

**PERANCANGAN KARAKTER PADA GAME YANG MENGANGKAT
TENTANG MITOLOGI INDONESIA**

**DESIGNING GAME CHARACTER THAT LIFT ABOUT INDONESIAN
MYTHOLOGY**

Arnold Tondi Sinaga
Prodi S1 Desain Komunikasi Visual
arnoldtondisinaga@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia sangatlah kaya dengan mitos yang terdapat dalam lingkungan masyarakat. Banyak mitos yang hanya dijadikan sebagai cerita hiburan lama. Kekayaan mitos-mitos di Indonesia tergambar dengan banyaknya cerita rakyat yang masih ditemukan sampai saat ini. Mitos biasanya tersusun dari cerita yang sangat panjang. Dalam artian lainnya mitos hadir pada manusia primitif sebagai sarana menyimpan pengetahuan mereka karena mereka belum bisa mengungkapkan semua pengalamannya dengan alam dalam bentuk tulisan. Mitos hadir agar dapat menjadi petunjuk arah kehidupan manusia. Belakangan ini game sangat diminati oleh berbagai kalangan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin tingginya inovasi, industri game di Indonesia diyakini akan terus berkembang pesat. Selain itu, bisnis gaming, adalah sebagai bagian dari industri kreatif yang merupakan satu dari 14 sektor industri yang akan mendapatkan dukungan positif dari pemerintah. Perkembangan teknologi game berkembang sangatlah pesat, terbukti dengan munculnya berbagai macam game engine yang dapat memfasilitasi pengembangan untuk mengembangkan suatu game dengan lebih flexibel dan mudah.

Kata Kunci: Desain karakter, konsep karakter, dan mitologi.

Abstract

Indonesia is very rich in myths found in the community. Many myths are only used as old entertainment stories. The wealth of myths in Indonesia is illustrated by the many folk stories that are still found today. Myths are usually composed of very long stories. In other words myths exist in primitive humans as a means of storing their knowledge because they have not been able to express all their experiences with nature in written form. Myth is present so that it can be a guide to human life. Lately, games are in great demand by various groups. Along with technological developments and increasingly high innovation, the game industry in Indonesia is believed to continue to grow rapidly. In addition, the gaming business is part of the creative industry which is one of 14 industrial sectors that will get positive support from the government. The development of game technology is growing very rapidly, as evidenced by the emergence of various game engine threats that can facilitate the development to develop a game more flexibly and easily.

Keyword: Character Design, character concept, mythology.

1. Pendahuluan

Indonesia sangatlah kaya dengan mitos yang terdapat dalam lingkungan masyarakat. Banyak mitos yang hanya dijadikan sebagai cerita hiburan lama, contoh mitologi atau mitos yang sering kita dengar yaitu seperti tuyul, manusia harimau cindaku, lembuswana, nyi blorong, leak, garuda, gatot kaca, dan jelmaan nyi roro kidul kadita. Kekayaan mitos-mitos di Indonesia tergambar dengan

banyaknya cerita rakyat yang masih ditemukan sampai saat ini. Mitos biasanya tersusun dari cerita yang sangat panjang. Dalam artian lainnya mitos hadir pada manusia primitif sebagai sarana menyimpan pengetahuan mereka karena mereka belum bisa mengungkapkan semua pengalamannya dengan alam dalam bentuk tulisan. Mitos hadir agar dapat menjadi petunjuk arah kehidupan manusia. (Daeng, 1991). Mitos yang ada di dunia sebenarnya terdapat suatu struktur homogen, karena pada perinsipnya semuanya itu bersumber dari nalar manusia. (Levi Strauss, 1968: 70). Lewat mitos, manusia pada dasarnya menciptakan ilusi-ilusi bagi dirinya bahwa segala sesuatu tersebut sebenarnya logis atau masuk akal. (Ahimsa Putra, 2009).

Diplomasi kebudayaan adalah usaha memperjuangkan kepentingan nasional melalui kebudayaan, secara mikro, seperti olahraga, dan kesenian, atau secara makro seperti propaganda dan lainnya. (The Principle and Practice Diplomacy, 1995). Diplomasi budaya gencarnya dilakukan oleh negara lain melalui berbagai media. Contoh yang terjadi pada negara Jepang seperti menyampaikan berbagai aspek kebudayaan melalui berbagai media seperti anime (animasi Jepang) dan video game. Karakter-karakter yang berada dalam anime dan videogame tersebut merepresentasikan dari karakter legendaris yang ada dalam cerita budaya Jepang. Contoh video game yang menjadikan diplomasi kebudayaan adalah game Okami. Okami adalah judul dari video game yang dikembangkan oleh Clover Studio dan diterbitkan oleh Capcom. Game ini dirilis untuk konsol video game Sony PlayStation 2 pada tahun 2006. Dalam sejarah Jepang klasik, game ini menggabungkan beberapa mitologi dan cerita rakyat Jepang untuk menceritakan kisah tanah kegelapan yang diselamatkan oleh dewi matahari Shinto bernama Amaterasu.

Belakangan ini game sangat diminati oleh berbagai kalangan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin tingginya inovasi, industri game di Indonesia diyakini akan terus berkembang pesat. Selain itu, bisnis gaming, adalah sebagai bagian dari industri kreatif yang merupakan satu dari 14 sektor industri yang akan mendapatkan dukungan positif dari pemerintah. Perkembangan teknologi game berkembang sangatlah pesat, terbukti dengan munculnya berbagai macam game engine yang dapat memfasilitasi pengembangan untuk mengembangkan suatu game dengan lebih flexibel dan mudah. (Schell, Jesse, 2008, *The Art Of Game Design*). Game didefinisikan sebagai salah satu tipe aktifitas bermain, dimana terdapat pemain yang berusaha untuk memenuhi tujuan sesuai dengan peraturan yang telah dirancang sedemikian rupa. (Zechner, Mario, 2011, *Beginning Android Games*. Apress). Banyak sekali game yang ber-genre platform, seperti game Mario Bross yang sudah dikenal banyak orang. Game ini juga dikatakan klasik bagi sebagian besar orang, dikamarkan game platform pada umumnya hanya mengutamakan kesenangan saja yang penuh dengan tantangan. Game platform ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing (John Dewey, *Experience and Education*) sehingga pemain dituntut untuk aktif menggali informasi, belajar, dan memahami sejarah dari karakter mitologi yang ada dalam game tersebut.

Game platform, atau platformer, adalah genre video game bersub-genre game aksi. Dalam platformer, karakter yang dikendalikan pemain harus melompat dan memanjat di antara platform yang ditanggungkan sambil menghindari rintangan. Disetiap level banyak medan yang tidak rata dengan ketinggian yang bervariasi dan musuh yang baru. Pemain sering memiliki skill yang tinggi dan kemampuan untuk menghindari rintangan agar karakter mereka selamat. Permainan platform ada sejak awal era 1980-an, dan dizaman sekarang game platformer telah berevolusi menjadi 3D dan lebih banyak variasi dan opsi lain untuk menghindari rintangan serta mengalahkan musuh. (Toni Minkkinen, 2016).

Videogame memiliki peranan dalam diplomasi budaya yang cukup efektif, karena mampu memasukan serta menjelaskan aspek kebudayaan dalam setiap konten yang ada dalam game tersebut. Mulai dari storyline, karakter, dan environment didalam videogame tersebut. Karakter memiliki peranan yang sangat penting dalam videogame, dikarenakan videogame menciptakan dunia baru dan membiarkan kita hidup dalamnya melalui karakter tersebut. Di Indonesia sendiri tidak banyak karakter dalam videogame yang dapat merepresentasikan identitas kebudayaan Indonesia.

Dari penjelasan diatas, maka saya tertarik untuk memilih judul “PERANCANGAN KARAKTER DALAM GAME YANG MENGANGKAT TENTANG MITOLOGI INDONESIA”. Perancangan sebuah videogame bertemakan fantasi ini dapat membuat kita bereksplorasi dalam perancangan karakter yang diharapkan dapat merepresentasikan identitas budaya dan melestarikan mitologi dan legenda - legenda dari budaya Indonesia serta diharapkan juga masyarakat terutama pada remaja muda dapat tertarik dengan mitologi dan legenda-legenda di Indonesia yang mampu menjadi media untuk merepresentasikan nilai kultural seperti yang sudah dilakukan oleh negara-negara tertentu.

2. Dasar Teori / Material dan Metodologi / Perancangan

2.1 Game

Game merupakan sebuah bentuk seni dimana penggunaanya disebut dengan pemain (player), yang diharuskan membuat keputusan-keputusan dengan tujuan untuk mengelola sumber daya yang diperoleh dari kesempatan-kesempatan yang ada dalam permainan (game) yang dimainkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Video game adalah bentuk game yang interaksi utamanya melibatkan media video (dan biasanya melibatkan audio).

2.2 Game Layout Charts

Tujuan membuat bagan tata letak perancangan game (game layout charts) ini adalah untuk membantu tim dalam memahami bagaimana game akan dibuat. Ini sangat penting ketika dalam proses pembuatan game melibatkan tim yang besar. Dengan cara ini anggota tim dapat secara sederhana memahami maksud game yang akan dibuat dari tahap pra-produksi sampai ke tahap produksi. (Les Pardew, 2005:2).

2.3 Storyboards

Les Pardew menjelaskan bahwa storyboard adalah serangkaian sketsa yang menunjukkan bagaimana urutan kejadian atau event yang akan terjadi. Di satu sisi, storyboard mirip dengan panel kartun karna memiliki gambar dengan keterangan yang menjelaskan dari setiap adegan dan setiap dialog yang akan dibuat. Dalam proses pembuatan game, storyboard digunakan untuk menunjukkan bagaimana game akan bekerja. Tidak seperti produksi film dan video, game tidak bersifat linier, karna jarang sekali peristiwa yang terjadi bersifat sama persis dengan setiap kali game tersebut dimainkan. (Les Pardew, 2005:3).

2.4 Level Layouts

Level layout adalah gambaran yang dibuat oleh konsep artis untuk menunjukkan semua elemen dalam level game. Elemen-elemen ini termasuk peta, medan, dan semua karakter interaktif atau objek dalam level. Seringkali tata letak ini dibuat berdasarkan skala pada sketsa awal.

2.5 Environment Illustrations

Bagian penting dari desain game adalah ilustrasi. Environment illustrations adalah ilustrasi yang menggambarkan suasana dan lingkungan dalam game. Ilustrasi tersebut biasanya ada disetiap level game yang berbeda, bertujuan untuk menunjukkan kepada tim bagaimana tampilan game tersebut. Konsep artis akan memilih area penting dalam permainan dan membuat ilustrasi yang kemudian dirujuk dalam level layout.

2.6 Game Characters

Karakter dalam game mencakup semua orang atau makhluk hidup yang ada dalam sebuah game. Intelligent berarti karakter dikontrol oleh pemain atau perangkat lunak game. Perangkat lunak khusus yang mengontrol karakter dalam game disebut kecerdasan buatan, atau disingkat AI (Artificial Intelligence). AI dalam permainan menjadi semakin kompleks, sampai-sampai pemain dapat berinteraksi dengan karakter yang dikendalikan AI seolah-olah karakter itu nyata/hidup. Beberapa game memiliki banyak jenis karakter yang berbeda, sementara yang lain lebih sederhana dalam pendekatan mereka terhadap karakter.

Jenis karakter game:

- Player Character (Karakter pemain)
- Non-player Character (Karakter non-pemain)
- Enemy (Musuh)

2.7 Perancangan Karakter dalam Game

Franson dan Thomas dalam bukunya yang berjudul *Game Character Design Complete* menjelaskan beberapa tahap dalam perancangan karakter untuk kebutuhan game, yaitu seperti yang digambarkan pada bagan berikut:

- Concept
- Sketch Art
- Modelling
- U-V Mapping
- Texturing
- Skeletal Rigging
- Animation
- Engine Export

(Franson dan Thomas (2007:2).

2.8 Graphical User Interface Design (GUI)

GUI (Graphical User Interface) terdiri dari elemen-elemen game pada layar yang digunakan untuk memberikan informasi pemain atau memungkinkannya untuk menavigasi melalui permainan. Karena elemen-elemen game ini sering hadir sepanjang permainan, mereka perlu dirancang dengan hati-hati. GUI perlu melakukan fungsi dan, pada saat yang sama, perlu kohesif dengan desain game. Kadang-kadang GUI sama pentingnya dengan suasana dan nuansa permainan seperti halnya sisa seni gim lainnya. (Les Pardew, 2005: 11).

2.9 Concept Art

Beberapa desain game membutuhkan konsep artis untuk membuat konsep game khusus lainnya. Misalnya, game balap mungkin memiliki kendaraan alih-alih karakter. Simulator penerbangan mungkin memiliki peta perjumpaan khusus yang hanya berurusan dengan medan darat dalam jumlah terbatas. Game puzzle mungkin membutuhkan bagan solusi. Tidak ada format standar untuk desain game karena game sangat bervariasi. Tujuan dari desain game adalah untuk mengkomunikasikan sifat dan tingkat permainan. Ini memberi tim dan pihak-pihak yang berkepentingan lainnya, seperti tim pemasaran dan tim manajemen, gambaran yang jelas tentang permainan. Setiap desain harus disesuaikan agar sejelas dan semudah mungkin diikuti. Artis konsep memainkan peran penting dalam penciptaannya. Begitu banyak permainan yang sifatnya visual sehingga akan sulit untuk memiliki desain permainan tanpa artis konsep. (Les Pardew, 2005: 12).

2.10 Construct 2

Construct 2 adalah software pembuat game atau aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D. Software ini dikembangkan oleh Scirra. Berbeda dengan Adobe Flash CS 6, Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EvenSheet yang terdiri dari Event dan Action. Sehingga, untuk mengembangkan game atau aplikasi dengan Construct 2 kita tidak perlu mengerti menguasai bahasa pemrograman yang sulit.

3. Pembahasan

3.1 Ide Besar

Perancangan game yang mengangkat tentang mitologi Indonesia dibuat dengan hasil pengumpulan data melalui studi pustaka serta analisis terhadap literatur yang terkait dengan kisah-kisah dari makhluk mitologi, pendekar, dan senjata tradisional Indonesia. Perancangan dari game ini menggunakan unsur-unsur intrinsik dari mitos dan legenda di Indonesia seperti karakter dan setting environment sebagai referensi dalam penyusunan sebuah konsep besar game yang akan dibuat dengan memusatkan cerita pada sang karakter utama sebagai pendekar yang berkelana. Selain itu, game yang akan dibuat juga dirancang agar dapat menampilkan elemen-elemen kultural dari Indonesia dengan menambahkan makhluk-mahluk fantasy yang cukup sesuai dengan ciri-ciri mitologi yang di analisa.

Ide besar dari perancangan game ini adalah untuk mengenalkan sejarah dari makhluk-mahluk mitologi Indonesia yang sudah di analisa dalam genre fantasy. Tujuan dari dipilihnya genre fantasy dalam perancangan game ini adalah untuk menghadirkan suasana baru kepada pemain dalam menjelajahi dan bagaimana pemain bertindak dalam dunia yang tidak bisa mereka alami di dunia mereka, sehingga pemain memiliki pola pembelajaran learning by doing dan mudah memahami maksud pesan yang disampaikan, serta untuk memberikan ketertarikan terhadap audience dengan estetika visual yang unik dan maksimal.

3.2 Konsep Kreatif

Game yang akan diberi judul “The Myth” ini merupakan game yang mengangkat tentang sejarah makhluk-mahluk mitologi di Indonesia seperti Nyi-roro kidul, Lembuswana, Garuda, Macan Cindaku, dan Leak Bali. Game ini adalah game platformer bergenre action dimana player yang akan menjadi pendekar dalam game ini harus berjuang mengalahkan musuh untuk mencapai level akhir dan akhirnya bertemu dengan penyihir yang menyalahgunakan kekuatannya untuk membuat makhluk-mahluk mitologi Indonesia menjadi jahat demi kepentingan dirinya sendiri. Permainan ini terdiri dari 6 tingkatan level yang setiap di penghujung level tersebut terdapat boss battle dimana sang musuh besar dari pemain adalah makhluk mitologi itu sendiri. Pemain harus mengalahkan boss yang adalah makhluk mitologi itu sendiri untuk menyelamatkannya dari pengaruh kekuatan jahat sang penyihir, lalu pemain bisa melanjutkan ke level berikutnya. Game ini menggunakan sudut pandang side scrolling dimana pemain hanya bisa bergerak ke kiri dan ke kanan. Untuk menambah keseruan dari game ini, disetiap level akan terdapat banyak rintangan dan teka-teki untuk menghambat pemain dalam menyelesaikan misinya.

3.3 Konsep Media

Media yang akan dibuat dari perancangan game yang mengangkat tentang mitologi Indonesia ini terdiri dari dua jenis, yaitu media utama dan media pendukung.

3.3.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan game yang mengangkat tentang mitologi Indonesia guna dalam menampilkan hasil perancangan game ini adalah Art Book berukuran 30x30cm dengan hardcover dan softcover. Art Book ini berisi hasil perancangan dan konsep-konsep dari perancangan game yang akan dibuat.

3.3.2 Media Pendukung

Guna memperkuat dan memperjelas gambaran game yang akan dibuat, media lainnya yang digunakan untuk mendukung penyampaian konsep game ini yaitu adalah prototype atau demo dari game itu sendiri. Dalam prototype atau demo dari game ini pemain dapat memainkan satu dari enam level yang terdapat dalam konsep perancangan.

Game tersebut hanya dapat dimainkan menggunakan PC (Personal Computer) dengan sistem operasi yang direkomendasikan untuk menjalankan game tersebut adalah Windows 10. Tidak hanya prototype / demo dari game tersebut, media pendukung lainnya yang akan dibuat adalah berupa poster, concept art, dan xbanner guna dapat mengkomunikasikan dan membuat audience penasaran apa yang ada dalam game tersebut.

Dengan dirancangnya konsep game ini dan diimplementasikan ke dalam prototype videogame, diharapkan dapat mampu menjadi penghubung antara kecintaan remaja terhadap budaya Indonesia.

4. Hasil Perancangan

4.1 Karakter

4.1.1 Karakter Pemain (Hero)

Karakter ini adalah karakter yang bisa dimainkan oleh pemain dalam memainkan game ini. Dia adalah seorang pendekar yang mempunyai darah suci serta kekuatan untuk mengalahkan penyihir jahat “Du-hu-khun” yang telah memporakporandakan Nusantara dengan kekuatan sihir jahatnya. Dalam kosep kreatifnya, karakter pendekar ini bisa diberi nama sesuai keinginan pemain dalam game ini.



4.1.2 Karakter Nyi-Roro Kidul (Enemy Myth)

Pada karakter ini, Nyi-Roro Kidul berperan sebagai boss yang berada pada level 1. Sifat dia menjadi jahat setelah dibangkitkan dan dikendalikan oleh penyihir jahat Du-hu-khun. Mempunyai wajah yang elok, cantik serta memiliki sifat yang anggun dan misterius, tetapi sangatlah kuat dalam pertarungan sesuai dengan julukannya yaitu Ratu Pantai Selatan.



4.1.3 Karakter Lembuswana (Enemy Myth)

Dalam proses pembuatannya, karakter Lembuswana ini adalah hewan mitologi yang berperan sebagai legenda lambang kekuatan dari kerajaan kutai di Indonesia. Gajah gagah perkasa didalam game yang sedang dirancang oleh sang penulis memiliki peran sebagai boss penjaga di level 3. Memiliki fisik yang sangatkuat dan sifatnya yang ganas melambangkan kekuatan kerajaan kutai, mahluk ini sangatlah berbahaya.



4.1.4 Karakter Garuda (Enemy Myth)

Dalam legendanya, Garuda adalah salah satu hewan mitologi yang berperan sebagai dewa dalam agama Hindu dan Buddha. Akan tetapi, dalam game ini karakter Garuda tersebut dipanggil secara paksa oleh sihir dari sang penyihir untuk membasmi Indonesia.



4.1.5 Karakter Macan Cindaku (Enemy Myth)

Menurut kepercayaan masyarakat Kerinci, Macan Cindaku digambarkan sebagai makhluk perwujudan dari manusia yang dapat melakukan perubahan wujud menjadi manusia setengah harimau, dan dapat berdiri dengan dua kaki seperti halnya manusia normal. Bertarung tanpa senjata atau dengan tangan kosong, karakter ini terkesan sangatlah gesit dan kuat saat bertarung.



4.1.6 Karakter Leak (Enemy Myth)

Dalam mitologi Bali, Leak adalah penyihir jahat. Leak hanya bisa dilihat di malam hari oleh para dukun pemburu leak. Di siang hari ia tampak seperti manusia biasa. Akan tetapi, konsep kreatif leak dalam perancangan game ini adalah monster yang berwujud layaknya zombie yang suka memakan organ-organ korbannya. Mayat hidup yang memakai topeng barong lalu diberi mantra khusus dari sang penyihir jahat Du-hu-khun yang membuat karakter ini seperti layaknya monster ganas yang menyeramkan.



4.1.7 Karakter Macan Cindaku (Enemy Myth)

Dari namanya saja kita bisa menebak bagaimana karakter ini tergambar. Pada konsep kreatif karakter ini, Du-hu-khun ini adalah penyihir yang membangkitkan semua mahluk mitologi Indonesia dan menyihirnya menjadi patuh akan perintah jahatnya. Memiliki sifat benci akan tanah air, Du-hu-khun ingin membumihanguskan seluruh Nusantara dan membangun era baru dalam kendali dia seorang.



4.2 Hasil Perancangan Environment



5.1 Kesimpulan

Berangkat dari fenomena yang terdapat pada masyarakat modern, saat ini khususnya generasi muda Indonesia terlalu terpacu dengan budaya modern sehingga lupa dengan budaya yang mereka miliki.

Maka dari itu penulis ingin merancang media informasi yang unik untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada mereka karena media karakter dalam game yang mengangkat tentang mitologi Indonesia ini diharapkan dapat mudah diterima oleh generasi muda yang kekenian di zaman sekarang. Karena gadget lebih sering dijumpai oleh kalangan remaja masa kini dan media yang dirancang menggunakan gadget.

Lalu dengan adanya media perancangan visual dari karakter yang telah dirancang dengan mengambil dari konsep legenda mitos Indonesia yang diaplikasikan kedalam media game, diharapkan lebih diketahui dan akan menjadi ketertarikan bagi remaja masa kini agar pesan yang terkandung dalam game ini dapat tersampaikan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil perancangan, penulis ingin menyampaikan segelintir saran yang berkaitan dengan proses dari hasil perancangan, yaitu:

Dalam pengerjaan Tugas Akhir, disarankan perancang selanjutnya dapat bisa mengatur waktu dalam pengerjaan khususnya yang berkaitan dengan hal kebudayaan sehingga pekerjaan dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Diharapkan kembali penulis selanjutnya dapat lebih kreatif lagi dalam menyajikan konsep dan visualisasi karya yang berkaitan dengan budaya Indonesia.

Penulis juga mengharapkan, dari hasil perancangan ini remaja Indonesia bisa lebih bangga akan budaya dan keanekaragaman yang Indonesia punya dan dapat mengangkatnya menjadi budaya populer yang dapat dikenal dunia.

DAFTAR PUSTAKA

Les Pardew. 2005. *Beginning Illustration And Storyboarding For Games*. Boston.Thomson Course Techology.

Finlay Cowan. 2006. *Drawing & Painting Fantasy Figures*. London. Quarto Publishing plc.

Jordaan, Roy E. 1997. *Tara and Nyai Lara Kidul - Asian Folklore Studies*.

Awang M. Rifani. 2013. *Lembuswana Simbol Kekuatan Dan Kekuasaan Raja Kutai*. Tenggarong. Jurnal ilmu sosial MAHAKAM.

Armstrong, Karen. "A Short History of Myth". Knopf Canada, 2006.

Leonard, Scott. "The History of Mythology: Part I". Scott A. Leonard's Home Page. August 2007.Youngstown State University.

Toni Minkinen, 2016 "Basics of Platform Games" Tradenomi, Tietojenkäsittely. Kajaanin Ammattikorkeakoulu University Of Applied Sciences.

Santillana and Von Dechend (1969, 1992 re-issue). *Hamlet's Mill: An Essay Investigating the Origins of Human Knowledge And Its Transmission Through Myth*, Harvard University Press. ISBN 0-87923-215-3.