Akses akun & pertanggungjawaban — Dokumen Steam

Sumber: https://phishdestroy.io/steam_dossier/id/investigation_part2
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

DOSSIER STEAM / II

Akun Anda.Akses mereka.*Siapa yang menjawab?*

Otomatisasi publik. Dukungan yang diserahkan kepada pihak ketiga. Masyarakatlah yang akhirnya menanggung akibatnya.

Telusuri infrastrukturnya, kerugian yang dilaporkan, serta dokumen-dokumen yang menjadi dasar klaim tersebut.

Melacak infrastruktur ↘
LAMPIRAN 01 / PEMANTAUAN PASAR GELAP SECARA LANGSUNG**550,000+**
Steam akun yang sedang ditawarkan di FSB Market (nama samaran; nama asli tidak disebutkan di sini)
pada saat ini juga

550,000+ STOK TERKINI · 231,829 DALAM KORPUS HISTORIS YANG DIKUMPULKAN (198,320 LOG STEALER)
Pusat penyaluran bawah tanah utama untuk akun Steam yang dibajak, `FSB Market` (nama terkait lainnya tidak disebutkan), melakukan verifikasi identitas baik pembeli maupun penjual menggunakan OpenID resmi Valve Steam (`openid.realm = https://FSB Market`). Setiap menitnya, lebih dari setengah juta akun yang dicuri dan diretas (log pencurian dari RedLine/Lumma, hasil penangkapan phishing, serta serangan credential stuffing) secara aktif ditawarkan dengan harga yang sangat murah ($0.50–$2.00). Baik `FSB Market` atau `forum terkait` diblokir oleh Filter Tautan milik Valve. Ini adalah sumber utama yang memasok akun bot berbayar 63.06% yang diblokir oleh Valve tanpa memberikan bantuan kepada korban.

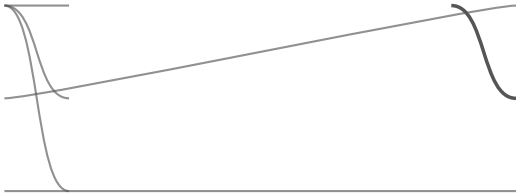
Data Real-Time: Pemantauan Pasar Gelap (Lebih dari 550 ribu pengguna aktif) ↗ · Buka catatan penangkapan ↗ · Buka jejak Filter Tautan ↗550 ribu+ LIVE

01 / EKOSISTEM BERSAMA PARA PENULIS

Otomatisasi telah*jejak dokumen.*

Proyek-proyek yang disebutkan. Kemampuan yang dipublikasikan. Telusuri sebuah alat hingga ke dokumentasinya, lalu periksa hubungan-hubungan pengembang yang terkumpul.

252REPOSITORI YANG DIKUMPULKAN
3,320PROFIL GITHUB
4,214PROFIL–PASANGAN REPOSITORI
Valve infrastruktur Perpustakaan komunitas Aplikasi yang dapat digunakan kembali



Garis-garis tersebut menunjukkan integrasi atau ketergantungan yang terdokumentasi. Pilih sebuah simpul untuk melihat bukti yang terkait dengannya.

Otomatisasi multi-akun / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

Proyek ini secara eksplisit mempromosikan praktik "card farming" secara bersamaan di seluruh akun Steam. Berkas proyeknya mencantumkan ketergantungan pada SteamKit2.

Baca dokumentasi proyek tersebut ↗
SteamKit → ArchiSteamFarm
ketergantungan yang dinyatakan ↗

KUMPULAN HUBUNGAN

40 label kontributor · **40** label forker

Contoh kontributor di bawah ini. Label-label ini menjelaskan hubungan dengan repositori, bukan hubungan kerja atau persetujuan.

@JustArchi @renovate[bot] @JustArchi-ArchiBot @dependabot-preview[bot] (unavailable) @renovate-bot @pengguna-aksi @dependabot-support @Abrynos

Apa yang ditunjukkan oleh grafik pengembang
Grafik tersebut memetakan hubungan kontributor dan pembuat fork yang telah dipublikasikan antara proyek-proyek yang disebutkan dan profil GitHub. Ini adalah catatan publik — fork repositori, daftar kontribusi, serta hubungan profil. Pertanyaannya adalah apa yang perlu dijawab oleh jejak dokumentasi mengenai kemampuan yang dipublikasikan dan hubungan pengembang Valve, bukan apa yang diciptakan oleh penyelidikan ini. Hash sumber disimpan di menelusuri asal-usul peta.

Jelajahi seluruh jaringan ↗ Data sumber repositori ↓

02 / KREDENTIAL YANG BERBEDA. KEKUATAN YANG BERBEDA.

Tombol mana*Apa yang sedang kita bicarakan?*

Bermain game tidak mengharuskan pemain untuk membuat kunci API Web pribadi. Itulah perbedaan utama yang menjadi inti dari penyelidikan ini.

01 / AKUN PENGGUNA

Kunci API Web Pribadi

`steamcommunity.com/dev/apikey`
Diterbitkan dari akun pengguna untuk panggilan API yang diizinkan. Pembuatan kunci, visibilitas, pencabutan, dan deteksi penyalahgunaan merupakan aspek keamanan akun.

02 / BACKEND PERMAINAN

Kunci API Web Penerbit

Mitra Steamworks menggunakan kredensial penerbit untuk operasi backend yang didukung, termasuk layanan yang berkaitan dengan game. Kunci pribadi pemain merupakan kredensial yang berbeda.

03 / IDENTITAS & SESI

OpenID / token sesi

OpenID digunakan untuk memverifikasi identitas kepada sebuah situs web. Token sesi atau token penyegaran Steam memiliki tujuan yang berbeda. Mekanisme-mekanisme ini tidak boleh disamakan sebagai satu “kunci API” yang dapat saling menggantikan.

Valve mencatat kunci API Web baik dari pengguna maupun penerbit. Oleh karena itu, seluruh API Web tidak terpisah dari Steamworks. Dokumentasi kunci API ↗ diarsipkan 2026-09-15 ↗ · Otentikasi sesi permainan ↗ diarsipkan 2026-08-29 ↗

DIDOKUMENTASIKAN OLEH PENULIS ALAT INI / MARET 2024

Otomatisasi dapat menggunakan lebih dari satu kunci API.

Wiki Trade Offer Manager menjelaskan penggunaan token akses sesi untuk beberapa bagian Web API ketika tidak ada kunci API terpisah. Wiki tersebut juga mencatat proses konfirmasi melalui perangkat seluler untuk pembuatan kunci yang mulai berlaku sejak akhir 2023. Pengelola wiki menyatakan bahwa penggunaan token dengan cara ini tidak didukung oleh Valve; ini merupakan pernyataan dalam dokumentasi yang sudah usang, bukan hasil pengujian bypass yang masih berlaku.

Periksa penjelasan pengelola ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗

SISI MANUSIA / JALUR PHISHING YANG DIILUSTRASIKAN

Masih bermain.*Sudah terungkap.*

Sebuah pesan dari seorang teman. Permintaan untuk memberikan suara. Halaman ucapan “terima kasih”. Bagi pemain, tugas tersebut telah selesai. Namun, sesi yang telah diretas bisa bertahan lebih lama dari momen tersebut.

DI LAYAR PEMUTAR

F
KISAH SEORANG TEMAN
“Bisakah kamu memilih tim kami?”

Permintaan tersebut masuk melalui obrolSteamdari akun yang sudah dikenal. Dalam skenario ini, halaman yang ditautkan terbuka di peramban klien.

TIDAK TERLIHAT

Kepercayaan itu sudah terbentuk sebelum situs web tersebut ada.

Akun teman yang diretas dapat membuat tautan phishing tampak lebih meyakinkan. Antarmuka Steam yang mengelilinginya tidak menjamin keaslian situs web tujuan.

PENGIRIM YANG DIKENAL / TUJUAN EKSTERNAL

Keamanan akun merupakan hal yang harus diperhatikan sebelum suatu barang dijual.

Pemain tersebut tidak bermaksud membuat kredensial otomatisasi atau mendelegasikan kendali. Kembali ke permainan bukanlah bukti bahwa akun tersebut aman. Valve menyimpan log sesi, catatan pembuatan kunci API, dan data korelasi perangkat. Korban tidak memilikinya. Asimetri itulah yang menjadi masalah pertanggungjawaban.

Akses sesi dan jenis kredensial
Kunci API dan sesi yang sedang aktif adalah kredensial terpisah dengan kemampuan yang berbeda. Mencabut kunci tidak akan mengakhiri sesi yang sedang aktif. Dokumentasi Valve sendiri menjelaskan keduanya; Valve menyimpan log yang akan menunjukkan kredensial mana yang aktif pada saat terjadinya tindakan yang dipermasalahkan. Yang diminta adalah pengungkapan catatan tersebut — bukan kesimpulan yang dibuat-buat oleh penyelidikan. Dokumentasi pengelola mengenai penanganan token ↗ diarsipkan 2026-09-24 ↗ · Valve dokumentasi utama ↗ diarsipkan 2026-09-15 ↗

03 / PASAR RESMI MEMILIKI BATAS ATAS

Barang tersebut mungkin langka.*Batas tersebut tetap berlaku.*

Harga yang melebihi batas atas penawaran tidak dapat direalisasikan melalui satu penawaran di Community Market dengan harga penuh tersebut.

HARGA PERMINTAAN SEBAGAI ILUSTRASI$5,000Ubah harga yang ditawarkan untuk barang tersebut
$100 $20,000
Ilustrasi mengenai batas yang telah dipublikasikan, bukan penilaian atau rekomendasi untuk bertransaksi.

BATAS PENDAFTARAN ≈ **$1,800**
TUTUP DOMPET ≈ **$2,000**
Melebihi batas penawaran yang telah dipublikasikan.

Dana di dompet tidak dapat ditarik ke rekening bank. Keterbatasan ini menciptakan permintaan yang dipenuhi oleh pasar skin pihak ketiga: permintaan yang muncul akibat batasan pencatatan dan batas saldo dompet, sementara aturan Valve sendiri melarang operator komersial untuk memenuhinya.

Batas pasar Steam ↗ diarsipkan 2026-09-21 ↗

04 / DI DALAM BATAS DUKUNGAN

Dipercayakan untuk mengelola data.*Bertanggung jawab atas akses.*

Kebijakan privasi Valve secara tegas mengatur tentang pembagian data pribadi dengan penyedia layanan dukungan pihak ketiga, sejauh hal tersebut diperlukan untuk keperluan dukungan.

PEMAIN **Akun & bukti**
→
KATUP **Proses pemulihan**
→
PENYEDIA LAYANAN **Akses yang didelegasikan**
Kebijakan Privasi §5.2 ↗ · Kebijakan Valve sendiri mengizinkan akses dukungan oleh pihak ketiga. Pertanyaan-pertanyaan yang masih belum terjawab adalah: izin apa saja yang telah diberikan, jejak audit apa saja yang ada, dan apa yang terjadi ketika akses tersebut diduga disalahgunakan.

2015

Timbangan itu terbuka untuk umum

Valve mengakui adanya pencurian akun yang meluas dan menjelaskan langkah-langkah pencegahan.

Valve terbitan ↗ diarsipkan 2026-08-09 ↗

2015

Valve menyerahkan tugas tersebut kepada pihak luar — dan mengakuinya

Valve memiliki tim kepemimpinan dukungan internal yang kecil Steam dan menyatakan hal tersebut *"telah mempekerjakan beberapa perusahaan yang berbeda"* untuk menangani layanan dukungan (Erik Johnson, Valve, kepada Kotaku); pasal 5.2 kebijakan privasinya memberikan wewenang kepada pihak ketiga tersebut untuk mengakses data pengguna. **Kontraktor mana yang memiliki akses untuk pemulihan akun, Valve tidak pernah mengungkapkannya** — Dalam diskusi komunitas disebutkan beberapa penyedia layanan seperti Concentrix, namun tidak ada yang Valve-dikonfirmasi. Unit layanan yang dialihdayakan tersebut sudah beroperasi bertahun-tahun sebelum kedua pengakuan di bawah ini.

Kotaku: Valve mengenai dukungan yang diberikannya ↗ diarsipkan 2025-07-11 ↗

2023

Penerimaan pertama

Tim CS:GO milik Valve secara tertulis mengakui tanggung jawab atas akun yang diretas melalui proses permintaan bantuan miliknya sendiri, dan membatalkan transaksi tersebut.

Buka kasus outsourcing ↓

2025

Penerimaan kedua

33 bulan kemudian, Steam Tim Dukungan menulis bahwa seorang teknisi "gagal mengikuti prosedur kami, yang mengakibatkan akun Anda dikembalikan kepada orang lain." Saluran yang sama. Hasil yang sama.

Dexerto, 14 November 2025 ↗

BERKAS KASUS / HFB DAN TUDUHAN OUTSOURCING

Jalan masuknya adalah Steam Dukungan itu sendiri. *Valve telah menyatakan hal itu secara tertulis.*

Dalam balasan dari tim dukungan yang dipublikasikan oleh Dexerto, tim CS:GO milik Valve mengakui bertanggung jawab atas akun yang diretas **melalui proses permohonan bantuan** — saluran resminya sendiri, bukan halaman phishing dan bukan pengguna. Barang-barang tersebut berhasil dikembalikan dan transaksi dibatalkan, yang merupakan solusi yang menurut Valve tidak tersedia bagi korban lainnya. Stok HFB dilaporkan sebesar **$2,000,000+** pada hari itu dan **$3,000,000+** dalam tindak lanjut; **Qkss kalah $1,000,000+ dengan cara yang sama dan tidak mendapat apa-apa**.

TANGGAPAN DUKUNGAN / DIPUBLIKASIKAN OLEH DEXERTO · 21 FEBRUARI 2023

> “terkena serangan melalui permintaan bantuan, dan tim CS:GO bertanggung jawab atas hal tersebut”

Baca laporan dan pesan yang disalin di bawah ini ↗ diarsipkan 2025-08-18 ↗

01 / KATUP APA YANG DIGUNAKAN

Saluran dukungannya sendiri itulah jalan masuknya

Jawaban tersebut mencakup akun yang diretas dan pembatalan transaksi-transaksinya. Valve telah membatalkan transaksi-transaksi tersebut — sehingga transaksi-transaksi tersebut dapat dibatalkan. Tiket otentikasi asli tidak terdapat dalam koleksi ini.

02 / HAL-HAL YANG TIDAK TERATASI OLEH PEMECATAN TERSEBUT

Pintu yang sama itu terbuka kembali pada November 2025

Pihak kontraktor memberhentikan seluruh staf dukungan Steam — seperti dilaporkan oleh Mzkshow melalui Dexerto, bukan berdasarkan pernyataan resmi dari pihak Valve. Tiga puluh tiga bulan kemudian, Steam Support menulis kepada penagih lain bahwa "seorang teknisi dukungan yang menangani permintaan bantuan tersebut gagal mengikuti proses kami, yang mengakibatkan akun Anda dipulihkan ke orang lain." Kalimat dari Valve sendiri, mengenai saluran yang sama.

Pendaftaran kedua, 14 November 2025 ↗
03 / APA ITU OPEN

Valve belum pernah menyebutkan nama kontraktor tersebut

Baik kontraktor maupun lokasinya tidak disebutkan dalam sumber-sumber tersebut. Hal itu bukanlah kelemahan dalam pelaporan — melainkan informasi yang belum diungkapkan oleh Valve mengenai siapa saja yang memiliki akses ke akun pengguna.

Laporan terkini mengenai kasus tersebut ↗
Tiga pertanyaan yang belum dijawab oleh Valve: siapa yang dapat mengabaikan proses pemulihan akun, apa yang ditemukan dalam audit akses, dan apa yang berubah setelahnya.

Tuduhan-tuduhan selanjutnya dalam arsip dukungan yang disimpan
Dua postingan Reddit tahun 2024 mengungkap penyelidikan lebih lanjut terkait Mzkshow — sebuah kasus pencabutan larangan VAC pada Juli 2024 dan kasus inventaris $13,000 pada Desember 2024. Kedua insiden ini dilaporkan secara terpisah. Pertanyaan mengenai pertanggungjawaban dalam masing-masing kasus tersebut identik: siapa yang memiliki akses override, apa yang ditemukan dalam audit, dan apa yang berubah.

14 Juli 2024 · dilaporkan sembuh / VAC-kasus pemblokiran ↗ 2 Desember 2024 · dilaporkan $13,000 kasus persediaan ↗ diarsipkan 2025-08-05 ↗ Dua tiang yang masih utuh, baris sumber, dan pola ukiran ↓

05 / IKUTI JEJAK KERUGIAN

Setiap jumlah*Perlu sebuah kotak.*

Sepuluh kasus, Juni 2022 hingga Maret 2026. Setiap angka merupakan angka yang dipublikasikan oleh sumber yang disebutkan — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, dan turun menjadi €288. Valve menyimpan log transaksi, catatan sesi, dan jejak audit dukungan untuk masing-masing transaksi, namun belum menghasilkan satupun dari data tersebut.

SALURAN DUKUNGAN 21 2022 JUNI
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

PENILAIAN STOK YANG DILAPORKAN · NAIK MENJADI LEBIH DARI $3JUTA DALAM LAPORAN TINDAK LANJUT FEBRUARI 2023

Tujuh Souvenir Dragon Lores dan Karambit Permata Biru #1; pisau itu sendiri berharga sekitar $1.26m. Akun tidak aktif selama tiga tahun dengan fitur otentikasi masih aktif; email dan kata sandi diubah melalui jalur pemulihan dukungan. Valve membatalkan transaksi tersebut — dan mencatat tanggung jawabnya secara tertulis. Sebelum pembatalan, dilaporkan bahwa $200,000+ dari hasil penjualan telah ditarik melalui market.csgo.com, yang memproses pembayaran dalam bentuk uang tunai dan kripto. Pembatalan mengembalikan skin, bukan uang yang sudah ditarik oleh seseorang. Pembatalan tersebut juga menimbulkan masalah: seorang pembeli menyembunyikan Souvenir Dragon Lore-nya di Unit Penyimpanan dalam game, skrip tidak dapat melihat isi wadah tersebut, dan Valve menggandakan item senilai $130,000 saat membatalkan pencurian — terdeteksi melalui ID item dan laporan komunitas, dihapus pada bulan Juli 2022, pembeli dikembalikan dananya oleh BUFF, bukan Valve.

Dexerto, hari terjadinya pencurian ↗

DOMPET & PEMBELIAN 07 2022 JULI
>$500

44 disputed Market purchases

PENGELUARAN DARI DOMPET YANG DIKLAIM · USD

Seorang pengguna melaporkan adanya pembelian tanpa izin atas item Dota 2 bernilai rendah serta tanggapan layanan pelanggan yang tidak memuaskan.

Baca pengaduan & tangkapan layar yang terlampir ↗

PELANGGARAN KEAMANAN PLATFORM 14 2022 AGUSTUS
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ skin dari bot

PENILAIAN HARGA · PERKIRAAN AWAL $1.6M

Para penyerang mengambil berkas otentikator seluler milik bot perdagangan di pasar tersebut dan mengosongkannya, lalu menyebarkan sebagian hasil curiannya ke para pedagang terkenal untuk mengaburkan jejak. Para peneliti komunitas berhasil memetakan 55 akun-akun penyerang dalam hitungan jam. Valve tidak melakukan pembalikan apa pun — situs pihak ketiga tersebut berada di luar Steam, demikian menurut Steam yang inventaris, perdagangan API, dan sistem akunnya menjadi sarana pencurian tersebut dari awal hingga akhir.

Baca catatan sejarah masa itu ↗

SALURAN DUKUNGAN BERITA 21 FEB 2023
$1,000,000+

Qkss — pintu yang sama, aktor yang sama, jawaban yang berlawanan

PENILAIAN STOK YANG DILAPORKAN

Dilihat dari cara kasus HFB ditangani—oleh aktor yang sama, melalui permintaan bantuan dukungan yang sama—kasus HFB telah diselesaikan sepenuhnya delapan bulan sebelumnya. Qkss tidak. Tidak ada hal dalam catatan yang dipublikasikan yang membedakan kedua kasus tersebut kecuali jumlah audiensnya.

Dexerto mengenai penyelidikan Mzkshow ↗

SALURAN DUKUNGAN DILAPORKAN PADA 2023

≈ $320,000

Praktik perdagangan orang dalam itu sendiri — selama satu tahun

HASIL SELAMA SEKITAR SATU TAHUN · BUKAN PENILAIAN STOK

Akses dari pihak dukungan berhasil mengakses riwayat akun hingga 15 tahun yang lalu: kunci CD pertama, email pertama, kartu pertama — persis bukti yang diminta dalam proses pemulihan. Siapa pun yang menguasai basis data selalu menang dalam perdebatan tersebut melawan siapa pun yang menguasai akun. Satu M4A4 Howl yang dicuri bersama iBUYPOWER dan Titan Katowice 2014 holos terjual seharga $35,000 dan akhirnya jatuh ke tangan b1t dari NAVI, yang tidak mungkin mengetahuinya. Tanggapan kontraktor adalah memecat setiap karyawan yang bekerja di dukungan Steam.

Berita Escorenews mengenai penyelidikan yang sama ↗

DOMPET & PEMBELIAN 09 2023 Desember
€288

Dompet hilang meskipun sudah dilengkapi perlindungan dua langkah

TRUSTPILOT · INDEKS SUMBER 16

Penilai melaporkan adanya akun yang diretas dan penolakan untuk membantu terkait pengeluaran di Market. Ekspor tersebut tidak memiliki URL ulasan tersendiri.

Periksa asal-usul sumber ↗

PEMULIHAN AKUN 02 2024 Desember
$13,000

“Matvey” — dua tahun setelah pemecatan-pemecatan tersebut

PERKIRAAN STOK PENULIS

Pemulihan diberikan kepada seseorang yang memberikan data akun yang bahkan pemiliknya sendiri tidak dapat mencocokkan. Jalur yang sama, hasil yang sama, setelah kontraktor tersebut membubarkan tim dukungan Steam-nya.

Baca tuduhan yang tercatat ↗

PEMULIHAN AKUN 09 2025 MEI
≈ $10,000

Pemulihan melalui tiket orang lain

KLAIM KEHILANGAN BARANG · USD

Seorang pengguna dari Quebec menuduh tim dukungan telah mereset kata sandi dan menghapus fitur perlindungan akun atas permintaan orang lain.

Baca pengaduan yang ditulis dalam sudut pandang orang pertama ↗

SALURAN DUKUNGAN 13 2025 NOVEMBER
≈ $300,000

Hawkeye337 — dan pengakuan tertulis kedua dari Valve

KOLEKSI HOLO LENGKAP KATOWICE 2014

Pelaku serangan menuntut bitcoin senilai 1 dan mulai memindahkan koleksi tersebut ke Negevs untuk menghancurkannya. Steam Tanggapan Tim Dukungan: “Seorang teknisi dukungan yang menangani permintaan bantuan tersebut gagal mengikuti prosedur kami, yang

mengakibatkan akun Anda dipulihkan ke nama orang lain.” Tiga puluh tiga bulan setelah pengakuan pertama, masalah yang sama terulang. Akun dipulihkan dalam hitungan jam setelah utas tersebut menjadi trending di X. Qkss tidak memiliki audiens sebanyak itu.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

DOMPET & PEMBELIAN 29 2026 Maret
$50

Pengisian saldo tanpa izin dan game yang diberikan sebagai hadiah

TRUSTPILOT · INDEKS SUMBER 290

Penilai tersebut menuduh adanya pengeluaran yang tidak sah dan permintaan pengembalian dana yang tidak berhasil. URL ulasan individu tersebut tidak tercantum dalam file ekspor.

Periksa asal-usul sumber ↗

Sumber dan jumlahnya tetap sebagaimana dilaporkan oleh masing-masing sumber. Valve menyimpan log transaksi, catatan sesi, dan jejak audit dukungan untuk setiap kasus ini. Tunjukkan bukti-bukti tersebut. Sebuah postingan Reddit yang masih tersimpan tidak cukup untuk menjawab pertanyaan ini — catatan milik Valve-lah yang menjadi bukti.

KOLEKSI / SETELAH DIPERIKSA

231,829 akun sedang dijual. *Valve menyimpan log untuk masing-masing.*

354 → 201

Catatan Trustpilot

153 baris duplikat telah dihapus. URL ulasan individual tidak disertakan dalam file ekspor.

231,829

Steam daftar akun

33,509 diklasifikasikan sebagai kendaraan yang didaftarkan secara otomatis; 198,320 tercantum di bawah label “pencuri” milik kolektor. Iklan-iklan tersebut bukanlah penjualan yang telah selesai.

Audit koleksi ↓ Cari di arsip sumber ↗