

웹사이트 인터페이스 디자인에서의 일러스트레이션 활용

An Illustration Application for The Website Interface Design

주저자 : 이운형

홍익대학교 대학원 광고홍보학과 박사과정

Lee WoonHyung

Hongik University

교신저자 : 강남미

건국대학교 의료생명대학 간호학과 교수

Kang Nammi

Konkuk University

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 연구방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 일러스트레이션
- 2-2. 디지털 일러스트레이션
- 2-3. 정보디자인
- 2-4. 웹사이트에서의 일러스트레이션

3. 활용 사례

- 3-1. 사학연금관리공단 웹사이트
- 3-2. 모유수유 맞춤교육 웹사이트

4. 결론

참고문헌

논문요약

오늘날 수많은 웹사이트들 가운데서 사용자들의 시선을 집중시키고 효과적인 커뮤니케이션을 이루기 위해서는 기본적인 표현 뿐만이 아닌 창의적이고 차별화된 표현 전략을 통해 사용자들의 감성적인 부분까지 충족시켜 줄 수 있는 디자인이 필요하다. 이러한 관점에서 일러스트레이션은 차별화된 시각 요소로써 그 활용도가 높으며, 본 연구는 디지털 일러스트레이션의 웹사이트 인터페이스 디자인에서의 실무적인 활용 방안을 제시하는데 그 목적을 두었다.

연구 수행 방법으로 먼저 기존 문헌 조사를 통해 전통적인 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션의 개념과 차이점, 그 특성에 관해 고찰하고 정보디자인의 관점에서 웹사이트에서의 일러스트레이션이 가지는 특성과 의미를 연구하여 실무적인 측면에서 웹사이트에서의 일러스트레이션 활용 시 유의해야 할 사항을 3가지로 도출하였다.

이를 토대로 실제 웹사이트 디자인 개발 시의 활용 사례를 제시함으로써 향후 웹사이트의 디자인 개발 과정에서 디자이너들의 일러스트레이션 활용에 본 연구 결과가 도움이 될 수 있을 것으로 기대된다.

주제어

웹, 일러스트레이션, 정보디자인

Abstract

Nowadays, a distinguished website design is required to attract user's attention. In order to achieve this aim, a creative expression strategy is needed to satisfy users' emotional part. in this point of view, it could be stated that illustration is a very useful method as a characteristic visual element.

This paper aims to suggest the application of Illustration for the website interface design. In order to achieve this purpose, this study firstly investigated existing literatures to examine the concept and the difference between traditional illustration and digital illustration. Secondly in the point of view of information design, the characteristic and meaning of Illustration in website design was researched. Through the result, three noticeable findings were discovered. Based on the findings, this study suggested the cases of application in website design development.

It is expected that the result of this study is able to help the designers' use of illustrations in the development of website interface design.

Keyword

Web, Illustration, Information Design

“이 논문은 2011년도 정부재원으로 한국연구재단의 지원결과입니다. (KRF - 2011 - R1A4A002 - 0016264).”

1. 서론

1-1. 연구배경

초창기의 웹사이트는 일정한 정보만 있다면 텍스트의 나열만으로도 그 기능을 충분히 발휘할 수 있었다. 그러나 인터넷 사용자가 늘어나고 웹사이트의 수가 증가하면서 정보에 대한 이해와 전달 효과를 높일 수 있는 그래픽적인 요소를 포함하는 웹디자인에 대한 관심이 증대되었고 인터넷 속도의 향상으로 방대한 양의 정보를 전달하는 것이 가능해짐에 따라 정보 디자인의 측면에서 효과적인 정보의 전달이 중요한 요소로 자리잡게 되었으며, 수많은 웹사이트들 가운데서 사용자들의 시선을 집중시키고 효과적인 커뮤니케이션을 이루기 위해 기본적인 표현 뿐만이 아닌 창의적이고 차별화된 표현 전략을 통해 사용자들의 감성적인 부분까지 충족시켜 줄 수 있는 디자인이 필요하게 되었다.

이러한 환경에서 전통적으로 인쇄 매체에서 시각 유도의 수단을 위해 사용되어오던 일러스트레이션은 디지털 미디어와 결합하게 되면서 그 표현 영역이 넓어지게 되었고 쉬운 제작과 유통이 가능해지면서 디지털 커뮤니케이션에 있어 효과적인 수단 중 하나로 각광받고 있으며 웹사이트 디자인에 있어서도 주요한 시각적 구성요소 중 하나로 고려되고 있다. 이러한 관점에서 디지털 일러스트레이션은 웹사이트 디자인의 차별화된 시각 요소로 그 활용성이 높으며, 이를 토대로 한 실무적인 관점에서의 연구가 필요한 시점이라 하겠다.

1-2. 연구 목적 및 방법

본 연구에서는 기존 문헌의 고찰을 통해 일러스트레이션과 정보 디자인의 개념을 파악하고 일러스트레이션을 현대 디지털 미디어 중 하나인 인터넷 웹사이트에 효과적으로 적용시킬 수 있는 방안을 도출한다. 이를 통해 제시되는 방법론적인 부분을 실무적인 측면과 결합하여 실제 웹사이트 디자인 개발 과정에 적용시킴으로써 디지털 일러스트레이션의 웹사이트 인터페이스 디자인에서의 효과적인 활용 방안을 제시하는 것을 본 연구의 목표로 하며, 디지털 시대 개념과 관련한 웹 건강정보에서의 웹사이트 디자인들을 정립하는 데 근거자료로 제시하는 동시에 이를 토대로 하여 디지털 건강정보 일러스트레이션의 적용 및 활용방안 역시 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 일러스트레이션

김교만(1994)에 따르면 일러스트레이션의 어원은 '조명(Illumination)', '밝게 하다(to make light)'의 뜻으로, 어떤 대상에 빛을 비추어 더욱 분명하게 한다는 의미를 가진다. 즉, 어떤 내용의 구체적인 이해를 돕기 위해서 시각적 효과로 표현하는 그림이라고 할 수 있다. 특히, 컴퓨터 일러스트레이션은 이미지를 생산하는 디지털 도구를 사용하는 **태블릿** 또는 **마우스**로 만들어진 수학적 모델을 사용하여 컴퓨터에 의해 생성된 예술의 구별로 사진의 디지털 조작과는 구분된다.

일러스트레이션의 의미는 시대가 변화함에 따라 같이 변화하여 왔으며 그 목적과 종류에 따라 여러 가지로 해석하는 것이 가능하므로 현대에서 일러스트레이션을 정확하게 정의하는 것은 어려운 일이다. 문철(1998)은 일러스트레이션의 가장 큰 목적은 사람들과의 커뮤니케이션이라 하였다. 현대적 의미의 일러스트레이션은 시각적 기호들을 사용하여 메시지를 전달하는 것인데 이는 다시 말해 개별적이고 비언어적인 시각 기호들을 독창적으로 구성하여 총체적 이미지로 형상화시키는 것이다. 이는 복잡하고 다양해져 가는 현대 커뮤니케이션 환경 속에서 메시지를 보다 효과적이고 올바르게 전달하기 위해 매우 중요한 요건이라 할 수 있다.

또한, 일러스트레이션은 본래의 상세한 내용 전달보다 오히려 제 3자의 관심을 가지게 하는 시각의 유도를 위해 사용되므로 시각 전달의 보조적 수단이라고 하는 것이 옳다. 즉, 제 3자의 시각을 문안으로 유도한다거나 내용의 이미지를 정확하게 전달하기 위한 수단으로 사용된다. 따라서 개성적이고 신선하며, 전달하는 내용이나 기능을 통한 논리성 있는 연구와 객관성도 요구되어진다(민금성, 2008, p.4).

일러스트레이션의 기원은 문학보다 앞선다. 초기의 일러스트레이션은 문자를 읽을 수 없는 사람들을 위한 그림이었다. 또한 출판 분야에서의 삽화와 글의 내용에 따르는 부수적인 설명을 위한 그림과 같은 장식적 형태를 띠고 있었다. 이러한 양상은 18세기 말 석판 인쇄술의 발달로 변화되게 된다. 특히 제 2차 세계대전 이후에 미국의 영향을 받은 잡지와 광고 중심의 인쇄 업계에서 하나의 커뮤니케이션 수단으로 인정받게 되었으며 이러한 과정을 통해 일러스트레이션에 대한 인식도 점차적으로 바뀌게 되었다(조은, 2005, p.61).

민금성(2008)에 따르면 일러스트레이션과 회화는

눈으로 감지하는 이미지를 창조한다는 점에서 볼 때 동일한 선상에 있으나 일러스트레이션은 인쇄매체와 협력관계를 가지게 되면서 차이점을 가지게 되었다. 일러스트레이션은 인쇄된 글자나 사진과 동등한 위치 상에서 그 독특함을 발전시키게 되었으며 하나의 예술 형태로 그 영역을 형성할 수 있게 되었다. 이와 같이 일러스트레이션은 그 모태가 순수 회화에 있으면서도 대중매체를 통한 조형예술의 특징을 가지게 된다.

현재 우리의 사회 구조는 매우 복잡하고 다양한 양상을 띠고 있다. 사회 구성원들은 수많은 정보에 대한 욕구를 가지고 있으며 이러한 욕구를 충족시키기 위한 정보전달 미디어 또한 다양하고 복잡해졌다. 수많은 커뮤니케이션의 기술 개발이 가속화되고 있는 현대에서, 정보 전달의 핵심 수단으로 존재하는 것이 바로 일러스트레이션이라 할 수 있다. 사람들은 신문, 잡지, 라디오, TV, 영화 광고 등 다양한 정보 속에서 단순하면서도 강렬하게 마음에 영향을 미치며 머리로 이해하는 것이 아닌 순간적으로 전달될 수 있는 감각적인 파악을 원한다. 일러스트레이션은 전달하고자 하는 메시지를 시각적으로 용이하고 명확하게 표현하는, 사회적 특성에 의한 조형수단이다. 또 대중 사회 속에서 의미나 감정의 고지, 상업적인 수단과 디자인의 요소로 적극적인 역할을 담당하고 있다(신호호, 2006, p.23)

대중매체의 발달은 빠른 시간 내에 넓은 범위에 위치하는 사람들 사이의 메시지 전달을 가능하게 하였다. 이와 더불어 메시지의 내용을 보다 효율적으로 전달하기 위해 일러스트레이션을 활용하는 경향이 늘어나게 되었다. 기존에 인쇄를 중심으로 표현되던 일러스트레이션의 한계를 넘어 전문적인 영역 구분이 요구되는 대중매체의 중요 요소로 작용되고 있는 것이다.

일러스트레이션은 과학과 매스미디어의 발전에 힘입어 각 방면의 새로운 분야, 새로운 기법의 개발과 함께 그 영역이 확대되었으며 세분화, 전문화되었다. 즉, 일러스트레이션은 중요한 시각언어로서 구체적이고도 독자적인 장르를 형성하고 있는 것이다. 이러한 일러스트레이션의 개성적 표현은 신문, 잡지, 영화, 광고, 웹사이트와 같이 다양한 분야에서 활용되고 있다(민금성, 2008).

2-2. 디지털 일러스트레이션

인터넷이 대중화 되기 이전까지의 일러스트레이션은 전통적으로 인쇄 및 출판물이 그 중심무대였다.

그러나 뉴미디어의 발달로 인해 일러스트레이션은 매체와 테크놀로지별로 세분화되어 발전하게 되었으며 이러한 발전 배경에는 전통적인 표현 방법과는 다른 비트(bit)에 의한 모니터 상의 표현이라는 디지털적인 표현이 관계된다(이수지, 2008, p.11). 이러한 디지털적인 표현이 가능하게 되면서 디자인의 대중화 속도가 빨라지게 되었다.

1990년대 이후 일러스트레이션은 디지털화되는 경향을 보이고 있는데 그 주요한 원인으로는 네트워크 세대의 등장과 함께 대중예술의 공유화, 작품 제작에 필요한 재료비의 절감과 표현의 다양성을 들 수 있다. 이러한 디지털 일러스트레이션은 표현의 한계가 무한하다고 할 만큼 소재가 풍부하고 다양하며 작품 감상의 시, 공간적 제약을 받지 않고 온라인을 통해 전달되는 작품의 경우 인쇄, 출판 뿐만 아닌 다양한 장르와 분야에서 활용이 가능하여 이는 현대 시대의 요구에 부응하는 결과물로 그 기능의 활용성을 높여 가는 동시에 시대 흐름과 이미지는 적절하게 표현하는 시각적 매체로 수용되고 있고, 무한한 표현력과 창의력을 바탕으로 일러스트레이터들에게 표현 영역의 한계를 벗어난 신선함을 제시하고 있다(이승영, 2000).

김태희(2008)은 정보디자인에서 나타나는 일러스트레이션은 시각적 소구요소로서 인상효과와 상징, 함축적인 내용의 표상으로 주체를 신속하게 전달하는 지적 기능을 갖는 객관적 커뮤니케이션 기호 체계를 지향하는 의미로 보았다.

이와 같이 디지털 일러스트레이션의 경우 정보 전달과 함께 감성적인 측면에서 사용자들에게 소구됨으로써 효과적인 시각 표현의 방법으로 활용될 수 있다.

2-3. 정보디자인

디지털 미디어의 발달로 인해 사회적으로 많은 변화가 일어났고 관련 기술이 빠르게 발전함에 따라 그 속도에 발맞추어 정보량 역시 계속적으로 증가하여 왔다. 정보화 사회에서는 정보를 얼마나 가지고 있는지, 또 그 가지고 있는 정보를 얼마나 잘 다룰 수 있는가에 따라 능력을 평가받는 사회가 되었다.

정보화 사회는 일반적으로 정보를 제공하던 이전의 사회 환경과는 매우 다른 모습을 가지고 있는데, 정보는 인류의 생명 탄생 이전부터 존재하였고 시간이 흐름에 따라 빠른 속도로 발전하여 왔으며, 더 다양한 분야에서 쓰이게 되며 그 개념의 폭 역시 점차적으로 넓어져 왔다. 이와 같이 정보는 시간이 흐르

는 만큼 양적 증가와 함께 다양한 의미 변화를 가져왔다. 이는 디지털 미디어에서는 다른 무엇보다 정보에 대한 개념과 의미가 중요하게 사용되고 있다는 것을 의미한다(김태희, 2009, p.14).

정보디자인의 개념에 대해 그 중요성이 인식된 것은 1990년대 중반 인터넷의 등장 이후 월드 와이드 웹이 정보 미디어의 총아로 자리잡고 정보의 공급과 수요가 폭발적으로 증가하면서부터이다. 디지털 기술에 의한 다양한 미디어의 등장으로 커뮤니케이션 환경의 변화는 점차 정보디자인이라는 새로운 기치 아래 재정의되고 그 중요성도 부각되고 있다(오병근, 강성중, 2007)

현재 디지털 미디어에서 정보디자인의 활용과 쓰임의 중요성은 날로 증가하고 있으며 정보디자인은 행위나 사건에 연관되는 모든 사람들 사이에서 의미를 전달하고 더 잘 이해하기 위해 커뮤니케이션이 지닌 '상호작용적 본질'을 잘 알고 사용하는 것을 추구하고 있다.

디지털 미디어를 통해 가상 공간에 의해서 정보와 사용자들의 만남의 장을 가지게 되었고 디지털 미디어의 발달로 정보 사용자들은 이전의 시각적으로만 받아들여야 했던 정보를 인간의 여러 오감을 모두 이용하고 경험을 만들어 내어 인지하게 되는, 인지 방법의 변화 역시 가져오게 되었다. 이와 같이 정보들은 사용자와 직접적으로 관계하고 대화함으로써 움직이고 변형 가능한 상태의 동적 정보로 변하게 되어 더 다양한 정보들을 다시 재생산하고 있는 환경이 만들어졌다. 이는 정보디자인의 방법론이 변화되었다는 것을 보여주고 있다.

김태희(2009)는 디지털 미디어로의 변화는 정보디자인과 디자인의 지형에 매우 많은 영향을 직·간접적으로 전달하게 되었다고 기술하고 있다. 미디어의 변화에 따라 디자인은 정보의 형태를 가공하고 형상화하는 작업에 국한되지 않고 생산자(디자이너)의 권리를 사용자에게 양도해야 하는 심각한 개념적 전이가 필요하게 된 것이다. 미디어의 변화는 인터넷 기반의 네트워크의 망으로 구성되어 이전의 미디어에서 상상치 못했던 개인 미디어의 등장이 가능하게 되었고, 1인 미디어의 활성화와 범 사용자의 확대를 야기하였다. 이러한 미디어의 변화는 정보디자인의 영역에도 영향을 미치게 되어 정보디자인의 영역은 하루가 다르게 변화되는 미디어의 변화를 통해 정보디자인의 구성 영역과 개념적 범위의 확대가 이루어지게 되었으며 새로운 미디어 환경에 대응하여 사용자가 미디어의 종속적 매개환경에 영향을 미치게 되었다.

디자인의 분류에서 '사용자 정보에 손쉽게 도달하

고 그것을 이해하며 궁극적으로 정보를 효과적으로 활용할 수 있도록 하기 위한' 정보디자인 분야는 현재 그래픽 디자인, 정보처리, 심리학, 언어, 타이포그래피, 다이어그램, 사용자 경험, 인터페이스와 같은 다양한 영역의 지식과 기술을 기반으로 포괄적인 의미에서의 정보디자인이라는 용어 사용이 중론화되어 있다.

정보디자인에서의 시각화라 함은 정보가 담는 의미와 상호 관계를 그래프, 이미지, 일러스트레이션, 색채, 타이포그래피 등의 그래픽 요소로 나타내 사용자들이 정보를 쉽게 찾고 이해하도록 시선을 안내하고 유도하는 것을 말한다. 그래픽 요소들은 정보 시각화에 독립적으로 사용되기보다 서로 연계성을 가지고 적절하게 통합되어야 한다(오병근, 강성중, 2007).

이와 같이 정보디자인이라는 영역은 시각화된 커뮤니케이션의 문제와 관련이 있으며, 본 연구에서는 그래픽 디자인 영역에서의 일러스트레이션이 가지는 시각적 측면에서의 활용에 연구의 중점을 두었다.

일본 인간공학회 스크린 디자인 연구회에서는 정보디자인 시 화면의 레이아웃 포인트로 정보의 내용과 양의 결정, 정보의 우선 순위와 정보의 분류와 레이아웃 등 세 가지 항목을 제시한 바 있다.

이와 같이 제시할 정보의 내용과 분량을 정할 때는 목적이 명확하고 내용이 길지 않아야 한다는 것을 염두에 두고 전체 정보량과 계층의 단계를 고려하여 한 화면에 표시할 정보량을 결정하여야 한다.

2-4. 웹사이트에서의 일러스트레이션 활용

오늘날의 웹사이트는 보다 총체적이며 통합적, 다차원적인 형태로 변모하고 있다. 이미 웹은 사회 전반에 걸쳐 거의 모든 계층이 이용하는 미디어로 자리매김하였으며 이에 따라 실용적이면서도 범용적이고 또한 심미적인 인터페이스 디자인과 효과적인 커뮤니케이션을 위한 정보의 시각화에 대한 관심이 증대되고 있다(민금성, 2008).

사이트에서의 일러스트레이션은 웹디자인에 포함되는 하나의 요소로 간주될 수 있다. 사용자들이 웹사이트에서 느끼는 감성은 웹사이트의 각 페이지를 이루고 있는 디자인 요소에서 1차적으로 비롯된다 할 수 있다. 웹사이트를 이루고 있는 디자인 요소들은 많은 선행 연구들에서 제시된 바 있는데 이정규(2002)는 메뉴 스트럭처, 네비게이션, 레이아웃, 텍스트, 그래픽, 멀티미디어로 그 구성 요소를 나눈 바 있으며 이운형(2004)은 레이아웃, 컬러, 그래픽, 조작성 요소, 타이포그래피의 5가지 요소로 구분하였고 김진

우(2005)는 웹사이트의 시각 요소로 색상, 형태, 레이아웃, 타이포그래피, 그래픽 등을 제시하였다. 또한 박미경(2005)은 웹 디자인을 화면 구성요소와 조형적 구성요소로 구분한 후에 화면 구성 요소로 인트로 페이지, 메인 페이지, 서브 페이지 항목으로 분류하고 조형적 구성 요소로 활자, 그래픽, 동영상, 사운드로 분류한 바 있다. 이와 같이 웹사이트를 구성하는 디자인 요소로는 분류 기준과 유형에 따라 다소간의 차이는 있으나 이 중 그래픽 요소는 가장 빈번하게 제시되고 있는 요소 중 하나이며 일러스트레이션은 웹사이트의 구성 요소 중 그래픽 요소에 포함된다.

웹사이트의 그래픽은 2차원적인 시각으로 전개되는 영상적 표현이며 정보의 성격을 나타내주는 중요한 요소이다. 이것은 웹사이트를 접하는 사용자에게 주위의 관심을 불러일으키고 웹사이트 전체를 검색하도록 하며 보유와 기억을 돕는 효과를 준다. 패트릭 J.린치(2000)에 의하면 그래픽의 기능은 다음과 같이 5가지로 요약될 수 있는데 첫째, 접속된 사용자들의 주의를 끄는 역할을 하며 둘째, 사이트에 관심을 갖게 하고 주된 포인트를 제시하며 셋째, 정보에 대한 욕구를 높이고 넷째, 사이트의 특징이나 매력을 구체적으로 알리며 다섯째, 이용정보를 쉽게 검색하도록 돕는 기능이다.

그래픽 요소로 사용되는 사진과 일러스트레이션은 사용자의 눈길을 끌고 관심을 불러일으키며 대상에 대한 호기심을 유발시킬 수 있다. 또한 페이지 전체의 분위기를 내포하고 있어 어떤 내용의 문서라는 것을 쉽게 이해하도록 도와준다(패트릭 J.린치, 2000).

본 연구에서는 이상과 같은 선행 연구 분석에 따라 웹사이트 구축 시에 일러스트레이션을 그래픽적인 요소로 사용할 때 유의해야 할 세 가지 사항을 도출할 수 있었다.

첫째, 일러스트레이션 사용 시 사용자가 웹사이트에 관심을 가지고 주의를 끄는 것을 원한다면 감성적인 측면의 표현으로 접근하는 것이 효과적이다. 이는 사용자들의 선호도를 높여 웹사이트 자체의 정보에 관심을 가지도록 하는 역할을 한다. 그러나 자극적인 시각적 요소들의 사용은 되도록 자제하는 것이 좋다.

둘째, 웹사이트의 특징과 전체 분위기를 사용자가 구체적으로 감지할 수 있도록 디자인되어야 한다. 웹사이트에 사용된 이미지들은 그 자체로 웹사이트가지고 있는 특성을 대변하게 되므로 사이트의 특성을 잘 나타내줄 수 있는 메타포를 선택하여 형상화시키는 것이 좋다.

셋째, 정보에 대한 충분한 전달이 뒤따라야 한다.

불충분한 정보의 전달은 오히려 해당 웹사이트의 신뢰를 떨어뜨리게 되며, 너무 복잡한 일러스트레이션은 사용자들이 이해하는 데 불편을 느낄 수 있으므로 사용에 주의해야 한다.

이와 같이 웹사이트 디자인 개발에 있어 일러스트레이션을 사용할 때는 정보디자인의 웹에서의 특성을 함께 고려하여 디지털 일러스트레이션의 장점을 살리는 복합적인 형태로 디자인되어야 함을 알 수 있다.

3. 적용 사례

본 연구에서 활용 사례로 제시되는 웹사이트들은 개발 단계에서 상기의 이론적 배경을 바탕으로 하여 디지털 일러스트레이션의 활용을 중심으로 디자인되었다.

3-1. 사학연금관리공단 웹사이트

사학연금관리공단 웹사이트는 기존의 일반적인 공공기관의 웹사이트들이 가지고 있는 경직된 이미지를 희석하기 위해 일러스트레이션을 중심으로 한 디자인을 통해 사이트 방문자들에게 부드럽고 감성적인 느낌이 전달되도록 하였다.



[그림 1] 메인 페이지에서의 일러스트레이션 사용

메인화면은 나무를 딱딱한 사진 이미지 대신 이미지화시킨 라인을 중심으로 변환하여 그 중앙에 가족

의 일러스트레이션을 삽입함으로써 부드럽고 따뜻한 이미지를 전달하고 있다.

메인화면에 들어갈 이미지 디자인을 위해 먼저 사이트 디자인에서 받게 될 이미지를 형상화한 단어로 신뢰, 희망, 행복, 꿈, 안정, 미래의 6가지를 선정하였다. 다음으로 사용자들이 사이트를 이용하는 과정에서 받게 될 긍정적인 이미지를 형상화한 단어를 형용사로 추출하여 편리한, 유익한, 친절한, 자세한, 투명한, 건실한의 6가지로 도출하였고 이를 바탕으로 12개 단어를 조합하여 연금으로 인한 밝은 미래와 삶을 표현한 Trust, Stability, Hope, Clear의 4가지 디자인 키워드를 도출하였다.

이러한 4가지 디자인 키워드를 복합적으로 형상화할 수 있는 디자인 컨셉으로 아름답리 큰 나무를 메타포로 선택하여 이를 라인 이미지로 형상화하였고 이 나무에 기대어 평화롭게 앉아 있는 가족의 모습은 사용자들에게 친근함을 주며 연금과 함께 하는 밝은 미래를 구상적으로 표현하였다. 전체 사이트의 이미지는 일러스트레이션을 통해 부드럽고 친근한 분위기를 강조하였다.



[그림 2] 메인페이지를 위한 일러스트레이션

서브페이지에서는 정보와 함께 일러스트레이션을 보조적으로 활용하여 사용자들이 페이지 내에 있는 정보에 관심을 가질 수 있도록 하였다. 전체 레이아웃은 메인페이지에서 형상화된 나무의 이미지 라인으로 구분되며 페이지 상단에 위치한 배경과 페이지 우측 하단의 소녀 일러스트레이션은 사용자들에게 정보 위주의 페이지가 줄 수 있는 지루함과 딱딱함을 없애고 정보에 흥미를 가지도록 한다. 이와 같이 일러스트레이션은 사용자들의 주목을 끌어 정보에 관심을 가지게 하는 효과적인 도구로 활용될 수 있다.



[그림 3] 서브페이지를 위한 일러스트레이션



[그림 4] 서브페이지에서의 일러스트레이션 활용

3-2. 모유수유 맞춤교육 웹사이트

모유수유 맞춤교육 웹사이트는 웹을 기반으로 한 보건의료용 맞춤형 모유수유 교육 웹사이트로, 사이트를 이용하는 사용자들이 감성적으로 편안한 느낌을 받을 수 있도록 전체적인 디자인을 캐릭터 일러스트레이션을 중심으로 하여 구성하였다. 가족구성원과 의사, 간호사, 영양사, 약사 등 사용대상과 보건의료인들의 이미지를 일러스트레이션으로 디자인하였고 이는 웹사이트가 가지는 특성을 사용자들에게 간접적으로 전달하게 된다.

서브 페이지에서는 기 디자인된 캐릭터를 이용하여 해당되는 페이지의 정보를 일부 표현할 수 있는 일러스트레이션을 제작 사용함으로써 사용자가 해당 페이지에 어떠한 정보가 담겨있는지를 직관적으로 알아볼 수 있도록 디자인하였다.



[그림 5] 메인페이지에서의 일러스트레이션 활용



[그림 6] 서브페이지를 위한 일러스트레이션



[그림 6] 서브페이지에서의 일러스트레이션 활용

모유수유건강정보 그래픽 디자인은 단순히 미적인 효과를 뛰어넘어 사용성을 이끌어내고 커뮤니케이션의 효과를 높이는 기능을 하기 때문에 디자인에 더욱 주의를 기울여 사용자 친화적 시스템으로 구축되어야 한다. 특히 아기는 물론 엄마, 아빠 가족건강정보제공에 있어 시각적인 측면과 청각적인 측면을 고려하여 정보의 내용을 정확하게 파악할 수 있는 전문적인 식견을 갖춘 일러스트레이터에 의한 GUI(Graphical User interface)나 데이터 디스플레이, 또는 멀티미디어의 시각적인 측면을 향상시키는 데 필요한 기본적인 시각 디자인의 개념과 테크닉이 절대적으로 필요하다.

건강정보에 관한 일러스트레이션의 사용은 정보 모형에 일러스트레이션을 적용하여 시각적으로 단순화하고 도식화함으로써, 자칫 딱딱하고 이해하기 어려운 건강정보를 재미있고 정확하게 전달하고, 건강교육을 효과적으로 전달하는 과정으로 웹을 활용하는 것이 중요하다. 또한 내용분석과 관련하여 디지털 일러스트레이션의 외적·내적표현 요소와 디지털 시대적 개념과 관련된 일러스트레이션의 표현방법과 표현특성을 모델화하여 세부적 표현특성을 밝히는 것이 필요하다. 본 연구에서는 이를 토대로 디지털 일러스트레이션의 표현구성요소와 디지털 시대 개념적 표현방법의 대표사례를 중심으로 이상적인 표현방법을 제시하고자 하였다. 이러한 결과는 디지털 건강정보 일러스트레이션 인터넷 건강교육정보를 구성하는데 이론적 모델로 활용될 수 있다.

5. 결 론

인간이 받아들이는 정보 중 시각적인 정보는 전체 정보의 상당 부분을 차지하므로 현대의 웹사이트는 끊임없이 새로운 디자인을 통한 시각적인 만족을 요구하고 있다. 이러한 관점에서 디지털 일러스트레이션은 웹사이트 디자인의 차별화된 시각 요소로 그 활용성이 높다.

본 연구에서는 정보디자인에서의 디지털 일러스트레이션이 가지는 의미를 문헌연구를 통해 알아보고 웹사이트에서 어떻게 활용할 수 있는지를 고찰하였으며 이를 바탕으로 웹사이트 디자인 시에 효과적인 활용을 위해 고려해야 할 사항을 세 가지로 제시하였으며 이에 따라 실제 웹사이트 디자인에 일러스트레이션을 적용시킨 구축 사례를 제시하여 그 실제적인 활용 방안을 제시하고자 하였다.

본 연구에서 활용 사례로 제시한 사학연금 관리공단 웹사이트와 맞춤형 모유수유 웹사이트의 디자인은 일러스트레이션의 사용을 통해 사용자들의 감성을 만족시키며 보다 이해하기 쉬운 정보를 제시하는 형태로 디자인되었다. 이와 같이 본 연구는 정보디자인적인 관점에서 웹사이트 디자인 시 그래픽 요소로서의 일러스트레이션 활용 전략을 제시하여 실무적인 측면에서 실제 웹사이트 디자인 시 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구는 일러스트레이션의 시각적인 측면에 한정되어 진행된 연구로써, 추후 연구에서는 애니메이션과 청각적인 요소가 포함된 멀티미디어를 활용한 일러스트레이션 활용 전략에 대한 연구로 그 범위를 확장시킬 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강성중, 서혜승. (2007). 온라인 아동학습 웹사이트에서 정보이해를 위한 일러스트레이션 활용 연구. 한국디자인문화학회지
- 김태희. (2009). 디지털미디어에서 나타난 일러스트레이션의 정보성에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문
- 민금성. (2008), 영화 웹사이트 디자인에 활용된 일러스트레이션에 관한 연구. 숙명여대 석사학위논문
- 오병근, 강성중. (2007), 정보디자인 교과서. 안그라픽스
- 이승영. (2000), 디지털 일러스트레이션 표현의 수용에 관한 연구, 한국디자인문화학회 (구 서울디자인포럼학회)
- 이운형. (2004), 웹사이트 인터페이스 디자인의 감성평가에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문
- 정혜경. (2007), 웹사이트의 공신력 차원 도출 및 그 차원과 웹사이트의 시각적 구성요소와의 관계에 관한 연구. 이화여자대학교 박사학위논문
- 패트릭 J.린치, 사라 호튼. (2000), 웹 스타일 가이드, 안그라픽스
- 강남미, 송용, 이운형, 정혜경. (2011). 보건의료용 모유수유 맞춤형교육시스템 구축을 위한 웹사이트 제작 및 분석. 한국디자인포럼 31호.
- 케빈 플렛 & 다렐 사노. 황지연 역. (2001) 비주얼 인터페이스 디자인. 안그라픽스.
- 일본 인간공학회. (2003). 스크린 디자인 연구회. 이진호, 이남식 역. [Graphic User Interface]. 안그라픽스.
- Ben Shneidermann. (2004). Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Addison Wisley.
- Garrett, J. J., (2003). The Elements of User Experience. New York: New Riders.
- Jones, M., Marsden, G. (2006). Mobile Interaction Design. Chichester: John Wiley & Sons. Ltd.
- Moggridge, B., (2007). Designing interactions. Boston: The MIT Press.
- Norman, A. D. (2002). The Design of Everyday Things. New York: Basic Books.
- Pruitt, J., Adlin, T. (2006). The Persona Lifecycle: Keeping People in Mind throughout Product Design. New York: Morgan Kauffman.
- Saffer, D. (2007). Designing for Interaction. New York: New Riders.
- Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2007). Interaction

Design: Beyond Human-Computer Interaction.
Chichester: John Wiley & Sons. Ltd.

- Shneiderman, B., Plaisant, C. (2005). Designing The User Interface. London: Pearson Education.
- Woodson, E., (1981). Human Factors Design Handbook: Information and Guidelines for the Design of Systems, Facilities, Equipments and Products for Human Use. New York: McGraw-Hill