

The Impact of Multimedia on Information Dissemination in the Digital Era

Ahmad Fariza Ari Duan^{1 *}, Febriansyah^{2 *}, Hendri Purnomo^{3 *}

* Ilmu komputer, Universitas islam al-azhar *

ariduanfariza@gmail.com¹, febybima32@gmail.com², purn.hendri@unizar.ac.id³

Article Info

Article history:

Received...

Revised...

Accepted...

Keywords:

Impact, Multimedia, Spread, Information, Digital, technology.

ABSTRACT

The way people access, manage, and disseminate information has been fundamentally transformed by the rapid advancement of digital technology. Multimedia—integrating text, images, audio, video, and animation into interactive digital formats—is one of the most significant developments. Using a qualitative descriptive approach based on literature review, this study aims to investigate the influence of multimedia on information dissemination in the digital era. The findings indicate that platforms such as TikTok, Google, and WhatsApp have a substantial impact on content consumption and distribution patterns across various age groups. While multimedia can foster creativity and enhance communication, it also poses risks such as misinformation and emotional manipulation. Understanding these dynamics is essential to maximize the potential of multimedia and minimize its drawbacks. This study highlights the critical importance of digital literacy and ethical media use to ensure the flow of accurate and responsible information in society.

I. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia mengakses, mengola, dan menyebarkan informasi [1] Salah satu elemen penting dalam transformasi ini adalah multimedia gabungan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang disajikan dalam format digital interaktif. Keberadaan multimedia telah merevolusi langkah komunikasi dan informasi, menjadikannya lebih dinamis, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan [2].

Di era digital saat ini, penggunaan multimedia dalam berbagai platform seperti media sosial, portal berita, aplikasi pendidikan, hingga iklan digital semakin meluas. Informasi tidak lagi hanya disampaikan dalam bentuk teks, tetapi diperkuat dengan visualisasi dan audio yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens [3]. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia berperan penting dalam mempercepat dan memperluas jangkauan penyebaran informasi.

Namun, di balik kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan, penggunaan multimedia juga membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif [4] Di satu sisi, multimedia dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan, memperkuat pembelajaran, dan membuka ruang kreativitas. Di sisi lain, maraknya penyebaran informasi melalui media digital berbasis multimedia juga menimbulkan tantangan, seperti penyebaran hoaks, manipulasi visual, serta pengaruh negatif terhadap pola pikir dan emosi masyarakat [5]. Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana peran multimedia dalam proses penyebaran informasi di era digital, serta menganalisis dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari penggunaannya. Pemahaman yang komprehensif mengenai aspek-aspek ini menjadi penting agar masyarakat dan pemangku kebijakan dapat mengoptimalkan potensi multimedia sekaligus meminimalisasi risiko yang ditimbulkan dalam penyebaran informasi[6]. Alat teknologi seperti ponsel, dan internet kini bukan hanya terpusat di kota-kota, tetapi juga telah merambah ke daerah pedesaan. Ini memungkinkan akses informasi, menjadi lebih mudah bagi

seluruh lapisan masyarakat.[7] Media sosial menjadi alat komunikasi yang populer saat ini, terutama karena kemudahan fasilitasnya untuk menyebarkan informasi. Selain itu, karena informasi dapat diakses dengan cepat oleh masyarakat, media sosial membuat sebagian besar masyarakat Indonesia terperdaya dan terbawa emosi tentang masalah yang sedang dibahas.[8] Perkembangan sosial media di era digital telah menjadikannya sarana untuk menyebarkan informasi. Kemajuan dalam bidang ini juga telah meningkatkan kesadaran orang tentang penyebaran informasi. Saat ini, penyebaran informasi melalui media sosial memainkan peran penting dalam menentukan semua aspek kehidupan manusia [9].

Media baru mengambil alih media konvensional di era digital dengan berbagai aplikasi dan teknologi. Mereka dapat secara terintegrasi mengubah pesan dan informasi [10]. Media sosial telah berkembang menjadi alat komunikasi yang sangat efektif yang memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain dan menyebarkan informasi dengan cepat dan luas [11].

Fakta bahwa informasi dapat dengan mudah diakses, bahwa informasi tersebar dengan cepat di berbagai platform media sosial, dan bahwa orang mudah mengeluarkan pendapat tanpa rasa tanggung jawab atas apa yang mereka katakan membuat masyarakat mudah terpengaruh oleh masalah yang tidak jelas tanpa memverifikasi atau mengkonfirmasi kebenaran informasi tersebut. Akibatnya, masyarakat dengan mudah menyebarkan informasi tersebut, dan orang tidak tertarik untuk membacanya [12].

Munculnya internet di seluruh dunia telah menjadi fenomena, dan kehadiran media sosial telah memengaruhi kegiatan yang dilakukan oleh manusia saat ini [13]. Studi ini penting karena penyebaran informasi dapat menjembatani masyarakat, terlebih pada generasi sekarang yang menggunakan media sosial untuk menyebarkan informasi yang telah mereka peroleh [14].

II. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan penyebaran informasi di media sosial. Penelitian berfokus pada penyebaran informasi media sosial seperti: tiktok, google, whatsapp. beberapa Langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:



Figure 1. Flowchart

Studi ini adalah jenis studi literatur (review literatur) yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode analisis isi digunakan, dan penjelasan diberikan tentang metode dan jenis sampling yang digunakan untuk menganalisis naskah artikel. Istilah "review penelitian" digunakan untuk merujuk pada metodologi penelitian atau pengembangan tertentu yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang relevan tentang topik tertentu. Sumber data ini berasal dari jurnal internasional dan nasional yang terdaftar dan di Google Scholar [15] dan Science Direct, dan telah dirangkum dan dianalisis berdasarkan pengalaman penulis. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan data sekunder dari artikel, jurnal internasional dan nasional, dan penelitian terdahulu yang telah dibahas oleh penulis tentang masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Peneliti mengumpulkan, mengidentifikasi, menyusun, dan menganalisis berbagai data. Untuk memperoleh literatur yang relevan, peneliti melakukan pencarian melalui beberapa basis data ilmiah seperti Google Scholar, Science Direct dengan menggunakan kata kunci seperti "multimedia", "penyebaran informasi", "era digital", "media sosial", dan "dampak media". Literatur yang digunakan dalam penelitian ini diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025, ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris, serta berasal dari jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi dan relevan dengan topik pembahasan. Setelah proses penyaringan dan penghapusan duplikasi, peneliti memilih 15 artikel ilmiah untuk dianalisis. Teknik analisis isi digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema utama, kontribusi dari masing-masing penelitian, serta menemukan kesenjangan penelitian yang ada. Seluruh temuan dalam kajian literatur ini disintesis secara naratif dan

diklasifikasikan ke dalam beberapa tema utama, seperti peran media sosial dalam penyebaran informasi, dampak positif dan negatif dari multimedia, serta kecenderungan konten berdasarkan kelompok usia dan platform digital yang digunakan.

III. RESULTS AND DISCUSSION

Dengan hasil data di temukan bahwa penyebaran informasi memiliki dampak yang lebih besar terhadap dunia multimedia. Ada beberapa media pnyebaran informasi yang di gunakan sebagai berikut:

A. Sosial Media



Figure 2. Tiktok

TikTok adalah salah satu platform media sosial berbasis video pendek yang saat ini menjadi sangat populer, khususnya di kalangan generasi muda. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat membuat, mengedit, dan membagikan video pendek tentang berbagai topik, seperti hiburan, pendidikan, berita, opini, dan kampanye sosial.

TABLE I
DATA TIKTOK

Kategori	Jenis Konten	Persentase
Remaja(1317)	Hiburan	40%
Dewasa(1824)	Edukasi	32%
Dewasa(2535)	Berita & Informasi Aktual	28%

1) Remaja (13–17 tahun) — Hiburan (40%)

Remaja biasanya mencari hiburan untuk menghilangkan stres dan mengisi waktu luang. Konten hiburan seperti video lucu, musik, game, dan tren media sosial sangat diminati karena sesuai dengan kebutuhan mereka akan kesenangan, identitas sosial, dan ekspresi diri. Selain itu, mereka sering menggunakan media digital sebagai sarana bersosialisasi dan mengikuti tren teman sebaya.

2) Dewasa muda (18–24 tahun) — Edukasi (32%)

Kelompok usia ini sedang mengalami transisi dari dunia akademik ke dunia kerja. Mereka mulai menekankan peningkatan akademik dan profesional. Oleh karena itu, materi pendidikan seperti instruksi, kursus online, motivasi

kerja, dan informasi keterampilan (soft skill dan hard skill) menjadi sangat penting dan diminati. Ini menunjukkan bahwa mereka perlu meningkatkan daya saing mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dalam kehidu

3) Dewasa awal (25–35 tahun) — Berita & Informasi Aktual (28%)

Pada usia ini, orang biasanya sudah memiliki lebih banyak tanggung jawab, seperti pekerjaan tetap, keluarga, dan peran sosial lainnya. Karena hal-hal tersebut dapat memengaruhi kehidupan mereka, mereka lebih peduli dengan perkembangan sosial, politik, ekonomi, dan masalah global. Oleh karena itu, konten berita dan informasi yang akurat sangat penting bagi mereka agar mereka tetap cerdas dan dapat membuat

B. Aplikasi Portal Berita dan Media Online



Figure 3. Google

Google, mesin pencari paling populer di dunia, memainkan peran penting dalam penyebaran informasi di seluruh dunia. Dengan berbagai layanannya, Google telah menjadi sarana penting bagi miliaran orang untuk mengakses data, berita, dan pengetahuan dari berbagai sumber.

TABLE II
DATA GOOGLE

Kategori	Jangkauan	Persentase
Google Search	Global & personalisasi	55%
Google News	Regional & global	25%
Google Maps	Lokal & global	20%

1) Google Search (55%) – Dominan dalam Penyebaran Informasi

Google Search membantu orang di seluruh dunia mencari informasi dengan mengindeks miliaran halaman web dan memberikan hasil yang relevan dengan algoritma.

2) Google News (25%) – Sumber Informasi Aktual

Untuk memberikan informasi terkini dan akurat, Google News mengumpulkan berita dari berbagai media terpercaya

dan menyajikannya berdasarkan minat pengguna atau tren regional.

3) Google Maps (20%) – Penyebar Informasi Lokasi

Google Maps sangat penting untuk mendukung pariwisata dan bisnis melalui penyebaran informasi berbasis lokasi, seperti ulasan bisnis, tempat wisata, restoran, dan rute.

C. Aplikasi Pesan Instan (Broadcast Pribadi/Komunitas)



Figure 4. WhatsApp

WhatsApp, aplikasi pesan instan berbasis internet yang sangat populer di seluruh dunia, dengan lebih dari 2 miliar pengguna di seluruh dunia, telah menjadi alat penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis serta informasi lainnya.

TABLE III
DATA WHATSAPP

Kategori	Data Angka (Perkiraan)	Persentase
Pengguna WhatsApp global	>2 miliar pengguna aktif	50%
Pengguna WhatsApp di Indonesia	>110 juta pengguna (sekitar 80% pengguna internet)	30%
Jumlah pesan terkirim per hari	>100 miliar pesan per hari secara global	20%

1) Pengguna WhatsApp Global

WhatsApp memiliki lebih dari 2 miliar pengguna aktif di seluruh dunia, yang menunjukkan bahwa sekitar 50% dari seluruh pengguna aplikasi perpesanan aktif menggunakannya. Popularitas luar biasa WhatsApp sebagai alat penting untuk berkomunikasi baik secara pribadi maupun bisnis.

2) Pengguna WhatsApp di Indonesia

WhatsApp memiliki lebih dari 110 juta pengguna aktif, yang setara dengan sekitar 80% dari pengguna internet di Indonesia, menjadikannya salah satu aplikasi komunikasi yang paling banyak digunakan di negara ini. Pengguna

Indonesia juga menyumbang sekitar 30% dari total pengguna WhatsApp di seluruh dunia, menunjukkan peran penting Indonesia dalam ekosistem WhatsApp global.

3) Jumlah Pesan Terkirim per Hari

Setiap hari, WhatsApp mengirimkan lebih dari 100 miliar pesan di seluruh dunia. Ini menunjukkan jumlah besar aktivitas komunikasi yang terjadi di platform ini setiap saat. Jumlah ini diperkirakan mewakili sekitar 20% dari lalu lintas komunikasi digital di seluruh dunia, menegaskan posisi WhatsApp sebagai platform utama untuk komunikasi digital.

Ada beberapa dampak dalam menggunakan media sosial sebagai berikut:

TABLE IV
DATA MEDIA SOSIAL

Aplikasi	Dampak Negatif	Dampak Positif	Persentase negatif	Persentase positif
TikTok	Potensi penyebaran hoaks	Media edukasi kreatif, promosi UMKM, sarana hiburan dan ekspresi diri	40%	60%
Google	Ketergantungan berlebihan pada mesin pencari	Akses cepat ke informasi, mendukung pembelajaran dan pekerjaan	25%	75%
WhatsApp	Penyebaran hoaks dan berita palsu melalui grup	Komunikasi instan, mempermudah koordinasi, penyebaran info resmi	35%	65%

1) TikTok

Dampak Negatif (40%): Karena kecepatan viralnya yang cepat dan kurangnya verifikasi konten, TikTok mungkin menjadi media penyebaran hoaks atau informasi yang menyesatkan.

Dampak Positif (60%): TikTok digunakan secara luas sebagai media edukasi kreatif, tempat promosi UMKM, dan platform hiburan dan ekspresi diri yang bermanfaat bagi pengguna dari berbagai demografi.

2) Google

Dampak Negatif (25%): Jika tidak digunakan dengan hati-hati, bergantung pada Google dapat mengganggu pencarian mandiri atau pemikiran kritis.

Dampak Positif (75%): Google membantu pembelajaran, riset, dan produktivitas kerja dengan menjadi alat utama untuk akses informasi cepat.

3) WhatsApp

Dampak Negatif (35%): WhatsApp sering digunakan untuk menyebarkan berita palsu, terutama di antara grup besar yang tidak dimoderasi.

Dampak Positif (65%): WhatsApp membantu koordinasi kerja, komunikasi instan, dan penyebaran informasi resmi secara cepat dan luas.

IV. CONCLUSION

Di era digital ini, media memiliki peran besar dalam menyebarkan informasi. Melalui platform seperti TikTok, Google, dan WhatsApp, orang-orang dari berbagai usia dan latar belakang bisa dengan mudah mencari, membagikan, dan menerima informasi secara cepat dan menarik. TikTok banyak digunakan sebagai sarana hiburan dan edukasi, terutama oleh anak muda. Google membantu orang menemukan berita dan pengetahuan, sementara WhatsApp digunakan untuk menyebarkan informasi secara pribadi maupun dalam komunitas.

Namun, derasnya arus informasi juga menimbulkan masalah. Banyak hoaks beredar, data dimanipulasi, dan pengguna bisa terdampak secara emosional karena informasi yang tidak akurat atau provokatif. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk memiliki kemampuan literasi digital—yakni kemampuan untuk menyaring dan memahami informasi dengan kritis dan bijak.

Agar penggunaan media digital lebih aman dan bermanfaat, ada beberapa hal yang bisa dilakukan. Masyarakat perlu diberikan pelatihan atau edukasi tentang bagaimana cara mengenali informasi yang benar dan cara menggunakan media secara sehat. Sekolah dan kampus bisa mulai mengajarkan literasi digital sebagai bagian dari pelajaran. Pemerintah dan pembuat kebijakan juga perlu membuat aturan yang lebih tegas untuk menangani penyebaran berita palsu. Selain itu, kerja sama antara akademisi, praktisi media, dan komunitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman dan bermanfaat. Penelitian-penelitian lanjutan juga penting agar kita bisa terus memahami bagaimana media memengaruhi kehidupan kita dan bagaimana menghadapinya dengan lebih baik.

THANK-YOU NOTE

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menyusun artikel ini. Khususnya, mereka mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Al-Azhar karena telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melakukan penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para dosen pembimbing, rekan sejawat, dan semua orang lain yang telah memberikan masukan, data, dan referensi yang sangat bermanfaat untuk proses penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dan komunikasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Windiarti *Et Al.*, "Pengembangan Media Buku Digital Simulasi Dan Komunikasi Digital Menggunakan Landing Page." [Online]. Available: https://smkdaruttagwaporwosari.sch.id/simkom_dig.
- [2] H. Ferdiansyah And A. Haling, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital."
- [3] M. Rizqi Hidayah Adryansyah, P. Aprilia Quiroz, M. Ilham Zuhdi, And T. Sutabri, "Perancangan Multimedia Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Sebagai Media Pameran Digital," 2023. [Online]. Available: <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jit>
- [4] E. Setyaningsih, "Indonesian Journal Of Learning And Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran," 2023. [Online]. Available: <https://journal.uns.ac.id/Ijolii>
- [5] N. Wijaya And L. S. Setyo Utami, "Pengaruh Penyampaian Informasi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z,"
- [6] A. Prasetyawati, "Dualisme Dampak Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Dalam Humas Pemerintah," *Jurnal Komunikasi Global*, Vol. 10, No. 2, 2021, Doi: 10.24815/Jkg.V10i2.23148.
- [7] C. Andreas, S. Priandi, A. N. M. B. Simamora, And M. F. F. Mardianto, "Analisis Hubungan Media Sosial Dan Media Massa Dalam Penyebaran Berita Hoaks Berdasarkan Structural Equation Modeling-Partial Least Square," *Must: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, Vol. 6, No. 1, 2021, Doi: 10.30651/Must.V6i1.8816.
- [8] J. Arifin, "Peranan Media Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, Vol. 14, No. 1, 2023, Doi: 10.37304/Jikt.V14i1.202.
- [9] O. Yusnata, "Strategi Palembang Ekspres (Palpres) Dalam Konvergensi Media," *Tabayyun*, Vol. 4, No. 1, 2023, Doi: 10.24912/Pr.V5i2.10171.

- 10.19109/Tabayyun.V4i1.17773.
- [10] S. Fachrurrazi And H. Hizli, "Digital Signage Sebagai Media Layanan Informasi," *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, Vol. 5, No. 2, 2021, Doi: 10.29103/Sisfo.V5i2.6226.
- [11] P. Nugroho, A. Sutrisno, And C. Aminudin, "Media Sosial Dan Radikalisme: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Pemikiran Ekstrem," *Humaniorum*, Vol. 1, No. 4, 2024, Doi: 10.37010/Hmr.V1i4.31.
- [12] H. R. Zubair And I. Ernawati, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Murid Baru Pada Paud Kangguru Kecil Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol. 24, No. 2, 2022, Doi: 10.33557/Jurnalmatrik.V24i2.1835.
- [13] M. Fauzi And Moh. S. Arifin, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pendidikan Islam," *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, Vol. 8, No. 1, 2023, Doi: 10.61815/Alibrah.V8i1.217.
- [14] S. C. Putri And A. Irhandyaningsih, "Literasi Informasi Generasi Millennial Dalam Bermedia Sosial Untuk Mengatasi Penyebaran Berita Hoax Terkait Covid-19 Di Kabupaten Pati," *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, Vol. 5, No. 3, 2021, Doi: 10.14710/Anuva.5.3.491-504.
- [15] I. N. N. Fauziah, S. A. Saputri, And Y. T. Herlambang, "Teknologi Informasi: Dampak Media Sosial Pada Perubahan Sosial Masyarakat," *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, Vol. 5, No. 1, Pp. 757–766, Jan. 2024, Doi: 10.54373/Imej.V5i1.645.