

**TOKOH BEGAWAN MINTARAGA CERITA ARJUNA WIWAHA SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN LUKISAN**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh
Yulian Purwyantoro
NIM 10206244027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2016**

TOKOH BEGAWAN MINTARAGA CERITA ARJUNA WIWAHA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN

FIGURE BEGAWAN MINTARAGA ARJUNA WIWAHA STORY AS INSPIRATION CREATION PANTING

Oleh: Yulian Purwyantoro, psr fbs uny. Email: yulianp92@gmail.com

Abstrak

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, tema, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan*. Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode *observasi*, *eksperimentasi*, dan *visualisasi*. Observasi untuk mengetahui ciri khas tokoh Begawan Mintaraga dari segi visual maupun sifat yang melekat. Eksperimentasi alat dan bahan yang digunakan untuk melukis. Visualisasi, konversi konsep menjadi lukisan. Setelah pembahasan dan proses visualisasi maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Konsep penciptaan lukisan adalah visualisasi tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha ke dalam lukisan dekoratif dengan penyederhanaan dari bentuk aslinya dan penambahan tekstur serat fiber, agar lebih bisa diterima masyarakat sekarang sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi lokal. 2) Tema lukisan adalah penggalan-penggalan cerita Arjuna Wiwaha yang ditampilkan dalam lukisan dekoratif gaya penulis sendiri. 3) Teknik penggambaran objek dikerjakan secara dekoratif menggunakan teknik *opaque* dengan penambahan serat fiber sebagai tekstur. 4) Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah sembilan lukisan dekoratif dengan tokoh utama Begawan Mintaraga. Kesembilan lukisan tersebut yaitu: "*Manunggal*" (100cm x 145cm), "*Gandewa*" (100cm x 125cm), "*Pashupatastra*" (100cm x 125cm), "*Prabu Niwatakawaca Gugur*" (100cm x 150cm), "*Mamangmurka Gugur*" (90cm x 140cm), "*Gelar Prabu Kiritin*" (100cm x 100cm), "*Uwos*" (100cm x 100cm), "*Tanding*" (90cm x 150cm), "*7 Widodari*" (110cm x 160cm).

Kata kunci : Begawan Mintaraga, Arjuna Wiwaha, Lukisan.

Abstract

The purpose of this paper to describe the concept, themes, techniques and forms of painting with the title "Figure Begawan Mintaraga Arjuna Wiwaha Story as Inspiration Creation Painting". The method used are observation, experimentation, and visualization. Observations to know the characteristic of visual and personality Begawan Mintaraga. Experiment tools and materials used to make artwork. Visualization, converting concepts into paintings. The result of visualization process can be concluded that: 1) The painting concept of Begawan Mintaraga figures in Arjuna Wiwaha story into decorative painting with deformation technique from original form and adding fiber textures. 2) The painting theme is scenes of Arjuna Wiwaha story displayed in author decorative painting style. 3) Techniques used by opaque with fiber as a texture. 4) The form of paintings produced are nine decorative painting with the main character Begawan Mintaraga. The nine paintings are: "Manunggal" (100cm x 145cm), "Gandewa" (100cm x 125cm), "Pashupatastra" (100cm x 125cm), "Prabu Niwatakawaca Gugur" (100cm x 150cm), "Mamangmurka Gugur" (90cm x 140cm), "Gelar Prabu Kiritin" (100cm x 100cm), "Uwos" (100cm x 100cm), "Tanding" (90cm x 150cm), "7 Widodari" (110cm x 160cm).

Keyword: Begawan Mintaraga, Arjuna Wiwaha, Painting.

PENDAHULUAN

Lukisan sebagai media penyampaian pesan memang menjadi hal yang begitu menarik terutama jika pesan yang disampaikan berupa ajaran moral yang berasal dari budaya asli Indonesia khususnya Jawa. Budaya Jawa merupakan budaya yang luhur dengan berbagai macam ajaran tentang kehidupan yang disampaikan dengan berbagai media. Media yang digunakan orang Jawa dalam menyampaikan pelajaran hidup dapat dilihat dari berbagai hasil budayanya seperti tembang macapat, wayang, serat-serat, dan lain sebagainya. Lukisan dengan mengambil tema dari budaya sendiri untuk memberikan pesan yang baik terhadap generasi muda tentunya sangat menarik untuk dikaji.

Wayang purwa bukan hanya pertunjukan yang bersifat menghibur, tetapi juga sarat akan nilai-nilai filsafat kehidupan. Wayang purwa adalah refleksi dari budaya Jawa, dalam arti pencerminan dan kenyataan kehidupan, nilai dan tujuan kehidupan, moralitas, harapan dan cita-cita kehidupan orang Jawa. Tokoh-tokoh wayang purwa dengan perwatakannya menggambarkan nilai-nilai moral yang patut diketahui dan dikaji lebih lanjut sebagai masukan berharga bagi upaya pembentukan karakter akhlak atau budi luhur.

Karakter bentuk, figur, warna, ornamen, garis-garis dan pola hias dari wayang purwa yang unik dan menarik. Ciri khas dari wayang purwa adalah bentuk atau figur natural manusia yang digayakan atau distilisasi menjadi pipih sehingga kehilangan bentuk tiga dimensinya. Warna-warna yang kaya menggunakan teknik *sungging*. Pada ornamen atau *isen-isen* wayang purwa seperti sulur-suluran, floral maupun geometrik yang kaya dan dalam. Garis-garis yang saling bertemu dan berjejer, mengalir, meliuk, mengalir memenuhi bidang hiasan.

Di dalam cerita wayang purwa banyak sekali cerita-cerita kecil dari setiap tokoh wayang purwa yang mempunyai nilai-nilai dan filsafat kehidupan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah kisah perjalanan Arjuna mendapatkan senjata-senjata dewa dan juga menyempurnakan ilmu kebatinannya. Kisah perjalanan Arjuna tersebut terangkum dalam cerita wayang purwa dengan judul Arjuna Wiwaha.

Arjuna dalam cerita Arjuna Wiwaha berganti nama menjadi Begawan Mintaraga. Menurut sebagian dalang, Mintaraga sebenarnya berasal dari kata *witaraga*, yang artinya menyucikan diri. Penulis tertarik pada peranan Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sehingga penulis ingin mengangkat peranan Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai sumber inspirasi berkebudayaan, dengan tujuan menyampaikan nilai-nilai dan pesan kehidupan yang bisa diambil dari cerita tersebut. Misalnya saja pada awal cerita Arjuna Wiwaha digambarkan Arjuna melakukan tapabrata di dalam hutan untuk mendapatkan ilmu yang baik untuk kehidupan. Hingga namanya berganti menjadi Begawan Mintaraga. Di dalam tapanya tersebut tentunya Begawan Mintaraga mendapat berbagai ujian dan cobaan untuk menguji dirinya layak atau tidak mendapatkan hal yang menjadi keinginannya. Hal ini seperti halnya kehidupan manusia yang harus tetap mau berusaha sebaik mungkin dan tidak berputus asa dengan berbagai kondisi.

Masuknya budaya barat yang ke Indonesia yang dianggap lebih keren oleh kebanyakan orang menjadikan budaya asli khususnya budaya Jawa semakin memudar. Dampaknya hasil kebudayaan nenek moyang seperti halnya wayang purwa dianggap kuno dan kampungan. Modernisasi dan westernisasi yang sekarang ini seperti merasuki generasi muda sehingga

muncul anggapan “kuno” akan budayanya sendiri. Fakta tersebutlah yang menjadikan penulis ingin mengangkat tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai inspirasi penciptaan lukisan untuk membangkitkan kembali generasi muda mencintai budaya sendiri.

Banyak seniman mengangkat tokoh wayang purwa Arjuna ataupun visualisasi bentuk wayang purwa dalam lukisannya misalnya karya-karya dari Herjaka HS dan Soedibio mereka memvisualisasikan wayang purwa dengan gaya dekoratif masing-masing. Herjaka HS menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Tekstur dalam lukisan Herjaka timbul dari tebalnya pemakaian cat yang berbeda-beda. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah. Berbeda dengan bentuk atau figur gaya wayang purwa pada umumnya, Herjaka menggunakan anatomi manusia sewajarnya dan juga lebih bervolume atau tiga dimensi kecuali kepala. Kepala wayang gaya Herjaka sama dengan gaya wayang purwa pada umumnya. Gerakan tubuh wayang purwa gaya Herjaka cenderung lebih bebas. Sama dengan Herjaka, Soedibio menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Lukisan-lukisan Soedibio menggunakan warna-warna berat, seperti coklat dan kuning ochre. Teknik pewarnaan juga masih ada yang menggunakan teknik *sungging*. Berbeda dengan Herjaka, dalam membuat bentuk atau figur wayang purwa Soedibio masih menggunakan kaidah umum rupa wayang purwa.

Sejalan dengan uraian tersebut, penulis untuk memvisualisasikan wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha ke dalam lukisan dekoratif menggunakan media cat akrilik di atas kanvas. Penulis menambahkan serat fiber sebagai tekstur. Warna-warna yang penulis gunakan mengambil warna-warna milik Soedibio.

Bentuk atau figur Begawan Mintaraga menggunakan gaya penulis sendiri tetapi tidak meninggalkan kaidah umum rupa wayang purwa. Dalam melukiskan gerakan-gerakan tubuh penulis menggunakan gaya Herjaka yang cenderung lebih bebas.

KAJIAN TEORI

1. Seni Lukis

Menurut Mikke Susanto (2011: 241), seni lukis merupakan bahasa ungkapan yang bersumber dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna dalam mengekspresikan emosi dan gerak seseorang.

2. Tokoh Begawan Mintaraga

Dalam wayang purwa terdapat tokoh Begawan Mintaraga. Begawan Mintaraga muncul pertama kali dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai pergantian nama dari Arjuna. Heru S Sudjarwo dkk. (2010: 874), menjelaskan bahwa menurut sebagian dalang, Mintaraga sebenarnya berasal dari kata *witaraga*, yang artinya menyucikan diri.

3. Arjuna Wiwaha

Wawan Susetya (2010: 117), Salah satu kitab sastra Jawa Kuno yang banyak mengandung penyatuan filsafat dan mistik, yakni Kitab Arjuna Wiwaha karya pujangga besar Mpu Kanwa (1019-1042). Dalam kitab tersebut dikisahkan tentang Raden Arjuna yang sedang melakukan tapa brata atau semadi, sehingga hikmah kisah tersebut sangat bermanfaat bagi para pemuda khususnya.

4. Pendekatan Dekoratif

Menurut Mikke Susanto (2011: 100), dekoratif karya seni yang memiliki unsur menghias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua

dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketigadimensiannya.

METODE PENCIPTAAN

1. Observasi

Observasi lapangan merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengetahui ciri khas tokoh Begawan Mintaraga dari segi visual seperti bentuk muka, rambut, sandangan, bentuk tubuh dan jari, maupun sifat yang melekat seperti sopan, baik, pantang menyerah dalam menghadapi ujian dan dapat mengendalikan hawa nafsu.

2. Eksperimentasi

Eksperimentasi yang dilakukan antara lain mencari tekstur yang sesuai. Pencarian tekstur mulai dari pasir, serbuk kramik, sampai akhirnya serat fiber. Efek yang dihasilkan dari serat fiber adalah goresan-goresan seperti serabut yang tidak beraturan.

3. Visualisasi

Visualisasi atau eksekusi lukisan seperti pembuatan sketsa, pemasangan serat fiber, pewarnaan dan *finishing*

Teknik Penciptaan

Teknik yang digunakan dalam melukis adalah teknik *opaque* atau plakat. Teknik *opaque* merupakan teknik plakat yang langsung menutup sangat bagus untuk pembuatan *background*. Proses awal yaitu pelapisan *background* dengan warna coklat kemudian penggambaran sketsa objek ke kanvas menggunakan kapur. Setelah dirasa komposisi objek sudah tepat, penebalan sketsa menggunakan cat putih sangat diperlukan agar dalam tahap pemasangan tekstur serat fiber sketsa tidak terhapus. Penambahan serat fiber sebagai tekstur untuk memunculkan efek tekstur yang diinginkan penulis. Setelah pemasangan serat fiber dilakukan pemberian warna dasar

setiap bagian objek menggunakan kuas. Proses selanjutnya adalah penambahan warna lanjutan pada setiap objek dan pendetailan objek-objek kecil menggunakan kuas sedang dan kecil. Terakhir adalah finishing menggunakan clear.

Bentuk Lukisan dan Pembahasan Karya

1. Manunggal



Gambar 18: *Manunggal*
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 145cm.

Lukisan berjudul "*Manunggal*" menggambarkan adegan Begawan Mintaraga sedang *tapa brata*. *Tapa brata* dilakukan untuk menyatukan jiwa dan raga dengan alam. Penggambaran hewan-hewan seperti kancil, kelinci, gajah, burung, siput, capung, kupu-kupu, cicak dan ular yang mengelilingi atau mendekati Begawan Mintaraga sebagai tempat berteduh. Pohon di belakang Begawan Mintaraga sebagai tempat berteduh. Batu-batu berwarna warni penggambaran kawasan Gunung Indrakila yang indah. Rumput-rumput liar yang berada di sekitar batu menambah suasana alam. Senjata yang diletakan tetapi masih *disanding* sebagai penggambaran diletakannya kasta ksatria menjadi brahmana tetapi masih tetap menjunjung tinggi kewajiban kasta ksatria.

2. Gandewa



Gambar 19: Gandewa
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 125cm

Lukisan berjudul “Gandewa” menggambarkan Begawan Mitaraga yang sedang diberi sebuah senjata dewa berupa busur panah yang bernama *Gandewa* oleh ayahnya yaitu Batara Indra. Proses pembuatan lukisan ini dikerjakan menggunakan media akrilik di atas kanvas dengan tambahan serat fiber sebagai tekstur. Teknik pembuatan lukisan menggunakan teknik teknik basah (*painting opaque*). Pada lukisan ini ada beberapa objek di antaranya objek Begawan Mintaraga, objek Batara Indra, gandewa dan efek-efek pendukung lainnya.

3. Pashupatastra



Gambar 20: Pashupatastra
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 125cm.

Lukisan berjudul “*Pashupatastra*” menggambarkan tokoh Begawan Mintaraga yang sedang menerima senjata atau mantra dari Batara Guru berupa anak panah bernama *Pashupatastra* atau *Pasopati*. Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat Akrilik di atas kanvas dengan tambahan tekstur serat fiber. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek yang pertama tokoh Begawan Mintaraga yang sedang menerima *pashupatastra* sebagai objek utama, kemudian objek Batara Guru dan objek senjata berupa busur panah *pashupatastra*.

4. Prabu Niwatakawaca Gugur



Gambar 21: Prabu Niwatakawaca Gugur
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 150cm

Lukisan berjudul “*Prabu Niwatakawaca gugur*” menggambarkan kematian Prabu Niwatakawaca yang gugur akibat panah *Pashupatastra* Begawan Mintaraga yang menembus pangkal lidahnya. Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat Akrilik di atas kanvas dengan tambahan tekstur serat fiber. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek antara lain Begawan Mintaraga, Prabu Niwatakawaca, *Pashupatastra*, *Gandewa* dan efek serangan Begawan Mintaraga. Background lukisan ini dibuat horisontal dengan ornamen berbentuk api yang cocok untuk kesan pertempuran.

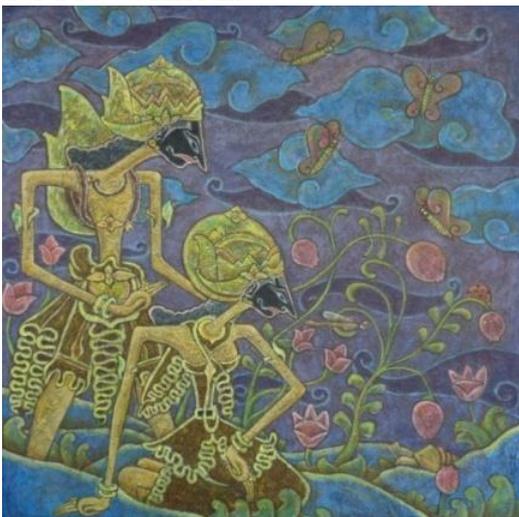
5. Mamangmurka Gugur



Gambar 22: *Mamangmurka gugur*
Cat akrilik di atas kanvas
90cm x 140cm

Lukisan berjudul “*Mamangmurka gugur*” menggambarkan babi hutan atau celeng penjelmaan dari Mamangmurka yang terbunuh oleh panah Begawan Mintaraga dan Kiritarupa. Terlihat dua panah yang menancap di celeng Mamangmurka dengan darah yang mengalir ke bawah. Dua sisi *figure* Begawan Mintaraga di sebelah kanan dan Kiritarupa di sebelah kiri dengan masing-masing aura warna biru dan hijau. Daun-daun yang berserakan di sekitar celeng memberi kesan berantakan

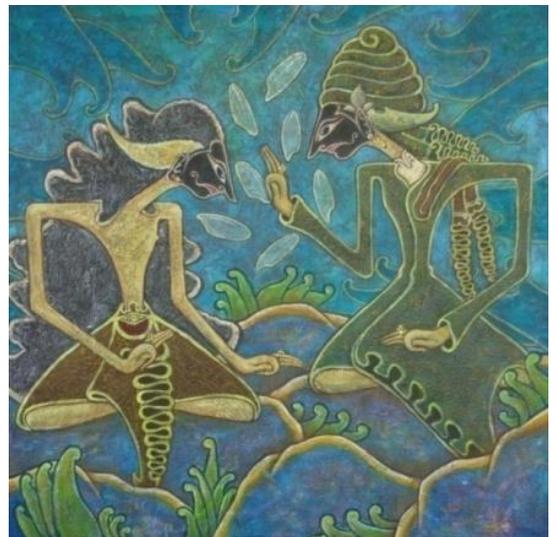
6. Gelar Prabu Kiritin



Gambar 23: *Gelar Prabu Kiritin*
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 100cm

Lukisan berjudul “*Gelar Prabu Kiritin*” menggambarkan Begawan Mintaraga yang mendapatkan gelar Prabu Kiritin, Kariti atau Kaliti sedang menghadap ke sisi kanan dengan pakaian raja. Begawan Mintaraga juga diperbolehkan mempersunting seorang bidadari, Dewi Supraba yang terlihat sedang duduk bersimpuh di depan Begawan Mintaraga. Suasana kahyangan yang indah di atas awan, bunga-bunga tersebar dan hewan-hewan yang mendukung keindahan seperti kupu-kupu, capung dan kepik.

7. Uwos



Gambar 24: *Uwos*
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 150cm

Lukisan berjudul “*Uwos*” menggambarkan pembicaraan Begawan Mintaraga dan Resi Padya mengenai arti dari *uwos* atau beras berjumlah tujuh biji yang ada di genggam tangan Resi Padya. Terlihat dua objek Begawan Mintaraga dan Resi Padya yang sedang duduk di atas batu saling berhadapan. Biji beras atau *uwos* yang berjumlah tujuh berada di belakang objek Begawan Mintaraga dan Resi Padya. Objek pendukung seperti rumput liar untuk memberi kesan alam.

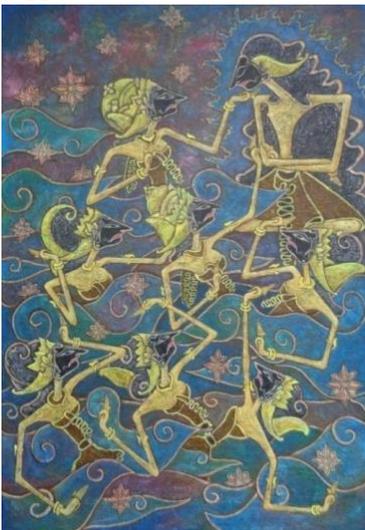
8. Tanding



Gambar 25 : Tanding
Cat akrilik di atas kanvas
90cm x 150cm

Lukisan berjudul “Tanding” menggambarkan pertempuran Begawan Mintaraga dan Kiratarupa, karena salah paham. Terlihat Kiratarupa di sebelah kiri telah melepaskan anak panah, begitu juga Begawan Mintaraga di sebelah juga telah melepaskan anak panah. Anak panah berterbangan dan panah-panah yang tertancap patah menambah suasana sengitnya pertempuran. Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing dengan penambahan serat fiber sebagai tekstur.

9. 7 Widodari



Gambar 26: 7 Widodari
Cat akrilik di atas kanvas
110cm x 160cm

Lukisan berjudul “7 Widodari” menggambarkan Begawan Mintaraga yang sedang digoda oleh para bidadari berjumlah tujuh. Terlihat para bidadari dengan gerakan-gerakan anggota badan genit mencoba merayu Begawan Mintaraga yang terletak di pojok kanan atas sedang duduk bersila memejamkan mata. Dimensi keindahan dengan awan berwarna-warni ditambah taburan bunga-bunga menambah suasana rayuan dari para bidadari. Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing. Sama dengan lukisan lainnya penambahan serat fiber juga ada pada lukisan ini. Terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga dan para bidadari.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Konsep penciptaan lukisan adalah visualisasi tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha ke dalam lukisan dekoratif dengan penyederhanaan dari bentuk aslinya dan penambahan tekstur serat fiber, agar lebih bisa diterima masyarakat sekarang sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi lokal. Dari keseluruhan lukisan didominasi warna yang cerah tetapi tidak terlalu cerah dan cenderung banyak warna *yellow ochre* dengan bentuk dan gerak tubuh wayang purwa yang ada dalam lukisan yang terlihat lebih bebas.
2. Tema lukisan adalah penggalan-penggalan cerita Arjuna Wiwaha yang ditampilkan dalam lukisan dekoratif gaya penulis sendiri. Gerakan-gerakan tubuhnya cenderung lebih bebas, ornamen-ornamen dibuat lebih sederhana, dan penambahan *background* yang disesuaikan dengan suasana adegan dalam lukisan.

3. Teknik penggambaran objek dikerjakan secara dekoratif menggunakan teknik *opaque* dan *glazing*. Pemasangan serat fiber secara menyeluruh di atas permukaan kanvas menghasilkan tekstur nyata yang memunculkan efek goresan-goresan seperti serabut yang tidak teratur. Bahan dan alat yang digunakan pada proses visualisasi meliputi: kanvas, cat, serat fiber, lem kayu, kuas, palet, staples tembak, kain lap, kapur, sarung tangan silicon dan air bersih.

4. Bentuk lukisan penulis adalah dekoratif. Pada proses *visualisasi*, dikerjakan secara mendetail dengan tahapan-tahapan yang ada. Penggunaan elemen-elemen seni dan prinsip penyusunan elemen rupa sangat dibutuhkan dalam lukisan penulis. Pemasangan serat fiber pada seluruh permukaan kanvas membentuk tekstur nyata. Pemilihan *background* disesuaikan dengan suasana adegan dalam lukisan, menggunakan ornamen geometris. Pewarnaan pada lukisan menggunakan warna seperti *viridian*, *phthalo blue*, *carmin*, *yellow ochre*, *lemon yellow*, *vandyke brown*, *burnt umber*, *raw umber* dan putih. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek dalam lukisan memunculkan kontras dengan sendirinya. Proses penciptaan karya seni lukis tersebut menghasilkan sembilan buah bentuk lukisan dekoratif, yaitu: “*Manunggal*” (100cm x 145cm), “*Gandewa*” (100cm x 125cm), “*Pashupatastra*” (100cm x 125cm), “*Prabu Niwatakawaca Gugur*” (100cm x 150cm), “*Mamangmurka Gugur*” (90cm x 140cm), “*Gelar Prabu Kiritin*” (100cm x 100cm), “*Uwos*” (100cm x 100cm), “*Tanding*” (90cm x 150cm), “*7 Widodari*” (110cm x 160cm).

DAFTAR PUSTAKA

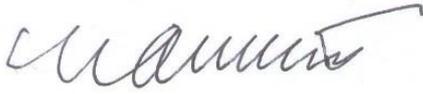
BUKU

- Sudjarwo, Heru S dkk. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa* (Edisirevisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Susetya, Wawan. (2010). *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Reviewer



Djoko Maruto M,Sn
NIP 195200607 198403 1 001



Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn
NIP 19760131 200112 2 002