

Abstrak

"The International" merupakan event tahunan game "Dota 2" yang diselenggarakan oleh perusahaan game ternama bernama Valve yang berisikan 16 top tim yang berasal dari seluruh penjuru dunia yang bertujuan untuk memperebutkan total hadiah sebesar \$1.600.000 pada edisi pertama dan terus meningkat hingga lebih dari 18 juta dollar pada edisi ke 5. Peningkatan total hadiah yang terus menerus setiap tahunnya diakibatkan oleh semakin tingginya minat dari para pemain dota dan perubahan industri game yang terus meningkat setiap tahunnya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, Penelitian deskriptif adalah studi yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik variable yang diteliti dalam suatu situasi di mana peneliti akan mampu menjelaskan karakteristik variable tersebut dan memberikan riwayat kepada peneliti mengenai aspek-aspek yang relevan dengan fenomena dari berbagai perspektif . Metode penelitian adalah kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi dan minat orang dalam peningkatan total hadiah "The International" dengan menggunakan strategy crowdfunding. Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai narasumber yang dapat dipercaya dengan menggunakan teknik *purposive sampling* . Teknik analisis data yaitu dengan cara observasi, wawancara, kuisioner, dokumentasi dan gabungan keempatnya.