



KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PAJAK
DIREKTORAT PENYULUHAN, PELAYANAN, DAN HUBUNGAN
MASYARAKAT

JALAN GATOT SUBROTO NOMOR 40-42 JAKARTA 12190 TELEPON (021) 5250208; FAKSIMILE (021) 5736088;
SITUS www.pajak.go.id LAYANAN INFORMASI DAN PENGADUAN KRING PAJAK (021) 1500200 EMAIL
pengaduan@pajak.go.id; informasi@pajak.go.id

PENGUMUMAN
NOMOR PENG-12/PJ.09/2024

TENTANG
LOMBA TUTUR PAJAK 2024
CIPTA GAME DAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR DAN BERSUARA ANAK USIA DINI
DENGAN TEMA “SEMANGAT BERBAGI UNTUK NEGERI”

A. Umum

Pajak adalah tulang punggung penerimaan negara. Lebih dari 70 persen penerimaan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Indonesia (APBN) bersumber dari pajak. Setiap rupiah dari pajak yang dibayarkan harus memberi manfaat besar kepada seluruh rakyat Indonesia. Untuk itu, perlu dibangun pemahaman dan kesadaran mengenai peran penting pajak sejak usia dini untuk keberlangsungan kehidupan bernegara.

Dalam rangka meningkatkan kesadaran pajak generasi muda sekaligus memperingati Hari Pajak, Direktorat Jenderal Pajak menyelenggarakan kegiatan Lomba Tutar Pajak 2024 Cipta Game dan Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Edukasi Pajak Anak Usia Dini dengan tema “Semangat Berbagi Untuk Negeri” yang merupakan salah satu rangkaian kegiatan Pajak Bertutur 2024.

Kegiatan ini merupakan bagian dari program Inklusi Kesadaran Pajak yang merupakan bagian dari sasaran strategis pengembangan layanan edukasi perpajakan kepada masyarakat yang tertuang dalam Keputusan Direktur Jenderal Pajak Nomor KEP-389/PJ/2020 tentang Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pajak Tahun 2020—2024 dan Keputusan Direktur Jenderal Pajak Nomor KEP-62/PJ/PJ.09/2020 tentang Rencana Strategis Direktorat Penyuluhan, Pelayanan, dan Hubungan Masyarakat Tahun 2020—2024.

B. Tujuan Lomba

1. Meningkatkan wawasan nasionalisme dan pentingnya peran pajak sebagai tulang punggung penerimaan negara untuk keberlangsungan kehidupan bernegara;
2. Membangkitkan semangat untuk peduli kepada negara melalui program penguatan nilai-nilai pajak yang dikenalkan sejak usia dini;
3. Mengedukasi dan mengajak setiap warga negara untuk sadar pajak melalui media game, dan buku cerita bergambar agar masyarakat memenuhi kewajiban perpajakan dengan benar. Pentingnya penanaman budaya membayar pajak harus mulai dikenalkan sejak usia dini pada lingkup pendidikan anak usia dini (PAUD), keluarga maupun masyarakat; dan
4. Mengekspresikan kreativitas melalui karya *game* dan buku digital bergambar, sebagai media yang paling diminati oleh anak-anak.

C. Tema Lomba

“Semangat Berbagi Untuk Negeri”, dengan subtema:

1. “Manfaat pajak dalam kehidupan sehari-hari”

Contoh: Seorang anak sedang bermain bola. Tiba-tiba terlihat ada rumah kebakaran di dekat lapangan. Kemudian anak tersebut melihat banyak petugas damkar yang gagah dengan peralatan dan mobil damkar yang canggih. Anak tersebut bertanya-tanya dari mana uang untuk membeli peralatan damkar yang canggih itu. Setelah ia pulang ke rumah, ia bertanya kepada ayahnya. Ayahnya menjawab, “Uang yang digunakan untuk

membeli peralatan damkar itu dari Ayah.” Anak tersebut kaget dan bertanya bagaimana ayahnya bisa membeli peralatan itu. Lalu ayahnya menjelaskan, “Uang itu dari penghasilan/gaji ayah yang sebagian disetor ke pemerintah berupa pajak. Pajak itu dipakai untuk semua keperluan pemerintah termasuk pembelian peralatan damkar.”

2. “Berbagi untuk Negeri”

Contoh: Pada sebuah hutan yang lebat di tengah pulau, tinggal seekor beruang madu bersama banyak hewan lainnya. Setiap hari beruang madu mengumpulkan madu di seberang sungai. Pada suatu hari, beruang madu sakit dan harus tetap mengumpulkan madu padahal badannya sangat lemah. Akhirnya, tupai dan monyet mengumpulkan kayu dan ranting, sedangkan berang-berang mencoba membuat bendungan untuk menahan air sungai agar tidak terlalu deras. Kerbau dan babi hutan mencoba menarik potongan pohon tumbang ke tengah sungai, buaya-buaya mencoba untuk mengatur kayu, ranting dan potongan menjadi semacam rangkaian jalan di atas sungai. Setelah jembatan itu selesai, rusa membawakan madu dari seberang sungai ke tempat di mana beruang madu sakit melalui jembatan itu.

3. Tema lain

Tema lain yang bisa dibawakan berupa tema keluarga, tema makanan, atau tema pembangunan dengan gambaran kongkrit dan dikaitkan dengan nilai-nilai pajak yang bisa dikenalkan sejak usia dini seperti nilai nasionalisme, cinta tanah air, tanggung jawab, jujur, disiplin, mandiri, nilai memberi dan menerima atau berbagi yang dikaitkan dengan pengenalan kata “PAJAK” atau peran pajak untuk membangun negeri ini

D. Jenis Lomba

Lomba Tuter Pajak 2024 terdiri dari:

1. Lomba Cipta *Game* Edukasi Pajak Anak Usia Dini

Kompetisi ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dan inovasi dalam pengembangan permainan komputer atau *mobile* dengan *platform* HTML5 berbasis web yang berfungsi sebagai alat pembelajaran pajak bagi anak usia dini usia 1–8 tahun.

2. Lomba Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Edukasi Pajak Anak Usia Dini

Kompetisi ini bertujuan untuk menciptakan karya yang memadukan unsur-unsur visual dan audio dengan narasi cerita yang menarik dalam bentuk *flipbook*. Buku dimaksud memuat suara dan gambar pada tiap halamannya.

Sehingga anak usia dini usia 1-8 tahun dapat belajar mengenai konsep dasar pajak yang paling sederhana, agar anak usia dini akhirnya memahami apa itu pajak? dan kenapa kita membayar pajak?, untuk itu harus dikaitkan pada pendekatan nilai-nilai yang mengarahkan atau yang berkaitan dengan pengertian pajak, nilai-nilai tersebut adalah nilai nasionalisme, cinta tanah air, tanggung jawab, jujur, disiplin, mandiri, nilai memberi dan nilai menerima atau berbagi.

E. Hasil yang Diharapkan

Hasil kegiatan Lomba Tuter Pajak 2024 adalah *game* edukasi perpajakan dan buku digital cerita bergambar dan bersuara yang diharapkan memberikan dampak positif bagi semua lapisan masyarakat khususnya pada lingkup anak usia dini yang didalamnya terdapat orang tua, guru dan masyarakat sekitar anak untuk mulai mengenalkan peran penting dan manfaat pajak bagi keberlangsungan kehidupan bernegara, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran pajak bagi generasi muda atau generasi penerus bangsa yang saat ini masih dalam ruang lingkup PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan memberikan pemahaman bahwa setiap warga negara yang telah menjadi wajib pajak dapat memenuhi kewajiban perpajakan dengan benar.

Karya dapat menceritakan adegan-adegan fiktif atau kisah inspirasi dengan tokoh fiktif yang akan membawa pembaca pada wacana, pemahaman tentang peran penting dan manfaat pajak bagi keberlangsungan kehidupan bernegara. Bisa berupa penggambaran kehidupan

sosial sehari-hari dalam konsep berbagi yang didalamnya terdapat nilai memberi dan niali menerima atau tolong menolong kepada sesama warga negara, dan dilengkapi dengan nilai lain seperti nilai nasionalisme, cinta tanah air, tanggung jawab, jujur, disiplin, mandiri, yang dapat mengarahkan pada pemahaman tentang apa itu pajak?, kenapa kita memberikan/membayar pajak kepada negara?, dan apa dampak yang kita terima jika taat membayar pajak?, yang dijelaskan secara sederhana dan dapat dipahami oleh anak-anak.

Pilihan atas topik-topik tersebut diharapkan dapat disusun ke dalam suatu narasi cerita yang komunikatif, menghibur, dan sesuai dengan target pembaca/pengguna yaitu anak usia dini jenjang usia 1-8 tahun.

F. Peserta Lomba

Peserta Lomba Tutor Pajak 2024 adalah individu atau kelompok dengan pembagian kategori sebagai berikut:

1. Kategori Pelajar diikuti oleh siswa SD, SMP, SMA atau sederajat dari sekolah di seluruh Indonesia baik sekolah negeri maupun swasta;
2. Kategori Mahasiswa/Umum diikuti oleh mahasiswa dari universitas seluruh Indonesia atau warga negara Indonesia (WNI) yang berdomisili di Indonesia dan memiliki kartu identitas. Pegawai Kementerian Keuangan Republik Indonesia tidak diperkenankan mengikuti lomba ini.

G. Ketentuan Lomba

1. Ketentuan Umum

- a. Peserta lomba tidak dipungut biaya apapun (gratis);
- b. Pendaftaran dapat dilakukan melalui tautan <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;
- c. Peserta melakukan pendaftaran dalam bentuk perorangan atau tim dengan anggota tim maksimal 5 (lima) orang;
- d. Peserta dapat mengikuti salah satu jenis lomba atau keduanya;
- e. Peserta wajib melakukan pendaftaran serta melengkapi dan mengirimkan lampiran yang disebutkan dalam formulir pendaftaran sesuai dengan data asli dan legal.
- f. Peserta wajib mengikuti akun instagram resmi @ditjenpajakri dan @kemenkeuri.
- g. Peserta wajib mengunggah sampul buku/game yang dilombakan di Instagram pribadi masing-masing peserta dengan menggamit (tag) akun Instagram @ditjenpajakri dan @kemenkeuri disertai takarir (caption) "Ayo dukung budaya sadar pajak sejak usia dini. Aku (nama peserta) sadar pajak karena aku peduli pada negeri!" dan hastag #LombaTutorPajak2024 #PajakBertutor2024 #SadarPajakPeduliNegeri. Akun instagram tidak boleh diprivat.
- h. Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, politik, kekerasan, kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan etika, ataupun menyerang/memojokkan pihak-pihak tertentu, tidak mengandung unsur penyimpangan dan tidak melanggar hukum;
- i. Karya bersifat orisinal, tidak melanggar hak cipta/hak kekayaan intelektual (HKI) dan etika pembuatan karya cipta (bukan tiruan) serta tidak mengandung pelanggaran hukum yang berlaku di wilayah Republik Indonesia;
- j. Karya belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lainnya;
- k. Hak Kekayaan Intelektual keseluruhan hasil karya pemenang lomba tetap melekat pada kreator, Direktorat Jenderal Pajak dapat menggunakan, menyiarkan, dan merubah sebagian atau seluruh hasil karya tersebut untuk keperluan materi sosialisasi, edukasi, dan penyuluhan perpajakan tanpa batas waktu yang ditentukan serta kreator tidak dapat menuntut royalti kepada pihak Direktorat Jenderal Pajak;
- l. Panitia berhak untuk melakukan diskualifikasi peserta atau mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan;

- m. Peserta yang sudah melakukan pendaftaran dianggap telah membaca dan mematuhi mekanisme pendaftaran serta ketentuan lomba yang disampaikan melalui pengumuman ini;
- n. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

2. Ketentuan Khusus

a. Lomba Cipta *Game* Edukasi Pajak Anak Usia Dini

- 1) Peserta dapat mengirimkan hasil karya maksimal 2 (dua) aplikasi *game*;
- 2) Peserta didorong untuk membuat *game* dengan jenis kompilasi minigame (*minigame compilation*) dalam satu aplikasi. Peserta yang berhasil mencapai hal ini akan diberikan poin lebih dalam penilaian;
- 3) *Game* harus dibuat mulai dari awal pada saat acara dimulai;
- 4) *Game* yang diikutsertakan harus mengandung unsur edukasi pajak untuk anak usia dini (usia 1-8 tahun) yang mudah untuk dipelajari. Semakin rendah usia anak (usia 1-5 tahun) semakin sederhana konsep materi pajak yang disampaikan, ilustrasi gambar atau tampilan tokoh/benda yang dimunculkan dalam *game* harus jelas, menggambarkan sebuah bentuk yang mendekati bentuk sebenarnya, tampilan layar *game* cerah, dan semakin tinggi usia anak (usia 6-8 tahun) konsep materi pajak sudah memiliki levelitas pemahaman yang lebih kompleks, ilustrasi gambar atau tampilan tokoh/benda yang dimunculkan dalam *game* harus jelas, menggambarkan sebuah bentuk yang mendekati bentuk sebenarnya, tampilan layar *game* cerah.
- 5) Klasifikasi kelompok usia pengguna gim dan kriteria yang harus dipenuhi mengacu pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim;
- 6) Hasil karya diciptakan dengan *platform* HTML5 berbasis *web* minimal support Google Chrome Browser dan Safari Browser yang dibuat untuk *offline* (tidak bergantung pada localhost) dan dapat digunakan untuk *device touchscreen*;
- 7) Ukuran hasil karya berbentuk *landscape* (1.920 x 1.080 pixel) dengan kapasitas maksimal ukuran *game* 100 MB;
- 8) Peserta diperbolehkan menggunakan *tools*, *engine*, *library*, *script*, atau *assets* apapun akan tetapi *game engine* yang digunakan harus sudah ditanam/include di dalam aplikasi tersebut tanpa melakukan instalasi pada *device* komputer yang akan digunakan;
- 9) *Assets game* dapat dibuat sendiri atau menggunakan *free asset* dengan menyertakan sumber dan pembuat asset tersebut sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku;
- 10) Hasil karya dipastikan sudah dicoba dan lancar digunakan melalui *web driver webkit* seperti Google Chrome Browser dan Safari Browser.

b. Lomba Cipta Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Edukasi Pajak Anak Usia Dini

- 1) Setiap peserta dapat mengirimkan lebih dari 1 (satu) karya buku.
- 2) Karya berupa buku digital cerita fiksi atau nonfiksi asli dengan format cerita bergambar (*picture book*) berbentuk flipbook dengan suara pembaca cerita pada tiap halamannya. Suara, teks, dan gambar ilustrasi saling mendukung dan tidak dapat berdiri sendiri, gambar ilustrasi harus jelas sesuai dengan konsep berpikir yang real/kongkrit pada anak usia dini 1-8 tahun. Semakin rendah usia anak (usia 1-5 tahun) semakin sederhana konsep materi pajak yang disampaikan, banyak ilustrasi gambar sedikit tulisan, ilustrasi gambar jelas dengan pilihan warna cerah, dan semakin tinggi usia anak (usia 6-8 tahun) konsep materi pajak sudah memiliki levelitas pemahaman yang lebih kompleks, kosa kata dan kalimatnya sudah banyak, gambar ilustrasi jelas dengan pilihan warna cerah;

- 3) Karya buku yang diikutsertakan harus mengandung unsur edukasi perpajakan untuk anak usia dini (usia 1-8 tahun) dengan pembagian kategori umur pengguna sebagaimana disebutkan dalam poin sebelumnya (1-5 tahun dan 6-8 tahun);
- 4) Ukuran rasio halaman buku 16:9 (horizontal) dengan resolusi minimal 300dpi;
- 5) Jumlah halaman minimal 12 halaman, termasuk halaman sampul depan dan belakang;
- 6) Karya buku dibuat berwarna dengan profil RGB;
- 7) Teknik pembuatan karya dapat dibuat secara manual, digital, atau kombinasi keduanya;
- 8) Karakter/tokoh yang digunakan wajib menggunakan karakter dewasa atau anak-anak dengan preferensi jenis kelamin laki-laki atau perempuan dan/atau karakter binatang-binatang yang hidup di Indonesia dengan penggambaran anggota tubuh dari karakter/tokoh tersebut jelas, memiliki unsur real/kongkrit;
- 9) Narasi/dialog dalam buku wajib menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD Edisi V) yang tidak kaku atau menggunakan bahasa sehari-hari;
- 10) Pada halaman sampul depan wajib mencantumkan logo dan branding Direktorat Jenderal Pajak dan Kementerian Keuangan yang telah disediakan oleh panitia;
- 11) *Flipbook* dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi gratis atau berbayar. Seperti Heyzine.com, Fliphtml5.com, atau menggunakan aplikasi lainnya yang mendukung;
- 12) Tampilan *flipbook* dibuat dengan *Single/One page view*, satu halaman tampil dalam satu layar penuh;
- 13) Hasil karya dikirim dalam bentuk tautan tampilan *flipbook* atau *file flipbook* dalam format berkas HTML5.

H. Dewan Juri

1. Pihak Internal Direktorat Jenderal Pajak; dan
2. Pihak Eksternal Direktorat Jenderal Pajak.

I. Kriteria Penilaian

1. Lomba Cipta Game Edukasi Pajak Anak Usia Dini
 - a. Kesesuaian tema
 - b. Fungsionalitas;
 - c. *Engagement*;
 - d. Komponen (*Gameplay*, *Desain Visual*, dan *Desain Audio*)
2. Lomba Cipta Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Edukasi Pajak Anak Usia Dini
 - a. Kesesuaian tema;
 - b. Kekuatan karya (kejelasan alur cerita, nilai-nilai karakter yang terkait dengan pajak yaitu nilai nasionalisme, cinta tanah air, tanggung jawab, jujur, disiplin, mandiri, nilai memberi dan nilai menerima atau berbagi, konsistensi, inovatif dan kreatif, pesan moral); dan
 - c. *Artistic* (ilustrasi, warna, visual cerita, dan pembacaan narasi/diksi pilihan kata atau kalimat).

J. Pengiriman Karya

1. Lomba Cipta Game Edukasi Pajak Anak Usia Dini
 - a. Karya lomba diunggah dalam satu folder yang dikompres ke dalam bentuk *.zip melalui tautan yang tersedia pada laman <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;
 - b. File hasil kompres diberi nama dengan format "namapeserta_judulkarya";
 - c. Folder hasil karya terdiri dari:

- 1) File aplikasi dalam format HTML5 dan file pendukung lainnya dalam satu folder khusus;
 - 2) Deskripsi, tata cara instalasi, dan petunjuk memainkan game dalam bentuk PDF;
 - 3) Video teaser/*screen recording* maksimal 3 (tiga) menit;
 - 4) Cover/poster karya ukuran 1080 x 1350 pixel dalam bentuk JPG/PNG;
- d. melampirkan Surat Pernyataan Peserta Lomba yang telah ditandatangani dan dibubuhi dengan e-meterai/meterai elektronik. Format surat pernyataan dapat diunduh pada tautan <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;

2. Lomba Cipta Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Edukasi Pajak Anak Usia Dini
 - a. Karya lomba dalam bentuk tautan tampilan *flipbook* atau *file flipbook* dalam format berkas HTML5 diunggah melalui tautan yang tersedia pada laman <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;
 - b. Cover/poster karya ukuran 1080 x 1350 pixel dalam bentuk JPG/PNG;
 - c. melampirkan Surat Pernyataan Peserta Lomba yang telah ditandatangani dan dibubuhi dengan e-meterai/meterai elektronik. Format surat pernyataan dapat diunduh pada tautan <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;

K. Jadwal Kegiatan Lomba Tuter Pajak 2024

1. Pengumuman lomba: 17 April 2024;
2. Pendaftaran dan pengiriman karya dimulai pada 17 April – 30 Juni 2024;
3. Lokakarya Lomba Tuter Pajak 2024 pada 29 April 2024. Diikuti oleh peserta dan umum dilaksanakan secara daring, pendaftaran lokakarya dapat dilakukan melalui tautan <https://linktr.ee/tuturpajak2024>;
4. Penjurian dilaksanakan pada 1-12 Juli 2024;
5. Pengumuman dan penganugerahan pemenang dilaksanakan dalam acara puncak Hari Pajak (waktu diinformasikan kemudian).

L. Pengumuman Pemenang dan Hadiah

1. Pemenang akan diumumkan pada acara puncak Hari Pajak dan dipublikasikan pada melalui laman dan media sosial resmi Direktorat Jenderal Pajak. Setiap pemenang akan mendapatkan sertifikat penghargaan dan dana tunai dengan rincian sebagai berikut:
 - a. Lomba Cipta *Game* Edukasi Pajak Anak Usia Dini
 - 1) Kategori Pelajar
 - Juara 1 : Beasiswa Rp8.000.000,00
 - Juara 2 : Beasiswa Rp6.000.000,00
 - Juara 3 : Beasiswa Rp4.000.000,00
 - 2) Kategori Mahasiswa/Umum
 - Juara 1 : Beasiswa Rp11.000.000,00
 - Juara 2 : Beasiswa Rp9.000.000,00
 - Juara 3 : Beasiswa Rp7.000.000,00
 - b. Lomba Cipta Buku Digital Cerita Bergambar dan Bersuara Anak Usia Dini
 - 1) Kategori Pelajar
 - Juara 1 : Beasiswa Rp7.500.000,00
 - Juara 2 : Beasiswa Rp5.500.000,00
 - Juara 3 : Beasiswa Rp4.000.000,00
 - 2) Kategori Mahasiswa/Umum
 - Juara 1 : Beasiswa Rp10.000.000,00
 - Juara 2 : Beasiswa Rp8.000.000,00
 - Juara 3 : Beasiswa Rp6.000.000,00

Pajak hadiah ditanggung pemenang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Republik Indonesia.

Karya yang terpilih akan digunakan sebagai materi sosialisasi, edukasi, dan penyuluhan perpajakan Direktorat Jenderal Pajak dan ditayangkan di laman <https://edukasi.pajak.go.id/>.

M. Ketentuan Lain

1. Bagi peserta yang terpilih, peserta bersedia untuk melakukan revisi minimal untuk menelaraskan konsep perpajakan dan fakta-fakta lain di dalam naskah;
2. Ketentuan ini tidak mengikat dan dapat berubah sewaktu-waktu;
3. Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi Direktorat Penyuluhan, Pelayanan, dan Hubungan Masyarakat, (021) 5250208, 5251509, situs <https://pajak.go.id>; <https://edukasi.pajak.go.id>, atau melalui pesan Whatsapp 085156246931.

Pengumuman ini hendaknya dapat disebarluaskan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 2 April 2024
Direktur Penyuluhan, Pelayanan, dan
Hubungan Masyarakat



Ditandatangani secara elektronik
Dwi Astuti

Tembusan:
Direktur Jenderal Pajak

