

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahlakhul, Anita Firdaus, & Kharimah. (2022). *Pengaruh intensitas bermain game online free fire battleground terhadap sikap apatis pada remaja di SMA 1 Jombang*. Thesis. Kediri.
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial edisi revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ahmed, S., Ajmal, M. A., Khalid, A., & Sarfaraz, A. (Federico & Sullivan, 2009). 2012. Reasons for political interest and apathy among university students: a qualitative study. *Pakistan Journal of Social and Clinical Psychology*, 61-67.
- Alwin D. F. (2012). Integrating varieties of life course concepts. *The journals of gerontology. Series B, Psychological sciences and social sciences*, 67(2), 206–220. <https://doi.org/10.1093/geronb/gbr146>.
- Ang, Y. S., Lockwood, P., Apps, M. A., Muhammed, K., & Husain, M. (2017). Distinct subtypes of apathy revealed by the apathy motivation index. *PLoS ONE*, 12, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2018.01.0424>.
- Ardiyanti, D., & Zulian, I. (2018). Korelasi identifikasi apatisisme politik dengan kebijakan public kota medan. *Jurnal PIR: Power in International Relations*, 3(1), 29-53.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Belajar.
- Bai, F. G. (2015). *Perbedaan tingkat kecanduan game online pada remaja antargaya pengasuhan*. 1-102. Diakses dari [https://repository.usd.ac.id/10231/2/109114133\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/10231/2/109114133_full.pdf).
- Buchari, Alma, dkk. 2010. Pembelajaran studi sosial. Textbook halaman 213. Alfabeta : Bandung.
- Bjornsen, C. A., Scepansky, J. A., Suzuki, A. (2007). Apathy and personality traits among college students: A cross-cultural comparison. *College Student Journal*, 41(3), 668-675.
- Chau, S. A., Chung, J., Herrmann, N., Eizenman, M., & Lanctôt, K. L. (2016). Apathy and attentional biases in Alzheimer's disease. *Journal of Alzheimer's Disease*, 51(3), 837–846.

- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1) 1-4.
- Darusman, M. H. (2020). *Kontrol diri pada mantan adiksi game online*. 1-107. Diakses dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15079/1/M%20Risky%20Darusaman%2C%20150901079%2C%20FPIS%2C%20PSI%2C%20082267725391.pdf>
- Desmita. (2008). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Rosda.
- Devinta, M., Hidayah, N., & Hendrastomo, G. (2015). Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di kabupaten sukoharjo. *Jurnal penelitian humaniora*, 18(2), 12-24.
- Fahed, M., & Steffens, D. C. (2021). Apathy: neurobiology, assessment and treatment. *Clinical Psychopharmacology and Neuroscience*, 19(2), 181-189. <https://doi.org/10.9758/cpn.2021.19.2.181>.
- Fasa, F. A. & Lestari, P. (2020). Sikap apatis pemuda terhadap politik di dusun mekarsari desa kalibeber kecamatan mojotengah kabupaten wonosobo. *Unnes political science journal*, 4(2), 51-54.
- Fauth-Bühler, M., Mann, K., & Potenza, M. N. (2017). Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder. *Addict Biol*, 22, 885–897. <https://doi.org/10.1111/adb.12378>.
- Firmansyah, A. K., & Juariyah. (2021). *Hubungan antara kecanduan game online dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja di kabupaten jember. universitas muhammadiyah jember*. Skripsi.
- Hartati, H. (2015). *Strategi coping pada mahasiswa korban broken home (studi kasus atas empat mahasiswa program studi bimbingan dan konseling islam angkatan 2011)*. 12-53. Diakses dari <https://idr.uin-antasari.ac.id/4138/5/BAB%20II.pdf>.
- Hulukati, W., & Djibran, M., R. (2018). Analisis tugas perkembangan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri gorontalo. *Jurnal bikotetik*, 2(1).
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Jamaldi, R. F. (2009). Pengaruh pendidikan politik dan kinerja partai politik terhadap sikap apatis pemilih dalam pemilu 2014. *Jurnal konstitusi*, 2(1).

- Ko, et al. (2005). Gender differences and relate factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *Jurnal of Nervous and Mental Disease*, 193 (5), 273-277.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Solo: Media Grafika.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja*. 1-114. Diakses dari [https://repo.stikesicme-jbg.ac.id/805/1/143210080\\_MERITA%20AYU%20L\\_SKRIPSI%20WORD.pdf](https://repo.stikesicme-jbg.ac.id/805/1/143210080_MERITA%20AYU%20L_SKRIPSI%20WORD.pdf).
- Lingga, R. W. W., & Tuapattinaha, J. M. R. (2012). Gambaran virtue mahasiswa perantau. *Predicara*, 1(2).
- Lombogia, B. J., Kairupan, B. H. R., & Dundu, A. E. (2018). Hubungan kecanduan internet dengan kualitas tidur pada siswa sma kristen 1 tomohon. *Jurnal Medik*.
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego: Reference Point Press.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016*. KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 103–118. <https://doi.org/2355-8539>.
- M'Barek, L., Radakovic, R., Noquet, M., Laurent, A., & Allain, P. (2018). Different aspects of emotional processes in apathy: application of the french translated dimensional apathy scale. *Current Psychology*. doi:10.1007/s12144-017-9775-5.
- Miko, T., Rahmawati., & Susilawati, N. (2022). Perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online pubg mobile* (studi pada mahasiswa ilmu komunikasi fisip USK). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fisip Unsyiah*, 7(1).
- Miller, R. S. (2015). *Intimate Relationship Seventh Edition* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Misnawati. (2016). Hubungan kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi. *Psikoborneo*, 4(2) 217-223.
- Morris-Jones, W. H. (1954). In defence of apathy. *Political Studies*, 2(37).
- Nasution, M & Harahap, N. 2023. Dampak penggunaan media digital dalam sikap apatis remaja di kecamatan sei rampah. *Jurnal Intelektualita*. Sumatra : UIN Sumatra Utara.

- Oktasari, Z. (2019). Menghindari sikap apatis antar individu melalui komunikasi untuk meningkatkan hubungan yang baik antar individu. *Artikel psikologi manajemen*.
- Pranoto, H. & Putri, P. (2021). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap sikap apatis. *Counseling Milenial*, 2(2), 414-426.
- Pratama, B. A. & Parmadi, A. (2019). Hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan kecenderungan sikap apatis terhadap lingkungan sekitar pada siswa SMP N 1 Sukoharjo, Kec/Kab Sukoharjo, Jawa Tengah. *Journal On Medical Science*, 6(1).
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). *Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan*. *Journal Of Nursing Care*, 3(2). DOI : <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>.
- Rawlins, R. P. (1993). *Clinical manual of psychiatric nursing* (2nd ed). St. Louis Missouri: Mosby Year.
- Riastiningsih, S. & Sidarta, N. (2018). Tingkat depresi dan jenis kelamin berhubungan dengan perilaku anti sosial pada pelajar sma. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 1(1), 3–9. DOI : <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2018.v1.3-9>.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Sari, D. P. (2021). Tingkat ketercapaian tugas perkembangan dewasa awal: studi deskriptif pada mahasiswa iain curup. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(2), 243-266.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017) Tingkat kecanduan internet pada remaja awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(2), 110-117 <http://dx.doi.org/10.29210/02018190>.
- Salisbury, M.H., Paulsen, M.B. & Pascarella, E.T. (2011). Why do all the study abroad students look alike? Applying an integrated student choice model to explore differences in the factors that influence white and minority students' intent to study abroad. *Res High Educ*, 123–150. <https://doi.org/10.1007/s11162-010-9191-2>.
- Sujarmadi. (2019). *Penerapan layanan informasi untuk mengatasi sikap apatis siswa di kelas vii mts aisyiyah sumatera utara*. Disertasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Surodiana, S. (2020). Penerapan media permainan sosiologi shot traditional (SOSIS –T) untuk meningkatkan motivasi belajar sosiologi siswa MAN 1 Lombok Timur. *Jurnal Paedagogy*, 7(4).

<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2927>.

Syahputra, K. H., Anggriana, T. M., & Kadafi, A. (2022). *Konflik interpersonal pecandu game online pada siswa di SMAN 1 Sampung Kabupaten Ponorogo tahun ajaran 2021/2022*. *Senassdra Unipma*, 1, 588-594/.

Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan kecanduan smartphone dengan kecenderungan perilaku phubbing pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran*, 1(1).