

ABSTRAK

Penulis memilih judul “Mengkreasikan *Personal Image* untuk *Gamers*”, dikarenakan penulis tertarik untuk mempresentasikan sosok *gamers* dengan suatu karya desain gambar digital yang dipresentasikan dalam media kaus, mug, serta gantungan kunci, yang pada akhirnya penulis rumuskan menjadi judul penelitian. Tujuan penulis menulis laporan ini adalah untuk memperlihatkan atau mempresentasikan bagaimana sosok seorang *gamers* dalam suatu karakter, serta mematahkan stereotip dari masyarakat mengenai sosok *gamers*, dimana sosok *gamers* itu hanya merupakan sosok laki-laki. Penulis menggunakan metode penelitian studi pustaka (*study research*) studi ini dilakukan dengan cara melihat dan mencari *literature* yang sudah ada untuk memperoleh data yang berhubungan dengan analisis pada penulisan tugas akhir. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mempresentasikan sosok *gamer girl* dengan suatu karya desain gambar digital yang dipresentasikan dalam media kaus, dan gantungan kunci, untuk memperlihatkan bagaimana sosok *gamer girl*.

Kata kunci : Stereotip, *Gamer*