

**KEBIJAKAN HUKUM PENGATURAN SISTEM GREAT FIREWALL
SEBAGAI PEMBOKIRAN WEBSITE JUDI ONLINE DALAM MEWUJUDKAN
KEDAULATAN DIGITAL**

Muh Sutri Mansyah, La gurusi, Mashendra

Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Buton

Email: muhsutrimansyahr@gmail.com (Corresponding Auhtor)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebijakan hukum pidana dalam pengaturan dan penanggulangan perjudian online di Indonesia serta merumuskan model pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai kebijakan hukum dalam pemblokiran website judi online yang efektif dan sejalan dengan prinsip kedaulatan digital. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan perjudian online telah diakomodasi dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP melalui Pasal 426 dan 427, serta dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE melalui Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3). Selain itu, Pasal 40 UU ITE memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pemutusan akses terhadap konten bermuatan perjudian. Namun, implementasi kebijakan tersebut masih menghadapi kendala, terutama pada aspek teknologi dan kelembagaan. Oleh karena itu, diperlukan penguatan melalui penerapan sistem *Great Firewall* sebagai instrumen preventif berbasis teknologi. Penelitian ini juga menemukan bahwa kelembagaan pengawasan seperti CSIRT masih bersifat desentralistik dan lemah secara struktural. Dengan demikian, penguatan regulasi, integrasi teknologi, dan pembentukan CSIRT sebagai lembaga negara di bawah Presiden menjadi langkah strategis dalam mewujudkan kedaulatan digital dan penanggulangan perjudian online yang efektif.

Kata kunci: Hukum Pidana; Kebijakan; Perjudian; Online; *Great Firewall*.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dunia memasuki era digital yang ditandai dengan arus data tanpa batas, konektivitas global, serta kemudahan akses terhadap berbagai layanan berbasis internet. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi, tetapi juga memengaruhi struktur ekonomi, sosial, hingga politik suatu negara (Oktaviana & Wijaya, 2025). Di satu sisi, kemajuan digital memberikan manfaat besar berupa efisiensi, transparansi, dan percepatan pertumbuhan ekonomi digital. Namun di sisi lain, perkembangan tersebut juga menghadirkan tantangan serius, terutama terkait dengan penyalahgunaan teknologi untuk aktivitas ilegal, salah satunya adalah maraknya praktik perjudian online yang semakin sulit dikendalikan oleh negara. Fenomena judi online menjadi persoalan global yang tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga merusak tatanan sosial dan moral masyarakat. Akses yang mudah melalui perangkat digital seperti smartphone dan komputer membuat aktivitas ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Bahkan,

platform perjudian online sering kali menasar kelompok rentan, termasuk generasi muda, melalui promosi agresif di media sosial dan berbagai situs web. Kondisi ini diperparah dengan penggunaan teknologi canggih seperti enkripsi, domain dinamis, serta server luar negeri yang menyulitkan aparat penegak hukum dalam melakukan penindakan (Utami et al., 2025).

Dalam konteks Indonesia, perjudian secara tegas dilarang baik dalam hukum positif maupun norma sosial yang berakar pada nilai-nilai budaya dan agama. Secara normatif, ketentuan mengenai perjudian menegaskan bahwa setiap orang yang menawarkan atau memberi kesempatan untuk berjudi serta menjadikannya sebagai mata pencaharian, maupun yang turut serta dalam perjudian, dapat dipidana. Ketentuan ini mencerminkan komitmen negara dalam melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian. Seiring dengan pembaruan hukum pidana nasional (Mhd. Abror et al., 2025), pengaturan mengenai perjudian ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP baru). Dalam Pasal 426 KUHP, ditegaskan bahwa setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberi kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam perusahaan perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI. Ketentuan ini juga mencakup perbuatan menawarkan kesempatan kepada umum untuk berjudi, baik dengan atau tanpa syarat tertentu, serta menjadikan kegiatan perjudian sebagai sumber penghidupan. Apabila tindak pidana tersebut dilakukan dalam menjalankan profesi, pelaku dapat dikenakan pidana tambahan berupa pencabutan hak tertentu sebagaimana diatur dalam Pasal 86 huruf f KUHP.

Berdasarkan pasal 427 KUHP menegaskan bahwa setiap orang yang menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III. Ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum tidak hanya menasar penyelenggara perjudian, tetapi juga para pengguna atau peserta, sehingga menciptakan pendekatan yang lebih komprehensif dalam pemberantasan praktik perjudian. Selain pengaturan dalam KUHP, larangan perjudian dalam konteks digital juga diatur secara khusus dalam rezim hukum teknologi informasi. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, ketentuan mengenai perjudian online mengalami penguatan signifikan. Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 menegaskan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Penguatan norma larangan tersebut diikuti dengan peningkatan sanksi pidana yang lebih tegas. Dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024, ditentukan bahwa pelanggaran terhadap Pasal 27 ayat (2) dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. Ketentuan ini menunjukkan adanya peningkatan keseriusan negara dalam memberantas perjudian online, khususnya dengan memperluas subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban, tidak hanya bandar, tetapi juga pihak yang mempromosikan (endorse), mengiklankan, serta mendistribusikan konten perjudian di ruang digital. Selain pendekatan represif melalui sanksi pidana, pemerintah juga memiliki kewenangan preventif dalam melakukan pengendalian akses terhadap konten ilegal di ruang digital. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 40 UU ITE, khususnya Pasal 40 ayat (2b), yang menyatakan bahwa pemerintah berwenang melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem

Elektronik untuk melakukan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum. Selanjutnya, Pasal 40 ayat (2c) mengatur bahwa perintah tersebut dapat berupa pemutusan akses dan/atau moderasi konten terhadap informasi bermuatan perjudian, sedangkan Pasal 40 ayat (2d) memberikan kewenangan tambahan bagi pemerintah untuk melakukan moderasi terhadap konten yang membahayakan masyarakat. Ketentuan ini menjadi dasar hukum penting bagi negara dalam melakukan intervensi langsung terhadap penyebaran konten perjudian online.

Secara empiris, berbagai kasus di Indonesia menunjukkan bahwa situs perjudian online terus bermunculan meskipun telah dilakukan upaya pemblokiran secara masif. Aparat penegak hukum beberapa kali mengungkap jaringan situs judi online yang beroperasi lintas negara dengan menggunakan server luar negeri namun tetap menargetkan masyarakat Indonesia (Hasbul Wafi Dalimunthe & Tuti Atika, 2025). Dalam praktiknya, para pelaku menggunakan berbagai modus, seperti pembuatan domain baru secara berkala, penggunaan sistem mirror site, serta promosi melalui media sosial dan endorsement oleh influencer. Bahkan, ditemukan pula penggunaan rekening bank lokal untuk memfasilitasi transaksi, yang menunjukkan keterlibatan jaringan domestik dalam mendukung aktivitas ilegal tersebut. Data pemerintah juga memperlihatkan bahwa jutaan konten perjudian online telah berhasil diblokir, namun angka tersebut terus meningkat dari waktu ke waktu seiring dengan munculnya situs-situs baru. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pemblokiran konvensional masih bersifat reaktif dan belum mampu mengatasi akar permasalahan secara menyeluruh. Di sisi lain, nilai transaksi perjudian online yang mencapai ratusan triliun rupiah menunjukkan bahwa aktivitas ini telah berkembang menjadi industri ilegal yang terorganisir dan memiliki dampak luas terhadap perekonomian dan kehidupan sosial masyarakat.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya tantangan serius dalam penegakan hukum di ruang digital, di mana pelaku kejahatan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap setiap kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sistematis, terintegrasi, dan berbasis teknologi tinggi dalam kerangka kebijakan hukum nasional. Dalam konteks ini, penelitian ini mengkaji dan menganalisis kebijakan hukum pidana dengan merujuk pada pemikiran Barda Nawawi Arief, yang menekankan bahwa kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan sosial yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dan mencapai kesejahteraan. Pendekatan ini menekankan pentingnya integrasi antara sarana penal dan non-penal dalam penanggulangan kejahatan, termasuk melalui pemanfaatan teknologi dalam pengendalian ruang digital.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak diperbincangkan adalah penerapan sistem Great Firewall, yaitu mekanisme pengendalian lalu lintas internet secara terpusat oleh negara untuk menyaring dan memblokir konten ilegal, termasuk situs perjudian online. Sistem ini memungkinkan negara untuk secara proaktif mencegah akses terhadap platform perjudian sebelum merugikan masyarakat secara luas, sehingga berfungsi sebagai instrumen preventif yang melengkapi pendekatan represif melalui penegakan hukum pidana. Namun demikian, penerapan sistem Great Firewall juga menimbulkan perdebatan terkait dengan kebebasan berekspresi, hak atas informasi, dan perlindungan privasi. Oleh karena itu, implementasinya harus didasarkan pada prinsip negara hukum, transparansi, akuntabilitas, serta proporsionalitas. Dalam perspektif kedaulatan digital, negara memiliki hak untuk mengatur ruang siber demi melindungi kepentingan nasional,

tetapi kewenangan tersebut harus dijalankan secara seimbang agar tidak bertentangan dengan prinsip demokrasi dan hak asasi manusia.

Penguatan kebijakan hukum dalam pengaturan sistem Great Firewall sebagai upaya pemblokiran website judi online harus didasarkan pada integrasi antara ketentuan KUHP baru (Pasal 426 dan Pasal 427) serta UU ITE sebagaimana telah diubah melalui UU Nomor 1 Tahun 2024 (Pasal 27 ayat (2), Pasal 45 ayat (3), serta Pasal 40 ayat (2b), (2c), dan (2d)). Integrasi ini menjadi penting untuk menciptakan sistem hukum yang komprehensif, adaptif, dan mampu menjawab tantangan kejahatan digital yang terus berkembang. Pada akhirnya, penelitian ini akan mengkaji dan menganalisis kebijakan hukum pidana pengaturan Sistem Great Firewall sebagai pemblokiran website judi online dalam mewujudkan kedaulatan digital.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebijakan hukum pidana dalam pengaturan dan penanggulangan perjudian online di Indonesia ditinjau dari KUHP dan UU ITE dalam kerangka kedaulatan digital?
2. Bagaimana model pengaturan sistem Great Firewall sebagai kebijakan hukum dalam pemblokiran website judi online yang efektif dan sejalan dengan prinsip kedaulatan digital?

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan konseptual, perundang-undangan, dan pendekatan kasus. Metode ini dipilih karena fokus kajian terletak pada analisis norma hukum (Mansyah, 2024), prinsip-prinsip hukum pidana, serta kebijakan hukum dalam pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai instrumen pemblokiran website judi online dalam mewujudkan kedaulatan digital. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah berbagai peraturan perundang-undangan yang relevan, antara lain Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 426 dan Pasal 427 terkait tindak pidana perjudian, serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2), Pasal 45 ayat (3), serta Pasal 40 ayat (2b), (2c), dan (2d) yang mengatur kewenangan pemerintah dalam melakukan pemutusan akses terhadap konten bermuatan perjudian. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsistensi, sinkronisasi, serta efektivitas norma hukum dalam mengatur dan menanggulangi perjudian online.

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) digunakan untuk mengkaji konsep-konsep hukum yang berkembang dalam ilmu hukum pidana dan hukum siber, khususnya terkait kebijakan hukum pidana (*penal policy*), kedaulatan digital, serta pengendalian ruang siber. Dalam hal ini, penelitian merujuk pada pemikiran Barda Nawawi Arief yang menekankan bahwa kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan sosial yang tidak hanya berorientasi pada penindakan (represif) (Barda Nawawi Arief, 2016), tetapi juga pencegahan (preventif) melalui pendekatan non-penal, termasuk pemanfaatan teknologi sebagai instrumen pengendalian kejahatan. Selanjutnya, pendekatan kasus (*case approach*) dilakukan dengan menganalisis berbagai fenomena dan kasus empiris terkait maraknya situs judi online di Indonesia, termasuk praktik pemblokiran oleh pemerintah serta munculnya kembali situs-situs baru dengan berbagai modus. Pendekatan

ini bertujuan untuk melihat kesenjangan antara norma hukum yang berlaku dengan implementasinya di lapangan, sehingga dapat ditemukan model kebijakan yang lebih efektif.

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas bahan hukum primer yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Bahan hukum sekunder meliputi buku-buku teks, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, serta pendapat para ahli hukum yang berkaitan dengan kebijakan hukum pidana, kejahatan siber, dan kedaulatan digital (Gurusi et al., 2024). Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menginventarisasi, mengkaji, dan mengolah berbagai sumber hukum yang relevan dengan permasalahan penelitian. Selanjutnya, teknik analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan secara sistematis ketentuan hukum yang berlaku, kemudian dianalisis untuk menemukan hubungan, konsistensi, serta kelemahan dalam pengaturan hukum yang ada. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis preskriptif, yaitu memberikan argumentasi dan rekomendasi terhadap perumusan kebijakan hukum yang ideal dalam pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai upaya pemblokiran website judi online. Analisis ini diarahkan untuk menghasilkan konstruksi hukum yang mampu mengintegrasikan pendekatan penal dan non-penal secara seimbang, guna mendukung terwujudnya kedaulatan digital yang efektif dan berkeadilan.

Hasil Dan Pembahasan

1. Kebijakan Hukum Pidana Dalam Pengaturan Dan Penanggulangan Perjudian Online Di Indonesia

Kebijakan hukum pidana dalam pengaturan dan penanggulangan perjudian online di Indonesia menunjukkan perkembangan yang signifikan seiring dengan dinamika teknologi digital. Dalam kerangka kedaulatan digital, negara tidak hanya berperan sebagai pembentuk norma hukum, tetapi juga sebagai pengendali ruang siber guna melindungi kepentingan nasional dan masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian, kebijakan hukum pidana di Indonesia terkait perjudian online dapat dianalisis melalui dua instrumen utama, yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pertama, dari perspektif KUHP, pengaturan mengenai perjudian menunjukkan adanya pendekatan penal yang bersifat represif dengan menitikberatkan pada pemberian sanksi pidana kepada pelaku. Dalam Pasal 426 KUHP, negara secara tegas melarang setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberi kesempatan untuk bermain judi serta menjadikannya sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian. Norma ini memperlihatkan bahwa hukum pidana tidak hanya menasar tindakan perjudian itu sendiri, tetapi juga aktivitas penyelenggaraan dan fasilitasi yang menjadikan perjudian sebagai kegiatan ekonomi. Ancaman pidana penjara hingga 9 tahun atau denda kategori VI menunjukkan tingkat keseriusan negara dalam mengkualifikasikan perjudian sebagai tindak pidana yang berdampak luas.

Selanjutnya, Pasal 427 KUHP memperluas cakupan subjek hukum dengan mengatur bahwa setiap orang yang menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin juga dapat dipidana. KUHP tidak hanya menindak penyelenggara,

tetapi juga pemain sebagai bagian dari ekosistem perjudian. Pendekatan ini mencerminkan kebijakan hukum pidana yang bersifat komprehensif karena mencakup seluruh aktor yang terlibat, baik sebagai pelaku utama maupun pelaku pendukung. Namun demikian, pendekatan yang diatur dalam KUHP masih memiliki keterbatasan dalam menghadapi karakteristik perjudian online yang bersifat lintas batas (*borderless*) dan berbasis teknologi. KUHP pada dasarnya dirancang dalam konteks kejahatan konvensional, sehingga penerapannya terhadap kejahatan siber memerlukan dukungan instrumen hukum lain yang lebih spesifik. Di sinilah peran UU ITE menjadi sangat penting sebagai *lex specialis* dalam mengatur kejahatan berbasis teknologi informasi.

Kedua, dalam perspektif UU ITE, kebijakan hukum pidana terhadap perjudian online menunjukkan penguatan yang signifikan, baik dari sisi norma larangan maupun sanksi yang diberikan. Pasal 27 ayat (2) UU 1 Tahun 2024 secara eksplisit melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian. Norma ini memperluas objek pengaturan dari sekadar aktivitas perjudian menjadi aktivitas distribusi konten digital yang berkaitan dengan perjudian. Penguatan kebijakan hukum pidana terlihat lebih jelas dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1 Tahun 2024, yang menetapkan sanksi pidana penjara hingga 10 tahun dan/atau denda hingga Rp10 miliar. Peningkatan sanksi ini mencerminkan adanya kesadaran negara terhadap tingginya dampak negatif perjudian online serta kompleksitas kejahatan yang ditimbulkan. Selain itu, UU ITE juga memperluas subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban, tidak hanya terbatas pada penyelenggara, tetapi juga pihak yang mempromosikan, mengiklankan, dan mendistribusikan konten perjudian, termasuk influencer atau pihak ketiga yang terlibat dalam penyebaran informasi tersebut.

Lebih lanjut, kebijakan hukum dalam UU ITE tidak hanya bersifat represif, tetapi juga mengandung aspek preventif yang sangat penting dalam kerangka kedaulatan digital. Hal ini tercermin dalam Pasal 40 ayat (2b), (2c), dan (2d), yang memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) untuk memblokir atau memoderasi konten yang melanggar hukum, termasuk perjudian online (Morgan & O'Connor, 2022). Kewenangan ini merupakan bentuk nyata dari kontrol negara terhadap ruang siber sebagai bagian dari upaya menjaga kedaulatan digital. Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya persoalan normatif yang cukup krusial dalam pengaturan Pasal 40 tersebut, yaitu tidak adanya penegasan secara eksplisit mengenai lembaga atau institusi mana yang secara konkret diberi kewenangan untuk melaksanakan pemutusan akses dan/atau perintah kepada PSE. Norma dalam Pasal 40 ayat (2b), (2c), dan (2d) hanya menyebutkan "Pemerintah" sebagai subjek yang berwenang, tanpa merinci apakah kewenangan tersebut berada pada kementerian tertentu, lembaga independen, atau bersifat lintas sektoral.

Ketiadaan penegasan ini berimplikasi pada aspek kepastian hukum dan akuntabilitas. Dalam praktik, kewenangan pemblokiran dijalankan oleh Direktorat Pengawasan Ruang Digital Kementerian Komunikasi dan Digital yang memiliki fungsi teknis dalam melakukan *take down* terhadap konten negatif. Berdasarkan data hingga awal tahun 2026, direktorat ini telah menangani jutaan konten negatif, termasuk lebih dari 2 juta konten perjudian online. Hal ini menunjukkan adanya kapasitas operasional negara, namun masih memerlukan legitimasi normatif yang lebih tegas dalam peraturan perundang-undangan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penguatan kelembagaan dalam pengendalian ruang siber telah dirintis melalui pembentukan

Computer Security Incident Response Team (CSIRT) di berbagai instansi pemerintah, termasuk melalui kebijakan administratif berupa Surat Keputusan Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor: 01/SK/DJAI/KOMINFO/01/2012 tentang pembentukan *GovCSIRT*. Tim ini memiliki fungsi monitoring, evaluasi, koordinasi, serta analisis terhadap insiden keamanan informasi di lingkungan instansi pemerintah.

Penelitian ini menemukan bahwa struktur *CSIRT* di Indonesia masih bersifat desentralistik, di mana tim *CSIRT* berada di bawah masing-masing lembaga atau instansi pemerintah, dan tidak terpusat dalam satu komando nasional di bawah kementerian yang membidangi urusan digital (Akbar et al., 2026). Kondisi ini menyebabkan koordinasi antar lembaga menjadi kurang optimal, terutama dalam menghadapi kejahatan siber yang bersifat lintas sektor dan lintas yurisdiksi seperti perjudian online. Lebih lanjut, secara kelembagaan, *CSIRT* dibentuk berdasarkan keputusan pejabat administratif (surat keputusan direktur jenderal), sehingga secara hierarkis kedudukannya masih berada di bawah struktur kementerian atau lembaga pemerintah. Hal ini menyebabkan posisi *CSIRT* relatif lemah, karena sangat bergantung pada *political will* pimpinan lembaga masing-masing. Ketergantungan ini berdampak pada keberlanjutan program, alokasi anggaran, serta efektivitas pelaksanaan tugas dalam jangka panjang (Fuertes et al., 2017).

Dalam perspektif kedaulatan digital, kondisi tersebut menunjukkan bahwa Indonesia belum memiliki sistem pengendalian ruang siber yang terintegrasi dan kuat secara kelembagaan. Padahal, kejahatan digital seperti perjudian online memerlukan respons yang cepat, terkoordinasi, dan berbasis sistem yang terpusat. Dalam kerangka teori kebijakan hukum pidana yang dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief, kondisi ini mencerminkan adanya kelemahan pada tahap formulasi dan implementasi kebijakan. Menurut beliau, kebijakan hukum pidana harus dirancang secara komprehensif dengan memperhatikan integrasi antara aspek normatif, kelembagaan, dan teknis. Tanpa adanya kelembagaan yang kuat, kebijakan hukum pidana akan sulit diimplementasikan secara efektif.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penguatan kebijakan hukum melalui penerapan sistem pengendalian teknologi seperti *Great Firewall*. Sistem ini memungkinkan negara untuk melakukan pengawasan dan penyaringan lalu lintas internet secara terpusat, sehingga mampu menutup akses terhadap situs perjudian online secara lebih efektif dan sistematis. Dalam perspektif kebijakan hukum pidana, penerapan *Great Firewall* merupakan bagian dari kebijakan non-penal yang bersifat preventif, yang berfungsi melengkapi kebijakan penal melalui KUHP dan UU ITE. Namun, implementasi sistem ini memerlukan dukungan kelembagaan yang kuat, terpusat, dan memiliki kewenangan yang jelas agar tidak bergantung pada dinamika politik jangka pendek.

2. Konsep Pengaturan Sistem *Great Firewall*

Konsep pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai kebijakan hukum dalam pemblokiran website judi online di Indonesia tidak dapat dipahami semata-mata sebagai instrumen teknis, melainkan sebagai bagian integral dari strategi hukum nasional dalam mewujudkan kedaulatan digital. Dalam konteks ini, negara dihadapkan pada tantangan serius berupa maraknya perjudian online yang bersifat lintas batas, anonim, dan terus berkembang secara teknologi. Oleh karena itu, pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan penegakan hukum pidana melalui sanksi tidak lagi memadai, sehingga

diperlukan formulasi kebijakan hukum yang mampu mengintegrasikan aspek regulasi, teknologi, dan kelembagaan secara simultan.

Secara konseptual, *Great Firewall* merupakan suatu sistem pengendalian lalu lintas internet yang memungkinkan negara melakukan penyaringan (*filtering*), pemblokiran (*blocking*), dan pengawasan (*monitoring*) terhadap konten digital yang masuk dan keluar dari wilayah yurisdiksinya. Sistem ini bekerja dengan memanfaatkan teknologi seperti *deep packet inspection* (DPI), pemblokiran domain (*DNS filtering*), pemutusan alamat IP, hingga pengawasan terhadap lalu lintas data secara real-time. Dalam konteks Indonesia, penerapan sistem ini dapat diarahkan untuk membatasi akses terhadap situs perjudian online yang selama ini sulit dikendalikan karena menggunakan server luar negeri dan teknik penghindaran pemblokiran. Dalam kerangka kebijakan hukum, penerapan *Great Firewall* harus ditempatkan sebagai bagian dari kebijakan non-penal yang bersifat preventif (Gibbons et al., 2023), sebagaimana dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief. Menurut beliau, kebijakan hukum pidana tidak hanya berorientasi pada penindakan (represif), tetapi juga harus mengedepankan upaya pencegahan melalui sarana di luar hukum pidana. Dalam hal ini, *Great Firewall* berfungsi sebagai instrumen preventif yang mampu menutup akses terhadap konten ilegal sebelum menimbulkan dampak yang lebih luas di masyarakat (Owens & Sampson, 2018).

Namun demikian, agar penerapan sistem *Great Firewall* efektif dan sejalan dengan prinsip kedaulatan digital, diperlukan landasan hukum yang kuat dan jelas. Saat ini, dasar normatif yang dapat dijadikan pijakan adalah Pasal 40 UU ITE yang memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) untuk memblokir konten yang melanggar hukum, termasuk perjudian online. Meskipun demikian, norma tersebut masih bersifat umum dan belum mengatur secara spesifik mengenai mekanisme teknis pengendalian lalu lintas internet secara terpusat seperti dalam sistem *Great Firewall*. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan lebih lanjut dalam bentuk undang-undang atau peraturan pelaksana yang secara eksplisit mengatur sistem pengendalian internet nasional.

Dalam perspektif kedaulatan digital, penerapan *Great Firewall* dapat dipandang sebagai bentuk afirmasi kedaulatan negara dalam mengendalikan ruang siber yang berada dalam yurisdiksinya. Kedaulatan digital tidak hanya berarti kemampuan negara untuk melindungi data dan informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengatur arus informasi yang masuk dan keluar dari wilayahnya (Mejía et al., 2016). Dalam hal ini, *Great Firewall* menjadi instrumen strategis untuk melindungi masyarakat dari konten negatif seperti perjudian online, sekaligus menjaga stabilitas sosial dan ekonomi. Namun, penerapan sistem ini juga harus memperhatikan prinsip-prinsip hak asasi manusia, khususnya kebebasan berekspresi dan hak atas informasi. Oleh karena itu, kebijakan pengendalian internet harus dirancang secara proporsional, transparan, dan akuntabel, dengan mekanisme pengawasan yang jelas. Hal ini penting untuk mencegah potensi penyalahgunaan kewenangan yang dapat mengarah pada pembatasan kebebasan secara berlebihan.

Selain aspek regulasi dan teknologi, keberhasilan penerapan *Great Firewall* juga sangat bergantung pada aspek kelembagaan. Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelembagaan pengendalian ruang siber di Indonesia masih bersifat terfragmentasi dan belum terintegrasi secara optimal. Salah satu contoh adalah keberadaan *Computer Security Incident Response Team* (CSIRT), yang saat ini tersebar di berbagai instansi pemerintah dan tidak berada dalam satu komando terpusat. Secara

struktural, *CSIRT* dibentuk berdasarkan kebijakan administratif, seperti Surat Keputusan Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, sehingga kedudukannya masih berada di bawah masing-masing lembaga. Kondisi ini menyebabkan koordinasi antar *CSIRT* menjadi kurang efektif, terutama dalam menghadapi ancaman siber yang bersifat lintas sektor seperti perjudian online. Selain itu, ketergantungan *CSIRT* pada *political will* pimpinan masing-masing lembaga juga menyebabkan stabilitas dan keberlanjutan kinerjanya menjadi tidak optimal (Putri et al., 2023).

Dalam rangka mendukung penerapan sistem *Great Firewall* yang efektif, diperlukan reformulasi kelembagaan dengan menjadikan *CSIRT* sebagai lembaga negara yang berada langsung di bawah Presiden. Dengan status tersebut, *CSIRT* akan memiliki kewenangan yang lebih kuat, independensi yang lebih tinggi, serta kemampuan koordinasi yang lebih efektif antar lembaga. Selain itu, posisi ini juga memungkinkan *CSIRT* untuk menjadi pusat komando nasional dalam pengendalian ruang siber, termasuk dalam pelaksanaan pemblokiran situs perjudian online. Penguatan kelembagaan *CSIRT* sebagai lembaga negara juga sejalan dengan teori kebijakan hukum pidana yang dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief (Barda Nawawi Arief, 2016), yang menekankan pentingnya integrasi antara kebijakan penal dan non-penal dalam penanggulangan kejahatan. Dalam hal ini, *CSIRT* dapat berperan sebagai pelaksana kebijakan non-penal yang berfungsi melakukan pencegahan melalui pengawasan dan pengendalian sistem, sementara aparat penegak hukum tetap menjalankan fungsi penal melalui penindakan terhadap pelaku.

Lebih lanjut, dalam konteks implementasi, *CSIRT* yang berada di bawah Presiden dapat dikembangkan menjadi lembaga yang memiliki fungsi strategis, antara lain sebagai pusat monitoring lalu lintas internet nasional, pusat analisis ancaman siber, serta koordinator dalam pelaksanaan kebijakan pemblokiran konten ilegal. Dengan dukungan teknologi seperti *Great Firewall*, lembaga ini dapat melakukan deteksi dini terhadap situs perjudian online serta melakukan pemblokiran secara cepat dan efektif. Selain itu, integrasi antara *CSIRT*, kementerian yang membidangi komunikasi dan digital, serta aparat penegak hukum menjadi kunci dalam menciptakan sistem pengendalian ruang siber yang komprehensif. Sinergi antar lembaga ini akan memastikan bahwa kebijakan pemblokiran tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga memiliki legitimasi hukum yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan (Febriansyah & Husnayanti, 2024).

Dalam konteks global, penerapan sistem pengendalian internet seperti *Great Firewall* memang sering menimbulkan perdebatan terkait keseimbangan antara kedaulatan negara dan kebebasan individu. Namun, dalam konteks Indonesia, penerapan sistem ini dapat dirancang dengan pendekatan yang lebih moderat dan adaptif, dengan tetap menjunjung tinggi prinsip demokrasi dan hak asasi manusia. Hal ini dapat dilakukan melalui pengaturan yang jelas mengenai jenis konten yang diblokir, mekanisme keberatan bagi masyarakat, serta pengawasan oleh lembaga independen. Konsep pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai kebijakan hukum dalam pemblokiran website judi online di Indonesia harus dibangun di atas tiga pilar utama, yaitu regulasi yang kuat, teknologi yang canggih, dan kelembagaan yang terintegrasi. Ketiga pilar ini harus berjalan secara sinergis untuk memastikan bahwa kebijakan yang diambil tidak hanya efektif dalam menanggulangi perjudian online, tetapi juga sejalan dengan prinsip kedaulatan digital dan perlindungan hak asasi manusia. Reformasi kebijakan hukum yang mengarah pada penerapan sistem *Great Firewall* dan penguatan kelembagaan *CSIRT* sebagai lembaga negara di bawah Presiden merupakan langkah strategis yang perlu dipertimbangkan dalam rangka menghadapi tantangan kejahatan digital di masa depan. Dengan pendekatan

yang komprehensif dan terintegrasi, Indonesia diharapkan mampu membangun sistem pengendalian ruang siber yang kuat, efektif, dan berkeadilan dalam mewujudkan kedaulatan digital.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kebijakan hukum pidana dalam pengaturan dan penanggulangan perjudian online di Indonesia telah memiliki dasar normatif yang cukup kuat melalui pengaturan dalam KUHP dan UU ITE. KUHP, khususnya Pasal 426 dan Pasal 427, menegaskan larangan terhadap penyelenggara maupun pelaku perjudian, sementara UU ITE melalui Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) memperluas cakupan hingga pada distribusi dan akses konten perjudian di ruang digital. Selain itu, kewenangan pemerintah dalam Pasal 40 UU ITE memperkuat aspek preventif melalui pemutusan akses terhadap konten ilegal. Namun demikian, implementasi kebijakan ini masih menghadapi kendala, terutama terkait sifat kejahatan siber yang lintas batas serta kelemahan pada aspek kelembagaan dan koordinasi. Selanjutnya, model pengaturan sistem *Great Firewall* sebagai kebijakan hukum dapat menjadi solusi strategis dalam memperkuat pengendalian terhadap website judi online. Sistem ini memungkinkan negara melakukan pemblokiran dan pengawasan secara terpusat, sehingga lebih efektif dalam mencegah akses terhadap konten ilegal. Agar sejalan dengan prinsip kedaulatan digital, penerapan sistem tersebut harus didukung oleh regulasi yang jelas, teknologi yang memadai, serta penguatan kelembagaan, termasuk menjadikan CSIRT sebagai lembaga negara yang terintegrasi.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini, pertama, pemerintah perlu memperkuat regulasi turunan dari UU ITE yang secara khusus mengatur mekanisme pengendalian internet berbasis teknologi seperti *Great Firewall*, termasuk batasan kewenangan dan perlindungan hak asasi manusia. Kedua, diperlukan pembentukan atau penguatan lembaga nasional yang terpusat, seperti CSIRT di bawah Presiden, guna meningkatkan koordinasi dan efektivitas pengawasan ruang digital. Ketiga, peningkatan kapasitas teknologi dan sumber daya manusia menjadi prioritas agar sistem pengendalian dapat berjalan optimal. Keempat, pemerintah perlu mendorong kolaborasi dengan penyedia layanan internet, platform digital, dan masyarakat dalam upaya pencegahan perjudian online secara komprehensif. Terakhir, penting untuk mengedepankan pendekatan edukatif melalui literasi digital guna meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya perjudian online.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Fadhilah, A. N., & Primajaya, A. (2026). Pengembangan Sistem Informasi CSIRT Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Prototyping pada Diskominfo Purwakarta. *Jurnal Informatika Terpadu*, 12(1), 77–84. <https://doi.org/10.54914/jit.v12i1.2770>
- Barda Nawawi Arief, S. (2016). *Bunga rampai kebijakan hukum pidana*. Prenada Media.
- Febriansyah, R., & Husnayanti, A. (2024). Keamanan Sistem Informasi Pemilu Melalui Computer Security Incident Response Team (Csirt) Pemilu Serentak 2024. *Jurnal Ilmu Politik Dan Studi Sosial Terapan*, 3(4), 65–82. <https://doi.org/10.65974/jiposster.v3i4.9>
- Fuertes, W., Reyes, F., Valladares, P., Tapia, F., Toulkeridis, T., & Pérez, E. (2017). An Integral Model to Provide Reactive and Proactive Services in an Academic CSIRT Based on Business Intelligence. *Systems*, 5(4), 52. <https://doi.org/10.3390/systems5040052>
- Gibbons, R. A., Sprong, S., & Chzhen, Y. (2023). Growing Up in the Great Recession: The Effects of Three Dimensions of Economic Well-being on Child Behavioral Difficulties from Ages 3 to 17. *Journal of Youth and Adolescence*, 52(5), 1024–1038. <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01721-2>
- Gurusi, L., Mansyah, M. S., Lee, K., Purnamasari, Y., & Alfajar, S. (2024). Islamic Legal Perspective on Data of Child Victims of Sexual Violence: A Case Study of the Indonesia's Court. *De Jure: Jurnal Hukum Dan Syar'iah*, 16(2), 456–479.
- Hasbul Wafi Dalimunthe, & Tuti Atika. (2025). *AKTIVITAS JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MAHASISWA KESEJAHTERAAN SOSIAL FISIP USU*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.17159470>
- Mansyah, M. S. (2024). The Judge's Paradigm In Deciding Criminal Cases Of Sexual Violence From A Victimological Perspective. *Buana Gender: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 9(1), 45–59.
- Mejía, J., Muñoz, M., Ramírez, H., & Peña, A. (2016). Proposal of Content and Security Controls for a CSIRT Website. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 421–430). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_40
- Mhd. Abror, M. A. A., Astuti, M. D., & Balinda, P. H. (2025). Fenomena Judi Online dalam Perspektif Hadis tentang Tanggungjawab dan Pengelolaan Harta. *Advances in Humanities and Contemporary Studies*, 6(1), 88–95. <https://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/ahcs/article/view/20026>
- Morgan, R., & O'Connor, K. J. (2022). Labor Market Policy and Subjective Well-Being During the Great Recession. *Journal of Happiness Studies*, 23(2), 391–422. <https://doi.org/10.1007/s10902-021-00403-3>
- Oktaviana, R., & Wijaya, R. (2025). Sosialisasi Pemahaman Permainan Judi Online Di Kelas 6 SD Negeri 14 Tanjung Batu. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(3), 3464–3470. <https://doi.org/10.59837/mf1eey83>
- Owens, A., & Sampson, R. J. (2018). Community Well-Being and the Great Recession. In D. B. Grusky & J. Hill (Eds.), *Inequality in the 21st Century* (1st ed., pp. 151–154). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429499821-28>
- Putri, M., Rahmawati, Anwar, A., Haq, I., & Zulfahmi Ar. (2023). Critical Review Of The Legal Regulation Of Microtransaction 'Gacha': A Comparative Study Of

Islamic Criminal Law And National Criminal Law. *Al-Risalah Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum*, 183–198. <https://doi.org/10.24252/al-risalah.vi.39934>
Utami, O. A. C., Latifah, E., & Agustin, I. A. U. (2025). Upaya Pencegahan Judi Online Pada Usia Remaja. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 4(1), 103–120. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v4i1.1349>