Satu infrastruktur, dua pasar — Laporan Khusus “Steam”

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

Lampiran VII · Arsitektur Pasar · 20 September 2026

Ekonomi Pasar — Dua Sistem Ekonomi & Batas Atas Pencatatan

Infrastruktur mereka. *Dua perekonomian.*

APA YANG DIBUKTIKAN OLEH BAGIAN INI
Bab ini menganalisis pemisahan pasar yang bersifat sistemik yang disebabkan oleh batas pencatatan sebesar $1,800 yang diberlakukan oleh Valve serta saldo dompet yang tidak dapat ditarik. Melalui survei terhadap 38 bursa skin eksternal aktif yang memiliki valuasi terdaftar sekitar $1.28 miliar, penyelidikan ini membuktikan bahwa perdagangan tingkat tinggi secara otomatis berpindah ke platform bayangan eksternal sambil tetap mengandalkan infrastruktur perdagangan dan otentikasi dasar Steam. Meskipun penggunaan komersial secara resmi dilarang dalam Perjanjian Pelanggan, Valve memfasilitasi dan memonetisasi ekonomi dua tingkat ini tanpa catatan penegakan aturan yang dipublikasikan.

← Kembali ke Ringkasan Eksekutif
38 pasar CS2 pihak ketiga yang masih aktif, ditambah pasar milik Steam sendiri. Setiap skin yang terdaftar di salah satu platform tersebut harus melewati inventaris Steam dan bertransaksi melalui API. Aturan Valve melarang eksploitasi komersial terhadap infrastruktur tersebut. Nilai skin pihak ketiga yang terdaftar, yang diperkirakan mencapai $1.28 miliar, tetap ada meskipun belum ditemukan catatan publik mengenai penegakan aturan tersebut.

$1.28B
Nilai yang tercantum oleh pihak ketiga · Platform 38
53.2M
Penawaran yang ditampilkan · Pasar pihak ketiga 38
70.1K
Steam item yang tercantum dalam cuplikan
41×
Nilai yang dilaporkan pihak ketiga vs $31M dari Steam

Temuan utama

Satu infrastruktur. Dua perekonomian.

Steam mengendalikan barang, persediaan, dan perdagangan. Setiap skin yang dijual di platform mana pun di bawah ini harus melalui saluran perdagangan Steam API — sebuah ketergantungan struktural yang dapat diamati secara langsung. **Pasar Komunitas milik Valve memperoleh komisi dari penjualannya; apakah komisi tersebut mendanai, atau terkait dengan, ekosistem pihak ketiga, hal itu belum dijelaskan di sini.**

Mengapa hal ini penting bagi penyelidikan
1

Perjanjian Langganan "Steam" dari Valve **melarang eksploitasi komersial** terkait infrastruktur Steam tanpa izin tertulis. Belum ditemukan izin semacam itu dalam catatan publik untuk platform-platform di bawah ini.
2
Steam mengelola identitas (OpenID), status inventaris, dan pelaksanaan transaksi untuk nilai aset pihak ketiga yang terdaftar sebesar sekitar $1.28miliar. **Tidak ada transfer barang yang terjadi tanpa infrastruktur Valve.**
3
Pasar daring milik Steam memiliki **$31M** terdaftar — sekitar 1/41 dari nilai yang terdaftar oleh pihak ketiga. Batas harga $1,800 berarti penjual yang harganya melebihi batas tersebut harus menjual di luar platform dengan harga yang berlaku.
4
248 Kategori barang CS2, yang masing-masing harganya ditetapkan melebihi batas atas oleh dua atau lebih platform perdagangan secara independen, tidak dapat dijual dengan harga pasar yang tercatat di Steam — dan tidak ada satupun dari produk tersebut yang terdaftar di sana sama sekali. Batas atas sebesar $1,800tersebut menciptakan permintaan yang dipenuhi oleh operator pihak ketiga.
Steam Pasar Komunitas: $31juta Nilai yang tercantum oleh pihak ketiga: $1,276juta
$1,276M · nilai yang terdaftar oleh pihak ketiga — semuanya bergantung pada Steam's trade API & OpenID
Steam · $31juta
Sumber: Katalog real-time PriceEmpire, 20 September 2026. Nilai yang tercantum = jumlah nilai kartu yang telah dibulatkan dalam cuplikan yang disimpan, tidak termasuk Steam. Bukan volume penjualan.

38 pasar pihak ketiga yang aktif · Semuanya bergantung pada infrastruktur Steam

Pendaftaran platform

Platform-platform di bawah ini mengarahkan proses masuk (login) mereka melalui OpenID dari Steam dan transaksi mereka melalui Web API dari Steam. Masing-masing yang teramati `openid.realm` melewati alur masuk (login) Steam; modul register mencatat rute otentikasi yang teramati, alih-alih menyatakan bahwa operator tertentu tidak memiliki izin dari Valve.

#	Platform	Nilai yang tercantum	Penawaran yang sedang berlaku	Barang	Skala
1	UUSkins	$133.8M	3.4M	30.9K	
2	YouPin898	$127.5M	5.9M	29.2K	
3	Buff.163	$104M	3.5M	35K	
4	Moon.Market	$100.3M	2.9M	20.9K	
5	White.Market	$89.6M	3M	20.6K	
6	Buff.Market	$86.7M	1.3M	33.4K	
7	Ecosteam	$82.1M	3.3M	30.1K	
8	CSFloat	$67.8M	2.4M	27.8K	
9	Skin.Land	$67.4M	2.2M	34.6K	
10	LIS-SKINS	$67.4M	2.2M	34.6K	
11	C5Game	$54.6M	4.6M	29.6K	

#	Platform	Nilai yang tercantum	Penawaran yang sedang berlaku	Barang	Skala
12	HaloSkins	$46.6M	4.4M	29.3K	
13	Avan.Market	$43.3M	809.5K	22.2K	
14	Waxpeer	$40.1M	1M	27.3K	
15	Steam (official)	$31M	32.2M	70.1K	
16	CS.MONEY	$29M	748.9K	28K	
17	Market.CSGO	$26.3M	1.3M	27.6K	
18	CS.MONEY Bot	$25.7M	614K	23.8K	
19	Skinport	$16.3M	3.8M	31.1K	
20	SkinFlow	$14.1M	481.8K	23.6K	
21	DMarket	$12.6M	948.2K	35.6K	
22	Skins.com	$11.5M	83.2K	15.8K	
23	Skin.place	$6.9M	380.8K	11.4K	
24	SkinsMonkey	$6M	109.4K	11.6K	
25	SkinBaron	$5M	2.1M	21.5K	
26	RustTM	$3M	33.1K	4.9K	
27	PirateSwap	$2M	859.3K	10.5K	
28	Mannco.Store	$1.2M	223.7K	11K	
29	SkinSwap	$1.1M	11.4K	4K	
30	TradeIt	$967.1K	29.1K	11.7K	
31	LootFarm	$896.1K	162.5K	28.6K	
32	Rustskins	$714.8K	312.5K	6.1K	
33	BalticSkins	$599.2K	28.2K	4.5K	
34	ExeSkins	$442.9K	2.6K	1.4K	
35	RapidSkins	$230.9K	11.6K	2.3K	
36	CS.Trade	$203K	19K	16.7K	
37	Krakatoa	$11.1K	115	53	
38	ShadowPay	—	—	—	—
39	49skins	—	—	—	—

Batas harga $1,800 di Steam · Gambaran singkat lima pasar · 23 September 2026

Selisih harga tersebut dapat diukur.

Steam membatasi daftar harga di Community Market pada kisaran sekitar $1,800 (hasil perhitungan tersebut dihitung ulang menjadi $2,000, $2,070, $2,300, dan $2,500 pada `cs2sh-atlas.json` dan berlaku pada setiap ambang batas). Barang-barang yang harganya di atas harga tersebut **tidak dapat dijual dengan harga pasar melalui platform penjualan milik Valve** — namun mereka tetap bergantung pada sistem inventaris dan pengiriman Steam di

mana pun produk tersebut dijual. Pengelompokan seluruh katalog berdasarkan harga menunjukkan di mana batasnya: pasar Valve mencakup **95.3%** dari kategori barang yang harganya di bawah batas atasnya dan **1.9%** dari yang berada di atasnya.

Lima pasar: barang-barang yang harganya melebihi batas harga "Steam"

248

Kategori barang yang harga penawaran terendahnya mencapai $1,800 pada **dua atau lebih pasar secara terpisah**, memiliki salinan-salinan yang terdaftar di 18,394 dengan nilai setidaknya **$78.6M**. Dari jumlah tersebut, **100.0%** — semuanya tanpa kecuali — sama sekali tidak terdaftar di Steam.

Bukti-bukti lengkap: daftar → · atlas tangga harga →

Distribusi harga di atas batas atas

$1,800–$5,000
174
$5,000–$10,000
49
$10,000–$25,000
21
$25,000–$50,000
2
$50,000+
2

Produk teratas — harga penawaran termurah yang terverifikasi di lima platform jual beli

1 Stiker | Titan (Holo) | Kategori '14 $66,285
2 Stiker | iBUYPOWER (Holo) | Kategori '14' $64,795
3 Stiker | Reason Gaming (Holo) | Kategori '14' $42,899
4 ★ Sarung Tangan Olahraga | Labirin Semak (FN) $26,812
5 Stiker | Team Dignitas (Holo) | Kat. '14' $23,667
6 EMS Kategori 'Legenda14' $22,879
7 ★ Sarung Tangan Olahraga | Kotak Pandora (FN) $21,643
8 EMS Kategori '14: Para Peserta $21,010
9 Stiker | Vox Eminor (Holo) | Kategori '14' $18,619
10 ★ Pisau Lipat StatTrak™ | Blue Steel (FN) $18,064

Harga penawaran bukanlah harga jual. Cuplikan data dari cs2.sh (berlisensi), 23 September 2026. Setiap baris dikutip di atas batas atas oleh setidaknya dua platform perdagangan secara independen; penawaran satu rak dan kutipan yang melebihi tiga kali lipat dari harga penawaran termurah suatu barang tidak dimasukkan. Bagaimana sistem penilaiannya →

Berapa tarif yang dikenakan oleh Valve · berlisensi cs2.sh snapshot · 23 September 2026

Biaya yang diiklankan adalah 15%.. Sebagian besar penawaran membayar lebih tinggi.

Valve memotong biaya 5% Steam dan biaya penerbit CS2 10% dari hasil penjualan penjual — yaitu 15%. yang sudah dikenal. Kedua biaya tersebut dikenakan **Minimal $0.01**, sehingga tidak ada transaksi pun yang biayanya bisa kurang dari dua sen. Pada barang-barang murah dengan volume tinggi yang mendominasi pasar, batas bawah itulah yang menjadi kendala utama, bukan persentasenya. Kami telah menghitung perhitungan biayanya untuk setiap satu dari **29,635** jenis item yang memiliki permintaan "Steam" yang masih berlaku.

77.7%
daftar produk "Steam" yang masih aktif termasuk dalam kategori produk yang dikenakan biaya di atas 15%
84.8%
jumlah barang *jenis* pastikan Anda membayar sesuai dengan tarif yang tertera
4,517
jenis barang yang dikenakan biaya lebih tinggi dari tarif yang diiklankan
$0.02
biaya minimum untuk setiap penjualan, berapa pun harganya
Kedua angka tersebut menunjukkan arah yang berlawanan, dan keduanya benar
1
Dihitung **berdasarkan jenis barang**, Biaya yang dikenakan oleh Valve secara umum sesuai dengan yang diiklankan: 84.8% untuk jenis harga yang tercantum di 29,635 dikenakan biaya sebesar atau mendekati 15%.
2
Dihitung **berdasarkan daftar yang sebenarnya**, gambarnya terbalik: **18,682,244 dari 24,038,911** Daftar produk real-time tersedia untuk jenis barang yang dikenakan biaya lebih dari 15%.
3
Keduanya benar karena tipe-tipe yang mengalami kelebihan muatan adalah **murah, dalam jumlah besar** yang tersebut. Jenis barang 1,109 dikenakan biaya lebih tinggi daripada **ganda** tingkat utama, dan jenis-jenis tersebut saja sudah mencakup daftar properti yang masih aktif di 14,083,486.
4
Ini adalah perhitungan matematis, bukan tuduhan. Jumlah minimum tersebut tercantum dalam dokumen biaya milik Valve sendiri. Yang belum dipublikasikan adalah **seberapa besar pangsa pasar yang sebenarnya dicakup oleh hal tersebut** — yang merupakan hal yang diukur oleh angka-angka di atas.

Biaya yang dikenakan, sebagai persentase dari nilai pasar wajar (15%)

200%+
14,083,486
100-200%
1,028,438
50-100%
700,804
30-50%
317,031
20-30%
2,258,254
17.6-20%
294,231
Panjang bar menunjukkan jumlah penawaran aktif di setiap rentang. Rentang “200%+” berarti biaya yang dikenakan lebih dari dua kali lipat dari 15% dari hasil penjualan penjual.

Contoh soal yang telah diselesaikan

67%
Dalam sebuah penawaran, pembeli membayar **$0.03** karena itu, penjual menerima **$0.01** dan "Valve" memakan waktu **$0.02** — dua batas minimum sebesar satu sen. Jika dihitung sebagai persentase dari jumlah yang dibayarkan pembeli, nilainya adalah 67%; sedangkan jika dihitung sebagai persentase dari hasil penjualan penjual, nilainya adalah 200%.

Kumpulan data lengkap: cs2sh-steam-fee-census.json →

Benda yang sama, di dalam taman dan di luar taman

Berbelanja di Steam harganya lebih mahal. Hampir selalu begitu.

Untuk setiap produk yang tercantum baik di Steam maupun di setidaknya satu platform pasar pihak ketiga, kami membandingkan harga jual termurah di Steam dengan harga jual termurah di luar platform tersebut. Di seluruh **28,700** produk, Steam adalah situs yang harganya lebih mahal **86.4%** sebagian besar waktu, dengan nilai median sebesar **+35.7%**.

Nilai median premi asuransi kesehatan (Steam), berdasarkan kisaran harga

di bawah $0.50
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
lebih dari $1,000
+67.9%
Kurvanya berbentuk huruf U. Harga termurahnya bisa didapatkan dengan membeli di Steam pada **$10–$50** pita dan orang tersayang di kedua ujungnya.

Mengapa segmen kelas atas itu penting

+67.9%
Di atas **$1,000**, biaya rata-rata (median) untuk iklan di Steam 67.9% lebih mahal daripada penawaran termurah di luar situs tersebut — dan hanya 1,040 iklan semacam itu yang tersedia di Steam.

Setelah melampaui angka sekitar $1,800, perbandingan tersebut tidak lagi dapat dilakukan, karena aturan Valve melarang pencantuman harga tersebut sama sekali. Cakupan Steam terhadap barang-barang yang harganya melebihi batas atasnya adalah **1.9%**. Lihat daftar lengkapnya →

Kumpulan data lengkap: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Premi itu sendiri bukanlah suatu temuan: Steam menawarkan pengiriman instan dan bebas risiko pihak lawan, dan pembeli mungkin bersedia membayar untuk itu. Yang dapat diukur adalah besarnya selisih tersebut dan fakta bahwa uang yang mengalir melaluinya tidak dapat ditarik kembali — yang akan dibahas pada bagian berikutnya.

Uang masuk, tidak ada uang yang keluar

$128.1 juta telah dialokasikan untuk pesanan yang tidak dapat dibatalkan.

Pesanan pembelian "Steam" sudah didanai terlebih dahulu: uang tersebut ditarik dari dompet pembeli begitu pesanan dibuat. Steam dana dompet **tidak dapat ditarik kembali** — dana tersebut hanya dapat dibelanjakan di dalam Steam. Dengan menjumlahkan setiap level harga

pada buku pesanan beli setiap item yang dipantau, kita mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai dana yang telah dikomitmenkan dan tidak dapat ditarik kembali.

$128.1M
berkomitmen untuk menanggapi pesanan pembelian Steam
170.6M
pesanan beli yang didanai secara individu yang masih berlaku
$105.8M
nilai permintaan dari properti yang terdaftar di hadapan mereka
$15.9M
Bagian yang diperoleh Valve jika setiap properti yang terdaftar terjual sesuai harga yang diminta
Apa yang dimaksud dengan angka ini, dan apa yang bukan
1
Itu adalah **uang sungguhan yang sudah dibayarkan**. Setiap dolar yang dihitung telah didebit dari dompet dan saat ini terikat pada pesanan terbuka di seluruh jenis barang d31,253.
2
Itu adalah **bukan pendapatan** dan bukan pernyataan mengenai neracValve. Di mana dana yang beredar tersebut disimpan, dan tercatat dalam pembukuan siapa, tidak dijelaskan di sini.
3
Ini adalah sebuah **gambaran sekilas, bukan alur**. Pembeli dapat membatalkan pesanan, sehingga dana akan dikembalikan ke dompet — namun dana tersebut belum keluar dari Steam.
4
Pintu satu arah itulah intinya. Pasar yang mata uangnya tidak dapat dicairkan adalah alasan mengapa persediaan yang dicuri dapat diuangkan **mati** Steam bukan di atasnya.
Metode: setiap tingkat harga dari setiap buku pesanan beli yang dipantau, dikalikan dengan jumlah pesanan yang ada pada tingkat tersebut. Kumpulan data lengkap: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Penjualan yang telah terlaksana, bukan harga yang diminta · satu platform · data historis 90 hari

$30.9 juta benar-benar berpindah tangan — di rak terkecil dari kelima rak tersebut.

Sebuah penjualan dengan harga tinggi bisa saja berupa barang kerajinan langka atau varian yang diberi stiker pada barang dasar yang murah (misalnya, e.g: barang seharga $30 dengan penjualan yang berhasil sebesar $9,772). "Tinggi" = transaksi tertinggi yang berhasil, bukan harga normal barang tersebut.

Setiap angka lainnya di halaman ini menunjukkan apa yang *terdaftar*. Yang ini mengukur apa yang dulunya *terjual*. Skinport mempublikasikan transaksi yang telah diselesaikannya sendiri, dan selama 90 hari terakhir jumlahnya mencapai **1,219,143 penjualan** bernilai **$30,927,032**, dengan harga rata-rata $25.37 per buah.

1.22M
penjualan yang berhasil diselesaikan dalam 90 hari, di satu platform pasar
$30.9M
omzet selama periode yang sama
$125M
tingkat pertumbuhan tahunan — batas bawah, bukan perkiraan
~2%

Pangsa Skinport dalam rak di atas batas atas berdasarkan nilai pencatatan

Dari mana asal omzet tersebut

di bawah $1
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
di atas batas “Steam”
5.3%
Panjang batang menunjukkan volume perdagangan; angka tersebut menunjukkan porsi tingkat tersebut dari total volume. **59.4%** dari uang yang beredar di tingkat $100–$1k, dari penjual71,437.

Di atas topi yang dikenakan olehValve, penjualan tetap berlangsung

492
penjualan barang-barang yang harganya melebihi batas maksimum yang ditetapkan dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen (Steam), senilai **$1,643,938**, mencakup 76 jenis produk — di sebuah pasar daring yang menguasai sekitar 2% dari pangsa pasar tersebut. Tak satu pun dari penjualan tersebut bisa terjadi di Steam.

Kumpulan data lengkap: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · level tertinggi yang pernah tercapai →

Skinport merupakan SALAH SATU pasar pihak ketiga yang dipantau di sini, dan karena nilai pencatatan di atas batas “Steam”, pasar ini merupakan yang terkecil di antara kelima pasar tersebut (sekitar 2% dari total tersebut). Setiap angka total di sini merupakan batas bawah ekonomi off-Steam, bukan ukuran dari ekonomi tersebut. Tidak ada data Steam yang digunakan.