

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Maksim Kesopanan dalam *Story Quests Zhongli* pada *Game Genshin Impact*: Kajian Pragmatik."

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Widyatama. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hendar, Drs., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Widyatama Badung.
2. Ibu Dr. Ervina CM Simatupang, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa Inggris Universitas Widyatama Bandung
3. Bapak Heri Heryono, S.S., M.Hum., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Budaya Universitas Widyatama, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai selama masa studi.
5. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan cinta, dukungan, dan doa yang tiada henti dalam setiap langkah penulis.
6. Sahabat-sahabat penulis yang selalu mendukung dan memberikan hiburan di saat penulis merasa lelah, yaitu Gerald Julian A.C., Faisal Alvyandhika,

Siti Khodijah, Hafsah Shofunnisa. Kalian semua telah membantu penulis melewati masa-masa sulit dengan keceriaan dan semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pragmatik dan kajian bahasa dalam konteks media digital.



Bandung, 14 Agustus 2024

Puja Anjani