

---

## PENGARUH *SELF-ESTEEM*, *PERCEIVED SOSIAL SUPPORT*, DAN *SENSE OF COMMUNITY* TERHADAP *SUBJECTIVE WELL-BEING* PENGGEMAR ANIME

---

Nuraini dan Yufi Adriani<sup>a</sup>

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

<sup>a</sup> yufi.adriani@uinjkt.ac.id

---

### Abstrak

Stigma mengenai penggemar anime yang beredar di masyarakat banyak membuat penggemar anime tidak *genuine* dalam mengekspresikan dirinya di lingkungan umum. Ketidaknyamanan membuat banyak penggemar anime menutupi identitas kepenggemarannya mereka dan hal tersebut mengarahkan mereka kepada kepuasan hidup yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah variabel *self-esteem*, *perceived social support*, dan *sense of community* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesejahteraan subjektif dengan populasi penggemar anime di daerah JABODETABEK. Sampel yang digunakan berjumlah 300 orang penggemar anime yang bergabung dalam komunitas penggemar dengan rentang usia 18 – 25 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *non probability sampling* yaitu *accidental sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi dan memodifikasi alat ukur *Flourishing Scale* dan *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE) oleh Diener dkk (2009), *The Rosenberg Self-esteem Scale* oleh Rosenberg (1965), *Multidimensional Scale of Perceived Social Support* (MSPSS) oleh Zimet, Dahlem, Zimet & Farley (1988), serta *Sense of Community Index-2* (SCI-2) oleh Chavis, Lee dan Acosta (2008). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-esteem*, *perceived social support*, dan *sense of community* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesejahteraan subjektif sebesar 30.7%. Variabel *self-esteem* menjadi prediktor yang paling besar kontribusinya terhadap kesejahteraan subjektif, kemudian *family* (dimensi dari *perceived social support*) dan *integration and fulfilment of needs* (dimensi dari *sense of community*) juga memiliki pengaruh yang signifikan.

**Kata Kunci :** *Self-Esteem*, *Perceived Social Support*, *Sense of Community*, *Subjective Well-Being*, *Penggemar Anime*

---

### Pendahuluan

Jepang merupakan negara yang budaya dan bahasanya cukup diminati banyak orang. Salah satu produknya yang kini telah membudaya dan menyebar ke berbagai negara adalah anime. Contoh anime yang cukup dikenal banyak orang adalah *Doraemon*, *Naruto*, dan *Dragon Ball*. Sedangkan lebih banyak lagi yaitu *Fairy Tail*, *Attack on Titan*, dan *Inuyasha*. Penggemar anime adalah orang yang mengidentifikasi diri dengan minat mereka pada media Jepang, termasuk animasi dan buku komik (*manga*). Namun tidak sekadar menonton

dan membaca komik saja, minat seorang penggemar anime muncul dengan berbagai cara, seperti membuat konten misalnya *doujinshi* (komik buatan penggemar), *dubbing* (mengisi suara karakter penggemar) (Reysen, Plante, Roberts, & Gerbasi, 2017), *cosplay* (memakai kostum karakter), menghadiri konvensi atau festival untuk berinteraksi dengan penggemar lain (Chen, 2007), bermain *video game*, membeli produk *merchandise*, sampai bergabung dengan komunitas penggemar. Seorang penggemar anime dicirikan suka mengoleksi *action figure* dari tokoh-tokoh anime

atau komik favoritnya, memiliki koleksi komik (*manga*) yang banyak, dan berusaha hadir dalam *event* berbau anime (Handaningtias, & Agustina, 2017).

Penggemar anime banyak mendapat stigma negatif dari kalangan non-penggemar. Reysen dkk (2016) mengungkapkan persepsi non-penggemar terhadap penggemar anime diantaranya *introvert*, canggung secara sosial, dan tidak memiliki kehidupan nyata. Persepsi tersebut membuat banyak penggemar anime menutupi identitas mereka, tidak memberitahu siapapun mengenai minat dan hobi mereka selain kepada sesama penggemar. Hal ini membuat penggemar anime tidak menjadi diri mereka sendiri ketika berhadapan dengan lingkungan umum yang bukan sesama penggemar anime.

Di Indonesia, perilaku penggemar anime yang unik juga memancing orang lain untuk berkomentar. Misalnya apabila seorang penggemar anime menonton anime dan membeli *manga*, *video games*, atau *action figures* terbaru, hal tersebut akan memancing orang lain untuk berkomentar karena barang-barang yang dibeli individu penggemar anime tersebut selama ini telah diasosiasikan sebagai barang untuk anak kecil (Permana & Suzan, 2018). Realitas tersebut menunjukkan bahwa stigma yang beredar bukan hanya terjadi di Jepang dan negara lainnya (misal: Amerika Serikat), namun juga terjadi di Indonesia.

*International Anime Research Project* (IARP) melakukan survei kepada peserta A-Kon

2014, sebuah konvensi anime di Dallas, Texas dari tanggal 6-8 Juni yang dihadiri oleh 26.000 peserta. Total 901 data didapatkan di A-Kon dan 2.283 lainnya direkrut dari penggemar anime secara daring dari berbagai situs. Hasil yang didapatkan membandingkan kepuasan hidup pada penggemar anime *online*, dan penggemar anime peserta A-Kon. Kepuasan hidup pada penggemar anime *online* lebih rendah dibandingkan dengan penggemar anime yang menghadiri konvensi A-Kon. Hal tersebut dikarenakan pada A-Kon, penggemar anime bisa berinteraksi langsung dengan penggemar lainnya sehingga dapat menunjukkan dirinya dengan *genuine*.

Pengalaman stigma dan diskriminasi yang dirasakan telah secara konsisten dikaitkan dengan kesehatan mental (Mack, Poon, Pun, & Cheung, 2007; Pascoe & Richman, 2009). Penyembunyian identitas penggemar yang distigmatisasi seseorang dapat memperburuk hasil negatif dari stigmatisasi dan mengarah pada kesejahteraan psikologis yang lebih rendah (Plante, Roberts, Reysen, & Gerbasi, 2014) sehingga kesejahteraan penggemar anime juga perlu untuk diperhatikan, apalagi menurut [Republika.co.id](http://Republika.co.id) (8 April 2017), penggemar anime di Indonesia saat ini jumlahnya terus berkembang, bahkan menjadikan Indonesia sebagai negara asing kedua dengan jumlah penggemar anime terbesar. Berbagai macam festival pun telah beberapa kali diadakan, ditandai dengan adanya Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI) yang diadakan tiap tahun, Jakarta-Japan Matsuri, Anime Festival

Asia Jakarta, Ennichisai Blok M, Comic Frontier (Comifuro), dan lain sebagainya. Bahkan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta sendiri, ada beberapa komunitas penggemar anime, misalnya Psycho-J, Japan Freak UIN (JFUIN), dan Islamic Otaku Community.

Dengan posisi Indonesia yang menempati tempat kedua dan banyaknya kegiatan serta komunitas penggemar anime, maka kesejahteraan penggemar anime di Indonesia juga perlu diperhatikan. Jika seorang penggemar anime memiliki kesejahteraan yang rendah maka ia akan mencari cara untuk meningkatkan kesejahteraannya. Namun jika lingkungan dan orang sekitar tidak mendukung dan menerima, maka yang akan terjadi adalah fanatisme yang berlebihan. Penerimaan dan motivasi keluarga ataupun lingkungan terhadap minat yang berbeda akan membantu membangkitkan rasa percaya diri (Permana & Suzan, 2018) dan dapat membantu mengarahkannya menuju perilaku yang lebih positif.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kesejahteraan subjektif. Menurut Diener dkk. (2018) kesejahteraan subjektif merupakan cara individu mengevaluasi atau menilai hidup mereka sendiri. Sejauh mana seseorang menilai kehidupan dan situasi saat ini, yaitu baik dan diinginkan atau tidak diinginkan dan negatif. Evaluasi-evaluasi tersebut berupa domain kognitif, yang merepresentasikan penilaian kehidupan dan ranah kehidupan, dan domain afektif (emosi dan perasaan) yang

meliputi afek positif dan negatif. Individu dikatakan sejahtera jika ia merasa puas akan hidupnya dan lebih banyak mengalami emosi positif dibandingkan negatif.

Tentunya kesejahteraan subjektif yang rendah tidak serta merta terjadi pada diri seseorang karena banyak faktor yang dapat mempengaruhinya. Salah satu faktor dalam diri seseorang yang berkaitan dengan kesejahteraan subjektifnya adalah *self-esteem*. Menurut Rosenberg (dalam Orth & Robins, 2014), *self-esteem* umumnya dikonseptualisasikan sebagai "perasaan bahwa seseorang 'cukup baik,'". Akibatnya, individu dengan *self-esteem* yang tinggi tidak serta merta percaya bahwa mereka lebih unggul daripada orang lain. Menurut penelitian Karatas & Tagay (2012), terdapat hubungan positif antara kesejahteraan subjektif dan *self-esteem*. Pada kasus penggemar anime, seorang penggemar yang dapat menghargai dan menerima minat serta hobinya sebagai suatu keunikan tersendiri tentunya akan mengekspresikan diri apa adanya, sehingga dengan adanya *self-esteem* yang tinggi, diharapkan penggemar anime tidak terbawa dampak negatif dari stigma dan akan mendorong pada kesejahteraan subjektif yang lebih tinggi.

Selain *self-esteem*, faktor yang teridentifikasi mempengaruhi kesejahteraan subjektif adalah *perceived social support* (Ammar, Nauffal, & Sbeity, 2013). Cohen, Underwood, & Gottlieb (2000) juga mengungkapkan bahwa *perceived social support* dapat memberikan efek positif pada fungsi

emosional dan fisik. *Perceived social support* dapat didefinisikan sebagai dukungan yang diambil dari keluarga, teman, dan *significant others* (Zimet, Dahlem, Zimet, & Farley, 1988) yang meningkatkan dinamika psikologis, dan membantu individu dalam aspek afektif, fisik, dan kontribusi kognitif. Keluarga yang memandang minat dan hobi sebagai sebuah keberagaman tentunya akan mendukung apa yang disukai oleh anaknya asalkan anaknya dapat membawa minatnya ke arah yang positif. Begitu pula dengan dukungan yang diberikan oleh teman dan orang spesial lainnya (mis., pacar atau orang penting lainnya). Dukungan dari keluarga, teman, dan *significant other* akan membuat seorang penggemar anime merasa nyaman dan dapat mengekspresikan dirinya dengan *genuine* sehingga hal tersebut akan mendorong pada kepuasan hidup dan pengalaman menyenangkan yang lebih baik dan mengarah pada meningkatnya kesejahteraan subjektif.

Faktor lain yang juga mempengaruhi kesejahteraan subjektif selain *perceived social support* yaitu *sense of community* (Kutek, Turnbull, & Fairweather-Schmidt, 2011). McMillan & Chavis (1986) mengungkapkan bahwa *sense of community* terdiri dari empat elemen yaitu *membership, influence, integration and fulfilment of needs*, dan *shared emotional connection*. Kesimpulannya, *Sense of community* adalah perasaan yang dimiliki anggota, perasaan bahwa anggota penting satu sama lain dan dengan kelompok, dan keyakinan bersama bahwa kebutuhan anggota akan dipenuhi

melalui komitmen mereka untuk bersama (McMillan, dalam McMillan & Chavis, 1986). Farrell, Aubry, & Coulombe (2004) mengatakan bahwa terdapat korelasi positif antara kesejahteraan subjektif yang rendah, kesehatan mental yang rendah dan kurangnya *sense of community*.

Dalam penelitian sebelumnya, telah ditunjukkan bahwa penggemar anime termotivasi untuk bergabung ke dalam komunitas karena adanya kebutuhan untuk memiliki (*need to belong*) dengan hiburan yang disediakan oleh anime (Schroy, Plante, Reysen, Roberts, & Gerbasi, 2016) serta kebutuhan untuk saling berbagi minat dan hobi yang sama dengan anggota komunitas. Selain itu, penelitian tentang penggemar anime telah menunjukkan bahwa hubungan interpersonal dan pertemanan yang dipupuk antara penggemar terkait dengan kesejahteraan psikologis (Reysen, Plante, Roberts, & Gerbasi, 2017). Sehingga diharapkan bahwa dengan *sense of community* yang tinggi, kesejahteraan subjektif juga semakin tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menguji pengaruh *self-esteem*, *perceived social support*, dan *sense of community* terhadap kesejahteraan subjektif dengan populasi penggemar anime.

### Metode

Populasi pada penelitian ini adalah penggemar anime yang berada di wilayah JABODETABEK yang tidak diketahui secara pasti. Kriteria sampel pada penelitian ini yaitu, (1) penggemar anime

dengan rentang usia 18 -25 tahun, (2) Domisili Jabodetabek, dan (3) bergabung dalam komunitas penggemar anime. Sampel penelitian yang peneliti dapatkan sebanyak 300 sampel menggunakan teknik *non probability sampling*, dimana tidak semua individu dalam populasi memiliki peluang untuk dijadikan sampel karena peneliti tidak mengetahui secara pasti jumlah individu penggemar anime yang berusia 18 – 25 tahun di wilayah Jabodetabek. Teknik *non probability sampling* yang peneliti gunakan yaitu *accidental sampling* dimana kuesioner disebarkan kepada individu penggemar anime yang ditemui dan bersedia untuk menjadi responden.

Peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan subjek penelitian, instrumen tersebut antara lain *Flourishing Scale* dan *Scale of Positive and Negative Experience* (Diener, dkk., 2009), *The Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSE: Rosenberg, dalam Lopez & Snyder, 2003), *Multidimensional Scale of Perceived Social Support* (Zimet, Dahlem, Zimet & Farley, 1988) yang terdiri dari dimensi *family, friends, dan significant others*, serta *Sense of Community Index-2* (Chavis, Lee dan Acosta, 2008) yang terdiri dari dimensi *membership, influence, integration and fulfilment of needs, dan shared emotional connection*.

Masing-masing alat ukur diuji validitasnya dengan menggunakan analisis *Confirmatory Factor Analysis* dengan bantuan aplikasi Lisrel ver. 8.70. Kemudian untuk menguji

hipotesis penelitian, peneliti menggunakan analisis regresi berganda (*Multiple Regression Analysis*) dengan bantuan aplikasi SPSS Ver. 23.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Berdasarkan tabel 1 dapat kita ketahui bahwa *R Square* yang didapat sebesar 0.307. Artinya proporsi varians dari kesejahteraan subjektif yang dijelaskan oleh *self-esteem, perceived social support (family, friends, dan significant others)*, dan *sense of community (membership, influence, integration and fulfilment of needs, dan shared emotional connection)* adalah sebesar 30.7%, sedangkan sebesar 69.3% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Tabel 1. *R-Square*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.554	.307	.288	.42235

Langkah selanjutnya, peneliti melihat dampak dari seluruh variabel independen terhadap variabel dependen (kesejahteraan subjektif) dengan Uji F. Adapun berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai F yang diperoleh adalah 16.143 dengan signifikansi sebesar 0.000 (sig. < 0.05), dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel *self-esteem, perceived*

social support (family, friends, significant others), dan sense of community (membership, influence, integration and fulfilment of needs, shared emotional connection) terhadap kesejahteraan subjektif dengan populasi penggemar anime.

<i>Influence</i>	-	.060	-.013	-.219	.827
	.013				
<i>Integration and Fulfilment of Needs</i>	.131	.060	.131	2.196	.029*
<i>Shared Emotional Connection</i>	.061	.063	.061	.971	.332

Tabel 2. ANOVA

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.037	8	2.880	16.143	.000
	Residual	51.909	291	.178		
	Total	74.947	299			

Kemudian langkah terakhir, peneliti melihat apakah koefisien regresi dari tiap variabel independen signifikan atau tidak. Koefisien regresi dari tiap variabel independen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Koefisien Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	.256	.137		1.870	.062
	<i>Self-Esteem</i>	.414	.055	.413	7.548	.000*
	<i>Family</i>	.163	.055	.162	2.973	.003*
	<i>Friends</i>	-.026	.056	-.026	-.474	.636
	<i>Significant Others</i>	.075	.054	.075	1.392	.165
	<i>Membership</i>	.015	.058	.015	.257	.797

Berdasarkan tabel 3, didapatkan persamaan regresi sebagai berikut: **Kesejahteraan Subjektif= 0.256 + 0.414 self-esteem + 0.163 family – 0.026 friends + 0.075 significant others + 0.015 membership – 0.013 influence + 0.131 integration and fulfilment of needs + 0.061 shared emotional connection.**

Hasil yang didapat menunjukkan adanya 3 koefisien regresi yang signifikan (sig. < 0.05), yaitu *self-esteem*, *family*, dan *integration and fulfilment of needs*. Sedangkan 5 variabel lainnya yakni *friends*, *significant others*, *membership*, *influence*, dan *shared emotional connection* menunjukkan koefisien regresi yang tidak signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan sampel yang telah didapatkan dari lapangan, peneliti menemukan sampel yang bervariasi, dimana rentang usia penggemar anime yang peneliti dapatkan adalah sebanyak 68% untuk rentang usia 18 – 21 tahun, dan 32% untuk rentang usia 22 – 25 tahun. Selain itu, penggemar anime yang menjadi partisipan dalam penelitian ini didominasi oleh laki-laki dengan persentase 63%, dan 37% sisanya adalah

perempuan. Begitu juga tempat tinggal mereka yang bervariasi, tersebar di wilayah JABODETABEK dengan persentase 38.7% untuk wilayah Jakarta, 10.7% untuk wilayah Bogor, 14.0% untuk wilayah Depok, 26.0% untuk wilayah Tangerang, dan 10.7% untuk wilayah Bekasi. Dari hasil penelitian, sebanyak 51.3% persen sampel memiliki kesejahteraan subjektif dengan kategori tinggi.

Tiga variabel independen secara bersama-sama terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam varians kesejahteraan subjektif. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa variabel *self-esteem* secara independen berpengaruh signifikan terhadap kesejahteraan subjektif pada populasi penggemar anime dengan koefisien regresi 0.414. Arah pengaruhnya adalah positif sehingga semakin tinggi *self-esteem*, maka kesejahteraan subjektif juga akan semakin tinggi. Hasil penelitian mengenai *self-esteem* dan kesejahteraan subjektif ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vacek, Coyle, dan Vera (2010) dimana *self-esteem* menjadi prediktor yang signifikan untuk meningkatkan kesejahteraan subjektif. Dalam penelitian Vacek, Coyle, dan Vera (2010) juga disebutkan bahwa kesejahteraan subjektif telah ditemukan berkorelasi dengan variabel disposisi seperti misalnya *self-esteem* (Diener, 1996), dimana individu dengan karakteristik kepribadian yang positif lebih mungkin memiliki partisipasi aktif dalam kehidupan sehingga menghasilkan tingkat kesejahteraan subjektif yang lebih tinggi.

Pada variabel *perceived social support*, dimensi *family* adalah satu-satunya yang memiliki pengaruh signifikan, dengan koefisien regresi 0.163. Sedangkan dua dimensi lainnya yakni *friends* dan *significant others* berpengaruh terhadap kesejahteraan subjektif penggemar anime, namun tidak signifikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gülaçtı (2010) di mana dimensi *family* menjadi prediktor yang signifikan terhadap kesejahteraan subjektif, berbeda dengan dimensi *friends* dan *significant others* yang tidak signifikan. Menurut Gülaçtı (2010), hal ini bisa terjadi kemungkinan karena keluarga adalah tempat dimana interaksi sosial paling awal dimulai. Hubungan positif yang terjadi antara orang tua dan anak menghasilkan perkembangan emosional yang positif, juga sosial dan kognitif yang baik sehingga menghasilkan kehidupan yang lebih memuaskan. Tetapi ketika individu penggemar anime hidup dalam keluarga yang kurang suportif, itu mengakibatkan kurangnya kepercayaan diri, memiliki karakter yang tidak ramah, pikiran hidup yang negatif dan juga menyebabkan tidak puas dengan kehidupan.

Hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian dari Matsuda, Tsuda, Kim, & Deng (2014) yang menyatakan bahwa *family* dan *significant others* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesejahteraan subjektif, sedangkan *friends* pengaruhnya tidak signifikan. Menurut Fukuoka (dalam Matsuda, Tsuda, Kim, & Deng, 2014), ada perbedaan mengenai teman secara umum (*general friends*) dan teman dekat (*close friends*), sehingga dalam sebuah

penelitian, teman dekat (*close friends*) mungkin akan dianggap sebagai *significant others*. Dalam penelitian ini, hasil yang tidak signifikan dari dimensi *friends* dan *significant others* mungkin juga disebabkan oleh hal tersebut, di mana belum ada batasan yang jelas mengenai siapa yang dimaksud *friends* dan siapa yang dimaksud *significant others* sehingga memunculkan tafsiran yang berbeda dari tiap responden.

Pada variabel *sense of community*, terdapat satu dimensi yang pengaruhnya signifikan terhadap kesejahteraan subjektif penggemar anime, yaitu *integration and fulfilment of needs* dengan koefisien regresi 0.131. Sedangkan tiga dimensi lainnya yakni *membership*, *influence*, dan *shared emotional connection* memiliki pengaruh yang tidak signifikan. Hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Davidson & Cotter (1991) dimana *sense of community* secara umum signifikan terkait dengan kesejahteraan subjektif. Temuan dari Davidson & Cotter (1991) ini memberikan kepercayaan empiris pada literatur teoritis tentang *sense of community* yang membuat spekulasi tentang kesehatan psikologis dan vitalitas. Sedangkan menurut Guzmán, Alfaro, & Varela, (2018), kepuasan hidup lebih banyak variasinya ketika dikaitkan dengan *sense of community* yang terkait dengan interaksi lingkungan dan saling ketergantungan di antara anggota komunitas. Pada penelitian ini, hasil yang tidak signifikan mungkin disebabkan karena berbeda-bedanya motivasi tiap penggemar anime dalam bergabung dengan komunitas penggemar. Selain

itu, peneliti menggunakan alat ukur *Sense of Community Index-2* (SCI-2) oleh Chavis, Lee, dan Acosta (2008) dimana ini menjadi perbedaan jika dibandingkan dengan kebanyakan penelitian sebelumnya yang menggunakan teori dan alat ukur lain.

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *self-esteem*, *perceived social support*, dan *sense of community* berpengaruh secara bersama-sama terhadap kesejahteraan subjektif, yang dalam penelitian ini subjeknya adalah penggemar anime. Variabel yang pengaruhnya signifikan adalah *self-esteem*, dimensi *family* pada variabel *perceived social support*, dan dimensi *integration and fulfilment of needs* dari variabel *sense of community*. Pada penelitian di masa depan, disarankan untuk menggunakan variabel independen lain yang belum diteliti dalam penelitian ini, misalnya tempat tinggal (domisili), jenis kelamin, jenis komunitas, dll.

### Daftar Pustaka

- Ammar, D., Nauffal, D., & Sbeity, R. (2013). The Role of Perceived Social Support in Predicting Subjective Well-being in Lebanese College Students. *The Journal of Happiness & Well-Being*, 1(2), 121-134.
- Chavis, D. M., Lee, K. S., & Acosta J. D. (2008). *The Sense of Community (SCI) Revised: The Reliability and Validity of the SCI-2*. Paper presented at the 2nd International



- Community Psychology Conference, Lisboa, Portugal.
- Chen, J. S. (2007). A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Anime/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research*, 33, 14-24.
- Cohen, S., Underwood, L., & Gottlieb, B. (2000). *Social Support Measurement and Intervention: A Guide for Health and Social Scientists*. New York: Oxford University Press.
- Davidson, W. B., & Cotter, P. R. (1991). The Relationship Between Sense of Community and Subjective Well-Being: A First Look. *Journal of Community Psychology*, 19, 246-253.
- Diener, E., Lucas, R. E., & Oishi, S. (2018). Advances and Open Questions in the Science of Subjective Well-Being. *Collabra: Psychology*, 4(1), 15.
- Diener, E., Wirtz, D., Tov, W., Kim-Prieto, C., Choi, D., Oishi, S., & Biswas-Diener, R. (2009). New Well-being Measures: Short Scales to Assess Flourishing and Positive and Negative Feelings. *Social Indicators Research*, 97(2), 143–156.
- Farrell, S. J., Aubry, T., & Coulombe, D. (2004). Neighborhoods and Neighbors: Do They Contribute to Personal Well-Being? *Journal of Community Psychology*, 32(1), 9–25.
- Gülaçtı, F. (2010). The Effect of Perceived Social Support on Subjective Well-being. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3844–3849.
- Guzmán, J., Alfaro, J., & Varela, J. J. (2018). Sense of Community and Life Satisfaction in Chilean Adolescents. *Applied Research in Quality of Life*.
- Handaningtias, U., R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202-209.
- Karatas, Z., & Tagay, O. (2012). Self Esteem, Locus of Control and Multidimensional Perfectionism as the Predictors of Subjective Well Being. *International Education Studies*, 5(6), 131-137.
- Kutek, S. M., Turnbull, D., & Fairweather-Schmidt, A. K. (2011). Rural Men's Subjective Well-being and The Role of Social Support and Sense of Community: Evidence for The Potential Benefit of Enhancing Informal Networks. *Australian Journal of Rural Health*, 19(1), 20–26.
- Lopez, Shane J. (Ed) & Snyder, C. R. (Ed). (2003). Positive Psychological Assessment: A Handbook of Models and Measures, 219-233.
- Mack, W. W. S., Poon, C. Y. M., Pun, L. Y. K., & Cheung, S. F. (2007). Meta-analysis of Stigma and Mental Health. *Social Science and Medicine*, 65, 245-261.
- Matsuda, T., Tsuda, A., Kim, E., & Deng, K. (2014). Association between Perceived Social Support and Subjective Well-Being

- among Japanese, Chinese, and Korean College Students. *Psychology*, 5, 491-499.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). *Sense of community: A Definition and Theory. Journal of Community Psychology*, 14(1), 6–23.
- Orth, U., & Robins, R. W. (2014). The Development of Self-Esteem. *Current Directions in Psychological Science*, 23(5), 381–387.
- Pascoe, E. A., & Richman, L. S. (2009). Perceived Discrimination and Health: A Meta-analytic Review. *Psychological Bulletin*, 135, 531-554.
- Permana, R., S., M., & Suzan, N. (2018). Pengalaman Komunikasi dan Konstruksi Makna “Otaku” bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku). *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, 8(1), 12-27.
- Plante, C. N., Roberts, S. E., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). Interaction of Socio-Structural Characteristics Predicts Identity Concealment and Self-esteem in Stigmatized Minority Group Members. *Current Psychology*, 33, 3-19.
- Republika.co.id. (2017, 08 April). *Sushiroll Manjakan Komunitas Penggemar Anime Jepang di Indonesia*. Retrieved 11 4, 2019, from <https://gayahidup.republika.co.id/berita/oo31ka280/sushiroll-manjakan-komunitas-penggemar-anime-jepang-di-indonesia>
- Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2017). Anime Fans to The Rescue: Evidence of Daniel Wann’s Team Identification-social Psychological Health Model. *The Phoenix Papers*, 3(1), 237-247.
- Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., Gerbasi, K. C., Mohebpour, I., & Gamboa, A. (2016). Pale and Geeky: Prevailing Stereotypes of Anime Fans. *The Phoenix Papers*, 2(1), 78-103.
- Schroy, C., Plante, C. N., Reysen, S., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2016). Different Motivations as Predictors of Psychological Connection to Fan Interest and Fan Groups in Anime, Furry, and Fantasy Sport Fandoms. *The Phoenix Papers*, 2(2), 148-167.
- Vacek, K. R., Coyle, L. D., & Vera, E. M. (2010). Stress, Self-Esteem, Hope, Optimism, and Well-Being in Urban, Ethnic Minority Adolescents. *Journal of Multicultural Counseling and Development*, 38, 99-111.
- Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G., & Farley, G. K. (1988). The Multidimensional Scale of Perceived Social Support. *Journal of Personality Assessment*, 52(1), 30–41.