

FENOMENA LEISURE TIME DALAM KOMUNITAS DIECAST DI MEDIA SOSIAL

**(STUDI KASUS: DINAMIKA LEISURE CLASS PADA KOMUNITAS DALAM
APLIKASI FACEBOOK)**



Aldhio Dherry Febriantama

1406622105

Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Sosiologi (S.Sos) Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum Universitas Negeri Jakarta

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Aldhio Dherry Febriantama, Fenomena *Leisure Time* dalam Komunitas *Diecast* di Media Sosial (Studi Kasus: Dinamika *Leisure Class* pada Komunitas dalam Aplikasi Facebook), Skripsi, Jakarta: Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2026. Penelitian ini mendeskripsikan tentang fenomena *leisure time* atau waktu luang yang dimanfaatkan atau dimiliki oleh kolektor *diecast* pada aplikasi Facebook. Penelitian ini difokuskan untuk memahami anggota-anggota yang tergolong ke dalam *leisure class* dengan konsep *pecuniary emulation* dan *conspicuous leisure* dalam komunitas *diecast* yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan teori *leisure class* dari Thorstein Veblen.

Penelitian ini turut menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik triangulasi data. Data penelitian diperoleh dengan wawancara mendalam dan bebas, observasi, dan dokumentasi via suara dan foto, secara daring maupun luring dengan para informan. Dalam proses pencarian dan pengambilan data, dilakukan pada bulan Februari hingga Maret tahun 2026, yang berlokasi di media sosial Facebook dan Blok M Square Lantai 3A. Untuk informan penelitian ini berjumlah tujuh orang anggota komunitas *diecast*, yaitu Vero Sahetapy, Ryan, Leon, Bintang, Erik, Sugianto, dan Galih.

Hasil penelitian telah menunjukkan jika para anggota komunitas *diecast* yang tergolong ke dalam kolektor *diecast* turut memiliki dan memanfaatkan *leisure time*, hal ini dipengaruhi dengan adanya rasa ketertarikan untuk mengoleksi *diecast*, dan berkaitan dengan intensitas *leisure time* yang dimiliki dan dimanfaatkan. Namun terdapat dinamika dari *leisure time* ini sendiri, seperti persepsi terhadap munculnya kelas sosial yang berkaitan dengan peran para anggota komunitas *diecast*. Penelitian yang menggunakan teori *leisure class* ini telah melihat, bahwa para kolektor *diecast* tidak hanya memanfaatkan *leisure time*, melainkan turut berkaitan dengan dua konsep teori ini, seperti *pecuniary emulation* yang menyatakan terdapat daya konsumsi koleksi sebagai upaya untuk validasi dan lingkungan komunitas *diecast* yang mempengaruhi konsumsi kepada anggota komunitas. Lalu terdapat *conspicuous leisure* yang berkaitan dengan aktivitas memamerkan koleksi dalam komunitas, serta waktu luang yang telah menjadi simbol kehormatan bagi sebagian anggota.

Kata Kunci: Komunitas, *Diecast*, Mobil Mainan, Media Sosial, Waktu Luang, Kelas Sosial

ABSTRACT

Aldhio Dherry Febriantama, The Phenomenon of Leisure Time in Diecast Communities on Social Media (Case Study: Leisure Class Communities on Facebook), Thesis, Jakarta: Sociology Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2026. This study describes the phenomenon of leisure time utilised or enjoyed by diecast collectors on a Facebook application. The study focuses on understanding members classified as belonging to the leisure class through the concepts of pecuniary emulation and conspicuous leisure within the toy car community, analysed using Thorstein Veblen's leisure class theory.

This study also employs a qualitative approach with data triangulation techniques. Research data was obtained through in-depth and open-ended interviews, observation, and documentation via audio and photographs, both online and offline with the informants. The data collection process took place from February to March 2026, on the social media platform Facebook and at Blok M Square, Level 3A. The informants for this study comprised seven members of the diecast community, namely Vero Sahetapy, Ryan, Leon, Bintang, Erik, Sugianto, and Galih.

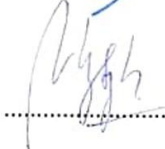
Research findings have shown that members of the diecast community who are classified as diecast collectors also possess and utilise leisure time; this is influenced by a sense of interest in collecting diecast and is linked to the intensity of the leisure time they possess and utilise. However, there are dynamics inherent to this leisure time itself, such as perceptions regarding the emergence of social classes linked to the roles of members of the toy car community. Research using the leisure class theory has observed that diecast collectors not only utilise their leisure time but are also connected to two concepts within this theory: pecuniary emulation, which suggests that the consumption of collections serves as a means of validation, and the diecast community environment, which influences consumption among community members. Then there is 'conspicuous leisure', which relates to the activity of displaying collections within the community, as well as leisure time that has become a symbol of honour for some members.

Keywords: *Community, Diecast, Toy Car, Social Media, Leisure Time, Social Class*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, S.Sos., M.Si.</u> NIP. 197810012008012016 Ketua		16/07/26
2.	<u>Prof. Dr. Evy Clara, M.Si.</u> NIP. 195909271984032001 Penguji Ahli I		16/07/26
3.	<u>Dr.Phil. Umar Baihaqki, M.Si.</u> NIP. 198304122008121002 Penguji Ahli II		16/07/26
4.	<u>Devi Yulianita Victorine Beta Querida, S.Sos, M.A</u> NIP. 199707032025062012 Pembimbing I		16/07/26
5.	<u>Atik Kurniawati, M.Si</u> NIP. 199110012022032014 Pembimbing II		16/07/26

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Aldhio Dherry Febriantama

NIM : 1406622105

Program Studi : S1 Sosiologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“FENOMENA *LEISURE TIME* DALAM KOMUNITAS *DIECAST* DI MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS: DINAMIKA *LEISURE CLASS* PADA KOMUNITAS DALAM APLIKASI FACEBOOK)”** adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 3 Agustus 2026



Aldhio Dherry Febriantama



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aldhio Dherry Febriantama
NIM : 1406622105
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Sosiologi
Alamat Surel : aldhio.febriantama@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **Fenomena *Leisure Time* Dalam Komunitas *Diecast* Di Media Sosial (Studi Kasus: *Dinamika Leisure Class* Pada Komunitas Dalam Aplikasi Facebook)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Agustus 2026


Aldhio Dherry Febriantama

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S Ar-Rum: 60)

*“Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh, dan bersandarlah,
hibahkan bebanmu”*

(33x, Perunggu)

*“In racing, there are always things you can learn, every single day. There is always space
for improvement, and I think that applies to everything in life”*

(Lewis Hamilton, Formula 1 Driver)

Skripsi ini saya persembahkan kepada

Allah subhānahu wata‘ālā, karena-Mu, tak ada yang lain selain diri-Mu dan selalu kupuja

Ibu dan Bapak atas doa-doa yang selalu terpancarkan, pengorbanan, dan dedikasi yang
diberikan

Dank U Wel

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis agar dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik. Penelitian skripsi yang memiliki judul “Fenomena *Leisure Time* dalam Komunitas *Diecast* di Media Sosial (Studi Kasus: Dinamika *Leisure Class* pada Komunitas dalam Aplikasi Facebook)” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) yang merupakan bagian dari kewajiban setiap mahasiswa Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si selaku Kepala Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta
3. Devi Yulianita Victorine Beta Querida, M.A selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung
4. Atik Kurniawati, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sosiologi yang telah membagikan ilmunya kepada penulis sejak semester pertama hingga semester akhir dalam melakukan studi di Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Bapak Vero Sahetapy, Bapak Ryan, Bapak Leon, Bintang, Bapak Jeremy Erik Santoso, Bapak Sugianto Chi, dan Bapak Abraham Galih selaku informan penelitian yang selalu bersedia untuk memberikan informasi dan dokumentasi yang diperlukan penulis selama penelitian ini berlangsung.

7. Ibu Shintya Purnamadewi sebagai Ibu sekaligus salah satu teman dekat penulis yang telah berjuang setiap harinya dari awal hingga akhir semester, yang tiada henti dalam bekerja keras untuk penulis namun selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi hidup, pantang menyerah dalam melakukan sesuatu, dukungan materiil, dan juga ekonomi penulis selama penulis melaksanakan pendidikan pada Program Studi Sosiologi, dan Bapak Herry Supriatna yang turut memberikan dukungan moral maupun ekonomi selama melaksanakan pendidikan dan penelitian skripsi berlangsung.
8. Rekan-rekan BLMP Program Studi Sosiologi Universitas Negeri Jakarta yang selalu dapat diandalkan dan mampu bekerjasama dari awal hingga akhir periode, yang juga membantu penulis dalam memimpin dan membangun rasa tanggung jawab dalam maupun luar organisasi
9. Sahabat terdekat dan seperjuangan skripsi yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak awal hingga akhir penelitian dan juga saat melaksanakan pendidikan pada Program Studi Sosiologi, Nadya Deviani, Miftahul Fikri, Ayu Nirmala, Awidiya Khansa, Sherlia Farrosi, Desy Natalia, dan Aulia Natasya
10. Rekan-rekan Sosiologi 2022 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu namun selalu kebersamai selama perkuliahan dan melakukan studi dari awal semester hingga akhir semester.
11. Terima kasih kepada Kopi Kenangan, FamilyMart Kyai Maja dan Perpustakaan Taman Ismail Marzuki yang telah menyediakan tempat untuk penulis dalam mengerjakan penulisan skripsi, karena dengan adanya tempat nyaman seperti kalian, penulis bisa mengerjakan penelitian skripsi ini hingga akhir.
12. Terakhir, terima kasih kepada diri penulis yang telah berjuang melaksanakan pendidikan dari awal hingga akhir menuntut ilmu dalam Program Studi Sosiologi, hingga kepada titik akhir studi dengan melaksanakan penelitian dan penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunannya. Maka segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi bahan pembelajaran bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 3 Agustus 2026



Aldhio Dherry Febriantama

NIM. 1406622105



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SKEMA	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis	9
1.6 Kerangka Konsep	20
1.6.1 <i>Diecast</i>	20
1.6.2 <i>Leisure Time</i>	21
1.6.3 <i>Leisure Class</i>	22
1.6.4 Facebook	24
1.7 Hubungan Antar Konsep	25
1.8 Metodologi Penelitian	26
1.8.1 Pendekatan Penelitian	27
1.8.2 Subjek Penelitian	27
1.8.3 Peran Peneliti	28
1.8.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
1.8.5 Teknik Pengumpulan Data	28
1.8.6 Teknik Triangulasi Data	30

1.8.7 Keterbatasan Penelitian	31
1.9 Sistematika Penulisan	31
BAB II	34
KOMUNITAS DIECAST DALAM APLIKASI FACEBOOK	34
2.1 Pengantar	34
2.2 Karakteristik Komunitas <i>Diecast</i>	35
2.2.1 Profil Komunitas <i>Diecast</i>	35
2.2.2 Ketertarikan dan Hasil dari Membangun Komunitas <i>Diecast</i>	36
2.2.3 Visi Misi dan Tujuan Pendirian Komunitas <i>Diecast</i>	38
2.2.4 Struktur Organisasi Komunitas <i>Diecast</i>	39
2.2.5 Karakteristik Komunitas <i>Diecast</i> berdasarkan Aspek Sosial, Ekonomi, dan Budaya	40
2.3 Profil Anggota Komunitas <i>Diecast</i> di Facebook	41
2.3.1 Vero Sahetapy.....	42
2.3.2 Ryan.....	42
2.3.3 Leon.....	43
2.3.4 Bintang	43
2.3.5 Jeremy Erik Santoso.....	44
2.3.6 Sugianto Chi.....	45
2.3.7 Abraham Galih	46
2.4 Penutup	47
BAB III	48
PRAKTIK PEMANFAATAN LEISURE TIME SEBAGAI AKTIVITAS SOSIAL DALAM KOMUNITAS DIECAST	48
3.1 Pengantar	48
3.2 Ketertarikan dalam Mengoleksi <i>Diecast</i>	49
3.2.1 Intensitas Pembelian dan Preferensi Merk	49
3.2.3 Komunitas sebagai Peningkatan Minat Koleksi <i>Diecast</i>	51
3.2.4 Motif Unggahan <i>Diecast</i>	52
3.3 Intensitas <i>Leisure Time</i>	54
3.3.1 Motif Mengoleksi <i>Diecast</i> sebagai <i>Leisure Time</i>	55
3.3.2 Pemanfaatan <i>Leisure Time</i> diluar Koleksi <i>Diecast</i>	56
3.4 Dinamika <i>Leisure Time</i> dalam Aktivitas Koleksi	58
3.4.1 Persepsi terhadap munculnya Kelas Sosial	60
3.4.2 Peran Anggota dalam Komunitas <i>diecast</i>	60
3.4.3 Pengelolaan Sistem Keuangan untuk <i>Diecast</i>	62

3.5 Penutup	63
BAB IV	64
PERKEMBANGAN PRAKTIK LEISURE CLASS DALAM KOMUNITAS DIECAST...	64
4.1 Pengantar	64
4.2 Analisa Teori <i>Leisure Class</i> oleh Thorstein Veblen dalam Komunitas.....	65
4.2.1 Praktik <i>Pecuniary Emulation</i> dalam Komunitas	66
4.2.2 Praktik <i>Conspicuous Leisure</i> dalam Memanfaatkan Waktu Luang	70
4.3 Perubahan Makna <i>Leisure Time</i> menjadi Praktik <i>Leisure Class</i>	73
4.3.1 Pergeseran Hobi menjadi Stratifikasi Sosial	74
4.3.2 Relasi dan Status Sosial dalam Komunitas	75
4.3.3 Dominasi Nilai Prestise dalam Aktivitas Komunitas	76
4.4 Dampak Sosial Praktik <i>Leisure Class</i> dalam Komunitas	77
4.4.1 Terbentuknya Diferensiasi Status Sosial	78
4.4.2 Pola Pengakuan dan Eksklusivitas Sosial	78
4.4.3 Hubungan Kompetitif Antaranggota	79
4.4.4 Penurunan Makna Hobi sebagai Sarana Hiburan.....	80
4.5 Penutup	81
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik Pengguna Facebook di Indonesia.....	2
Gambar 2.1 Komunitas <i>diecast</i> berdasarkan Merk	36
Gambar 2.2 Logo Indonesia Diecast Expo dan International Diecast Show	38
Gambar 2.3 Koleksi Pribadi Milik Vero Sahetapy	41
Gambar 2.4 Koleksi Pribadi Milik Leon	42
Gambar 2.5 Koleksi Pribadi Milik Jeremy Erik Santoso	44
Gambar 2.6 Koleksi Pribadi Milik Sugianto Chi	45
Gambar 2.9 Koleksi Pribadi Milik Abraham Galih.....	46
Gambar 3.1 Mencari dan Minat Membeli Diecast	50
Gambar 3.2 Pajangan <i>Diecast</i>	52
Gambar 3.3 Pajangan <i>Diecast</i>	56
Gambar 3.4 Unggahan pada Komunitas <i>Diecast</i>	58
Gambar 3.5 Sebagai Penjual dan Kolektor <i>Diecast</i>	61
Gambar 4.1 Aktivitas Mencari <i>Diecast</i> Langka	80
Gambar 4.2 Anggota Komunitas sebagai Penjual <i>Diecast</i>	69
Gambar 4.3 Aktivitas Mengunggah Koleksi Pribadi.....	72
Gambar 4.4 Relasi dan Status Sosial dalam Komunitas.....	76
Gambar 4.5 Toko <i>Diecast</i>	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tinjauan Penelitian Sejenis.....	9
Tabel 2.1 Data Informan Penelitian.....	41

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Peta Tinjauan Penelitian Sejenis.....	20
Skema 1.2 Hubungan Antar Konsep	28
Skema 2.1 Deskripsi Komunitas <i>Diecast</i>	34
Skema 3.1 Praktik Pemanfaatan <i>Leisure Time</i> sebagai Aktivitas Sosial	48
Skema 3.2 Ketertarikan Mengoleksi <i>Diecast</i>	49
Skema 3.3 Pemanfaatan <i>Leisure Time</i>	55
Skema 3.4 Dinamika <i>Leisure Time</i>	59
Skema 4.1 Perkembangan Praktik <i>Leisure Class</i>	64
Skema 4.2 Analisis Teori <i>Leisure Class</i>	66
Skema 4.3 Perubahan Makna <i>Leisure Time</i>	74
Skema 4.4 Dampak Sosial Praktik <i>Leisure Class</i>	78