Ketentuan mereka, hak Anda — Laporan “Steam”

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

Laporan Hukum dan Ekonomi

Analisis Hukum — Ketentuan Layanan & Kepatuhan terhadap Peraturan

Ketentuan mereka. Hak-hak Anda.

APA YANG DIBUKTIKAN OLEH BAGIAN INI
Audit hukum forensik ini mengevaluasi ketidakseimbangan kontrak antara Valve Corporation dan pengguna Steam di berbagai yurisdiksi regulasi utama. Audit ini mengidentifikasi bagaimana lisensi berlangganan yang dapat dicabut menghilangkan hak kepemilikan konsumen yang diatur undang-undang, menganalisis yurisprudensi Mahkamah Eropa mengenai habisnya hak jual kembali digital, serta menelaah kepatuhan terhadap Undang-Undang Layanan Digital (DSA) dan Pasal 15. dari Undang-Undang Hak Cipta Eropa (GDPR). Analisis ini menunjukkan bagaimana mekanisme penegakan otomatis beroperasi tanpa adanya mekanisme banding yang berarti, sementara biaya pasar platform secara sistematis mengekstraksi nilai ekonomi dari setiap transaksi antar pengguna.

← Kembali ke Ringkasan Eksekutif
Laporan ini menyajikan analisis hukum, ekonomi, dan teknis mengenai kesenjangan antara aturan platform yang diumumkan oleh Steam dan posisi konsumen: penegakan aturan secara otomatis dengan sedikit jalan hukum, serta kontrol korporasi yang luas atas aset digital. Angka-angka yang disajikan disertai sumbernya; jika suatu angka tidak dapat dilacak ke sumber primer, angka tersebut dihilangkan.

Vektor 1
Mengganti "hak kepemilikan" dengan lisensi yang dapat dicabut, sehingga aset digital dapat ditarik kembali sesuai dengan perjanjian tersebut.

Vektor 2
Penegakan otomatis (VACNet) yang, menurut pernyataan di Steam, tidak dapat membatalkan sanksi yang dijatuhkan.

Vektor 3
Pengendalian akun dan aset yang dipadukan dengan biaya pasar CS2 dari 15% (biaya 5%, Steam, dan 10%) yang mengurangi nilai ekosistem pada setiap transaksi penjualan kembali.

Ketidakseimbangan istilah

Pernyataan pelepasan tanggung jawab dan lisensi yang dapat dicabut

2.1 Model "langganan" versus hak milik

Pasal 2 dalam Perjanjian Pelanggan Steam hanya memberikan hak kepada pengguna berupa **lisensi pribadi, non-eksklusif, tidak dapat dialihkan, dan dapat dicabut**. Berdasarkan perjanjian tersebut, Valve berhak menghentikan akun kapan saja, dan saldo Dompet Steam yang tidak terpakai dapat hangus.

2.2 Ilusi pengembalian dana versus Petunjuk Hak Konsumen Uni Eropa

Kerangka hukum	Mekanisme pengembalian dana	Batasan
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent
Steam SSA	14 days / under 2 hours played	Valve may deny at its discretion for "abuse"

Penilaian
Valve UE mensyaratkan hak penarikan diri yang diatur undang-undang selama "14-" hari dengan batasan waktu "14 hari / 2 jam", yang harus disetujui pada saat mengunduh sebelum produk dapat dievaluasi. Kebijakan tersebut mempersempit — bukan memperluas — hak yang diatur undang-undang; apakah hal itu dilakukan secara sah merupakan pertanyaan yang harus dijawab oleh otoritas yang berwenang, bukan kesimpulan yang dinyatakan di sini.

Sengketa Hukum

Pasar Sekunder dan Antimonopoli

UFC Que Choisir melawan Valve — Prancis

2019
Pengadilan Paris: doktrin habisnya hak berlaku untuk game digital — penjualan kembali dianggap sah
2022 Oktober
Pengadilan Banding Paris membatalkan putusan tersebut
23 2024 Oktober
Cour de cassation (Mahkamah Agung): video game merupakan “karya kompleks” berdasarkan Direktif InfoSoc, bukan perangkat lunak. Penjualan kembali digital **dilarang**. Valve tetap yang teratas.

Kasus Antitrust Wolfire Games — Amerika Serikat (Dalam perkara Litigasi Antitrust “Valve”, No. 2:21-cv-00563)

Klausul Most-Favored-Nation (PMFN) dari Valve melarang pengembang menjual kunci Steam dengan harga lebih murah di platform lain mana pun. Toko-toko pesaing — bahkan yang mengenakan komisi 12% dibandingkan dengan 30% dari Valve — tidak dapat meneruskan penghematan tersebut kepada konsumen.

336 Jumlah karyawan Valve (2021). Sumber: dokumen pengungkapan yang telah dibuka.
79karyawan yang mengelola seluruh platform Steam. Sumber: dokumen pengungkapan yang telah dibuka.
$3.5Mlaba bersih per karyawan. Sumber: dokumen pengungkapan yang telah dibuka.
Catatan pengungkapan yang tidak disegel menunjukkan **$8.5miliar pendapatan kotor di 2021** terkait karyawan 336. Hal ini **79-orangSteamtim** menangani 373,000+ tiket dukungan harian dengan mengalihkannya ke pusat panggilan otomatis yang dikelola pihak ketiga.

BUKTI PERKARA YANG SUDAH DIBUKA · W.D. WASH. PERKARA 2:21-CV-00563 Memo Penelusuran Internal

Tim Sweeney (CEO, Epic Games) kepada Gabe Newell: *"Mengapa Steam masih mengambil 30% dari pendapatan kotor, padahal biaya pemrosesan pembayaran sebesar 2–5% dan biaya CDN bandwidth sebesar $0.002/GB? Jika Anda mengesampingkan game-game teratas 25 di Steam, saya yakin Valve meraup keuntungan lebih besar dari sebagian besar game berikutnya 1,000 daripada yang diperoleh pengembangnya sendiri."*

Surat edaran internal dari Scott Lynch (COO, Valve Corporation) kepada Gabe Newell: *"Kamu marah, bro?"*

Bantahan atas Keterangan Sumpah (Bloomberg, 2026): Berdasarkan Pasal 30 (b) (1) mengenai pemeriksaan saksi, Gabe Newell memberikan kesaksian bahwa *"Valvetidak memiliki kebijakan atau praktik yang mengatur harga bagi pengembang perangkat lunak pihak ketiga di platform lain."* Para penggugat menghadapkan Newell dengan memo internal Valve yang membuktikan adanya pengawasan harga secara aktif serta ancaman penghapusan produk dari daftar penjualan terhadap pengembang yang menetapkan harga lebih rendah di toko-toko pesaing. Pada akhir Maret 2026,, Pengadilan Federal menolak permohonan putusan singkat dari Valve, sehingga gugatan kelompok pengembang 32,000-dilanjutkan ke persidangan juri.
2024 November
Gugatan kelompok telah disahkan untuk **~ Pengembang32,000** yang telah membayar komisi sejak Januari 2017, serta gugatan class action konsumen yang diajukan secara paralel.

Ganti rugi yang dituntut
$3.1B
Tiga kali lipat berdasarkan undang-undang antimonopoli AS = **$9.3B** risiko paparan.

2026: Juni Sebuah gugatan baru menuduh bahwa Microsoft dan Valve terlibat dalam perjanjian kartel yang menghambat persaingan dalam distribusi game PC.

Pengakuan Resmi atas Kejahatan Keuangan & Pencegahan Pencucian Uang

Valve Pengakuan Resmi: Likuidasi Akibat Penipuan di Seluruh Dunia (28 Oktober 2019)

Pada 28 Oktober 2019, Valve secara resmi menghentikan perdagangan dan penjualan kembali di pasar online untuk kunci kontainer Counter-Strike yang baru dibeli. Dalam pengumuman resminya kepada publik (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`), PerusahaanValve mengakui secara tertulis bahwa ekonomi virtual yang dirancangnya telah berubah menjadi pusat pencucian uang berskala internasional:

"Dulu, sebagian besar transaksi kunci yang kami amati terjadi antara pelanggan yang sah. Namun, belakangan ini jaringan penipuan global telah beralih menggunakan kunci CS:GO untuk mencairkan hasil kejahatan mereka. Saat ini, hampir semua pembelian kunci yang akhirnya diperdagangkan atau dijual di pasar diperkirakan berasal dari aktivitas penipuan."
Konteks Regulasi: Pengakuan ini muncul setelah Komisi Perjudian Negara Bagian Washington (WSGC) mengeluarkan ultimatum resmi kepada Valve serta perintah “Cease & Desist” (2016) pada bulan Juli yang dikeluarkan oleh Penasihat Hukum Umum Valve, Karl Quackenbush, kepada domain perjudian skin 23 (termasuk CSGO Lotto, CSGOLounge, dan OPSkins), setelah penyelidikan pidana terkait perjudian mengancam kelangsungan operasi platform tersebut.

Yurisdiksi

Pemegang hak di Rusia, yang tidak dapat dihubungi oleh pengguna

Perjanjian Pelanggan menggambarkan Valve sebagai pihak yang tidak memiliki banyak kewajiban dan tidak dapat dihubungi oleh siapa pun: pemblokiran bersifat permanen, permohonan banding ditolak, dan akses dicabut dari seluruh wilayah hanya dengan satu kalimat mengenai “wilayah yang dikenai sanksi.” Berbeda dengan sikap tersebut, inilah yang dilakukan Valve ketika kepentingan komersialnya sendiri yang dipertaruhkan di yurisdiksi yang biasanya dianggapnya sulit.

Valve v. Touch Skins — gugatan hak kekayaan intelektual pra-persidangan, Rusia

1 2026 September
Valve., melalui firma hukum Rusia **Melling, Voitishkin & Rekan**, mengirimkan surat peringatan prapersidangan kepada para pengelola **Tema Sentuh**, sebuah perangkat pengganti skin CS2 berukuran besar, yang dikirim melalui Pos Rusia dan email.
Alasan
Tiga kelompok dugaan pelanggaran: hak eksklusif atas perangkat lunak; hak atas tampilan skin senjata, pisau, dan sarung tangan; serta merek dagang Valve. Perilaku para operator tersebut dinilai sebagai tindakan yang disengaja dan berlangsung dalam jangka waktu yang lama.
Permintaan
Segera hentikan operasi dan hapus seluruh infrastruktur — perangkat lunak tersebut **kode sumber**, situs web, dan halaman media sosial — dan jika hal tersebut tidak dipenuhi, Valve berhak untuk mengajukan gugatan ke pengadilan Rusia atas **kompensasi finansial yang signifikan** dan untuk meneruskan masalah tersebut kepada **penegakan hukum untuk penilaian tindak pidana**.
Hasil
Setelah menerima surat tersebut, platform tersebut mengumumkan bahwa mereka akan menghentikan operasinya. Hal ini dilaporkan sebagai langkah pertama yang diambil oleh Valve dalam menggunakan alat hukum terhadap pengembang skin-changer di Rusia.
Dilaporkan oleh penelusur data Maxim "GabeFollower" Poletaev (X, ~11 Sep 2026) dan media game Rusia. Ini merupakan gugatan pra-persidangan, bukan gugatan yang telah diajukan; belum ada nomor perkara yang dipublikasikan. Disajikan di sini sesuai laporan, bukan sebagai catatan pengadilan. Sumber: dota2.ru diarsipkan 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

Yurisdiksi yang sama, arah yang berlawanan

Valve tidak asing dengan sistem hukum dan peraturan Rusia. Hal itu **sesuai dengan ketentuan Roskomnadzor**: atas permintaan regulator, pihak tersebut telah menghapus halaman komunitas 260+ Steam yang memuat materi terlarang, dan Roskomnadzor telah secara terbuka menyatakan bahwa Steam memenuhi persyaratan undang-undang. Undang-undang "landing" Rusia (Undang-Undang Federal **236-FZ**, yang mulai berlaku pada 2022) mewajibkan platform internet asing berskala besar yang melayani pengguna Rusia untuk mendirikan kantor perwakilan lokal dan akun penghubung dengan Roskomnadzor. Valve tidak hanya menaati perintah penghapusan dari regulator tersebut, tetapi kini juga memanfaatkan penasihat hukum Rusia serta ancaman tindakan hukum di pengadilan Rusia untuk melindungi skin-nya sebagai kekayaan intelektual.

Jadi, platform ini mudah diakses, mumpuni, dan tegas dalam memperjuangkan hak-haknya, terutama terkait pendapatan. Hal ini kontras dengan nasib pengguna: seorang pelanggan yang membayar di wilayah yang dikenai sanksi diberitahu bahwa hubungan tersebut telah berakhir, akses ke komunitas diblokir hingga 2038, tiket tersebut ditutup, dan tidak ada forum di mana keputusan tersebut dapat dipertanyakan — *"Mereka dengan senang hati menerima uang saya dan memproses transaksi saya"*, pengembalian dana dari akun yang sama yang berasal dari

alamat IP Iran yang sama telah disetujui setahun sebelumnya (r/pcgaming, 4 8 Agustus 2026; lebih banyak surat teguran di pameran ekonomi kartu). Valve memanfaatkan seluruh mekanisme sistem hukum nasional untuk membela sebuah skin; hal ini sama sekali tidak memberikan proses hukum apa pun kepada pengguna yang telah membeli skin tersebut.

Valve memperlakukan yurisdiksi tersebut sebagai yurisdiksi di mana perusahaan dapat bertindak dan mematuhi aturan di dalamnya, setiap kali kepentingan yang dipertaruhkan adalah kepentingValve — penasihat hukum Rusia, ancaman dari pengadilan Rusia, perintah penghapusan dari Roskomnadzor yang dipatuhi — sementara memperlakukan kewajibannya terhadap pengguna di pasar tersebut, dan di setiap pasar lainnya, seolah-olah berada di luar jangkauan proses hukum apa pun. Perusahaan ini bertindak sebagai pemegang hak ketika menyangkut pendapatannya, namun menjadi pihak yang tak dapat dijangkau ketika hak pengguna yang dipertaruhkan.

Sumber: TASS (RKN: Sesuai dengan Steam) · Undang-Undang Federal Nomor 236-FZ.

Oportunisme hukum

Penyerahan Diri Terkait Klausul Arbitrase

2023 — serangan itu
Beberapa firma hukum (Zaiger LLC, Mason LLP) merekrut ribuan pengguna melalui media sosial dan mengajukan puluhan ribu gugatan arbitrase perorangan secara bersamaan.

Keterlibatan Valve
$225M+
dalam bentuk biaya pengajuan arbitrase yang tidak dapat dikembalikan, sebelum kasus tersebut disidangkan berdasarkan substansi perkara. Dihitung berdasarkan Aturan Arbitrase Konsumen Asosiasi Arbitrase Amerika (AAA) dan Lampiran Tambahan Arbitrase Massal. Para penggugat yang diwakili oleh Zaiger LLC dan Mason LLP mengajukan ~75,000 permohonan arbitrase individu terhadap Valve Corp. (sejalan dengan gugatan antimonopoli dalam *Wolfire Games LLC dkk. melawan Valve Corp.*, Nomor Perkara2:21-cv-00563-JCC, W.D. (Wash.). Berdasarkan daftar tarif konsumen AAA, pihak tergugat dari kalangan bisnis wajib membayar biaya administrasi perkara yang tidak dapat dikembalikan serta uang jaminan penunjukan arbiter sebesar ~$3,000+ per kasus individu (75,000 berkas × $3,000 = ~$225M sebagai kewajiban prosedural di muka). Lihat laporan hukum Bloomberg Law dan Reuters mengenai risiko arbitrase massal di sektor teknologi (2023–2024).

Periode	Mekanisme penyelesaian sengketa SSA	Efek yang diamati	Hasil
Before Sep 2024	Mandatory individual arbitration + class-action waiver	Individual litigation becomes economically irrational for users	Mass arbitration → $225M fee threat
After Sep 2024	Disputes in King County, WA courts only	Arbitration costs are avoided; cases consolidate in a single forum	Class actions now possible

Kesimpulan
Selama lebih dari sepuluh tahun, SSA mewajibkan pengguna untuk melepaskan hak mereka atas persidangan dengan juri dan memilih arbitrase individu. Setelah pengajuan arbitrase massal membuat mekanisme tersebut menjadi sangat mahal secara finansial bagi Valve,

undang-undang SSA diubah agar sengketa dialihkan ke pengadilan Kabupaten King. Perubahan tersebut diberlakukan tanpa opsi penolakan yang berarti; alternatif dari penerimaan adalah kehilangan akses ke aset digital yang telah dibeli dengan cara menghapus akun.

Penegakan hukum berbasis algoritma

VACNet, Asumsi Bersalah, dan Hasil Positif Palsu

2023 Oktober — AMD Anti-Lag+
Pembaruan driver AMD (v23.10.1) mengaktifkan Anti-Lag+ di CS2, yang menyadap fungsi DLL dalam game. VAC mengklasifikasikan hal ini sebagai penyisipan kode curang dan menjatuhkan sanksi larangan permanen kepada ribuan pengguna yang sah sebelum Valve turun tangan.

2023 Desember — DPI tinggi
Pemain dengan DPI di atas 10,000 yang memutar kamera dengan sangat cepat dijatuhi sanksi larangan bermain permanen. VACNet tidak dapat membedakan gerakan mouse fisik dari kecurangan "spinbot".

Kategori dukungan	Waktu respons yang diklaim	Hasil yang sebenarnya
Refund requests	50 min – 1.5 hr	Automatic approval (<14 days, <2 hours played)
Account security / recovery	3–12 hours	Depends on documentation provided
Contesting a VAC ban	Form response	**Complete refusal. Support cannot reverse VAC decisions. The ban is permanent.**

Kebijakan resmi Valve
"Pemblokiran VAC bersifat permanen, tidak dapat dinegosiasikan, dan tidak dapat dicabut oleh Tim DukungSteam."

Saluran dukungan yang sama yang memberlakukan pemblokiran tersebut juga menyampaikan penolakan permohonan peninjauan kembali: Steam Pihak dukungan menyatakan bahwa mereka tidak dapat membatalkan keputusan VAC. Bagi pengguna, putusan algoritma itulah yang menjadi hasil yang berlaku.

Aspek ekonomi penjualan kembali

Pengendalian atas aset virtual dan biaya penjualan kembali

Biaya pasar "15%" CS2 — nilai dikurangi pada setiap penjualan kembali

Iterasi	Saldo pembeli	Penjual menerima	Terbakar (15%)
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75
3	$72.25	$61.41	$10.84
10	$23.16	$19.68	~$3.47
Total	**$100 → dust**	**Valve collects the 15% fee on each resale. Users must add new money to keep trading.**	

Perubahan aturan penukaran CS2 — Oktober 2025

Tanpa pemberitahuan sebelumnya, Valve mengubah aturan kontrak penukaran CS2 agar memungkinkan perolehan pisau dan sarung tangan langka secara pasti dengan menukarkannya menggunakan item kualitas Covert. Harga pisau pun turun, harga item Covert melonjak tajam, dan hal ini memicu aksi jual panik di seluruh pasar.

Perlindungan yang dinyatakan oleh Valve adalah Pasal 7 dari SSA — tidak ada tanggung jawab atas perubahan aturan platform. Pengguna menanggung risiko dalam perekonomian yang aturannya Valve dapat berubah tanpa pemberitahuan atau kompensasi. Besarnya kerugian yang dilaporkan di seluruh pasar masih diperdebatkan dan tidak disebutkan di sini tanpa sumber utama.

Tanggapan pihak regulator Eropa

UOKiK, DSA, dan Undang-Undang Keadilan Digital

UOKiK — Polandia, Mei 2024
Otoritas antimonopoli Polandia (UOKiK) telah meluncurkan proses hukum antimonopoli resmi terhadap PerusahaValve, serta lima penerbit/distributor game dalam negeri terkait dugaan penetapan harga, klausul kesetaraan harga yang membatasi, dan praktik pemblokiran geografis yang menyebabkan konsumen Polandia harus membayar hingga 20% lebih mahal untuk game digital dibandingkan pasar-pasar tetangga di Kawasan Ekonomi Eropa (EEA). Sebagai bagian dari penyelidikan antimonopoli tersebut, inspektur UOKiK dan kepolisian melakukan penggeledahan dini hari serta pemeriksaan barang bukti di kantor-kantor mitra penerbit dan distributor dalam negeri di Polandia (bukan di kantor-kantor anak perusahaValve, karena Valve tidak memiliki entitas di Polandia). Denda hukum yang mungkin dikenakan: hingga 10% dari omset tahunan. Sumber: Pengumuman resmi UOKiK, "Ketua UOKiK telah memulai proses hukum terhadap Valve dan para pengembang game", 2024 Mei.

Undang-Undang Layanan Digital (DSA)
Diperlukan transparansi dalam proses moderasi otomatis. Steam tidak mempublikasikan data false-positive/false-negative untuk VACNet, dan saluran dukungannya menyatakan bahwa keputusan VAC tidak dapat dibatalkan.

Undang-Undang Keadilan Digital — 2026
Ketentuan yang diharapkan: akses berkelanjutan terhadap konten berbayar, larangan penggunaan “dark patterns” pada saat pelepasan hak, pengakuan hak kepemilikan atas aset digital, serta perlindungan dari penyitaan permanen atas inventaris.

Kesimpulan

Perbedaan yang tercatat antara aturan dan catatan

- 1
  Kesenjangan kepemilikan. Pengguna membayar harga penuh untuk lisensi yang berdasarkan perjanjian tersebut dapat dicabut oleh Valve. Mahkamah Agung Prancis (2024 Oktober) memutuskan bahwa penjualan kembali secara digital tidak dilindungi, sehingga menetapkan posisi tersebut dalam undang-undang.
- 2
  Penegakan hukum berbasis algoritma. VACNet telah mengeluarkan larangan yang tidak berdasar (driver AMD, insiden DPI tinggi). Steam Tim Dukungan menyatakan bahwa mereka tidak dapat membatalkan keputusan VAC, sehingga algoritma tersebutlah yang menjadi keputusan akhir yang mengikat.

- 3
  Penghematan biaya. Biaya pasar CS2 dari 15% (5% Steam + 10% biaya penerbit) mengurangi nilai pada setiap penjualan kembali, dan aturan platform dapat berubah tanpa pemberitahuan; tanggung jawab Valve atas perubahan tersebut dikecualikan berdasarkan SSA.
- 4
  Klausul arbitrase telah dihapus. SSA menghapus ketentuan arbitrase wajib pada bulan September 2024, setelah adanya pengajuan gugatan massal yang membuat Valve terancam dikenakan biaya sebesar ~$225juta. Para pengguna tidak diberi pilihan yang berarti untuk menolak perubahan tersebut.
- 5
  Yurisdiksi selektif. Valve menunjuk firma hukum Rusia (Melling, Voitishkin & Partners) dan mengancam akan mengajukan gugatan ke pengadilan Rusia terhadap Touch Skins, sementara pada saat yang sama menganggap kewajibannya terhadap pengguna di pasar yang sama tersebut berada di luar proses peradilan apa pun. Valve bertindak sebagai pemegang hak ketika kepentingan komersialnya terlibat, dan sebagai pihak yang tak dapat dihubungi ketika hak-hak pengguna yang dipertaruhkan.

← Bagian I: Mengelabui proxy & perjudian Bagian II: Akses & akuntabilitas →
Sumber hukum dan catatan perkara dikutip berdasarkan penerbit dan repositori aslinya. Tidak ada klaim kepemilikan atas dokumen-dokumen yang menjadi dasarnya.