

ABSTRAK

TikTok adalah aplikasi media sosial yang berguna untuk berbagi dan membuat video singkat dengan berbagai tema konten berdurasi 15-180 detik. Pada bulan Juli 2020 aplikasi ini berhasil meningkatkan pengguna aktifnya menjadi 800 juta pengguna aktif dan berhasil menduduki peringkat ke-7 di antara media sosial lainnya. Peningkatan pengguna aktif TikTok juga terjadi di Indonesia, *Sensor Tower* menyatakan Indonesia menjadi negara ke-4 sebagai negara yang penduduknya paling banyak mengunduh TikTok pada tahun 2020 serta terdapat 30,7 juta pengguna aktif TikTok di Indonesia. Menurut data *Sensor Tower*, TikTok adalah aplikasi dengan jenis *entertainment* atau hiburan. Konten dengan tema hiburan menjadi konten yang paling banyak diminati di aplikasi TikTok. Hiburan sendiri merupakan kebutuhan khalayak yang harus dipenuhi oleh media. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan pengguna aplikasi TikTok di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis hubungan kausalitas. Data dikumpulkan oleh peneliti dengan cara penyebaran kuesioner secara *online* kepada 400 pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia. Teknik sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. Kemudian, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan *software IBM SPSS* versi 25. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi TikTok dengan pengaruh sebesar 50,8% terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan pengguna aplikasi TikTok, sementara sisanya sebesar 49,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Kata kunci : TikTok, Kebutuhan Hiburan, Pengguna, Media Sosial