

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Armstrong, P. K. & G., 2016. *Principles of Marketing*. 6th penyunt. s.l.:Pearson.
- Bauman, Z., 2007. *Consuming Life*. Cambridge: Polity Press.
- Festinger, L., 1957. *A Theory of Cognitive Dissonance*. s.l.:Stanford University Press.
- Kasser, T., 2003. *The High Price of Materialism*. Illinois: The MIT Press.
- Kotler & Amstrong, P. G., 2008. *Prinsip-prinsip pemasaran*. 12 penyunt. Jakarta: Erlangga.
- Ottman, J. A., 2017. *The New Rules of Green Marketing: Strategies, Tools, and Inspiration for Sustainable Branding*. s.l.:Routledge.
- Santrock, J. W., 2017. *Adolescence*. 2021 penyunt. s.l.:McGraw-Hill Education.
- Sennett, R., 2006. *The Culture of the New Capitalism*. s.l.:Yale University Press.
- Solomon, M. R., 2010. *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being*. s.l.:Prentice Hall.
- Sumarwan, 2011. *Perilaku Konsumen: Pemahaman dan Pengaruhnya dalam Strategi Pemasaran*. s.l.:s.n.

### Sumber Jurnal

- Ardiva Zakia, A. A. A. A. A., 2022. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KELAS SOSIAL: GAYA HIDUP, DAYA BELI DAN TINGKAT KONSUMSI (Literature Review MSDM). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(5), pp. 449-457.
- Belk, R. W., 1988. Possessions and the Extended Self. *ournal of Consumer Research*, 15(2), pp. 139-168.
- Deni Albar, R. F. A. S. H., 2021. DesainIlustrasi Tokoh Suryaputra Karna Mahabharata. *Divagatra*, 1(2), pp. 214-225.
- Elis Maryanti, A. S. E. R. F., 2021. Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), pp. 4212-4226.
- Ermis Suryana, S. W. E. S. K. H., 2022. erkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama)dan Implikasinya pada Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), pp. 1956-1963.

- Hanastasya Aprilly, H. D. W. A. Z., 2020. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BERGAMBAR DENGAN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16).  
Late Teens Through the Twenties. *American Psychologist*, 55(5), pp. 469-480.
- Marsha, L. R. & Scott, D., 1992. A Consumer Values Orientation for Materialism and Its Measurement: Scale Development and Validation. *Journal of Consumer Research*, 19(3), pp. 303-316.
- Nofitriani, N. N., 2020. HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN HARGA. *IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), pp. 53-65.
- Safuwani, 2007. Gaya Hidup, Konsumerisme dan Modernitas. *Jurnal SUWA Universitas Malikussaleh*, V(1), pp. 38-46.
- Suciptaningsih, O. A., 2017. HEDONISME DAN KONSUMERISME DALAM PERSPEKTIF DRAMATURGI ERVING GOFFMAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), pp. 25-32.

### **Sumber Wawancara**

- Wilodati, 2024. *Gaya Hidup Konsumerisme Pada Mahasiswa* [Wawancara] (17 Januari 2024).

### **Sumber Artikel**

- Biteship, 2022. *Konsumerisme: Pengertian dan Dampaknya*. [Online]  
Available at: <https://bakai.uma.ac.id/2022/03/04/sering-dianggap-negatif-ini-dia-dampak-positif-dari-konsumerisme/#:~:text=Pengertian%20Konsumerisme%20Menurut%20Para%20Ahli,dan%20bahkan%20menjadi%20tujuan%20hidup.>  
[Diakses 22 January 2024].
- Grischa, S., 2023. *Pengertian Kepribadian Menurut Ahli*. [Online]  
Available at: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/28/230000769/pengertian-kepribadian-menurut-ahli->  
[Diakses 2 May 2024].
- Meilyana, E., 2018. *AISAS Model*. [Online]  
Available at: <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>  
[Diakses 21 August 2024].
- Putri, V. K. M., 2023. *Sikap: Pengertian, Faktor, Fungsi, Ciri-ciri, Karakteristik, Pengembangan, dan Jenisnya*. [Online]  
Available at: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/21/090000869/sikap--pengertian-faktor-fungsi-ciri-ciri-karakteristik-pengembangan->

dan?page=all

[Diakses 2 May 2024].

Twin Digital, t.thn. *Tote Bag Kanvas Custom*. [Online]

Available at: <https://twindigital.id/produk/tote-bag-kanvas-custom/>

[Diakses 21 August 2024].