

ABSTRAK

Cyberbullying adalah kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap individu atau kelompok lain di media sosial. Bentuk dan metode *cyberbullying* sangat beragam dan beragam mulai dari mengirim ancaman melalui email, mengunggah gambar yang melecehkan korban, membuat situs web untuk menyebarkan fitnah dan mengolok-olok korban, mengakses akun jejaring sosial orang lain, membuat ancaman dan membuat dari ancaman. korban masalah *Cyberbullying* jangka panjang dapat membunuh kepercayaan diri seseorang, membuat mereka sedih, tidak nyaman, selalu bersalah atau gagal karena tidak dapat menangani gangguan yang datang.

Hasil dari pengamatan fenomena ini adalah bahwa *cyberbullying* dipraktikkan untuk mempermalukan dan menundukkan individu dan kelompok dengan mengomentari secara verbal konten yang diunggah oleh korban. *Cyberbullying* biasanya dilakukan oleh remaja khususnya remaja perkotaan yang dekat dengan perkembangan teknologi. Fenomena *cyberbullying* menjadi lebih menonjol karena mudahnya akses ke dunia maya atau media sosial, namun *cyberbullying* masih diabaikan di Indonesia.

Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif, dimana metode ini menghasilkan data deskriptif dari sumber yang diamati berupa kata-kata tertulis atau lisan. Desain tersebut menjadi sebuah konsep yang berfokus pada *motion graphics*, yang kemudian dirangkai menjadi sebuah trailer film.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, remaja, *motion graphics*, iklan film