Fandom Digital Sebagai Wadah *Coping Mechanism* dan Dukungan Sosial: Studi Netnografi Pada Grup Whatsapp *Fans Clash Of Champions By* Ruangguru

[1]Syofi Mai Dhima, [2]Nurjanah, [3]Chelsy Yesicha
[1,2,3]Universitas Riau
Korespondensi: syofi.maidhima@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik coping mechanism dan bentuk dukungan sosial yang terwujud melalui interaksi komunikasi daring dalam fandom digital pada grup WhatsApp Fans Clash of Champions by Ruangguru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi percakapan digital yang dianalisis secara tematik menggunakan perangkat lunak NVivo 15. Teknik analisis dilakukan melalui proses pengodean, pengelompokan kategori, interpretasi makna, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola emotion-focused coping, problem-focused coping, serta bentuk dukungan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fandom digital berfungsi sebagai ruang komunikasi yang memfasilitasi coping dan dukungan sosial secara kolektif, dengan dominasi emotion-focused coping yang terwujud melalui curhat, humor, simbol bersama, dan diskusi ringan yang meredakan ketegangan emosional. Problem-focused coping muncul secara terbatas melalui pertukaran informasi dan saran akademik. Selain itu, komunitas menghasilkan dukungan emosional, informasional, dan penghargaan, sementara dukungan instrumental tidak ditemukan karena keterbatasan karakter komunikasi berbasis teks. Temuan ini menegaskan peran fandom digital edukatif sebagai ruang psikososial dalam pengelolaan tekanan akademik melalui praktik komunikasi daring.

***Kata kunci**: fandom digital, coping mechanism, dukungan sosial, netnografi*

Abstract

This study aims to analyze coping mechanisms and forms of social support manifested through online communication interactions within a digital fandom community, specifically the WhatsApp group of Clash of Champions by Ruangguru fans. The research employed a qualitative approach using netnography through participatory observation, in-depth interviews, and documentation of digital conversations, which were thematically analyzed with NVivo 15. Data analysis involved coding, categorization, meaning interpretation, and conclusion drawing to identify patterns of emotion-focused coping, problem-focused coping, and social support. The findings indicate that digital fandom functions as a communicative space facilitating collective coping and social support, with emotion-focused coping dominating through emotional disclosure, humor, shared symbols, and casual discussions that alleviate emotional tension. Problem-focused coping appears in limited forms through information exchange and academic advice. The community also generates emotional, informational, and appraisal support, while instrumental support is absent due to the text-based nature of digital communication. These results highlight the psychosocial role of educational digital fandom as a supportive communication space for managing academic stress in the digital era.

***Keyword:** Program Implementation; Asset Management; State-Owned Assets; Universitas Riau*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada era digital telah mengubah secara mendasar cara individu berinteraksi, membangun relasi, serta membentuk komunitas sosial. Internet dan media sosial memungkinkan terbentuknya komunitas berbasis minat yang melampaui batas geografis dan sosial, termasuk fandom yang berkembang dari sekadar kumpulan penggemar menjadi komunitas yang aktif memproduksi makna, menegosiasikan identitas, serta membangun rasa kebersamaan melalui praktik komunikasi yang dimediasi teknologi.

Dalam kerangka budaya partisipatif, penggemar tidak lagi diposisikan sebagai audiens pasif, melainkan partisipan aktif yang memproduksi, mendistribusikan, dan menginterpretasikan teks secara kreatif. Praktik tersebut menempatkan fans sebagai prosumer yang sekaligus menjadi produsen dan konsumen makna, serta membentuk jaringan relasi sosial melalui komunikasi sehari-hari di berbagai platform digital. Interaksi berulang, penggunaan simbol bersama, serta berkembangnya norma komunikasi menjadikan komunitas fans sebagai komunitas daring yang memiliki struktur, budaya, dan dinamika komunikasi tersendiri.

Di Indonesia, perkembangan fandom digital berlangsung seiring meningkatnya penetrasi internet dan dominasi generasi muda sebagai pengguna media digital. Jumlah pengguna internet yang tinggi memperluas ruang ekspresi, interaksi, dan afiliasi sosial penggemar, sehingga fandom tidak lagi terbatas pada aktivitas konsumsi hiburan, tetapi juga berperan dalam pembentukan identitas serta penyediaan dukungan emosional bagi anggotanya. Aktivitas fandom bahkan mencakup produksi konten, diskusi intensif, aktivisme digital, hingga partisipasi dalam proyek sosial yang melibatkan komunitas, sehingga fandom dapat dipahami sebagai ruang komunikasi yang memediasi pengalaman emosional dan sosial generasi muda di era digital.

Pada saat yang sama, generasi muda khususnya pelajar dan mahasiswa menghadapi berbagai tekanan yang berasal dari tuntutan akademik, kompetisi pendidikan, ketidakpastian masa depan, serta dinamika kehidupan pascapandemi. Tekanan tersebut berpotensi memicu stres, kecemasan, dan rasa terasing yang memengaruhi kesejahteraan subjektif individu. Dalam konteks demikian, penggunaan media dan komunitas daring tidak hanya dipahami sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana mengelola emosi, mencari dukungan sosial, serta membangun rasa memiliki terhadap suatu komunitas.

Fandom digital kemudian menjadi salah satu ruang penting bagi generasi muda untuk memenuhi kebutuhan psikososial melalui praktik komunikasi. Ruang ini memungkinkan anggota mengekspresikan diri, berbagi pengalaman, serta membangun relasi dengan individu yang memiliki minat serupa, sehingga tercipta rasa kedekatan dan kebersamaan yang sering kali tidak ditemukan di lingkungan luring. Dengan demikian, fandom digital tidak hanya relevan sebagai fenomena budaya populer, tetapi juga sebagai fenomena komunikasi yang berkaitan dengan cara individu mengelola tekanan dan mencari dukungan di era konektivitas digital.

Konsep coping merujuk pada upaya kognitif dan perilaku individu untuk mengelola tuntutan internal maupun eksternal yang dipersepsikan menekan atau melampaui sumber daya yang dimiliki. Dalam perspektif Ilmu Komunikasi, coping dapat dipahami sebagai fungsi praktik komunikasi, yaitu bagaimana bahasa, narasi, humor, serta partisipasi dalam komunitas digunakan untuk meredakan ketegangan emosional, membingkai ulang pengalaman, dan membangun makna bersama atas situasi yang dihadapi. Interaksi dalam komunitas fandom digital menunjukkan bahwa ruang tersebut dapat berfungsi sebagai mekanisme coping ketika anggota mencurahkan perasaan, mencari penguatan, serta mengalihkan perhatian dari sumber stres melalui komunikasi sehari-hari.

Selain sebagai ruang coping, fandom digital juga berpotensi menjadi sumber dukungan sosial yang dimediasi komunikasi. Dukungan sosial mencakup dimensi emosional, informasional, instrumental, dan penghargaan, yang dalam komunitas daring diwujudkan melalui pesan teks, komentar, emoji, maupun

simbol digital lain yang menghadirkan rasa kehadiran dan kepedulian meskipun tanpa pertemuan fisik. Berbagai studi menunjukkan bahwa anggota komunitas fandom dapat memperoleh dukungan emosional yang signifikan, bahkan melebihi dukungan yang tersedia di lingkungan luring, serta menjadikan fandom sebagai ruang aman untuk berbagi pengalaman pribadi dan memperoleh respons empatik dari sesama anggota.

Meskipun demikian, kajian fandom digital di Indonesia masih didominasi oleh konteks hiburan populer, sementara penelitian mengenai fandom berbasis program edukatif masih relatif terbatas. Padahal, fandom edukatif berpotensi menghadirkan dinamika komunikasi yang khas karena diskursus yang berkembang berkaitan dengan pengalaman akademik, tekanan belajar, serta aspirasi pendidikan anggota komunitas. Salah satu fenomena yang menunjukkan potensi tersebut adalah komunitas penggemar program *Clash of Champions by* Ruangguru, yaitu program kompetisi pengetahuan berbasis edutainment yang diproduksi dan disebarluaskan melalui platform digital.

Interaksi penggemar tidak hanya berlangsung pada kanal resmi media sosial, tetapi juga berkembang dalam komunitas percakapan privat seperti grup WhatsApp yang memungkinkan terbangunnya kedekatan interpersonal, pertukaran pengalaman, serta praktik komunikasi sehari-hari yang berpotensi menjadi wadah coping dan dukungan sosial. Namun, kajian akademik yang secara khusus meneliti wujud coping dan bentuk dukungan sosial dalam fandom digital berbasis program edukatif terutama pada platform WhatsApp masih sangat terbatas di Indonesia.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik *coping mechanism* serta bentuk dukungan sosial yang terwujud melalui interaksi komunikasi daring dalam fandom digital, khususnya pada grup WhatsApp penggemar *Clash of Champions by* Ruangguru. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode netnografi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian komunikasi digital dan fandom, khususnya terkait relasi antara praktik komunikasi, coping, dan dukungan sosial di era media baru.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi untuk memahami praktik komunikasi, coping mechanism, dan bentuk dukungan sosial dalam komunitas fandom digital. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada interaksi komunikasi daring dalam grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru sebagai objek kajian. Fokus penelitian mencakup praktik *coping mechanism* yang terwujud melalui komunikasi daring serta bentuk dukungan sosial yang terbangun di antara anggota komunitas. Penelitian dilakukan pada grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru dengan subjek penelitian berupa anggota grup yang terlibat dalam percakapan serta informan yang diwawancarai secara mendalam. Bahan dan alat utama penelitian meliputi data percakapan digital, hasil observasi partisipatif, hasil wawancara, serta perangkat lunak NVivo 15 yang digunakan dalam proses pengelolaan dan analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dalam komunitas, wawancara terhadap informan, serta dokumentasi interaksi komunikasi daring yang relevan dengan fokus penelitian. Analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, pengkodean, pengelompokan kategori, interpretasi makna, serta penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola *emotion-focused coping, problem-focused coping,* dan bentuk dukungan sosial dalam komunitas fandom digital

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini peneliti bertujuan menafsirkan temuan penelitian sebagai praktik komunikasi yang berlangsung dalam ranah fandom digital, khususnya melalui interaksi sehari-hari di dalam grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru. *coping mechanism* dan dukungan sosial tidak dipahami sebagai respons individual yang terpisah, melainkan sebagai proses relasional dan kolektif yang terbentuk melalui pertukaran pesan, ekspresi emosi, serta respons antaranggotanya. Interaksi daring menjadi medium yang memediasi proses tersebut, di mana makna stres, dukungan, dan pengelolaan emosi dinegosiasikan secara simbolik melalui praktik komunikasi menggunakan bahasa, emoji, humor, dan pola partisipasi.

1. *Coping Mechanism* yang Terwujud Melalui Interaksi Komunikasi Daring dalam Grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru

Coping Mechanism yang terwujud melalui interaksi komunikasi daring dalam grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru dapat diposisikan sejalan dengan temuan riset tentang komunitas online, fandom, dan WhatsApp group yang menunjukkan bahwa pengelolaan tekanan banyak dijalankan lewat komunikasi emosional, kehadiran simbolik, dan interaksi berulang, bukan hanya lewat pemecahan masalah secara langsung.

Dalam perspektif teori coping klasik, Lazarus dan Folkman menekankan bahwa coping adalah upaya kognitif dan perilaku yang terus berubah untuk mengelola tuntutan internal dan eksternal yang dinilai menekan, yang tidak hanya berlangsung di dalam diri individu, tetapi juga dimediasi oleh konteks sosial tempat individu berada (Lazarus & Folkman, 1984). Sejalan dengan itu, kajian tentang digital coping dalam komunitas daring menunjukkan bahwa ruang komunikasi bermediasi teknologi dapat berfungsi sebagai sumber coping, di mana anggota berbagi pengalaman, emosi, dan strategi menghadapi situasi sulit melalui pesan, simbol, dan kehadiran daring yang berulang (Roitman & Yeshua-Katz, 2022; Cheung et al., 2020). Dengan demikian, peneliti memposisikan coping di fandom digital bukan sebagai reaksi psikologis individu yang terisolasi, melainkan sebagai praktik komunikasi yang dinegosiasikan bersama melalui interaksi sehari-hari di grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru.

Temuan ini sejalan dengan literatur netnografi fandom yang menunjukkan bahwa fandom digital membentuk kolektivitas unik melalui interaksi bebas, imajinatif, dan kolaboratif; emosi banyak diekspresikan melalui teks, meme, emotikon, dan bahasa simbolik sehingga pengalaman personal diolah menjadi pengalaman bersama (Kozinets, 2010; Fitriani, 2017). Penelitian tentang komunitas fans di media sosial juga menegaskan bahwa rasa memiliki dan identitas kolektif yang terbentuk di komunitas penggemar berperan penting dalam membangun ikatan emosional dan menyediakan konteks sosial bagi anggota untuk mengelola stres dan ketegangan yang mereka alami di luar fandom (Jenkins, 2013; Ashman et al., 2021; Hu et al., 2024).

Dominasi emotion-focused coping yang teridentifikasi dalam grup seperti curhat, berbagi kegelisahan, bercanda, dan membicarakan *Clash of Champions by* Ruangguru dengan nada ringan sejalan dengan temuan riset yang menunjukkan bahwa fandom dan komunitas online cenderung mengaktifkan strategi coping yang berfokus pada regulasi emosi dan pencarian makna interpersonal. Studi kuantitatif tentang fandom dan strategi coping menemukan bahwa keterlibatan sebagai fans berkorelasi positif dengan penggunaan emotion-focused coping serta peningkatan kesejahteraan psikologis, terutama ketika anggota memanfaatkan komunitas fans untuk mengekspresikan emosi dan mencari pemahaman dari sesama (Anderson et al., 2021; Srivastava, 2024).

Karakteristik WhatsApp sebagai medium turut menjelaskan mengapa emotion-focused coping amat dominan. Studi tentang WhatsApp grup sebagai sumber digital coping menunjukkan bahwa affordance pesan instan yang cepat, personal, dan relatif intim memungkinkan anggota saling memberi dukungan emosional dan penguatan secara real time ketika menghadapi situasi menekan (Cheung et al.,

2020; Pratiwi, 2025). Penelitian tentang WhatsApp parent groups menunjukkan bahwa grup lokal di aplikasi pesan ini berfungsi sebagai sumber coping digital krusial, di mana anggota berbagi kekhawatiran, ketakutan, dan strategi mengelola tekanan dalam konteks ancaman yang berkelanjutan (Roitman & Yeshua-Katz, 2022).

Temuan peneliti selanjutnya adalah problem-focused coping hanya muncul secara terbatas dan situasional konsisten dengan literatur yang menunjukkan bahwa komunitas online yang berorientasi minat bersama lebih sering berperan sebagai ruang pengelolaan emosi dan dukungan pengalaman, bukan sebagai forum pemecahan masalah yang sistematis (Baym, 2015; Roitman & Yeshua-Katz, 2022). Dalam studi tentang WhatsApp groups sebagai sumber dukungan, konten diskusi memang mencakup berbagi informasi dan tips praktis, tetapi porsi terbesar tetap berupa dukungan emosional dan narasi pengalaman, sementara pemecahan masalah konkret biasanya bersifat singkat, fragmentaris, dan tidak selalu tuntas (Cheung et al., 2020).

Dalam *coping mechanism*, jenis coping sering dibedakan menjadi coping adaptif dan coping maladaptif, yakni suatu cara mengatasi stres yang cenderung membantu individu mengelola tekanan secara konstruktif atau justru berpotensi menambah masalah baru dalam jangka panjang (Lazarus & Folkman, 1984; Demuthová, 2021). Coping adaptif umumnya dikaitkan dengan kemampuan meredakan emosi negatif sambil tetap mempertahankan atau meningkatkan fungsi sehari-hari, sedangkan coping maladaptif kerap hanya memberi kelegaan sesaat tetapi mengarah pada penghindaran kronis, penumpukan masalah, atau risiko lain dalam jangka panjang (Trnka & Kuška, 2019).

Melalui kerangka tersebut, pola interaksi emosional di fandom digital *Clash of Champions by* Ruangguru dapat dipahami sebagai memiliki potensi adaptif ketika humor, curhat, dan kehadiran simbolik digunakan untuk menata emosi, merasa tidak sendirian, dan memulihkan energi sebelum kembali menghadapi tuntutan akademik (Hu et al., 2023; Anderson et al., 2024).

2. Praktik Dukungan Sosial dalam Grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru

Dukungan sosial dalam grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru tampak sebagai hasil dari interaksi sehari-hari yang berulang, yang memproduksi rasa diperhatikan, diakui, dan diterima, bukan sebagai layanan formal atau bantuan terstruktur. Pola ini selaras dengan konsep dukungan sosial sebagai transaksi interpersonal yang terwujud melalui bahasa, simbol, dan relasi (House, 1981; Cobb, 1979; Langford et al., 1997).

Mengacu pada klasifikasi House, dukungan sosial dapat dibedakan menjadi dukungan emosional, dukungan instrumental, dukungan informasional, dan dukungan appraisal (House, 1981; House & Kahn, 1985). Dalam penelitian ini ditemukan tiga bentuk utama, yaitu dukungan emosional, dukungan informasional, dan dukungan appraisal, sementara dukungan instrumental tidak teridentifikasi dalam data percakapan.

Dukungan emosional tampak dominan melalui reassurance dan empati yang berulang dalam percakapan sehari-hari, yang berfungsi sebagai validasi emosi serta penguatan rasa terhubung dengan jaringan sosial (Cohen & Wills, 1985; Hu et al., 2023). Dukungan informasional hadir melalui berbagi informasi faktual, nasihat, dan penjelasan prosedural yang membantu anggota menavigasi tuntutan akademik maupun situasi lain yang relevan (Cheung et al., 2020; Roitman & Yeshua-Katz, 2022). Dukungan appraisal muncul melalui penilaian positif yang memperkuat citra diri dan identitas kolektif anggota sebagai bagian dari komunitas fandom (House & Kahn, 1985; Zhang et al., 2015; Hu et al., 2023).

Ketiadaan dukungan instrumental dipahami sebagai karakteristik medium digital serta konfigurasi komunitas fandom yang relatif anonim dan tersebar, sehingga lebih menguatkan dukungan emosional, informasional, dan appraisal dibanding bantuan material langsung (Cheung et al., 2020; Kumala, 2020).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa anggota tidak hanya mengandalkan jaringan offline sebagai sumber dukungan, tetapi juga mengaktivasi fandom digital sebagai sumber dukungan sosial

alternatif yang fleksibel, mudah diakses, dan resonan dengan identitas anggota (Sarafino & Smith, 2014; Salim, 2024; Knowles & Danzi, 2025).

Dalam ranah Ilmu Komunikasi, interaksi dan relasi sosial daring di komunitas fandom bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan praktik komunikasi yang memproduksi dan memelihara dukungan sosial secara horizontal, relasional, dan partisipatif (Nugroho & Puspitasari, 2025; Pravianti, 2023). Dengan demikian, komunitas fandom digital layak diposisikan sebagai arena penting untuk memahami bagaimana dukungan sosial dimediasi secara digital dan bagaimana individu mengelola kebutuhan dukungan mereka melalui jaringan berbasis kesamaan minat dalam ekosistem komunikasi digital masa kini.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa fandom digital pada grup WhatsApp Fans *Clash of Champions by* Ruangguru berfungsi sebagai ruang komunikasi yang memfasilitasi praktik c*oping mechanism* serta pembentukan dukungan sosial secara kolektif. Bentuk *coping* yang paling dominan adalah *emotion-focused coping* yang terwujud melalui praktik curhat, humor, candaan internal, penggunaan simbol bersama, serta diskusi ringan terkait pengalaman akademik, sehingga berkontribusi dalam meredakan ketegangan emosional dan memperkuat rasa kebersamaan antaranggota komunitas. Di samping itu, *problem-focused coping* juga teridentifikasi, meskipun dengan intensitas yang lebih terbatas, terutama melalui pertukaran informasi dan pemberian saran yang berkaitan dengan pengalaman belajar.

Lebih lanjut, komunitas fandom digital tersebut berfungsi sebagai sumber dukungan sosial yang mencakup dukungan emosional, dukungan informasional, dan dukungan penghargaan (*appraisal support*), sedangkan dukungan instrumental tidak ditemukan karena keterbatasan karakteristik komunikasi berbasis teks dalam medium digital. Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa fandom digital berbasis program edukatif tidak hanya berperan sebagai ruang afeksi terhadap objek fandom, tetapi juga memiliki fungsi psikososial dalam membantu anggota mengelola tekanan akademik dan sosial melalui praktik komunikasi daring.

5. SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, fandom digital berbasis program edukatif terbukti memiliki fungsi psikososial sebagai ruang coping dan dukungan sosial melalui praktik komunikasi daring. Oleh karena itu, secara aplikatif, pengelola komunitas digital disarankan untuk mengembangkan pola komunikasi yang suportif, empatik, dan inklusif guna memperkuat peran komunitas sebagai ruang yang aman bagi anggota dalam mengelola tekanan akademik dan sosial. Selain itu, pemanfaatan fandom digital sebagai ruang interaksi yang konstruktif dapat menjadi rujukan bagi pendidik maupun praktisi komunikasi dalam merancang strategi komunikasi berbasis komunitas untuk mendukung kesejahteraan psikososial generasi muda.

Dari sisi pengembangan ilmu, penelitian ini membuka peluang kajian lanjutan mengenai dinamika coping dan dukungan sosial dalam berbagai bentuk komunitas digital dengan karakteristik platform, objek fandom, dan latar sosial yang berbeda. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas konteks metodologis, misalnya melalui pendekatan komparatif antarplatform atau integrasi metode kualitatif dan kuantitatif, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fungsi komunitas digital dalam pengelolaan tekanan psikososial. Dengan demikian, temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap penguatan kajian komunikasi digital, khususnya terkait peran fandom sebagai ruang relasional yang mendukung praktik coping dan dukungan sosial di era konektivitas digital

DAFTAR PUSTAKA

[1] Aldwin, C. M. (2011). *Stress, coping, and development: An integrative perspective* (2nd ed.). Guilford Press.

[2] American Psychological Association. (2018). *APA dictionary of psychology* (2nd ed.). American Psychological Association.

[3] Andalibi, N., Haimson, O. L., De Choudhury, M., & Forte, A. (2018). Social support, reciprocity, and anonymity in responses to sexual abuse disclosures on social media. *Social Media + Society, 4* (2), 1–14. https://doi.org/10.1177/2056305118764430

[4] Balan, S. (2023). Meme virality and humour style: Exploring internet memes as coping mechanisms. *Journal of Language and Psychological Studies, 7*(1).

[5] Baym, N. K. (2000). *Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community*. Sage Publications.

[6] Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. Polity Press.

[7] Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age* (2nd ed.). Polity Press.

[8] Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77–101.

[9] Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health, 11*(4), 589–597.

[10] Burleson, B. R., & MacGeorge, E. L. (2015). Supportive communication. In D. O. Braithwaite & P. Schrodt (Eds.), *Engaging theories in interpersonal communication* (2nd ed., pp. 243–254). SAGE Publications.

[11] Cheung, Y. T., et al. (2020). Digital educational support groups administered through WhatsApp: Effects on psychosocial outcomes. *BMC Health Services Research, 20*, 1–10.

[12] Cohen, S., & Syme, S. L. (1985). *Social support and health*. Academic Press.

[13] Cohen, S., & Wills, T. A. (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin, 98*(2), 310–357.

[14] Folkman, S. (2018). Stress, coping, and hope. *American Psychologist, 73*(3), 247–258. https://doi.org/10.1037/amp0000264

[15] House, J. S. (1981). *Work stress and social support*. Addison-Wesley.

[16] House, J. S., & Kahn, R. L. (1985). Measures and concepts of social support. In S. Cohen & S. L. Syme (Eds.), *Social support and health* (pp. 83–108). Academic Press.

[17] Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

[18] Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

[19] Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press.

[20] Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. SAGE Publications.

[21] Kozinets, R. V. (2020). *Netnography: The essential guide to qualitative social media research* (3rd ed.). SAGE Publications.

[22] Lazarus, R. S. (1999). *Stress and emotion: A new synthesis*. Springer.

[23] Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer.

[24] Rains, S. A., Brunner, S. R., Akers, C., Pavlich, C. A., & Goktas, S. (2015). Computer-mediated communication and social support. *Human Communication Research, 41*(3), 1–26.

[25] Roitman, S., & Yeshua-Katz, D. (2022). Parents' WhatsApp coping resources in the context of ongoing threat. *American Journal of Community Psychology, 69*(3–4), 439–454.

[26] Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2014). *Health psychology: Biopsychosocial interactions* (8th ed.). Wiley.

[27] Thoits, P. A. (2016). Mechanisms linking social ties and support to physical and mental health. *Journal of Health and Social Behavior, 57*(2), 145–161.
[28] Wright, K. B. (2016). Communication and social support. In C. R. Berger & M. E. Roloff (Eds.), *The international encyclopedia of interpersonal communication*. Wiley.
[29] Wright, K. B., Rains, S. A., & Banas, J. A. (2017). Weak-tie support network preference and perceived life stress. *Communication Studies, 68*(1), 1–17.
[30] Zeidner, M., & Saklofske, D. H. (2015). Adaptive and maladaptive coping. In S. Folkman (Ed.), *The Oxford handbook of stress, health, and coping* (pp. 45–68). Oxford University Press