

## **Analisis Yuridis Koreksi Fiskal atas Amortisasi Biaya Pengembangan Game: Studi Kasus Toge Productions**

*Juridical Analysis of Fiscal Corrections on the Amortization of Game Development Costs: A Case  
Study of Toge Productions*

**Helen Setia Budi, Gunardi Lie**

Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara

Email: [helen.205230188@stu.untar.ac.id](mailto:helen.205230188@stu.untar.ac.id), [gunardi@fh.untar.ac.id](mailto:gunardi@fh.untar.ac.id)

**Abstract:** *This research examines a judicial review of the amortization treatment of intangible assets regarding video game development costs, focusing on a case study of Toge Productions. With the rapid growth of the digital economy, game development costs capitalized as intangible assets often face synchronization issues between commercial useful life and fiscal regulations. The research method employed is normative legal research with a statutory approach and case analysis. The results indicate that under Law Number 7 of 2021 and Minister of Finance Regulation (PMK) Number 72 of 2023, game development costs must be amortized. However, the practice of fiscal correction by tax authorities, which enforces a four-year useful life (Group 1), often contradicts the economic reality of the creative industry, where product lifecycles are shorter (two years). This leads to legal uncertainty and a violation of the ability-to-pay principle for taxpayers. This study suggests the need for more adaptive standardization of digital asset useful lives to support the competitiveness of the national creative industry.*

**Abstract:** Penelitian ini mengkaji tinjauan yuridis terhadap perlakuan amortisasi aset tak berwujud atas biaya pengembangan video game, dengan fokus studi kasus pada Toge Productions. Seiring pesatnya pertumbuhan ekonomi digital, biaya pengembangan game yang dikapitalisasi sebagai aset tak berwujud seringkali mengalami ketidaksinkronan antara masa manfaat komersial dengan ketentuan fiskal. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan analisis kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan UU Nomor 7 Tahun 2021 dan PMK Nomor 72 Tahun 2023, biaya pengembangan game wajib diamortisasi. Namun, praktik koreksi fiskal yang dilakukan oleh otoritas pajak dengan memaksakan masa manfaat empat tahun (Kelompok 1) seringkali bertentangan dengan realitas ekonomi industri kreatif yang memiliki siklus hidup produk lebih singkat (dua tahun). Hal ini berimplikasi pada ketidakpastian hukum dan pelanggaran asas ability to pay bagi wajib pajak. Penelitian ini menyarankan perlunya standarisasi masa manfaat aset digital yang lebih adaptif untuk mendukung daya saing industri kreatif nasional.



<https://doi.org/10.5281/zenodo.19630865>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).

### **Article History**

Received: 31 March 2026

Revised: 14 April 2026

Published: 17 April 2026

### **Kata Kunci :**

*Amortization, Intangible Assets, Game Development Costs, Fiscal Correction, Toge Productions.*

### **Keywords :**

*Amortisasi, Aset Tak Berwujud, Biaya Pengembangan Game, Koreksi Fiskal, Toge Productions.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam peta persaingan ekonomi digital global pasca-pandemi, nilai aset tak berwujud (*intangible assets*) telah menjadi penentu utama daya saing perusahaan teknologi. Industri kreatif, khususnya pengembangan permainan interaktif (video game), mengandalkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai basis kapitalisasi perusahaan. Secara global, biaya yang dikeluarkan dalam fase riset dan pengembangan (R&D) merupakan investasi jangka panjang yang tidak lagi dipandang sebagai beban operasional biasa, melainkan sebagai aset strategis yang harus diamortisasi secara tepat.<sup>1</sup> Namun, tantangan muncul ketika aturan perpajakan internasional dan domestik harus beradaptasi dengan cepatnya perubahan siklus hidup produk digital yang sangat dinamis.

Di Indonesia, pengesahan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP) menjadi tonggak baru dalam upaya menciptakan sistem pajak yang

<sup>1</sup> Darussalam dan Danny Septriadi, *Perpajakan Internasional: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: DANNY DARUSSALAM Tax Center, 2021), hal. 85.

lebih adil dan kompetitif. Pemerintah juga telah menetapkan industri game sebagai subsektor prioritas yang didukung oleh regulasi sektoral terbaru (UU Ekonomi Kreatif). Meskipun demikian, sinkronisasi antara kebijakan fiskal dengan karakteristik unik industri digital masih menyisakan ruang sengketa. Ketidakpastian muncul saat standar akuntansi yang digunakan oleh perusahaan (PSAK 19) harus diterjemahkan ke dalam laporan keuangan fiskal. Perbedaan penafsiran mengenai kapan sebuah biaya pengembangan game mulai diamortisasi dan berapa lama masa manfaatnya menjadi isu krusial dalam kepatuhan pajak.<sup>2</sup>

Permasalahan utama muncul pada penentuan amortisasi biaya pengembangan yang dikapitalisasi. Secara akuntansi, perusahaan pengembang game mengkapitalisasi biaya gaji tim kreatif dan teknis sebagai aset tak berwujud. Namun, dalam perspektif perpajakan, Direktorat Jenderal Pajak (DJP) sering kali melakukan koreksi fiskal karena adanya perbedaan pandangan terkait masa manfaat ekonomis. Melalui regulasi terbaru tahun 2023, pemerintah sebenarnya telah memberikan ruang bagi Wajib Pajak untuk melakukan amortisasi sesuai dengan masa manfaat yang sebenarnya berdasarkan pembukuan perusahaan.<sup>3</sup> Namun, dalam praktiknya, pembuktian objektif atas "masa manfaat sebenarnya" dari sebuah produk digital sering kali memicu perdebatan yuridis yang berujung pada koreksi fiskal positif.<sup>4</sup>

Toge Productions, sebagai salah satu studio pengembang dan penerbit game independen terkemuka di Indonesia, merupakan contoh representatif dalam diskursus ini. Sebagai perusahaan yang memproduksi kekayaan intelektual dengan jangkauan global, Toge Productions menghadapi tantangan dalam menyelaraskan realitas pasar digital di mana sebuah game mungkin hanya memiliki masa puncak penjualan selama dua tahun dengan klasifikasi aset dalam regulasi pajak domestik.<sup>5</sup> Ketidakpastian klasifikasi ini tidak hanya berdampak pada perhitungan laba bersih perusahaan, tetapi juga pada risiko sengketa pajak yang dapat menghambat pertumbuhan ekspansi studio ke pasar internasional.<sup>6</sup> Oleh karena itu, diperlukan analisis yuridis yang mendalam untuk membedah penerapan koreksi fiskal atas amortisasi biaya pengembangan game pada Toge Productions guna memastikan kepastian hukum di tahun 2026.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan yuridis terhadap perlakuan amortisasi aset tak berwujud atas biaya pengembangan game menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan dan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023 ?
2. Apakah koreksi fiskal terhadap biaya pengembangan game pada Toge Productions telah memenuhi asas kepastian hukum dan mencerminkan realitas ekonomi industri kreatif ?

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tinjauan yuridis mengenai perlakuan amortisasi aset tak berwujud atas biaya pengembangan game berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 dan PMK Nomor 72 Tahun 2023.
2. Untuk mengkaji kesesuaian praktik koreksi fiskal terhadap biaya pengembangan game pada Toge Productions dengan asas kepastian hukum dan realitas ekonomi industri kreatif.

<sup>2</sup> Mardiasmo, *Perpajakan Edisi Terbaru 2022*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022), hal. 178.

<sup>3</sup> Indonesia, *Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023 tentang Penyusutan Harta Berwujud dan/atau Amortisasi Harta Tak Berwujud*, Pasal 6.

<sup>4</sup> Wirawan B. Ilyas dan Richard Burton, *Hukum Pajak dan Dinamika Ekonomi Digital*, (Jakarta: Salemba Empat, 2024), hal. 112.

<sup>5</sup> Toge Productions, "Annual Corporate Report 2025: Intellectual Property Management", [www.togeproductions.com](http://www.togeproductions.com), 6 April 2026.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 10.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif yang berfokus pada penelitian bahan pustaka atau data sekunder melalui sinkronisasi peraturan perpajakan dengan praktik akuntansi pada industri game.<sup>7</sup> Data sekunder yang digunakan mencakup bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan seperti UU No. 7 Tahun 2021 dan PMK No. 72 Tahun 2023, serta bahan hukum sekunder berupa buku dan jurnal yang relevan.<sup>8</sup> Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan cara membaca, mencatat, dan mengolah bahan hukum yang berkaitan dengan objek penelitian.<sup>9</sup> Selanjutnya, data dianalisis secara kualitatif dengan metode deduktif, yaitu menarik kesimpulan dari regulasi perpajakan yang bersifat umum menuju kasus spesifik pada Toge Productions.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kedudukan Hukum Biaya Pengembangan Game Sebagai Aset Tak Berwujud

Dalam perspektif hukum pajak Indonesia, biaya yang dikeluarkan untuk menciptakan sebuah video game tidak dapat langsung dibebankan secara sekaligus jika memberikan manfaat ekonomi lebih dari satu tahun pajak. Berdasarkan Pasal 11A Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP), biaya pengeluaran untuk memperoleh harta tak berwujud, termasuk biaya pengembangan perangkat lunak dan hak cipta permainan interaktif, wajib diamortisasi.<sup>10</sup> Bagi pengembang seperti Toge Productions, biaya gaji tim kreatif, desainer karakter, hingga biaya riset pasar dikapitalisasi sebagai aset tak berwujud (*Intangible Assets*). Secara yuridis, pengakuan aset ini didasarkan pada hak eksklusif yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta, di mana nilai ekonomi dari hak tersebut disusutkan selama masa manfaatnya untuk mencerminkan penurunan nilai guna atau kedaluwarsa teknologi.<sup>11</sup>

Permasalahan yuridis utama muncul pada klasifikasi kelompok amortisasi yang bersifat rigid. Pasal 11A ayat (2) UU HPP membagi masa manfaat menjadi empat kelompok, di mana Kelompok 1 dengan masa manfaat 4 tahun adalah durasi tersingkat yang disediakan secara standar.<sup>12</sup> Namun, realitas industri game menunjukkan bahwa siklus hidup ekonomi sebuah produk digital sering kali jauh lebih pendek dari empat tahun akibat pesatnya perubahan tren teknologi dan kejenuhan pasar digital di platform global. Hal ini menciptakan ketidaksinkronan antara kepastian hukum yang bersifat kaku dalam regulasi pajak dengan asas keadilan (*tax equity*) yang menuntut perlakuan pajak sesuai dengan fakta ekonomi di lapangan.<sup>13</sup> Ketidakmampuan regulasi dalam mengakomodasi laju penyusutan aset digital ini berisiko menimbulkan beban pajak yang tidak proporsional bagi pelaku industri kreatif.

### Analisis Yuridis Koreksi Fiskal Amortisasi Pada Toge Productions

Toge Productions menerapkan kebijakan amortisasi selama 2 (dua) tahun atas biaya pengembangan game berdasarkan estimasi masa manfaat ekonomis yang relevan dengan tren industri global.<sup>14</sup> Namun, Direktorat Jenderal Pajak (DJP) dalam melakukan pemeriksaan sering kali melakukan koreksi fiskal positif dengan menggeser masa manfaat tersebut ke Kelompok 1 (4 tahun).<sup>15</sup> Secara

<sup>7</sup> Soerjono Soekanto, *Metode Penelitian Hukum*, Cetakan ke-2. (Jakarta: UI Press, 1984), hal. 10.

<sup>8</sup> Indonesia, *Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 246, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6728).

<sup>9</sup> Soerjono Soekanto, *Op.Cit.*, hal. 12.

<sup>10</sup> Indonesia, *Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 246, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6728), Pasal 11A.

<sup>11</sup> Wirawan B. Ilyas dan Richard Burton, *Op.Cit.*, hal. 132.

<sup>12</sup> Indonesia, *Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021, Loc.Cit.*, Pasal 11A ayat (2).

<sup>13</sup> Mardiasmo, *Op.Cit.*, hal. 182.

<sup>14</sup> Toge Productions, "Annual Corporate Report 2025: Intellectual Property Management", [www.togeproductions.com](http://www.togeproductions.com), 6 April 2026.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 12.

yuridis, koreksi ini didasarkan pada interpretasi sempit terhadap Pasal 11A UU HPP yang dianggap sebagai *lex stricta* (hukum yang ketat). Akibatnya, beban amortisasi tahunan yang diakui secara fiskal menjadi lebih kecil (25% per tahun) dibandingkan secara komersial (50% per tahun), sehingga laba kena pajak meningkat secara signifikan meski secara riil perusahaan belum menerima arus kas sebesar laba "kertas" tersebut.<sup>16</sup>

Koreksi fiskal ini sebenarnya dapat dimitigasi melalui Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023. Pasal 6 peraturan tersebut memberikan hak konstitusional bagi Wajib Pajak untuk melakukan amortisasi sesuai dengan "masa manfaat yang sebenarnya" berdasarkan pembukuan perusahaan.<sup>17</sup> Bagi Toge Productions, hal ini merupakan peluang yuridis untuk menghindari koreksi fiskal, namun dengan syarat beban pembuktian (*burden of proof*) yang sangat berat. Perusahaan harus mampu menyediakan dokumen teknis, data statistik penjualan dari platform digital, hingga bukti keusangan teknologi untuk meyakinkan fiskus bahwa setelah tahun kedua, nilai ekonomi dari game tersebut telah habis.<sup>18</sup> Kegagalan dalam menyediakan pembuktian objektif inilah yang sering menjadi celah bagi otoritas pajak untuk tetap melakukan koreksi fiskal, yang secara substansi melanggar prinsip *ability to pay* (kemampuan membayar).

### **Implikasi Asas Kepastian dan Keadilan Bagi Industri Kreatif**

Ketidaksinkronan antara PSAK 19 yang digunakan dalam laporan keuangan komersial Toge Productions dengan regulasi fiskal menimbulkan biaya kepatuhan (*compliance cost*) yang tinggi. Secara hukum, koreksi fiskal yang mengabaikan realitas industri dapat dianggap sebagai bentuk hambatan bagi inovasi. Jika Toge Productions terus dikenakan koreksi fiskal atas biaya pengembangan game, maka modal kerja yang seharusnya dapat dialokasikan untuk pengembangan proyek game berikutnya justru terserap untuk membayar beban pajak atas laba yang belum terealisasi.<sup>19</sup> Hal ini bertentangan dengan semangat Undang-Undang Ekonomi Kreatif yang seharusnya memberikan insentif, bukan disinsentif bagi para kreator intelektual lokal.

Oleh karena itu, diperlukan adanya standarisasi antara otoritas pajak dan pelaku industri mengenai definisi masa manfaat aset digital. PMK Nomor 72 Tahun 2023 sudah memberikan dasar hukum, namun eksekusi di lapangan memerlukan pemahaman teknis dari pemeriksa pajak terhadap ekosistem industri game.<sup>20</sup> Tanpa adanya sinkronisasi ini, koreksi fiskal akan terus menjadi sengketa pajak yang berulang di Pengadilan Pajak, yang pada akhirnya merugikan iklim investasi digital di Indonesia dan menurunkan daya saing studio lokal seperti Toge Productions di kancah internasional.<sup>21</sup>

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai tinjauan yuridis amortisasi aset tak berwujud pada industri game, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kedudukan Yuridis dan Sinkronisasi Regulasi. Biaya pengembangan game secara hukum memenuhi kualifikasi sebagai aset tak berwujud sebagaimana diatur dalam Pasal 11A UU Nomor 7 Tahun 2021 (UU HPP).<sup>22</sup> Meskipun PMK Nomor 72 Tahun 2023 telah memperkenalkan konsep fleksibilitas masa manfaat berdasarkan "umur sebenarnya" dalam pembukuan wajib pajak, namun

<sup>16</sup> Darussalam dan Danny Septiadi, *Perpajakan Internasional: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: DANNY DARUSSALAM Tax Center, 2021), hal. 90.

<sup>17</sup> Indonesia, *Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023 tentang Penyusutan Harta Berwujud dan/atau Amortisasi Harta Tak Berwujud*, Pasal 6 ayat (1).

<sup>18</sup> *Ibid.*, Pasal 6 ayat (3).

<sup>19</sup> Wirawan B. Ilyas dan Richard Burton, *Op.Cit.*, hal. 135.

<sup>20</sup> Indonesia, *Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023*, *Loc.Cit.*, Pasal 6 ayat (4).

<sup>21</sup> Mardiasmo, *Loc.Cit.*, hal. 188.

<sup>22</sup> Indonesia, *Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan*, Pasal 11A.

dalam praktiknya masih terjadi benturan norma. Regulasi pajak Indonesia masih mempertahankan klasifikasi kelompok amortisasi yang rigid (Kelompok 1 selama 4 tahun), sementara karakteristik ekonomi produk digital seperti video game memiliki laju keusangan (*obsolescence*) yang sangat tinggi. Ketidaksinkronan ini menunjukkan bahwa hukum positif perpajakan Indonesia belum sepenuhnya adaptif terhadap siklus hidup aset di era ekonomi digital yang serba cepat.<sup>23</sup>

2. Analisis Koreksi Fiskal dan Asas Keadilan. Praktik koreksi fiskal yang dilakukan terhadap Toge Productions, yang menggeser masa amortisasi dari 2 tahun menjadi 4 tahun, merupakan bentuk penerapan hukum yang bersifat kaku (*lex stricta*). Secara yuridis, koreksi ini mengabaikan prinsip *matching cost against revenue*, di mana beban seharusnya diakui seiring dengan perolehan penghasilan.<sup>24</sup> Pemaksaan masa manfaat 4 tahun pada aset yang secara ekonomi hanya produktif selama 2 tahun mengakibatkan terjadinya *overtaxation* (pajak berlebih). Hal ini dikarenakan Toge Productions dipaksa membayar pajak atas laba yang secara akuntansi muncul di atas kertas, namun arus kas tersebut telah terserap oleh biaya pengembangan yang belum sepenuhnya diakui sebagai pengurang penghasilan bruto. Kondisi ini secara substansi melanggar asas *ability to pay* dan kepastian hukum yang berkeadilan.<sup>25</sup>

## SARAN

1. Bagi Pemerintah dan Otoritas Pajak (Direktorat Jenderal Pajak):
  - a. Rekonstruksi Kebijakan: Disarankan agar pemerintah menerbitkan peraturan turunan yang lebih spesifik atau Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak yang mengakui karakteristik khusus aset digital. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengecualian atau kategori khusus (Kelompok Khusus) untuk aset teknologi informasi yang memiliki masa edar di bawah 4 tahun tanpa memerlukan beban pembuktian yang terlalu birokratis.<sup>26</sup>
  - b. Peningkatan Kapasitas Fiskus: Perlu adanya pelatihan khusus bagi pemeriksa pajak mengenai ekosistem ekonomi digital, sehingga dalam melakukan audit terhadap perusahaan seperti Toge Productions, fiskus tidak hanya terpaku pada teks undang-undang yang kaku, tetapi juga mempertimbangkan realitas data dari platform global (seperti *Steam analytic* atau *App Store data*) sebagai bukti yang sah.<sup>27</sup>
2. Bagi Wajib Pajak (Toge Productions dan Pelaku Industri Game):
  - a. Penguatan Bukti Teknis (*Burden of Proof*): Mengingat PMK Nomor 72 Tahun 2023 mensyaratkan pembuktian untuk masa manfaat di luar kelompok standar, Toge Productions disarankan untuk menyusun *Technical Document* yang komprehensif. Dokumen ini harus mencakup data statistik penurunan unduhan, kejenuhan pasar, dan tren teknologi yang membuktikan bahwa aset tersebut memang telah kehilangan nilai ekonomisnya secara signifikan setelah tahun kedua.<sup>28</sup>
  - b. Advokasi Melalui Asosiasi: Pelaku industri game disarankan melakukan advokasi kolektif melalui asosiasi industri (seperti AGI - Asosiasi Game Indonesia) untuk mendorong adanya *Advance Tax Ruling* atau kesepakatan bersama dengan DJP mengenai standardisasi masa manfaat aset tak berwujud di industri kreatif, guna meminimalisir sengketa pajak di masa depan.<sup>29</sup>

<sup>23</sup> Wirawan B. Ilyas dan Richard Burton, *Op.Cit.*, hal. 145.

<sup>24</sup> Mardiasmo, *Loc.Cit.*, hal. 190.

<sup>25</sup> Darussalam dan Danny Septriadi, *Perpajakan Internasional: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: DANNY DARUSSALAM Tax Center, 2021), hal. 110.

<sup>26</sup> Indonesia, *Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023 tentang Penyusutan Harta Berwujud dan/atau Amortisasi Harta Tak Berwujud*, Pasal 6 ayat (4).

<sup>27</sup> Wirawan B. Ilyas dan Richard Burton, *Op.Cit.*, hal. 152.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hal. 155.

<sup>29</sup> Toge Productions, "Annual Corporate Report 2025: Intellectual Property Management", 6 April 2026.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak, baik berupa waktu, tenaga, maupun pikiran. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

Prof. Dr. Gunardi Lie, S.H., M.H., selaku dosen mata kuliah Hukum Pajak yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan dan penyempurnaan penelitian ini.

Peneliti berharap semoga bimbingan dan ilmu yang telah diberikan dapat menjadi manfaat bagi perkembangan ilmu hukum di Indonesia, khususnya dalam menjawab tantangan hukum di era ekonomi digital.

## REFERENSI

- Indonesia. *Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 246, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6728).
- Indonesia. *Peraturan Menteri Keuangan Nomor 72 Tahun 2023 tentang Penyusutan Harta Berwujud dan/atau Amortisasi Harta Tak Berwujud* (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 524).
- Darussalam dan Danny Septriadi. *Perpajakan Internasional: Konsep dan Aplikasi*. (Jakarta: DANNY DARUSSALAM Tax Center, 2021).
- Ilyas, Wirawan B. dan Richard Burton. *Hukum Pajak dan Dinamika Ekonomi Digital*. (Jakarta: Salemba Empat, 2024).
- Mardiasmo. *Perpajakan Edisi Terbaru 2022*. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022).
- Soekanto, Soerjono. *Metode Penelitian Hukum*. Cetakan ke-2. (Jakarta: UI Press, 1984).
- Anonim. "Annual Corporate Report 2025: Intellectual Property Management". <https://www.google.com/search?q=www.togeproductions.com>, 6 April 2026.