

Booklet Lomba



HIGH SCHOOL TAX COMPETITION PEKAN RAYA PERPAJAKAN NASIONAL 2020

A. Nama Kegiatan

Nama kegiatan yang akan kami selenggarakan adalah *High School Tax Competion* (HSTC).

B. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari dilaksanakannya HSTC ini adalah untuk memberikan sosialisasi dan pemahaman kepada pelajar tingkat SMA/MA/SMK/Sederajat di Indonesia yang dikemas dalam bentuk perlombaan.

C. Sasaran Kegiatan

Sasaran dalam acara HSTC ini adalah sebagai berikut.

- 1. Terciptanya generasi yang memiliki moral pajak dan pemahaman yang tepat tentang perpajakan.
- 2. Terbentuknya kekeluargaan dan jaringan yang baik untuk melakukan sosialisasi mengenai perpajakan.

D. Peserta Kegiatan

Yang menjadi sasaran peserta dalam kegiatan HSTC ini adalah pelajar SMA/MA/SMK/Sederajat yang berasal dari seluruh wilayah di Indonesia. Peserta merupakan tim yang terdiri dari 3 siswa-siswi di sekolah yang sama (Kelas X, XI, dan/ XII) Tiap sekolah bisa mengirimkan lebih dari 1 Tim.

E. Waktu dan Tempat Kegiatan

Pendaftaran

Gelombang II: Gelombang II:

Waktu : 7 s.d 29 Februari 2020 Waktu : 1 s.d 18 Maret 2020

Tempat : Online : Online

Pre Eliminary Technical Meeting

Waktu : Minggu, 22 Maret 2020 Waktu : Senin, 6 April 2020

Tempat : Online : Gedung I PKN STAN

Tax the Explorer

Waktu : Selasa, 7 April 2020

Tempat : Kampus PKN STAN

Semi Final Final

Waktu : Selasa, 7 April 2020 Waktu : Rabu, 8 April 2020

Tempat : - Taman CD PKN STAN Tempat : Gedung G PKN STAN

- Gedung G PKN STAN

F. Deskripsi Kegiatan

High School Tax Competition (HSTC) merupakan lomba perpajakan berskala nasional yang akan diikuti oleh pelajar dari SMA/sederajat yang ada di Indonesia. Lomba ini menggunakan seleksi pertama berupa Tes Tertulis secara *online*. Kemudian 20 (dua puluh) peserta terbaik berhak mengikuti rangkaian lomba yang akan dilaksanakan di PKN STAN.

Tahap-tahap yang akan dilakasanakan di PKN STAN adalah sebagai berikut.

1. Preliminary

Tahap ini merupakan tes penyisihan bagi setiap tim yang mendaftar, setiap tim wajib mengerjakan soal secara online sesuai jadwal yang telah ditetapkan panitia. Materi yang akan diujikan dalam tahap ini adalah Pengantar Perpajakan (60%), Ilmu Ekonomi Dasar (20%), dan Keuangan Negara (20%). 20 (dua puluh) tim terbaik sesuai dengan ketentuan lebih lanjut akan diundang ke PKN STAN untuk mengikuti tahapan lomba selanjutnya.

2. Perempat Final

Adapun babak dalam perempat final adalah sebagai berikut;

A. Tax the Explorer

Tax the Explorer merupakan tahap perempat final dari HSTC, hanya 20 (dua puluh) peserta dengan skor tertinggi pada tahap sebelumnya yang dapat mengikuti tahap tersebut. Tahap ini dibuat dengan sistem games dimana peserta akan menjalankan sebuah misi untuk menyelesaikan suatu masalah seputar perpajakan.

Misi yang dimaksud adalah peserta secara tim diajak berkeliling kampus PKN STAN dengan berbagai *clue* yang sudah disiapkan dimana setiap pos terdapat permainan yang wajib diselesaikan oleh tiap tim. Setelah menyelesaikan permainan di pos tersebut peserta akan menuju pos selanjutnya sampai selesai.

Panitia menyediakan 4 (empat) pos yaitu sebagai berikut.

1) Pos Zumanzi.

Dalam pos ini peserta akan bermain permainan ular tangga raksasa sambil menjawab soal setiap kali jalan.

2) Pos Deal or No Deal?.

Dalam pos ini peserta akan dihadapkan dengan beberapa item berisi soal yang wajib di jawab.

3) Pos Help Box.

Dalam pos ini peserta akan bermain permainan "SOS" untuk mendapatkan poin sebanyaknya dengan mengerjakan soal ditiap gilirannya.

4) Pos Mix and Match

Dalam pos ini peserta akan menjawab beberapa pertanyaan dengan jawaban yang sudah disediakan di dalam kotak.

Peserta akan mengikuti kegiatan secara bersama-sama dibagi tiap pos dalam satu waktu, sehingga akan bergiliran berputar pos apabila waktu telah selesai.

3. Semi Final

Tahap ini peserta akan diambil 10 (sepuluh) tim dengan nilai tertinggi hasil dari babak *Tax the Explorer*. Dalam tahap ini dibagi menjadi 2 (dua) babak. Adapun babak dalam semi final adalah sebagai berikut.

a. Tax Royale

Satu tim akan dipisah per individu untuk menempati posisi yang telah ditentukan oleh panitia. Setiap individu akan diberi 1 kartu extra life dan 1 kartu skip di awal babak tax royale. Masing-masing individu akan menjawab soal yang dibacakan oleh panitia dengan mengangkat papan. Setiap individu wajib menjawab setiap soal yang telah dibacakan. Apabila ada individu yang salah menjawab soal, peserta tersebut harus keluar dari babak tax royale atau menggunakan item yang dimiliki. Kartu extra life digunakan untuk menyelamatkan peserta apabila salah menjawab soal dan kartu skip digunakan untuk men-skip soal . Setiap kelipatan 5 soal akan dibuka secret shop bagi peserta individu untuk membeli item-item yang telah disediakan. Pembelian item menggunakan poin yang telah didapatkan dalam babak Tax Royale ini.

b. Fun Tax

Fun tax adalah salah satu tahap semifinal yang memgusung konsep 'fun' dengan permainan yang sangat mengasyikkan bersifat estafet.

Panitia menyediakan 4 (empat) pos yaitu sebagai berikut:

- Balap karung. Orang pertama perwakilan tim akan melakukan balap karung menuju pos selanjutnya
- 2. Memasukkan pensil ke botol. Setelah menyelesaikan balap karung, nantinya orang kedua perwakilan tim yang *stand by* di pos ini akan memasukkan pensil ke botol yang disediakan di ujung lintasan. Lalu jika berhasil menuju ke pos selanjutnya sambil memegang botol yang sudah dimasukkan pensil tadi
- 3. Memecahkan balon. Orang ketiga perwakilan tim yang jaga pos akan mendapatkan pensil dari orang kedua. Balon yang sudah berisi soal akan dipecahkan oleh orang ketiga.
- 4. Balap karung. Setelah soal berhasil dijawab, orang pertama yang sebelumnya balap karung harus melakukan balap karung lagi menuju garis finish

Pada tahapan ini peserta memiliki misi untuk mengumpulkan poin dari kerja sama antar anggota tim

4. Final

Tahap ini adalah tahap akhir dari perjalanan panjang para peserta HSTC. Pada tahap ini peserta akan diambil 5 (lima) tim. Tahap ini terdiri dari 2 (dua) babak. Adapun babak tersebut adalah sebagai berikut.

a. Are You Brave Enough?

Tahapan pertama dari babak final adalah lomba "Are You Brave Enough"?. Peserta harus mempertaruhkan poin mereka untuk menjawab 10 (sepuluh) soal yang diberikan panitia.

b. Lomba Cerdas Cermat (LCC)

Tahapan terakhir dari babak final adalah lomba cerdas cermat. Adapun Peserta harus melewati sub babak sebagai berikut.

i. Babak Wajib

Peserta wajib menjawab 5 (lima) soal dari panitia



ii. Babak Rebutan

Peserta akan berebut untuk mejawab soal yang diberikan panitia. Terdiri dari 10 (sepuluh) soal rebutan

iii. Babak Crossword Race

Setiap tim berlomba lomba berebut untuk mengisi teka teki silang besar dengan waktu yang telah ditentukan.

G. Ketentuan Umum

- 1. Perlombaan ini dilaksanakan secara Nasional dengan dibagi menjadi 6 region sebagai berikut.
 - a. Region I: Sumatera
 - b. Region II: Provinsi Banten, Provinsi DKI Jakarta, dan Provinsi Jawa Barat
 - c. Region III: Provinsi Jawa Tengah, Provinsi DI Yogyakarta, dan Provinsi Jawa Timur
 - d. Region IV: Kalimantan
 - e. Region V:, Sulawesi, Maluku, dan Papua
 - f. Region VI: Bali, Lombok, dan Nusa Tenggara
- 2. Peserta merupakan siswa-siswi aktif SMA/MA/SMK/Sederajat di Indonesia dan bersifat tim atau kelompok yang dibuktikan dengan menunjukkan kartu pelajar atau surat keterangan kepala sekolah saat pendaftaran ulang pada babak 20 besar.
- 3. Setiap tim terdiri dari 3 (tiga) orang yang berasal dari satu sekolah yang sama. Tidak terdapat syarat dalam formasi kelas dari anggota tim, sehingga setiap tim dibebaskan dalam mengatur formasi tim (Diperbolehkan terdiri dari kelas X, XI, dan/atau XII).
- 4. Tiap sekolah diizinkan mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim.
- 5. Setiap tim **WAJIB** mendaftarkan timnya sesuai dengan alur yang telah ditentukan oleh panitia.
- **6.** Peserta **WAJIB** mendownload form pendaftaran dan booklet pada website **www.prpnpknstan.com.**

7. Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp. 150.000,00 untuk gelombang I dan sebesar Rp 180.000,00 untuk gelombang II per tim pada rekening:

Bank Mandiri: 1350014626905 a.n. Christabella Deandra

- 8. Melakukan pendaftaran dan meng-*upload* form serta bukti pembayaran pada website www.prpnpknstan.com.
- 9. Apabila sebelum, selama, atau setelah perlombaan panitia menemukan ketidaksesuaian anggota tim dengan anggota tim terdaftar, maka tim dinyatakan gugur.
- 10. **20 tim terbaik** sesuai dengan ketentuan lebih lanjut berhak mengikuti tahapan selanjutnya di Kampus PKN STAN **tanpa biaya tambahan.**
- 11. Jika terdapat lebih dari 4 (empat) tim dalam satu sekolah yang dapat masuk ke dalam 20 besar tim terbaik, maka tim yang dapat dinyatakan masuk ke dalam 20 besar hanyalah maksimal 4 (empat) tim dengan nilai tertinggi dari sekolah tersebut. Dan untuk memenuhi jumlah 20 besar tim terbaik, akan diambil dari tim yang berada pada peringkat dibawahnya dan merupakan tim yang berasal dari sekolah yang berbeda.
- 12. Setiap peserta diwajibkan datang 30 menit sebelum kegiatan untuk melakukan registrasi ulang.
- 13. Apabila terdapat tim yang hadir pada saat perlombaan telah dimulai, maka tidak akan diberikan perpanjangan waktu.
- 14. Perlombaan dimulai dan berakhir sesuai dengan instruksi panitia.
- 15. Dalam rangkaian acara PRPN 2020, panitia akan menyediakan twibbon yang dapat diakses peserta, dan setiap peserta dapat mengunduh twibbon tersebut melalui media sosial PRPN 2020 serta mem-*posting* twibbon tersebut di akun instagram pribadi peserta.
- 16. Membaca, memahami, dan mematuhi segala peraturan Pekan Raya Perpajakan 2020.
- 17. Segala keputusan panitia dan dewan juri terkait perlombaan adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

H. Tata Cara Pendaftaran

- 1. Perwakilan tim/peserta melakukan pendaftaran awal untuk memperoleh akun pada halaman Pendaftaran di *website* www.prpnpknstan.com.
- 2. Peserta wajib mengunduh form pendaftaran pada *website* dengan *log in* menggunakan akun yang telah didaftarkan.
- 3. Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran;
 - a. Gelombang I (07 Februari-29 Februari): Rp. 150.000 per tim
 - b. Gelombang II (1 Maret-18 Maret): Rp. 180.000 per tim Pembayaran melalui nomor rekening:

Bank Mandiri: 1350014626905 a.n. Christabella Deandra

- 4. Peserta melakukan pendaftaran secara *online* dengan mengisi form di halaman Pendaftaran pada website www.prpnpknstan.com dan mengunggah form pendaftaran serta bukti pembayaran lomba.
- 5. Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai ketentuan-ketentuan lomba, peserta dapat mengunduh booklet lomba HSTC di laman website prpn www.prpnpknstan.com.
- 6. Setiap peserta **WAJIB** mengikuti **line@:@prpn_pknstan** untuk informasi lebih lanjut.
- 7. Setelah melakukan pendaftaran peserta akan mendapatkan *email* konfirmasi sebagai tanda bahwa peserta telah terdaftar melalui *email* yang digunakan pada saat pendaftaran.
- 8. Peserta **diwajibkan** untuk melakukan konfirmasi melalui Panitia *Liaison Officer* (LO) dengan **format Nama Ketua Tim_Jenis Lomba_Asal Sekolah** pada CP sesuai region berikut:
 - 1. Regional I : Sumatera

Rio-089528593540/riorafi:

- 2. Regional II : Provinsi Banten, Provinsi DKI Jakarta, dan Provinsi Jawa Barat TB-087881401689/tbfathulrizkikh
- 3. Regional III : Provinsi Jawa Tengah, Provinsi D.I. Yogyakarta, dan Provinsi Jawa Timur

Addra-082350939919



4. Regional IV : Kalimantan

Atika-085778167715/atikaputrip_

5. Regional V : Sulawesi, Maluku, dan Papua

Anisa-082231888112/annisasyrfh

6. Regional VI: Bali, Lombok, dan Nusa Tenggara

Indah-083893217928/apasidanta

I. Ketentuan dan Peraturan Lomba

1. Pre-Eliminary

Tahapan HSTC Pekan Raya Perpajakan 2020 akan dilaksanakan dengan **sistem** *Online.* Pada tahap ini seluruh peserta yang telah memenuhi persyaratan dalam ketentuan umum dapat mengikuti babak *Pre-Eliminary*. Setiap tim akan mendapat **1 (satu) ID dan** *Password* untuk mengerjakan soal sesuai waktu yang ditentukan secara *online* melalui *link* yang akan diberikan sebelum waktu pengerjaan. Ketentuan *Pre-Eliminary* adalah sebagai berikut:

- a. Setiap tim **wajib** memenuhi persyaratan untuk registrasi.
- b. Peserta harus login pada waktu yang telah ditentukan.
- c. Soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 100 butir dikerjakan dalam waktu 90 menit.
- d. *Pre-Eliminary* dilaksanakan serempak tanggal 22 Maret 2020 pada pukul 10.00
 WIB. (Persiapan dilakukan sebelum itu).
- e. Dalam hal ketentuan penilaian yaitu sebagai berikut:
 - i. Benar +4
 - ii. Salah -1
 - iii. Kosong 0
- f. Materi perlombaan meliputi : Perpajakan (60%), Ilmu Ekonomi Dasar (20%), Keuangan Negara (20%).
- g. Peserta harus mengerjakan paket soal sesuai dengan waktu yang telah disediakan.
- h. Hanya **dua puluh (20) tim terbaik** sesuai dengan ketentuan lebih lanjut yang dapat mengikuti babak utama di kampus PKN STAN Bintaro.

- Apabila terdapat tim dengan jumlah nilai yang sama, maka peserta dengan jumlah soal benar yang lebih banyak pada materi perpajakan, akan dinyatakan lolos ke tahap berikutnya.
- j. Apabila setelah melewati ketentuan pada poin i tetapi masih terdapat jumlah nilai yang sama, maka peserta dengan jumlah soal benar yang lebih banyak pada materi ilmu ekonomi dasar, akan dinyatakan lolos ke tahap berikutnya.
- k. Apabila setelah melewati ketentuan pada poin i dan j tetapi masih terdapat jumlah nilai yang sama, maka peserta dengan jumlah soal benar yang lebih banyak pada materi keuangan negara, akan dinyatakan lolos ke tahap berikutnya.

2. Tax The Explorer

a. Penjelasan

Tax The Explorer merupakan tahap kedua dalam High School Tax Competition. Tahap ini akan menguji kemampuan peserta dalam hal kecepatan dan kekompakan dalam mengerjakan soal perhitungan dan teori Perpajakan.

b. Ketentuan dan Peraturan Umum

- i. Peserta dalam tahap ini adalah 20 tim yang dinyatakan lolos dari tahap sebelumnya (*Pre eliminary* HSTC). 20 tim ini merupakan 14 tim dengan nilai tertinggi se-Indonesia ditambah dengan 6 tim dari perwakilan masing-masing regional (diambil dari nilai tertinggi dari tiap region setelah 14 ranking tertinggi se-Indonesia).
- ii. Setiap tim terdiri dari 3 orang yang lolos pada tahap sebelumnya. Tidak ada peserta cadangan dalam lomba ini.
- iii. Setiap peserta **wajib** mematuhi segala hal yang akan dan/atau telah diatur dan ditentukan oleh panitia baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Peserta/tim yang terbukti melakukan pelanggaran tata tertib atau bentuk pelanggaran lainnya maka akan menerima konsekuensi.



c. Tahapan dan Mekanisme

Tax The Explorer merupakan babak semi final yang dikemas dalam bentuk games petualangan. Setiap peserta nantinya akan diajak berlomba pada suasana outdoor di sekitar areal Kampus PKN STAN. Setiap peserta nantinya akan diberikan peta kampus yang telah diberikan kode sebelumnya. Akan terdapat 4 (empat) pos yang wajib peserta lalui untuk dapat memperoleh poin maksimal pada babak ini.

Mekanisme perlombaannya adalah sebagai berikut;

- i. Babak ini akan dimulai pada suatu titik kumpul yang telah ditentukan panitia.
- ii. Babak *Tax The Explorer* dilaksanakan selama 210 menit. Waktu dimulai sejak panitia menyatakan babak dimulai dan peserta dipersilahkan untuk pergi menuju pos yang telah ditetapkan.
- iii. Sebelum babak dimulai peserta akan diberikan peta Kampus yang telah diberikan 4 titik pos yang tersebar di area Kampus PKN STAN.
- iv. Peserta wajib mendatangi 4 pos tersebut dan menyelesaikan semua pos dengan waktu yang telah ditentukan.
- v. Pada setiap pos, tiap tim akan bermain sesuai batasan waktu di masingmasing pos.
- vi. Sesampainya di titik kumpul akhir, setiap tim wajib melapor kepada panitia bahwa mereka telah menyelesaikan semua pos.

Adapun pos dalam babak ini adalah sebagai berikut:

1) Pos Zumanzi

Pada pos Zumanzi, setiap tim akan diarahkan ke suatu tempat yang telah dipersiapkan panitia. Durasi pelaksanaan babak zumanzi ini adalah 30 menit. Satu perwakilan peserta dari masing-masing tim berperan sebagai pion, sementara dua peserta lainnya bertugas menggulirkan dadu. Terdapat 100 kotak dalam Zumanzi yang berisi soal tentang perpajakan dan rintangan berupa ular yang menyebabkan

penurunan posisi peserta maupun tangga yang menyebabkan peningkatan posisi peserta. Di awal permainan tim akan mendapatkan 2 jenis item gratis yang dapat dipilih secara tim atau dapat membelinya. Item yang disediakan berupa egrang, tombak, perisai, dan pistol.

Mekanisme perlombaan:

- 1. Setiap tim saling bergantian untuk menggulirkan dadu. Angka yang keluar dari dadu akan menjadi hitungan langkah untuk pion.
- 2. Sebelum melangkah, tim yang mendapat giliran bermain diberikan waktu 1 menit untuk menjawab soal.
- 3. Pengerjaan soal dilakukan secara tim.
- 4. Peserta dapat menjawab soal setelah soal selesai dibacakan oleh panitia.
- 5. Jika waktu telah habis, panitia akan memberi tanda dan peserta harus menghentikan pengerjaan soal.
- 6. Apabila peserta menjawab dengan benar, maka pion diizinkan untuk melangkah sesuai jumlah mata dadu yang tergulir. Apabila salah, pion tidak diperbolehkan melangkah.
- 7. Peserta hanya diperbolehkan membawa alat tulis dan kalkulator.
- 8. Peserta dilarang membawa benda apapun yang tidak berhubungan dengan lomba seperti benda elektronik (*handphone*, jam tangan, dsb) serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun.
- 9. Tim yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin.
- 10. Peserta pion yang mendapatkan kotak yang telah dijawab oleh tim lain, maka pion tersebut diizinkan untuk melangkah tanpa mendapatkan poin.
- 11. Lomba akan berakhir jika salah satu tim sudah mencapai kotak nomor 100 atau waktu telah dinyatakan habis.
- 12. Nomor kotak terakhir yang di tempati oleh pion akan menjadi poin tambahan sebesar nomor kotak itu.
- 13. Terdapat beberapa item untuk mendukung jalannya lomba yaitu :

- a. Egrang : tangga untuk menaikkan pion dua tingkat dari posisi sebelumnya
- b. Tombak : menyingkirkan posisi pion lawan jika bersamaan dalam satu kotak, pion lawan akan mundur sejauh ujung barisan
- c. Perisai : melindungi pion dari kotak bergambar ular sehingga tidak menurunkan posisi
- d. Pistol: menghentikan giliran lawan untuk bermain selama 1 putaran,
 dapat digunakan ketika posisi lawan 2 langkah kedepan atau 2
 langlah kebelakang
- 14. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 15. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 16. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi langsung dari HSTC 2020.
- 17. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Ketentuan pembelian item:

- 1. Item dapat dibeli kapan saja disaat tim sedang tidak bermain sehingga tidak mengganggu waktu jalannya lomba
- 2. Harga untuk item:

• Egrang ; 20 poin

• Tombak ; 8 poin

• Perisai ; 10 poin

• Pistol ; 10 poin

- 3. Pembelian item menggunakan poin yang didapat selama permainan berlangsung.
- 4. Apabila peserta masih mempunyai item-item yang belum digunakan setelah babak berakhir, maka item tersebut dapat dikonversi menjadi tambahan 50 % harga pembelian poin untuk tiap itemnya.



Mekanisme penilaian:

Benar : +10 poin

Salah : 0 poin

Tidak menjawab : 0 poin

2) Pos Deal or No Deal?

Deal or No Deal? merupakan salah satu pos di Tax the Explorer. Pada tahap ini terdapat 5 tim yang saling berkompetisi dalam memasang strategi untuk menukarkan poin yang ia miliki dengan kesempatan yang lebih besar. Diperlukan strategi dan kemampuan berpikir yang komprehensif dalam menentukan pilihan.

Mekanisme perlombaan:

- 1. Babak pertama diikuti oleh 5 tim dan masing-masing tim mendapat tawaran untuk memilih *box* atau pun tirai.
- 2. Terdapat 3 box dan 3 tirai yang memiliki bobot poin yang bervariasi.
- 3. Setelah memilih box atau pun tirai, tim akan menjawab soal.
- 4. Jika jawaban atas soal adalah benar maka, tim mendapat bobot poin yang telah diberi tahu besarnya.
- 5. Poin yang didapat tim dari babak pertama diurutkan dari tertinggi sampai terendah untuk mengikuti perlombaan di babak kedua.
- 6. Babak kedua dilakukan secara urutan poin dengan teknis di layar proyektor akan ditampilkan kumpulan 25 kotak, dimana tiap kotak memiliki pertanyaan dan bobot poin yang bervariasi.
- 7. Tim dengan nilai tertinggi berhak mendapat kesempatan menukar poin yang ia miliki dengan lanjut menjawab salah satu kotak dengan bobot poin tertentu.
- 8. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.

- 9. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 10. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi

Mekanisme penilaian:

- 1. Tiap box bernilai 50 sampai 300 poin
- 2. Tiap tirai bernilai 0 sampai 500 poin
- 3. Tiap kotak di proyektor bernilai 0 sampai 1000 poin

3) Pos Help Box

Dalam ini disediakan sebuah gambar yang berisi kotak sejumlah 8 x 8 yang telah diberi satu huruf "O" di salah satu kotak yang terdapat pada gambar. Setiap tim akan berlomba-lomba menjawab soal dan menuliskan huruf "S" atau "O" dan merangkainya sehingga menjadi kata "SOS" dalam waktu 30 menit permainan.

Mekanisme Perlombaan:

- 1. Masing-masing tim wajib menunjuk satu orang sebagai juru bicara,
- 2. Seluruh tim diberikan 64 soal,
- 3. Tipe soal yang diberikan adalah isian singkat dan/atau hitungan yang dikerjakan secara tim,
- 4. Giliran menjawab ditentukan dari hasil pengundian,
- 5. Juru bicara tim tidak boleh menjawab ketika soal sedang dibacakan,
- 6. Apabila juru bicara tim menjawab ketika soal sedang dibacakan, maka pembacaan soal tersebut tidak dilanjutkan,
- 7. Setiap tim hanya dapat menjawab soal jika dipersilahkan oleh dewan juri,
- 8. Waktu yang diberikan dalam menjawab soal adalah 15 detik,

- 9. Apabila peserta menjawab soal dengan benar, maka tim tersebut akan diberikan 10 poin dan berhak menuliskan satu huruf, "S" atau "O" pada salah satu kotak pada gambar,
- 10. Apabila peserta menjawab soal dengan salah atau tidak dijawab, maka peserta tidak akan mendapatkan pengurangan atau penambahan poin apapun,
- 11. Apabila salah satu tim menjawab soal dengan salah ataupun tidak dijawab, soal tersebut tidak dapat direbut oleh tim lain,
- 12. Apabila tim yang menjawab dapat merangkai huruf "S", "O", dan "S" secara horizontal, vertical, atau diagonal, tim tersebut akan mendapatkan penambahan poin sebesar 20,
- 13. Apabila waktu 30 menit habis ketika permainan berlangsung, maka permainan diakhiri,
- 14. Keputusan juri adalah sah dan tidak dapat diganggu gugat.

Mekanisme penilaian:

Benar : +10 poin

Salah : 0 poin

SOS : +20 poin

4) Pos Mix and Match

Dalam pos ini peserta akan menjawab beberapa pertanyaan dengan jawaban yang sudah disediakan dalam kotak. Durasi pelaksanakan selama 30 menit, waktu dimulai sejak panitia menyatakan babak dimulai dan peserta dipersilahkan untuk pergi menuju pos yang telah ditetapkan. Terdapat 5 (lima) kotak yang berisi potongan kertas atas jawaban untuk soal yang akan diberikan. Setiap tim akan mendapatkan 1 (satu) kotak jawaban.



Mekanisme Perlombaan:

- 1. Babak ini akan dimulai pada suatu titik kumpul yang telah ditentukan panitia.2.
- 2. Ketika waktu perlombaan dimulai setiap tim akan mendapatkan lembaran kertas yang berisi 20 (dua puluh) soal esai tentang perpajakan dan sebuah pena.
- 3. Peserta hanya diperbolehkan membawa alat tulis dan kalkulator.
- 4. Peserta dilarang membawa benda apapun yang tidak berhubungan dengan lomba seperti benda elektronik (handphone, jam tangan, dsb) serta buku/kertas/catatan.
- 5. Dalam menjawab soal, peserta berkewajiban untuk mencari jawaban yang telah disediakan di dalam kotak dan memberi nomor soal yang dimaksud pada potongan kertas jawaban yang dianggap benar.
- 6. Tidak ada pembatasan waktu dalam mengerjakan soal disetiap nomor . Hanya saja setiap peserta harus memperhitungkan total waktu yang disediakan.
- 7. Tim boleh mengumpulkan soal dan jawaban terlebih dahulu atau waktu telah dinyatakan berakhir oleh panitia, para peserta wajib mengumpulkan lembar soal beserta jawabannya kepada panitia.

Mekanisme penilaian:

Benar : +10 poin : - 5 poin Salah

Tidak memjawab : 0 poin

Tim dengan pengumpul tercepat akan mendapat poin tambahan. Setiap kelipatan 1 menit bernilai 2 poin.





3. Semifinal

a. Tax Royale

Satu tim akan dipisah per individu untuk menempati posisi yang telah ditentukan oleh panitia. Setiap individu akan diberi 1 kartu extra life dan 1 kartu skip di awal babak tax royale. Masing-masing individu akan menjawab soal yang dibacakan oleh panitia dengan mengangkat papan. Setiap individu wajib menjawab setiap soal yang telah dibacakan. Apabila ada individu yang salah menjawab soal, peserta tersebut harus keluar dari babak *tax royale* atau menggunakan item yang dimiliki. Kartu *extra life* digunakan untuk menyelamatkan peserta apabila salah menjawab soal dan kartu skip digunakan untuk men-skip soal . Setiap kelipatan 5 soal akan dibuka *secret shop* bagi peserta individu untuk membeli item-item yang telah disediakan. Pembelian item menggunakan poin yang telah didapatkan dalam *Tax Royale* ini.

Mekanisme Perlombaan:

- 1. Tipe soal adalah isian singkat yang dikerjakan secara individu.
- 2. Setiap individu dilarang bekerja sama dengan individu lainnya.
- 3. Total waktu pengerjaan tiap soal adalah 30 detik.
- 4. Terdapat 20 soal isian singkat.
- 5. Peserta mulai mengerjakan soal jika sudah diizinkan oleh panitia.
- 6. Peserta diperbolehkan mengganti jawaban selama waktu pengerjaan belum habis.
- 7. Apabila waktu telah habis, panitia akan memberi tanda dan peserta harus menghentikan pengerjaan soal.
- 8. Peserta tidak diizinkan membawa alat tulis, kalkulator, dan benda apapun yang tidak berhubungan dengan lomba seperti benda elektronik (handphone, jam tangan, dsb) serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun.



- 9. Peserta diwajibkan menjawab di lembar jawaban dengan menggunakan spidol boardmarker hitam yang sudah disediakan panitia.
- 10. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 11. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 12. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi langsung dari HSTC 2020.
- 13. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Mekanisme Secret Shop:

- 1. Secret Shop hanya dibuka pada jeda setelah soal ke 5, soal ke 10, soal ke 15.
- 2. Pembelian item dilakukan secara individu dan diperbolehkan membeli lebih dari satu jenis item sekaligus selama poin mencukupi.
- 3. Ada 2 jenis item yang dijual di *secret shop*:
 - a. Extra life
 - Peserta tidak akan keluar babak tax royale walaupun salah menjawab soal
 - Harga pembelian sebesar 15 poin
 - b. Skip
 - Peserta dapat melewati soal tanpa harus menjawab
 - Harga pembelian adalah sebesar 10 poin
- 4. Apabila peserta masih mempunyai item-item yang belum digunakan setelah babak *tax royale* berakhir, maka item tersebut dapat dikonversi menjadi tambahan 10 poin untuk tiap itemnya.

Mekanisme Penilaian:

Benar : +10 poin

Salah : Keluar dari babak tax royale Tidak diisi : Keluar dari babak tax royale



b. Fun Tax

Fun Tax merupakan salah satu tahap semifinal dimana perlombaan ini menguji kemampuan peserta dalam hal ketangkasan dan kekompakan dalam bekerja sebagai tim.

Mekanisme perlombaan:

- 1. Babak ini terdiri dari beberapa pos yang dilaksanakan secara estafet sesama anggota masing-masing tim.
- 2. Pos pertama yaitu balap karung, orang pertama perwakilan tim akan melakukan balap karung sepanjang lintasan menuju pos kedua.
- 3. Pos kedua dilanjutkan orang kedua dengan tugas memasukkan pensil ke dalam botol, jika berhasil melanjutkan perlombaan ke pos ketiga.
- 4. Pos ketiga dilanjutkan dengan orang ketiga anggota tim dengan tugas memecahkan balon dengan pensil yang telah dibawa oleh orang kedua. Soal akan dijawab bersama sama oleh tim
- 5. Pos terakhir berlanjut dengan balap karung dengan peserta orang pertama. Setelah soal berhasil dijawab, peserta tersebut melakukan balap karung lagi menuju garis finish.
- 6. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan tempat sebelum waktu perlombaan selesai.
- 7. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 8. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi

Mekanisme penilaian:

- 1. Penilaian berdasarkan penyelesaian tugas tiap pos secara tepat dan cepat.
- 2. Poin dibagikan berdasarkan peringkat estafet serta nilai tambahan jika menjawab pertanyaan dengan tepat.
- 3. Soal bernilai antara 0 100 poin



4. Final

a. Are You Brave Enough?

Peserta lomba akan menjawab 10 (sepuluh) buah soal dengan mempertaruhkan poin mereka. Total nilai dalam babak ini akan diakumulasikan dengan babak LCC.

Mekanisme Perlombaan:

- 1. Di dalam tahap ini, setiap tim akan mendapat 500 poin sebagai modal awal yang bersifat pinjaman
- 2. Terdapat 3 Fase dalam setiap soal.
- 3. Fase pertama: setiap tim harus membayar 10 poin untuk bisa mengikuti soal dan mengikuti fase kedua.
- 4. Fase kedua: tipe soal akan diberitahukan, setiap tim dapat memilih lanjut dan wajib mempertaruhkan minimal 10 poin untuk lanjut ke fase ketiga, atau memilih mundur dan tidak bisa ikut menjawab soal yang bersangkutan.
- 5. Fase ketiga: soal akan dibacakan sebanyak dua kali lalu setiap tim menuliskan jawaban dipapan yang telah disediakan
- 6. Setiap soal akan dibacakan dua kali berturut-turut.
- 7. Untuk soal hitungan, setiap tim diberikan waktu 2 menit untuk memikirkan jawaban. setelah waktu yang telah diberikan habis, tim harus mengangkat papannya untuk pengecekan jawaban, bagi tim yang belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 8. Untuk soal teori, setiap tim diberikan waktu 1 menit untuk memikirkan jawaban. setelah waktu yang telah diberikan habis, tim harus mengangkat papannya untuk

- pengecekan jawaban, bagi tim yang belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 9. Peserta tidak diizinkan membawa benda elektronik (*handphone*, dsb), serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun. Peserta hanya diizinkan untuk membawa pensil dan pulpen (tidak termasuk tempat pensil) dan kalkulator (selain kalkulator finansial).
- 10. Kertas untuk penghitungan disediakan oleh panitia.
- 11. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 12. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 13. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi langsung dari HSTC.
- 14. Setelah babak ini berakhir poin setiap tim akan dikurangi sebanyak 500 poin sebagai pembayaran poin pinjaman di awal permainan tadi.

Mekanisme Penilaian:

- 1. Jika jawaban benar, tim mendapatkan poin yang bernilai 2x jumlah poin yang dipertaruhkan
- 2. Jika jawaban salah , poin tim akan dikurangi setengah dari jumlah poin yang dipertaruhkan tadi

b. Lomba Cerdas Cermat (LCC)

Tahapan ini diikuti oleh 5 tim dengan skore tertinggi dari tahapan *semifinal*. Tahapan ini terdiri dari 3 (tiga) babak yaitu: Babak Wajib, Babak Rebutan dan Babak *Crossword Race*.

1. Babak Wajib

Setiap tim akan menjawab lima buah soal. Soal tersebut akan disediakan oleh panitia dalam 5 buah amplop yang masing-masing di dalamnya terdapat 5 buah soal.

Sebelum babak wajib dimulai, setiap tim akan mengambil satu buah amplop yang akan menjadi soal untuk tim tersebut jawab dalam babak wajib ini. Tingkat kesulitan soal dalam setiap amplop adalah sama. Materi yang dilombakan adalah Pajak Penghasilan (PPh), Pajak Pertambahan Nilai (PPN), Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), dan Teori Perpajakan.

Mekanisme perlombaan:

- 1) Terdapat 5 butir soal yang wajib dijawab setiap tim.
- 2) Setiap soal akan dibacakan dua kali berturut-turut.
- 3) Untuk soal hitungan, tim yang dipersilakan untuk menjawab diberikan waktu 3 menit untuk memikirkan jawaban. Jika setelah waktu yang telah diberikan habis dan tim belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 4) Untuk soal teori, tim yang dipersilahkan untuk menjawab diberikan waktu 1 menit untuk memikirkan jawaban. Jika setelah waktu yang telah diberikan habis dan tim belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 5) Soal yang salah atau tidak dijawab akan dinyatakan hangus dan tidak dapat direbut tim lain.
- 6) Peserta tidak diizinkan membawa benda elektronik (handphone, dsb), serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun. Peserta hanya diizinkan untuk membawa alat tulis (tidak termasuk tempat pensil) dan kalkulator (selain kalkulator finansial).
- 7) Kertas untuk penghitungan disediakan oleh panitia.
- 8) Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 9) Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.



10) Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi langsung dari *High School Tax Competition*.

Mekanisme Penilaian:

- 1) Jawaban Benar bernilai 100 poin
- 2) Jawaban Salah atau tidak dijawab bernilai 0
- 3) Total Poin adalah 500 Poin
- 4) Bobot penilaian dilihat dari perhitungan dan alasan yang dinilai oleh juri.

2. Babak Rebutan

Peserta lomba akan berebut untuk menjawab sepuluh buah soal dengan materi lomba: PPh, PPN, PBB, dan Teori Perpajakan.

Mekanisme perlombaan:

- 1) Terdapat 10 butir soal yang akan dibacakan
- 2) Setiap soal akan dibacakan dua kali berturut-turut.
- 3) Sebelum menjawab soal, setiap tim harus menekan bel terlebih dahulu.
- Dalam hal soal belum selesai dibacakan dua kali terdapat tim yang menekan bel, maka pembacaan soal akan dihentikan.
- 5) Tim yang menekan bel terlebih dahulu wajib untuk menjawab soal tersebut.
- 6) Apabila soal tersebut belum dapat dijawab dengan benar oleh tim yang memencet bel pertama, maka soal tersebut dapat rebut satu kali oleh peserta lain dengan memencet bel kembali setelah juri menyatakan bahwa tim pertama menjawab dengan salah atau waktu menjawab telah habis.
- 7) Jika peserta kedua juga menjawab dengan tidak tepat, maka soal tersebut tidak dapat direbut kembali dan dinyatakan hangus.

- 8) Untuk soal hitungan, tim yang dipersilakan untuk menjawab diberikan waktu 3 menit untuk memikirkan jawaban. Jika setelah waktu yang telah diberikan habis dan tim belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 9) Untuk soal teori, tim yang dipersilahkan untuk menjawab diberikan waktu 1 menit untuk memikirkan jawaban. Jika setelah waktu yang telah diberikan habis dan tim belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah.
- 10) Peserta tidak diizinkan membawa benda elektronik (handphone, dsb), serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun. Peserta hanya diizinkan untuk membawa alat tulis (tidak termasuk tempat pensil) dan kalkulator (selain kalkulator finansial).
- 11) Kertas untuk penghitungan disediakan oleh panitia.
- 12) Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 13) Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 14) Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi.

Mekanisme Penilaian:

- 1) Jawaban Benar bernilai 100 poin
- 2) Jawaban Salah atau tidak dijawab bernilai -50 poin
- 3) Bobot penilaian dilihat dari perhitungan dan alasan yang dinilai juri.

c. Crossword Race

Pada babak ini peserta lomba akan berebut untuk menjawab 30 (tiga puluh) buah soal Teka Teki Silang raksasa dalam waktu 30 menit dan skor perolehan tidak akan diperlihatkan sementara.

Mekanisme Perlombaan:

- 1. Di dalam tahap ini, terdapat 30 butir soal yang diperebutkan setiap tim, 15 soal mendatar dan 15 soal menurun.
- 2. Setiap tim akan diberikan kertas Teka Teki Silang kecil beserta keterangan soal.
- 3. Jika tim sudah mengetahui jawaban dari soal, setiap tim harus menekan bel terlebih dahulu.
- 4. Peserta baru boleh menjawab hanya ketika dipersilakan oleh panitia untuk menjawab.
- 5. Tim yang dipersilahkan untuk menjawab diberikan waktu 15 detik untuk memberikan jawaban. Jika waktu yang telah diberikan habis dan tim belum memberikan jawaban, maka akan dianggap salah
- 6. Tim selanjutnya yang ingin menjawab , harus menunggu aba aba mulai kembali dari panitia agar bisa menekan bel untuk mengisi jawaban teka teki silang raksasa.
- 7. Soal yang salah atau tidak dijawab masih dapat dijawab tim lain . Apabila soal telah dijawab 3 tim dengan jawaban yang salah maka soal tidak dapat dijawab kembali oleh tim lain
- 8. Jika waktu 30 menit sudah habis, maka babak ini dinyatakan berakhir.
- 9. Peserta tidak diizinkan membawa benda elektronik (*handphone*, dsb), serta buku/kertas/catatan dengan nama dan dalam bentuk apapun. Peserta hanya diizinkan untuk membawa pensil dan pulpen (tidak termasuk tempat pensil) dan kalkulator (selain kalkulator finansial).
- 10. Kertas untuk penghitungan disediakan oleh panitia.



- 11. Selama perlombaan berlangsung, peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai.
- 12. Tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang terlambat datang.
- 13. Bagi peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi langsung dari HSTC.

Mekanisme penilaian

Benar : 25 poin
 Salah atau tidak dijawab : -10 poin
 Total poin : 750 poin

J. Ketentuan dan Peraturan Tambahan

- 1. Hal-hal yang belum diatur dalam booklet ini baik mengenai ketentuan dan peraturan umum, tahapan, dan mekanisme maupun hal lainnya akan segera diatur dan diberitahukan kepada seluruh tim melalui LO dan setiap tim wajib untuk mengikuti segala ketentuan yang ditetapkan kemudian.
- 2. Jika terdapat perubahan pada ketentuan dan peraturan umum, tahapan, serta mekanisme, panitia akan segera memberitahukan kepada seluruh tim melalui LO dan setiap tim wajib untuk mengikuti segala ketentuan yang ditetapkan kemudian.

K. Ketentuan Pemenang pada Setiap Tahapan

1. Pre Eliminary (Babak Penyisihan)

Pada babak penyisihan akan dicari 20 tim terbaik untuk dapat mengikuti tahapan selanjutnya yang dilaksanakan di Kampus PKN STAN Bintaro. 20 tim terbaik ini terdiri dari 14 tim dengan nilai tertinggi se-Indonesia (*Passing Grade*) ditambah dengan 6 tim terbaik dari perwakilan masing-masing regional. Tim terbaik sebagai perwakilan masing-masing regional akan diperhitungkan setelah memperoleh 14 tim dengan nilai tertinggi se-Indonesia.



Jika terdapat lebih dari 4 (empat) tim dalam satu sekolah yang dapat masuk ke dalam 20 besar tim terbaik, maka tim yang dapat dinyatakan masuk ke dalam 20 besar hanyalah maksimal 4 (empat) tim dengan nilai tertinggi dari sekolah tersebut. Dan untuk memenuhi jumlah 20 besar tim terbaik, akan diambil dari tim yang berada pada peringkat dibawahnya dan merupakan tim yang berasal dari sekolah yang berbeda.

2. Tax The Explorer (Babak Perempat Final)

Pada babak semi final, dari 20 tim terbaik ini akan dicari 10 tim dengan nilai teringgi pada babak *Tax The Explorer* yang akan melanjutkan ke babak Semi Final.

3. Semi Final

Pada babak semi final, dari 10 tim terbaik ini akan dicari 5 tim dengan nilai teringgi pada babak *Semi Final* yang akan melanjutkan ke babak Final

4. Final

Pada babak ini, akan dicari juara I, II, dan III yang diperoleh dari nilai tertinggi hasil akumulasi dari babak "Are You Brave Enough?", babak wajib, babak crossword race, dan babak rebutan. Apabila terdapat nilai sama, maka akan diberikan satu soal tambahan secara rebutan untuk menentukan peserta yang akan dinyatakan sebagai pemenang.

L. Hadiah Lomba

Juara 1 : Piala Juara 1 + Uang Tunai Rp 5.000.000 + sertifikat juara

Juara 2 : Piala Juara 2 + Uang Tunai Rp 3.500.000 + sertifikat juara

Juara 3 : Piala Juara 3 + Uang Tunai Rp 2.000.000 + sertifikat juara

Harapan 1 : Piala Harapan 1 + Uang Tunai Rp 1.500.000 + sertifikat juara

Harapan 2 : Piala Harapan 2 + Uang Tunai Rp 1.000.000 + sertifikat juara

M. Contact Person

Untuk informasi lebih lanjut mengenai perlombaan High School Tax Competition silahkan hubungi CP dibawah ini:

- 1. **Alim** (085888840869)
- 2. **Shasza** (0811323636)

Media Sosial PRPN 2020:

Instagram : prpn_pknstan Line@ : prpn_pknstan

Website : www.prpnpknstan.com

N. Penutup

Demikian booklet lomba High School Tax Competition kami sampaikan sebagai bahan pertimbangan. Bantuan, kerja sama, dan sportifitas sangat kami harapkan demi kesuksessan penyelenggaraan acara ini. Akhir kata kami ucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan kerja sama semua pihak terkait.

Mengetahui,

Koordinator Pelaksana

Firos

NPM 1302190056





Tentang PRPN

PRPN merupakan serangkaian kegiatan selama sepekan yang diselenggarakan oleh Pusat Studi Perpajakan dan Keluarga Mahasiswa Pajak PKN STAN dengan tujuan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pajak sebagai pendapatan negara dengan porsi terbesar dalam APBN yang targetnya harus diusahakan tercapai, serta menjadi wadah untuk mensosialisasikan kepada generasi muda mengenai isu-isu terkini dalam bidang perpajakan mencakup ekonomi dan bisnis.

- ⊚ @prpn_pknstan
- @ prpn.pknstan@gmail.com