

EKSPLORASI PROSES KOLABORATIF DALAM BERKARYA SENI LUKIS DIGITAL MENGGUNAKAN PLATFORM MAGMA STUDIO PADA SISWA KELAS X-7 SMAN 12 SURABAYA

Khiliatun Nisa¹, Winarno²

¹Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: khiliatun.22066@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut siswa memiliki keterampilan abad ke-21, terutama kolaborasi dan pemanfaatan teknologi digital. Namun, pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 12 Surabaya masih didominasi media konvensional sehingga kolaborasi dalam berkarya belum optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan, proses, hasil karya, serta respons siswa dan guru terhadap pembelajaran seni lukis digital secara kolaboratif menggunakan Platform Magma Studio. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas X-7 SMA Negeri 12 Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kolaboratif memperoleh rata-rata 91,38 kategori sangat baik, sedangkan hasil karya memperoleh rata-rata 84,92 kategori baik. Sebanyak 87,5% siswa menyatakan pembelajaran memberikan pengalaman baru, 50% kelompok menilai Platform Magma Studio memudahkan kolaborasi, meskipun 50% kelompok masih mengalami kendala teknis. Guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan platform sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, Platform Magma Studio efektif mendukung pembelajaran seni lukis digital secara kolaboratif dan pengembangan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata kunci : Proses kolaboratif, Seni Lukis Digital, Magma studio, Pembelajaran Seni Rupa.

Abstract

The development of technology in the Industrial Revolution 4.0 era requires students to acquire 21st-century skills, particularly collaboration and digital technology literacy. However, Art Education at SMA Negeri 12 Surabaya is still predominantly conducted using conventional media, limiting students' collaborative learning experiences. This study aimed to describe the preparation, collaborative process, artwork outcomes, and the responses of students and the teacher toward collaborative digital painting using the Magma Studio platform. This research employed a descriptive qualitative approach involving students of Class X-7 at SMA Negeri 12 Surabaya. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the collaborative process achieved an average score of 91.38 very good category, while the artwork outcomes obtained an average score of 84.92 good category. Furthermore, 87.5% of students stated that the learning activities provided a new experience, and 50% of the groups reported that the Magma Studio platform facilitated collaboration despite technical challenges experienced by half of the groups. The teacher also responded positively to the platform as a learning medium. Therefore, the Magma Studio platform is effective in supporting collaborative digital painting instruction and fostering students' collaborative skills.

Keywords: collaborative process, digital painting, Magma studio, art education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan seni, yang menuntut penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Perkembangan tersebut ditandai dengan semakin luasnya pemanfaatan media digital, termasuk *digital painting* sebagai bentuk seni media baru yang memberikan ruang berekspresi lebih fleksibel dibandingkan media konvensional. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa perlu menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar selaras dengan perkembangan teknologi sekaligus mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 (Rachmawanti, 2023). Pemanfaatan teknologi digital juga dinilai mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa (Sudiarsana, 2023).

Meskipun demikian, implementasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 12 Surabaya, pembelajaran masih didominasi media konvensional, sementara keterbatasan alokasi waktu akibat benturan agenda sekolah menyebabkan proses diskusi, kolaborasi, dan penyelesaian karya belum berlangsung optimal. Kondisi tersebut terjadi pada kelas X-7 yang terdiri atas 26 siswa dengan pembagian 13 kelompok, sehingga diperlukan media yang memungkinkan kolaborasi berlangsung secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah platform *Magma Studio* yang berbasis *web*, gratis, dan mendukung kolaborasi *real-time* dalam satu kanvas digital (Pratama, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi seni lukis digital mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa, namun belum sepenuhnya mendukung proses kolaboratif. Penelitian menggunakan aplikasi *Ibis Paint* lebih berfokus pada peningkatan literasi digital dan keterampilan berkarya secara individual dalam pembelajaran seni

rupa (Rachmawanti, 2023). Penelitian lain juga mendeskripsikan penggunaan *Ibis Paint X* pada pembelajaran seni lukis digital dengan fokus pada tahapan pembelajaran dan kendala implementasi, tanpa mengkaji dinamika kolaborasi antarsiswa (Sudiarsana, 2023). Sementara itu, penggunaan aplikasi *Sketchbook* masih memiliki keterbatasan pada aspek interaksi, kolaborasi, dan pemantauan proses kreatif siswa secara langsung oleh guru (Pratama, 2023).

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai proses kolaboratif dalam berkarya seni lukis digital menggunakan platform yang mendukung kerja sama secara *real-time*. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan *Magma Studio* sebagai media kolaboratif yang memungkinkan siswa bekerja dalam satu kanvas digital secara bersamaan, sehingga dinamika interaksi, pembagian peran, negosiasi ide, dan pemecahan masalah dapat diamati secara menyeluruh. Kebaruan ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai praktik kolaborasi digital dalam pembelajaran seni rupa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

Fokus penelitian ini diarahkan pada proses kolaboratif siswa dalam berkarya seni lukis digital menggunakan *Magma Studio* di kelas X-7 SMA Negeri 12 Surabaya. Kajian meliputi tahap persiapan, proses kolaborasi, hasil karya yang dihasilkan secara berkelompok, serta respons siswa dan guru terhadap pengalaman pembelajaran tersebut. Penelitian dibatasi pada 26 siswa yang terbagi ke dalam 13 kelompok, sehingga hasil yang diperoleh bersifat deskriptif sesuai pendekatan kualitatif. Pembatasan tersebut dilakukan agar proses eksplorasi kolaborasi dapat dianalisis secara lebih mendalam.

Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan pelaksanaan pembelajaran, proses kolaboratif yang terjadi selama berkarya, hasil karya seni lukis digital yang dihasilkan siswa, serta respons siswa dan guru terhadap penggunaan *Magma Studio*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran seni rupa berbasis teknologi digital

yang mendukung kolaborasi secara efektif. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran, tetapi juga memperkaya kajian mengenai kolaborasi dalam seni lukis digital di tingkat sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam proses kolaboratif siswa dalam berkarya seni lukis digital menggunakan platform *Magma Studio*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 12 Surabaya dengan subjek penelitian siswa kelas X-7 tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 26 siswa dan dibagi menjadi 13 kelompok. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, rubrik penilaian proses dan hasil karya, dokumentasi, serta rekaman audio/video untuk memperoleh data yang komprehensif. Data yang diperoleh meliputi persiapan kolaborasi, proses interaksi, hasil karya seni lukis digital, serta respons siswa dan guru terhadap penggunaan *Magma Studio*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara dengan siswa dan guru seni rupa, serta dokumentasi berupa hasil karya, *screenshot*, dan riwayat aktivitas pada *Magma Studio*. Data kuantitatif pendukung berupa skor penilaian dan hasil wawancara disajikan dalam bentuk persentase dan rata-rata (*mean*) untuk memperkuat deskripsi hasil penelitian. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

KERANGKA TEORETIK

Seni Lukis Digital

Seni lukis digital merupakan perkembangan seni rupa yang memanfaatkan perangkat digital sebagai media utama dalam proses berkarya. Berbeda dengan lukisan konvensional, seni lukis digital memungkinkan seniman menghasilkan karya menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras digital tanpa bergantung pada media fisik. Kehadiran teknologi digital memberikan kemudahan dalam bereksperimen, merevisi, dan mengembangkan kreativitas sehingga semakin banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah (Rachmawanti, 2023). Selain meningkatkan kreativitas, pemanfaatan seni lukis digital juga mampu meningkatkan minat belajar dan literasi digital peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Sudiarsana, 2023).

Kolaborasi dalam Pembelajaran Seni Rupa

Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran seni rupa. Melalui kegiatan kolaboratif, siswa dapat saling bertukar ide, membagi peran, menyelesaikan masalah, serta menghasilkan karya secara bersama-sama sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran seni berbasis kolaborasi juga mendorong berkembangnya kemampuan komunikasi, tanggung jawab, dan kreativitas siswa selama proses berkarya berlangsung (Pratama, 2023). Oleh karena itu, penerapan media digital yang mendukung kolaborasi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa di sekolah.

Platform *Magma Studio* dalam Pembelajaran Seni Lukis Digital

Magma Studio merupakan platform seni lukis digital berbasis *web* yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja secara bersamaan pada satu kanvas digital secara *real-time*. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti *brush*, *layer*, *history*, dan *playback* yang mendukung proses kolaborasi sekaligus memudahkan guru dalam memantau perkembangan karya setiap siswa. Karakteristik tersebut membedakan *Magma Studio* dari

aplikasi lukis digital yang umumnya digunakan secara individual sehingga lebih sesuai untuk pembelajaran kolaboratif (Pratama, 2023). Dengan demikian, penggunaan *Magma Studio* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni rupa berbasis teknologi digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Guru dalam Berkarya Seni Lukis Digital Secara Kolaboratif

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu Januari hingga Februari 2026. Sebelum pelaksanaan kegiatan di lapangan, peneliti melakukan serangkaian persiapan awal untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran seni lukis digital secara kolaboratif menggunakan Platform *Magma Studio* pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 12 Surabaya.

Persiapan pertama yang dilakukan adalah penyusunan perangkat pembelajaran yang mencakup materi ajar sesuai dengan tujuan penelitian. Materi yang disusun meliputi pengenalan seni lukis digital, yang menjelaskan bahwa seni lukis digital merupakan proses berkarya seni rupa yang menggunakan perangkat digital seperti aplikasi atau software sebagai media utama dalam menghasilkan karya visual. Selain itu, materi juga memuat perbedaan antara seni lukis digital dan seni lukis konvensional. Seni lukis konvensional dilakukan menggunakan media fisik seperti kanvas, cat, dan kuas secara langsung, sedangkan seni lukis digital dilakukan melalui perangkat digital yang memungkinkan proses pengeditan, pengulangan, serta kolaborasi secara lebih fleksibel dan real-time. Selanjutnya, peneliti juga menyiapkan materi mengenai Platform *Magma Studio* sebagai media yang digunakan dalam penelitian. *Magma Studio* dijelaskan sebagai platform berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk berkarya secara bersama dalam satu kanvas secara daring, sehingga mendukung terjadinya proses kolaborasi, komunikasi, dan pembagian peran antar peserta didik dalam satu kelompok.

Selain materi teori, peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa contoh karya seni

lukis digital berukuran A3 yang dibuat menggunakan aplikasi *Magma Studio* sebagai referensi awal bagi siswa dalam memahami bentuk dan karakter karya yang akan dihasilkan. Peneliti juga menyiapkan presentasi PowerPoint (PPT) yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, serta tahapan pelaksanaan berkarya secara kolaboratif. Selain itu, peneliti menyiapkan akses Platform *Magma Studio* berupa link kanvas untuk masing-masing kelompok. Setiap kelompok memperoleh satu kanvas digital yang digunakan sebagai ruang kerja bersama dalam proses berkarya seni lukis digital secara kolaboratif dan real-time.

Persiapan lainnya adalah menyiapkan lembar HVS yang digunakan sebagai media sketsa awal sebelum siswa melakukan proses digital. Sketsa ini berfungsi sebagai rancangan awal ide karya yang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk digital pada Platform *Magma Studio*.

Proses Kolaboratif Siswa dalam Berkarya Seni Lukis Digital

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada 19 Januari 2026 dengan pendampingan guru Seni Budaya, pembelajaran seni lukis digital berbasis kolaboratif menggunakan platform *Magma Studio* diawali dengan pengenalan peneliti, penyampaian tujuan pembelajaran, serta pengenalan materi sesuai modul ajar yang telah disusun. Peneliti kemudian melakukan tanya jawab sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai seni lukis, khususnya yang berkaitan dengan media digital. Hasil kegiatan tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyampaian materi selanjutnya. Pembelajaran dilanjutkan dengan penyajian materi melalui media PowerPoint yang mencakup pengertian seni lukis digital, perbedaan lukisan digital dan konvensional, serta contoh karya yang relevan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap perkembangan seni rupa di era digital.

“Eksplorasi Proses Kolaboratif dalam Berkarya Seni Lukis Digital Menggunakan Platform Magma Studio pada Siswa Kelas X-7 SMAN 12 Surabaya”



Gambar 1. Pejelasan Materi Seni Lukis Digital
(Sumber: Dok. Khiliatun Nisa, 2026)

Selain penyampaian materi, peneliti juga mengenalkan secara langsung platform *Magma studio* kepada siswa. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menggunakan perangkat masing-masing dan mengakses platform tersebut. Peneliti kemudian membimbing siswa dalam mengenal berbagai tools yang tersedia, seperti fungsi brush, layer, serta fitur dasar lainnya, kegiatan praktik awal ini memungkinkan siswa untuk langsung mencoba penggunaan tools pada platform *Magma studio*.



Gambar 1. Penjelas Secara Langsung di Platform
Sumber: (Dok. Khiliatun Nisa, 2026)

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada 26 Januari 2026, peneliti menjelaskan kembali tugas lanjutan pembuatan karya lukis digital dengan tema dunia fantasi yang terinspirasi dari keinginan atau tontonan masa kecil. Siswa dibagi ke dalam 13 kelompok yang masing-masing terdiri atas dua orang berdasarkan teman sebangku untuk mempermudah koordinasi dan kolaborasi. Selanjutnya, setiap kelompok berdiskusi menentukan konsep serta ide visual dengan memanfaatkan perangkat pribadi untuk mencari referensi gambar sebagai sumber inspirasi. Sebagai tahap awal perancangan, setiap kelompok membuat sketsa manual pada kertas HVS A4 sebagai dasar penyusunan

komposisi dan visual sebelum dikembangkan menjadi karya digital, sehingga siswa memiliki perencanaan yang lebih matang pada tahap produksi berikutnya.



Gambar 2. Proses Diskusi Konsep dan Gambar Sketsa Awal
Sumber: (Dok. Khiliatun Nisa, 2026)

Di akhir pertemuan, peneliti memberikan arahan terkait kegiatan pada pertemuan berikutnya, yaitu pelaksanaan pembuatan karya secara digital menggunakan platform *Magma studio*.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran difokuskan pada tahap pelaksanaan pembuatan karya seni lukis digital secara kolaboratif menggunakan platform *Magma studio*. Pada awal kegiatan, siswa diminta untuk menyiapkan dan menggunakan perangkat masing-masing, seperti handphone, laptop, atau tablet, sebagai media dalam berkarya. Selanjutnya, siswa mulai mengerjakan karya digital berdasarkan sketsa yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Proses berkarya dilakukan secara digital dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada platform *Magma studio*.



Gambar 4. Siswa Mengerjakan Lukisan Digital Sesuai Peran Masing-Masing
Sumber: (Dok. Khiliatun Nisa, 2026)

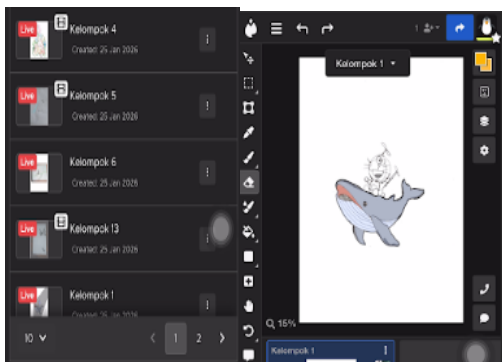
Selama kegiatan berlangsung, peneliti berkeliling untuk memantau jalannya proses berkarya siswa serta memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, baik

dalam penggunaan tools maupun dalam pengembangan visual karya. Selain itu, guru seni budaya juga turut mendampingi dan mengawasi proses pembelajaran.



Gambar 5. Proses Pemantauan Secara Langsung
Sumber: (Dok. Khiliatun Nisa, 2026)

Pemantauan tidak hanya dilakukan secara langsung di dalam kelas, tetapi juga melalui perangkat digital. Peneliti dan guru sesekali memantau perkembangan karya siswa melalui platform *Magma studio*, sehingga proses pengerjaan dapat tetap terkontrol.



Gambar 6. Pemantauan Di Kelas Lewat Handphone
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Pembelajaran seni lukis digital berbasis kolaboratif menggunakan Platform Magma Studio berlangsung secara aktif dan efektif, baik di dalam maupun di luar kelas karena siswa dapat melanjutkan pengerjaan karya secara mandiri dengan pemantauan guru. Selama tiga pertemuan, siswa menunjukkan perkembangan dalam menyusun ide, berdiskusi, berbagi tugas, dan menyelesaikan karya secara bersama, sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Meskipun terdapat perbedaan pendapat dan kendala teknis, siswa mampu mengatasinya melalui komunikasi dan kerja sama. Hasil penilaian proses kolaboratif terhadap 13 kelompok memperoleh rata-rata

91,38 (kategori sangat baik), dengan 61,54% kelompok berkategori sangat baik, 30,77% baik, dan 7,69% cukup. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Magma Studio efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa digital.

Hasil Karya Kolaboratif Siswa dalam Berkarya Seni Lukis Digital

Kegiatan penelitian eksplorasi kolaboratif dalam berkarya seni lukis digital dengan platform *magma studio* yang telah dilaksanakan oleh siswa kelas X-7 SMAN 12 Surabaya menghasilkan 13 buah karya yang memiliki keunikan dan kriteria masing – masing. Berdasarkan hasil penilaian karya, diperoleh variasi kategori hasil yang terdiri atas kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut merupakan hasil berkarya seni lukis digital secara kolaboratif:



Gambar 7. Hasil Karya Kelompok 10
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Sangat Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 10 termasuk dalam kategori sangat baik karena mampu menampilkan tema dunia fantasi secara jelas melalui visual rumah jamur raksasa yang dipadukan dengan elemen alam seperti sungai, pegunungan, pepohonan, dan bunga sehingga menciptakan suasana yang imajinatif. Komposisi objek tersusun seimbang dengan penggunaan warna yang harmonis dan menarik, serta pemanfaatan tools digital terlihat optimal melalui pewarnaan yang rapi, penggunaan gradasi, tekstur, dan detail pada berbagai objek. Konsep rumah jamur sebagai objek utama juga menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan ide. Meskipun demikian,

penyelesaian karya masih dapat ditingkatkan, terutama pada konsistensi arah pencahayaan, penguatan bayangan pada beberapa objek, serta pemberian kedalaman ruang agar tampilan karya terlihat lebih realistis dan maksimal.



Gambar 8. Hasil Karya Kelompok 9
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Sangat Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 9 termasuk dalam kategori sangat baik karena berhasil menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi rumah jamur yang dipadukan dengan karakter peri, kelinci, dan lingkungan alam yang mendukung suasana imajinatif. Penggunaan warna yang cerah serta ide yang kreatif menjadikan karya memiliki daya tarik visual, sedangkan pemanfaatan tools digital terlihat rapi melalui pewarnaan yang bersih dan garis yang konsisten. Namun, komposisi beberapa objek masih terlihat memiliki ruang kosong yang cukup dominan sehingga keseimbangan visual dapat lebih dioptimalkan. Selain itu, penyelesaian karya masih dapat ditingkatkan melalui penambahan detail, bayangan, dan pencahayaan pada beberapa objek agar menghasilkan kesan ruang dan dimensi yang lebih kuat.



Gambar 9. Hasil Karya Kelompok 4
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Sangat Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 4 menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi rumah jamur yang dihuni dua karakter anak di tengah taman yang dipenuhi bunga-bunga berukuran besar. Perpaduan antara rumah jamur, karakter, dan unsur tumbuhan berhasil menciptakan suasana yang imajinatif serta sesuai dengan tema yang diangkat. Penataan unsur visual terlihat harmonis dengan komposisi objek yang cukup seimbang dan penggunaan warna-warna cerah yang membuat tampilan karya lebih menarik. Penggunaan tools digital tampak rapi melalui garis yang jelas dan pewarnaan yang bersih, meskipun gradasi warna pada beberapa objek masih dapat dikembangkan agar terlihat lebih halus. Kreativitas karya terlihat dari penggabungan rumah jamur, bunga berukuran besar, dan karakter anak yang mampu membangun suasana fantasi. Penyelesaian karya juga tampak rapi dengan penambahan detail pada setiap objek serta efek pencahayaan yang membuat ilustrasi lebih hidup, meskipun bayangan pada beberapa bagian masih dapat diperkuat agar menghasilkan kesan ruang dan kedalaman yang lebih nyata.



Gambar 10. Hasil Karya Kelompok 5
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Sangat Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 1 termasuk dalam kategori sangat baik karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi dengan jelas melalui ilustrasi Doraemon yang menunggangi seekor paus di tengah suasana langit malam yang imajinatif. Kesesuaian tema terlihat sangat baik karena objek utama mampu menciptakan kesan fantasi yang kuat. Penataan unsur visual juga harmonis, ditunjukkan oleh pemilihan warna

yang serasi antara latar belakang bernuansa biru gelap dengan objek utama sehingga perhatian penikmat karya terfokus pada ilustrasi. Penggunaan tools digital terlihat rapi melalui garis yang konsisten, pewarnaan yang bersih, serta gradasi sederhana pada objek paus dan latar belakang. Meskipun demikian, aspek keunikan dan inovasi masih berada pada kategori cukup karena penggunaan karakter Doraemon sebagai tokoh utama merupakan ide yang sudah umum sehingga belum menunjukkan eksplorasi konsep yang lebih orisinal. Selain itu, penyelesaian karya sudah baik, namun pencahayaan, bayangan, dan detail tekstur pada paus maupun latar belakang masih dapat ditingkatkan agar memberikan kesan ruang dan dimensi yang lebih nyata.



Gambar 11. Hasil Karya Kelompok 7
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 7 termasuk dalam kategori baik karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi rumah berbentuk jamur yang menjadi objek utama. Tema yang diangkat telah sesuai dengan tugas yang diberikan sehingga mudah dipahami. Penataan unsur visual terlihat cukup seimbang dengan penempatan objek utama yang proporsional serta penggunaan warna yang harmonis. Penggunaan tools digital juga sudah baik, terlihat dari garis yang cukup rapi dan pewarnaan yang bersih. Meskipun demikian, karya ini memiliki kekurangan yaitu masih dapat dikembangkan melalui penambahan unsur pendukung, variasi latar belakang, serta penerapan efek bayangan dan pencahayaan agar menghasilkan kesan ruang yang lebih nyata. Selain itu, hasil karya ini memiliki kekurangan yaitu ide yang diangkat

masih tergolong sederhana sehingga kreativitas karya dapat terus dikembangkan agar tampil lebih menarik.



Gambar 12. Hasil Karya Kelompok 11
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 11 menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi sebuah desa yang dibangun di atas jamur raksasa dengan berbagai elemen pendukung, seperti pepohonan, bulan, bintang, dan jamur-jamur kecil. Perpaduan objek tersebut mampu membentuk suasana imajinatif yang sesuai dengan tema. Penggunaan warna yang beragam membuat karya terlihat menarik dan memberikan kesan ceria. Penggunaan tools digital tampak cukup baik melalui pewarnaan yang rapi, variasi warna, serta detail pada rumah dan lingkungan sekitar. Kreativitas karya juga terlihat dari pengembangan konsep rumah jamur menjadi sebuah lingkungan fantasi yang unik. Meskipun demikian, karya ini masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu komposisi beberapa objek yang terlihat cukup padat sehingga masih terdapat bagian yang kurang seimbang. Beberapa detail pada pepohonan, rumah, dan jamur masih dapat diperhalus agar tampak lebih jelas. Selain itu, penerapan cahaya dan bayangan belum konsisten pada seluruh objek sehingga kesan kedalaman ruang belum terbentuk secara maksimal. Penyempurnaan gradasi warna dan perapian garis pada beberapa bagian.



Gambar 13. Hasil Karya Kelompok 5
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 5 termasuk dalam kategori baik karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi dengan jelas melalui ilustrasi seorang peri yang berada di atas jamur raksasa dengan latar langit malam yang dipenuhi bintang. Penataan unsur visual terlihat cukup harmonis dengan objek utama yang menjadi pusat perhatian serta didukung penggunaan warna yang menarik. Penggunaan tools digital juga sudah baik, ditunjukkan melalui garis yang rapi dan pewarnaan yang bersih sehingga setiap objek mudah dikenali. Meskipun demikian, konsep yang diangkat masih tergolong sederhana sehingga kreativitas karya dapat lebih dikembangkan. Selain itu, beberapa bagian masih memerlukan penyempurnaan, seperti penambahan detail pada karakter dan jamur, penghalusan gradasi warna, serta penerapan efek bayangan dan pencahayaan yang lebih konsisten agar menghasilkan kesan ruang, kedalaman, dan tampilan visual yang lebih hidup.



Gambar 14. Hasil Karya Kelompok 8
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Baik

Ulasan Karya : Karya Kelompok 8 termasuk dalam kategori baik karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi dengan jelas melalui ilustrasi rumah jamur bertingkat yang dipadukan dengan perbukitan hijau dan langit biru sehingga suasana imajinatif dapat tersampaikan dengan baik. Bentuk rumah jamur yang dibuat menjulang memberikan kesan unik dan menjadi daya tarik utama karya. Penataan unsur visual sudah cukup baik, meskipun proporsi antara objek utama dan latar belakang masih belum sepenuhnya seimbang sehingga masih terdapat ruang yang terlihat kosong. Penggunaan tools digital terlihat cukup rapi melalui pewarnaan yang bersih dan bentuk objek yang jelas, namun gradasi warna, tekstur, dan detail pada beberapa bagian masih sederhana. Selain itu, efek bayangan dan pencahayaan belum diterapkan secara optimal sehingga kesan ruang dan kedalaman belum terbentuk dengan baik. Pengembangan detail pada lingkungan sekitar serta penyempurnaan teknik pewarnaan akan membuat karya terlihat lebih hidup dan menarik.



Gambar 15. Hasil Karya Kelompok 2

Kategori : Cukup

Ulasan Karya : Karya Kelompok 12 termasuk dalam kategori cukup karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi kastel dan rumah yang berada di atas gumpalan awan sehingga suasana imajinatif masih dapat dikenali. Penataan unsur visual sudah cukup baik dengan penempatan bangunan pada beberapa tingkat awan, meskipun komposisi antarobjek masih belum seimbang dan masih terdapat ruang kosong yang membuat tampilan karya kurang harmonis. Penggunaan tools digital terlihat cukup baik melalui pewarnaan yang rapi,

penggunaan warna yang beragam, serta adanya gradasi pada beberapa bagian objek. Namun, karya ini masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu konsep yang diangkat masih tergolong umum sehingga unsur kreativitas dan inovasi belum terlihat menonjol. Selain itu, detail pada bangunan, awan, dan lingkungan sekitar masih sederhana, efek bayangan dan pencahayaan belum diterapkan secara maksimal, serta tekstur pada beberapa objek masih kurang sehingga karya terlihat belum memiliki kesan ruang dan kedalaman yang kuat.

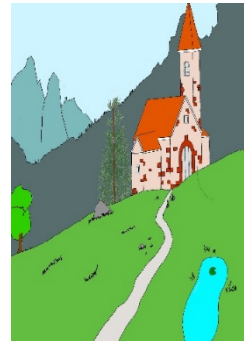


Gambar 16. Hasil Karya Kelompok 13
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Cukup

Ulasan Karya : Karya ini termasuk dalam kategori cukup karena mampu menggambarkan tema dunia fantasi melalui ilustrasi sosok siluet misterius yang dipadukan dengan elemen imajinatif, seperti mata bersayap dan planet kecil, sehingga suasana fantasi masih dapat dikenali. Penggunaan warna kontras dan bentuk objek yang beragam memberikan daya tarik visual, sementara penggunaan tools digital terlihat cukup rapi melalui pewarnaan yang bersih dan garis yang jelas pada setiap objek. Namun, karya ini masih memiliki beberapa kekurangan, terutama pada penataan unsur visual yang belum seimbang sehingga beberapa bagian terlihat kosong dan hubungan antarobjek belum membentuk komposisi yang harmonis. Kreativitas karya juga masih dapat dikembangkan dengan menambahkan elemen pendukung yang lebih bervariasi agar cerita visual yang disampaikan menjadi lebih kuat. Selain itu, penyelesaian karya belum sepenuhnya optimal karena detail pada

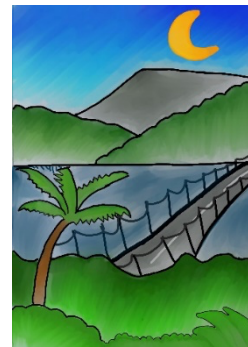
beberapa objek masih sederhana, tekstur dan gradasi warna masih terbatas, serta efek bayangan dan pencahayaan belum konsisten.



Gambar 17. Hasil Karya Kelompok 6
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Cukup

Ulasan Karya : Karya Kelompok 6 termasuk kategori cukup karena tema dunia fantasi belum tergambar secara kuat dan masih menyerupai pemandangan alam biasa. Meskipun demikian, komposisi visual, penggunaan warna, serta penerapan tools digital sudah cukup rapi dan menarik. Karya ini masih perlu ditingkatkan melalui penambahan elemen fantasi yang lebih imajinatif serta penyempurnaan efek bayangan, pencahayaan, dan gradasi warna agar lebih sesuai dengan tema.



Gambar 18. Hasil Karya Kelompok 3
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Kurang

Ulasan Karya : Karya Kelompok 3 termasuk dalam kategori **kurang** karena tema dunia fantasi belum tergambar dengan jelas. Ilustrasi yang menampilkan pemandangan pegunungan, jembatan, pohon kelapa, dan bulan sabit lebih menyerupai pemandangan alam biasa sehingga unsur fantasi yang menjadi fokus tema belum terlihat secara kuat. Penataan unsur visual sudah

cukup baik dengan adanya pembagian antara daratan, perairan, dan langit, namun komposisi antarobjek masih terlihat sederhana dan kurang mampu menciptakan suasana yang menarik. Penggunaan tools digital terlihat cukup rapi, terutama pada pewarnaan dan gradasi warna langit yang membantu memperjelas bentuk objek. Namun, kreativitas karya masih terbatas karena elemen visual yang digunakan cenderung umum dan belum menunjukkan pengembangan ide yang lebih imajinatif. Selain itu, detail pada beberapa objek masih sederhana, efek bayangan dan pencahayaan belum diterapkan secara optimal, serta kesan ruang dan kedalaman masih kurang terlihat



Gambar 19. Hasil Karya Kelompok 12
Sumber: (Dok. platform *magma studio*, 2026)

Kategori : Kurang

Ulasan Karya : Karya Kelompok 12 termasuk dalam kategori **kurang** karena penggambaran tema dunia fantasi belum tergambar secara kuat. Ilustrasi dua ekor burung dengan warna-warna cerah memang memberikan kesan menarik, tetapi belum mampu menunjukkan unsur fantasi yang khas sehingga lebih menyerupai ilustrasi fauna biasa. Penataan unsur visual masih terlihat sederhana dengan latar belakang yang kosong, sehingga komposisi karya kurang seimbang dan belum mampu menciptakan suasana yang mendukung tema. Penggunaan tools digital sudah cukup baik, terlihat dari garis yang rapi, pewarnaan yang bersih, serta perpaduan warna yang cukup menarik pada objek burung. Namun, karya ini masih memiliki beberapa kekurangan, seperti minimnya pengembangan ide, tidak adanya elemen pendukung yang memperkuat konsep dunia fantasi, serta detail objek yang masih sederhana. Selain itu, efek bayangan, pencahayaan, tekstur, dan gradasi warna belum diterapkan secara optimal

Hasil penilaian karya setiap kelompok disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Karya Seni Lukis Digital secara Kolaboratif

No	Kelompok	indikator					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	1	20	20	20	15	18	93
2	2	20	15	15	15	15	80
3	3	10	15	15	15	15	70
4	4	20	18	18	20	20	96
5	5	20	18	18	15	15	86
6	6	10	18	18	15	15	76
7	7	20	20	20	15	15	90
8	8	20	15	15	18	15	83
9	9	20	20	18	20	18	96
10	10	20	20	20	20	28	98
11	11	20	15	18	18	15	86
12	12	15	15	20	10	10	70
13	13	20	15	15	15	15	80
14	Jumlah Nilai						1.104
15	Rata-rata						84,92

Kategori Penilaian:

91- 100 Sangat Baik

81-90 Baik

71-80 Cukup

60-70 Kurang

Berdasarkan penilaian terhadap 13 karya seni lukis digital yang dibuat secara berkelompok, diperoleh nilai rata-rata 84,92 dengan kategori baik. Sebanyak 30,77% kelompok memperoleh kategori sangat baik, 38,46% baik, 15,38% cukup, dan 15,38% kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Magma Studio mendukung terciptanya karya seni digital yang berkualitas, di mana keberhasilan setiap kelompok dipengaruhi tidak hanya oleh kemampuan menggambar, tetapi juga oleh efektivitas komunikasi, pembagian tugas, dan kolaborasi selama proses pembelajaran.

Respon Siswa dan Guru dalam Berkarya Seni Lukis Digital Secara Kolaboratif

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran kolaboratif menggunakan Magma Studio. Sebanyak 87,5% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru

yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar, sedangkan 50% kelompok menilai platform tersebut memudahkan kolaborasi meskipun berada di lokasi yang berbeda. Hasil observasi juga menunjukkan siswa aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti jaringan yang tidak stabil, aplikasi yang mengalami *lag*, dan keterbatasan perangkat masih menjadi hambatan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan pengalaman kreatif siswa, namun masih menghadapi kendala teknis dan adaptasi teknologi. Secara keseluruhan, manfaat Magma Studio dalam mendukung kolaborasi dan kreativitas dinilai lebih besar dibandingkan hambatan yang muncul.

Dari sisi guru, penggunaan Magma Studio juga mendapat respons positif, meskipun siswa masih memerlukan pendampingan karena penggunaan media digital merupakan pengalaman baru. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan selama proses pembelajaran, sesuai dengan konsep *scaffolding* Vygotsky yang menekankan pentingnya bantuan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sudiarsana dkk. (2023) dan Pratama dkk. (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran seni berbasis digital sangat dipengaruhi oleh pendampingan guru dalam membantu siswa menguasai teknologi serta mengarahkan proses kolaborasi secara efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Platform Magma Studio dalam pembelajaran seni lukis digital secara kolaboratif pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 12 Surabaya terlaksana dengan baik. Proses kolaboratif memperoleh nilai rata-rata 91,38 dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil karya memperoleh nilai rata-rata 84,92 dengan kategori baik. Sebanyak 87,5% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Platform Magma Studio memberikan pengalaman belajar baru, dan

50% kelompok menilai platform ini memudahkan proses kolaborasi meskipun berada di tempat yang berbeda. Meskipun 50% kelompok masih mengalami kendala teknis, guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Platform Magma Studio sebagai media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Platform Magma Studio berpotensi menjadi media pembelajaran seni rupa berbasis digital yang efektif dalam mendukung kreativitas, komunikasi, dan keterampilan kolaborasi siswa.

REFERENSI

- Aliyyu, A. (2018). Teori Sosiokultural Lev Vygotsky, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia. https://www.academia.edu/37941991/TEORI_SOSIOKULTURAL_LEV_VYGOTSKY
- Fatimah, S., Apriono, D., & Sutrisno. (2024). Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis On Line Di Era Milenial (Alternative Pemecahan Masalah). *Jurnal Darma Agung*, 32(3), 407–413.
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77–86.
- Ilhaq, M., & Kurniawan, I. (2023). Integrasi Pengetahuan Lokal Dalam Pendidikan Seni Rupa Di Era Digital. *Sitakara Jurnal (Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya)*, 8(2).
- Ilhaq, M., & Kurniawan, I. (N.D.). Integrasi Pengetahuan Lokal Dalam Pendidikan Seni Rupa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya (Sitakara)*, 8(2), 251–259.
- Mukhadis, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Pratama, I. P. A. T., Koriawan, G. E. H., & Sudiarta, I. W. (2023). Penggunaan Aplikasi Sketchbook Pada Smartphone Untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni Pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 108–118.
- Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S. (2023). Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Dalam Platform

- Digital Kultur. Bemas (Jurnal Bermasyarakat), 3(2), 93–100.
- Rohim, D. C., Hartono, Rokhman, F., & Wagiran. (2025). Eksplorasi Unsur Seni Rupa Dasar Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Seni Budaya: Strategi Pengembangan Kreativitas Visual Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 221–230.
- Siregar, T. S., Sinaga, A. R. A., Sitio, A. A., Sianturi, I. N., & Lubis, R. H. (2024). Model Pembelajaran Kolaboratif: Tinjauan Literatur. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 184–196.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology)*, 3(1), 61-69.
- Soeteja, Z. (2011, Mei). Pendidikan Seni Rupa Berbasis Teknologi. Blogspot. <https://Zsoeteja.blogspot.Com/2011/05/Pendidikan-Seni-Rupa-Berbasis-Teknologi.Html>
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196–209.
- Wojtek, J. (2025, July 11). Magma Help. Magma. <https://Help.Magma.Com/En/Articles/6383647-What-Is-Magma>