

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan sebagai seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar. Raymond Williams dalam Storey (2003) menawarkan tiga definisi yang sangat luar biasa terkait budaya. Pertama, budaya dapat digunakan untuk mengacu pada “suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual dan estetis”. Kedua, budaya bisa berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu”. Ketiga, Williams menyatakan bahwa budaya pun bisa merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual terutama aktivitas artistik”, dengan kata lain teks-teks dan praktik-praktik itu diandaikan memproduksi, atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tertentu.

Budaya dalam definisi ketiga ini sinonim dengan apa yang disebut kaum strukturalis dan poststrukturalis sebagai “praktik-praktik penandaan. Dengan menggunakan definisi ini, kita mungkin bisa memikirkan beberapa contoh budaya populer. Sebut saja misalnya, puisi, novel, balet, opera, dan lukisan. Berbicara tentang budaya pop berarti menggabungkan makna budaya yang kedua dengan makna budaya ketiga dari Raymon Williams. Yang mana makna kedua -pandangan hidup tertentu- memungkinkan kita untuk berbicara tentang praktik seperti liburan pantai, pesta Natal, dan aktivitas remaja subkultur sebagai contoh budaya. Semua hal tersebut biasa disebut budaya-budaya yang hidup (*lived culture*) atau juga praktik budaya. Makna ketiga -praktik kebermaknaan- memungkinkan kita berbicara tentang sinetron, musik pop, dan komik sebagai contoh budaya pop. (Storey, 2003)

“Budaya populer” atau disebut juga “budaya pop” dalam implementasinya didukung dengan penggunaan perangkat teknologi tinggi, sehingga penyebarannya begitu cepat di sebagian besar masyarakat pengguna media massa. Budaya pop sering dianggap sebagai budaya langsung yang mencoba melawan budaya lokal, dengan melihatnya sebagai budaya peradaban berpikir rendah, tanpa nilai, memiliki makna tersembunyi, berperilaku rusak dan masyarakat pendukungnya memiliki semangat konsumeris (Imanto, 2012)

Dari semua budaya populer di industri hiburan, *anime* adalah salah satu budaya paling populer di dunia. Popularitasnya bahkan setara dengan budaya populer di bidang lain seperti musik, *fashion*, dan *cosplay*. *Anime* sendiri merupakan sebutan untuk kartun dan serial Jepang. Sebagian besar *anime* adalah adaptasi dari komik atau novel grafik Jepang yang disebut *manga*. Novel grafik ini kemudian dibuat dalam bentuk dua dimensi yang disebut *anime*. Cerita *anime* sangat beragam, menarik dan ditonton banyak orang, baik itu anak-anak, remaja, atau bahkan orang dewasa (Yasim, 2022)

Anime adalah animasi Jepang yang difilmkan dengan tangan atau dengan teknologi komputer. Kata *anime* berarti "animasi" dalam bahasa Inggris, yang mengacu pada jenis animasi. Dari anak-anak hingga orang dewasa, masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga* (komik Jepang). Mereka menganggap *anime* sebagai bagian dari hidup mereka (Sukarman, 2021).

Banyak orang di Indonesia yang menjadi penggemar *anime* fanatik karena *anime* memiliki banyak genre yang bisa disesuaikan dengan selera penggemar yang menginginkan alur cerita terbaik dengan suguhan efek visual yang menarik dari tampilan animasi oleh studio yang menggarap *anime*. Penggemar *anime*, *manga*, dan *game* yang fanatik tersebut disebut Otaku (Galbraith, 2009).

Salah satu contoh daerah yang memiliki kelompok penggemar fanatik adalah kota Medan. Kepopuleran *anime* pada *ivent cosplay* yang sering dilakukan di kota Medan menyebabkan munculnya komunitas-komunitas budaya populer Jepang khususnya *anime*. Ada beberapa komunitas aktif yang sering mengadakan pertemuan, seperti komunitas *one piece*, komunitas *Medanime*, *Anime Medan Lovers* (AML), Medan Otaku, dan Cosmed. Komunitas ini dibuat untuk berbagi kecintaan mereka terhadap *anime* dan mereka juga ikut memeriahkan *ivent Cosplay* di Medan (Putri, 2020).

Masuknya *anime* sebagai wujud budaya Jepang telah menimbulkan gejala sosial di kalangan masyarakat Indonesia itu sendiri tidak terkecuali mahasiswa. Mahasiswa yang dianggap sebagai kaum intelektual di tengah masyarakat dan cenderung memiliki pandangan yang lebih luas dalam merespon sesuatu, ternyata juga tak luput dari pengaruh budaya Jepang tersebut bahkan saat ini tidak jarang ditemui di beberapa kampus mereka lebih terlihat seperti penggerak budaya Jepang ketimbang budaya Indonesia itu sendiri (Aisyah, 2019).

Pengaruh budaya pop khususnya *anime* harus dipelajari karena budaya populer dapat mempengaruhi perilaku dan pemikiran masyarakat tempatan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh budaya populer Jepang khususnya *anime* dapat ditemukan di berbagai bidang kehidupan seperti *fashion*, makanan, kosmetik, teknologi, musik dan masih banyak lagi.

Fenomena maraknya budaya pop Jepang di dalam kampus ini semakin diwarnai dengan munculnya komunitas pecinta *anime* dan Jepang di kalangan mahasiswa. Akhir-akhir ini, acara bertema *anime* yang sebagian besar diselenggarakan oleh mahasiswa menjadi hal yang lumrah di kampus. Beberapa dari mereka juga aktif dalam kegiatan serupa sebagai bagian dari komunitas atau perkumpulan orang-orang yang menyukai Jepang, termasuk *anime* yang mereka ikuti. Keberadaan komunitas ini cukup intens dalam mengadakan pertemuan-pertemuan di

area kampus. Kehadiran komunitas tersebut secara tidak langsung meningkatkan kehadiran budaya pop Jepang di Indonesia (Aisyah, 2019).

Dari hasil observasi sebelumnya, peneliti mendapatkan fakta tentang *anime* di Maluku Utara. Menurut ketua Komunitas Komik Ternate (KOKONATE) bahwa *anime* telah ada di Maluku Utara sejak tahun 2003. Namun, *anime* mulai dikenal disemua kalangan pada sekira tahun 2012. Hal itu dikarenakan meningkatnya penggunaan media sosial seperti Facebook di masyarakat Ternate. Akan tetapi menurut beberapa informan yang lain, seperti anggota dari komunitas NAKAMA Ternate, bahwa *anime* mulai *booming* pada sekiranya tahun 2015 yaitu pada saat serial *Naruto* ditayangkan oleh salah satu TV swasta nasional. Setelahnya para penggemar *anime* mulai mengikuti berbagai genre *anime*, mulai dari *Shounen* (pahlawan), *Isekai* (fantasi), *Magic* (sihir) dan masih banyak lagi. Dari hasil observasi awal dapat dikatakan bahwa *anime* mampu berkembang pesat di Ternate, apalagi di era teknologi moderen.

Universitas Khairun¹ sebagai salah satu kampus terbesar di Maluku Utara juga memiliki penggemar *anime*, mulai dari yang hobi menonton *anime*, hingga pengembangan minat dan bakat dari mahasiswa Unkhair. Aktifitas penggemar *anime* di Unkhair cenderung bersifat informal; antar sesama mereka hanya saling bercerita dan membagi masing-masing pengalaman serta informasi tentang *anime* dan menjadikannya sebagai bahan diskusi. Disamping itu para penggemar *anime* di Unkhair juga sering mengoleksi barang-barang yang terdapat dalam *anime* yang mereka gemari. Hal ini yang mendasari peneliti melakukan penelitian tentang penggemar *anime* di kalangan mahasiswa Unkhair, dengan judul “pengaruh *anime* pada penggemar *anime* di kalangan mahasiswa Universitas Khairun”.

¹ Dalam tulisan ini Universitas Khairun akan disingkat menjadi Unkhair

1.2. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1. Apa saja aspek dari budaya populer *anime* yang menarik bagi mahasiswa Unkhair?
- 1.2.2. Bagaimana pengaruh budaya populer *anime* terhadap gaya hidup mahasiswa Unkhair?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a) Untuk mengetahui aspek dari budaya populer *anime* yang menarik bagi mahasiswa.
- b) Untuk mengungkap pengaruh budaya populer *anime* terhadap gaya hidup mahasiswa.

1.3.2. Manfaat

- a) Manfaat Teoritik

Untuk menambah referensi dalam kajian antropologi dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya terkait budaya populer.

- b) Manfaat Praktis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia akademis, industri kreatif, dan mahasiswa maupun masyarakat umum tentang pengaruh dari budaya populer *anime* dalam kehidupan sosial dan kultural di Indonesia.

1.4 Tinjauan pustaka

Dalam penelitian ini diperlukan beberapa jurnal sebagai bahan referensi, maupun sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian mengenai budaya populer *anime*.

Dalam Penelitian "*Anime* Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas *Anime* di Yogyakarta), (Nugroho dan Hendrastomo, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* berkembang menjadi budaya populer sejak pengaruh media massa yang berperan penting dalam pelaksanaan sosialisasi yang dalam prosesnya membawa, menghadirkan dan mendorong ideologi *anime* di masyarakat dengan cara yang positif. Hal ini membuat *anime* tersebut menarik dan membuat takjub para penggemarnya. Rasa takjub ini adalah hasil dari hegemoni *anime*, karena para penggemar percaya bahwa banyak hal positif dalam mengonsumsi *anime*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang digambarkan secara deskriptif dengan sumber data yang terdiri dari orang-orang yang menyukai *anime* dan tergabung dalam komunitas Jepang dan orang-orang yang menyukai *anime* yang bukan merupakan anggota komunitas Jepang. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemilihan subjek adalah purposive sampling. Data yang digunakan adalah analisis data dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan analisis interaktif Milles dan Hubberman. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terkait budaya populer *anime*, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan peneliti, lokasi penelitian, waktu dan sumber data.

Penelitian "*Popular Culture Of Japanese Anime In The Digital Age And The Impact On Nationalism Of Young Indonesian Citizens*" dari (Hatami, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* sebagai budaya populer Jepang membuat informan tertarik dengan nilai *anime*, karakter, gambar dan cerita. Setelah itu, para informan mendalami budaya populer Jepang selain budaya tradisional Indonesia. Jumlah informan adalah dua belas orang, dan informasi dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Penelitian ini didasarkan pada studi fenomenologi budaya pop *anime* Jepang di SMA Nihon No Kurabu Bandung. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu meneliti mengenai budaya populer Jepang *anime* pada pelajar sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi, waktu, dan informan penelitian

Penelitian “*Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer*” (Pratama, 2022). Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan untuk memperoleh informasi. Selain itu, artikel ini juga menggunakan teori yang didasarkan pada teori budaya populer Dominic Strinati. Oleh karena itu, artikel ini mencoba memaparkan, mendekonstruksi, dan menjelaskan bahwa fashion *anime* Jepang hadir sebagai budaya populer yang tidak dapat disadari. Itulah sebabnya masyarakat, khususnya remaja, seolah tenggelam dalam realitas yang dangkal, remeh, pragmatis, dan komersial di hadapan budaya populer. Persamaan penelitian yaitu mengkaji terkait *anime* dan budaya populer sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, teori-teori, lokasi, waktu dan informan penelitian.

Penelitian “Fenomena Perubahan Gaya Hidup Remaja Berorientasi Pada Budaya Populer Jepang Melalui *Anime* Di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjung Balai”(Ariyunia, 2022). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui fenomena gaya hidup anak muda di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjung Balai yang berorientasi pada budaya populer Jepang melalui *anime*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena gaya hidup anak muda dalam budaya populer Jepang melalui *anime* sangat mempengaruhi gaya hidup anak muda di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjung Balai .Gaya hidup anak muda dilihat dari tiga sudut pandang, meliputi (1) aktivitas, anak muda menghabiskan waktu menonton *anime* dan melakukan segala aktivitas yang berkaitan dengan budaya Jepang, (2) minat, anak muda menunjukkan ketertarikannya dengan mengoleksi hal-hal yang berhubungan dengan *anime* Jepang,(3) berpendapat, remaja memahami bahwa mereka mengalami perubahan positif dan negatif sebagai remaja, yang meliputi gaya hidup budaya Jepang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data interaktif, meliputi observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, dependabilitas dan komfilmabilitas untuk validitas. Kesamaan

dalam penelitian ini yaitu mengenai gaya hidup remaja, budaya populer dan *anime*. Sedangkan perbedaannya yaitu teknik pengumpulan data, lokasi, aktu dan informan.

Penelitian “Budaya K-Pop dan Kehidupan Sosial Remaja (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Umiversitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)”(Khairunnisa, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya k-pop dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa melalui gaya pertemanan yakni. Budaya k-pop membuat mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu atau berteman dengan mereka yang juga menyukai dunia k-pop. budaya k-pop membuat siswa di dalam keluarga cenderung lebih individualistis, budaya k-pop mempengaruhi keinginan dan prestasi akademik, budaya k-pop, memengaruhi pengeluaran uang siswa, yaitu membuat siswa lebih boros. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang didukung oleh sumber data primer yaitu, wawancara dengan delapan peserta dan dokumentasi kegiatan k-pop mereka. Kesamaan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu terkait budaya populer, kehidupan sosial remaja dan studi kasus dikalangan mahasiswa sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang mengarah ke budaya K-pop, adapun ketidak samaan seperti lokasi, waktu, lokasi, dan informan.

Penelitian “Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang”(Febrianti, 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh budaya populer Korea terhadap perubahan perilaku remaja di kota Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya populer Korea memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perubahan perilaku anak muda di kota Palembang. Dalam hal ini juga ditemukan bahwa budaya populer Korea berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku pemuda di kota Palembang. Metode kuantitatif digunakan sebagai metode penelitian. Sumber data yang digunakan diperoleh melalui kuesioner dan observasi. Serta penggunaan teknik analisis data yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik

inferensial. Teori perubahan sikap digunakan sebagai kerangka teori. Berdasarkan analisis data yang digunakan dan uji linier sederhana. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu mengkaji persoalan pengaruh budaya populer terhadap perilaku remaja adapun perbedaannya yaitu fokus penelitian (penelitian yang dikaji fokus pada budaya K-pop), adapun ketidak samaan lainnya seperti metode penelitian, lokasi, waktu dan informan.

Penelitian “*Anime* dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)” (Aisyah, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam aktivitas sehari-hari seperti belajar, berpakaian, berbicara, makan dan bersosialisasi. *Anime* memengaruhi pandangan mahasiswa tentang pekerjaan, persahabatan, kriteria pasangan, dan orang Jepang. *Anime* juga membuat mahasiswa lebih tertarik dengan budaya Jepang, seperti menyukai makanan Jepang, hobi tertentu, bahasa, tarian, dan adat istiadat Jepang yang lahir dari serial *anime* tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa minat mahasiswa terhadap budaya pop *anime* Jepang disebabkan oleh kehadiran internet, sehingga diperlukan solusi untuk mengolah dan menyaring pengaruh budaya tersebut. Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin banyak mahasiswa yang menyukai dan menonton *anime* semakin mereka meniru kebiasaan orang Jepang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan mewawancarai 9 partisipan dan mendokumentasikan aktivitas mereka terkait *anime* dan budaya Jepang. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu mengkaji tentang *anime* sebagai gaya hidup dan mengapa *anime* menjadi ketertarikan mahasiswa adapun perbedaannya yaitu dalam kajian ini tidak terfokus *anime* sebagai budaya populan, dan ketidak samaan lainnya lokasi penelitian, waktu dan informan.

Penelitian “Identitas Diri Mahasiswa Penyuka Budaya Pop Korea di Malang”(Aslamiyah, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui pengaruh budaya pop Korea terhadap gaya hidup dan identitas diri, serta dinamika psikologis mahasiswa yang menyukai budaya pop Korea. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh kehadiran budaya pop Korea pada mahasiswa Malang hanya sebatas kesenangan dan tidak mempengaruhi gaya hidup mereka. Adapun bentuk gaya hidup yang diadopsi dari semua subjek, hanya sesuai selera dalam memilih hiburan, waktu senggang menonton acara Korea dan menggunakan bahasa yang meniru bahasa Korea sampai batas tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi sebagai bahan utama bagi mahasiswa. 3 informan dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi untuk pengolahan data yang lebih dalam. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik data interaktif. Dinamika psikologis setiap subjek dapat dilihat dari perubahan pola gaya hidup dan identitas diri yang berada pada tingkatan yang berbeda pada setiap subjek. Kesamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang persoalan mahasiswa penyuka budaya populer sedangkan perbedaannya yaitu dalam kajian ini tidak fokus pada budaya populer *anime*, adapun perbedaan seperti analisis data, lokasi, waktu maupun informan.

Penelitian “*Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi (Studi Pada Siswa SMA Negeri 9, Manado)*”(Kaparang, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis gaya hidup remaja yang meniru budaya pop Korea melalui televisi. Berdasarkan hasil penelitian terlihat jelas bahwa budaya pop Korea mulai mendominasi remaja SMA Negeri 9 Manado, dan terlihat jelas bahwa mereka mulai meninggalkan budaya Indonesia sebagai pedoman sehari-hari. Mereka bahkan rela menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari budaya itu dibandingkan dengan budaya mereka sendiri. Hal ini menandakan bahwa telah terjadi perubahan budaya dan harus diwaspadai ke depannya. Pemantauan perkembangan kehidupan

generasi muda memerlukan peran orang tua dan guru dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Pemerintah juga harus ikut serta dalam promosi budaya bangsa dan meningkatkan daya tariknya agar remaja lebih tertarik dengan promosi budaya bangsa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dimana realitas peniruan budaya pop Korea melalui televisi disadari oleh remaja SMA Negeri 9, gaya hidup masyarakat Manado digambarkan apa adanya. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dimana informan dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, dalam hal ini dipilih SMA Negeri 9 Manado yang mengamati perkembangan budaya pop Korea dan menirunya dalam gaya hidup mereka. Wawancara mendalam dan observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan informasi. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menganalisis gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya populer adapun perbedaannya yaitu tidak mengkaji persoalan budaya populer *anime*, adapun perbedaan seperti lokasi, waktu dan informan penelitian.

Penelitian “Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang” (Syamsir *et al.*, 2022). Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh budaya pop Korea terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang, (2) untuk menemukan cara memerangi pengaruh negatif budaya pop Korea terhadap tingkat motivasi belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Dampak positif dari perkembangan budaya K-Pop dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, sebagai sarana hiburan saat istirahat untuk menghilangkan penat mahasiswa. Hasil penelitian ini memberikan pengaruh negatif terhadap tingkat motivasi belajar yaitu sering kehilangan waktu karena terlalu mendalami budaya K-Pop, sehingga mahasiswa tertinggal dalam belajar, dan tentu saja itu mempengaruhi nilai yang diperoleh. Cara mahasiswa membagi waktunya antara menyelesaikan tugas dan mendukung K-Pop adalah dengan membuat jadwal dan prioritas harus

didahulukan. Dalam penelitian ini informasi utama diperoleh dari hasil wawancara dengan seseorang (informan). Jenis penelitian adalah metode penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa dari berbagai jurusan di Universitas Negeri Padang. Data penelitian ini adalah hasil wawancara dengan mahasiswa dari berbagai jurusan di Universitas Negeri Padang. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal-jurnal yang memuat kajian-kajian yang relevan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/konfirmasi. Kesamaan dalam penelitian ini adalah mengkaji soal dampak budaya pop terhadap mahasiswa dan perbedaannya yaitu pada kajian ini mengangkat terkait budaya pop korea, adapun perbedaan seperti lokasi, waktu dan informan penelitian.

Penelitian selanjutnya "Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro"(Maghfirah, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya K-Pop dapat memengaruhi gaya hidup mahasiswa melalui cara berpakaian, cara ber make-up dan budaya K-Pop juga memengaruhi Mahasiswa Universitas Diponegoro untuk belajar bahasa Korea. Budaya K-pop juga membuat Mahasiswa Universitas Diponegoro membuat mahasiswa lebih boros dalam menggunakan uang, contohnya membeli album. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang didukung oleh sumber data primer yaitu wawancara kepada tujuh partisipan dan disertai dokumentasi kegiatan-kegiatan mereka seputar K-Pop. Kesamaan pada penelitian ini yaitu pengaruh budaya populer terhadap kehidupan mahasiswa perbedaannya yaitu tidak mengkaji terkait budaya populer *anime*, adapun perbedaan seperti waktu, lokasi dan informan penelitian.

Penelitian "Drama Korea (Studi Motivasi di Kalangan Mahasiswa Fisip Unhas terhadap Budaya Populer Korea)" (Toding, 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi mahasiswa Fisip Unhas

terhadap budaya populer Korea, atau drama Korea, dan untuk mengetahui akibat yang dialami mahasiswa Fisip Unhas setelah mengonsumsi unsur-unsur budaya populer tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi eksternal siswa terhadap drama Korea seperti budaya populer Korea terdiri dari media dan lingkungan sosial, dan motivasi internal terdiri dari plot yang menarik, citra aktor dalam drama, dan keseluruhan dalam pembuatan drama. Konsekuensi yang dialami siswa ketika mengonsumsi unsur budaya populer dijelaskan sebagai pengetahuan siswa yang menyukai drama Korea dan perilaku siswa yang menyukai drama Korea, dimana dalam tahapan tersebut Korea berusaha menanamkan nilai-nilai positif tentang unsur budayanya. kepada pelajar melalui drama agar produk korea mudah diterima. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan deskriptif. Teknik pengalokasian informan yang digunakan adalah *purposive* (bertujuan). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam dengan informan, dan hal ini didukung dan dikonfirmasi oleh berbagai studi literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Kesamaan dalam penelitian ini adalah budaya populer dikalangan mahasiswa perbedaannya terletak pada kajian dalam penelitian ini terkait budaya pop korea bukan *anime*, adapun perbedaan seperti lokasi, waktu dan informan penelitian.

Penelitian “Dampak Konsumerisme Budaya Korea (Kpop) Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang”.(Nisrina *et al.*, 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh fenomena budaya KPOP terhadap aspek ekonomi, sosial dan budaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya pop Korea begitu memikat sehingga menyebabkan perubahan dalam kehidupan masyarakat yang tanpa disadari didorong oleh kapitalis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dalam beberapa langkah yaitu; reduksi data, klasifikasi atau pengelompokan, pengolahan data dan analisis data. Kesamaan dalam penelitian ini adalah

dampak konsumeris budaya populer dikalangan mahasiswa perbedaannya adalah dalam penelitian yang dikaji ini tidak meneliti terkait budaya populer *anime*, adapun perbedaan seperti waktu, lokasi dan informan penelitian.

Penelitian “Menonton *Anime Attack on Titan* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMA Kelas 2 SMA Swasta Eria Medan” (Zarfitra, 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengaruh *anime* dan perubahan perilaku menonton *anime Attack on Titan* dan media sosial siswa kelas 2 SMA Swasta Eria Medan. serta untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa kelas 2 berubah. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terpaan media sosial terhadap *anime* sangat mempengaruhi perilaku siswa kelas 2 SMA Swasta Eria Medan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survei dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Uses and Effects” yang dikemukakan oleh Sven Windahl. Teori ini mengasumsikan bahwa karakteristik individu, ekspektasi dan persepsi media, serta tingkat ketersediaan media mengarah pada keputusan individu untuk menggunakan atau tidak menggunakan konten media. Persamaan dalam penelitian ini yaitu mengkaji keterkaitan *anime* terhadap perilaku generasi muda. Sementara perbedaannya pada lokasi, waktu dan informan penelitian.

Saat mengkaji tinjauan pustaka peneliti menghadapi kesulitan dalam menemukan literatur yang serupa dengan judul penelitian di sekitaran daerah lokasi penelitian. Meskipun telah melakukan upaya pencarian lokal, namun belum memberikan literature yang sesuai. Sebagai alternatif, peneliti telah meluaskan pencarian ke sumber-sumber daring dan perpustakaan digital untuk memastikan cakupan yang lebih luas dalam mendapatkan informasi yang relevan dengan topik penelitian namun peneliti belum mendapatka literatur dengan penelitian yang sama.

Dari penelitian sebelumnya, beberapa memiliki persamaan terhadap hasil yang didapatkan. Penelitian tersebut diantaranya, penelitian dari Nugroho dan Hendrastomo, Hatami, Ariyunia, Febrianti, Aisyah, Aslamiyah, Syamsir, Maghfirah, Toding, dan Zarfitra. Hasil dari 10 penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu, *anime* populer sejak adanya pengaruh media massa, selain itu *anime* berpengaruh positif terhadap para informan diantaranya mendorong informan untuk mendalami budaya jepang seperti berpakaian, berbicara dan bersosialisasi, *anime* juga dapat meningkatkan minat, bakat serta kreativitas informan. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji terkait apa yang mendasari seseorang untuk menggemari *anime* dan lokasi penelitian ini berada di Maluku Utara.

1.5 Kerangka Konseptual

1.5.1 Budaya Populer

Budaya populer (juga dikenal sebagai budaya pop) adalah kumpulan ide, perspektif, perilaku, meme, gambar, dan fenomena lain yang dipilih melalui konsensus informal dari arus utama budaya, terutama pada tahap awal budaya Barat. Arus utama global yang lahir di pertengahan hingga akhir abad 20 dan awal abad 21. Dengan pengaruh besar media massa, kumpulan gagasan ini meresap ke dalam kehidupan masyarakat (Ashby, 1998)

Pemikiran tentang budaya populer menurut Ben Agger dalam (Bungin, 2008) dapat dikelompokkan menjadi empat aliran: (a) budaya berdasarkan kesenangan, tetapi tidak substansial, yang membebaskan orang dari kebosanan seharian bekerja penuh; b) budaya populer menghancurkan nilai-nilai budaya tradisional; (c) budaya populer adalah masalah utama ekonomi Max kapitalis; (d) budaya populer adalah apa yang menetes dari atas.

Dalam konsep budaya populer menurut Ben Agger dapat dikatakan bahwa: a) Ben Agger melihat budaya populer sebagai pemberi

kesenangan yang mampu menghibur dan memberikan pelarian dari rutinitas sehari-hari, namun dengan fokus yang lebih pada hiburan daripada memberikan kontribusi signifikan terhadap pemikiran atau pemahaman intelektual; b) pemikiran Ben Agger menyiratkan bahwa budaya populer memiliki potensi untuk mengubah bahkan menghancurkan nilai-nilai budaya tradisional, menciptakan pergeseran masyarakat dalam cara pandang terhadap nilai-nilai yang telah ada sebelumnya; c) Ben Agger melihat bahwa, budaya populer tidak bisa dipisahkan dari dinamika ekonomi kapitalis, dimana unsur-unsur budaya populer sering kali dipandu kepentingan ekonomi, menjadi bagian integral dari sistem kapitalis yang memanfaatkan tren untuk keuntungan ekonomi; d) Ben Agger berpendapat bahwa elemen-elemen budaya populer tidak selalu muncul dari lapisan bawah. Pengaruh besar budaya populer seringkali berasal dari entitas atau individu yang mendominasi industry media dan hiburan. Para pembuat kebijakan, produsen media, atau tokoh-tokoh dengan kekuatan besar memiliki potensi untuk membentuk dan menentukan arah budaya populer melalui keputusan mereka.

1.5.2 *Anime*

Anime adalah animasi Jepang yang digambar dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* dalam bahasa Inggris berarti animasi, mengacu pada semua jenis animasi (Aeschliman, 2007). Di luar Jepang, istilah ini secara khusus digunakan untuk menyebut semua animasi yang diproduksi di Jepang (Network, 2013). Meskipun demikian, dimungkinkan untuk memproduksi *anime* di luar Jepang. Beberapa sarjana berpendapat bahwa *anime* adalah bentuk baru dari orientalisme² (Rush, 2013).

Anime yang sangat populer di belahan dunia ini juga masuk di Indonesia. Kedatangan *anime* di Indonesia diawali dengan penayangan serial *anime* tersebut di beberapa stasiun televisi nasional Indonesia hingga saat ini. Kepopuleran *anime* semakin kuat dengan adanya layanan

² Orientalisme adalah istilah yang merujuk pada peniruan atau penggambaran unsur-unsur budaya Timur di Barat oleh para penulis, desainer, dan seniman sejak abad ke-19.

streaming anime di berbagai *platform* digital sehingga memudahkan para penggemar mencari *anime* dengan *subtitle* bahasa Indonesia (Aisyah, 2019). Indonesia merupakan negara ketiga dari sepuluh negara yang menggemari *anime*. Disebutkan bahwa *anime* menjadi salah satu tontonan remaja yang paling populer di Indonesia (Fasisaka dan Dewi, 2015).

1.5.3 Gaya hidup

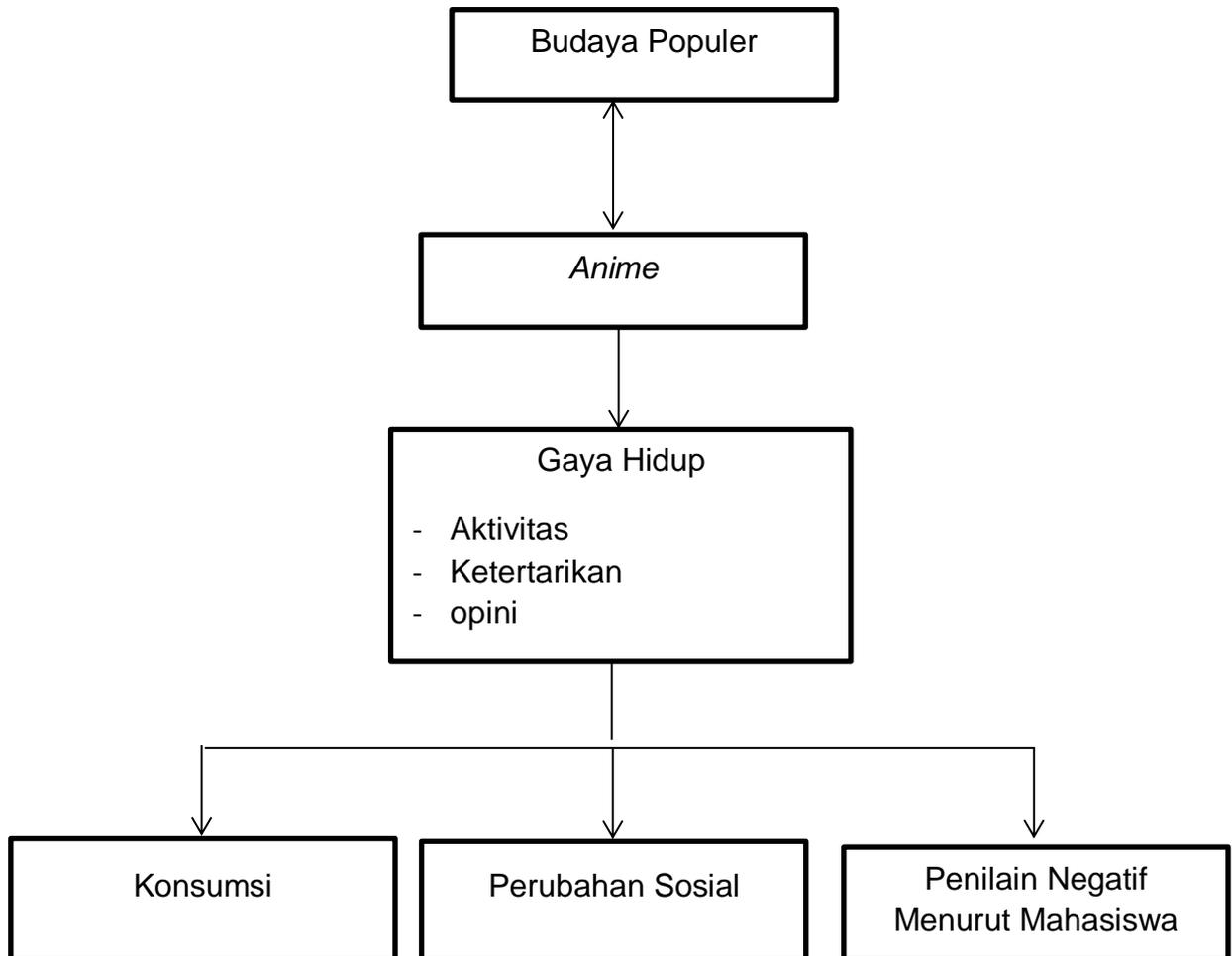
Menurut Kotler dan Keller, gaya hidup adalah cara hidup seseorang di dunia yang diwujudkan dalam tindakan, minat, dan opini. Gaya hidup menunjukkan diri seutuhnya dari seseorang dalam aktivitas dengan lingkungan. Gaya hidup menggambarkan semua aktivitas dan pola interaksi manusia di dunia (Kotler and Keller, 2006).

Gaya hidup merupakan fungsi dari karakteristik pribadi yang dikembangkan melalui interaksi sosial. Secara sederhana, gaya hidup juga dapat diartikan sebagai cara hidup seseorang yang meliputi kegiatan sehari-hari, kesukaan dan ketidaksukaan, minat, sikap, konsumsi dan harapan (Pratiwi, 2019)

Teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori Gaya Hidup yang dikemukakan oleh Plummer. Teori Gaya Hidup oleh Plummer bahwa gaya hidup seseorang dapat diidentifikasi dari bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidup mereka (ketertarikan), dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia di sekitar mereka (opini) (Plummer, 1983).

Intinya gaya hidup seseorang tercermin dari apa yang dia lakukan, yakni apa yang dikerjakan, produk apa yang dibeli atau digunakan, dan aktivitas apa yang dia lakukan untuk mengisi waktu luangnya. Sama halnya dengan minat dalam hal ini berupa kesukaan, hobi dan prioritas hidup. Sedangkan pendapat disini mengacu pada pendapat dan perasaan seseorang berdasarkan hal-hal yang dialami, serta persepsi tentang peristiwa yang akan dialami di masa depan.

Bagan 1.1



1.6. Metode Penelitian

Bodgam dan Taylor (2002) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai studi yang menghasilkan data deskriptif tentang orang atau perilaku yang diamati dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan. Definisi ini berfokus pada jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian, yaitu data deskriptif kualitatif. Dengan kata lain, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif dan bertujuan untuk menemukan makna dari suatu fenomena. Penelitian kualitatif dimulai dengan mengeksplorasi area tertentu, mengumpulkan data, dan

menghasilkan ide dan hipotesis dari data tersebut, biasanya melalui penalaran induktif (Taylor, 2002).

1.6.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian di mana peneliti berusaha memahami realitas budaya pop Jepang yakni *anime* di kalangan mahasiswa dan melihat komponen-komponen realitas tersebut dalam latar kontekstualnya. Dalam pengertian ini, penelitian kualitatif yang dilakukan tidak baku, tidak terbatas dan bergantung pada pengalaman subyektif peneliti dan kelompok penggemar *anime* yang diteliti (Taylor, 1997).

1.6.2 Lokasi dan waktu penelitian

Pemilihan lokasi penelitian sangatlah diperlukan, untuk menjelaskan hasil temuan yang diteliti. Olehnya itu, Maleong (2002: 86) mengemukakan cara terbaik yang perlu ditempuh dalam penentuan lapangan penelitian adalah dengan jalan mempertimbangkan teori substantif dengan dalil “pergilah dan jejakilah lapangan untuk melihat apakah terdapat kesesuaian dengan kenyataan yang berbeda di lapangan”.

Lokasi penelitian ini dilakukan pada kalangan mahasiswa penggemar *anime* yang kuliah di Unkhair. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini karena di antara mahasiswa Unkhair terdapat kelompok-kelompok yang menggemari *anime*. Selain dari itu, berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa *anime* sangat populer dikalangan remaja. Terdapat juga kasus di mana beberapa di antara mereka membeli maupun menjual barang-barang yang berkaitan dengan *anime*. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan Juli-Oktober 2023.

1.6.3 Informan

Informan dalam penelitian ini ialah mahasiswa Unkhair yang menggemari *anime*. Pencarian informan dalam penelitian ini

menggunakan metode *Snowball* . Metode ini adalah teknik pengambilan sampel di mana subjek yang ada memberikan isyarat untuk merekrut sampel yang diperlukan untuk penelitian. Sesuai dengan permasalahan penelitian maka informan dipilih dari satu mahasiswa yang berasal dari salah satu kelompok penggemar *anime* di Ternate, kemudian dari informan tersebut memberi referensi untuk informan selanjutnya. Metode ini pun digunakan kepada informan selanjutnya untuk mencari informan lain.

Pendekatan dengan informan awalnya dilakukan dengan cara menjelaskan maksud dan tujuan peneliti. Setelah informan bersedia menjadi narasumber, kemudian melakukan wawancara sambil meminta kesedian waktu bagi peneliti untuk hari-hari berikutnya jika ada informasi yang perlu diwawancarai atau ditanyakan kembali. Terdapat 16 mahasiswa yang telah diwawancarai dari 8 fakultas di Unkhair. Adapun kriteria dalam penentuan informan sebagai berikut:

- Mahasiswa yang telah menggemari *anime* minimal satu tahun,
- Mahasiswa Unkhair yang termasuk dalam salah satu kelompok penggemar *anime*.

1.6.4 Pengumpulan data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik sebagai berikut.

1.6.4.1 Studi Dokumen

Studi dokumen adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Studi dokumen merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau pun dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan (Herdiansyah, 2010).

Tujuan dari studi dokumen itu sendiri yaitu untuk mengidentifikasi fakta dan informasi, dimana dokumen seringkali berisi fakta dan informasi yang dapat digunakan untuk memahami suatu kejadian, situasi, atau

fenomena. Studi dokumentasi juga untuk mendokumentasikan perubahan dan perkembangan dengan memeriksa dokumen dari waktu ke waktu. Selain itu studi dokumen juga bertujuan menganalisis kebijakan dan kondisi sosial dalam lingkungan tertentu.

Studi dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen pribadi yang mana diambil dari penelitian-penelitian terdahulu baik melalui perpustakaan maupun situs *website*.

Studi dokumen yang didapatkan dari penelitian ini yaitu jumlah mahasiswa, jumlah dosen, jumlah fakultas dan jumlah program studi. Di mana data ini didapatkan melalui *website* resmi (Unkhair,2023).

1.6.4.2 Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai fenomena-fenomena yang akan diselidiki/diteliti (Utami, 2017).

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akurat tentang objek yang diamati, memahami perilaku manusia, hewan, atau objek tertentu, serta untuk mengidentifikasi pola atau tren yang mungkin terjadi.

Observasi dilakukan dengan cara melakukan perencanaan, pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang akan diteliti yaitu mahasiswa Unkhair. Setelah melakukan tiga hal tersebut, selanjutnya menganalisis dan memberi kesimpulan terhadap hasil observasi yang telah dilakukan.

Observasi dilakukan kepada mahasiswa Unkhair dan dari hasil observasi tersebut didapatkan bahwa sebagian besar dari mahasiswa Unkhair mengenal *anime* namun tidak semua menggemarnya. Hal ini dilihat dari reaksi mereka terhadap *anime* itu sendiri.

1.6.4.3 Wawancara

Pengertian wawancara secara umum adalah metode pengumpulan data yang melibatkan dua orang/lebih, satu orang

pewawancara dan yang lain diwawancarai. Metode ini mendasarkan diri pada laporan verbal di mana terdapat hubungan langsung antara si penyelidik dan subyek yang diselidiki (Utami, 2017).

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dalam mendeskripsikan dan menjelaskan suatu situasi dan kondisi tertentu. Transkrip atau data dari hasil wawancara akan dijadikan salah satu dasar pertimbangan yang berkaitan dengan keperluan tujuan wawancara dilakukan.

Wawancara ini difokuskan pada mahasiswa Unkhair yang menggemari *anime*. Topik dalam pembahasan ini mengarah kepada alasan ketertarikan terhadap *anime* dan bagaimana pengaruh yang mereka dapatkan setelah nonton *anime*.

1.6.5 Teknik Analisis

Dalam menganalisis data yang dikumpulkan, selanjutnya dikaji dan dianalisis sehingga memperoleh data yang valid misalnya pada saat pengumpulan data ada beberapa informan yang menyampaikan hal yang sama kemudian akan dikaji terlebih dahulu sebelum menuliskan pada hasil penelitian. Kemudian penulis melakukan analisis data guna memperkaya informasi melalui analisis komparasi, untuk tidak menghilangkan data aslinya. Analisis data dimulai dengan mengedit yang berarti proses penelitian kembali terhadap catatan, informasi yang dikumpulkan saat pengumpulan data. Dalam hal ini penulis melakukan kembali penelitian atas data-data yang diperoleh dari lapangan, baik primer maupun sekunder yang berkaitan dengan pengaruh *anime* pada penggemar *anime* di kalangan mahasiswa Universitas Khairun dengan tujuan mengetahui kelengkapan data, kejelasan makna, dan kesesuaian dengan data yang diperlukan.

Selain mengedit juga tahapan klasifikasi atau pengelompokan, data hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu. dari data yang diperoleh benar-benar

memuat tentang permasalahan yang ada. Dalam konteks ini penulis mengelompokan data menjadi aspek menarik dari *anime* menurut penggemarnya , pengaruh *anime* pada gaya hidup mahasiswa yang menggemarinya dan penilaian negatif menurut mahasiswa.

Tahapan selanjutnya verifikasi, yakni pengecekan kembali data yang telah diperoleh agar nantinya diketahui keakuratannya. Dalam hal ini penulis mendengarkan kembali hasil rekaman bersama dengan informan yang telah diwawancarai untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam menulis hasil wawancara.

Setelah ketiga tahapan di atas, maka mekanisme selanjutnya adalah menganalisis masalah dari data-data yang telah dikumpulkan yang berkenaan dengan permasalahan yang dibahas. Analisis ini dilakukan dengan mengembangkan hasil data yang didapatkan dari lokasi penelitian yakni Unkhair. Hasil dari penelitian ada beberapa tahap yang harus dianalisis antara lain :

- 1) menjelaskan latar belakang, profil *anime* dan mahasiswa Unkhair.
- 2) menjelaskan aspek menarik dari *anime* menurut penggemarnya, pengaruh *anime* pada gaya hidup mahasiswa yang menggemarinya, dan penilaian negatif menurut mahasiswa.

langkah yang terakhir dari pengelolaan data ini adalah penarikan kesimpulan dari data-data yang telah diolah untuk mendapatkan suatu jawaban. Pada tahap ini penulis sudah menemukan jawaban dari hasil penelitian yang telah dilakukan yang nantinya digunakan untuk membuat kesimpulan kemudian menghasilkan secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami.

BAB II

PROFIL ANIME DAN MAHASISWA UNIVERSITAS KHAIRUN

Pada bab ini menjelaskan terkait dengan *anime* dan mahasiswa Universitas Khairun.

2.1. Profil Umum Unkhair

Unkhair didirikan pada tanggal 15 Agustus 1964 dan memperoleh pengakuan dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan No. 100/B/SWT/1965 tertanggal 15 Februari 1965 tentang status dan kedudukan Unkhair dan kemudian diubah statusnya menjadi Perguruan Tinggi Negeri berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 18 Tahun 2004 tanggal 17 Maret 2004. Awalnya, universitas ini didirikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lulusan perguruan tinggi yang mampu mengelola pembangunan dan pemerintahan dalam jumlah dan kualitas yang memadai. Seiring berjalannya waktu, Unkhair berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan seni melalui penyelenggaraan Tri Darma Perguruan Tinggi.

Pada tahun 2023 Unkhair tercatat telah memiliki 8 Fakultas dan program pascasarjana. Jumlah mahasiswa di masing-masing Fakultas sebagai berikut; Fakultas Ilmu Budaya 857 mahasiswa, Fakultas Ekonomi dan Bisnis 2.717 mahasiswa, Fakultas Hukum 1.401 mahasiswa, Fakultas Kedokteran 588 mahasiswa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2.956 mahasiswa, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan 619 mahasiswa, Fakultas Pertanian 1.076 mahasiswa, Fakultas Teknik 3.250 mahasiswa. Untuk akreditasinya, semua program studi yang ada telah mendapatkan akreditasi dari BAN-PT, dari segi institusi kampus ini juga telah mendapatkan akreditasi 'B'. unkhair merupakan satu-satunya kampus negeri di Maluku Utara. Unkhair juga memiliki jumlah mahasiswa terbanyak di Maluku Utara, jadi tidak perlu diragukan lagi akan kualitas dan manajemen pembelajaran di kampus ini (Unkhair,2023).