

## Workshop Desain Sistem UI/UX Untuk Membangun Ekosistem Kreatif

Junadhi<sup>1</sup>, Agustin<sup>2</sup>, Rahmiati<sup>3</sup>, Susanti<sup>4</sup>, M. Jamaris<sup>5</sup>

<sup>1</sup>STMIK Amik Riau, junadhi@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah, Panam, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup>STMIK Amik Riau, agustin@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah, Panam, Pekanbaru, Indonesia

<sup>3</sup>STMIK Amik Riau, rahmiati@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah, Panam, Pekanbaru, Indonesia

<sup>4</sup>STMIK Amik Riau, susanti@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah, Panam, Pekanbaru, Indonesia

<sup>5</sup>STMIK Amik Riau, m.jamaris@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah, Panam, Pekanbaru, Indonesia

### Informasi Makalah

Submit : January 2, 2024

Revisi : February 1, 2024

Diterima : February 5, 2024

### Kata Kunci :

*Workshop  
Desain Sistem  
UI/UX Desain  
Ekosistem  
Kreatif*

### Abstrak

Workshop Desain Sistem UI/UX Untuk Membangun Ekosistem Kreatif bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang desain sistem antarmuka pengguna (UI/UX) sebagai kunci dalam pengembangan ekosistem kreatif yang berkelanjutan. Kegiatan dilakukan selama dua hari dengan melibatkan dosen sebagai narasumber dan mahasiswa komunitas UI/UX desain yang berjumlah sebanyak 30 orang. Rangkaian kegiatan dimulai dari tahapan pengantar dan pemahaman dasar desain UI/UX, peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip penting dan tren terkini dalam desain. Studi kasus dan analisis mendalam memberikan contoh aplikasi praktis dari konsep-konsep tersebut dalam situasi dunia nyata. Sesi praktis dan hands-on memberikan peserta kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari melalui proyek-proyek desain yang relevan. Workshop kelompok dan kolaborasi meningkatkan interaksi antar peserta, memfasilitasi diskusi, dan mendukung pertukaran ide. Sesi konsultasi dan feedback memastikan bahwa peserta mendapatkan panduan dan perbaikan langsung terhadap desain mereka. Pameran dan diskusi hasil karya mengakhiri workshop dengan merayakan kreativitas peserta dan memberikan kesempatan untuk mendiskusikan solusi desain. Evaluasi dan umpan balik sesudahnya membantu memperbaiki workshop untuk masa depan. Hasil akhir kegiatan workshop menunjukkan bahwa 87% peserta berhasil memperoleh kemampuan dalam merancang sistem UI/UX untuk membangun ekosistem kreatif, sedangkan 13% lainnya belum mencapai kriteria tuntas.

### Abstract

The UI/UX System Design Workshop for Building Creative Ecosystems aims to provide an in-depth understanding of user interface system design (UI/UX) as a key in developing a sustainable creative ecosystem. The activity was carried out for two days by involving lecturers as resource persons and students of the UI/UX design community totalling 30 people. The series of activities began with an introductory stage and basic understanding of UI/UX design, participants were introduced to important principles and current trends in design. Case studies and in-depth analyses provided examples of practical applications of these concepts in real-world situations. Practical, hands-on sessions give participants the opportunity to apply the knowledge they have learnt through relevant design projects. Group workshops and collaboration enhance interaction between participants, facilitate discussion, and support the exchange of ideas. Consultation and feedback sessions ensure that participants get immediate guidance and improvements to their designs. The

exhibition and discussion of the work concludes the workshop by celebrating participants' creativity and providing an opportunity to discuss design solutions. Evaluation and feedback afterwards helped to improve the workshop for the future. The final results of the workshop activities showed that 87% of the participants successfully gained the ability to design UI/UX systems to build creative ecosystems, while the other 13% had not reached the completion criteria.

## 1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, desain UI/UX (User Interface/User Experience) telah menjadi elemen krusial dalam pengembangan produk dan layanan digital. Desain yang baik tidak hanya meningkatkan estetika visual, tetapi juga memainkan peran penting dalam memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan memuaskan. Hal ini membuat kebutuhan akan talenta yang mahir dalam bidang UI/UX desain semakin meningkat.

Komunitas UI/UX di kampus STMIK Amik Riau, sebagai wadah berkumpulnya individu yang memiliki minat dan passion dalam desain UI/UX, menghadapi tantangan untuk terus mengasah dan memperbarui keterampilan anggotanya agar tetap relevan dengan perkembangan terkini di industri kreatif. Namun, sering kali terdapat hambatan seperti kurangnya akses terhadap pelatihan yang komprehensif, terbatasnya sumber daya belajar yang terkini, dan minimnya kesempatan praktik langsung dalam proyek nyata.

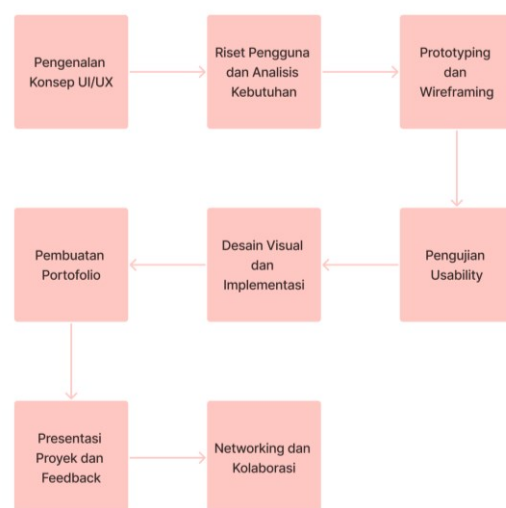
Melihat kondisi tersebut, pentingnya sebuah workshop desain sistem UI/UX menjadi sangat relevan. Workshop ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyediakan pelatihan intensif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan desain UI/UX para peserta. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun ekosistem kreatif di dalam komunitas, di mana para peserta tidak hanya belajar teknik dan prinsip desain terbaru, tetapi juga berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan mengembangkan jaringan profesional yang dapat mendukung perkembangan karir mereka di masa depan.

Kegiatan workshop ini diharapkan dapat menghasilkan talenta desain UI/UX yang tidak hanya terampil dalam aspek teknis, tetapi juga memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana desain dapat digunakan untuk memecahkan masalah nyata dan menciptakan nilai tambah bagi pengguna akhir, sehingga memberikan kontribusi

signifikan dalam membangun ekosistem kreatif yang berkelanjutan.

## 2. Metode Pengabdian

Berikut adalah beberapa tahapan kegiatan pelatihan yang dilakukan pada kegiatan Workshop Desain Sistem UI/UX Untuk Membangun Ekosistem Kreatif:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Dari proses tahapan kegiatan tersebut dapat dijelaskan masing-masing tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Peserta diajarkan tentang konsep dasar UI (User Interface) yang berkaitan dengan tampilan antarmuka pengguna, dan UX (User Experience) yang fokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau layanan. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana kedua aspek ini berperan dalam menciptakan produk digital yang sukses.
2. Peserta belajar tentang berbagai metode riset pengguna, seperti wawancara, survei, dan pengamatan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan, kebiasaan, dan tantangan pengguna.
3. Peserta diajarkan cara menggunakan alat-alat prototyping untuk membuat model awal dari desain yang dapat diinteraksikan, memungkinkan evaluasi dan pengujian konsep sebelum pengembangan lebih lanjut.
4. Peserta belajar pentingnya iterasi desain, yaitu proses mengulang dan memperbaiki desain berdasarkan feedback dari

- pengujian, untuk meningkatkan usability dan pengalaman pengguna.
5. Peserta diajarkan cara menerapkan elemen visual, seperti tipografi, warna, dan ikonografi, untuk meningkatkan estetika dan fungsionalitas antarmuka pengguna.
  6. Peserta belajar cara mendokumentasikan seluruh proses desain dan hasil akhir mereka secara profesional, yang nantinya dapat ditampilkan dalam portofolio mereka.
  7. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, memungkinkan mereka untuk berlatih kemampuan presentasi dan komunikasi.
  8. Tahap ini dirancang untuk memperkuat hubungan antar peserta, narasumber, dan profesional di bidang UI/UX, membuka peluang kolaborasi dan pengembangan karir di masa depan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 12 dan 13 Oktober 2023 yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia STMIK Amik Riau. Berikut adalah susunan acara yang dilakukan.

Hari Pertama		
Jam	Kegiatan	Topik
09:00 - 09:30	Registrasi dan Pendaftaran Peserta	Peserta tiba, mendaftar, dan mendapatkan materi workshop.
09:30 - 10:00	Pembukaan dan Sesi Pengantar	Sambutan pembukaan, pengenalan fasilitator, dan penjelasan tujuan serta manfaat workshop.
10:00 - 11:30	Pemahaman Dasar Desain UI/UX	Penjelasan prinsip-prinsip dasar desain UI/UX dan tren terkini. Diskusi interaktif tentang peran desain UI/UX

			dalam membangun ekosistem kreatif.
11:30 - 12:30	- Istirahat dan Networking	Waktu untuk istirahat dan networking antar peserta.	
12:30 - 14:00	- Studi Kasus dan Analisis Desain Terbaik	Pemaparan studi kasus sukses dalam desain sistem UI/UX. Diskusi dan analisis terhadap desain-desain tersebut.	
14:00 - 15:30	- Sesi Praktis dan Hands-On	Penugasan proyek praktis untuk peserta. Panduan langkah-langkah untuk menerapkan konsep-konsep desain dalam proyek mereka.	
15:30 - 16:00	- Sesi Konsultasi dan Feedback	Waktu untuk peserta berkonsultasi dengan fasilitator mengenai proyek mereka. Sesi feedback konstruktif.	
Hari Kedua			
09:00 - 09:30	- Pemanasan dan Pemulihan	Aktivitas pemanasan dan pengantar untuk memulai hari kedua.	
09:30 - 11:00	- Workshop Kelompok dan Kolaborasi	Pembagian peserta ke dalam kelompok-kelompok untuk proyek kelompok. Diskusi dan brainstorming dalam kelompok.	

11:00 - 12:30	Sesi Konsultasi dan Penyempurnaan Proyek	Peserta dapat melanjutkan proyek mereka dengan panduan lebih lanjut dari fasilitator. Waktu untuk penyempurnaan proyek.
12:30 - 13:30	Istirahat dan Pameran Hasil Sementara	Waktu makan siang dan pameran hasil sementara dari proyek peserta.
13:30 - 15:00	Diskusi dan Analisis Hasil Karya	Diskusi kelompok mengenai proyek masing-masing kelompok. Analisis desain dan strategi yang digunakan.
15:00 - 16:00	Pameran Hasil Karya dan Penutupan	Pameran hasil karya secara keseluruhan. Sesi penutupan, penyerahan sertifikat, dan penghargaan bagi peserta terbaik.

### 3.2 Partisipasi Peserta Kegiatan

Peserta yang hadir pada kegiatan ini berjumlah sebanyak 30 peserta. Dari 30 peserta yang hadir merupakan mahasiswa STMIK Amik Riau yang aktif dan tergabung pada komunitas UI/UX Desain Kampus. Peserta terdiri dari berbagai angkatan dan kegiatan ini mendapatkan respon yang cukup baik dari mahasiswa yang mengikuti pelatihan ini. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang memberikan *feedback*.

### 3.3 Pembahasan

Kegiatan workshop ini terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu sebagai berikut.

1. Pemaparan Materi Desain Sistem UI/UX  
 Kegiatan ini pemateri menyajikan informasi dan konsep-konsep terkait desain antarmuka

pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Pemateri menjelaskan prinsip-prinsip desain yang efektif, teknik navigasi, penggunaan warna, tipografi, dan interaksi pengguna. Tujuannya adalah memberikan pemahaman mendalam kepada peserta tentang cara merancang antarmuka yang intuitif, responsif, dan menyenangkan bagi pengguna. Pemaparan ini melibatkan contoh-contoh kasus, demonstrasi, dan diskusi untuk membantu peserta mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam proyek-proyek desain mereka. Pada gambar 2 merupakan dokumentasi saat kegiatan workshop dilaksanakan.



Gambar 2. Penyampaian Materi Desain Sistem UI/UX



Gambar 3. Pratikum Desain Sistem Color

2. Workshop Desain Sistem Tipografi dan Color

Kegiatan di mana peserta difokuskan pada pengembangan aspek tipografi dan palet warna dalam desain sistem UI/UX. Peserta mempelajari cara memilih dan menggabungkan jenis huruf (font) dengan tepat untuk mencapai keterbacaan dan estetika yang diinginkan. Selain itu, mereka akan memahami pengaruh pemilihan warna terhadap persepsi dan mood pengguna.

Workshop ini melibatkan diskusi tentang prinsip-prinsip desain tipografi, pemilihan

warna yang harmonis, serta pengaplikasiannya dalam konteks desain sistem. Peserta diajak untuk melakukan latihan praktis dalam menciptakan kombinasi tipografi dan palet warna yang kohesif untuk proyek-proyek desain mereka. Tujuannya adalah memberikan peserta keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk menciptakan desain UI/UX yang menarik dan efektif.

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat desain sistem color.

1. Pertama, buat sebuah Frame dengan cara menekan tombol R pada Kanvas 1 yang ada disebelah kanan. Jika sudah maka akan muncul objek berbentuk kotak. Lalu buat tingginya (H) menjadi 120 dan Lebar nya (W) menjadi 220.
2. Jika sudah terbentuk Framenya, maka kita akan coba memberi warna. Coba beri warna Biru dengan kode Hex 239BD8. Caranya adalah, klik Frame - nya, lalu klik Fill yang terdapat pada bagian kanan dan ubah kode Hex warnanya dari C4C4C4 menjadi 239BD8.
3. Langkah selanjutnya adalah kita akan memberikan informasi warna tersebut agar mudah diaplikasikan pada Coding. Caranya tambahkan teks pada bagian bawah Frame dengan cara tekan tombol T, klik pada bagian kanvasnya lalu tulis dengan nama Blue.
4. Jika sudah ditulis nama warnanya, sekarang kita lakukan dengan cara yang sama seperti pada nomor 3. Copy paste saja teks Blue - nya dengan mengklik tombol Ctrl + C dan Ctrl + V, seret kebawah sedikit agar tidak menumpuk teks nya, lalu ganti dengan teks Hex: #239BD8. Jika sudah jangan lupa di sejajarkan agar terlihat rapi dan elegan.
5. Sekarang kita sudah mempunyai 3 objek pada kanvas 1 yang telah dibuat yakni objek Frame berwarna biru, teks Blue, dan teks Hex: #239BD8 yang ada pada bagian bawah Frame.
6. Copy paste objek Frame yang berwarna biru tersebut dengan cara menekan tombol Ctrl + C & Ctrl + V pada Keyboard. Lalu geser ke sebelah kanan agar kita bisa mengubah warna pada Frame yang ada disebelah kanan dengan warna lain.
7. Sekarang kita memiliki 2 buah Frame dengan warna yang sama. Langkah selanjutnya adalah kita akan mengubah warnanya agar terlihat lebih rapi. Caranya adalah klik objek Frame sebelah kanan, pada bagian Fill klik tanda Minus (-) untuk menghilangkan warna Biru pada Frame tersebut.
8. Jika warna Birunya sudah menghilang, sekarang klik tanda Plus (+) bagian Stroke yang ada dibawah Fill maka objek Frame tersebut akan berganti menjadi bentuk kotak persegi dengan garis berwarna hitam dan ubah ukuran lebarnya (W) menjadi 220 dan tingginya (H) menjadi 213 lalu ubah warna pada kode Hex nya menjadi #DDE5E9.
9. Sekarang kita telah membuat 2 objek Frame dengan warna yang berbeda. Selanjutnya kita akan menggabungkan 2 objek tersebut menjadi 1 bagian dengan cara klik objek Frame berwarna Biru tersebut, lalu geser ke bagian dalam objek Frame yang berada disampingnya dan lakukan hal yang sama ada teks yang ada dibawahnya juga.
10. Sekarang kita akan membuat Color Scheme - nya. Caranya adalah teman klik Frame yang berwarna biru tersebut, lalu klik Icon titik - titik 4 buah yang berada disamping tanda Plus (+) pada bagian Fill.
11. Jika sudah diklik, maka akan terbuka Tab baru yang bernama Color Style. Klik tanda Plus (+) pada Color Style tersebut maka akan keluar Tab baru dengan judul Create New Color Style.
12. Pada kotak Input Field, masukkan nama warnanya menjadi Blue.
13. Sekarang kita telah berhasil membuat 1 buah Color Scheme pada Tutorial Color Scheme Design System. Jangan lupa seleksi semua objeknya dan Grouping dengan cara menekan tombol Ctrl + G.

Setelah selesai maka selanjutnya kita akan menggunakan Color Scheme yang telah kita buat tadi.

1. Pertama buat sebuah Frame baru pada kanvas 2.
2. Jika sudah terbentuk Frame - nya, klik Frame tersebut. Lalu pada bagian Fill klik

- tanda titik - titik 4 buah yang terletak disamping tanda Plus (+).
3. Jika sudah diklik, maka akan terbuka Tab Color Styles.
  4. Klik icon lingkaran berwarna Biru tersebut dan perhatikan apa yang terjadi.
  5. Ada perubahan yang terjadi? Yupp, tepat sekali Frame warnanya telah berubah menjadi Biru.
  6. Ulangi semua langkah yang terdapat pada langkah 1 sampai 13 jika ingin menambahkan jenis warna yang berbeda seperti warna Merah, Ungu, Hijau, dll.

Pada gambar 3 berikut adalah hasil desain sistem color yang berhasil dibuat.



Gambar 4. Hasil Desain Sistem Color

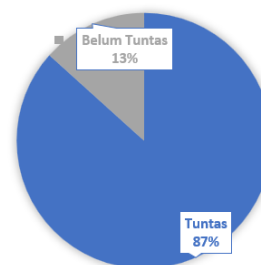
Diakhir kegiatan, tim pengabdian juga membagikan tips cara membuat desain sistem UI/UX yang efektif.

1. Menambah pengetahuan: Selalu menambah pengetahuan dengan mencari referensi. Anda harus bisa membedakan desain yang baik dan buruk serta mencari tahu kelebihan dan kekurangan dari suatu desain.
2. Memahami target pengguna: Pastikan Anda memiliki pemahaman yang baik tentang target pengguna, tujuannya, dan bagaimana mereka akan menggunakan produk Anda.
3. Navigasi yang praktis dan mudah dimengerti: Pastikan navigasi mudah dipahami dan praktis.
4. Gunakan warna yang tepat: Gunakan warna yang tepat pada UI/UX Design.
5. Gunakan font yang mudah dibaca: Gunakan font yang mudah dibaca pada UI/UX Design.
6. Mobile responsive design: Pastikan desain Anda mobile responsive.
7. Ciptakan aplikasi/website dengan sentuhan personal: Buatlah

- aplikasi/website yang mudah digunakan dan fungsinya sederhana.
8. Buat rancangan UX yang kontekstual: Pastikan user tidak kesulitan mencari aplikasi Anda.
  9. Gunakan Hick's Law: Batasi penggunaan warna utama dan terapkan visual hierarchy pada UI design.

### 3.4 Hasil

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM selama 2 (dua) hari maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan para peserta workshop dalam membuat desain sistem UI/UX untuk membangun ekosistem kreatif dapat diperoleh data presentase sebagai berikut.



Gambar 5. Persentase peserta yang menyelesaikan studi kasus

Pada data *chart pie* tersebut dapat dilihat bahwa presentase mahasiswa sebagai peserta workshop yang bisa tuntas membuat desain sistem berdasarkan studi kasus yang telah diberikan sebesar 87% sedangkan peserta yang belum bisa/yang belum tuntas sebesar 13%.

Berdasarkan data diatas menunjukkan jika terdapat 26 orang mahasiswa yang sanggup membuat desain sistem UI/UX secara tuntas sebaliknya 4 orang mahasiswa yang lain belum tuntas membuat desain sistem UI/UX tersebut. Hasil tersebut menampilkan jika ada perbandingan keahlian yang dimiliki oleh peserta. Perbandingan mendasar ditunjukkan berkaitan dengan keahlian mengoperasikan komputer maupun laptop. Sebagian peserta memiliki keahlian dalam menggunakan laptop dengan lancar, memungkinkan mereka untuk dengan mudah memahami dan mengikuti setiap instruksi dari pemateri. Meskipun begitu, ada juga peserta lain yang belum terampil dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini menjadi sebuah tantangan dalam pelaksanaan workshop. Untuk mengatasi hal ini, pemateri menggunakan metode tutor sebaya, yaitu

meminta dukungan dari peserta yang sudah mahir untuk membantu peserta lain yang masih kurang terampil.

#### 4. Simpulan

Kesimpulan dari kegiatan "Workshop Desain Sistem UI/UX Untuk Membangun Ekosistem Kreatif" dapat merangkum hasil dan dampak dari workshop tersebut.

1. Peningkatan Keterampilan Desain UI/UX: Workshop ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam desain sistem UI/UX. Para peserta dapat menguasai prinsip-prinsip desain yang relevan dan menerapkannya dalam proyek-proyek kreatif.
2. Pemberdayaan Ekosistem Kreatif: Melalui pendekatan yang berfokus pada ekosistem kreatif, workshop ini membantu membangun kesadaran dan pemahaman mengenai peran penting desain UI/UX dalam menciptakan produk-produk dan pengalaman pengguna yang inovatif. Peserta diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam mengembangkan ekosistem kreatif di lingkungan mereka.
3. Kolaborasi dan Pertukaran Ide: Workshop menciptakan peluang untuk kolaborasi dan pertukaran ide antara peserta. Dengan berbagi pengalaman dan wawasan, para peserta dapat memperkaya pemahaman mereka tentang desain UI/UX dan mendorong terciptanya solusi-solusi kreatif.
4. Implementasi Praktis: Hasil dari workshop diimplementasikan secara praktis dalam proyek-proyek desain. Peserta diarahkan untuk menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam konteks pekerjaan sehari-hari mereka, menghasilkan produk-produk dengan kualitas desain yang lebih baik.
5. Mengukuhkan Keterlibatan Komunitas: Workshop ini memperkuat keterlibatan komunitas dalam pengembangan desain UI/UX. Dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk pemangku kepentingan dan masyarakat umum, workshop menciptakan fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan ekosistem kreatif yang inklusif.

6. Evaluasi dan Perbaikan: Kesimpulan juga mencakup evaluasi kritis terhadap kegiatan workshop. Dalam rangka meningkatkan efektivitas di masa mendatang, feedback dari peserta dan pemangku kepentingan dapat dijadikan dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan kegiatan serupa.

#### 5. Referensi

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.
- Tondreau, B. (2019). *Inclusive Design 24 (#id24) - Free 24-Hour Online Conference on Accessibility & Inclusive Design*. [Online] Available at: <https://inclusivedesign24.org/>
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*. O'Reilly Media.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Tondreau, B. (2019). *Inclusive Design 24 (#id24) - Free 24-Hour Online Conference on Accessibility & Inclusive Design*. [Online] Available at: <https://inclusivedesign24.org/>
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.
- Stone, T. (2013). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.
- Landa, R. (2012). *Color for Designers: Ninety-Five Things You Need to Know When Choosing and Using Colors for Layouts and Illustrations*. Beverly: Rockport Publishers.

- Kwok, E. (2006). *Graphic Design: Green Line: Basics*. Berlin: Birkhäuser Architecture.
- Lam, C. (2016). *Color Works: The Crafter's Guide to Color*. Newtown: Taunton Press.
- Tondreau, B. (2008). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*. Beverly: Rockport Publishers.
- Moss, M. (2018). *Color Design: Transforming Interior Space*. New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Heller, S., & Tondreau, B. (2018). *The Typography Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. London: Laurence King Publishing.
- Stone, T. (2018). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Beverly: Rockport Publishers.