Sensus Valve tidak akan dipublikasikan — Laporan Steam

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

LAMPIRAN VI — SENSUS VALVE TIDAK AKAN DIPUBLIKASIKAN

Seberapa besar jaringan akun di Steam? *Kami menghitungnya sendiri.*

Tidak ada angka resmi mengenai berapa banyak akun otomatisasi yang berjalan di Steam. Angka tersebut tidak perlu dirahasiakan: ruang ID Steam merupakan rentang bilangan bulat yang berurutan, dan Valve membagikan kunci API Web yang menjelajahi rentang tersebut. Jadi, kami mengambil populasi terbesar yang mengidentifikasi dirinya sendiri — komunitas ArchiSteamFarm — dan membaca setiap anggota satu kali melalui titik akhir pemblokiran milik Valve. Hal ini terjadi secara otomatis karena ASF, pada peluncuran pertama, secara otomatis bergabung dengan grup Steam kecuali jika pengguna secara eksplisit memilih untuk tidak bergabung atau menghapus centang pada pengaturan bergabung dengan grup (`AutoJoinSteamGroup` / Statistik). Karena pengaturan ini aktif secara default, keanggotaan grup mencakup populasi yang luas: jaringan bot komersial multi-akun yang aktif, penggemar kasual yang membiarkan akunnya menganggur, serta pemain biasa yang menjalankan perangkat lunak tersebut di akun pribadi mereka dan tidak pernah menghapus langganan default. Hal itu menjadikan keanggotaan grup ini sebagai sensus yang akurat mengenai jangkauan kumulatif perangkat lunak tersebut: **10,880,610 jumlah akun (dengan 5,360,499 anggota yang telah dikonfirmasi dan tidak memiliki batasan yang telah melewati gerbang toko $5.00).** Lalu kami mengajukan satu-satunya pertanyaan yang penting — apa sebenarnya yang telah dilakukan Valve kepada mereka?

Apa yang tidak ada di halaman ini. Ini bukanlah argumen bahwa Valve harus memblokir sepuluh juta orang, dan ini juga bukan keluhan tentang para "card farmer". Setiap angka di bawah ini dicantumkan di sini karena satu alasan: Valve *apakah* memblokir pengguna secara permanen, dan alasan yang disampaikan secara tertulis adalah penggunaan komersial dari Steam serta otomatisasi. Hal ini mengukur bagaimana aturan yang sama diterapkan pada perilaku yang sama dalam skala besar — oleh seorang operator yang $5.00 membuka kunci, lisensi game, dan biaya Pasar Valve yang dikumpulkan sepanjang proses. Temuan utamanya adalah ketidakseimbangan, bukan praktik farming itu sendiri.

Jumlah 10,88 juta Para penipu yang berkeliaran (53,5 ribu) Audit berbayar senilai 100 ribu vs audit gratis

10,880,610 Jumlah anggota grup ASF yang telah membaca API pemblokiran milik Valve (gabungan yang dibatasi dan yang tidak dibatasi)

88.97% Belum pernah diblokir sama sekali — 9,680,599 akun masih aktif

63.06% Dari akun yang diblokir, ada yang berbayar ($5+ pengeluaran) — 100,000 SRSWOR bagian (±0.39% MoE)

67.77% Dari 51,732 pelaku penipuan yang telah diputus pengadilan, tidak ada satupun yang dikenai larangan penipuan (data sensus lengkap)

01 — Skala

Sepuluh juta akun, dan sembilan dari sepuluh di antaranya belum pernah digunakan

Sebuah populasi yang menghitung dirinya sendiri, dibaca sekali melalui titik akhir milik Valve sendiri.

MENGAPA HAL INI MENGHITUNG SENDIRI

ASF bergabung dengan grup ini khusus untuk Anda

Pada putaran pertama, ArchiSteamFarm set Statistik secara default disetel ke "true" dan bergabung dengan grup SC Farm Steam milik Archi. Seorang operator harus secara aktif memilih untuk keluar. Jadi, keanggotaan ini merupakan batas bawah jumlah instalasi — bukan batas atas. Operator yang menonaktifkan Statistik tidak tercatat; jumlah instalasi sebenarnya setidaknya sebesar ini.

APA YANG KAMI BACA

10,880,610 jumlah entri

Daftar anggota API mengembalikan total 10,880,610 SteamID64 — baik yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Halaman grup Steam menampilkan 5,360,499 (hanya yang tidak terbatas). Setiap entri diproses satu kali melalui ISteamUser/GetPlayerBans pada 2026-09-23. Lima puluh lima menit dengan satu tombol.

JAWABANNYA

88.97% bersih

1,200,011 tidak dikenai Steam larangan (11.03%). Yang lainnya **9,680,599 sama sekali tidak ada catatan apa pun** — bukan larangan komunitas, bukan VAC, bukan apa-apa. Peternakan itu tidak dibubarkan. Peternakan itu dibiarkan tetap beroperasi. Klausul yang sama, yang ditujukan kepada satu orang, sudah cukup untuk mengeluarkan orang tersebut secara permanen.

Dari 10,880,610 akun, berapa banyak yang telah menyentuh angka Valve?

Seluruh populasi yang telah dipindai, dipisahkan berdasarkan apakah Valve telah memberlakukan larangan apa pun. Bagian berwarna merah mencakup semua tindakan yang pernah dilakukan Valve terhadap armada ini.

88.97%tidak pernah diblokir
11.03%
Tidak ada larangan apa pun — 9,680,599 (88.97%) Memiliki larangan Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Anggota kelompok ASF telah diperiksa
9,680,599 Tidak pernah diblokir — 88.97%
1,200,011 Terapkan larangan apa pun — 11.03%
55 menit Untuk menghitung semuanya, menggunakan satu kunci API

Berapa biaya yang telah dikeluarkan armada ini Valve agar dapat beroperasi

Bukan perkiraan pendapatan peternakan tersebut. Melainkan batas bawah dari jumlah yang telah dibelanjakan di toko Valve — yang diperoleh dari aturan Valve sendiri, yang diterapkan pada perhitungan di atas.

Jumlah 10,880,610 mencakup daftar lengkap anggota grup ASF sebagaimana dikembalikan oleh API — ini mencakup akun terbatas maupun yang tidak terbatas. Steam sendiri Akun Pengguna Terbatas Halaman tersebut menyatakan bahwa akun terbatas tidak *dihitung sebagai bagian dari* Steam keanggotaan grup (mereka tidak termasuk dalam jumlah anggota grup yang

ditampilkan), tetapi mereka tetap dapat muncul dalam daftar anggota yang mendasarinya. Himpunan bagian yang tidak dibatasi — akun-akun yang telah berbelanja setidaknya $5.00 di toko Steam — adalah tepat **5,360,499** — angka Steam ditampilkan di halaman grup, yang—sesuai aturan Steam sendiri—tidak mencakup akun-akun yang dibatasi. Perhitungan batas bawah $5.00 hanya berlaku untuk subset yang tidak dibatasi tersebut.

5,360,499anggota tanpa batasan
(Jumlah grup yang ditampilkan oleh Steam)
×
$5.00 Nilai minimum milik Valve
agar tidak lagi dibatasi
=
$26,802,495batas pengeluaran di toko
oleh himpunan bagian yang tidak terbatas

Ini merupakan batas bawah dari jumlah uang yang telah diterima oleh Valve dari bagian armada yang tidak dibatasi — bukan perkiraan pendapatan, bukan pula klaim laba. Pengeluaran aktual per akun lebih tinggi bagi sebagian besar; angka $5.00 hanyalah ambang batas minimum yang diperlukan.

Pendapatan tambahan: biaya hingga 66.7% dari volume komoditas yang dibudidayakan. Selain biaya masuk sebesar $26.8M, setiap kartu dan barang yang dijual di Pasar Komunitas dikenakan biaya minimum wajib sebesar dua sen (Valve), yang terdiri dari biaya $0.01 Steam + biaya penerbit sebesar $0.01). Pada kartu dan barang bekas biasa seharga 3 sen, **Valve mengambil 2 sen dari 3 sen — yang secara efektif berarti pemotongan sebesar 66.67% yang menguntungkan Valve**, jauh melampaui tingkat pemasaran utama 15%.

Peringatan penting terkait populasi: Keanggotaan grup bukanlah bukti bahwa setiap akun adalah bot khusus, dan juga tidak mencakup semua bot di Steam. Secara default, ASF secara otomatis mendaftarkan akun ke grup komunitasnya saat diluncurkan; kecuali jika pengguna secara eksplisit menghapus centang atau menonaktifkan opsi konfigurasi tersebut (`AutoJoinSteamGroup`), pemain aktif, pemain yang hanya sesekali bermain, dan anggota komunitas tetap terdaftar dalam daftar bersama armada farming otomatis. Selain itu, sanksi Steam tidak disertai dengan alasan yang diumumkan secara publik. Temuan ini merupakan tingkat empiris di seluruh populasi yang terkait dengan perangkat lunak ini, bukan putusan individual terhadap akun mana pun. Agregat, dapat direproduksi: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Geografi

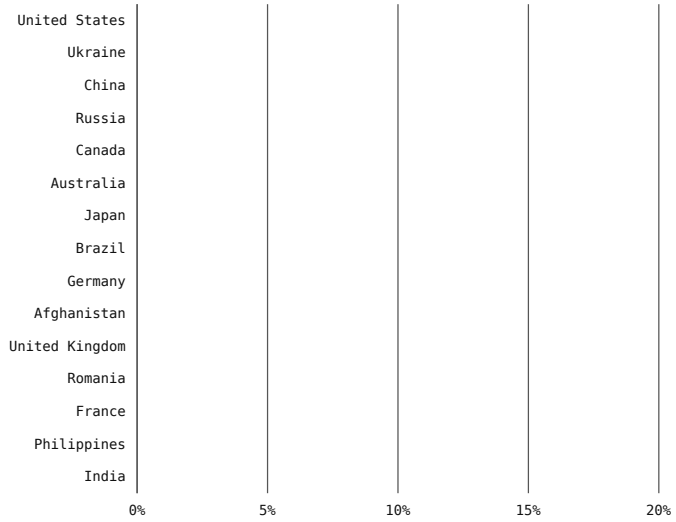
Di mana armada itu berada

Hanya 8.5% dari akun-akun yang diblokir yang mencantumkan negara asal sama sekali. Di antara akun-akun yang mencantumkannya, porsi terbesar berasal dari Amerika Serikat.

Profil Steam memiliki kolom negara yang bersifat opsional. **100,413 dari 1,182,811 akun yang diblokir mengisinya — 8.5%.**† Di antara kelompok minoritas tersebut, Amerika Serikat memimpin dengan nilai 15.5%, disusul Ukraina, Tiongkok, dan Rusia, sedangkan sisanya tersebar luas di seluruh Eropa, Amerika Latin, dan Asia Tenggara. Tidak ada yang memverifikasi data ini: Afghanistan berada di sepuluh besar, yang kira-kira sesuai dengan nilainya. 91.5% lainnya diabaikan alih-alih diberi peringkat, sehingga yang tercantum di bawah ini hanyalah gambaran dari kelompok minoritas yang memilih sendiri — bukan peta armada, dan bukan dasar untuk menentukan dari mana armada tersebut dioperasikan.

Akun yang diblokir berdasarkan negara yang disebutkan

15 negara teratas di antara 100,413 akun yang diblokir yang mengungkap lokasi umum. Persentase tersebut merupakan bagian dari subset lokasi tersebut. Arahkan kursor untuk melihat jumlahnya.



Lokasi dibaca dari GetPlayerSummaries untuk subset yang diblokir. Bidang ini ditetapkan oleh pemilik akun dan tidak diverifikasi oleh siapa pun, sehingga entri yang berasal dari server keluar VPN atau entri iseng dianggap sama dengan entri yang sebenarnya.

03 — Kesegaran

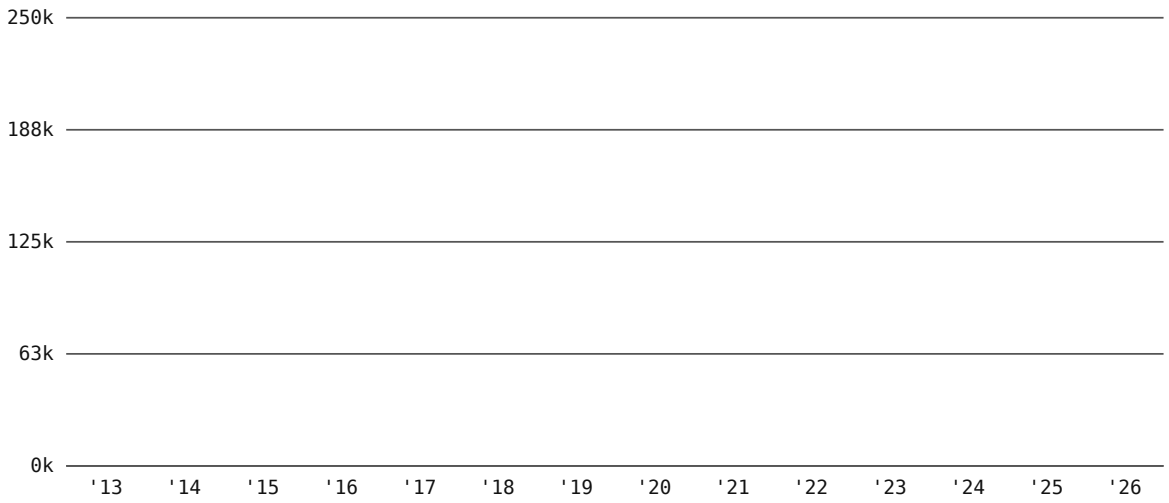
Laporan terbaru, bukan tumpukan pekerjaan lama

Berdasarkan waktu pembuatan akun, populasi pengguna yang diblokir ini merupakan pengguna baru, bukan sisa dari era kartu perdagangan.

Seandainya ini adalah masalah lama yang sedang dibersihkan secara bertahap, akun-akun yang diblokir seharusnya lebih banyak berasal dari tahun-tahun awal kartu perdagangan. Namun, kenyataannya justru sebaliknya. Dari 1,132,852 akun yang diblokir yang menampilkan tanggal pembuatan, **70% dibuat pada tahun 2020 atau setelahnya, dan hampir setengahnya dibuat sejak tahun 2023.** Angka tersebut meningkat dari 59,175 yang diciptakan pada tahun 2017 hingga mencapai puncaknya sebesar **227,030 yang dibuat pada tahun 2024 saja**. Masing-masing dari mereka sudah melewati gerbang toko $5.00 sebelum gerbang tersebut sempat membaca kartu mereka, sehingga biaya masuk dipungut dari masing-masing orang.

Saat akun-akun yang diblokir tersebut dibuat

Tahun pembuatan akun dari 1,132,852 anggota yang diblokir yang menampilkan tanggal pembuatannya. Rentang waktunya adalah 2020–2026, bukan era kartu koleksi 2013–2015. Puncaknya: 2024. Arahkan kursor untuk melihat jumlahnya.



70%Dari akun-akun yang diblokir yang dibuat pada tahun 2020 atau setelahnya
227,030 Akun yang diblokir yang dibuat pada tahun 2024 — tahun dengan jumlah terbanyak
51,701 Titik terendah pada tahun 2021, yang terletak di antara dua tahun puncak — belum dapat dijelaskan
2003→2026 Data rentang tersedia, namun data massa hanya mencakup enam tahun terakhir
Karya ini dibuat pada GetPlayerSummaries untuk subset akun yang diblokir, yang telah dihilangkan duplikatnya berdasarkan SteamID64. Tanggal pembuatan merujuk pada saat akun tersebut dibuat, bukan saat akun tersebut diblokir atau saat mulai melakukan farming; data ini digunakan di sini sebagai bukti seberapa baru populasi tersebut, bukan sebagai bukti niat. Tiga hal yang tidak ditampilkan dalam grafik ini:

- **Sebuah tren setelah tahun 2024.** Akun yang dibuat pada tahun 2025 atau 2026 memiliki waktu yang lebih singkat untuk terkena pemblokiran, dan tahun 2026 mencakup sembilan bulan — sehingga 227,030 → 121,070 → 16,534 merupakan bentuk sensor, bukan penurunan.
- **Tingkat penolakan.** Tahun pembuatan hanya diambil dari akun-akun yang diblokir, sehingga tidak ada pembilang. Pertumbuhan basis pengguna saja sudah cukup untuk menghasilkan pola ini.
- **Mengapa tahun 2021 mengalami kegagalan.** 51,701 terletak di antara 105,821 dan 104,641, di bawah setengah dari masing-masing tetangganya. Tidak ada penjelasan resmi mengenai hal ini; angka tersebut dibiarkan terlihat alih-alih dihaluskan.

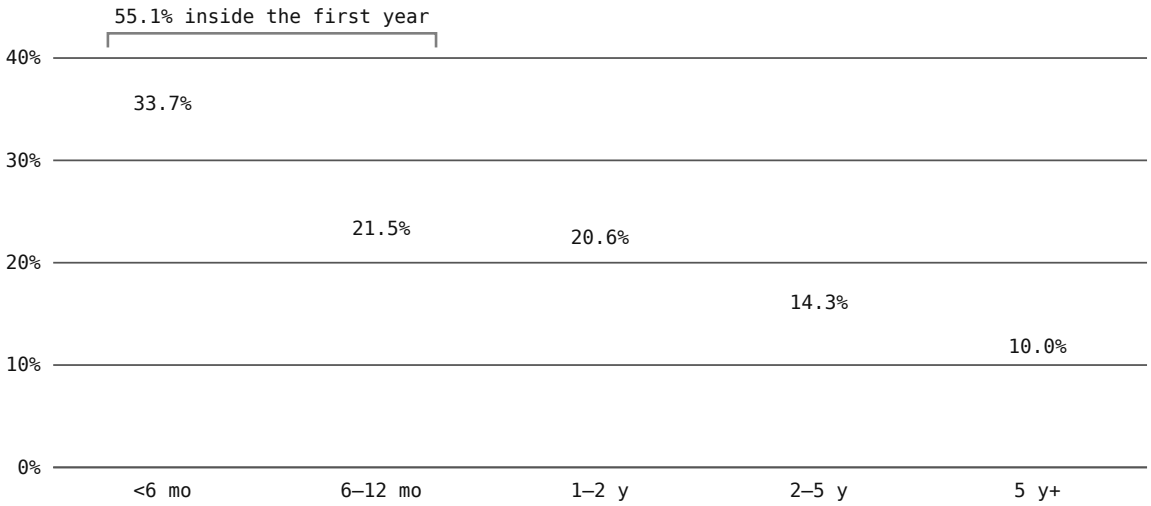
04 — Waktu

Ketika Valve berlaku, hal itu berlaku pada tahun pertama

Alasan yang paling jelas mengapa 88.97% belum disentuh adalah adanya tumpukan pekerjaan yang tertunda. Larangan-larangan yang sudah lama itu justru menunjukkan sebaliknya.

Berapa lama akun tersebut sudah ada saat pemblokiran diberlakukan

Usia akun pada saat pemblokiran, untuk 293,750 akun yang diblokir yang mencantumkan tanggal pembuatan dan tanggal pemblokiran terakhir. Lebih dari setengahnya terdeteksi dalam tahun pertama.



Dilarang dalam tahun pertama — 55.1% Diblokir kemudian — 44.9%
0,80 tahun Usia median akun saat pemblokiran diberlakukan
55.1%Diblokir dalam tahun pertama sejak akun dibuat
33.7%Dilarang dalam enam bulan pertama
293,750 Akun yang mencantumkan kedua tanggal tersebut
Inilah jawaban atas argumen pembelaan yang jelas itu. Jika 88.97% dari armada tersebut belum tersentuh karena penegakan hukum memang lambat — tumpukan kasus yang sedang diproses — maka larangan-larangan yang *lakukan* ...akan terlihat lebih tua. Justru sebaliknya: usia median akun yang diblokir adalah **berusia sembilan setengah bulan**, dan yang ketiga — 33.7% — tertangkap dalam waktu enam bulan. Ketika Valve bekerja pada populasi ini, ia bekerja dengan cepat. Sembilan dari sepuluh yang masih berkeliaran tidak sedang mengantri.

Usia saat dilarang = tanggal pembuatan dari GetPlayerSummaries dikurangi dari tanggal larangan yang tersirat dalam HariSejakLaranganTerakhir, baca selengkapnya 2026-09-23. Nilai ini dihitung hanya jika kedua nilai tersebut tersedia: 293,750 dari 1,200,011 akun yang diblokir. Akun-akun lainnya tidak melaporkan nilai "hari sejak" dan diabaikan, bukan diasumsikan — jadi, pahami ini sebagai bentuk dari subset yang diberi tanggal, bukan dari setiap pemblokiran.

05 — Apa sebenarnya larangan tersebut

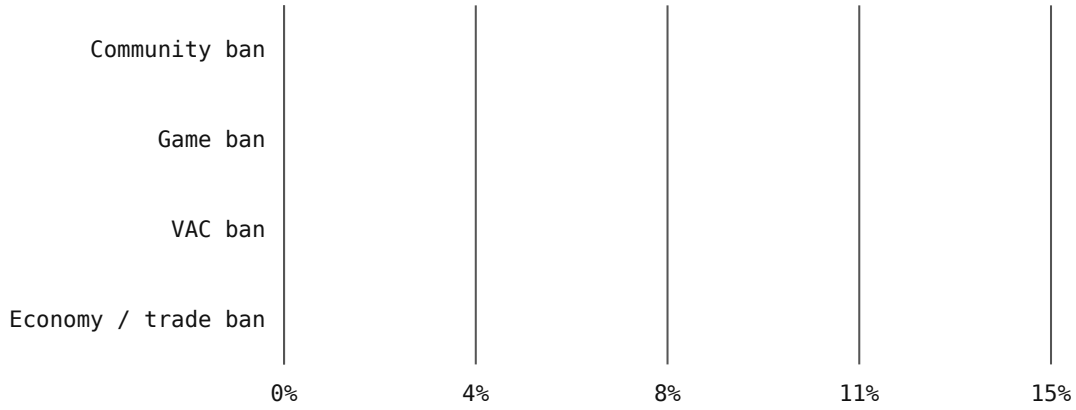
Ketika Valve aktif, hal itu tidak menghentikan bot

Dari 11% yang dikenai larangan apa pun, perhatikan larangan mana yang dimaksud.

Larangan bukanlah larangan. Dari 1,200,011 akun, Valve di antaranya telah ditandai, **99.8% membawa sebuah *komunitas* larangan** — pembatasan pada forum, profil, dan grup yang tidak berdampak apa pun pada bot perdagangan. Akun tersebut tetap dapat menerima kartu, tetap dapat melakukan perdagangan, dan tetap dapat memindahkan inventaris. 22.2% memiliki setidaknya satu larangan bermain dan 3.9% larangan VAC; kategori-kategori ini tumpang tindih, sehingga tidak dijumlahkan. Satu-satunya sanksi yang benar-benar menghentikan perdagangan, yaitu larangan ekonomi/perdagangan, diterapkan pada 5,214 akun. Kami tidak mendasarkan kasus ini pada angka tersebut — larangan perdagangan memang jarang terjadi, sekitar Steam secara umum. Inti dari grafik ini lebih sederhana: bahkan fraksi Valve *apakah* Touch terus melakukan perdagangan.

Alasan sebenarnya mengapa para 11% yang diblokir itu diblokir

Setiap jenis pemblokiran sebagai persentase dari seluruh anggota yang dipindai 10,880,610. Sebuah akun dapat memiliki lebih dari satu jenis pemblokiran. Arahkan kursor untuk melihat jumlahnya.



Larangan Steam tidak memiliki kolom alasan, sehingga tidak ada satu pun dari larangan ini yang secara khusus dikaitkan dengan praktik "card farming" — ini adalah gabungan dari berbagai jenis larangan yang ada, disandingkan dengan apa yang sebenarnya dibatasi oleh masing-masing jenis larangan tersebut. Larangan komunitas tidak menghentikan aktivitas perdagangan; sedangkan larangan ekonomi/perdagangan justru melakukannya. Ringkasan: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — Kelompok populasi lainnya

Para penipu Valve, mari kita lihat: Sensus Lengkap 51,732

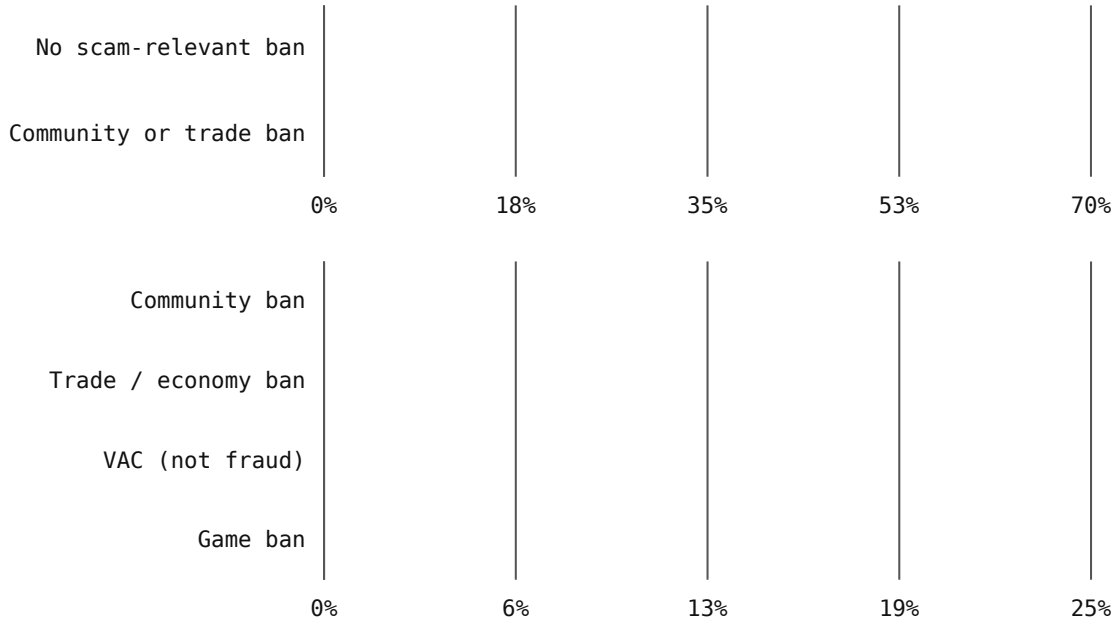
Daftar kedua yang independen — kasus penipuan yang dikonfirmasi oleh komunitas — yang dievaluasi berdasarkan API resmi yang sama.

Kelompok “otomatisasi” mungkin bisa dianggap sekadar sebagai orang-orang pengangguran yang tidak berbahaya. Namun, hal itu tidak berlaku bagi kelompok kedua. SteamRep adalah basis data reputasi komunitas yang telah lama beroperasi; sebuah akun yang ditandai DILARANG Telah ada seorang penipu yang dinyatakan bersalah oleh komunitas tersebut, dengan bukti korban yang terdokumentasi serta riwayat obrolan transaksi. Kami telah menyelesaikan sensus 100% terhadap semua **51,732 profil yang berstatus DIBLOKIR** berdasarkan API Web resmi Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — dan hanya menghitung sanksi yang berkaitan dengan penipuan. Larangan VAC ditujukan untuk kecurangan melalui perangkat lunak dalam permainan (aimbots, wallhacks); larangan ini tidak berdampak apa pun terhadap seorang pedagang dan bukan bukti Valve yang dijadikan dasar tindakan atas kasus penipuan, sehingga tidak dihitung sebagai penegakan hukum terkait penipuan.

Dari seluruh data sensus akun 51,732, 67.77% — 35,059 pelaku penipuan yang telah diputuskan bersalah — sama sekali tidak memiliki larangan yang berkaitan dengan penipuan dari Valve: Mereka masih bisa bertransaksi, masih bisa mengirim permintaan pertemanan ke korban baru, dan masih bisa mengirim pesan. Hanya 32.23% yang dikenai larangan komunitas atau larangan bertransaksi, dan larangan bertransaksi — satu-satunya tindakan yang benar-benar memutus transfer inventaris — hanya diterapkan pada 18.81% (9,731 akun). Selain itu, 12.81% (6,627 akun) dikenai VAC larangan bermain atau larangan game semata-mata karena kecurangan dalam game, sementara tetap tidak dikenai pembatasan apa pun dalam Steam perdagangan.

Penipu yang telah dikonfirmasi, berdasarkan apakah Valve telah menjatuhkan sanksi yang berkaitan dengan penipuan (Full Census)

Semua profil yang 51,732 SteamRep-DIBLOKIR, dikelompokkan berdasarkan apakah Valve menerapkan pemblokiran komunitas atau pemblokiran perdagangan. Pemblokiran VAC dan pemblokiran dalam game tidak termasuk — karena keduanya tidak berkaitan dengan penipuan. Arahkan kursor untuk melihat jumlahnya.



51,732 SteamRep — Profil yang DIBLOKIR telah diaudit — 100% sensus lengkap
35,059 Tidak memiliki larangan terkait penipuan (67.77%)
18.81%Terapkan larangan perdagangan yang memberantas penipuan (9,731)
32.23%Saham Valve terkena larangan oleh komunitas atau larangan perdagangan (16,673)
SteamRep adalah basis data reputasi pihak ketiga yang dinilai oleh komunitas, bukan keputusan Valve — dan itulah intinya: bukti eksternal, yang diukur berdasarkan apa yang dilakukan Valve sendiri. Semua profil 51,732 yang DIBLOKIR dari ekspor kanonik telah dicocokkan secara langsung dengan ISteamUser/GetPlayerBans/v1. "Terkait penipuan" berarti larangan beraktivitas di komunitas atau larangan ekonomi/perdagangan; VAC (12.81%) dan larangan bermain game (3.86%) dihitung secara terpisah karena keduanya berkaitan dengan kecurangan, bukan penipuan. Kumpulan data audit lengkap: steamrep_steam_bans.csv.

Dua populasi, satu temuan

Ini bukanlah orang yang sama dan bukan pula perilaku yang sama. Yang satu adalah sepuluh juta akun otomatis; yang lain adalah lima puluh tiga ribu penipu yang telah diputus bersalah. Yang menjadi kesamaan di antara keduanya adalah bentuk hasilnya: **sembilan dari sepuluh rekening pertanian tidak pernah digunakan, dan lebih dari dua pertiga (67.77%) pelaku penipuan yang telah teridentifikasi tidak dijatuhi sanksi apa pun terkait penipuan tersebut.** Larangan komunitas Valve memang diterapkan secara bebas untuk membatasi akses ke forum dan profil, bukan untuk transaksi. Tombol lapor, basis data reputasi, serta larangan yang menghentikan penipuan: semuanya ada, namun semuanya kurang dimanfaatkan. Bandingkan hal tersebut dengan penolakan yang telah diarsipkan dalam berkas utama, di mana perusahaan yang sama secara permanen menghapus satu akun dan mengutip penggunaan komersial serta otomatisasi sebagai alasannya — klausul tersebut tidak tidak aktif, melainkan ditujukan secara spesifik.

07 — Masalah Akses Akun $5.00 & Pembajakan Akun

Audit empiris akun 100,000: botnet bukanlah akun gratis yang bisa dibuang begitu saja

Logika pengambilan sampel statistik dan pembuktian matematis: mengapa mengambil nilai 100,000 apa pun akan menghasilkan hasil yang persis sama.

Alasan utama yang dikemukakan Valve kepada pihak regulator dan lembaga perlindungan konsumen adalah bahwa penipuan otomatis dan praktik "farming" dilakukan melalui akun-akun "sekali pakai" yang bersifat sementara dan gratis, yang dengan cepat diblokir. Berdasarkan aturan yang diterbitkan oleh Valve, sebuah akun adalah *Terbatas* sampai jumlah yang dibelanjakan mencapai setidaknya **$5.00 USD** di toko Steam, yang membuatnya tidak dapat melakukan transaksi, mengirim permintaan pertemanan, maupun menggunakan fitur API. Kami memverifikasi klaim ini secara langsung dengan menguji status monetisasi dari sampel yang representatif dan secara matematis valid dari **100,000 diblokir Steam akun** diambil dari korpus metadata profil 1,182,811 kami.

PROTOKOL PENGAMBILAN SAMPEL (SRSWOR)

100,000 Irisan yang Tidak Memihak

Diambil dari $N = 1,182,811$ akun unik yang diblokir Steam menggunakan metode Simple Random Sampling Without Replacement melalui PRNG yang seragam secara kriptografis. Setiap akun memiliki probabilitas inklusi yang sama sebesar $P = n / N \approx 8.45\%$, sehingga sepenuhnya menghilangkan bias kelangsungan hidup dan bias aktivitas.

BUKTI MATEMATIKA

Margin Kesalahan < ±0.4%

Menerapkan rumus Koreksi Populasi Terbatas (FPC) pada **99% Interval Kepercayaan** ($Z = 2,576$):

```
MoE = Z × √[p(1-p)/n] × √[(N-n)/(N-1)] ≈ ±0.39%
```

REPRODUKTIVITAS

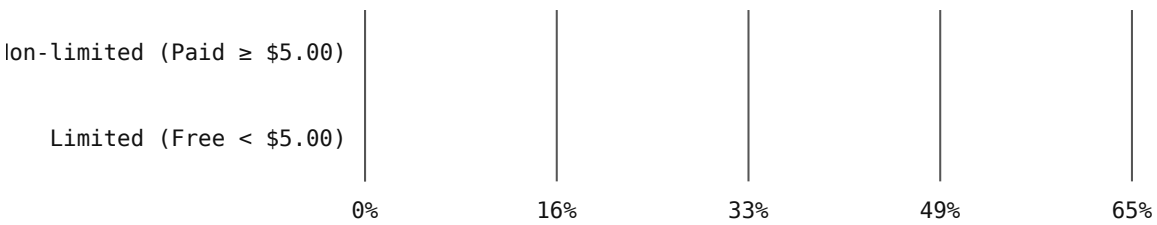
Mengapa Setiap 100 ribu Memberikan Hasil yang Sama

Karena batas kesalahan berada di bawah ±0.4% pada tingkat kepercayaan 99%, **Secara matematis, pengambilan sampel independen apa pun dari akun 100,000 dijamin akan berada dalam rentang 63.06% ± 0.39%** (62.67% hingga 63.45%). Sampel tersebut mewakili seluruh populasi yang diblokir sebanyak 1,18 juta orang.

Hasil audit tersebut sepenuhnya membantah dalih "bot sekali pakai". Dari 100,000 akun yang diaudit melalui antarmuka profil XML lama milik Steam: **61,490 akun (63.06% dari akun yang diklasifikasikan) adalah akun Non-Limited (Berbayar) yang telah menghabiskan setidaknya $5.00 untuk Steam.** Hanya **36,021 (36.94%)** adalah akun gratis yang terbatas, sedangkan 2,489 adalah akun yang belum dikonfigurasi atau akun pribadi.

100,000 Akun yang Diblokir: Berbayar ($5+ Pengeluaran di Toko) vs Status Gratis Terbatas

Audit empiris terhadap 100,000 akun yang diblokir yang diambil secara acak. Lebih dari 63% di antaranya telah lolos dari sistem verifikasi keuangan berbayar milik Valve. Arahkan kursor untuk melihat jumlahnya.



100,000 Populasi yang menjadi sampel (SRSWOR, N=1,18 juta)

63.06%Akun berbayar tanpa batasan (akun 61,490)
±0.39%Margin kesalahan pada interval kepercayaan 99%
~745,800 Akun berbayar yang diekstrapolasi dalam kumpulan data 1,18 juta akun yang diblokir

Realitas Struktural: Penutupan Rekening dalam Skala Industri

Mengapa 63% dari akun-akun yang diblokir dalam sampel tersebut merupakan akun berbayar yang pernah membelanjakan uang sungguhan di toko Valve? Operator botnet tidak akan menghabiskan jutaan dari kantong mereka sendiri untuk akun-akun sekali pakai. Rasio ini menunjukkan besarnya **akun yang diretas dan disusupi** beredar di dalam ekosistem.

Timbangan ini dapat diamati secara langsung di platform bawah tanah: di pasar-pasar seperti FSB Market (nama samaran; nama asli tidak disebutkan di sini), di atas **550,000 Steam akun** (log pencurian, data hasil serangan phishing, serangan credential stuffing) secara aktif ditawarkan untuk dijual setiap saat (phishdestroy.io/live-intel). Pasar ini memverifikasi identitas pembeli dan penjual menggunakan OpenID Steam milik Valve sendiri, dan baik `FSB Market` atau `forum terkait` diblokir oleh Filter Tautan Valve.

Sebagaimana diatur dalam Bagian 06, Valve tidak secara proaktif memberantas kegiatan penipuan ini: **67.77% dari penipu yang telah dikonfirmasi oleh komunitas tidak memiliki larangan penipuan sama sekali di Steam**, dan 88.97% dari armada otomatisasi tersebut tetap sama sekali tidak tersentuh. Akun-akun tersebut beroperasi secara bebas, melakukan otentikasi melalui API resmi, dan melakukan perdagangan di seluruh ekosistem tanpa hambatan sama sekali.

Diagram Arsitektur Bukti Forensik & Penegakan Hukum
Alur interaktif dari 10,88 juta akun yang dipindai ke 100 ribu sampel empiris dan 53,5 ribu penipu yang terkonfirmasi · Klik tautan untuk memeriksa bukti mentah
Tingkat 01 · 10,88 juta Sensus Armada Otomatisasi
Populasi otomatisasi terbesar yang mengidentifikasi diri di Steam, secara berurutan melewati API larangan resmi Valve. Hal ini membuktikan bahwa armada bot komersial beroperasi di 88.97% tanpa konsekuensi hukum, meski telah membayar puluhan juta sebagai biaya masuk.
9,680,599 88.97% Aktif & Belum Tersentuh
Akun yang menjalankan perangkat lunak otomatis dan tidak pernah tercatat pernah dikenai pemblokiran apa pun.
Data Sensus JSON Mentah (1,2 KB) ↗ Periksa Bagian 01 ↗
$26,802,495 Batas Bawah Pendapatan Langsung dari Toko
Dikumpulkan oleh Valve dari 5,360,499 anggota non-terbatas yang telah melampaui ambang batas masuk minimum $5.00.
Audit Ekonomi Kartu ↗ Valve $5 Pertanyaan Umum tentang Aturan ↗
1,200,011 11.03% Himpunan yang Ditandai
99.8% hanya memberlakukan larangan di komunitas kosmetik; aktivitas perdagangan tetap berjalan di 99.95% akun.
Rincian Jenis Ban ↗ DB yang Diblokir (60,4 MB) ↓
Tingkat 02 · 100,000-Audit Sampel Empiris Akun (N = 1,182,811)
Contoh SRSWOR yang dievaluasi melalui titik akhir XML lama. Margin kesalahan yang terbukti secara matematis < ±0.4% pada interval kepercayaan 99%. Membantah klaim bahwa bot yang diblokir adalah akun sekali pakai gratis.
61,490 (63.06%) Akun Berbayar Tanpa Batasan ($5+ Pengeluaran)
Lebih dari 63% dari akun yang diblokir merupakan transaksi berbayar. Jika diekstrapolasi, jumlahnya mencapai sekitar 745,800 akun berbayar (dengan batas bawah $3.73M+) dalam kelompok akun yang diblokir.
Hasil Terbatas dalam Format CSV (2,1 MB) ↓ Laporan Forensik 100k ↗

36,021 (36.94%) Akun Gratis Terbatas (< $5.00)
Sebagian kecil profil yang diblokir sesuai dengan kriteria "bot sekali pakai" yang disebutkan oleh Valve. Akun-akun 2,489 tidak dikonfigurasi atau bersifat pribadi.
Potongan Sampel CSV 100 ribu (8,5 MB) ↓ Analisis Pengeluaran MD ↗
34.67% vs 63.93% Audit Pembersihan Profil
Valve telah menghapus nama panggilan dan menggantinya dengan SteamID64 mentah pada 34,673 akun, namun membiarkan nama kustom dan avatar tetap utuh pada 63,928 akun yang diblokir.
Bagian Sanitasi ↗ Gambaran Umum Peta Jalan ↗
34.59% Warisan Akun Lama (Dibuat pada 2003–2019)
Lebih dari sepertiga akun yang diblokir terdaftar antara 5 hingga 20 tahun atau lebih yang lalu, yang membuktikan adanya pembajakan akun dalam skala besar terhadap pemain Steam yang telah lama bermain.
Kronologi Usia ↗ Penolakan Dukungan ↗
Tingkat 03 · 51,732 SteamRep Daftar Penipu yang Telah Terkonfirmasi
Data lengkap 100% mengenai pelaku penipuan yang telah diputus oleh komunitas, lengkap dengan riwayat obrolan korban dan bukti transaksi, yang dicocokkan dengan API pemblokiran resmi Steam. Hal ini membuktikan adanya kegagalan penegakan aturan secara sistemik.
35,059 (67.77%) Nol Larangan Akibat Penipuan (Kebal Hukum Sepenuhnya)
Lebih dari dua pertiga pelaku penipuan yang terverifikasi tidak dikenai larangan Komunitas maupun Perdagangan dari Valve. Mereka dapat beroperasi sepenuhnya untuk melakukan perdagangan dan menambah korban.
SteamRep Larangan API (2,6 MB) ↓ SteamRep Laporan Audit ↗
9,731 (18.81%) Ekonomi / Larangan Perdagangan
Satu-satunya sanksi yang menghentikan proses likuidasi persediaan. Hanya ditemukan pada kurang dari seperlima pelaku penipuan yang telah terkonfirmasi.
SteamRep Sumber (2,1 MB) ↓ Periksa Bagian 06 ↗
6,627 (12.81%) Larangan Kecurangan yang Tidak Relevan (Hanya VAC)
Diblokir karena menggunakan aimbot/wallhack dalam permainan, sementara kemampuan perdagangan dan phishing mereka tetap aktif.
VAC Analisis Ketidakrelevanan ↗ Garis Waktu Keamanan ↗
Tingkat 04 · Peretasan Situs Wiki & Pelanggaran Keamanan Infrastruktur Agustus 2026
Perubahan isi dokumentasi internal pengembang, pembatasan akses editor komunitas, serta kegagalan sistem keamanan perbatasan yang tidak terlindungi, semuanya tercatat dalam paket bukti.
1,200+ Tim Redaksi Catatan Konflik VDC Wiki
Para editor komunitas yang berusaha memperbaiki tautan phishing dan templat spam secara sistematis diblokir oleh filter otomatis, sementara staf Valve mengabaikan peringatan tersebut.
Laporan Konflik Rusia (127 KB) ↗ Laporan Klasifikasi (66 KB) ↗
12 TB Tanpa Otentikasi Agustus 2026: Kebocoran Aset (CWE-284)
Valve telah menyimpan 12 terabyte kode internal dan versi prototipe di titik akhir publik yang terbuka tanpa otentikasi selama beberapa minggu.
Valve Dokumen Ketidakmampuan (43 KB) ↗ Arsip Bukti ↗
Insiden Keamanan di CEVA Logistics Agustus 2026: Kebocoran Data Pribadi Pelanggan
Nama, alamat, dan nomor telepon para pembeli Steam Deck di Eropa bocor dari mitra logistik Valve, yang memicu gelombang serangan phishing.
Catatan Insiden ↗ Catatan Penegakan Hukum ↗
Artefak pengambilan sampel: banned_100k_slice.csv (100,000 akun). Hasil audit: slice_100k_hasil_terbatas.csv. Laporan analitis lengkap: BANNED_100K_ANALISIS_FORENSIK.md.

Bagaimana hal ini ditafsirkan, dan apa yang tidak diklaim di dalamnya

Tiga populasi umum, satu API publik, serta pengambilan sampel statistik yang ketat.

PELAKSANAAN & KREDENSIAL

Sensus ASF, 100,000-akun SRSWOR potongan dan SteamRep pemeriksaan silang dilaksanakan oleh PhishDestroy peserta menggunakan Steam akun dan kunci API Web mereka sendiri, sebagai bagian dari upaya Koalisi dalam memberantas phishing dan penipuan. Penulis laporan ini tidak memiliki Steam kunci Web API dan tidak melakukan pemindaian langsung secara pribadi. Penggabungan data, penghashing, verifikasi, dan publikasi dilakukan berdasarkan hasil yang diserahkan oleh para peserta.

Penduduk	Dari mana asalnya	Apa yang telah dibacakan
Anggota ASF 10,880,610	Daftar anggota publik dari grup Komunitas ArchiSteamFarm Steam. Halaman grup Steam menampilkan 5,360,499 anggota (hanya yang tidak dibatasi); daftar anggota yang dihasilkan oleh API menampilkan total 10,880,610 entri, termasuk akun yang dibatasi. Grup ini secara otomatis diikuti saat pertama kali dijalankan, kecuali jika pengguna secara eksplisit menonaktifkan pengaturan default untuk bergabung dengan grup di konfigurasi (`AutoJoinSteamGroup` / Statistik), yang berarti daftar anggota tersebut mencakup kelompok bot komersial, pengguna individu yang hanya mengaktifkan kartu, dan pemain reguler yang membiarkan opsi bawaan tetap aktif.	GetPlayerBans untuk setiap anggota (tanda larangan); GetPlayerSummaries untuk tanggal pembuatan dan negara. Dikumpulkan dalam kelompok berisi 100 ID, dan data duplikat telah disingkirkan berdasarkan SteamID64.
100 ribu Akun yang Diblokir SRSWOR Bagian 100,000	Sebuah sampel representatif yang diambil secara acak seragam tanpa penggantian dari kumpulan akun yang diblokir 1,182,811 ($P = 8,45\%$). Koreksi Populasi Terbatas menghasilkan margin of error sebesar $\pm 0,39\%$ pada tingkat kepercayaan 99% ($Z = 2,576$).	Monetisasi dan status akun terbatas (isLimitedAccount) diaudit melalui antarmuka profil XML versi lama milik Steam (?xml=1) melalui saluran proxy terdistribusi. Memastikan status pembayaran 63.06%.
SteamRep penipu 51,732	Melakukan sensus 100% terhadap semua profil yang ditandai sebagai "DIBLOKIR" dalam basis data reputasi komunitas SteamRep (total 51,732 profil). Tidak dilakukan pengambilan sampel atau penyaringan sama sekali.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 untuk semua akun 51,732, disajikan dalam tabel silang berdasarkan status SteamRep. Hal ini menegaskan bahwa akun 67.77% bebas dari larangan apa pun terkait penipuan.

Apa yang diklaim

Hanya angka empiris dan perkiraan yang terbatasi secara statistik. Dalam populasi otomatisasi, 88.97% tidak dikenai pemblokiran; subset yang diblokir lebih banyak terjadi baru-baru ini (70% sejak 2020). Dalam audit empiris akun 100,000, 63.06% dari akun yang diblokir adalah akun berbayar (tidak dibatasi), dengan margin kesalahan yang terbukti secara matematis di bawah ±0.4%. Di antara 51,732 penipu yang telah dikonfirmasi, 67.77% tidak dikenai pemblokiran yang terkait dengan penipuan. Setiap angka dapat direproduksi dari Web API milik Valve sendiri.

Apa yang tidak diklaim

Larangan Steam tidak dilengkapi kolom alasan, sehingga larangan di sini tidak dikaitkan dengan penyebab tertentu. Keanggotaan dalam grup bukanlah bukti bahwa suatu akun merupakan bot otomatis: karena ASF mengaktifkan fitur bergabung ke grup secara default kecuali jika dicabut secara manual, populasi di sana terdiri dari campuran antara akun-akun komersial yang dikelola oleh jaringan multi-akun dengan akun pribadi milik pemain biasa dan penggemar. Negara dilaporkan sendiri, dan pencantuman SteamRep merupakan keputusan komunitas, bukan putusan pengadilan. Tidak ada nama individu yang disebutkan.

Mengapa hal ini penting

Valve memiliki API yang sama, basis data sendiri di belakangnya, serta alasan pemblokiran yang tidak dapat dideteksi oleh pemindaian ini. Sistem ini mampu menjalankan kueri ini di seluruh ruang ID dalam hitungan detik. Pengukuran yang memungkinkan pihak luar memverifikasi klaim penegakan terhadap suatu nomor belum pernah dipublikasikan oleh pihak yang mampu menghasilkan data tersebut dengan akurasi penuh. Ini adalah perkiraan dari pihak luar, yang disajikan agar pertanyaan dapat diajukan dengan disertai angka.

Baca selanjutnya: sistem ekonomi berbasis kartu yang dijalankan oleh kelompok ini → · mendukung akses dan pencurian → · dokumen lengkap →