

## ABSTRAK

Penelitian ini menelaah pada bagaimana pembentukan konsep diri yang terjadi pada *gamers* wanita dimana banyak wanita yang mengalami permasalahan pelecehan dan hal *negative* lainnya saat bermain *games*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis konsep diri, konsep *mind*, dan konsep masyarakat dalam memandang *gamers* wanita. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah studi teori interaksi simbolik dengan jenis data kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain *game* dapat mengembangkan diri, mengasah kemampuan atau *skill* yang dimiliki. Kesimpulan lainnya yaitu stigma masyarakat tentang *gamers* dan ketertarikan pada dunia *game* saat masih kecil, serta peran lingkungan para *gamers* bisa memengaruhi pengembangan diri.

Kata kunci: *Game*, *Gamers* wanita, Konsep diri, Konsep *mind*, dan Konsep masyarakat.