walaupun secara kuantitas nilai ekspor Indonesia terhadap produk digital belum begitu besar namun kemajuannya cukup positif. Hal ini dikarenakan pertumbuhan ekosistem teknologi dan *start up* yang cukup baik di Indonesia, peningkatan kualitas SDM di bidang teknologi, akses yang lebih luas ke pasar global, peningkatan infrastruktur digital yang masuk ke Indonesia dan permintaan global yang memang meningkat untuk produk digital.

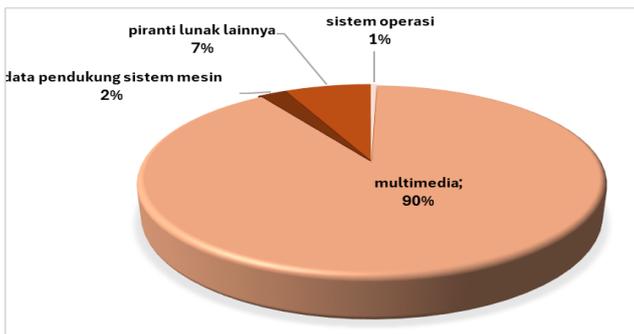
Di sisi impor, impor produk HS 9901 juga meningkat signifikan dalam 5 tahun terakhir (2019-2023) dari USD 5.200 pada tahun 2019 menjadi USD 549 juta pada tahun 2023 atau rata-rata meningkat 298,9% per tahun. Secara YoY, impor Indonesia untuk HS 9901 juga mengalami peningkatan sebesar 14,4% pada semester pertama 2024 dari USD 231 juta pada Januari -Juni 2023 menjadi USD 264,5 juta pada Januari -Juni 2024.



Gambar 1. Ekspor, Impor dan Neraca Perdagangan Produk Digital Indonesia-HS 9901 (USD)

Sumber: BPS, 2024 (diolah Puska PI)

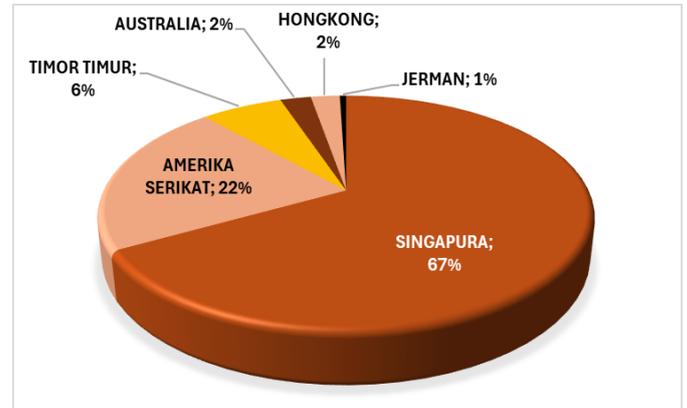
Ekspor produk digital dengan transmisi elektronik Indonesia didominasi oleh produk multimedia (HS 9901.30.00) sebesar 90% dari total ekspor Indonesia atau sekitar USD 20,3 ribu. Posisi kedua ekspor Indonesia merupakan produk piranti lunak lainnya (HS 9901.90.00) senilai USD 1.631 atau 7% dari total ekspor.



Gambar 2. Pangsa Ekspor Produk Digital Indonesia-HS 9901

Sumber: BPS, 2024 (diolah Puska PI)

Pada tahun 2023, negara tujuan ekspor produk digital Indonesia antara lain Singapura sebesar USD 15,1 ribu dengan pangsa 67%, Amerika Serikat sebesar USD 4.800 (pangsa 22%), dan Timor Timur sebesar USD 1.400 (pangsa 6%). Negara lainnya yang menjadi tujuan ekspor Indonesia adalah Australia, Hongkong dan Jerman.

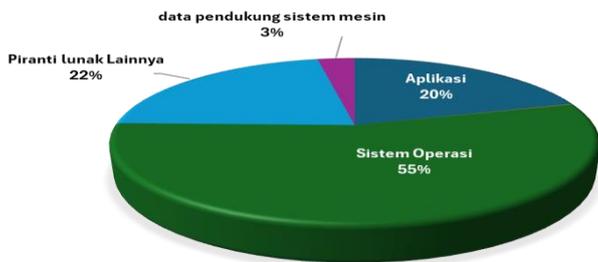


Gambar 3. Negara Tujuan Ekspor Produk Digital Indonesia-HS 9901

Sumber: BPS, 2024(diolah Puska PI)

Impor produk digital dengan transmisi elektronik Indonesia didominasi oleh produk sistem operasi (HS 9901.10.00) sebesar 55% dari total impor Indonesia atau sekitar USD 301 juta. Posisi kedua produk impor Indonesia merupakan produk piranti lunak lainnya (HS 9901.90.00) senilai USD 118,7 juta atau 22% dari total impor Indonesia. Posisi ketiga adalah produk aplikasi (HS 9901.20.00) senilai USD 112,4 juta atau sekitar 20% dari total impor produk digital Indonesia.

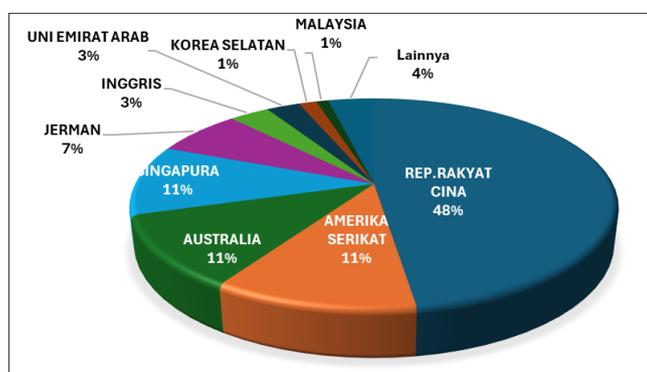
Peningkatan impor produk digital di Indonesia didorong oleh transformasi digital yang pesat di berbagai sektor, kebutuhan akan teknologi canggih, ketergantungan pada perangkat keras dan perangkat lunak impor, serta perubahan pola konsumsi masyarakat yang semakin berorientasi digital (Customs Trade Academy (2023), (Liu et al., 2024), Lanteng (2024). Dengan meningkatnya adopsi teknologi digital impor produk ini diperkirakan akan terus meningkat seiring dengan perkembangan ekonomi digital di Indonesia.



Gambar 4. Pangsa Impor Produk Digital Indonesia-HS 9901

Sumber: BPS, 2024 (diolah Puska PI)

Negara asal impor Indonesia tetap didominasi oleh China sebanyak 48% atau senilai USD 261,7 juta. Posisi kedua adalah Amerika Serikat senilai USD 63,2 juta, selanjutnya adalah Australia USD 61,2 juta dan Singapura USD 10,7 juta.



Gambar 5. Negara Asal Impor Produk Digital Indonesia-HS 9901

Sumber: BPS, 2024 (diolah Puska PI)

Teknologi berubah dengan cepat dan menyebabkan peningkatan pesat dalam pertumbuhan perdagangan online untuk produk digital. Dengan mengidentifikasi daftar produk yang dapat didigitalkan, negara maju menyumbang 91 persen dari ekspor global produk yang dapat didigitalkan, sedangkan pangsa negara berkembang hanya 9 persen. Hanya sedikit negara maju yang mendominasi perdagangan produk digital, khususnya di sisi ekspor, sementara negara berkembang adalah importir produk digital.

Analisis *Strength, Weakness, Opportunity dan Threat (SWOT)* Terhadap Rencana Pemungutan Bea Masuk Perdagangan Transmisi Elektronik

Kebijakan pengenaan bea masuk terhadap impor barang digital seperti *software*, *game*, musik, dan film telah dilakukan akan tetapi hanya yang dalam bentuk media fisik (CD, DVD, Blue-ray). Perkembangan teknologi telah mempermudah impor barang digital melalui transmisi elektronik. Sampai saat ini, barang yang diimpor melalui transmisi elektronik belum dikenakan bea masuk. Padahal nilai impor barang tersebut mencapai USD646 juta pada tahun 2023. Besarnya nilai impor menunjukkan tingginya permintaan baik bagi konsumen maupun produsen.

Di sisi lain, industri barang digital semakin berkembang di Indonesia yang dilihat dari semakin bertambahnya pelaku usaha dan ekspor yang dilakukan walau nilainya masih kecil. Dengan demikian, perlu adanya kebijakan pengenaan bea masuk terhadap produk digital tersebut. Identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan Indonesia mampu untuk melaksanakan kebijakan ini dapat diketahui dari hasil analisis SWOT.

Analisis SWOT dilakukan dengan bantuan kuesioner yang diisi oleh narasumber dari berbagai instansi terkait. Kuesioner itu berisikan faktor internal (dari sisi Indonesia) dan eksternal (dari sisi negara lain). Penentuan setiap faktor berdasarkan teori dan kajian studi literatur. Faktor-faktor tersebut di duga merupakan faktor penting dan akan terpengaruh dengan adanya kebijakan pengenaan bea masuk. Dari setiap faktor akan dinilai bagaimana tingkat kepentingan dan kinerjanya saat ini.

Hasil penilaian dari setiap faktor dapat menunjukkan faktor mana yang menjadi *Strength, Weakness, Opportunity, Treats*. *Strength* merupakan aspek positif internal yang memberikan keunggulan

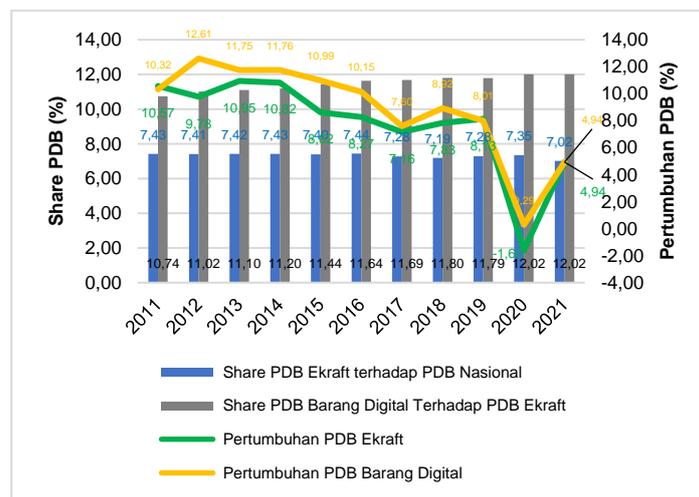
kompetitif. *Weakness* merupakan aspek negatif internal yang menjadi keterbatasan atau hambatan. Sementara itu, *Opportunities* dan *Threats* dilihat dari penilaian terhadap faktor eksternal. Pada tahap berikutnya akan ditentukan posisi Indonesia seperti apa jika memberlakukan kebijakan bea masuk terhadap impor barang digital.

Berdasarkan hasil SWOT dapat diketahui bahwa bobot kekuatan terbesar terdapat pada faktor jumlah pelaku usaha yang tergantung pada produk digital (konsumen). Banyaknya konsumen menunjukkan tingginya permintaan terhadap produk digital. Dengan kata lain, terdapat potensi pasar yang semakin berkembang seiring dengan semakin majunya teknologi, kemudahan akses internet, dan pesatnya *e-commerce*. Di sisi lain, hal ini juga menunjukkan bahwa akan semakin besarnya peningkatan impor barang digital dari negara lain. Jika potensi pasar yang besar ini dapat dimanfaatkan maka Indonesia akan berkesempatan untuk menambah devisa dengan penerapan bea masuk produk digital.

Semua faktor internal yang diidentifikasi sebagai kekuatan (lima belas faktor). Banyaknya kekuatan tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berpeluang untuk menerapkan kebijakan pengenaan bea masuk terhadap produk digital. Nilai indeks kumulatif skor kekuatan sebesar 3,00 yang menunjukkan tingginya peluang Indonesia untuk menerapkan kebijakan tersebut.

Faktor-faktor yang menjadi kekuatan Indonesia adalah banyaknya jumlah pelaku usaha yang tergantung pada produk digital (konsumen), pengembangan infrastruktur dan sumber daya manusia, daya saing produsen produk digital dari sisi kuantitas dan kualitas, pengembangan pasar, jumlah pelaku usaha (produsen), daya saing produsen produk digital dari sisi harga, aturan terkait pembajakan hak atas kekayaan intelektual, ketergantungan antar sektor yang menggunakan

produk digital (*backward linkage* dan *forward linkage*), serta deregulasi di sektor telekomunikasi maupun sektor-sektor lain yang saling berhubungan. Nilai indeks kumulatif skor kekuatan sebesar 3,00 yang menunjukkan tingginya peluang Indonesia untuk menerapkan kebijakan tersebut.



Gambar 6. Share dan Pertumbuhan PDB Ekraft dan PDB Barang Digital (%)

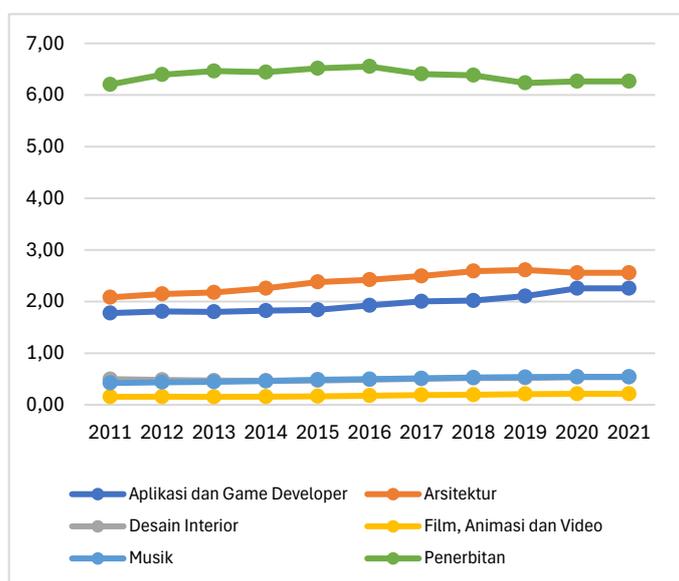
Keterangan: Desain terdiri dari Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Desain Interior. Subsektor barang digital terdiri dari aplikasi dan game developer; arsitektur; desain interior; film, animasi, dan video; musik; dan penerbitan.

Sumber: Kemparekraf (2023)

Kekuatan Indonesia terlihat dari semakin tingginya pangsa subsektor barang digital terhadap PDB sektor Ekonomi kreatif (Ekraf). Pada tahun 2010, subsektor barang digital menyumbang 10,74 persen terhadap PDB sektor Ekraft dan pada saat pandemi sumbangan subsektor ini semakin meningkat yang mencapai 12,02 persen. Pertumbuhan PDB barang digital juga mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2021 yang mencapai 4,94 persen. Padahal pada tahun 2020, pertumbuhannya hanya 0,29 persen. Hal ini menunjukkan bahwa sektor ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Namun demikian, pertumbuhan barang digital relatif stagnan sepanjang periode 2011-2021. Pertumbuhan tertinggi pada subsektor penerbitan

dan pertumbuhan yang paling lambat terjadi pada subsektor film, animasi, dan video. SagnaStagnasi pertumbuhan subsektor tersebut mengindikasikan perlunya pemerintah membuat kebijakan yang dapat mendukung perkembangannya. Salah satunya melalui penerapan bea masuk barang digital untuk meningkatkan daya saing produsen domestik. Saat ini, peran Indonesia dalam perdagangan barang digital adalah sebagai konsumen daripada produsen. Adanya penerapan bea masuk diharapkan dapat memicu produksi domestik barang digital dan mensubstitusi barang impor.



Gambar 7. Pertumbuhan Barang Digital (Subsektor Ekraft)

Sumber: Kemenparekraf (2023)

Subsektor barang digital mampu menyerap 3,79 persen dari total tenaga kerja Sektor Ekraft pada tahun 2022. Nilai tersebut mengalami sedikit kenaikan apabila dibandingkan pada tahun 2021. Apabila dilihat dari kelompok umur dan tingkat pendidikan, peningkatan tersebut terjadi pada kelompok umur 25-40 tahun dan diploma ke atas. Mereka merupakan kelompok yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan pendidikan dan kompetensi tenaga kerja dari subsektor barang digital.

Tabel 1. Perkembangan Jumlah Pekerja Subsektor Barang Digital

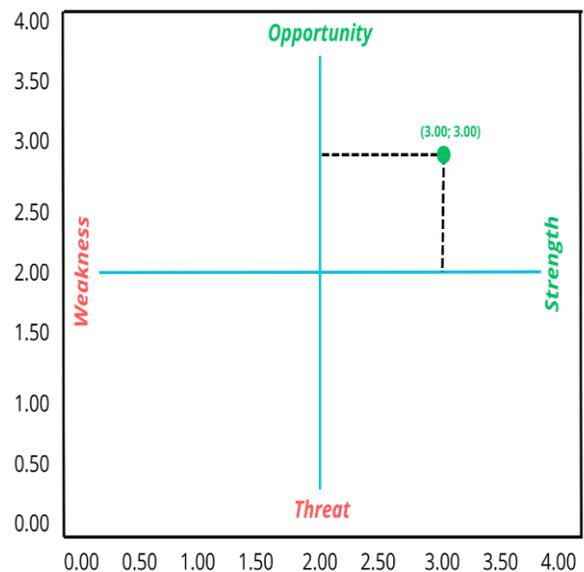
Kategori	2021	2022
A. Jumlah tenaga kerja digital (orang)	786.073	909.835
B. Share jumlah tenaga kerja barang digital terhadap tenaga kerja total (%)	3,59	3,79
C. Share jumlah tenaga kerja barang digital terhadap tenaga kerja total menurut kelompok umur (%)		
C1. 15-24 Tahun	3,99	3,67
C2. 25-40 Tahun	4,50	5,11
C3. 41-59 Tahun	2,74	3,03
C4. 60 Tahun ke Atas	1,19	1,34
D. Share jumlah tenaga kerja barang digital terhadap tenaga kerja total menurut tingkat pendidikan (%)		
D1. SMP ke Bawah	1,39	1,27
D2. SMA Sederajat	4,14	4,54
D3. Diploma ke Atas	17,01	17,52

Sumber: Kemenparekraf (2023)

Berdasarkan perhitungan skor pada analisa SWOT nilai indeks akumulatif skor peluang sebesar 3,00. Nilai bobot skor itu mencerminkan dua belas faktor yang merupakan peluang Indonesia untuk menerapkan kebijakan pengenaan bea masuk. Peluang utama yaitu semakin berkembangnya pasar produk digital (game, animasi, aplikasi pembuatan software) di negara maju. Perkembangan tersebut akan menjadi potensi pasar untuk ekspor bagi Indonesia. Di sisi lain, berkembangnya industri produk digital di negara lain terutama untuk produk software juga dapat menjadi ancaman. Hal ini karena masuknya barang digital dari negara lain dapat memengaruhi daya saing produk Indonesia. Untuk itu, perlu diberlakukan kebijakan penerapan bea masuk terhadap produk digital dalam rangka melindungi produsen domestik. Adapun faktor-faktor lain yang dapat menjadi peluang bagi Indonesia dalam menerapkan kebijakan penerapan bea masuk produk digital adalah: permintaan dunia terhadap produk digital,

ketersediaan infrastruktur yang mendukung seperti jaringan komunikasi digital berkecepatan tinggi, kuantitas dan kualitas produk digital dari negara produsen utama (Cina, Amerika Serikat, Korea Selatan, India, dan lainnya: Singapura, Jerman, Inggris), perkembangan industri digital, *e-commerce*, dan sektor jasa (digitalisasi ekonomi, kelonggaran bagi perusahaan-perusahaan multi nasional untuk mendirikan fasilitas untuk pengembangan perangkat lunak, harga produk digital dari negara produsen utama (Cina, AS, Korsel, India, dan lainnya), pemanfaatan FTA untuk ekspansi produk digital, kepedulian akan kualitas dan keinginan pemerintah untuk membuat teknologi canggih, kegiatan riset dan pengembangan dengan dukungan dana yang besar, permintaan dunia terhadap produk digital Indonesia, serta deregulasi di sektor telekomunikasi maupun sektor-sektor lain yang saling berhubungan di beberapa negara di kawasan Asia.

Berdasarkan perhitungan faktor internal dan eksternal SWOT, didapatkan bahwa hasil dari perhitungan faktor internal berupa *Strength* (S) dan *Weakness* (W) bernilai 3,00. Skor ini diperoleh dari hasil penilaian terhadap tingkat kepentingan dan kinerja setiap faktor yang telah dikalikan dengan bobot internal. Begitu pula dengan hasil perhitungan faktor eksternal berupa *Opportunity* (O) dan *Threat* (T) bernilai 3,00. Nilai ini menjelaskan bahwa posisi SWOT Indonesia untuk mengenakan bea masuk sebesar 5% untuk produk digital dengan transmisi elektronik adalah pada *Strength* (S)-*Opportunity* (O) yang terletak pada kuadran I. Pada posisi yang menunjukkan hasil berada pada Kuadran I strategi yang harus dilakukan berupa tetap memberlakukan pengenaan bea masuk untuk produk digital dengan transmisi elektronik (Gambar 8).



Gambar 8. Diagram SWOT Untuk Memberlakukan Kebijakan Penerapan Bea Masuk Terhadap Produk Digital

Sumber: olah data Puska PI, 2024

Analisis Dampak terhadap Penerapan Bea Masuk dengan Transmisi Elektronik (*Custom duty on Electronic Transmission-CDET*)

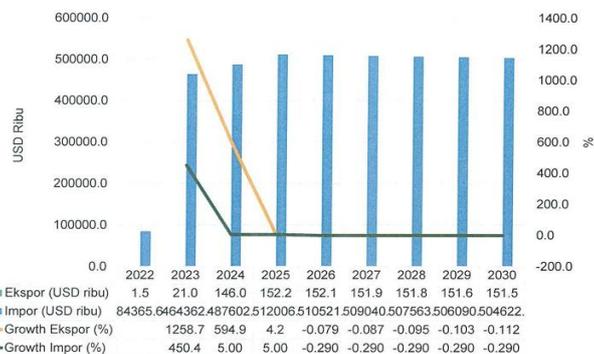
Simulasi dengan menggunakan GTAP di asumsikan terhadap 49 HS tingkat 6 digit (HS 2007) yang dipergunakan oleh seluruh negara. 49 HS ini diperkirakan memungkinkan untuk peralihan ekspor impor dari barang fisik ke bentuk digital. Perkiraan nilai impor Barang Digitizable (49 HS Code) dan dikenakan simulasi tarif bea masuk sebesar 5% mulai tahun 2026. Perhitungan dampak penerapan bea masuk dengan transmisi elektronik antara lain dapat dilihat dari berbagai sisi antara lain dampak terhadap ekspor-impor Indonesia.

Hasil simulasi GTAP menunjukkan bahwa pengenaan tarif bea masuk sebesar 5% pada tahun 2026 akan berdampak turunnya ekspor rata-rata sebesar 0,1% per tahun sepanjang 2026-2030. Turunnya nilai ekspor ini karena penerapan bea masuk sebesar 5% menyebabkan naiknya harga bahan baku yang berasal dari impor. Sedangkan untuk tahun 2023, nilai ekspor Indonesia ke APEC untuk produk digital yang ditransmisikan secara

elektronik adalah sebesar USD 21 ribu, dan nilainya diprediksi terus meningkat sampai tahun 2025 menjadi USD 152 ribu. Jika dilihat berdasarkan angkanya, terjadi peningkatan ekspor yang signifikan dari tahun 2022-2025 yang disebabkan sudah adanya pencatatan statistik yang lebih baik oleh Bea Cukai.

Jika dilihat dari sisi impor, impor Indonesia dari APEC untuk produk digital yang ditransmisikan secara elektronik mencapai USD 464 juta pada tahun 2023 dan terus meningkat menjadi Rp 487 juta pada 2024 dan USD 512 pada tahun 2025. Ketika bea masuk 5% diberlakukan pada tahun 2026, terjadi penurunan impor sebesar 0,29% per tahun atau menjadi USD 510 pada tahun 2026. Nilai ini terus turun hingga mencapai USD 504 juta pada 2030.

Nilai impor turun lebih besar dibandingkan dengan nilai ekspornya dapat menjadi sebuah stimulan dalam mengembangkan dan mendorong industri digital domestik termasuk sisi produksinya. Selain itu, berpotensi mengurangi ketergantungan terhadap produk impor, menguatkan ekonomi digital Indonesia, mendorong inovasi dan kreatifitas produk domestik. Ketika dikenakan bea masuk maka harga produk impor menjadi lebih mahal dan biaya produksi meningkat (Krugman, 2018 dan Salvatore, 2013). Hal ini mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis digital yang lebih stabil, mandiri, dan menguntungkan pada jangka panjang. Dari sisi sektoral, diprediksi akan adanya penurunan ekspor dan impor untuk sektor yang berkaitan dengan sektor digital. Diantaranya produk *printed matter*, elektronik serta mesin pendukung peralatan elektronik. Hasil survei menunjukkan bahwa produk *software* dan *raw softfile* pendukung produksi masih bergantung pada produk impor.



Gambar 9. Nilai dan Pertumbuhan Ekspor dan Impor Produk Digital Indonesia

Sumber: BPS dan olahan GTAP (diolah puska PI, 2024)

Simulasi SMART dilakukan dengan simulasi peningkatan bea masuk sebesar 5% terhadap Indonesia dan 4 negara lainnya yang dianggap sudah memiliki perhatian terhadap isu moratorium CDET. Jika barang dikirim dalam bentuk digital, maka adanya pengurangan biaya perdagangan, sehingga akan berdampak pada peningkatan kesejahteraan. Ketika barang CDET dikenakan moratorium bea masuk, maka pendapatan pemerintah yang hilang umumnya didistribusikan kembali kepada konsumen, sehingga terjadi peningkatan kesejahteraan konsumen (Krugman, 2018 dan Salvatore, 2013). Hal ini dilakukan untuk melindungi konsumen adanya potensi kenaikan harga dengan adanya kebijakan bea masuk. Jika pemerintah memberlakukan tarif pada produk-produk transmisi elektronik, termasuk kontennya, pemerintah akan memperoleh kembali sebagian pendapatan pemerintah (yang besarnya akan bergantung pada elastisitas permintaan), tetapi hal ini akan merugikan konsumen.

Tabel 2. Hasil Simulasi SMART Terhadap Empat Negara APEC

Negara	Welfare in 1000 USD	Tariff Revenue in 1000 USD
Indonesia	-538	12538.36
Vietnam	-253	15806.4
Thailand	-543	11611.49
Amerika Serikat	-19	34326.35

Sumber: WITS (diolah puska PI, 2024)

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kesejahteraan empat negara APEC mengalami penurunan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan bea masuk sebesar 5% untuk barang digital yang ditransmisikan secara elektronik akan menyebabkan turunnya kesejahteraan masyarakat.

Adanya bea masuk akan menaikkan harga barang digital sehingga konsumsi menurun. Penurunan kesejahteraan paling tinggi dialami oleh Indonesia dan Thailand.

4 | REKOMENDASI KEBIJAKAN

Mengingat posisi Indonesia saat ini maka sebaiknya Indonesia tidak memperpanjang moratorium bea masuk pada transmisi elektronik di forum APEC dan WTO. Penerapan tarif bea masuk terhadap produk digital harus mempertimbangkan kepentingan konsumen dalam negeri. Terutama pihak-pihak yang sensitif terhadap kenaikan harga barang impor akibat bea masuk. Oleh karena itu, besaran bea masuk perlu dipertimbangkan secara matang dan melibatkan masukan dari berbagai pihak.

Untuk menjaga agar penerapan bea masuk tidak membebani konsumen perlu adanya substitusi produk. Substitusi produk impor dengan produk dari produsen domestik dapat dilakukan walaupun substitusinya tidak sempurna. Hal ini mengingat semakin berkembangnya produsen/pelaku usaha produk digital di Indonesia baik dari sisi kuantitas maupun kualitas.

Agar produk digital dari pelaku usaha lokal mampu bersaing dan menjadi substitusi dari barang impor maka diperlukan dukungan pemerintah. Dukungan tersebut dalam bentuk perlindungan terhadap produk digital melalui kebijakan yang pro pelaku usaha lokal, dan peningkatan infrastruktur pendukung.

Infrastruktur pendukung yang dibutuhkan adalah pemerataan akses internet, peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pemberian pelatihan baik formal maupun informal yang sesuai dengan permintaan pasar. Adanya peraturan daerah yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif karena banyaknya pelaku usaha yang berada di daerah, termasuk kebijakan insentif pajak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghiffari, A. (2024). *Strategi Pemasaran Digital Pada Time Roastery*.
- Andrenelli, A., & González, J. L. (2019). Electronic transmissions and international trade - shedding new light on the moratorium debate (Issue 233).
- Banga, K., Gharib, M., Mendez-Parra, M., & Macleod, J. (2021). E-commerce in preferential trade agreements Title Implications for African firms and AfCFTA.
- Banga, R. (2019). Growing Trade in Electronic Transmissions: Implications for the South (Issue 29).
- Burri, M., & Polanco, R. (2020). Digital Trade Provisions in Preferential Trade Agreements: Introducing a New Dataset. *Journal Of International Economic Law*, 1(96), 1–34. <https://doi.org/10.1093/jiel/jgz044>
- Centre, S., & Centre, S. (2022). WTO moratorium on customs duties on electronic transmissions: How much tariff revenue have developing countries lost?
- Contractor, F. J., & Kundu, S. (2004). The role of export-driven entrepreneurship in economic development: A comparison of software exports. *Technological Forecasting & Social Change*, 71(1), 799–822. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2004.01.012>
- Customs Trade Academy. 2023. Transformasi Digital dalam Perdagangan Ekspor Impor. <https://customstradeacademy.id/cta/transformasi-digital-dalam-perdagangan-ekspor-impor/>.
- Direktorat Jenderal Kerja Sama Multilateral, K. (2024). *Posisi Pemerintah Indonesia dalam Perundingan Joint Statement Initiative on Electronic Commerce (JSI E-Commerce) of*

- the World Trade Organization (WTO)* (Issue 1).
- Ekonomi, D. A. N. (2021). *Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021*.
- Fahriyansah, M. (2018). Pengaruh Kredit Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia (2010-2016). *Universitas Brawijaya*, 1(1), 1–15.
- Garcia-israel, B. K., & Grollier, J. (2019). Note Electronic Commerce Joint Statement: Issues in the Negotiations Phase.
- Hernández-López, E. (2001). Trade in Electronic Commerce Services under the WTO: The Need to Clearly Classify Electronic Transmissions as Services and Not Tariff- Liable. *J. World Intell. Prop.*, 4, 557.
- Hidayat, A., Nainggola, Y. A. S. U., & Pamutra, G. R. (2023). Indonesia`S Perspective On World Trade Organization (Wto) Moratorium On Customs Duties On Electronic Transmission: A Brief Review Of Literature. *Jurnal Pajak Dan Keuangan Negara*, 4(2), 462–467.
- Huda, N., & Rozani, A. (2023). Peningkatan Kebijakan Tata Kelola Ekonomi Kreatif dalam Rangka Percepatan Pembangunan di Kota Pariaman. *Jurnal Economic Development*, 1(1), 1–13.
- Kemenparekraft. (2020). *Infografis Data Statistik Indikator Makro Pariwisata & Ekonomi Kreatif*.
- Kemenparekraft. (2021). *Statistik Upah Ekonomi Kreatif Pariwisata dan Tenaga Kerja 2018-2021*.
- Kemenparekraft. (2023). *Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*.
- Kozul-Wright, R., & Banga, R. (2020). Moratorium on Electronic Transmissions: Fiscal Implications and Way Forward: UNCTAD Research Paper No. 47.
- Krugman. (2018). *International Economics: Theory and Policy*, 11th Global Edition
- Lanteng, M. 2024. Dampak E-commerce bagi Perekonomian Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-parepare/baca-artikel/17140/Dampak-E-commerce-bagi-Perekonomian-Indonesia.html>
- Lee-Makiyama, H., & Narayanan, B. (2019). The economic losses from ending the WTO moratorium on electronic transmissions. *ECIPE Policy Brief*.
- Liu, Y., Dong, Y., & Qian, W. (2024). The impact of digital transformation on the quality and safety level of agricultural exports: evidence from Chinese listed companies. *Humanities and Social Sciences Communications*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03321-w>
- Maharseto, A. F., Handayani, W., & Halim, A. (2016). Tarif Bea Masuk Barang Digital yang Bersedia Dibayar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi Kesiapan Membayar Bea Masuk Barang Digital. *ABIS*, 6(4), 1–20.
- Naidah, H. (2009). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen (SIM) Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Metro Batavia Air Distrik Makassar. *Balance : Jurnal Ilmu Ekonomi Studi Pembangunan*, 1(1), 73–83.
- Nugroho, P., & Cahyadin, M. (2023). *Analisis Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia*.
- Pariwisata, B., Ekonomi, D. A. N., & Statistik, B. P. (2022). *Statistik tenaga kerja pariwisata dan ekonomi kreatif 2018-2022*.
- Pribadi, Y., & Nurbiyanto, N. (2021). Pengukuran Daya Saing Kabupaten Lampung Tengah: Metode Location Quotient Dan Shift-Share Analysis. *Inovasi Pembangunan Jurnal Kelitbangan*, 9(3), 299–310.

- Richards, P. (2006). The limitations of market-based regulation of the electronic communications sector. *Telecommunications Policy*, 30(1), 201–222.
<https://doi.org/10.1016/j.telpol.2005.10.002>.
- Salvatore, Dominick. 2013. *International Economics* (11th edition). New Jersey: Wiley.
- South Africa, & India. (2021). The Moratorium on Customs Duties on Electronic Transmissions: Need for Clarity on its Scope and Impact.
- Schwartz, R. (1987). Software Industry Development in the Third World: Policy Guidelines, Institutional Options, and Constraints. *World Development*, 15(10111), 1249–1267.
- Tarumanagara, U. M. U. (2012). *Seminar Nasional Kewirausahaan & Inovasi Bisnis II Peran Wirausaha dalam Meningkatkan Keunggulan Kompetitif Nasional Melalui Ekonomi Kreatif* (Issue September).
- Tarumanagara, U. M. U. (2012). *Seminar Nasional Kewirausahaan & Inovasi Bisnis II Peran Wirausaha dalam Meningkatkan Keunggulan Kompetitif Nasional Melalui Ekonomi Kreatif* (Issue September).
- Teltscher, S. (2001). The Impact of Electronic Goods Trading on Customs Revenue.
- Teltscher, S. (2003). Electronic Commerce and Development: Fiscal Implications of Digitized Goods Trading. *World Development* Vol., 30(7), 1137–1158.
- Wahyudi, I. T., & Firdiansyah, A. (2019). A Perspective On Imposing Import Duty On Digital Goods In Indonesia. *Customs Research And Applications Journal*, 1(1), 64–77.
- Wiagustini, N., Mustanda, I., Meydianawathi, L., & Abundanti, N. (2017). Potensi Pengembangan Investasi Berbasis Ekonomi Kreatif di Kota Denpasar. *JEKT*, 10(2), 155–173.