**INSTRUKSI**

Selamat datang dan terima kasih telah bersedia untuk mengikuti eksperimen ini. Mohon baca dengan seksama instruksi ini agar Anda dapat memahami apa yang harus Anda lakukan di dalam eksperimen ini. Eksperimen ini memberikan Anda kesempatan untuk memperoleh uang tunai yang akan dibayarkan segera setelah Anda menyelesaikan rangkaian eksperimen ini. Besaran uang yang akan Anda peroleh bergantung pada apa yang Anda dan rekan Anda lakukan di dalam eksperimen ini. Oleh karenanya, mohon untuk serius dalam menyelesaikannya sesuai dengan preferensi Anda. Uang yang Anda peroleh dalam eksperimen ini akan ditambahkan dengan uang kehadiran sebesar Rp10.000.

Anda juga akan diminta untuk mengisi kuesioner pendek setelah menyelesaikan tahapan eksperimen. Eksperimen ini telah mendapatkan persetujuan dari Komisi Etik Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan (FKKMK) UGM. Lembar persetujuan terinformasi tersedia di halaman sebelumnya dan telah Anda setujui untuk mengikuti eksperimen ini.

1. **Eksperimen**

Eksperimen ini ditujukan untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku dalam pengakuan pajak. Anda akan menghadapi 30 ronde permainan dimana masing-masing ronde akan terdiri atas dua tahapan. Semua ronde memiliki tipe permainan yang sama dengan situasi yang berbeda. Berikut adalah penjelasan secara rinci:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap Pertama** | Di tahap ini, Anda akan memainkan ***real effort algebraic game***secara individu dengan menjawab pertanyaan berhitung sederhana (tambah-kurang-kali-bagi). Anda memiliki waktu **1 menit** untuk menjawab sebanyak-banyaknya yang Anda bisa di tahap ini. Anda akan mendapatkan **100 poin** untuk masing-masing jawaban benar yang akan menjadi pendapatan Anda di dalam ronde ini. Mohon untuk catat pendapatan yang Anda peroleh di masing-masing ronde. |
| **Tahap Kedua** | Di tahap ini, Anda akan tergabung ke dalam sebuah **grup berisikan 4 orang** (termasuk Anda) dan grup ini akan terus diacak sepanjang 30 ronde. Anda tidak diberi tahu dengan siapa Anda akan tergabung di grup tersebut. Di tahap ini, Anda diminta untuk **melaporkan pendapatan** yang telah Anda peroleh dari tahap pertama untuk kemudian menjadi objek pajak yang akan dikenakan. Pajak yang terkumpul dari seluruh pemain dalam sebuah grup akan dikalikan dengan sebuah “**tingkat pengembalian**” atau “*return of tax*” untuk kemudian **didistribusikan kembali** kepada seluruh pemain di grup tersebut secara merata. Tingkat pengembalian ini akan diinformasikan kepada Anda di tahap kedua ini. |
| **Pengenaan Pajak** | Eksperimen ini mengenakan sistem **pajak progresif**. Pendapatan yang Anda laporkan pada tahap kedua akan dikurangi “**Pendapatan Tidak Kena Pajak**” (PTKP) untuk menjadi objek penghitungan pajak atau “**Pendapatan Kena Pajak**” (PKP). Besaran PTKP adalah 200 poin, sedangkan tingkat pajak adalah sebagai berikut:   1. 5% untuk 500 poin pertama PKP. 2. 15 % untuk 501 poin sampai 1.000 poin PKP selanjutnya. 3. 25% untuk lebih dari 1.000 poin PKP selanjutnya.   Contoh pengenaan pajak jika seseorang mendapatkan 2.000 poin dari tahap pertama di sebuah ronde adalah sebagai berikut:   1. PKP: 2.000 – 200 = 1.800 poin PKP. 2. Dari 1.800 poin PKP tersebut, 500 poin x 5% = 25 poin pajak ditanggung; sisa 1.300 poin PKP. 3. Dari 1.300 poin PKP tersebut, 1.000 poin x 15% = 150 poin pajak ditanggung; sisa 300 poin. 4. Dari 300 poin PKP tersebut, 300 x 25% = 75 poin pajak ditanggung. 5. Total pajak untuk pendapatan sebesar 2.000 poin adalah: 25+150+75 = 250 poin. 6. Pendapatan sisa Anda dari ronde tersebut adalah 1.750. |
| **Proses Audit dan Tingkat Pengembalian** | Proses **audit dikenakan secara acak** melalui distribusi ambigu (lihat figur Distribusi Ambigu Angka Biner sebagai ilustrasi) kepada setiap orang. Implementasi ini adalah mengambil **kemungkinan biner** ‘Ya’ dan ‘Tidak’ untuk penentuan apakah Anda akan menjadi subjek audit pajak.  Tingkat pengembalian pajak akan diinformasikan di bagian atas halaman pada Tahap Kedua sebuah ronde. Anda akan menghadapi tiga tipe tingkat pengembalian pajak di sepanjang 30 ronde (masing-masing tipe terdapat di 10 ronde). Berikut adalah **tiga tipe tingkat pengembalian pajak** dalam eksperimen ini:   1. Tingkat pengembalian rendah: 75% s.d 100% dari pajak terkumpul. 2. Tingkat pengembalian menengah: 90% s.d 110% dari pajak terkumpul. 3. Tingkat pengembalian tinggi: 100% s.d 125% dari pajak terkumpul.   Tingkat pengembalian pajak diambil secara acak melalui distribusi ambigu (dengan rentang angka di masing-masing tipe) untuk dikalikan dengan jumlah pajak terkumpul dari suatu grup. Hasil penghitungan pengembalian pajak ini kemudian didistribusikan secara merata bagi semua orang di dalam grup. |
| **Hukuman terhadap Ketidakjujuran Pelaporan** | Anda akan mendapatkan hukuman jika Anda: i) mendapat proses audit, dan ii) diketahui melaporkan pendapatan tidak sesuai yang telah Anda peroleh. Dalam hal ini, Anda akan dikenakan denda sebesar 50% dari selisih pendapatan yang tidak Anda laporkan. Denda ini akan langsung dipotongkan secara otomatis di ronde tersebut. |
| **Kemungkinan Terjadinya Korupsi Pajak** | Terdapat **kemungkinan pajak Anda akan dikorupsi** oleh oknum tidak bertanggung jawab di dalam eksperimen ini. Rentang kemungkinan korupsi adalah antara 0% (tidak ada korupsi) sampai dengan 100% (semua pajak terkumpul dikorupsi). Implementasi korupsi tersebut adalah mengambil angka di rentang tersebut secara acak melalui distribusi ambigu (lihat figur Distribusi Ambigu Angka 0 – 100 sebagai ilustrasi). |
| **Berapa yang Anda Akan Peroleh di Setiap Ronde?** | Pendapatan akhir di setiap ronde adalah: i) pendapatan setelah dikurangi pajak, ii) pembagian dari pajak terkumpul setelah dikalikan tingkat pengembalian, dan iii) denda jika Anda teraudit tidak melaporkan pendapatan dengan benar. Pendapatan akhir di setiap ronde akan menjadi basis penentuan pembayaran Anda dalam eksperimen ini. |
| **Catatan Penting** | Eksperimenter dipastikan **tidak mengetahui** keputusan Anda maupun pendapatan Anda sebelum selesainya sebuah ronde mengacu sistem pencatatan yang diimplementasikan di dalam sistem komputer. |

1. **Durasi Eksperimen**

Kami mengestimasi penyelesaian rangkaian eksperimen ini selama lebih-kurang 120 menit. Kami harap Anda menyelesaikan eksperimen ini secara mandiri berdasarkan preferensi Anda sendiri karena akan menentukan pembayaran yang Anda peroleh! Anda dapat menghubungi kami setiap saat selama eksperimen jika ada hal-hal yang perlu Anda tanyakan mengenai prosedur eksperimen ini.

1. **Pembayaran**

Satu ronde dari 30 ronde akan diacak melalui distribusi seragam untuk menjadi basis pembayaran Anda. Poin yang Anda peroleh dari ronde tersebut dikalikan dengan Rp100. Pembayaran ini akan ditambah dengan uang kehadiran Rp10.000.

Juni 2023

Yudistira Permana M. Ryan Sanjaya Adam Ranu







