**Pengaruh Terpaan *Line Webtoon Killstagram* Terhadap Kecemasan Menggunakan *Hashtag* di *Instagram* Pada Remaja Kota Denpasar**

**Ni Made Candra Ari Peratiwi1), I Gusti Agung Alit Suryawati2), Ade Devia Pradipta3)**

1,2,3) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email:[candraarip72@gmail.com](mailto:candraarip72@gmail.com1)[1](mailto:candraarip72@gmail.com1),[igaalitsuryawati@unud.ac.id2](mailto:igaalitsuryawati@unud.ac.id2),[deviapradipta88@unud.ac.id3](mailto:deviapradipta88@unud.ac.id3)

***ABSTRACT***

*One of the famous Line Webtoon titles in the horror genre is Line Webtoon Killstgaram "Series Murder Through Hashtag". Line Webtoon Killstagram "Series Murder Through Hashtag" tells about the terror of murder because of the use of hashtags on his Instagram social media.Anxiety is defined as a feeling of restlessness, worry and fear. The purpose of this study was to explain how the influence of KIllstagram's Line Webtoon exposure to anxiety using hashtags on Instagram in teenagers in Denpasar City. This research uses explanative quantitative research method with uses and effects theory. This study also involved 210 teenagers in Denpasar City, aged 14 – 24 years. The results of this study indicate that Line Webtoon Killstagram exposure has a positive and significant effect on anxiety using hashtags on Instagram in Denpasar City teenagers. When Line Webtoon Killstagram's exposure increases, the anxiety of using hashtags on Instagram will also increase.*

***Keywords:* *Line Webtoon, Line Webtoon Killstagram, Anxiety, Instagram***

**1. PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Salah satu perubahan karena munculnya media baru adalah adanya digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media (McQuail, 2011:148). Salah satu bentuk digitalisasi dan konvergensi tersebut telah terjadi pada komik. Komik digital merupakan sekumpulan cerita bergambar yang berisikan tokoh – tokoh tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui sarana elektronik (Yuliana et.al., 2021). Salah satu *platform* komik digital yang banyak digemari adalah *Line Webtoon*.

*Line Webtoon* memiliki beragam jenis komik, mulai dari *genre* drama, fantasi, kerajaan, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, *thriller*, hingga horor. Salah satu komik yang menarik perhatian pada aplikasi *Line Webtoon* adalah *Killstagram*. *Line Webtoon* *Killstagram* merupakan salah satu komik dengan *genre* horor yang banyak digemari. Berdasarkan data pada aplikasi *Line Webtoon* per bulan September 2021, jumlah pengikut *Line Webtoon* *Killstagram* mencapai 1,3 juta pengguna dengan rating 9,78. *Line Webtoon* *Killstagram* ini juga sempat menduduki posisi nomor 1 dalam *genre* horor pada bulan Juni 2021 (Webtoons.com, 2021).

*Line Webtoon* *Killstagram* ini menceritakan mengenai pembunuhan berantai melalui *hashtag*. Cerita ini dimulai dari kisah seorang *selebgram* (*Selebritis Instagram*) bernama Do Re Mi yang mendapatkan sebuah terror pembunuhan. Aksi terror pembunuhan tersebut diceritakan terjadi karena *hashtag* yang sering ia gunakan pada media sosial *Instagram*-nya. Setiap kegiatan dan tempat yang ia kunjungi, Do Re Mi selalu menggunakan *hashtag* pada postingan di media sosial *Instagram-*nya. Salah satu contohnya adalah ketika Do Re Mi diceritakan sedang berada di *cafe* langganannya, ia menggunakan *hashtag* ‘#CAFE #DEPANRUMAH #ITAEWON #KAFELANGGANAN #EDEN’. Melalui penggunaan *hashtag* tersebut Do Re Mi secara tidak sadar telah membagikan privasinya. Adanya *hashtag* – *hashtag* tersebut membuatnya mudah ditemukan oleh *serial-killing stalker* yang berniat untuk membunuhnya (Webtoons.com, 2019).

*Hashtag* pada *Instagram* berfungsi untuk mengkategorikan konten atau postingan serta untuk mempermudah dalam hal pencarian maupun memperluas jangkauan topik tertentu. Namun, pada *Line Webtoon* *Killstagram* penggunaan *hashtag* diceritakan dapat berdampak negatif bagi penggunanya, yaitu seperti terjadinya terror pembunuhan.

Dilansir melalui laman womanblitz.com (2019), cerita, film hingga podcast yang memiliki *genre* horor dapat memberikan efek negatif bagi kesehatan tubuh dan mental seseorang. Adapun efek negatif tersebut seperti memicu stress hingga meningkatkan detak jantung, respon *fight-or-flight* yang menimbulkan rasa takut dan cemas, pembekuan darah, serta gangguan susah tidur. Menurut Nevid et.al. (2014:183) gejala fisik seperti meningkatnya detak jantung serta gejala kognitif seperti munculnya perasaan takut, merasa cemas dan merasa terancam merupakan gejala – gejala yang timbul karena faktor kecemasan.

Kecemasan merupakan kondisi umum dari ketakutan atau perasaan tidak nyaman. Kecemasan juga merupakan respon normal yang terjadi ketika manusia menghadapi suatu ancaman (Nevid et.al., 2014:183). Prabowo dan Emrus (2005:45) menyatakan bahwa tingkat konsumsi suatu media atau terpaan media dapat mempengaruhi kecemasan seseorang. Hal tersebut terjadi karena pesan atau informasi yang disampaikan melalui terpaan media kepada khalayak dapat menimbulkan sebuah efek, salah satunya adalah efek afektif.

Penelitian ini dilakukan pada remaja dikarenakan fase remaja adalah masa dimana manusia mengalami pergolakan emosi, pikiran dan perasaan yang sangat besar, sehingga rentan mengalami kecemasan (Bisnis.com, 2019). Untuk dapat mengakses *Line Webtoon* *Killstagram* tentunya dibutuhkan bantuan koneksi internet. Kota Denpasar dipilih karena memiliki populasi akses internet paling tinggi di Provinsi Bali, yaitu sebesar 81,55% (BPS Provinsi Bali, 2020).

**Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh terpaan *Line Webtoon* *Killstagram* terhadap kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar?

**Tujuan Penelitian.**

Menjelaskan pengaruh terpaan *Line Webtoon* *Killstagram* terhadap kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar.

**2. KAJIAN PUSTAKA**

**Komunikasi Massa.**

Bittner (1980:10) dalam Rakhmat (2013) mendefinisikan komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikasikan dengan media massa kepada sejumlah besar orang. Adapun tiga efek dari komunikasi massa yaitu, efek kognitif, efek afektif, dan efek behavioral (Ardianto et.al., 2007).

**Terpaan *Line Webtoon Killstagram***

Haliem et.al. (2018) menyatakan bahwa terpaan media adalah intensitas kondisi khalayak saat terpapar pesan – pesan yang disajikan oleh media. Rosengren dalam Rakhmat (2009:66) menjelaskan bahwa terpaan media dapat diukur melalui 3 dimensi, yaitu frekuensi, durasi dan atensi.

**Line *Webtoon Killstagram***

*Line Webtoon* *Killstagram* merupakan salah satu komik digital dengan *genre* horor yang tersedia pada aplikasi *Line Webtoon*. *Line Webtoon* *Killstagram* pada *season* pertama (*Season* 1) atau yang akan diteliti pada penelitian ini bertajuk ‘Pembunuhan Berantai Lewat *Hashtag*’, sementara pada *season* kedua (*Season* 2) bertajuk ‘*Ghost Killing Game’*. *Line Webtoon* *Killstagram* pada *Season* pertama yang bertajuk ‘Pembunuhan Berantai Lewat *Hashtag*’ bercerita mengenai terror pembunuhan yang dialami oleh seorang *selebgram* (*Selebritis Instagram*) bernama Do Re Mi. Terror pembunuhan tersebut diceritakan terjadi karena penggunaan *hashtag* pada media sosial *Instagram* miliknya. Melalui *hashtag – hashtag* yang digunakan oleh Do Re Mi pada *Instagram* membuat *serial-killing-stalker* yang berniat membunuhnya mudah menemukannya.

***Hashtag* di *lnstagram***

*Hashtag* adalah sebuah perpaduan huruf, angka, serta emoji tanpa spasi yang diawali dengan simbol “*hash*” atau tanda pagar (#). (Sadyani Putri, 2020). *Hashtag* pada *lnstagram* berfungsi untuk mengkategorikan konten agar membuatnya mudah ditemukan (Newberry, 2021).

**Kecemasan Menggunakan *Hashtag* di *Instagram***

Kecemasan merupakan sebuah kondisi umum dari ketakutan atau perasaan tidak nyaman. Terdapat tiga gejala kecemasan yaitu, gejala fisik, gejala kognitif, dan gejela perilaku (Nevid et.al., 2014: 183).

**Teori *Uses and Effects.***

Teori *uses and effects* dikemukakan oleh Sven Windahl tahun 1979 (Daryanto & Rahardjo, 2016:148). Teori *uses and effects* adalah sintesis antara pendekatan *uses and gratifications* dan teori tradisional mengenai efek. Pada teori *uses and effects* dijelaskan bahwa terdapat dua konsep, yaitu konsep *uses*, dalam konteks ini adalah penggunaan media *Line Webtoon Killstagram* dan konsep ‘*effects*’ dapat diartikan sebagai dampak yang menimbulkan persepsi pengguna media dalam konteks ini adalah kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* (Puspita Rini, 2021).

**3. METODE PENELITIAN.**

Penelitian ini merupakan penelitian eksplanatif kuantitatif. Terdapat 210 responden yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui *google form*, dan dianalisa dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Kemudian, hasilnya disajikan menggunakan tabel dan dijelasakan dengan narasi.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Demografi Responden.**

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 210 remaja Kota Denpasar yang berusia 14 tahun – 24 tahun dan pernah membaca *Line Webtoon Killstagram* *Season* 1 “Pembunuhan Berantai Lewat *Hashtag*”. Penelitian ini didominasi oleh responden perempuan yaitu sebesar 63,3% sedangkan laki – laki sebesar 36,7%. Berdasarkan usia didominasi oleh usia 20 tahun – 22 tahun sebesar 55,7%, usia 14 tahun – 16 tahun sebesar 2,4%, usia 17 tahun – 19 tahun sebesar 18,5%, dan usia 23 tahun – 24 tahun sebesar 23,3%.

**Terpaan *Line Webtoon Killstagram***

Rata- rata skor jawaban responden terhadap variabel terpaan *Line Webtoon Killstagram* adalah 3,23. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sering. Hal ini berarti rata – rata remaja Kota Denpasar yang terpilih sebagai responden dalam penelitian ini sering terterpa *Line Webtoon Killstagram*.

**Kecemasan Menggunakan *Hashtag* di *Instagram***

Rata- rata skor jawaban responden terhadap variabel kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* adalah 2,98 dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini berarti remaja Kota Denpasar yang menjadi responden dalam penelitian ini mengalami kecemasan yang tinggi ketika menggunakan *hashtag* di *Instagram* setelah terterpa *Line Webtoon Killstagram*.

**Uji Validitas.**

Hasil uji validitas terhadap 9 pernyataan terpaan *Line Webtoon Killstagram* dinyatakan valid dengan nilai terbesar 0,727. Selanjutnya, hasil uji validitas terhadap 12 pernyatan variabel kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja kota Denpasar juga dinyatakan valid dengan nilai terbesar 0,736.

**Uji Reliabilitas.**

Hasil uji reliabilitas terhadap pernyataan terpaan *Line Webtoon Killstagram* dinyatakan reliabel dengan nilai terbesar 0,844. Selanjutnya, hasil uji *reliabilitas menggunakan hashtag di Instagram* pada remaja kota Denpasar juga dinyatakan reliabel dengan nilai terbesar 0,892.

**Uji Normalitas Data.**

Hasil uji normalitas data pada penelitian ini menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi secara normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,200. HaI tersebut diketahui berdasarkan nilai signifikansi yang dihasilkan >0,05.

**Uji Korelasi.**

Hasil uji korelasi yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan variabel Terpaan Line Webtoon Killstagram dan variabel kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar memiliki hubungan dalam taraf sedang, dengan nilai sebesar 0,499.

**Pembahasan**

Hasil analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini adalah Y = 12,414 + 0,802X. Persamaan yang dihasilkan tersebut bernilai positif sehingga dapat diartikan hubungan variabel terpaan *Line Webtoon Killstagram* dan variabel kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* adalah searah. Ketika terpaan *Line Webtoon Killstagram* meningkat maka kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* juga akan semakin meningkat. Sebaliknya jika terjadi peurunan terpaan *Line Webtoon Killstagram* maka kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar juga akan semakin menurun. Kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar dipengaruhi oleh terpaan *Line Webtoon Killstagram* sebesar 24,9% namun sisanya yaitu 75,1% dipengaruhi variabel lain atau faktor lain diluar dari penelitian ini.

**5. KESIMPULAN.**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Skor rata – rata ketiga indikator terpaan media adalah 3,23 dan termasuk ke dalam kategori tinggi yang berarti rata – rata remaja Kota Denpasar yang terpilih sebagai responden dalam penelitian ini sering terterpa cerita *Line Webtoon Killstagram* Season 1 “Pembunuhan Berantai Lewat *Hashtag*”.
2. Rata – rata remaja Kota Denpasar yang menjadi responden dalam penelitian ini memiliki kecemasan yang tinggi saat menggunakan *hashtag* di *Instagram* setelah terpapar cerita *Line Webtoon Killstagram* Season 1 “Pembunuhan Berantai Lewat *Hashtag*”. Nilai skor rata – rata yang dihasilkan ketiga indikator kecemasan adalah sebesar 2,98 dan termasuk ke dalam ketegori tinggi.
3. Penggunaan media menghasilkan efek bagi khalayak, berdasarkan teori *uses and effects* diketahui bahwa terpaan *Line Webtoon Killstagram* dalam penelitian ini memilki peran sebagai *uses*, dan kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar adalah sebagai *effects*.
4. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terpaan *Line Webtoon* *Killstagram* berpengaruh terhadap kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar. Selanjutnya, hasil dari persamaan analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terpaan *Line Webtoon Killstagram* memiliki pengaruh yang rendah terhadap kecemasan menggunakan *hashtag* di *Instagram* pada remaja Kota Denpasar.

**6. DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

Ardianto, Elvinaro; Komala, Lukiati; Karlinah, Siti. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Jakarta: Simbiosa Rekatama Media.

Bungin, Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Daryanto & Rahardjo. (2016). *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.

Nevid, Jeffrey S.;Rathus, Spencer A.; Greene, Beverly. (2014). *Psikologi Abnormal Edisi Kesembilan Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa Buku 1 Edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.

Rakhmat, Jalaluddin. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Rakhmat, Jalaluddin. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

**Skripsi:**

Sadyani Putri, Ni Made Mahindri. (2020). Pengaruh Terpaan Twit #UninstallBukalapak Terhadap Persepsi Netizen di Kota Denpasar (Studi Pada Perusahaan Bukalapak.com). Skripsi. Denpasar: Universitas Udayana.

**Jurnal:**

Haliem, Putri Oktavia; Farid; Utami, Budi. (2018). Pengaruh Terpaan Media Line Webtoon “Wonderwall” Terhadap Opini Pembaca Mengenai Isu Kesehatan Mental. *Jurnal Prologia*, Vol 2(2), 458-4655.

**Internet:**

Anonim. (2019). Suka Baca Cerita Horor di Internet? Amankah Bagi Kesehatan?. Tersedia pada laman: <https://www.womanblitz.com/suka-baca-cerita-horor-di-internet-amankah--2299.html>. Diakses pada tanggal 6 November 2021.

BPS Provinsi Bali. (2020). Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas Yang Mengakses Teknologi Infromasi dan Komunikasi (TIK) Dalam 3 Bulan Terkahir Menurut Kabupaten/Kota. Tersedia pada laman: <https://bali.bps.go.id/statictable/2018/04/13/95/persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-mengakses-teknologi-informasi-dan-komunikasi-tik-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kabupaten-kota-2019.html>. Diakses pada tanggal 6 November 2021.

Line Webtoon. (2021). Komik Digital Terpopuler Berdasarkan Genre. Tersedia Pada laman: <https://www.webtoons.com/id/top?rankingGenre=HORROR&target=MALE10.> Diakses pada tanggal 16 Juni 2021.

Newberry, Christina. (2021). 2021 Instagram Hashtag Guide: How To Get More Reach. Tersedia pada laman: <https://blog.hootsuite.com/instagram-hashtags/>. Diakses pada tanggal 21 November 2021.

Purba, Tika Anggreni. (2019). Banyak Remaja Dilanda Kecemasan, Ini Penyebabnya. Tersedia pada laman: <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190311/236/898330/banyak-remaja-dilanda-kecemasan-ini-penyebabnya>. Diakses pada tanggal 18 Desember 2021.

Ryoung. (2019). *Killstagram*. Tersedia pada laman: <https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/list?title_no=1592>. Diakses pada tanggal 10 September 2021.

Yuliana; Siswandari; Sudiyanto. (2021). Belajar Akuntansi Melalui Komik Digital. Tersedia pada laman: <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital#:~:text=Pengertian%20komik%20digital%20menurut%20Lamb,atau%20pesan%20melalui%20media%20elektronik>

. Diakses pada tanggal 9 September 2021.