

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press. 1.
- Bourdieu, P. (1996). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. MA: Harvard University Press. 8.
- Creswell, J. W., & Poth, N. C., (2018). *Qualitative Inquiry Research Design: Choosing Among Five Approaches*. United Kingdom: SAGE Publications, Inc. 4
- Creswell, J. W., (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group
- Robert, K. (2006). *Leisure in Contemporary Society*. United Kingdom: CABI Publishing. 2.
- Stebbins, R. A. (2015). *Serious leisure: a perspective for our time*. New Jersey: Transaction Publishers.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. 13
- Trisnawati, S. N. I. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya*. Tahta Media Group. 1.
- Veblen, T. (n.d). *The theory of the leisure class: An economic study of institutions*. New York: Macmillan. 3-4.

Referensi Jurnal

- Aqsha A, dkk. (2024). The Effect of Product Quality, Brand Image, Electronic Word of Mouth, and Packaging on Purchasing Decisions. *Journal of Innovation in Management, Accounting and Business*. 3 (3).
- Bakti, S, I. & Situmorang, N. (2024). Konsumsi, Arena Perjuangan Kelas, Dan Dominasi Budaya: Tinjauan Atas Pemikiran Pierre Bourdieu. *Journal of Political Sphere*. 5 (2).

- Dirgantoro, G, A., dkk. (2023). Keputusan Pembelian Branded Stuff Sebagai Bentuk Konformitas Remaja Tangerang Selatan dalam Perspektif Teori Leisure Class. *Jurnal Dimensi*. 12 (3).
- Fadilah, J., dkk. (2018). Potret Kelompok Remaja Penggemar Diecast di Jakarta. *Universitas Bina Sarana Informatika*. 9 (1).
- Hariyanto, O, I, B. (2017). Leisure Time, Leisure Activities And Society Happiness Index In Bandung City. *International Journal Of Scientific & Technology Research*. 6 (10)
- Husna, K, N., & Isbah, M, F. (2021). Volunteer Tourism sebagai Pilihan Konsumsi Leisure Pemuda Kontemporer: Antara Altruisme dan Komodifikasi. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. 8 (1).
- Kusumastuti, A. (2014). Peran Komunitas Dalam Interaksi Sosial Remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Mala, N., dkk. (2025). Leisure Class dalam Pola Konsumsi Mahasiswa UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Universitas Islam Negeri Makassar*. 4 (2).
- Malik, R., dkk. (2025). Triangulasi dan Analisis Domain: Meningkatkan Kredibilitas dan Kedalaman Penelitian Kualitatif. *Jurnal Sosial dan Humaniora*. 6 (1).
- Marvianta, A. YB., & Saputra, A. (2022). Pengaruh Harga, Kualitas Produk, dan Promosi terhadap Citra Merek dan Implikasinya pada Keputusan Pembelian Diecast. *Jurnal Universitas Kristen Krida Wacana*. 6 (1).
- Mujahidah. (2013). Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Komunikasi. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Samarinda*. 15 (1).
- Nurfajriani, W. V., dkk. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 10 (17).
- Purboyo, Y, T. (2015). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Diecast Café and Gallery. *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.

Raisbeck, R. (2023). To Buy or Not to Buy: The Toy Collector-Scalper Relationship Explored. *University of The Cumberlands*.

Rianto, P. (2016). Pemanfaatan Waktu Luang untuk Menonton Televisi di Indonesia: Kelas Menengah Atas dan Kelas Menengah Bawah. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*. 18(2).

Vanda Ningrum, dkk. (2014). Pola Pengeluaran dan Gaya Hidup Penduduk Muda Kelas Menengah: Studi Empiris Perkotaan di Jabodetabek. *Jurnal Kependudukan Indonesia*. 9 (2).

Referensi Internet

Business Wire. (2020). Global Automotive Diecast Scale Model Industry (2020 to 2027) – Market Trends and Drivers. Retrieved April 4, 2026, From <https://www.marketreportsworld.com/market-reports/diecast-model-car-market-14721604>

GoodStats. (2025). Dianggap Ketinggalan Zaman, Facebook Masih Punya 122 Juta Pengguna di Indonesia!. Retrieved April 28, 2026, From <https://data.goodstats.id/statistic/dianggap-ketinggalan-zaman-facebook-masih-punya-122-juta-pengguna-di-indonesia-VeZL6>

Hypeabis.id. (2021). Wow, Pria Ini Koleksi Diecast hingga Satu Rumah. Retrieved 9 July, 2026, From <https://hypeabis.id/read/2557/wow-pria-ini-koleksi-diecast-hingga-satu-rumah>

Market Reports World. (2025). Diecast Model Car Market Size, Share, Growth, and Industry Analysis, By Type (Collectible scale models, toy models, display models), By Application (Hobby collectors, retail toy markets, gifting industry), Regional Insights and Forecast to 2033. Retrieved April 4, 2026, From <https://www.businesswire.com/news/home/20201106005316/en/Global-Automotive-Diecast-Scale-Model-Industry-2020-to-2027---Market-Trends-and-Drivers---ResearchAndMarkets.com>