

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tercurah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul **PEMBENTUKAN NAMA *NON PLAYABLE CHARACTER* DALAM GAME *ATSUMARE DOUBUTSU NO MORI*** ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Jepang di Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari predikat sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran membangun terhadap skripsi ini agar penelitian yang akan penulis lakukan selanjutnya dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat hal yang kurang berkenan selama penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk penulisan skripsi yang selanjutnya.

Bandung, 30 Agustus 2023

(Penulis)