Ekonomi kartu — Laporan Khusus Steam

Sumber: https://phishdestroy.io/steam_dossier/id/card_economy
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

LAMPIRAN V — EKONOMI KARTU

Bot farm bukanlah kebocoran di toko Valve. Itu adalah *pelanggan*.

Sebuah akun Steam tidak dapat menerima satu kartu perdagangan pun sebelum melakukan pembelian **$5.00** di toko. Sistem tersebut tidak dapat melakukan farming pada game yang tidak dimilikinya, dan juga tidak dapat melakukan farming pada game yang diberikan secara gratis. Jadi, sebelum sistem farming kartu otomatis menghasilkan apa pun, sistem tersebut harus terlebih dahulu membeli aksesnya — per akun, dengan harga yang dipublikasikan oleh Valve. Kemudian, klausul otomatisasi Valve menyebutkan, baris demi baris, persis apa yang dihasilkan oleh sistem pengumpulan tersebut; lisensinya melarang setiap cara yang digunakan untuk mengubah kartu hasil farming menjadi uang; dan pasarnya mengambil potongan saat kartu tersebut terjual — diiklankan di 15%, tetapi batas bawahnya adalah dua sen per penjualan, yang pada kartu dengan harga dalam satuan sen merupakan sebagian besar dari harga tersebut. Bahan bukti ini mengukur seberapa besar perdagangan tersebut, berapa biaya set untuk tingkat teratas dalam profil, dan apa yang dilakukan meja penegakan Valve dengan klausul yang sama ketika akun tersebut milik pedagang biasa.

Apa yang harus dibeli terlebih dahulu oleh sebuah peternakan Berapa harga satu level dalam satu set Kedua sisi meja Siapa yang mengatur sistem ekonomi kartu?

$5.00 Lakukan pembelian di toko terlebih dahulu sebelum akun dapat menerima kartu apa pun — halaman dukungan Valve sendiri

13,876 Permainan di Steam yang menerbitkan kartu koleksi, dengan 99,971 jenis kartu yang berbeda

694,673 Set kartu lengkap yang saat ini tersedia di stok milik 91 bot perdagangan yang terdaftar di bursa

1,389,346 Jumlah kartu akun dan kartu permainan yang telah digunakan oleh stok tersebut, setidaknya

$9.99 Harga median sebuah permainan kartu — satu set lengkapnya dijual dengan harga median sebesar $0.74

97,114 Anggota grup pertukaran kartu yang dalam daftar moderatornya tercantum seorang karyawan dengan kode Valve — § 08

01 — Prosesnya

Apa itu peternakan sebenarnya, langkah demi langkah

Penjelasan ini hanya didasarkan pada dokumentasi alat tersebut sendiri dan halaman dukungan Valve. Tidak ada satu pun hal dalam bagian ini yang disimpulkan secara implisit, dan tidak ada satu pun hal di dalamnya yang diperdebatkan oleh kedua belah pihak.

Langkah 1

Ikut serta

Akun tersebut tidak boleh *terbatas*. Halaman dukungan Valve melarang akun-akun yang dibatasi untuk *"Berpartisipasi di Pasar Steam"*, dari *"Bertukar Steam barang komunitas (kartu koleksi, paket booster, permata, dll.)"* dan dari *"Mendapatkan Steam Tingkat Profil (Terkunci di tingkat 0) dan Kartu Perdagangan"*. Intinya adalah uang: *"Anda harus berbelanja minimal $5.00 USD di toko Steam tersebut."*

Langkah 2

Beli game

Kartu hanya bisa didapatkan dari game yang dimiliki. *"Kamu harus memiliki game tersebut di akun Steam-mu agar memenuhi syarat untuk mendapatkan kartu apa pun yang dijatuhkan dari game tersebut. Fitur berbagi keluarga bukanlah kepemilikan dan tidak dihitung."* Rute-rute gratis juga ditutup: *"Game berbayar yang kamu dapatkan secara gratis selama masa promosi tidak bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan kartu"*, dan *"Kamu tidak bisa mendapatkan kartu dari game F2P tanpa mengeluarkan uang di dalamnya."*

Langkah 3

Menganggur
Alat ini masuk ke akun di jaringan Steam tanpa antarmuka pengguna, *"menganalisis lencana Anda"*, menyusun daftar judul yang dapat ditanam dan memulai *"memainkan game yang memenuhi syarat dan secara berkala memeriksa apakah game tersebut sudah sepenuhnya di-farm."* Penjelasan pengembangnya mengenai mekanisme tersebut: mekanisme tersebut *"tidak melakukan apa pun selain memberi tahu Steam bahwa kita sedang memainkan permainan tersebut."*

Langkah 4

Tetesan habis
Setiap judul bersifat terbatas. *"Setiap game memiliki jumlah kartu yang bisa diperoleh dalam jumlah tetap. Begitu kamu sudah mendapatkan semuanya (sekitar setengah dari satu set lengkap), game tersebut tidak lagi layak untuk 'farming'."* Sebuah pertanian yang ingin terus berproduksi harus terus membeli kartu. Pasokan kartu dibatasi oleh pembelian — hal ini memang dirancang demikian, dan menguntungkan Valve.

Langkah 5

Penarikan dana
Kartu tersebut akan keluar melalui salah satu dari tiga jalur: dijual di Pasar Komunitas, ditukar, atau dihancurkan menjadi permata. Masing-masing merupakan transaksi di Pasar Berlangganan atau pertukaran, dan § 3.D mengatur biaya sebagai berikut: *"Valve dapat mengenakan biaya atas transaksi di Pasar Langganan."* Inilah langkah yang membuat seluruh proses tersebut menjadi pelanggaran — lihat 05.

Sumber-sumber, dibaca dan dikutip secara verbatim di 2026-09-22: Steam Dukungan — Akun Pengguna Terbatas ↗ · ArchiSteamFarm Pertanyaan yang Sering Diajukan (FAQ) ↗ · Valve — Steam Pertanyaan Umum tentang Kartu Perdagangan ↗ · Steam Perjanjian Pelanggan ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm digunakan di seluruh halaman ini sebagai alat ukur, bukan sebagai terdakwa; dokumentasi resminya sendiri secara tegas menyatakan bahwa *"ASF tidak diberi wewenang oleh Valve"*.

02 — Skala

Sebelum sebuah peternakan menghasilkan satu sen pun, ia sudah mengeluarkan biaya sebesar Valve

Karena akun dengan status terbatas tidak dapat menerima kartu, setiap akun dalam sebuah farm harus dibebaskan dari status terbatas sebelum dapat menghasilkan apa pun. Batas minimalnya telah diumumkan, dan biayanya dikenakan per akun.

Luas lahan pertanian	Dari mana angka tersebut berasal	Nilai belanja minimum di toko agar memenuhi syarat untuk mendapatkan kartu tersebut
10 akun	Batas atas yang direkomendasikan oleh ASF — *"berdasarkan pedoman internal Valve, serta saran dari kami sendiri"*	$50
100–200 akun	Batasan teknis dalam FAQ yang sama: *"Anda dapat menjalankan hingga 100–200 bot dengan satu alamat IP dan satu instance ASF"*	$500 – $1,000
120 akun	Kasus penegakan aturan nomor 3 di bawah ini — diblokir secara permanen	$600
170 akun	Kasus penegakan aturan nomor 2 di bawah ini — diblokir secara permanen selama Obral Musim Dingin 2017	$850
1,000 akun	Kasus penegakan hukum nomor 1 di bawah ini — perdagangan dilarang	$5,000
5,000 akun *belum diverifikasi*	Timbangan operator **dilaporkan dalam penyelidikan ini dan belum diverifikasi secara independen** — lihat catatan mengenai sumber	$25,000
10,000 akun *belum diverifikasi*	Timbangan operator **dilaporkan dalam penyelidikan ini dan belum diverifikasi secara independen** — lihat catatan mengenai sumber	$50,000

Dua baris terakhir adalah satu-satunya angka di halaman ini yang bersumber dari laporan yang belum diverifikasi, bukan dari dokumen — angka-angka tersebut ditandai dalam tabel dan dijelaskan dalam catatan mengenai sumber, dan tidak ada hal lain di sini yang bergantung pada angka-angka tersebut. Kolom sebelah kanan merupakan perhitungan berdasarkan ambang batas $5.00 USD yang dipublikasikan oleh Valve dan tidak ada yang lain. Ini adalah **lantai**, bukan perkiraan biaya pengelolaan sebuah peternakan atau penghasilan yang diperoleh dari Valve: angka ini tidak termasuk game-game, yang harus dimiliki dan tidak boleh diperoleh secara gratis melalui promosi, serta tidak termasuk sekitar 15% yang dipotong oleh Community Market saat kartu-kartu tersebut dijual. Tidak ada angka pendapatan yang disebutkan di halaman ini.

Dan Valve sendiri telah menetapkan harga untuk pembagian kartu tersebut. Bagian FAQ Kartu Perdagangan-nya menyebutkan tingkat konversi dalam sistem permainan gratis (free-to-play) dalam dolar secara gamblang:

"Game gratis (free-to-play) memberikan kartu game berdasarkan pembelian yang kamu lakukan di dalam game." **Untuk setiap $9 USD yang dibelanjakan (kira-kira)** "Sejak dimulainya Beta Kartu Perdagangan Steam, Anda akan mendapatkan satu kartu."

— Valve, Steam Pertanyaan Umum (FAQ) Kartu Koleksi ↗ · telah diverifikasi secara harfiah 2026-09-22

Kartu perdagangan bukanlah barang gratis yang merugikan platform. Kartu tersebut adalah sesuatu yang Valve jual, dengan harga yang Valve umumkan — dan kemudian dikenakan biaya lagi saat dijual kembali. Itulah sebabnya, deskripsi yang jujur mengenai "kartu farm" bukanlah *parasit*. Hal ini *pembeli grosir*.

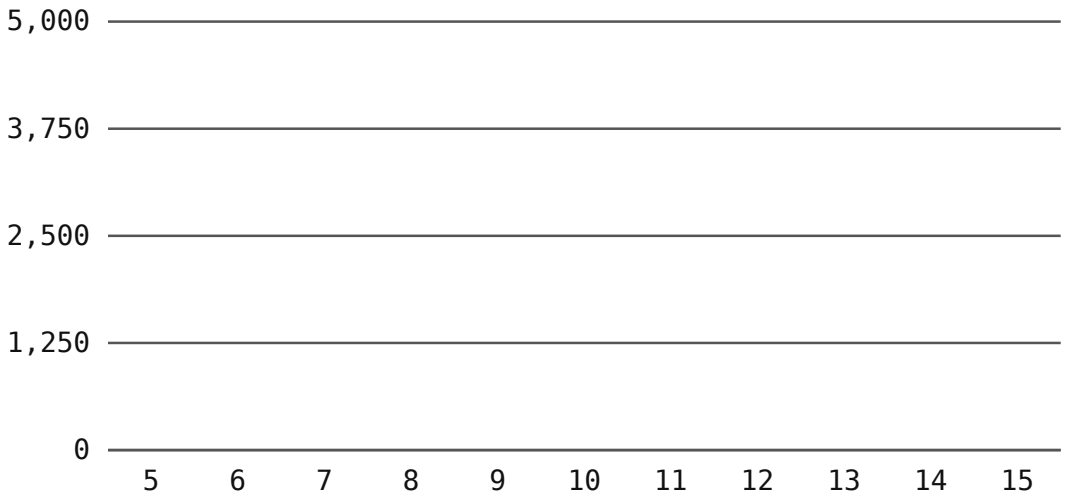
Seberapa besar sebenarnya barang yang dibeli itu

Semua yang tercantum mulai dari sini hingga akhir bagian ini merupakan hasil pengukuran, bukan laporan. Data sensus kartu diambil dari Steam, yaitu daftar harga lencana yang diterbitkan oleh Card Exchange; harga game-game tersebut bersumber dari API toko milik Valve sendiri; sedangkan stok bot diambil dari direktori bot publik yang dapat diakses siapa saja. Ketiga sumber tersebut dibaca di 2026-09-22 dan perhitungannya disajikan secara lengkap di bagian 08.

13,876 Permainan yang menggunakan kartu
99,971 Jenis-jenis kartu yang berbeda
5 · 6 · 15 Jumlah kartu per set: minimum, median, maksimum
$0.74 Harga median satu set yang sudah jadi
$23,586.57 Setiap set tersedia satu di pasaran

Seberapa besar ukuran himpunan tersebut?

13,876 permainan yang terdapat dalam set kartu tersebut. Valve sekitar setengahnya ditransfer ke satu akun mana pun.



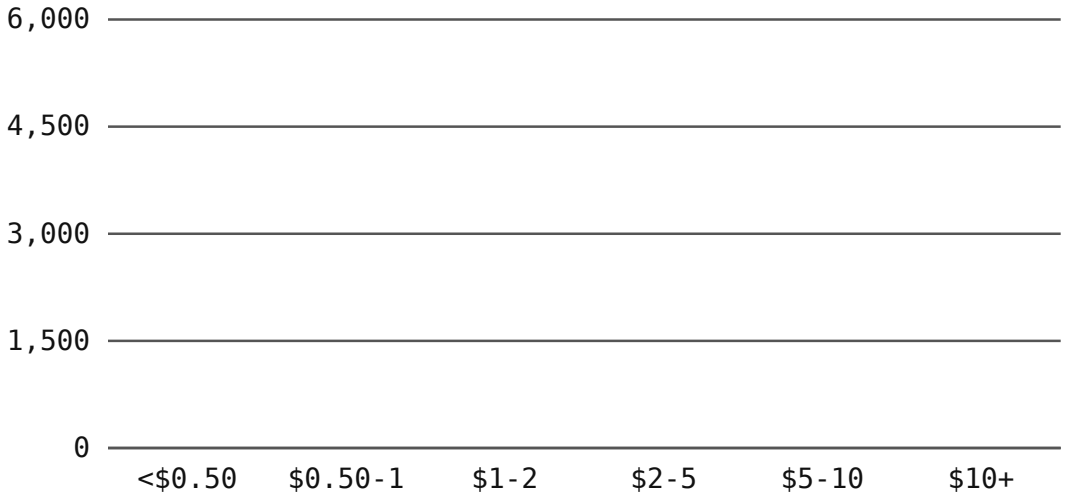
Berapa biaya lisensinya?

Harga katalog game yang sama di toko Steam, dalam dolar AS.



Hasil yang ditampilkan oleh set yang sudah jadi

Harga pasar untuk satu set lengkap dari game-game yang sama.



Bandingkan grafik kedua dan ketiga satu sama lain, dan pola pergerakan tersebut akan terlihat jelas tanpa perlu perhitungan: jumlah permainan berkumpul di kisaran puluhan dolar, sedangkan jumlah set yang dihasilkan berkumpul di bawah satu dolar. Keduanya merupakan hitungan dari permainan 13,876 yang sama, dengan satuan sumbu yang sama, sehingga perbandingan ini dilakukan antara dua ketinggian, bukan antara dua skala.

Itulah sisi penawaran. Sisi permintaan adalah bagian yang tidak perlu diiklankan oleh Valve, karena sudah tersedia untuk umum: sebuah direktori terbuka yang berisi bot-bot pertukaran kartu mencantumkan **Saat ini, ada 91 bot yang memiliki 694,673 set lengkap dalam stok.** Tanpa perlu login, tanpa perlu mengekstrak data dari pasar daring, tanpa data pribadi — angka stok tercetak di halaman tepat di samping nama masing-masing bot.

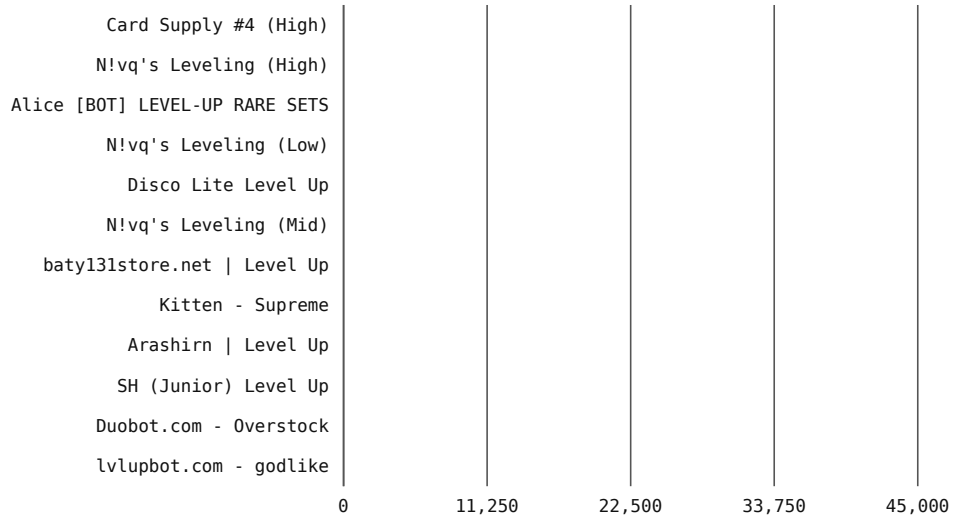
Jadikan saham itu sebagai satu-satunya unit yang penting di sini. Aturan Valve sendiri: *"Sebagian besar permainan akan mengeluarkan sejumlah kartu yang kira-kira setengah dari jumlah kartu dalam set kartu permainan tersebut... **Kamu perlu mengumpulkan separuh lainnya dari set tersebut dari anggota komunitas lainnya.**"* Satu akun tidak akan pernah bisa menyelesaikan satu set dengan bermain. Setidaknya dibutuhkan dua akun, masing-masing memiliki game tersebut, dan masing-masing menggunakan kuota drop yang hanya tersedia sekali per game. Kuota drop tidak akan terisi kembali.

694,673 Paket yang tersedia, 91 bot publik
3,473,365 Kartu, dengan jumlah minimal 5 kartu

1,389,346 Jumlah jatah yang telah digunakan, minimum
2,602 Akun yang hanya memiliki satu game, bot paling padat

Di mana kumpulan 694,673 tersebut berada

Dua belas bot kartu terbesar dari 91 bot kartu yang terdaftar di bursa, berdasarkan jumlah set lengkap yang dimiliki. Sepuluh bot terbesar tersebut secara keseluruhan memiliki 248,115 set — 35.7% dari setiap item yang ada di papan.



Setiap dari 1,39 juta alokasi tersebut berasal dari akun yang memiliki game tersebut, telah melewati batas $5.00, dan tidak akan pernah bisa menghasilkan item-item tersebut lagi. Ini adalah *persediaan yang belum terjual* pada 91 bot. Ini bukanlah ukuran pasar; ini adalah ukuran dari apa yang tersisa setelah pasar.

Angka terakhir itu merupakan pembagian kategori, bukan jumlah total. Satu bot mencantumkan 14,310 set yang diambil dari hanya 11 game, sehingga setidaknya satu dari game tersebut diwakili oleh 1,301 set, yang berarti setidaknya ada 2,602 akun berbeda yang masing-masing membeli game tersebut. Itu adalah angka terkecil yang diizinkan oleh perhitungan aritmatika, dan hal ini berkaitan dengan satu bot dari sembilan puluh satu bot.

Apa yang tersirat dan tidak tersirat dari lantai ini

Bot-bot ini membeli kartu dari pemain biasa maupun dari akun farm — tarif pembelian yang mereka umumkan itulah yang menjadi inti dari direktori ini. **Jadi, 1,39 juta kuota tersebut bukanlah jumlah akun yang dimiliki oleh petani.** Angka-angka tersebut merupakan jumlah jatah drop yang dibatasi satu kali per akun dan satu kali per game, yang telah digunakan di suatu tempat di Steam dan akhirnya, karena tidak terjual, masuk ke stok komersial. Apakah akun di balik masing-masing item tersebut adalah akun farm atau akun remaja yang sedang menyelesaikan halaman lencana mereka, hal itu tidak mengubah apa yang dikumpulkan Valve: pembukaan $5.00, lisensi game, dan potongan komisi Pasar pada setiap transaksi — **bukan 15%, melainkan 15% atau kedua nilai minimum satu sen tersebut, mana pun yang lebih besar**, yang pada kartu dengan harga dalam sen jumlahnya jauh lebih besar. Perhitungannya ada di skala biaya di bawah ini. Itulah inti dari halaman ini, dan ini bukanlah keluhan terhadap para petani: perilaku yang sama yang menjadi dasar pengenaan biaya oleh Valve adalah perilaku yang dikutipnya, kata demi kata, ketika platform tersebut memblokir seseorang secara permanen atas dasar "penggunaan komersial".

Angka tersebut juga merupakan batas bawah dalam arti lain. Angka tersebut hanya memperhitungkan saham yang *yang terdaftar dan belum terjual hari ini* tentang bot yang *memilih untuk berada di direktori publik*. Semua barang sudah terjual, semua barang disimpan secara pribadi, dan semua bot yang tidak terdaftar dalam direktori dikecualikan.

Dan bertani tidak bisa menutupi biayanya sendiri dengan harga yang ditetapkan Valve

Keberatan yang jelas adalah bahwa sebuah farm membeli game murah untuk mencetak kartu mahal. API toko Steam sendiri justru menunjukkan hal sebaliknya. Dari 13,876 game yang memiliki kartu, harga yang ditetapkan adalah 13,713; **12,918 adalah judul berbayar dengan harga jual median sebesar $9.99.** Harga median satu set yang sudah jadi adalah **$0.74**. Diperlukan dua lisensi per set. Jadi, harga median per set kira-kira **$19.98 izin permainan untuk memproduksi dan pengembalian $0.74**.

Diukur pada 2026-09-22	Nilai	Apa yang disepakati
Harga jual rata-rata, permainan berbasis kartu	$9.99	Biaya lisensi adalah bagian yang paling mahal dari transaksi tersebut, bukan kartunya
Game dengan harga $4.99 atau kurang	3,665 (28.4%)	Bahkan ekor yang murah pun lebih mahal daripada hasil yang dihasilkannya
Permainan kartu termurah di toko ini	$0.99	Dua lisensi, $1.98, untuk satu set yang biasanya dijual seharga di bawah $1.30
Game yang harga paketnya lebih mahal daripada harga game itu sendiri	323 dari 12,918 (2.5%)	Arbitrase kartu terhadap harga katalog Steam terjadi pada 1 dari setiap 40 permainan
Judul-judul game gratis (free-to-play) dalam sensus	795	Dan Valve menetapkan harga setiap drop-nya sebesar $9 dari pengeluaran dalam game

Hal ini menutup perdebatan ekonomi dengan keputusan yang menguntungkan Valve dan bertentangan dengan narasi yang lazim. Dengan harga yang ditetapkan oleh Valve sendiri, **"card farming" adalah kegiatan yang merugi dan hanya menguntungkan jika lisensi diperoleh dengan harga di bawah harga katalog Steam** — paket, penetapan harga regional, penjualan kembali utama. Kartu-kartu itu hanyalah sisa-sisanya. Pembelianlah yang menjadi peristiwa utamanya. Dan pembelian itu terjadi pada Steam.

Apa yang sebenarnya ditopang oleh pertanian tersebut

Jika semua potongan informasi tersebut disatukan, pertanian tidak lagi tampak sebagai sesuatu yang Valve toleransi, melainkan mulai tampak sebagai sesuatu yang Valve butuhkan. Setiap masukan yang disediakan pertanian merupakan keluaran yang dilaporkan atau ditagihkan oleh Valve. Ikuti satu akun bot ke luar:

Satu akun yang dibuat secara massalseorang "pelanggan grosir", bukan kebocoran

Penjualan game

Membeli judul-judul game yang dikumpulkannya — mulai dari game kartu 13,876 hingga game shovelware $0.50 — karena kartu hanya bisa didapatkan dari game yang dimilikinya.

"Online" & waktu bermain

Membuat mereka menganggur agar menjatuhkan kartu, sehingga menambah angka jumlah pemain aktif dan jam bermain yang disebutkan Valve sebagai indikator keterlibatan — statistik tepat yang disebut § 4.C sebagai "waktu bermain palsu".

Pendaftaran

Harus melewati batas akun $5.00 terlebih dahulu sebelum dapat menerima kartu — pembelanjaan di toko fisik Valve dicatat per akun.

Uang di dompet & biaya

Setiap kartu yang dijual akan dialihkan kembali melalui Market, di mana biayanya bisa mencapai 66.7% untuk kartu bernilai rendah dan hasil penjualannya tetap terkunci di Dompet Steam.

Hubungan Masyarakat (PR) Tingkat 0

Lambang dan level Valve hanya ada karena adanya set yang dibuat — dan posisi teratas dalam tangga peringkat tersebut didominasi oleh bot (lihat § 03).

Hapus "farm", dan semua angka di atasnya akan berkurang — jumlah salinan game yang terjual lebih sedikit, skala "online"-nya lebih kecil, akun tersebut tidak pernah didaftarkan, biaya tidak pernah dipungut, dan level tersebut tidak pernah tercapai. Itulah sebabnya aturan yang melarang otomatisasi tetap ada di tengah jutaan akun otomatis: larangan itu hanyalah pilihan, sedangkan aktivitas itulah yang menghasilkan pendapatan.

Dan penarikan dana itu sendiri merupakan pemborosan nilai Valve—pajak dikenakan dua kali

Kartu tersebut bukanlah ujung dari siklus. Mekanisme Valve sendiri memungkinkan sebuah kartu dihancurkan menjadi **permata**, dan permata digunakan untuk membuat **paket booster** — tiga kartu lagi — yang kemudian dijual atau dihancurkan kembali. Setiap langkah dalam siklus ini merupakan transaksi di Pasar atau konversi, dan masing-masing dikenakan pajak. Arah siklus tersebut ditentukan oleh batas bawah biaya yang diukur di bawah ini dan tidak memerlukan model eksternal: setiap kartu yang dijual di dalamnya menyerahkan **setidaknya dua sen**, pada kartu yang diperdagangkan dengan harga tiga hingga lima, sehingga setiap putaran engkol menghasilkan kembali jumlah yang lebih sedikit daripada yang dimasukkan. Siklus ini menghancurkan nilai virtual dan memaksa dilakukannya transaksi baru yang dikenakan biaya untuk menggantikannya. **Di sini tidak disebutkan angka mengenai besarnya kerugian tersebut** — hasil per set bergantung pada tingkat kemunculan permata dan peluang booster yang belum diukur dalam penelitian ini.

Kartu koleksiitem yang diperoleh dari game yang dimiliki
→
Permatakartu dihancurkan, biaya dipungut
→
Paket tambahanbatu permata yang digunakan untuk membuat
→
3 kartu baruDijual di Market, biaya sudah dipotong
↶

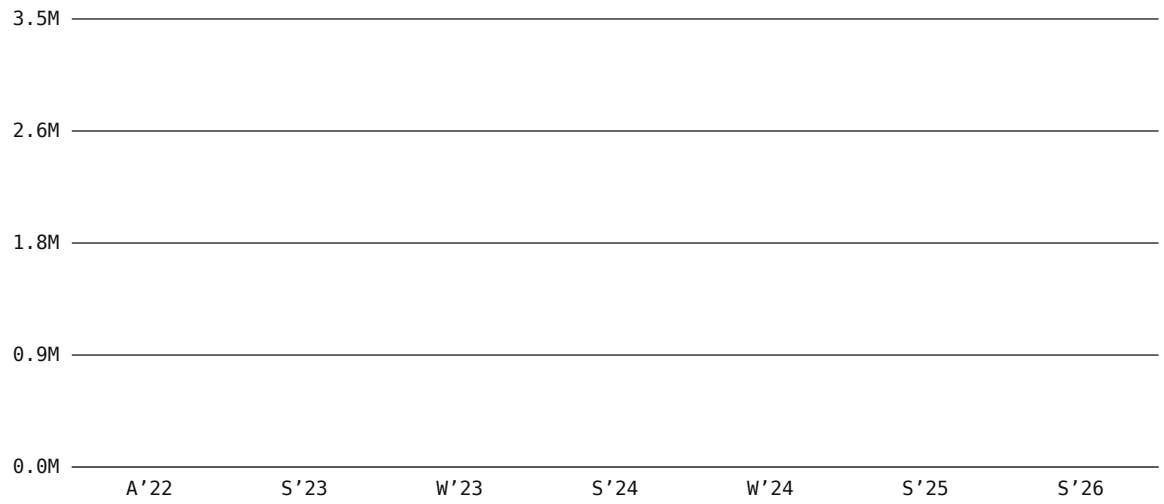
Di sini hanya mekanisme permainannya yang dijelaskan, dan mekanisme tersebut merupakan milik Valve sendiri — kartu diubah menjadi permata, permata digunakan untuk membuat booster, dan booster menghasilkan kartu — masing-masing telah didokumentasikan dalam FAQ Kartu Perdagangan Steam, serta setiap langkahnya merupakan peristiwa Pasar yang dikenakan pajak. Sumber mekanisme loop: Valve, Steam Pertanyaan Umum tentang Kartu Perdagangan ↗.

Ini bukanlah sekadar momen. Ini adalah industri yang telah berdiri kokoh selama bertahun-tahun.

Sebuah tangkapan layar tunggal bisa saja sekadar kebetulan belaka. Oleh karena itu, direktori bot kartu publik dibaca sekali setiap kali ada obral musiman Steam, melalui Wayback Machine, dari tahun 2022 hingga 2026 — stok yang dibawa oleh bot-bot tersebut, serta akun-akun yang sama, dari satu obral ke obral berikutnya. Ekonomi ini tidak muncul dan menghilang begitu saja; ia bertahan, dengan inti operator yang stabil, dan mencapai puncaknya di atas **tersedia tiga juta set lengkap di gudang** Selama obral Musim Dingin 2023 — sekitar sepertiga juta kunci TF2 bernilai yang disimpan pada satu waktu, dalam satu direktori.

Kumpulan kartu lengkap yang disimpan di direktori bot publik, oleh Steam sale

Satu cuplikan Wayback dari steam.supply/CardBots per obral musiman. Arahkan kursor untuk melihat nilai kunci TF2 berdasarkan tarif pada cuplikan tersebut.



401 Akun bot yang berbeda-beda terdeteksi di seluruh bagian penjualan
59Terdapat dalam 5 atau lebih dari 7 penjualan — inti yang stabil
16Selalu hadir di setiap dari 7 ajang penjualan, 2022–2026
3,22 juta Jumlah set puncak dalam stok (Musim Dingin 2023) ≈ $570k–790k dalam kunci

Seperti apa tampilan tangga lencana penjualan jika dilihat dari puncaknya

Permintaan sejalan dengan penawaran. Di kalangan masyarakat Tangga Lencana Obral Musim Panas 2024 diarsipkan 2026-07-16 ↗, akun peringkat pertama telah membuat lencana penjualan **1,740,645 kali** — 1,74 juta set kartu yang masing-masing berisi sepuluh kartu, **17,4 juta kartu** digabungkan menjadi satu hiasan profil. Dengan harga pasar yang berlaku di penjualan tersebut ($0.50 per set), itu berarti **~$870,000** berdasarkan nilai kartunya; dibeli dengan cara yang sebenarnya — kunci TF2 ditukar untuk menaikkan level bot dengan perbandingan sekitar 7,6 set per kunci — hal ini **~229,000 kunci, sekitar $410,000–$570,000** secara riil. Akun nomor dua: 552,000 set, ~$130,000–181,000. Tidak ada manusia yang bertaruh untuk ini. Akun ini dibeli, dan setiap tahap pembelian merupakan transaksi yang diselesaikan oleh Valve.

Metode dan batasan: jumlah set-stock dihitung secara kumulatif dari semua bot yang tercantum dalam setiap snapshot; *angka* Jumlah bot per snapshot tidak dapat dibandingkan antar penjualan karena beberapa snapshot hanya menampilkan bot yang ditampilkan, sedangkan yang lain menampilkan direktori lengkap; oleh karena itu, stok dianggap sebagai batas bawah dari apa yang terlihat, bukan sensus. Nilai kunci menggunakan tingkat median set yang diiklankan per kunci dari setiap snapshot dan kunci TF2 $1.79–$2.49. Persistensi dilakukan berdasarkan SteamID64 di seluruh snapshot. Snapshot tahun 2021 menggunakan

tata letak halaman yang lebih lama dan tidak disertakan. Data: garis-waktu-ekonomi-pertanian.json; tingkat lencana dari SteamLadder; harga yang ditetapkan dari Steam Card Exchange (tangkapan layar Wayback pada saat penjualan, $0.05 per kartu).

Dan armada yang sama tetap berada di sana ketika tidak ada promo penjualan yang sedang berlangsung

Kedua gambar di atas bukanlah dua populasi. Keduanya merupakan satu armada, yang difoto pada waktu yang berbeda. Direktori yang disebutkan di bagian atas bagian ini dibaca pada sebuah **hari biasa di mana tidak ada obral musiman yang sedang berlangsung** — 2026-09-22 — dan bahkan saat diam pun ia tetap bertahan **91 bot dan 694,673 set lengkap**: sekitar **186,000 tombol TF2, $334,000–$464,000 nilai kartu, dalam keadaan tidak digunakan** antara satu penjualan dan penjualan lainnya. Itulah beban minimum yang ditanggung oleh operasi tersebut saat tidak ada aktivitas apa pun.

Dan ini adalah operasi yang sama. Diidentifikasi berdasarkan SteamID64, **87 dari 91 bot yang sedang tidak aktif tersebut — 96% — juga muncul dalam tujuh cuplikan penjualan di atas**, masing-masing berisi enam belas buah. Direktori ini bukanlah kios yang dibuka saat penjualan dan ditutup setelahnya; ini adalah inventaris komersial permanen yang jumlahnya telah bertambah hingga mencapai **3,22 juta set** pada puncak musim dingin 2023 dan tidak pernah turun hingga nol. Obral adalah saat barang tersebut terjual. Hal ini juga terjadi sepanjang sisa tahun ini.

Direktori penyimpanan, per bot

Setiap kotak mewakili satu bot dalam direktori pada 2026-09-22, yang ditandai jika bot tersebut juga muncul dalam ketujuh cuplikan penjualan. **Angka 91 adalah angka yang tercantum dalam direktori pada hari itu, bukan jumlah armada** — Terdapat 401 akun berbeda yang muncul di berbagai cuplikan penjualan, dan direktori tersebut menampilkan potongan data yang berbeda pada hari-hari yang berbeda.

Telah muncul dalam penjualan sebelumnya (87) Perubahan baru sejak snapshot terakhir (4) Pembacaan dasar non-penjualan 2026-09-22 dari direktori publik yang sama, tanpa login. Nilai istirahat menggunakan tingkat set-per-kunci yang diiklankan masing-masing bot dan rentang kunci $1.79–$2.49 di atasnya. Tumpang tindih ditentukan berdasarkan SteamID64 terhadap tujuh snapshot penjualan. Karena daftar yang ditampilkan dan daftar lengkap berbeda-beda pada setiap snapshot, perbandingan ini dilakukan berdasarkan stok dan identitas, bukan jumlah pengguna. Perhitungan dalam bagian 08.

03 — Tangga

Produk lainnya adalah angka yang tertera di samping nama Anda

Kartu adalah bahan baku. Produk jadi berada di Level Steam, dan Valve menentukan harganya per set.

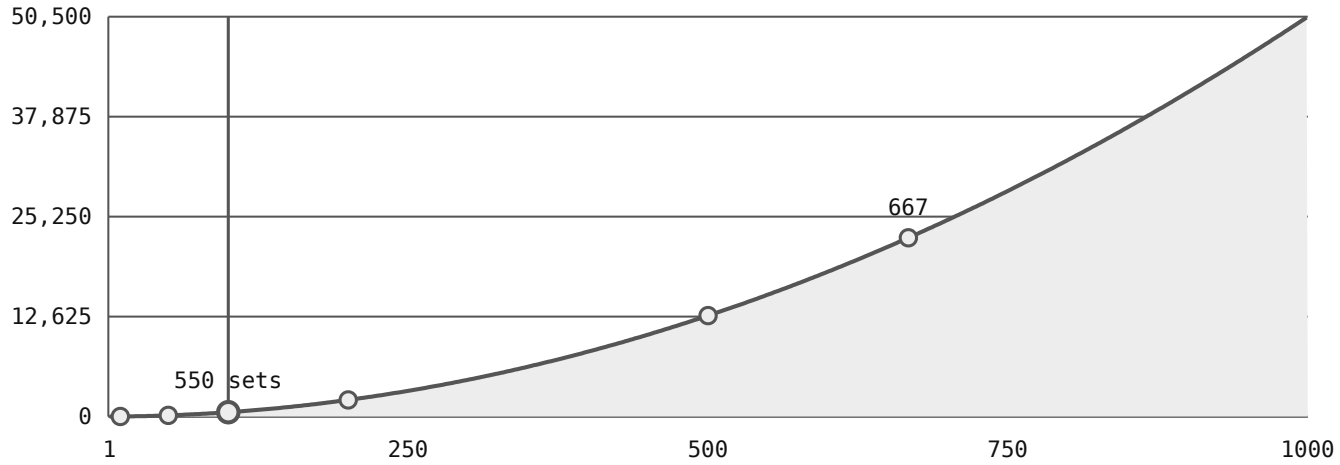
100Steam Tingkat
Tingkat target — seret atau gunakan tombol panah
Harga satu set lengkap, USD
$0.20 adalah set lengkap termurah dalam sensus ini, $0.74 adalah median, $1.70 adalah rata-rata. Angka tersebut hanya mencakup kartu-kartu saja — tidak termasuk $5.00 item yang harus dibuka atau lisensi permainan.

55,000 Diperlukan XP
550 Set lengkap yang telah digunakan
110 Game yang layak dimiliki, mainkan sendiri
$407.00 Harga kartu-kartu tersebut

1,100 Tunjangan penurunan yang hangus, minimum
$5,500.00$5.00 akan terbuka, jika tidak ada akun yang digunakan kembali

Set lengkap yang telah diselesaikan, level 1 hingga 1,000

Satu kerajinan lencana = satu set lengkap = 100 XP. Setiap level dalam kelompok sepuluh membutuhkan 100 XP lebih banyak daripada kelompok di bawahnya.



Level bukanlah hiasan yang diabaikan oleh Valve. Level tersebut terintegrasi ke dalam akun. Berdasarkan FAQ Kartu Perdagangan milik Valve sendiri, mengenai apa yang Anda peroleh saat membuat lencana: *"100 XP, yang dapat meningkatkan Level Steam Anda."* ***Jika Level Steam Anda naik, batas jumlah anggota daftar teman Anda akan ditambah lima orang****, dan mungkin saja kamu akan bisa menyesuaikan profilmu dengan fitur showcase."* Dan mengenai paket tambahan: *"Level Steam Anda meningkatkan tingkat kemunculan booster pack: Level 10: +20%... Level 50: peningkatan tingkat kemunculan sebesar +100% (artinya, tingkat kemunculannya menjadi dua kali lipat)."*

Jadi, level ini menentukan dua hal Valve: berapa banyak orang yang boleh kamu jadikan teman, dan seberapa cepat kartu gratis masuk ke inventarismu. Yang kedua bersifat akumulatif — semakin banyak set yang telah Anda gunakan, semakin cepat platform tersebut memberikan lebih banyak materi kepada Anda. Valve telah memasukkan siklus reinvestasi ke dalam produk.

Nilai tukar telah ditetapkan dan dipublikasikan. Setiap pembuatan lencana menghabiskan satu set lengkap dan menghasilkan 100 XP; *"Kamu bisa membuat satu set untuk game yang sama paling banyak lima kali."* Biaya XP per level meningkat setiap sepuluh level. Hal ini menghasilkan angka-angka berikut, dan tidak ada satupun di sini yang merupakan perkiraan:

Steam Tingkat	Set lengkap yang dikonsumsinya	Game yang wajib kamu miliki agar bisa membuatnya sendiri	Pada level terendah yang pernah tercatat ($0.20)	Pada himpunan median ($0.74)	Skala
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	

Steam Tingkat	Set lengkap yang dikonsumsinya	Game yang wajib kamu miliki agar bisa membuatnya sendiri	Pada level terendah yang pernah tercatat ($0.20)	Pada himpunan median ($0.74)	Skala
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 bukanlah angka hipotetis. Angka tersebut merupakan level tertinggi yang diiklankan oleh satu bot di direktori publik sebagai level yang dapat dicapai oleh pelanggan, dari 33,359 set yang dimilikinya di 6,117 game. Kolom keempat menunjukkan harga tangga yang sama dibandingkan dengan set lengkap termurah di mana pun dalam sensus; kolom kelima dibandingkan dengan harga median. Keduanya merupakan harga pasar untuk kartu-kartu tersebut saja dan sama sekali tidak termasuk $5.00 pembukaan serta lisensi game.

Bagaimana kurva tersebut diverifikasi, karena Valve tidak mempublikasikannya

Valve menunjukkan tingkat pemberian lencana (*"Setiap 100 XP akan memberimu tambahan Steam Level"*) lalu melakukan lindung nilai terhadapnya — *"(setidaknya untuk awalnya)"* — tanpa mempublikasikan peningkatan tersebut. Kurva yang digunakan di atas adalah kurva standar, di mana setiap level dalam blok sepuluh membutuhkan 100 XP lebih banyak daripada blok di bawahnya. Hal ini diverifikasi berdasarkan direktori, bukan sekadar asumsi: untuk setiap bot yang batas maksimum yang diiklankannya dibatasi oleh persediaannya, bukan oleh batas lima kerajinan per permainan, **level yang dihitung dari kurva ini persis sama dengan level yang diumumkan oleh bot** — 541 berbanding 541, 494 berbanding 494, 464 berbanding 464. Di mana batas atas berlaku, angka yang dihitung justru sedikit lebih tinggi, yang memang seharusnya terjadi pada batas atas yang juga bergantung pada kedalaman skuad per pertandingan. Tidak ada klaim yang dibuat mengenai kurva di atas level 667.

Baca skema di samping bagian 02, dan gambaran bisnisnya akan terlihat. Untuk menempatkan satu akun di level 500, seseorang harus mengumpulkan 12,750 set lengkap. Setiap set tersebut membutuhkan setidaknya jatah drop dari dua akun, masing-masing akun tersebut telah melewati gerbang $5.00, dan masing-masing memiliki game tersebut. **Satu angka hiasan di bagian atas sebuah profil didukung oleh setidaknya 25,500 jatah drop yang telah digunakan di bawahnya.** Valve tidak akan mengalami kerugian dalam transaksi tersebut. Valve adalah pihak lawan dalam setiap bagian dari transaksi tersebut.

04 — Data statistik

Klausul tersebut tidak menjelaskan pertanian secara samar-samar. Klausul tersebut menjabarkannya secara rinci.

§ 4.C bukanlah kalimat larangan umum terhadap bot. Contoh-contoh yang tercantum di dalamnya menyebutkan, satu per satu, dua hal yang dihasilkan oleh sebuah “card farm”.

"Anda dilarang menggunakan skrip, bot, makro, atau sistem lain yang tidak dikendalikan oleh manusia ('Otomatisasi') dalam bentuk apa pun untuk berinteraksi dengan Konten dan Layanan di Steam dengan cara apa pun, termasuk namun tidak terbatas pada:

- Mengotomatiskan proses pembuatan akun Steam,
- Memalsukan statistik permainan (misalnya, memanipulasi jumlah kemenangan atau kekalahan, XP, waktu bermain),
- Mendapatkan hadiah atau kemajuan tanpa masukan yang sesungguhnya dari pengguna,
- "Berpartisipasi dalam sistem penilaian (seperti tinjauan sejawat atau 'overwatch') melalui cara otomatis, termasuk memengaruhi hasil atau melaporkan pengguna melalui tindakan

yang telah diprogram, bukan berdasarkan penilaian yang didasari pemahaman."

— Steam Perjanjian Pelanggan § 4.C ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗ · diambil dan dikutip secara harfiah 2026-09-22

"…waktu bermain"

Jam-jam tidak produktif bukanlah jam-jam fiktif. Bagian FAQ ASF menjawab pertanyaan tersebut secara langsung — *"Mengapa durasi bermain game yang diperoleh melalui ASF tidak bertambah?"* — bersama: **"Memang begitu, tapi tidak secara real-time. Steam mencatat durasi bermainmu dalam interval tetap dan menjadwalkan pembaruan untuk data tersebut… biasanya diperbarui setiap 30 menit sekali."**

Jam-jam tersebut tercatat dalam data Valve, muncul di halaman toko Valve, dan masuk ke dalam jumlah pemain aktif yang dipublikasikan oleh Valve secara mandiri Steam Grafik ↗ diarsipkan 2026-09-23 ↗. Dalam angka-angka tersebut, akun yang tidak aktif tidak dapat dibedakan dari akun yang aktif. Angka keterlibatan yang dipublikasikan oleh platform tersebut dihitung berdasarkan populasi yang, sesuai aturan platform itu sendiri, mencakup akun-akun yang tidak aktif.

"…tanpa masukan yang sejati dari pengguna"

Itu adalah definisi dari “idled card drop”, yang ditulis oleh Valve. Definisi tersebut juga mencakup Level Steam, lencana, syarat untuk mendapatkan booster pack, serta XP profil yang menyertainya — FAQ ASF mengonfirmasi alat tersebut *"tetap memungkinkan pengguna untuk menerima paket booster"*, karena cara masuknya sama seperti klien resmi.

Jadi, sistem imbalan dan tindakan terlarang merupakan satu mekanisme yang dilihat dari dua sisi. Valve merancang agar imbalan dihasilkan berdasarkan waktu, bukan berdasarkan keterampilan, lalu membuat ketentuan yang melarang produksi imbalan melalui cara apa pun selain oleh seseorang yang menghabiskan waktu tersebut.

05 — Perangkap untuk penggunaan komersial

Setiap orang yang keluar dari kartu yang telah dibeli merupakan tindakan yang dilarang oleh lisensi — dan Valve mengenakan biaya di pintu masuk

Inilah bagian yang tidak bisa diatasi hanya dengan melakukan "farming" secara bertanggung jawab. Lisensi ini diperuntukkan bagi penggunaan pribadi dan non-komersial, dan sebuah kartu baru layak untuk "difarming" pada saat kartu tersebut tidak lagi bersifat pribadi.

§ 2.A — lisensi

*"Valve dengan ini memberikan, dan Anda menerima, lisensi serta hak non-eksklusif untuk menggunakan Konten dan Layanan bagi keperluan Anda **penggunaan pribadi dan non-komersial** (kecuali jika penggunaan komersial secara tegas diizinkan dalam ketentuan ini atau dalam Ketentuan Berlangganan yang berlaku)."*

§ 2.G — pembatasan

*"Anda tidak berhak atas: … (iii) **memanfaatkan Konten dan Layanan atau bagian mana pun darinya untuk tujuan komersial apa pun**, kecuali jika secara tegas diizinkan di bagian lain dalam Perjanjian ini (termasuk Ketentuan Berlangganan atau Aturan Penggunaan apa pun)."*

§ 3.D — biaya

*"**Valve dapat mengenakan biaya atas transaksi di Pasar Langganan.** "Segala biaya akan diberitahukan kepada Anda sebelum transaksi selesai."*

Baca ketiga hal tersebut secara bersamaan, dan posisi tersebut akan ditutup

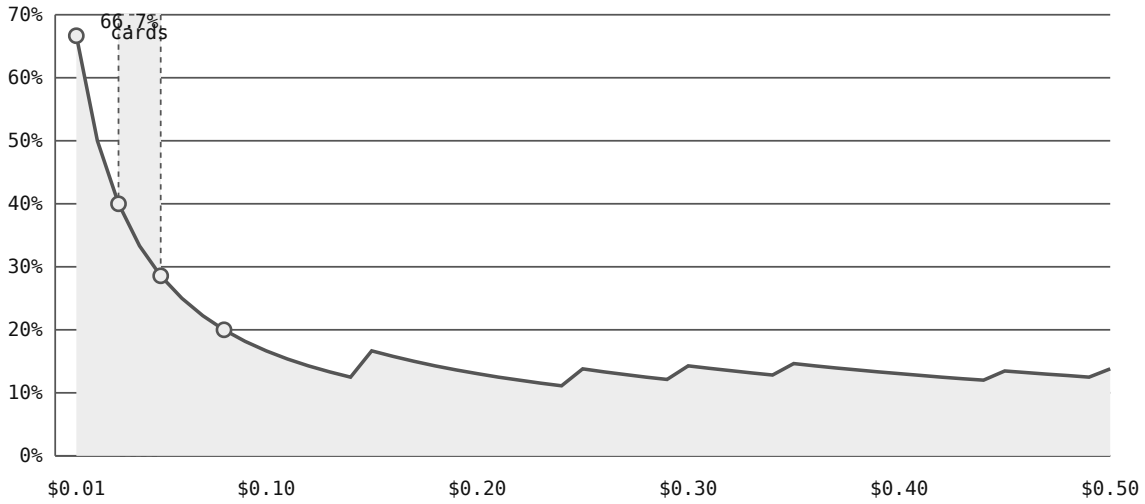
Kartu yang disimpan tidak memiliki nilai bagi sebuah farm. Kartu yang dijual, ditukar, atau dihancurkan menjadi permata telah digunakan untuk menghasilkan nilai — dan Valve telah menyebutkan dalam surat penegakan hukumnya sendiri istilah yang mereka gunakan untuk hal tersebut: operator 170 bot diberitahu bahwa akun tersebut *"digunakan untuk mengumpulkan kartu koleksi secara ilegal di Steam, serta kegiatan-kegiatan terkait, tidak hanya yang bersifat komersial."* Dalam hal ini, kartu-kartu tersebut sudah beredar di pasar. Penjualannya sudah selesai. Biayanya sudah dibayarkan. Larangan itu baru diberlakukan setelahnya.

Biaya di pintu itu bukan 15%. Pada kartu yang disewakan, biayanya mencapai dua pertiga.

§ 3.D cadangan *"biaya"*. Pada kartu yang sebenarnya diproduksi oleh sebuah peternakan, biaya tersebut sama sekali tidak sama dengan angka ~15% yang diiklankan. Pasar Komunitas mengambil **5% Steam biaya transaksi dan 10% biaya permainan, masing-masing dengan batas bawah sebesar $0.01** (FAQ Pasar Komunitas milik Valve). Pada kartu yang ditawarkan seharga satu sen, lantai-lantai tersebut *adalah* harganya: pembeli membayar tiga sen, dua di antaranya merupakan biaya. Aturan pembulatan ke bawah mengubah angka 15% menjadi pungutan efektif yang naik hingga **66.7%** persis di mana pasar kartu itu berada — beberapa sen per kartu.

Biaya efektif atas penjualan di Pasar Komunitas, berdasarkan harga yang diminta penjual

5% Steam + 10% permainan, masing-masing minimal $0.01. Bagian yang diarsir adalah rentang harga di mana kartu perdagangan benar-benar diperdagangkan — kira-kira $0.03–$0.05 per kartu.



Penjual menginginkan	Steam 5% (min $0.01)	Pertandingan 10% (menit $0.01)	Biaya ditanggung pembeli	Biaya gabungan
$0.01	$0.01	$0.01	$0.03	66.7%
$0.03	$0.01	$0.01	$0.05	40.0%
$0.05	$0.01	$0.01	$0.07	28.6%

Penjual menginginkan	Steam 5% (min $0.01)	Pertandingan 10% (menit $0.01)	Biaya ditanggung pembeli	Biaya gabungan
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

Biaya permainan sebesar 10% masuk ke aplikasi yang menerbitkan kartu tersebut; 5% menjadi milik Valve sendiri, sedangkan untuk judul-judul dan item inventaris dasar milik Valve, seluruh biayanya menjadi milik Valve. Bagaimanapun juga, uang tersebut keluar dari kantong petani — menjual kartu seharga tiga sen menghasilkan satu sen dan mengorbankan dua sen. Kalikan itu dengan ratusan ribu penjualan kartu di bawah lima sen yang dihasilkan oleh sebuah farm dan *"biaya yang dapat dikenakan oleh Valve"* adalah model bisnis, bukan sekadar catatan kaki. Sumber: Steam Pertanyaan Umum (FAQ) Pasar Komunitas — Biaya ↗ diarsipkan 2026-09-21 ↗, dibaca 2026-09-22; kurva tersebut bersifat aritmetika berdasarkan kedua suku bunga yang dipublikasikan tersebut dan batas bawah $0.01-nya.

Tidak ada pengaturan alat ini yang dapat menghindari hal ini. Alat ini dapat dijalankan oleh satu orang, pada satu akun, dengan pengendalian diri yang sempurna — dan begitu orang tersebut menjual satu kartu hasil farming untuk mendapatkan dana dompet, hukuman yang sama sebagaimana tercantum dalam § 2.G akan berlaku baginya sebagaimana berlaku bagi operator yang memiliki sepuluh ribu kartu. Oleh karena itu, Valve telah menyisihkan sebuah pelanggaran yang dapat digunakannya terhadap hampir semua penjual kartu di pasarnya sendiri, namun menolak untuk menggunakannya terhadap hampir semua dari mereka. **Aturan yang diterapkan dengan cara seperti itu bukanlah aturan. Itu hanyalah sebuah pilihan.** Pertanyaan yang diajukan pameran ini bukanlah mengapa para “card farmer” ditoleransi; melainkan mengapa opsi yang sama diterapkan terhadap seorang pengguna individu yang menjual kartu, sementara ekonomi kartu komersial yang didukung oleh kartu-kartu tersebut — layanan perdagangan, bot naik level, dan penjual massal — tetap beroperasi secara terbuka, di mana salah satu kelompok terbesarnya dimoderasi oleh seorang karyawan Valve (§ 08). Pelanggaran tersebut ditujukan kepada pemilik kecil dan diabaikan bagi sistem otomatis.

06 — Catatan penegakan hukum

Tanpa pemberitahuan, datang bergelombang, dan menyebar melalui nomor telepon

Valve mencantumkan kewenangan tanpa pemberitahuan sebelumnya dalam perjanjian itu sendiri, tepatnya pada klausul yang berada tepat setelah klausul otomatisasi.

"Valve berhak membatasi atau menghentikan Akun Anda atau Langganan tertentu atas perilaku atau aktivitas apa pun yang melanggar hukum, merupakan Kecurangan atau Otomatisasi, atau melanggar Aturan Perilaku Daring Steam. **Anda mengakui bahwa Valve tidak diwajibkan untuk memberikan pemberitahuan kepada Anda sebelum menghentikan Langganan dan/atau Akun Anda.**"

— Steam Perjanjian Pelanggan § 4.D ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗ · telah diverifikasi secara verbatim 2026-09-22

1,000+ bot · dilarang berdagang. "Sepertinya akun ini digunakan untuk mengelola jaringan akun bot. Penggunaan bot merupakan pelanggaran terhadap Perjanjian Pelanggan Steam."

170+ bot · diblokir selamanya, Obral Musim Dingin 2017. "Akun ini digunakan untuk mengumpulkan kartu koleksi secara ilegal di Steam, serta kegiatan terkait lainnya—tidak hanya kegiatan komersial. Akun tersebut telah diblokir secara permanen dan Tim Dukungan Steam tidak dapat memberikan bantuan lebih lanjut terkait masalah ini."

120+ bot · diblokir secara permanen. "Akun ini dan akun-akun lainnya digunakan untuk membanjiri infrastruktur jaringan kami, yang merupakan pelanggaran terhadap Steam tata tertib daring."

— Steam Pesan dukungan yang dikutip dalam ArchiSteamFarm FAQ, bagian "Apakah ada yang diblokir karena hal itu?". Sumber ↗ · telah diverifikasi secara verbatim 2026-09-22

Kasus 4 — Juni 2025, VAC larangan terhadap CS2 yang tidak beroperasi

Sebuah kejadian yang terjadi setelah ketiga kejadian di atas tercatat dalam sistem pelacakan proyek itu sendiri: akun-akun yang hanya membiarkan Counter-Strike 2 dalam keadaan tidak aktif melalui alat tersebut menerima **VAC larangan** — yang berkaitan dengan pencegahan kecurangan, bukan yang bersifat administratif. Pendapat pengelola adalah bahwa membiarkan perangkat dalam keadaan idle tidak dapat menyebabkan hal tersebut, karena hal itu *"tidak melakukan apa pun selain memberi tahu Steam bahwa kita sedang memainkan permainan tersebut."* Penyebabnya masih menjadi perdebatan. Namun, fakta bahwa akun-akun tersebut diblokir tidak diragukan lagi.

— ArchiSteamFarm diskusi #3440, dibuka pada 26 Juni 2025 ↗ · baca 2026-09-22

Bagaimana sebuah akun utama bisa mati

Dalam utas yang sama, seorang kolaborator proyek menjelaskan aturan pemblokiran: akun dapat diblokir **"secara berantai", jika mereka menggunakan nomor telepon yang sama** — *"Mungkin ini hanya satu larangan VAC, yang kemudian menyebar ke akun-akun 'bersih' yang terhubung dengan akun yang diblokir tersebut."*

Steam Guard memerlukan nomor telepon. “Farm” dibangun berdasarkan nomor telepon operator. Jadi, penindakan tidak berhenti pada akun sekali pakai: penindakan dilacak melalui pengenal bersama hingga ke akun yang menyimpan perpustakaan, daftar teman, dan inventaris. Itulah mekanisme yang dijelaskan oleh salah satu kolaborator proyek mengenai bagaimana satu tindakan dapat menghapus akun utama operator beserta jaringan akun palsu tersebut — dan itulah sebabnya kerugian dalam gelombang penegakan aturan tidak diukur dalam jumlah akun $5. (Dijelaskan oleh seorang kontributor proyek dalam diskusi ASF GitHub #3440; tidak ada konfirmasi resmi Valve atau preseden formal yang tercatat.)

Paragraf yang sama, dengan selisih waktu lima tahun, dari tiga agen yang berbeda

Klausul yang menyatakan bahwa bertani merupakan pelanggaran — yaitu penggunaan komersial atas lisensi pribadi non-komersial — tidak hanya berlaku untuk pertanian. Ini adalah alasan standar yang diberikan Steam saat menutup akun karena aktivitas perdagangan, dan alasan tersebut disajikan dalam bentuk templat. Di bawah ini terdapat tiga contoh, yang dipublikasikan oleh orang-orang yang menerimanya, dengan selang waktu lima tahun, dari tiga agen berbeda yang disebutkan namanya.

Pesan dari Tim Dukungan Steam pada 29 September pukul 19.56

> "Akun yang Anda gunakan untuk menulis ini telah diblokir karena melanggar ketentuan Perjanjian Pelanggan Steam. Akun tersebut telah teridentifikasi digunakan untuk tujuan komersial berdasarkan aktivitas perdagangan, laporan dari komunitas, dan faktor-faktor lainnya."
>
> Penguncian ini bersifat permanen dan Steam Tim Dukungan tidak dapat membantu Anda lebih lanjut terkait hal ini.
>
> Karena kami telah memberikan semua informasi yang kami miliki, saya akan menutup permintaan bantuan ini. Harap diperhatikan bahwa Anda tidak akan menerima balasan lebih lanjut mengenai masalah ini.
>
> Salam,
> "Hal"

Permintaan bantuan ini telah ditutup.

29 September 2020. Diposting oleh penerima dengan komentar *"Selamat jalan, RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Pesan dari Tim Dukungan Steam pada 12 Juli pukul 22:41

> "Akun yang Anda gunakan untuk menulis ini telah diblokir karena melanggar ketentuan Perjanjian Pelanggan Steam. Akun tersebut telah teridentifikasi digunakan untuk tujuan komersial berdasarkan aktivitas perdagangan, laporan dari komunitas, dan faktor-faktor lainnya."
>
> Penguncian ini bersifat permanen dan Steam Tim Dukungan tidak dapat membantu Anda lebih lanjut mengenai hal ini.
>
> Karena kami telah memberikan semua informasi yang kami miliki, saya akan menutup permintaan bantuan ini. Harap diperhatikan bahwa permintaan bantuan selanjutnya yang diajukan terkait pemblokiran akun mungkin akan ditutup tanpa balasan.
>
> Steam Dukungan
> "Vido"

Permintaan bantuan ini telah ditutup.

12 Juli 2024, antarmuka bahasa Portugis. Penerima pesan ini adalah seorang pemain CS2 profesional: *"Sudah menghubungi layanan dukungan Steam, tapi yang saya terima hanya balasan otomatis... Saya tidak bisa bermain Faceit dan juga tidak bisa mengikuti pertandingan profesional."* — @prcs25 ↗ diarsipkan 2024-07-15 ↗

Dikutip oleh penerima, r/steamsupport

> "Halo, Akun yang Anda gunakan saat ini telah diblokir karena melanggar ketentuan Perjanjian Pelanggan Steam. Akun tersebut telah teridentifikasi digunakan untuk tujuan komersial berdasarkan aktivitas perdagangan, laporan dari komunitas, dan faktor-faktor lainnya."
>
> Penguncian ini bersifat permanen dan Steam Tim Dukungan tidak dapat membantu Anda lebih lanjut terkait hal ini.
>
> Karena kami telah memberikan semua informasi yang kami miliki, saya akan menutup permintaan bantuan ini. Harap diperhatikan bahwa permintaan bantuan yang diajukan di masa mendatang terkait pemblokiran akun mungkin akan ditutup tanpa balasan.
>
> Steam Dukungan
> "Sally"

Telah diterima sebanyak tiga kali, berdasarkan tiga permintaan terpisah.
29 Maret 2025. Penulis tersebut tidak mengajukan banding terkait pemblokiran akunnya — akunnya telah diretas bersama dengan alamat emailnya, dan ia meminta akses kembali: *"Saya tidak menanyakan soal pemblokiran itu dan saya juga tidak membantahnya. Saya hanya ingin bisa mengakses akun Steam saya... Valve selalu memberikan jawaban yang persis sama ini—yang disalin dan ditempelkan—pada setiap permohonan, lalu menutup permohonan tersebut."* — r/steamsupport ↗, yang terdapat dalam kumpulan pengaduan yang menjadi bagian dari penyelidikan ini

Kata demi kata, koma demi koma, selama lima puluh lima bulan, melibatkan tiga agen dan dua bahasa antarmuka. Satu-satunya perubahan di seluruh teks adalah kalimat terakhir yang disesuaikan antara tahun 2020 dan 2024, dari *"Anda tidak akan menerima balasan lagi"* ke *"Permohonan bantuan di masa mendatang... mungkin akan ditutup tanpa balasan."* **Apa pun proses yang melatarbelakangi keputusan-keputusan tersebut, surat itu bukanlah catatan mengenai proses tersebut.** Alasan yang disebutkan adalah "kegiatan perdagangan, laporan masyarakat, dan faktor-faktor lain" — sebuah kategori, sebuah laporan yang sumbernya tidak diketahui, serta sisa faktor yang tidak disebutkan namanya.

Lima kasus lainnya, yang dikumpulkan dengan cara yang sama. Tiga kasus pertama termasuk dalam kategori yang sama dan memiliki hasil yang sama; dua kasus terakhir berasal dari bagian yang sama, namun menanggapi aturan yang berbeda dengan menggunakan kata-kata yang sama:

Tanggal	Apa yang dilakukan akun tersebut	Apa yang terjadi	Sumber
4 Desember 2021	Jual beli di Buff — *"Saya tidak melakukan apa-apa selain melakukan jual beli di Buff alias perdagangan P2P"*	Pemblokiran komunitas: tidak ada pasar, tidak ada perdagangan, persediaan yang mahal dibekukan	r/csgomarketforum ↗ diarsipkan 2025-03-27 ↗
06 Desember 2021	Transaksi P2P satu arah melalui Buff dan Bitskins untuk perlengkapan dan penukaran ke perlengkapan yang lebih baik	Gembok permanen untuk keperluan komersial ditambah gembok komunitas: *"terjebak dalam mode semu tak terlihat... Profilku juga terjebak dalam mode pribadi"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ diarsipkan 2021-12-06 ↗

Tanggal	Apa yang dilakukan akun tersebut	Apa yang terjadi	Sumber
20 Desember 2024	Akun ini telah dimiliki sejak 2017, dengan total ribuan jam; melakukan pertukaran di pasar komunitas untuk loadout bertema dan upgrade	Penguncian permanen dengan sistem penguncian komunitas, tanpa peringatan atau sanksi sebelumnya; dukungan *"mengatakan bahwa keputusan mereka sudah final"*, balasan-balasan tersebut bersifat otomatis	r/csgomarketforum ↗ diarsipkan 2025-06-27 ↗
23 Desember 2024	Pengguna yang kembali mengisi saldo dompetnya setelah setahun tidak aktif, melalui VPN yang digunakan *"hanya untuk keamanan internet secara umum"*	Pemblokiran permanen dari komunitas dengan **sama sekali tidak ada alasan yang disebutkan**: *"Larangan tersebut bersifat permanen dan mereka tidak dapat memberikan informasi lebih lanjut, serta tiket-tiket selanjutnya mungkin akan ditutup tanpa tanggapan."* 196 suara setuju, 340 balasan	r/steamsupport ↗
04 Agustus 2026	Selama bertahun-tahun melakukan pembelian dari Iran; penulis menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengirimkan barang, tidak pernah menggunakan Market, dan tidak pernah menggunakan forum	Akses komunitas diblokir **hingga tahun 2038** lebih dari *"wilayah yang dikenai sanksi"*; tiket ditutup oleh seorang agen bernama Azul. Permohonan pengembalian dana dari akun yang sama, yang berasal dari alamat IP Iran yang sama, telah disetujui setahun sebelumnya. **Perpustakaan dan uangnya tetap menjadi milik Valve.**	r/pcgaming ↗

Baris terakhir memiliki aturan yang berbeda dari yang lain — kepatuhan terhadap sanksi, bukan penggunaan komersial — dan dimasukkan karena bentuk jawabannya identik: sebuah kategori, tanpa bukti, tanpa banding, tiket yang ditutup. Hal ini juga memunculkan pertanyaan yang tidak ada pada baris lainnya. Jika pelayanan terhadap akun tersebut melanggar hukum, maka penerimaan pembayaran selama bertahun-tahun itu pun melanggar hukum. Salah satu dari kedua posisi tersebut pasti salah, dan hanya salah satunya yang menimbulkan kerugian bagi pelanggan.

Kedelapan pesan tersebut dibaca pada 2026-09-22 — utas tahun 2021 dan Desember 2024 melalui tangkapan layar Internet Archive, sedangkan sisanya melalui antarmuka Reddit yang terbuka untuk umum, karena Reddit menolak permintaan langsung dari pihak yang mengumpulkan data. Kedua surat tahun 2020 dan 2024 tersebut ditranskripsikan dari tangkapan layar yang dilampirkan pada postingan asli, yang masih aktif. Tidak ada satu pun

akun ini yang dalam penyelidikan ini dituduh tidak bersalah atau bersalah atas apa pun — justru itulah intinya. **Tak seorang pun pembaca, maupun pihak pengawas, dapat mengetahui hal itu dari surat tersebut.**

Catatan mengenai sumber data — kerugian pada tingkat operator

Operator-operator yang diwawancarai dalam penyelidikan ini melaporkan kerugian sebesar **masing-masing lima hingga sepuluh ribu akun** dalam gelombang penegakan hukum tunggal, dengan akun-akun utama diperiksa bersamaan dengan peternakan tersebut. **Survei tersebut dicatat di sini sebagai laporan pihak pertama, bukan sebagai temuan.** Ukuran sampelnya tidak dipublikasikan, tidak ada tanggal pengumpulan yang tetap, dan tidak ada verifikasi per akun; tidak ada angka lain di halaman ini yang bergantung padanya; kedua baris di bagian 02 yang bergantung padanya telah ditandai sebagai demikian.

Hal ini disebutkan secara eksplisit, bukan diabaikan, karena dua alasan. Mekanisme larangan berantai di atas merupakan penjelasan yang terdokumentasi untuk pola tersebut secara tepat. Dan regulator dapat meminta dari Valve satu catatan yang akan menyelesaikan masalah ini: berapa banyak akun yang ditindaklanjuti karena otomatisasi, dalam gelombang mana, dan berapa banyak yang telah dibelanjakan oleh masing-masing akun tersebut di toko sebelum ditutup. Selama catatan tersebut belum ada, angka tersebut tetap seperti semula — dilaporkan, dikaitkan, dan belum terbukti.

07 — Asimetri

Kedua sisi meja yang sama

Bandingkan standar pembuktian tersebut dengan standar Valve yang diterapkan pada operasi pendukungnya sendiri. Kolom sebelah kanan adalah daftar insiden dari berkas ini sendiri, yang disalin beserta catatan pengecualian yang tercantum di sana.

Seorang pelanggan, untuk keperluan perdagangan

Delapan kasus yang tercatat, 2020–2026

Perilaku
Menjual atau membeli barang di platform pasar pihak ketiga; dalam satu kasus, sama sekali tidak ada tindakan apa pun — akun tersebut telah diretas.

Bukti yang ditunjukkan
Tidak ada. *"Berdasarkan aktivitas perdagangan, laporan komunitas, dan faktor-faktor lainnya."*

Pengumuman
Tidak ada. Valve telah ditetapkan dalam § 4.D: *"Valve tidak diwajibkan untuk memberi tahu Anda sebelum melakukan pemutusan hubungan kerja."*

Banding
"Penguncian ini bersifat permanen dan Steam Tim Dukungan tidak dapat membantu Anda lebih lanjut mengenai hal ini."

Tiket
Ditolak pada balasan pertama. Permintaan selanjutnya *"mungkin akan ditutup tanpa balasan."*

Jangkauan
Profil, daftar teman, obrolan, Market, inventaris, dan setiap item yang dibeli dengan uang sungguhan.

Durasi

Tetap.

Armada bot otomatis, untuk volume besar

694,673 set lengkap yang tersedia di stok umum di 91 bot

Perilaku
Menjalankan skrip otomatis tanpa antarmuka pengguna (headless) di ribuan akun secara bersamaan untuk menonaktifkan kartu, membuat lencana secara massal, dan menukar set kartu dalam skala industri.

Bukti yang ditunjukkan
Direktori bot yang dipublikasikan secara terbuka (steam.supply, SteamLvlUp) dan grup publik dengan jutaan anggota.

Pengumuman
Tanpa campur tangan sama sekali. **88.97% tidak dikenakan larangan apa pun**; 99.8% dari sisa larangan tersebut bersifat kosmetik.

Banding
Tidak diperlukan. Armada beroperasi secara terus-menerus selama siklus hidup bertahun-tahun tanpa gangguan.

Tiket
—

Jangkauan
Pertukaran inventaris tanpa batasan, peningkatan level lencana, dan likuiditas pasar.

Manfaat hingga Valve
$26.8M+ dalam batas belanja minimum di toko ($5.00 batas masuk per akun) ditambah 15% potongan transaksi di Community Market.

Pertanyaan yang muncul dari hal ini, secara sederhana

Seorang pelanggan perorangan yang melakukan perdagangan kartu atau item secara manual akan dikenai sanksi pemblokiran permanen yang tidak dapat diajukan banding berdasarkan § 4.C (otomatisasi) atau § 2.G (penggunaan komersial). Sebuah jaringan farming otomatis yang menjalankan bot tanpa pengawasan di ribuan akun beroperasi secara terbuka dengan tingkat keberhasilan 88.97%. **Valve adalah pihak yang diuntungkan dari keduanya.**

Asimetri ini bersifat ekonomi: para pedagang individu memperoleh keuntungan dari platform tersebut, sementara jaringan kartu otomatis menyalurkan jutaan ke gerbang pengeluaran toko Valve ($5.00 per akun) dan mendorong biaya transaksi pada setiap penjualan kembali. Penegakan aturan tidak mengikuti pedoman tertulis; melainkan mengikuti model pendapatan.

08 — Tata Kelola

Siapa yang mengatur sistem ekonomi kartu?

Temuan yang berulang dalam laporan ini — bahwa lapisan pihak ketiga di sekitar Steam diisi oleh orang-orang dari dalam Steam — juga berlaku dalam ekonomi kartu, dan hal ini berujung pada kesimpulan tertentu: tidak ada pihak independen yang dapat menghitung apa yang sebenarnya dilakukan oleh penegakan aturan Valve, karena pihak yang mampu menghitungnya berada di dalam lapisan tersebut. Setiap fakta di bawah ini diambil dari grup publik dan halaman profil Valve sendiri di 2026-09-22 dan dapat direproduksi oleh siapa pun melalui browser.

Seorang karyawan Valve bertindak sebagai moderator di grup pertukaran kartu terbesar Valve karyawan

CardTrades ↗ menggambarkan dirinya sendiri dalam header-nya sebagai **"Steam Grup resmi Card Exchange"** dan membawa **97,114 anggota**. Moderator yang terdaftar di sana — akun-akun yang memegang kendali atas grup tersebut — adalah Mickmane, Sersan Fopper dan afarnsworth ↗.

Profil terakhir itu ditandai oleh markup situs Valve sendiri sebagai karyawan Valve — halaman tersebut memuat class="profile_header_valve_employee" — menyebutkan lokasinya sebagai **Bellevue, Washington**, dan termasuk dalam *Valve*, *Steam* dan *Steam Grup Kartu Koleksi* kelompok. SteamID64 76561197960434622, menjadi anggota sejak 12 September 2003.

Pengamatan ini bersifat struktural, bukan pribadi, dan hal ini *tidak* Sebuah poin terkait otomatisasi — seorang moderator grup pertukaran kartu tidak menggunakan bot, dan tidak ada hal di sini yang mengindikasikan sebaliknya. Intinya adalah klausul dalam bagian 07. Steam Card Exchange adalah layanan kartu komersial pihak ketiga; bertukar kartu melalui layanan pihak ketiga merupakan tindakan yang persis sama dengan yang menjadi alasan Valve mengunci akun biasa secara permanen berdasarkan *"digunakan untuk tujuan komersial berdasarkan aktivitas perdagangan, laporan komunitas, dan faktor-faktor lainnya."* **Seorang karyawan Valve menjabat sebagai moderator yang terdaftar di grup komunitas resmi layanan tersebut yang beranggotakan sembilan puluh tujuh ribu orang.**

Tidak ada tuduhan pelanggaran yang dilayangkan terhadap siapa pun di sini, dan tidak ada kesimpulan yang ditarik mengenai apa saja yang termasuk dalam peran tersebut. Asimetri itulah yang menjadi temuan: ketika akun biasa terlibat dengan layanan kartu atau skin pihak ketiga, hasilnya adalah tiket ditutup dan pemblokiran permanen tanpa bukti yang ditunjukkan; ketika layanannya adalah yang ini, seorang karyawan Valve terdaftar dalam daftar moderator dan pengaturannya terlihat di halaman Valve yang diterbitkan oleh layanan tersebut sendiri. Yang diminta adalah hal yang sama seperti yang diminta di seluruh bagian lain dalam berkas ini: tunjukkan otorisasi tertulis, jika memang ada — dan jika tidak diperlukan, sampaikan hal tersebut secara tertulis, karena delapan orang di bagian 06 diberi tahu sebaliknya.

Lapisan daftar larangan, dan siapa yang mengelolanya Moderator sukarelawan Layanan pihak ketiga

Grup Steambans.com (arsip) ↗ (siaran langsung ↗ diarsipkan 2025-12-03 ↗) mencatat silsilahnya dalam deskripsi kelompoknya yang masih tersimpan: *"Grup Komunitas resmi Steambans.com Steam. SteamBans.com adalah layanan baru yang didasarkan pada konsep lama. Daftar larangan global telah aktif selama bertahun-tahun di program WONID lama dari VALVe. Ketika terjadi peralihan ke STEAMID, wajar bagi kami untuk mengembangkan layanan yang dirancang khusus untuk sistem baru ini. Namun, kami juga menginginkan lebih. *. Halaman arsip untuk Steambans yang ditutup pada tahun 2013."* Di antara pengelola yang terdaftar di antaranya adalah devicenull dan killahinstinct_ ↗.

Akun administrator tersebut adalah **tidak** seorang Valve — ia tidak memiliki status sebagai karyawan. Ia adalah seorang sukarelawan dengan kedudukan yang luar biasa tinggi: seorang anggota dari *Moderator Komunitas* (414 anggota, digambarkan sebagai sebuah kelompok *"dibuat oleh Moderator Komunitas Steam"*), dari *Koordinator Wiki*, dari *Steam Pasar Komunitas*, serta kelompok program dan prarilis Valve, termasuk *Valve Pipa*, *Steam Versi Beta untuk Klien*, *Autentikasi Seluler Beta*, *Beta Komunitas Baru Steam*, *Steam Laboratorium*, *Steamworks* dan *Laporkan URL Penipuan*. SteamID64 76561197960794555.

Selain itu, di dalam lingkaran tersebut dan menampilkan Steambans secara langsung di daftar anggota grup publiknya: msart ↗ (daftar anggota grup ↗), SteamID64 76561197977933359, yang dalam profilnya disebutkan sebagai berikut **"Saya mengelola steamid.uk dan banyak situs lain yang berkaitan maupun tidak berkaitan dengan Steam"**, dan yang mengelola jaringan yang saling terhubung yang terdiri dari enam belas kelompok — *SteamIDcouk* (kelompok utama "Situs Web Sid"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* dan *SArchive* di antara mereka.

steamid.uk mencantumkan nomor yang sama. Dalam bagian FAQ-nya: **"Siapa yang menciptakan SteamID? Situs web SteamID, infrastruktur jaringan, dan sistem keamanannya semuanya dikelola oleh 76561197977933359."** Dua jawaban di bawahnya menjelaskan dari mana asal data tersebut: **"SteamID terutama menggunakan Web API Steam untuk pengumpulan data."** Halaman yang sama menjelaskan sejumlah server khusus yang tersebar di berbagai penyedia layanan, server pengembangan di luar lokasi, server penyimpanan, dan server pencarian teks, serta fasilitas pencadangan tersendiri.

Telah diverifikasi melalui catatan Internet Archive yang tersimpan: Gambaran umum grup Steambans per 3 Desember 2025 ↗, yang Ringkasan profil operator per 14 September 2024 ↗, dan Cuplikan FAQ steamid.uk per 1 April 2026 ↗, data yang cocok yang dibaca langsung dari 2026-09-22.

Intinya, hal ini berarti... dan bukan berarti...

Daftar pemblokiran, penentuan SteamID, dan perdagangan kartu adalah tiga layanan yang menentukan siapa yang dapat dipercaya, siapa yang dapat diidentifikasi, dan berapa nilai suatu item. Tak satu pun dari ketiga layanan tersebut dioperasikan oleh Valve. **Pada masing-masing di antaranya, orang-orang yang memegang kendali berasal dari dalam orbit Valve:** seorang karyawan yang ditandai Valve dalam daftar moderator grup resmi layanan kartu tersebut; seorang moderator komunitas Valve yang telah lama bertugas dan memiliki akses ke program pra-rilis yang mengelola grup daftar pemblokiran; serta layanan identifikasi yang dijalankan oleh seorang individu swasta yang berada dalam lingkaran yang sama. Tiga layanan, tiga antarmuka kontrol, tiga orang Valve yang telah diberi wewenang.

Keanggotaan dalam kelompok bukanlah hubungan kerja, dan semua ini bukanlah tuduhan. Ini adalah fakta dalam tata kelola, dan itulah alasan mengapa pembelaan standar — *Itu adalah pihak ketiga, kami tidak bisa mengendalikan mereka* — harus diuji, bukan langsung diterima begitu saja. Para pengendali sudah tidak asing lagi dengan Valve. Valve berada dalam posisi untuk menjelaskan apa yang diminta dari mereka—jika memang ada; tidak ada orang di luar yang bisa mengetahuinya.

Tak ada yang dihitung. Itulah kesimpulannya.

Ruang ID Steam adalah rentang bilangan bulat yang berurutan. Menelusuri rentang tersebut dan melaporkan berapa banyak akun yang diblokir, berapa banyak yang dibatasi, serta berapa banyak persediaan yang terhalang oleh larangan perdagangan bukanlah sebuah program penelitian — itu hanyalah sebuah loop dan kunci API. Valve sendiri yang membagikan kunci tersebut, di steamcommunity.com/dev/apikey. Namun demikian **Tidak ada pihak independen yang menerbitkan sensus tersebut.** Bukan regulator, bukan jurnalis, bukan akademisi, bukan organisasi konsumen. Satu-satunya data publik mengenai skala penegakan hukum terhadap Steam adalah data yang Valve pilih untuk sebutkan.

Kemampuan tersebut tidak hilang. Kemampuan itu masih ada. Layanan yang mengelola dan mengindeks ruang ID dalam skala besar — steamid.uk — menyatakan dalam FAQ-nya sendiri bahwa layanan tersebut *"secara utama memanfaatkan Web API Steam untuk pengumpulan data"* dan dijalankan di beberapa server khusus, penyimpanan eksternal, mesin pencarian

teks, serta fasilitas cadangan terpisah. Situs ini dioperasikan oleh seorang individu swasta. Kelompok saudara dari daftar pemblokiran miliknya dikelola bersama oleh seorang moderator komunitas Valve yang telah lama bertugas dan memiliki akses ke program pra-rilis Valve. **Satu-satunya pihak yang berwenang untuk mempublikasikan hasil penghitungan tersebut berada di dalam orbit Valve, namun tidak mempublikasikannya.**

Inilah pola yang sama yang ditemukan dalam dokumen tersebut di mana-mana. Setiap layanan yang mengambil keputusan penting terkait ekonomi Steam — siapa yang dipercaya, siapa yang dapat diidentifikasi, berapa nilai suatu barang, siapa yang dilarang — secara nominal merupakan pihak ketiga, namun secara praktis berdekatan dengan Valve. **Steam Pertukaran Kartu bukanlah pengecualian dari pola tersebut; hal itu justru merupakan contoh lain dari pola tersebut.** Alasan pembelaan bahwa mereka adalah operator independen dapat diajukan oleh Valve justru karena tidak ada seorang pun yang pernah mampu mengujinya dengan membandingkannya dengan suatu bilangan.

Sensus Akun 10,88 Juta: 88.97% Belum Tersentuh

Basis instalasi ArchiSteamFarm telah diaudit di seluruh Valve `GetPlayerBans` titik akhir (10,880,610 akun, 55 menit). Himpunan bagian yang tidak terbatas itu sendiri mewakili **$26.8M+** dalam jumlah belanja minimum di toko (ambang batas masuk $5.00). **9,680,599 akun (88.97%) tidak dikenai larangan apa pun**, dan 99.8% dari sisanya hanya dikenakan sanksi larangan komunitas yang bersifat kosmetik, sehingga perdagangan otomatis tetap aktif.

5,360,499 Anggota ASF tanpa batasan (jumlah yang ditampilkan Steam)
10,880,610 Jumlah entri API yang dipindai (terbatas + tidak terbatas)
9,680,599 Belum pernah diblokir sama sekali (88.97%)
1,200,011 Memiliki larangan Steam (11.0%) — 99.8% kosmetik
55 menit Untuk melakukan sensus terhadap seluruh penduduk, salah satu hal penting

Bukti Forensik & Sensus Mendalam

Rincian demografis yang terperinci — termasuk diagram distribusi jenis pemblokiran, usia akun pada saat penegakan sanksi, kelompok tahun pembuatan akun (2020–2026), dan laporan lokasi geografis yang disampaikan sendiri — dipublikasikan dalam laporan investigasi sensus khusus tersebut.

Buka Data Sensus Larangan Selengkapnya sebesar 10,88 juta (Lampiran VI) → Bagian 4 — Pemadaman ID Aset →
Jadi, pertanyaan yang harus diajukan—dan hanya Valve yang dapat menjawabnya: **identifikasi atau kemampuan mana yang dicabut, pada tanggal berapa, atas keputusan siapa, dan apa dampak yang dapat diukurnya terhadap para operator yang menjadi sasarannya** — jika dibandingkan dengan dampaknya terhadap semua orang di luar sana yang sedang berusaha menghitung. Perubahan yang mengakhiri audit independen tidak lantas menjadi netral hanya karena diumumkan sebagai langkah keamanan. Itulah sebabnya sensus di blok di atas tidak ada.

09 — Metode dan batasan

Apa yang telah dibaca, dan apa yang tidak diklaim

Setiap kutipan di halaman ini diambil langsung dari sumber aslinya di 2026-09-22 dan disalin persis seperti aslinya. Tidak ada satu pun di sini yang diambil dari hasil penggalian data, kredensial pasar, atau kumpulan data pribadi.

Keempat kumpulan data tersebut, serta perhitungan yang dilakukan terhadapnya

Masing-masing merupakan satu permintaan publik yang dapat direproduksi dari terminal. Tidak ada akun yang digunakan, tidak ada pasar daring yang diakses, dan tidak ada titik akhir yang memerlukan kredensial yang dipanggil.

Kumpulan data	Dari mana asalnya	Apa yang dihitung berdasarkan data tersebut
Sensus kartu 13,876 pertandingan	Steam Daftar harga lencana yang dipublikasikan oleh Card Exchange, sumber data yang sama yang menampilkan halaman harga umum ↗ diarsipkan 2026-08-04 ↗	Permainan yang menerbitkan kartu, jumlah kartu per set, jenis-jenis kartu yang berbeda, dan harga pasar masing-masing set lengkap. Nilai median dan total $23,586.57 merupakan data aritmetika dalam penelitian ini.
Harga game 13,713 telah diselesaikan	Titik akhir toko publik milik Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=AS, hanya kolom harga, secara bertahap	Median dan distribusi harga eceran yang tertera pada permainan berbasis kartu; jumlah permainan yang penjualan set lengkapnya melebihi penjualan permainan itu sendiri.
Stok bot 91 bot, 694,673 set	Direktori bot kartu umum di steam.supply/CardBots ↗, dibaca sesuai tampilan, tanpa login	Jumlah total set yang tersedia, jumlah kartu minimum, batas bawah kuota penarikan, dan batas bawah alokasi per bot pada akun-akun yang berbeda.
Pemeriksaan silang 21 bot yang dibagikan	steamlvlup.net/cardbots ↗ diarsipkan 2026-02-10 ↗, sebuah direktori independen yang berisi bot-bot yang sama	Hanya untuk verifikasi. Pada 21 bot yang tercantum dalam kedua daftar tersebut, Aggregate Stock setuju untuk **0.03%**; perbedaan terbesar yang berasal dari satu bot adalah 1.36%, yang sesuai dengan hasil dua kali pengambilan data inventaris real-time yang dilakukan dalam selang waktu beberapa menit.

Sumber, sebagaimana diminta oleh direktori kedua: data disediakan oleh SteamLvlUp, dilisensikan di bawah CC BY 4.0 diarsipkan 2026-09-23 ↗; digunakan di sini semata-mata sebagai verifikasi independen terhadap data stok pihak ketiga, dan telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga baris per-bot digabungkan dan dibandingkan, bukan ditampilkan ulang. Steam Card Exchange dan steam.supply telah disebutkan di atas melalui tautan. Harga permainan adalah milik Valve sendiri. Nama dan gambar kartu, permainan, serta set adalah milik Valve atau penerbitnya, direproduksi tanpa klaim atau lisensi apa pun, sebagai fakta mengenai pasar.

Dua pengukuran yang seharusnya dilakukan tidak dilakukan dan tidak digantikan. Titik akhir Community Market milik Steam sendiri — ringkasan harga, pencarian/penayangan, riwayat harga — tidak mengirimkan apa pun ke host pengumpul, dan Steam halaman diskusi Komunitas mengirimkan respons HTTP 403 kepadanya, sehingga tidak ada angka di halaman ini yang berasal dari data Market secara real-time. Metode volume penjualan yang seharusnya menghitung kartu yang muncul pada reset harian memerlukan sesi Steam yang sudah masuk;

Manifest penyelidikan ini menyatakan bahwa tidak ada kredensial pasar yang digunakan, dan pernyataan tersebut tetap dipertahankan. Lantai bot-stock adalah bagian yang dapat diukur tanpa menggunakan alat tersebut.

Sumber primer

Steam Perjanjian Pelanggan ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Dukungan — Akun Pengguna Terbatas ↗ — ambang batas $5.00 dan daftar fitur yang dibatasi.
Valve — Steam Pertanyaan Umum tentang Kartu Perdagangan ↗ — sistem drop dan tarif free-to-play $9.
ArchiSteamFarm Pertanyaan Umum ↗ dan diskusi #3440 ↗.
Steam Halaman grup komunitas dan profil, dibaca langsung, untuk bagian 08.
FAQ steamid.uk, cuplikan Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Delapan Steam Pemberitahuan penguncian dukungan yang diterbitkan oleh para penerimanya, 2020–2026, tercantum beserta tautannya di bagian 06.

Apa yang tidak diklaim

Tidak ada perkiraan angka pendapatan untuk Valve dari praktik "card farming". Tidak ada data jumlah akun aktif yang disebutkan untuk alat apa pun, dan kuota penurunan sebesar 1,39 juta adalah **tidak** jumlah akun milik pertanian — lihat catatan di bagian 02. Tidak ada individu yang dituduh melakukan pelanggaran; jika nama seseorang disebutkan, hal itu menggunakan nama pengguna publik Steam miliknya sendiri, dalam peran publiknya, dari halaman yang diterbitkan oleh Valve. Tak satu pun dari delapan akun yang diblokir di bagian 06 dinyatakan tidak bersalah atau bersalah; temuan tersebut berkaitan dengan surat tersebut, bukan akunnya. Angka kerugian operator di bagian 02 merupakan laporan pihak pertama dan diberi label demikian di catatan pengadaan. Bagian FAQ dari steamid.uk dikutip dari tangkapan layar Internet Archive karena halaman aslinya dilindungi oleh sistem verifikasi bot. Tidak ada klaim bahwa upaya penghitungan jumlah pengguna yang diblokir pernah dilakukan dan disembunyikan — temuan ini hanya menunjukkan bahwa tidak ada data semacam itu yang dipublikasikan. Kurva Level Steam di atas angka 667 tidak dimodelkan.

Mengapa alat tersebut bukanlah pokok bahasan

ArchiSteamFarm menyatakan bahwa hal itu *"tidak disahkan oleh Valve"* dan tidak ada tuduhan apa pun terhadapnya di halaman ini. Organisasi ini digunakan sebagai alat ukur, karena merupakan satu-satunya pihak dalam perekonomian ini yang mendokumentasikan mekanisme tersebut secara terbuka dan tertulis. Valve dapat merangkum seluruh bukti dalam satu paragraf: mempublikasikan otomatisasi komersial mana yang disetujuinya, serta catatan per operator mengenai tindakan yang diambil terkait sisanya.

Baca selanjutnya: bagaimana harga Pasar itu sendiri ditentukan → · skala harga dan batas jumlah penawaran → · barang-barang Steam tidak akan dikirim →