

# 모바일 환경에서의 버튼 UX

이영주

청운대학교 멀티미디어학과

e-mail:yjlee@chungwoon.ac.kr

## Button UX in Mobile Environment

Young-Ju Lee

Dept. of Multimedia, Chungwoon University

### 요약

본 논문에서는 모바일 환경에서 사용자와의 일상적인 상호작용을 주도하는 대화형 요소인 버튼의 종류를 형태에 따라 분류하고 그에 따른 UX요소에 대해 알아보았다. 버튼은 형태에 따라 솔리드버튼, 고스트 버튼과 라인형태의 버튼, FAB, 아이콘 버튼, 그리고 텍스트 버튼으로 구분할 수 있었다. 모바일 환경에서 버튼의 사용자 경험을 높이기 위한 요소로는 우선 버튼을 대화형 요소로 명확하게 인식하기 위해 시각적 기호를 필수 정보로 제공해 주어야 하며 그를 위해 익숙한 형태를 유지할 것, 인지적 노력을 줄이고 사용자가 선호하는 둥근 모서리를 적용할 것, 그림자요소를 적용하여 버튼으로 인식을 선명히 할 것, 명확한 레이블링을 적용해 혼돈을 피하고 위협 요소에는 색상을 적용할 것, 그리고 마지막으로 모바일 환경의 특징인 손가락 터치 영역의 크기와 여백을 유지해야 한다는 것을 알 수 있었다.

### 1. 서론

버튼은 데스크 탑에서도 일상적인 상호작용을 하는 디자인 요소이지만 모바일에서는 사용자의 주의를 끌고 콘텐츠의 흐름을 특정 방향으로 주도하는 중요한 요소로 작용한다. 특히 버튼은 인터페이스 요소가 다음 단계로 나아가기 위한 인터랙션의 구심점으로 작동하여 동작을 발생시키는 대화형 요소이다. 디바이스상의 인터페이스 내에서 이루어지는 사용자의 의지에 따른 액션과 같은 중요한 작업은 모두 버튼에 의해 이루어지게 된다고 봐도 과언이 아니다. 사용자가 실행 가능한 방식으로 콘텐츠에 참여할 수 있는 터치 포인트인 버튼은 다른 어떤 요소보다 사용자 경험을 향상시키는 효과에 미치는 영향이 클 수밖에 없다[1]. 제대로 디자인 되지 않은 버튼은 사용자 경험에 방해가 되며 부정적인 경험을 축적시킨다. 따라서 본 연구에서는 사용자의 UX 향상을 위한 효과적인 버튼 디자인의 방법에 대해 알아보고자 한다.

### 2. 버튼의 종류

#### 2.1 솔리드 버튼

가장 기본적인 형태의 버튼은 솔리드 버튼으로 페이지에서 사용자가 수행할 기본 작업을 수행할 수 있도록 시각적으로

눈에 띄는 형태로 시선을 유도하며 채색된 사각 또는 가장자리가 둥근 사각 도형의 형태와 함께 텍스트를 포함한다. 마케팅에서는 CTA(Call to Action)라 하며 자세한 정보를 요청하거나 다른 콘텐츠 페이지로 사용자를 유도하기 위한 버튼의 형태이다. 가장 흔히 사용되는 만큼 솔리드 버튼은 우선순위가 높은 작업 항목에 사용된다.

#### 2.2 고스트 버튼과 라인형태 버튼

고스트 버튼과 라인형태 버튼은 시각적으로는 유사해보이지만 그 구현 방법에서 차이가 있다. 사실 고스트 버튼은 iOS의 텍스트 버튼을 사용자가 버튼으로 인식하지 못하는 것에서 기인하여 배경에 라인 형태를 배치함으로써 버튼처럼 보이게 만들어 놓은 것을 말한다. 라인 형태의 버튼은 솔리드 버튼에 면의 색상에 투명도를 주고 라인의 두께를 준 것으로 고스트 버튼과는 차이가 있다.

#### 2.3 FAB(Floating Action Button)

FAB은 모든 화면의 내용 앞에 표시되며 일반, 미니, 확장의 세 가지 유형을 가지고 화면의 기본 동작을 표시하기 위해 Google의 머티리얼 디자인에서 사용되는 화면에서 살짝 떠 있는 버튼이다. FAB은 일반적으로 원형의 컨테이너 형태를 취하고 있으며 내부에 앱의 색 구성표에 따른 아이콘이 위치

하게 된다. FAB은 현재 화면에서 작업을 트리거 하거나 새 화면을 만드는 작업을 수행하게 된다. 또 관련 동작이 포함된 메뉴로 변환이 가능하여 버튼 중에서는 가장 유연한 변화가 가능한 버튼이라 할 수 있다.

### 2.4 아이콘 버튼

아이콘 버튼은 단독으로 쓰이거나 또는 작업 전달을 위해 레이블과 페어로 사용된다. 컴퓨터나 스마트폰의 활용 능력이 낮은 사용자는 레이블이 없는 아이콘 버튼의 사용이 익숙하지 않을 수 있기 때문에 앱의 탭 메뉴와 같은 경우는 레이블을 함께 사용하는 경우가 많다. 하지만 휴지통처럼 익숙한 아이콘의 경우 단독으로 사용하기도 한다.

### 2.5 텍스트 버튼

텍스트 버튼의 경우 본문과 구분되기 위해 색상, 굵기, 밑줄 등과 같이 본문과 구분되는 요소를 사용해 버튼 요소로 활용을 한다. 또 본문과 여백을 두어 버튼 요소로 보이기 위한 노력을 하지만 일반적으로 덜 중요한 연결 요소로 오해받거나 버튼으로 인식되지 못하는 경우가 있기 때문에 주의해야 한다.

## 3. 버튼의 UX요소

버튼의 사용자 경험을 위한 첫 번째 요소는 버튼을 버튼으로 인식되게 하는 것이다. 사용자가 인터페이스와 인터랙션할 때 특정 요소가 대화형 요소라는 것은 명확하게 인식할 수 있도록 시각적 기호를 필수 정보로 제공해 주어야 한다.

### 3.1 익숙한 형태

사용자는 일반적으로 특정한 모양과 형태에 익숙하다. 버튼을 디자인 할 때 가장 중요한 규칙은 다른 것과 혼동 되지 않도록 버튼이 가지는 시각적 기호를 충분히 유지해 주는 것이 필요하다. 버튼에서 요소를 제거하면 해당 기능이 사라지고 그것은 장식이나 텍스트가 되어 대화형 요소라는 실행 가능한 특성을 잃게 된다. 따라서 일반적인 스타일 규범을 벗어나지 않는 것이 가장 바람직하다. 예를 들어 삼각형이나 유기적인 형태는 사용자가 버튼으로 인식하지 못하거나 실행 가능한 것으로 식별하는데 훨씬 더 오래 걸릴 수 있다. 가장 일반적이고 익숙한 형태의 버튼은 솔리드 버튼을 들 수 있다.

### 3.2 둥근 모서리

솔리드 버튼은 사용자가 가장 친숙하게 인식하는 버튼이지만 그 형태에 따라 사용자 경험이 달라진다. ‘시각적 인식’의 저자 ‘Nämmi’에 따르면 사용자는 시각적으로 둥근 모서리에

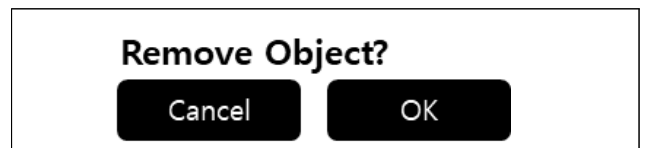
대해 인지적인 노력을 덜 하기 때문에 둥근 모서리를 더 선호한다고 한다[2]. 실제 세계에서 날카로운 모서리에 대해 피해야 할 반응을 유발하고 자연적으로 위협을 일으킬 수 있기 때문에 날카로운 모서리를 피하는 경향이 있어 둥근 모서리를 안전하게 여긴다. 애플의 스티브 잡스는 이에 대해 둥근 모서리의 부드러움은 장치와의 정서적 연결을 촉진시켜 사용성을 높인다고 하였다[3]. 둥근 모서리 버튼을 사용하는 경우 모든 페이지에 같은 비율의 둥글기 값을 적용해 일관성을 유지하는 것 역시 사용자가 버튼 요소를 인식하는데 도움이 된다. 둥근 버튼을 사용하는 경우 화면의 다른 요소에 대해 둥근 모서리 비율을 유지하는 것도 중요하다. 이를 예지 밸런싱이라고 하며 이러한 예지 밸런싱은 사이트 또는 앱의 일관성을 유지하는데 영향을 미치게 된다. 사용자 경험을 높이기 위해서는 모든 페이지에서 디자인적인 일관성이 필요하지만 그 중에서도 버튼은 모든 페이지에 배치되어 페이지간의 이동이나 콘텐츠간의 이동을 돕고 사용자가 실행 가능한 모든 동작을 유도하기 위해 위치하고 있기 때문에 버튼 요소의 일관성은 인터페이스 컨트롤 요소 전체 중에서 가장 중요한 요소로 꼽을 수 있다.

### 3.3 그림자

솔리드 버튼에 음영을 주어 바닥에서 살짝 부유된 것처럼 보이도록 그림자를 배치하는 것이 다른 콘텐츠 요소와의 차이를 부각시켜 줄 수 있다. 사용자는 그림자 효과에 의해 콘텐츠와 버튼을 쉽게 구분할 수 있으며 가볍게 두드리거나 클릭할 수 있는 요소로 쉽게 식별하여 대화형 요소로 인식 가능하다.

### 3.4 레이블링과 색상

사용자는 버튼을 통해 액션을 취할 때 발생하는 상황을 명확하게 이해할 필요가 있다. 따라서 일반적으로 오해의 소지가 있는 버튼은 사용자에게 큰 실망을 안겨주거나 사용자 경험을 저해하는 원인이 될 수 있다. 각 버튼에는 그 기능을 명확하게 설명하는 버튼 레이블을 작성하는 것이 필요하다. [그림 1]의 경우 대화상자에서 ‘OK’와 ‘Cancel’이 무엇을 나타내는지 명확하지 않다.



[그림 1] 모호한 레이블링

[그림 2]의 경우 ‘OK’대신 ‘Remove’를 사용해 이 버튼이 사용자에게 어떤 역할을 하는지 명확하게 알려줄 수 있다.



[그림 2] 명확한 레이블링

[그림 3]의 경우 'Remove'가 잠재적으로 사용자에게 위협적인 작업인 경우 위험 요소를 알려주는 붉은 색을 사용하여 이 사실을 추가적으로 강조해 사용자경험을 한층 높여 줄 수 있다.



[그림 3] 명확한 레이블링과 색상

레이블의 위치는 버튼의 세로 및 가로 크기의 가운데 정렬로 배치되는 것이 특정 방향을 지시하지 않아 사용자의 혼돈을 피할 수 있다.

### 3.5 여백과 크기

데스크톱과 달리 모바일 환경은 손가락 터치에 의해 인터랙션이 발생하기 때문에 버튼의 크기에 대해 신중할 필요가 있다. 버튼의 크기는 사용자가 버튼을 인식하는데 영향을 미치며 터치 영역이 겹치지 않기 위한 최소한의 여백이 필요하다. 머티리얼 디자인 가이드에 의하면 최소한의 터치 영역의 크기는 48dp를 필요로 한다. 따라서 그 이하 크기의 버튼을 제작하더라도 터치 영역을 48dp로 지정해 터치 영역이 겹치거나 터치가 되지 않아 사용자 경험이 저하 되지 않도록 주의 기울일 필요가 있다.

## 4. 결론

본 연구에서는 모바일 환경에서 가장 많이 사용되는 대화형 인터랙션 요소인 버튼의 UX에 대해 알아보았다. 버튼의 사용자 경험을 높이기 위한 요소는 다음과 같다. 버튼은 솔리드버튼, 고스트버튼, FAB, 아이콘버튼, 텍스트버튼으로 그 종류를 구분할 수 있었으며 솔리드 버튼은 버튼의 UX에 있어 가장 익숙한 형태로 인식된다. 이러한 솔리드 버튼은 사각의 형태보다 둥근 모서리를 적용하는 것이 사용자에게 더 선호되며 그림자가 함께 배치되면 버튼요소로의 인식이 훨씬 빨라진다. 버튼에는 명확한 레이블이 가로 세로 중앙에 배치되어야 하며 잠재적 위험요소가 포함된 경우 색상을 추가해 주어야 한다. 이때 버튼은 모바일의 특성에 의해 반드시 48dp이상의 터치 영역을 유지해주어야 한다.

### 참고문헌

- [1] 임성환, 김성훈, “사물인터넷(IoT) 애플리케이션 사용성 향상을 위한 감각적 경험 기반 어포던스 디자인 연구”, 한국디자인문화학회지, Vol26 No.1, pp. 375-385, 2020년.
- [2] Jürg Nänni, “Visual Perception : An Interactive Journey of Discovery Through Our Visual System”, Niggli Verlag, 2009년
- [3] Xoana G Troncosoi, “Corner Saliency Varies Linearly With Corner Angle During Flicker-Augmented Contrast: A General Principle of Corner Perception Based on Vasarely’s Artworks”, NIH, Vol22 No.3, pp. 335-348, 2005년