



Gambaran *Body Image* pada Remaja yang Mengikuti Cosplay dikomunitas NPC Kabupaten Kediri

Berlinia Putri Dwi Arisky^{1*}, Norma Risnasari², Dhian Ika Prihananto³

¹⁻³Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas
Nusantara PGRI Kediri

***e-mail:** niaberlinia123@gmail.com

Diterima:
05 July 2026

Dipresentasikan:
30 July 2026

Terbit:
5 Oktober 2026

ABSTRAK

Body image merupakan persepsi individu terhadap kondisi dan penampilan tubuh yang berperan dalam perkembangan psikososial remaja. Aktivitas cosplay yang melibatkan penggunaan kostum, riasan, dan penampilan menyerupai karakter tertentu dapat berkaitan dengan cara remaja memandang tubuhnya. Kondisi tersebut penting dikaji karena persepsi tubuh dapat terbentuk secara positif maupun negatif selama mengikuti aktivitas cosplay. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan body image pada remaja yang mengikuti cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 98 anggota aktif Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri. Sampel sebanyak 50 responden dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen Multidimensional Body-Self Relations Questionnaire–Appearance Scales (MBSRQ-AS). Data dianalisis secara univariat menggunakan distribusi frekuensi dan persentase. Sebagian besar responden berusia 20–22 tahun (72%), berjenis kelamin perempuan (60%), dan berperan sebagai cosplayer (60%). Sebanyak 26 responden (52%) memiliki body image positif, sedangkan 24 responden (48%) memiliki body image negatif. Mayoritas remaja yang mengikuti cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri memiliki body image positif, meskipun hampir separuh responden masih memiliki body image negatif. Temuan ini dapat menjadi dasar informasi bagi upaya promotif dan preventif dalam mendukung persepsi tubuh yang positif pada remaja serta menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya mengenai faktor yang berkaitan dengan body image dalam aktivitas cosplay.

Kata Kunci : body image; remaja; cosplay; komunitas cosplay; MBSRQ-AS.

PENDAHULUAN

Body image merupakan gambaran persepsi individu terhadap bentuk, ukuran, dan penampilan tubuh yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta perilaku (Cash, 2012). Pada masa remaja, pembentukan body image menjadi hal yang penting karena periode ini ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang berlangsung secara pesat. Perubahan tersebut menyebabkan remaja lebih memperhatikan kondisi fisiknya dan semakin sensitif terhadap penilaian yang diberikan oleh lingkungan (Santrock, 2021). Body image yang positif berkaitan dengan



meningkatnya rasa percaya diri dan harga diri, sedangkan *body image* negatif sering dikaitkan dengan rendahnya harga diri, ketidakpuasan terhadap tubuh, kecemasan, depresi, gangguan perilaku makan, hingga menurunnya kualitas hidup (Guest et al., 2022).

Permasalahan *body image* pada remaja menjadi salah satu isu penting dalam kesehatan jiwa. Menurut World Health Organization (WHO), sekitar satu dari tujuh remaja berusia 10–19 tahun mengalami gangguan kesehatan mental. Di Indonesia, hasil Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) menunjukkan bahwa sebanyak 34,9% remaja mengalami masalah kesehatan mental dan 5,5% memenuhi kriteria gangguan mental dalam kurun waktu satu tahun terakhir. Selain itu, penelitian Garbett et al. (2023) melaporkan bahwa lebih dari separuh remaja perempuan di Indonesia memiliki *body esteem* yang rendah disertai ketidakpuasan terhadap kondisi tubuhnya. Data tersebut menunjukkan bahwa pembentukan *body image* yang sehat masih menjadi tantangan yang memerlukan perhatian dari tenaga kesehatan, keluarga, institusi pendidikan, maupun masyarakat.

Perkembangan budaya populer juga berkontribusi terhadap cara remaja memandang dirinya, salah satunya melalui aktivitas cosplay (Abdoli et al., 2024). Cosplay merupakan kegiatan memerankan karakter dari anime, manga, gim, atau film dengan menggunakan kostum, rias wajah, wig, dan berbagai aksesoris yang menyerupai karakter tersebut (Damanik & Sundawa, 2023). Selain menjadi media hiburan dan sarana menyalurkan kreativitas, aktivitas cosplay juga menempatkan penampilan fisik sebagai salah satu aspek yang memperoleh perhatian. Situasi ini dapat memengaruhi persepsi individu terhadap tubuh melalui proses perbandingan dengan karakter yang diperankan maupun dengan cosplayer lain, serta adanya penilaian dari lingkungan sekitar (Rodgers et al., 2022). Di sisi lain, komunitas cosplay juga dapat menjadi ruang yang memberikan dukungan sosial, memfasilitasi ekspresi diri, dan meningkatkan penerimaan terhadap diri sendiri (Arifiah, 2025).

Seiring berkembangnya budaya populer Jepang, minat masyarakat terhadap aktivitas cosplay terus mengalami peningkatan. Salah satu komunitas yang aktif di Kabupaten Kediri adalah Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) yang memiliki 98 anggota. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada sebagian anggota komunitas, diperoleh hasil bahwa 24 responden (48%) memiliki *body image* negatif dan pernah mengalami pengalaman yang berkaitan dengan penampilan selama mengikuti aktivitas cosplay. Pengalaman tersebut meliputi komentar negatif mengenai bentuk tubuh atau penampilan, perundungan, pelecehan, kerusakan kostum, hingga ketidaklengkapan aksesoris. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas cosplay tidak hanya berkaitan dengan hobi dan kreativitas, tetapi juga melibatkan pengalaman sosial yang berpotensi memengaruhi persepsi individu terhadap tubuhnya (Abdoli et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembentukan *body image* dipengaruhi oleh faktor biologis, psikologis, sosial, dan budaya. Fadhillah dan Indrijati (2022) menemukan adanya hubungan positif antara *self-esteem* dan *body image* pada remaja akhir. Penelitian Wang et al. (2024) serta Fioravanti et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa ketidakpuasan terhadap tubuh berkaitan dengan rendahnya harga diri, kecenderungan melakukan perbandingan sosial, serta paparan standar

kecantikan yang berkembang melalui media sosial. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji *body image* pada remaja yang aktif mengikuti kegiatan cosplay, terutama dalam komunitas cosplay di Indonesia, masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang bertujuan menggambarkan *body image* pada remaja yang mengikuti aktivitas cosplay. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat dalam pengembangan upaya promotif dan preventif di bidang kesehatan jiwa, sekaligus menjadi referensi bagi tenaga kesehatan, khususnya perawat, dalam menyusun program edukasi mengenai penerimaan diri dan dukungan psikososial bagi remaja. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan *body image* pada remaja yang mengikuti cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan *body image* pada remaja yang mengikuti kegiatan cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri tanpa menganalisis hubungan maupun pengaruh antarvariabel. Pemilihan desain deskriptif didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperoleh gambaran mengenai karakteristik dan kondisi *body image* responden berdasarkan data yang diperoleh melalui pengisian kuesioner. Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, pada 1–15 Juni 2026, bertepatan dengan kegiatan pertemuan rutin dan rapat persiapan acara yang diselenggarakan oleh Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC).

Populasi penelitian terdiri atas 98 anggota aktif Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri. Sampel penelitian berjumlah 50 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) sebesar 10%.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *Multidimensional Body-Self Relations Questionnaire–Appearance Scales* (MBSRQ-AS) yang terdiri atas 37 butir pernyataan dengan skala Likert lima poin, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur persepsi individu terhadap penampilan dan *body image* melalui delapan dimensi, yaitu *appearance evaluation*, *appearance orientation*, *fitness evaluation*, *fitness orientation*, *health evaluation*, *body areas satisfaction*, *overweight preoccupation*, dan *self-classified weight*.

Data yang terkumpul kemudian diolah melalui beberapa tahapan, meliputi editing untuk memeriksa kelengkapan serta konsistensi jawaban responden, coding untuk memberikan kode pada setiap variabel dan jawaban sehingga memudahkan proses pengolahan data, serta tabulasi untuk menyusun data ke dalam tabel sesuai kategori yang telah ditetapkan. Selanjutnya, data dianalisis secara univariat menggunakan distribusi frekuensi dan persentase guna menggambarkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia, serta mendeskripsikan distribusi *body image* pada remaja yang mengikuti cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menjabarkan data karakteristik demografi berupa usia dan jenis kelamin responden, serta data khusus mengenai pengukuran *body image* (citra tubuh) remaja dalam komunitas cosplay.

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Variabel	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
	Laki-laki	20	40
	Perempuan	30	60
Total		50	100

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 30 orang (60%) sedangkan laki-laki sebanyak 20 orang (40%).

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Variabel	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
	16 – 19	8	16
	20 – 22	36	72
	23 – 26	6	12
Total		50	100

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa mayoritas responden berusia 20–22 tahun, yaitu sebanyak 36 orang (72%), sedangkan responden berusia 16–19 tahun sebanyak 8 orang (16%) dan usia 23–26 tahun sebanyak 6 orang (12%).

Tabel 3. Klasifikasi *Body image* pada Remaja Komunitas NPC

Variabel	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
	Positif	26	52
	Negatif	24	48
Total		50	100

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa mayoritas responden memiliki *body image* positif, yaitu sebanyak 26 orang (52%), sedangkan sebanyak 24 orang (48%) memiliki *body image* negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh remaja yang mengikuti cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) memiliki persepsi yang positif terhadap citra tubuhnya.



Gambar 1. Foto event NPC Hoshizora Fest

PEMBAHASAN

Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang tergabung dalam Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri berjenis kelamin perempuan (60%). Temuan tersebut menggambarkan bahwa keterlibatan perempuan dalam aktivitas cosplay lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Menurut Cash (2012), jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang memengaruhi *body image* karena perempuan umumnya memiliki perhatian yang lebih besar terhadap penampilan fisik, lebih sering mengevaluasi kondisi tubuh, serta menunjukkan kepedulian yang lebih tinggi terhadap kepuasan atas penampilannya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rodgers dan Rousseau (2022) yang menyatakan bahwa perempuan lebih rentan terhadap pengaruh standar kecantikan dan paparan konten visual yang menitikberatkan pada aspek penampilan, sehingga lebih cenderung melakukan evaluasi terhadap tubuhnya dibandingkan laki-laki. Selain itu, Garbett et al. (2023) mengungkapkan bahwa remaja perempuan di Indonesia masih menghadapi berbagai tekanan psikososial yang berkaitan dengan citra tubuh, seperti internalisasi standar kecantikan, komentar mengenai penampilan, dan tingkat self-esteem, yang turut berperan dalam pembentukan *body image*. Oleh karena itu, dominasi responden perempuan dalam penelitian ini diduga tidak hanya mencerminkan karakteristik anggota komunitas, tetapi juga berkaitan dengan kecenderungan perempuan untuk mengekspresikan identitas diri melalui penampilan dan karakter yang diperankan dalam cosplay.

Usia

Berdasarkan karakteristik usia, mayoritas responden berada pada kelompok usia 20–22 tahun dengan persentase sebesar 72%. Rentang usia tersebut termasuk dalam fase remaja akhir menuju dewasa awal, yaitu periode ketika individu sedang mengembangkan identitas diri, memperluas interaksi sosial, dan mulai memberikan perhatian yang lebih besar terhadap penampilan fisik. Santrock (2021) menjelaskan bahwa pada tahap perkembangan ini individu cenderung mengeksplorasi berbagai aktivitas yang sesuai dengan minat dan potensinya sebagai bagian dari proses pembentukan identitas. Hasil penelitian Fadhilah dan Indrijati (2022) juga menunjukkan bahwa remaja akhir memiliki perhatian yang lebih tinggi terhadap *body image* karena berkaitan dengan kebutuhan untuk memperoleh penerimaan sosial serta meningkatkan rasa percaya diri. Temuan tersebut diperkuat oleh Rodgers et al. (2023) yang menyatakan bahwa masa remaja hingga dewasa awal merupakan periode yang paling rentan terhadap pengaruh media sosial dan kecenderungan membandingkan penampilan, sehingga dapat membentuk *body image* baik secara positif maupun negatif. Dengan demikian, komunitas cosplay berpotensi menjadi lingkungan yang mendukung perkembangan identitas, kreativitas, dan hubungan sosial apabila mampu membangun budaya yang menerima keberagaman bentuk tubuh maupun penampilan anggotanya.

Body Image

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 52% responden memiliki *body image* positif, sedangkan 48% lainnya menunjukkan *body image* negatif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anggota komunitas telah memiliki penerimaan yang baik terhadap kondisi fisik dan penampilannya. Meskipun demikian, proporsi responden dengan *body image* negatif masih cukup besar, sehingga menunjukkan bahwa hampir setengah anggota komunitas masih memiliki persepsi yang kurang positif terhadap tubuhnya. Cash (2012) mendefinisikan *body image* sebagai persepsi, pikiran, perasaan, dan perilaku individu terhadap tubuh yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, evaluasi diri, lingkungan sosial, serta budaya. Individu yang memiliki *body image* positif umumnya mampu menerima kondisi tubuhnya dengan baik, merasa puas terhadap penampilannya, dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Fadhillah dan Indrijati (2022), yang menyatakan bahwa individu dengan tingkat self-esteem yang tinggi cenderung memiliki *body image* yang lebih positif. Rodgers et al. (2022) juga menjelaskan bahwa lingkungan sosial, khususnya media sosial dan komunitas yang berfokus pada penampilan, berperan penting dalam pembentukan *body image*. Dukungan sosial serta paparan konten yang mendorong penerimaan terhadap tubuh dapat meningkatkan *body image* positif, sedangkan kebiasaan membandingkan penampilan secara terus-menerus dapat meningkatkan ketidakpuasan terhadap tubuh. Temuan tersebut diperkuat oleh Parcell et al. (2023), yang melaporkan bahwa paparan konten *body positivity* mampu meningkatkan kepuasan terhadap tubuh dan suasana hati pada perempuan usia muda, sementara konten yang menonjolkan budaya diet justru berkaitan dengan meningkatnya ketidakpuasan terhadap tubuh.

Dalam konteks komunitas cosplay, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa aktivitas cosplay bukan merupakan faktor yang secara langsung menentukan terbentuknya *body image* positif maupun negatif. Pembentukan *body image* lebih dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial, tingkat penerimaan dari lingkungan komunitas, serta cara individu memaknai pengalaman yang diperoleh selama mengikuti aktivitas cosplay. Temuan tersebut didukung oleh penelitian kualitatif mengenai cosplayer yang menunjukkan bahwa komunitas cosplay dapat meningkatkan rasa percaya diri melalui adanya dukungan sosial. Namun, di sisi lain, komunitas tersebut juga berpotensi menimbulkan tekanan untuk menyerupai karakter tertentu serta mendorong munculnya perbandingan penampilan dengan sesama cosplayer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas remaja yang mengikuti aktivitas cosplay di Komunitas Nakama Pare Cosplay (NPC) Kabupaten Kediri memiliki *body image* positif. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas telah memiliki penerimaan yang baik terhadap kondisi fisik dan penampilannya. Akan tetapi, masih terdapat anggota yang menunjukkan *body image* negatif, sehingga mengindikasikan bahwa persepsi terhadap tubuh di dalam komunitas masih beragam. Oleh sebab itu, komunitas cosplay memiliki potensi untuk menjadi



lingkungan yang mendukung pembentukan penerimaan diri melalui interaksi sosial yang positif, dukungan antarsesama anggota, serta penerapan upaya promosi kesehatan jiwa guna mendorong terbentuknya persepsi tubuh yang lebih sehat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdoli, S., et al. (2024). Systematic review on adolescent *body image* in popular culture constraints. *Journal of Health Research*, 12(3), 112-120.
- Agustiningsih, N., Rohmi, F., & Rahayu, Y. E. (2020). Hubungan *body image* dengan harga diri pada remaja putri usia 16-18 tahun. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(2).
- Arifiah, A. (2025). Exploring Self-Concept And Communication Styles Among Cosplayers In Social Contexts. *Journal Of Psychology*, 1(3), 83-92.
- Cash, T. F. (2012). *Encyclopedia of body image and human appearance*. Academic Press.
- Damanik, S. A., & Sundawa, D. (2023). Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku': Fenomena Cosplay Sebagai Objek Budaya Dilihat dari Pespektif Teori Identitas Hybrid dan Teori Etnisitas. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 5(2), 163-170.
- Fadhillah, A. S. A., & Indrijati, H. (2022). Hubungan antara self-esteem dan *body image* pada remaja akhir perempuan pengguna Instagram. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, 2(1), 201-211.
- Garbett, M. L., et al. (2023). Body esteem and negative eating behaviors among female adolescents in Indonesia. *Global Mental Health Review*, 10(2), 44-59.
- Guest, E., Zucchelli, F., Costa, B., Bhatia, R., Halliwell, E., & Harcourt, D. (2022). A systematic review of interventions aiming to promote positive *body image* in children and adolescents. *Body Image*, 42, 58-74.
- Marlinda, D., Sutatminingsih, R., & Daulay, D. A. (2022). Pengaruh perbandingan sosial terhadap citra tubuh pada remaja akhir putri pengguna Instagram. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 12(2), 183-191.
- Rodgers, R. F., & Rousseau, A. (2022). Social media and body image: Modulating effects of social identities and user characteristics. *Body Image*, 41, 284–291.
<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2022.02.009>