



การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุนวนเพลงบนปกซีดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
โดย นายบุษปฤทธิ ซาลิมูย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2553
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดี

โดย

นายบุษปฤทธิ์ ซาลิมู้ย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

SYMBOL DESIGN FOR SPECIFY MUSIC GENRES ON CD COVER

By

Budsaparit Charemuy

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ART

Department of Visual Communication Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2010

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบ
สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดี” เสนอโดย นายบุษปฤทธิ ชาลีมูย เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ธนาทร เจียรกุล
2. อาจารย์อนุชา แสงสุขเอี่ยม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒน์พันธุ์ ครุฑทะเลน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ธนาทร เจียรกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์อนุชา แสงสุขเอี่ยม)

...../...../.....

49151311 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : สัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง / ปกซีดีเพลงสากล

บุษปถุทธิ์ ชาลีมู้ย : การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดี. อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : อ.ธนาพร เจียรกุล และ อ.อนุชา แสงสุขเอี่ยม. 232 หน้า.

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล” มี
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของดนตรีและการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบน
ปกซีดี ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ศึกษาลักษณะการออกแบบ
สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดีต่อการสร้างความเข้าใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาข้อมูลเอกสาร ข้อมูลบุคคล ข้อมูลกรณีศึกษา และข้อมูล
จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านดนตรี ที่มีประสบการณ์ในสายอาชีพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เพื่อสอบถามนักออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญ และ กลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 5 ส่วน คือ 1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม
ข้อมูลพฤติกรรมและแนวทางการออกแบบเบื้องต้นของผู้บริโภค 2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการ
การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ
3) ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล 4) ผลการประเมินและ
วิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 5) ผลการวิเคราะห์ผลทดสอบและ
ประเมินผลงานการใช้งานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลกับ
กลุ่มเป้าหมาย

การสรุปองค์ประกอบทางเลขคณิตศิลป์ส่วนนำภาพยนตร์แบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ตอน

1) ผลการวิเคราะห์การออกแบบเลขคณิตศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง
บนปกซีดีเพลงสากล 2) ผลความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย

โดยรวมแล้ว แนวทางการออกแบบ การใช้งานองค์ประกอบทางเลขคณิตศิลป์ในการ
ออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ค่อนข้างสอดคล้องกับผลที่ได้จาก
กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งตรงตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2553
ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

49151311 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEYWORDS : SYMBOL REPRESENTING MUSIC GENRES / COVER OF INTERNATIONAL ALBUMS

BUDSAPARIT CHAREMUY : SYMBOL DESIGNS ON CD COVERS OF INTERNATIONAL ALBUMS TO INDICATE THE MUSIC GENRES. THESIS ADVISORS : THANATORN JIARAKUN AND ANUCHA SANGSUKAIM. 232 pp.

The research "Symbol Designs on CD Covers of International Albums to Indicate the Music Genres" is conducted to study music genres and symbol designs on cover of international albums to indicate the music genres, consumer behavior in purchasing international albums and the influence of symbol designs to indicate music genres on creating the understanding of target group.

Data resources for the research are from documents, interviews, case study, interviews of experts in design and music who have professional experiences in the field.

Data collection tools utilized in this research were questionnaire and interview form for interviewing designers, experts and target group.

Data analysis was divided into five parts: 1. Analysis of data from questionnaires on consumer behavior and basic designs 2. Analysis of data of symbol designs on CD covers of international albums to indicate music genres 3. Symbol designs on CD covers of international albums to indicate music genres 4. Result from evaluating and analyzing data from interviewing the experts 5. Analysis of test result and evaluation of symbol designs on CD covers of international albums to indicate music genres on the target group

In conclusion, the analysis of the composition of graphic was divided into two parts: 1. Analysis result of graphic designs in designing symbols on CD covers of international albums to indicate the music genres 2. Opinions and evaluation of the target group

According to the result of this research, the compositions of graphic design in designing symbols on CD covers of international albums to indicate the music genres rather aligned with results from target group which agreed with the hypothesis of the research.

Department of Visual Communication Design Graduate School, Silpakorn University Academic years 2010

Student signature

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนพันธุ์ คุรุฑะเสนและอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้โอกาสได้เข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งนี้ และขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ธนาทร เจียรกุล และ อาจารย์อนุชา แสงสุข เอี่ยม ที่ได้เสียสละเวลาและชี้แนะแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างมาก

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ นายชาติวี คงสุวรรณ นายปราชญ์ อรุณรังสี นายอารีย์ แทนคำ นายคงเกียรติ ชูณรัชพันธุ์ นายนนทวัตร เจริญชัยศรี นายบุญชัย บุญนพพรกุล ที่เสียสละเวลาและให้ข้อคิดเห็นและข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยน้อมรำลึกถึงคุณบิดามารดา คณาจารย์ และเพื่อนพี่น้องรุ่น 9 สาขา ออกแบบนิเทศศิลป์ที่สนับสนุนช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา รวมทั้งอีกหลายๆ ท่านที่มีได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความเอื้อเฟื้อ ทำให้งานวิจัยครั้งนี้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้ด้วยดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ต
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
สมมติฐานของการศึกษา	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีสากล	6
ความเป็นมาของดนตรีสากล	6
แนวความคิดและความหมายดนตรีสากล	8
หน้าที่และประโยชน์ของดนตรีสากล	9
ประเภทของแนวเพลง (Music Genre).....	10
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบ	26
แนวคิดและทฤษฎีจากจิตวิทยากับการออกแบบสัญลักษณ์และผู้บริโภค.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	33
แนวคิดและตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง	48

บทที่	หน้า
3	71
ระเบียบวิธีวิจัย.....	71
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	71
วิธีการรวบรวมข้อมูล	71
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	72
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
4	75
ผลการวิจัย	75
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถามข้อมูลพฤติกรรมและ	
แนวทางการออกแบบเบื้องต้นของผู้บริโภค	75
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง	
บนปกซีดีเพลงสากล กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ.....	80
ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล	128
ผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ	144
ผลการวิเคราะห์ผลทดสอบและประเมินผลงานการใช้งานการออกแบบ	
สัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลกับกลุ่มเป้าหมาย.....	155
5	162
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	162
ส่วนที่ 1 การออกแบบเลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง	
บนปกซีดีเพลงสากล.....	163
ส่วนที่ 2 ผลความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย.....	170
ข้อเสนอแนะ.....	170
บรรณานุกรม	171
ภาคผนวก.....	175
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการ	
การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี	176
ภาคผนวก ข แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบเพื่อเก็บข้อมูล	
ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ	
แนวเพลงสากลบนปกซีดี	183

	หน้า
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์และประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบ สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี.....	203
ภาคผนวก ง แบบสัมภาษณ์และประเมินของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับการออกแบบ สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี.....	216
ภาคผนวก จ ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านดนตรี	227
ประวัติผู้วิจัย	232

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แนวโน้มการออกแบบสัญลักษณ์ (Logo Trends 2010)..... 48
2	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ 77
3	ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร 78
4	ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย..... 79
5	ความสำคัญในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบ..... 79
6	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ กลุ่มนักออกแบบ 80
7	ตารางเปรียบเทียบการใช้เลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ของกลุ่ม นักออกแบบ 81
8	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี POP 82
9	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock..... 82
10	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country..... 83
11	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz..... 83
12	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop 84
13	ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae 84
14	ตารางข้อมูลการใช้รูปแบบของตัวหนังสือในการออกแบบของกลุ่มนักออกแบบ 85
15	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี POP 85
16	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Rock 86
17	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Country 86
18	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz 87
19	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop..... 87
20	ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae..... 88
21	ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP 88
22	ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock 89
23	ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country..... 89
24	ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz..... 90
25	ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop 90

ตารางที่	หน้า
26 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae	91
27 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP	91
28 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock	92
29 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country	92
30 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz	93
31 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop.....	93
32 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae.....	94
33 ความสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพ ของกลุ่มนักออกแบบ	94
34 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง	95
35 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP	96
36 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock	96
37 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country	97
38 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz	97
39 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop	98
40 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae	98
41 การเลือกรีเยนลำดับการแสดงภาพสัญลักษณ์ของแต่ละแนวเพลง	99
42 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP	100
43 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock	100
44 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country	101
45 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz	101
46 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop	102
47 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae	102
48 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ ของผู้เชี่ยวชาญ	103
49 ตารางเปรียบเทียบการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ของกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ	104
50 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี POP	105
51 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock.....	105
52 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country.....	106

ตารางที่	หน้า
79 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ.....	122
80 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ.....	122
81 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ.....	123
82 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ.....	123
83 การเลือกรายลำดับการแสดงภาพสัญลักษณ์ของแต่ละแนวเพลง	124
84 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP ของผู้เชี่ยวชาญ.....	125
85 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญ.....	125
86 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ.....	126
87 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ.....	126
88 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ	127
89 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ	127
90 ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร	144
91 ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย.....	145
92 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Pop ของผู้เชี่ยวชาญ.....	146
93 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญ.....	147
94 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ.....	149
95 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ.....	150
96 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ	152
97 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ	153
98 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Pop ของกลุ่มเป้าหมาย.....	156
99 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Rock ของกลุ่มเป้าหมาย.....	157
100 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Country ของกลุ่มเป้าหมาย	158
101 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Jazz ของกลุ่มเป้าหมาย.....	159
102 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Hip hop ของกลุ่มเป้าหมาย	160

ตารางที่		หน้า
103	ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวดนตรี Reggae ของกลุ่มเป้าหมาย	161
104	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง POP	164
105	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Rock	165
106	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Country.....	166
107	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Jazz.....	167
108	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Hip hop	168
109	การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Reggae	199

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	วงดนตรีคลาสสิก	11
2	กลุ่มคนดนตรีแนวกอสเปล (Gospel music).....	12
3	กลุ่มคนดนตรีแนวแจ๊ส (Jazz)	13
4	กลุ่มคนดนตรีแนวบลูส์ (Blues)	14
5	กลุ่มคนดนตรีแนวอาร์แอนด์บี (R&B) หรือ ริทึม แอนด์ บลูส์ (Rhythm and Blues)	16
6	ตัวอย่างภาพกลุ่มคนแนว ฟังก์ (Funk).....	16
7	Elvis ราชาโรคแอนด์โรล (Rock'n Roll).....	17
8	กลุ่มคนดนตรีแนวเมทัล (Metal) วง Iron Maiden และ Venom	19
9	กลุ่มคนดนตรีแนวดนตรีป๊อป (pop music).....	20
10	กลุ่มคนดนตรีแนวคันทรี่ (Country)	21
11	กลุ่มคนดนตรีแนวแดนซ์ (Electronic dance music).....	22
12	กลุ่มคนดนตรีแนวสกา (Ska).....	22
13	กลุ่มคนดนตรีแนวเร็กเก้ (reggae)	24
14	กลุ่มคนดนตรีแนว ฮิป ฮอป (Hip Hop).....	25
15	กลุ่มคนดนตรีแนวเวิลด์มิวสิก (World Music)	25
16	การผสมสีของแสง (Additive Color Mixing).....	37
17	การผสมสีของสาร (Subtractive Color Mixing)	38
18	โครงสีเอกรงค์ (Monochrome)	38
19	โครงสีข้างเคียง (Analogous)	39
20	โครงสีคู่ตรงข้าม (Complements).....	39
21	โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads)	40
22	โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads).....	41
23	ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	42
24	ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)	43
25	ตัวอักษรแบบลายมือ (Script)	43
26	ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type).....	44

ภาพที่	หน้า
27 ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic).....	44
28 ภาพบิดเบือน (Distorts).....	45
29 ภาพนามธรรม (Abstracts).....	45
30 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง ที่ใช้ภาพบรรยากาศ สถานที่ และอารมณ์ของแต่ละแนวเพลงมาเป็นจุดสำคัญ	54
31 ตัวอย่าง การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้ใบหน้าของศิลปิน ที่มีชื่อเสียงในแต่ละแนวเพลงมาเป็นจุดสำคัญ	54
32 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้รูปเครื่องดนตรีที่เป็น จุดเด่นของแนวเพลงแต่ละแนวเพลง มาเป็นสัญลักษณ์ระบุแนวเพลง	55
33 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้บุคลิกลักษณะที่สำคัญ ของศิลปินแต่ละแนวเพลงทำเป็นรูปแบบของตัวการ์ตูน	55
34 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวคลาสสิก	56
35 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวออสเพลด	57
36 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวแจ๊ส.....	58
37 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวบลูส์.....	59
38 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวรีทิม แอนด์ บลูส์.....	60
39 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวฟังก์.....	61
40 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวร็อก.....	62
41 ภาพปกซีดีแนวดนตรีร็อกที่เป็นภาพนามธรรม.....	63
42 ตัวอย่างตัวหนังสือเพลงแนวร็อก.....	63
43 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวเมทัล....	64
44 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวบี๊อป.....	65
45 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวคันทรี่... ..	66
46 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลง แนวอิเล็กทรอนิกส์	67
47 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวเร้กเก้, สกา.....	68

ภาพที่		หน้า
48	ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวฮิปฮอป, แร็ป	69
49	ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลง แนวเวลด์มีวสิก.....	70
50	กราฟวงกลมแสดงการจัดอันดับของแนวเพลง.....	76
51	ตัวอย่างตำแหน่งการจัดวางสัญลักษณ์ ของกลุ่มเป้าหมาย.....	95
52	ตัวอย่างตำแหน่งการจัดวางสัญลักษณ์ ของผู้เชี่ยวชาญ.....	120
53	ตำแหน่งการจัดวาง	131
54	แบบร่างการใช้ตัวหนังสือ ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	132
55	แบบร่างการใช้ตัวหนังสือ ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ).....	133
56	แบบร่างการใช้ท่าทางแสดงบุคลิก ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	134
57	แบบร่างการใช้ตัวหนังสือและท่าทางแสดงบุคลิกในการออกแบบสัญลักษณ์.....	135
58	การใช้ ICON ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	136
59	การใช้ ICON ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ).....	137
60	แบบร่างการใช้ภาพเครื่องดนตรี ในการออกแบบสัญลักษณ์	138
61	แบบร่างการใช้ภาพเครื่องดนตรี ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ)	139
62	ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง(สมบูรณ).....	140
63	ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงพร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง.....	141
64	ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงพร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง.....	142
65	ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงพร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง.....	143

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ดนตรี คือ เสียงที่จัดเรียงอย่างเป็นระเบียบ และมีแบบแผนโครงสร้าง เป็นรูปแบบของกิจกรรมเชิงศิลปะของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเสียง โดยดนตรีนั้นแสดงออกมาในด้านระดับเสียง (ซึ่งรวมถึงท่วงทำนองและเสียงประสาน) จังหวะ และคุณภาพเสียง (ความต่อเนื่องของเสียง พื้นผิวของเสียง ความดังค่อย) ดนตรีนั้นสามารถใช้ในด้านศิลปะหรือสุนทรียศาสตร์ การสื่อสาร ความบันเทิง รวมถึงใช้ในงานพิธีการต่างๆ

สุกรี เจริญสุข (2532) กล่าวถึงความหมายของดนตรีว่า

ดนตรีเป็นงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยอาศัยเสียงเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกของศิลปิน เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มีความงาม นำมาเรียบเรียงอย่างมีศิลปะ กลายเป็นบทเพลง ความแตกต่างระหว่างเสียงดนตรีกับเสียงอื่นๆ คือ เสียงดนตรีเป็นเสียงที่ประดิษฐ์ขึ้น โดยอาศัยความงามของเสียง ศิลปินผู้สร้างเสียงได้สอดใส่อารมณ์ลงไปในเสียง เพื่อให้เสียงมีความรู้สึกทางศิลปะ

ปัจจุบัน ดนตรีกลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงชนิดหนึ่ง เป็นการดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับดนตรี หรือใช้ดนตรีเป็นส่วนประกอบในการทำธุรกิจ โดยดนตรีที่อยู่ในอุตสาหกรรมดนตรีนั้นจะถูกบันทึกเก็บไว้ในสื่อ (Media) ประเภทต่างๆ เช่น สิ่งพิมพ์ แผ่นเสียง คาสเซ็ทเทป ซีดี วีซีดี ฯลฯ สื่อดนตรีเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ประโยชน์แตกต่างกันออกไป ทั้งในด้านการอนุรักษ์ เผยแพร่ บันเทิง หรือธุรกิจดนตรีประเภทอื่นๆ ซึ่ง “อุตสาหกรรมดนตรี” นี้มีการขยายตัวอย่างกว้างขวางก่อให้เกิดมูลค่าทางการตลาดราว 35,000 ล้านบาทต่อปี

เนื่องจากดนตรีเป็นความบันเทิงที่ประชาชนทั่วไปนิยมบริโภคแทบทุกวัย ซีดี จึงกลายเป็นสื่อที่สำคัญของการเลือกบริโภคดนตรีของผู้ฟัง และในยุคที่ดนตรีมีความหลากหลายในด้านแนวเพลงนี้ อาจทำให้ผู้บริโภคเกิดปัญหาในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีตามแนวเพลงที่ตนสนใจ ปกติอาจเปรียบเสมือนหน้าปกของนิตยสาร นับเป็นสิ่งแรกที่ผู้บริโภคจะสามารถเห็นได้ นอกเหนือไปจากภาพของศิลปิน ชื่อศิลปิน โลโก้ บริษัทผู้ผลิต รวมไปถึงรายชื่อเพลงและองค์ประกอบ

เพลงที่ปรากฏอยู่ทางด้านหน้าและด้านหลังของปกซีดีแต่ละแผ่น ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความ
ดึงดูดใจแก่ผู้บริโภค แต่สิ่งสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อซีดีเพลงของผู้บริโภคก็คือ “แนวเพลง”

การนำเสนอแนวเพลงของศิลปินต่างๆ บนปกซีดีนั้นจึงต้องมีการออกแบบสัญลักษณ์
ถือเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหมาย ทำให้ผู้บริโภคสามารถเกิดจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก
เป็นไปตามความต้องการของผู้ออกแบบ และที่สำคัญการออกแบบสัญลักษณ์เป็นการช่วยให้การ
สื่อสารระหว่างมนุษย์ได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี
โดยได้ใช้รูปลักษณ์ที่ปรากฏบนปกซีดีและสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ เป็นที่มาของการออกแบบ
สัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี เพื่อที่จะช่วยให้ผู้บริโภคสามารถทราบและเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับ
แนวเพลงต่างๆ ตลอดจนการตัดสินใจซื้อซีดีเพลงได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประเภทของดนตรีและการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล
บนปกซีดี
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล
3. เพื่อศึกษาลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดีต่อ
การสร้างความเข้าใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

สมมติฐานของการศึกษา

การใช้เลขชนิดสีปีในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดีจะสามารถ
สร้างความเข้าใจแก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงประเภทของดนตรีแต่ละแนวและลักษณะของการออกแบบสัญลักษณ์
ที่สามารถสื่อความหมายของดนตรีในแต่ละแนว รวมถึงเอกลักษณ์ที่เปรียบเสมือนตัวแทนของแนว
เพลงนั้นๆ
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจสามารถนำผลงานวิจัย นำไปใช้ในงานออกแบบต่างๆ ที่
เกี่ยวข้อง

ขอบเขตของการศึกษา

1. การวิจัยครั้งนี้ จะทำการศึกษาและออกแบบสัญลักษณ์เฉพาะเพลงสากลแนวที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในช่วงปี 2005 - 2010 จำนวน 6 แนวเพลง คือ ดนตรีแจ๊ส (Jazz), ดนตรีร็อก (Rock), ดนตรีป๊อป (Pop), ดนตรีคันทรี่ (Country), ดนตรีเร็กเก้ (Reggae) และ ดนตรีฮิปฮอป (Hip Hop) เท่านั้น

2. ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาเจาะจง โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ซื้อซีดีเพลงสากลจากร้านขายซีดีชั้นนำในบริเวณสยามเซ็นเตอร์ และห้างเอ็มโพเรียม ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2552 – เดือนมกราคม 2554 จำนวน 200 คน

3. การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลเท่านั้น ไม่ได้รวมถึงคุณภาพหรือความนิยมของงานดนตรีและศิลปิน

ขั้นตอนของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ดังนี้

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่

1.1.1 ศึกษาลักษณะของปกซีดีเพลงสากลและสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏของเพลงสากลแต่ละแนวเพลง รวมไปถึงเครื่องดนตรีที่ใช้ และการแต่งกายของศิลปิน

1.1.2 สัมภาษณ์บุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี โดยการสุ่มแบบเจาะจง

1.1.3 การสำรวจความคิดเห็นและความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายที่ฟังเพลงสากลอย่างต่อเนื่องเป็นเวลามากกว่า 6 เดือน และซื้อซีดีเพลงสากลอย่างน้อยเดือนละ 1 แผ่น ภายในร้านขายซีดีชั้นนำในบริเวณสยามเซ็นเตอร์ และห้างเอ็มโพเรียม ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2552 – เดือนมกราคม 2554 จำนวน 100 คน

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่

1.2.1 หนังสือ เอกสาร งานวิจัย และสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่แสดงภาพ หรือรายละเอียดเกี่ยวกับดนตรี, สัญลักษณ์ในแนวเพลง และการออกแบบสัญลักษณ์

1.2.2 หนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการมองเห็นของมนุษย์ รวมถึงจิตวิทยาด้านการออกแบบสัญลักษณ์สำหรับผู้บริโภค

1.2.3 หนังสือ เอกสาร ข้อเขียนแสดงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้ในข้างต้น เพื่อสรุปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพิจารณาเพื่อการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ได้แก่ ลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ที่สำคัญของแนวเพลงแต่ละแนว เพื่อวิเคราะห์ความสามารถในการสื่อความหมายของการออกแบบ

3. ดำเนินการสร้างสรรคผลงานและการออกแบบสัญลักษณ์

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาตีความ หาบทสรุป เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งแนวคิดที่นำมาใช้สำหรับการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล เพื่อให้มีแนวทางการออกแบบที่ชัดเจนมากขึ้น

4. ประเมินผลงานการออกแบบ

นำผลงานที่ได้ออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลไปทดสอบโดยสำรวจความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลง และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี รวมไปถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย โดยไม่ซ้ำกับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเดิม

5. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. **แนวเพลง (Music Genre)** หมายถึง การจำแนกเพลงที่มีลักษณะพื้นฐานต่างๆ ร่วมกัน โดยทั้งนี้อาจไม่ได้คำนึงถึงด้านดนตรีเพียงอย่างเดียว แต่พิจารณาจากเทคนิค รูปแบบ บริบท ที่มา และเนื้อหาของเพลง เป็นต้น

2. **ดนตรีแจ๊ส (Jazz)** หมายถึง แนวดนตรีที่มีลักษณะพิเศษ คือ ไม้ตบลูส์ การลัดจังหวะ จังหวะสวิง การโต้และตอบทางดนตรี และการเล่นสด

3. **ดนตรีร็อก (Rock)** หมายถึง แนวดนตรีที่ประกอบไปด้วยกีตาร์ เบส กลอง เป็นเครื่องดนตรีหลัก รูปแบบดนตรีง่าย ๆ เน้นความหนักแน่นในเนื้อหาที่ต้อการสื่อและความสนุกสนาน

4. **ดนตรีป๊อป (Pop)** หมายถึง แนวดนตรีที่มีลักษณะเป็นเมโลดี้ง่ายๆ โครงสร้างเพลงไม่สลับซับซ้อน

5. **ดนตรีคันทรี (Country)** หมายถึง แนวดนตรีที่มีลักษณะคล้ายดนตรีพื้นบ้านของสหรัฐอเมริกา มีท่วงทำนองที่ไพเราะ เน้นการประสานเสียง เนื้อหามักจะพูดถึงชีวิตในชนบท ประเทศชาติ และความรัก

6. **ดนตรีเร็กเก้ (Reggae)** หมายถึง แนวดนตรีแอฟริกัน-แคริบเบียน ซึ่งพัฒนาขึ้นบนหมู่เกาะจาไมก้า คือเพลงโฟล์คของจากไมก้าที่เรียกว่า เมนโต (Mento) มีท่วงทำนองเพลงไปในแนวดนตรีคาลิปโซ เนื้อหาของบทเพลงจะพูดถึงการเรียกร้องสิทธิของตัวเองและปัญหาความยากจนต่อประเทศเจ้าอาณานิคมในหมู่เกาะอินเดียตะวันตก

7. **ดนตรีฮิปฮอป (Hip Hop)** หมายถึง แนวดนตรีที่มีรากฐานการพัฒนามาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และชาวละติน

8. **สัญลักษณ์ระบุแนวเพลง** หมายถึง ลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ที่สำคัญที่สามารถสื่อความหมายของแนวเพลงแต่ละแนว

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมุ่งเน้นเฉพาะเนื้อหาที่สามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์หาวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำไปตอบสนองมติฐานของงานวิจัยต่อไป โดยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีสากล

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีสากล

ในข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีจะกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความเป็นมาของดนตรีสากล
2. แนวความคิดและความหมายดนตรีสากล
3. หน้าที่และประโยชน์ของดนตรีสากล
4. ประเภทของแนวเพลง (Music Genre)

ความเป็นมาของดนตรีสากล

การกำเนิดของเครื่องดนตรีเกิดขึ้นตั้งแต่สมัยโบราณ โดยมนุษย์รู้จักการสร้างเครื่องดนตรีง่าย ๆ จากธรรมชาติรอบข้าง เริ่มจากการปรบมือ ฆ้องปาก เคาะหิน หรือนำกิ่งไม้มาตีกัน ซึ่งต่อมาได้มีการสร้างเครื่องดนตรีที่มีรูปทรงลักษณะต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละชนชาติ โดยมีการแลกเปลี่ยน ศิลปวัฒนธรรมและลักษณะเครื่องดนตรีของชนชาติต่าง ๆ โดยเฉพาะเครื่องดนตรีสากลที่เป็นเครื่องดนตรีของชาวตะวันตก ที่นำมาเล่นกันแพร่หลายในปัจจุบัน

สำหรับการกำเนิดของดนตรีตะวันตกนั้นมาจากเครื่องดนตรีของชนชาติกรีกโบราณที่สร้างเครื่องดนตรีขึ้นมา 3 ชนิด คือ ไอลรา คีธารา และออริส จนต่อมาได้มีการพัฒนาสร้างเครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ ทั้งประเภทเครื่องสาย เครื่องเป่า เครื่องทองเหลือง เครื่องตี และเครื่องดีดหรือเคาะ เช่น ไวโอลิน ฟลูต ทรัมเป็ต กลองชุด กีตาร์ ฯลฯ โดยพบเครื่องดนตรีสากลได้ในวงดนตรี

สากลประเภทต่าง ๆ ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ วงออร์เคสตรา วงแชมเบอร์มิวสิก วงแจ๊ส วงคอมโบ และ วงชาโดว์ เป็นต้น

ดนตรีตะวันตกแบ่งเป็น 7 สมัยใหญ่ ๆ ดังนี้

1. **สมัยกลาง** (The Middle Ages ค.ศ. 850-1450) พ.ศ.1393-1993 ก่อนสมัยนี้ราวศตวรรษที่ 6 ดนตรีขึ้นอยู่กับศาสนา Pope Gregorian เป็นผู้รวบรวมบทสวด เป็นทำนองเดียว (Monophony) โดยได้ต้นฉบับจากกรีก เป็นภาษาละติน ต่อมาจึงมี 2 ทำนอง (Polyphony) ศตวรรษที่ 11 การศึกษาเริ่มในโบสถ์ในสมัยกลางนี้เองได้เริ่มมีการบันทึกตัวโน้ต โดยมีพระองค์หนึ่งเป็นชาวอิตาลีชื่อ Guido D'Arezzo (พ.ศ. 1538-1593) ได้สังเกตเพลงสวดเก่าแก่เป็นภาษาละตินเพลงหนึ่งแต่ละประโยคจะมีเสียงค่อย ๆ สูงขึ้น จึงนำเอาเฉพาะตัวแรกของบทสวดมาเรียงกัน จึงออกเป็น Do Re Mi Fa Sol La Te Do (วันตัว Te เอาตัวที่ 2) ต่อมา ค.ศ. 1300 (พ.ศ. 1843) ดนตรีก็เริ่มเกี่ยวกับศาสนาอย่างแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

2. **สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา** (The Renaissance Period ค.ศ. 1450- 1600) ยุคนี้เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 1993- 2143 ตรงกับสมัยโคลัมบัส และเซกสเปียร์ ดนตรีในยุคนี้มักจะเป็นการเริ่มร้องหมู่เล็ก ๆ ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการร้องเพื่อสรรเสริญพระเจ้า ร้องกันในโบสถ์มี 4 แนว คือ โซปราโน อัลโต เทเนอร์ และเบส การร้องจะมีออร์แกนหรือขลุ่ยคลอ ดนตรีในสมัยนี้ยังไม่มีโน้ตอ่าน และมักเล่นตามเสียงร้อง

3. **สมัยบาโรค** (Baroque ค.ศ. 1650-1750) ยุคนี้เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2143-2293 และนักดนตรีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ได้แก่ บาค ไฮเดล ในยุคต้นของสมัยบาโรค (พ.ศ. 2143-2218) มีเครื่องดนตรีประมาณ 20-30 ชิ้นสลับกันเล่น เพื่อให้มีรสชาติในการฟังเครื่องดนตรีในการคลอเสียงร้อง เช่น ลิวท์ ขลุ่ย ต่อมาได้วิวัฒนาการใช้เครื่องสายมากขึ้นเพื่อประกอบการเต้นรำ รวมทั้งเครื่องลมไม้ด้วย ในสมัยนี้ผู้อำนวยเพลงจะเล่นฮาร์พซิคอร์ด

4. **สมัยคลาสสิก** (Classical Period ค.ศ. 1750-1825) ตั้งแต่ พ.ศ.2273-2368 สมัยนี้ตรงกับปฏิวัติและการปฏิรูปในอเมริกา ไฮเดลเป็นผู้ริเริ่มในการแต่งเพลงและคลาสสิก การแต่งเพลงในยุคนี้เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของคีตกวีที่จะเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับลีลา และโอกาสตามอารมณ์ของดนตรี เช่น ดนตรีลักษณะหวานก็ใช้ไวโอลิน ถ้าแสดงความองอาจกล้าหาญ ก็ใช้แตรทรมเปต มีการเดี่ยวเครื่องดนตรี นักดนตรีต้องศึกษาและเล่นให้ถูกต้องตามแบบแผน เพราะดนตรีในยุคนี้เริ่มเข้าร้องเข้ารอย คีตกวีในยุคที่มีไฮเดล โมซาร์ท กลุ๊ก บีโธเฟน โดยเฉพาะบีโธเฟน เป็นคีตกวีในสมัยโรแมนติกด้วย

5. **สมัยโรแมนติก (Romantic Period ค.ศ. 1825- 1900) พ.ศ. 2368-2443** สมัยนี้ตรงกับสมัยนโปเลียนแห่งฝรั่งเศส เพลงในสมัยนี้ ผิดไปจากเพลงในสมัยก่อน ๆ คือเมื่อก่อนเริ่มแรกเกี่ยวกับศาสนา ต่อมามีการเลิกใช้เครื่องดนตรีและในสมัยนี้ จะแต่งตามจุดประสงค์ตามความคิดฝันของคีตกวี เน้นอารมณ์เป็นสำคัญนักแต่งเพลงที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้นมี ชูเบิร์ต เซตส์ราส์ เมนโดโซซา โชแปง ชูมานน์ บราห์มส์ ไชคอฟสกี โดยเฉพาะในยุคนี้ แต่ละประเทศในยุโรปจะมีความนิยมไม่เหมือนกัน เช่น ลักษณะของเพลงร้อง เพลงประกอบละคร เพลงเต้นรำแบบวอลท์ เป็นไปตามคีตกวีและความนิยมส่วนใหญ่

6. **สมัยอิมเพรสชันนิสซึม (Impressionism ค.ศ. 1850- 1930) ประมาณ พ.ศ. 2393-2473** เป็นสมัยแห่งการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ดัดแปลงดั้งเดิมจากสมัยโรแมนติกให้แปลกออกไปตามจินตนาการของผู้แต่ง เปรียบเทียบได้กับการใช้สีสันทันในการเขียนรูปให้ดูขาด ในด้านดนตรีผู้ประพันธ์มักสรรหาเครื่องดนตรีแปลก ๆ จากต่างประเทศ เช่น จากอินเดียมาผสมให้มีรสชาติดีขึ้น การประสานเสียงบางครั้งแปลก ๆ ไม่รื่นหูเหมือนสมัยก่อน ทำนองเพลงอาจนำมาจากทางเอเชียหรือประเทศใกล้เคียง แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับดุริยางค์ นักดนตรีที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้นมี คลาวด์บุซซี อิกอร์ สตราวินสกี อาร์โนลด์ โชเนเบิร์ก

7. **สมัยคอนเทมพอลารี (Contemporary ค.ศ. 1930- ปัจจุบัน) หรือ Modern Music-Electronics** ตั้งแต่ พ.ศ. 2473 จนถึงปัจจุบัน ชีวิตของคนในปัจจุบันอยู่กับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ได้รู้ได้เห็นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ เช่น ไอโฟน ยานอวกาศโทรทัศน์ นักแต่งเพลงปัจจุบัน จึงเปลี่ยนวิธีการของการประพันธ์เพลงให้เป็นไปในแบบปัจจุบัน

แนวความคิดและความหมายดนตรีสากล

ประเภทของดนตรี เพลงประเภทต่าง ๆ แบ่งตามลักษณะของวงดนตรีได้ 6 ประเภท ดังนี้

1. เพลงที่บรรเลงโดยวงออร์เคสตรา (Orchestra) มีดังนี้

1.1 ซิมโฟนี (Symphony) หมายถึงการบรรเลงเพลงโซนาตา (Sonata) ทั้งวง คำว่า "Sonata" หมายถึงเพลงเดี่ยวของเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ เช่น เพลงสำหรับไวโอลิน เรียกว่า Violin Sonata เครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ ก็เช่นเดียวกัน การนำเอาเพลงโซนาตาของเครื่องดนตรีหลาย ๆ ชนิดมาบรรเลงพร้อม ๆ กันเรียกว่า "ซิมโฟนี"

1.2 คอนเซอร์โต (Concerto) คือเพลงผสมระหว่างโซนาตากับซิมโฟนี แทนที่จะมีเพลงเดี่ยวแต่อย่างเดียว หรือบรรเลงพร้อม ๆ กันไปในขณะเดียวกัน เครื่องดนตรีที่แสดงการเดี่ยวนั้นส่วนมากใช้ไวโอลินหรือเปียโน

1.3 เพลงเบ็ดเตล็ด เป็นเพลงที่แต่งขึ้นบรรเลงเบ็ดเตล็ด ไม่มีเนื้อร้อง

2. เพลงที่บรรเลงโดยวง แซมเบอร์ มิวสิก (Chamber Music) เป็นเพลงสั้น ๆ ต้องการแสดงลวดลายของการบรรเลงและการประสานเสียง ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย คือ ไวโอลิน วิโอลา และเชลโล

3. สำหรับเดี่ยว เพลงประเภทนี้แต่งขึ้นสำหรับเครื่องดนตรีชิ้นเดียวเรียกว่าเพลง "โซนาตา"

4. โอราทอริโอ (Oratorio) และแคนตาตา (cantata) เป็นเพลงสำหรับศาสนาใช้ร้องในโบสถ์ จัดเป็นโอเปร่าแบบหนึ่ง แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา

5. โอเปร่า (Opera) หมายถึงเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงละครที่มีการร้องโต้ตอบกันตลอดเรื่อง เพลงประเภทนี้ใช้วงดนตรีวงใหญ่บรรเลงประกอบ

6. เพลงที่ขับร้องโดยทั่วไป ได้แก่ เพลงที่ร้องเดี่ยว ร้องหมู่ หรือร้องประสานเสียงในวงออร์เคสตรา (Orchestra) ตามวงคอมโบ (Combo) หรือ Shadow ซึ่งนิยมฟังกันทั้งจากแผ่นเสียงและจากวงดนตรีที่บรรเลงกันอยู่ทั่วไป

หน้าที่และประโยชน์ของดนตรีสากล

ร่างกายของมนุษย์เราเจริญเติบโตได้ด้วยอาหาร นอกจากคนเราจะรับประทานอาหารทางปากแล้ว ยังต้องการอาหารทางหู ทางตา ทางใจ และทางสมองอีก ศิลปะการดนตรีและการละครเป็นอาหารของหูและตา วรรณคดีและศาสนาเป็นอาหารทางใจและสมอง อาหารเป็นสิ่งจำเป็นและมีประโยชน์ต่อร่างกาย ศิลปะของการดนตรีและ ละครก็เป็นประโยชน์ก่อให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจ ชัดเกล้าจิตใจให้ผ่องใสเกิดความสามัคคี และเพื่อการพักผ่อนในเมื่อร่างกายและสมองได้รับความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าจากการทำงาน คนเราทุกคนมีความเป็นนักดนตรีอยู่ในตนเอง บางคนแม้ไม่สามารถ เล่นดนตรีหรือร้องเพลงได้ ก็ยังชอบฟังและชอบดูศิลปะการดนตรีและละครมีความสำคัญไม่น้อยกว่าศิลปะประเภทอื่น เป็นรากฐานแสดงถึงความเจริญของประเทศชาติทางหนึ่ง คือเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะต้องส่งเสริมให้ดำรงสืบต่อไป ศิลปะประเภทนี้ต้องใช้เวลาสั่งสอนอบรมกันมาก หากไม่มีการถ่ายทอดสืบต่อกันอาจจะเสื่อมสูญไปได้ การดนตรีและละครของไทย เป็นสมบัติอันมีค่าของชาติ เป็นสิ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยใจคอของคนไทยได้ว่าคนไทยหรือชาติไทยเป็นชาติที่มีอารมณืเบิกบาน มีความกรุณากล้าหาญอันจะสังเกตได้จากศิลปะการดนตรีและละคร ซึ่งดำเนินไปด้วยความอ่อนโยนและนิ่มนวล การที่เราได้ฟังเพลงเกิดความรู้สึก คึกคักว่าเริง จะเป็นเพลงชาติใดภาษาใดก็ตาม เหล่านี้เกิดจากศิลปะของการดนตรีทั้งสิ้น นักประพันธ์เพลงจะต้องถือกฎเกณฑ์อันเป็นระเบียบ มีวิธีแต่งและวิธีบรรเลงอย่างมี หลักเกณฑ์

รวมทั้งฝีมือของผู้บรรเลงด้วย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาให้เข้าใจและเกิดความชำนาญชำนาญเสียก่อน ในสมัยก่อน ความเจริญ และความเสื่อมของศิลปะ อยู่ที่ความรุ่มเย็นเป็นสุขของบ้านเมือง ในเวลาบ้านเมืองสงบ ศิลปะทั้งปวงก็ เจริญรุ่งเรือง และได้รับการส่งเสริมจากประมุขของประเทศ เจ้านาย และประชาชนร่วมมือกัน และเมื่อมีผู้อุปถัมภ์ค้ำชู ผู้ที่มีฝีมือ และความคิดก็พยายามชวนชววย ทำการเผยแพร่ด้วยการส่งสอนศิษย์และผู้สนใจมากมาย ในปัจจุบันศิลปะการดนตรีและละครต่างประเทศกำลังแพร่หลายติดต่อและเปลี่ยนแปลงกันไปทั่วโลกคนไทยนิยมกันมาก อย่างไรก็ตามการนิยามยกย่องศิลปะอันเป็นศิลปะสากลนั้น ถ้านิยมด้วยความเข้าใจก็ไม่เสียหายอะไร การรับเอาของ ใหม่ที่ดีก็เป็นการสมควร แต่พร้อมกันนั้นก็ต้องช่วยกันรักษาศิลปะประจำชาติไว้ด้วย

การรู้จักฟังดนตรีด้วยความนิยมและรู้สึกซาบซึ้งในรสของเพลงนั้น มีประโยชน์สำหรับชีวิตอย่างมาก คือ ในชีวิต ประจำวัน ดนตรีมีประโยชน์ในการผ่อนคลายอารมณ์ ในเวลาที่รู้สึกเคร่งเครียดหรือเร่าร้อนด้วยโทสะ ดนตรีก็ช่วยชโลมใจ ให้เย็นลง เป็นเพื่อนในเวลาเหงา กระตุ้นให้รู้สึกคึกคักกล้าหาญในเวลาที่ยากลำบาก อาหารมีประโยชน์ทางกายฉันใด ดนตรีก็มีประโยชน์ทางใจฉันนั้น เพราะเมื่อเราได้ฟังเพลงที่ไพเราะ เรารู้สึกซาบซึ้งและรู้สึกกระหึ่มอ้อมอกอ้อมใจ เช่นเดียวกับ เมื่อเราเห็นสิ่งที่สวยงามทำให้ชีวิตมีความสุขขึ้นน่านอนยิ่งนัก คุณค่าของดนตรีอีกประการหนึ่งก็คือ ดนตรีเป็นภาษานานาชาติ เข้าใจกันได้ไม่เลือกเชื้อชาติเป็นสื่อกลางสำหรับความสัมพันธ์ ความเข้าใจอันดีต่อกัน ของมวลมนุษยชาติทั่วโลก ไม่แบ่งอายุ ไม่แบ่งชั้นวรรณะ และเชื้อชาติ ดังจะเห็นได้จาก การบรรเลงดนตรี ร่วมวงกันระหว่างนานาชาติซึ่งพูดกันคนละภาษาแต่ภาษาดนตรีนั้นทุกคนเข้าใจ ดนตรีแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และที่สำคัญยิ่งคือในโลกของดนตรีนั้นเป็นโลกแห่งความสันติ ศิลปะการดนตรีเป็นส่วนสำคัญยิ่งส่วนหนึ่งแห่งความเป็นอยู่ของ อารยชนในด้านความรู้และความบันเทิงอันสูงค่า เป็นขนบธรรมเนียมที่สร้างขึ้น เป็นการวางรากฐานแห่งความเจริญ และเป็นสิ่งแสดงถึงวัฒนธรรม อันเป็นสมบัติของและชาติด้วย

ประเภทของแนวเพลง (Music Genre)

ดนตรีนั้นสามารถแบ่งย่อยลงไปเป็นแนวเพลง ซึ่งแนวเพลงนั้นเป็นการจำแนกเพลงที่มีลักษณะพื้นฐานต่าง ๆ ร่วมกัน โดยทั้งนี้อาจไม่ได้คำนึงถึงเกี่ยวกับด้านดนตรีอย่างเดียว (เช่น ที่มาของเพลง และเนื้อหาของเพลง เป็นต้น) อาจพูดได้ว่า แนวเพลงนั้นพิจารณาจาก เทคนิค สไตล์ บริบท ที่มา และเนื้อหาของเพลง เป็นต้น ประเภทของแนวเพลง อาจแบ่งเป็นหมวดหมู่ใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. **ดนตรีคลาสสิก (Classical music)** เป็นรูปแบบหนึ่งของดนตรี ซึ่งมักจะกล่าวถึงดนตรีที่เป็นศิลปะของประเทศทางฝั่งตะวันตกการแสดงดนตรีคลาสสิกนี้นิยมใช้เครื่องดนตรีชนิดเครื่องสาย (String instruments) เป็นหลัก เช่น ไวโอลิน วิโอล่า เชลโล และ เบส เมื่อเล่นรวมกันเป็นวงเรียกว่า ออร์เคสตรา (orchestra) ซึ่งมีผู้ควบคุมวง (conductor) เป็นผู้อำนวยการวง และนำการบรรเลงเพลงหรือบางท่อนของเพลง หรือเรียกว่า piece การบรรเลงเพลงหรือท่อนของเพลงบางประเภท นิยมใช้วง ซิมโฟนีออร์เคสตรา (symphony orchestra) ซึ่งเป็นการร่วมกันระหว่างวงเครื่องสาย เครื่องเป่าแตรทองเหลือง (brass instruments) เช่น ทรัมเป็ต ทรอมโบน เฟรนช์ฮอร์น และ ทูบา เครื่องเป่าลมไม้ (Wood winds) เช่น คลาริเน็ต ฟลูต โอโบ และบาสซูน และ เครื่องเพอร์คัชชัน (percussion) เช่น กลอง และ ฉาบ



ภาพที่ 1 วงดนตรีคลาสสิก

ที่มา : [Classical music](http://www.encyclopedia.com.pt/en/articles.php?article_id=87) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from http://www.encyclopedia.com.pt/en/articles.php?article_id=87

2. **กอสเปล (Gospel music)** คือแนวเพลงที่เน้นเสียงร้องเป็นหลัก กอสเปลจะมีลักษณะการร้องประสานเสียง การร้องเฉลิมฉลอง และใส่ความเชื่อทางศาสนาในเนื้อร้อง โดยกอสเปลได้ซึมเข้าไปดนตรีหลาย ๆ ประเภทอย่าง ดุ-ว็อบ ,คันทรี-กอสเปลcontemporary gospel, urban contemporary gospel, Modern Gospel music

กอสเปลเชื่อว่ามีที่มาจากโบสถ์ชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ตอนต้นศตวรรษที่ 20 นักร้องชื่อดังแนวกอสเปล Sister Rosetta Tharpe มีเพลงขึ้นในชาร์ตในปี 1938 ทุกวันนี้กอสเปลได้แตกแยกย่อยเป็นหลาย ๆ แนว ปลายยุค 70 Contemporary Christian Music คือเพลงซอฟท์ร็อก

ประเภทหนึ่งได้เข้าสู่ดนตรีกระแสหลัก จนมาถึงยุค 80 และ 90 เพลง Contemporary Christian Music ก็ยังอยู่ได้รับความนิยมเพียงแต่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา

แนวเพลงย่อยของกอสเปล ได้แก่

urban contemporary gospel

Christian country music

Southern Gospel

Progressive Southern Gospel



ภาพที่ 2 กลุ่มคนดนตรีแนวกอสเปล (Gospel music)

ที่มา : [Gospel music](http://allmusic.com/news/gospel-music-sales-up-but-concert-ticket-sales-dont-keep-up-with-market-surge.html) [Online]. accessed 17May 2010. Available from

<http://allmusic.com/news/gospel-music-sales-up-but-concert-ticket-sales-dont-keep-up-with-market-surge.html>

3. แจ๊ส (Jazz) เป็นลักษณะ ดนตรีชนิดหนึ่งที่พัฒนามาจากกลุ่ม คนดำใน สหรัฐอเมริกา (African Americans) ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยมีลักษณะพิเศษคือ ไน้ตบลูส์ การลัดจังหวะ จังหวะสวิง การโต้และตอบทางดนตรี และการเล่นสด โดยแจ๊สถือเป็น ลักษณะดนตรีคลาสสิกชนิดหนึ่งของสหรัฐอเมริกา ดนตรีแจ๊สมีต้นกำเนิดราวทศวรรษ 1920 โดย วงดนตรีวงแรกที่น่าล้าเนียงแจ๊สมาสู่ผู้ฟังหมู่่มากคือ ดิ ออริจินัล ดิกซีแลนด์ แจ๊ส แบนด์ (The Original Dixieland Jazz Band: ODJB) ด้วยจังหวะเต้นรำที่แปลกใหม่ ทำให้โอดีเจบีเป็นที่

กล่าวขวัญกันอย่างมาก พร้อมกับให้กำเนิดคำว่า "แจ๊ส" ตามชื่อวงดนตรี โอดีเจปีสามารถขายแผ่นได้ถึงล้านแผ่น

รากลึกของแจ๊สนั้นมีมาจากเพลงบลูส์ (Blues) คนผิวดำที่เล่นเพลงบลูส์เหล่านี้เรียนรู้ดนตรีจากการฟังเป็นพื้นฐาน จึงเล่นดนตรีแบบถูกบ้างผิดบ้าง เพราะจำมาไม่ครบถ้วน มีการขยายความด้วยความพึงพอใจของตัวเองเป็นหลัก ซึ่งกลายเป็นที่มาของคีตปฏิภาณ (Improvisation) ในภายหลังดนตรีแร็กไทม์ (Ragtime) ก็เชื่อว่ามีส่วนกำเนิดคล้าย ๆ กันคือ เกิดจากดนตรียุโรปผสมกับจังหวะซัดของแอฟริกัน บลูส์และแร็กไทม์นี้เองที่เป็นรากของดนตรีแจ๊สในเวลาต่อมาเพลงบลูส์เริ่มได้รับความนิยมในช่วงเวลาเดียวกันกับแร็กไทม์ ปลาย ๆ ทศวรรษ 1910 เพลงบลูส์และแร็กไทม์ถูกผสมผสานจนกลมกลืนโดย บัดดี โบลเดน (Charles Joseph 'Buddy' Bolden) เป็นผู้ริเริ่ม หากแต่เวลานั้นยังไม่มีการประดิษฐ์คำว่าแจ๊สขึ้นมา และเรียกดนตรีเหล่านี้รวม ๆ กันว่า "ฮ็อต มิวสิก" (Hot Music) จนกระทั่งโอดีเจปีโด่งดัง คำว่า แจ๊ส จึงเป็นคำที่ใช้เรียกขานกันทั่ว แจ๊สในยุคแรกนี้เรียกกันว่าเป็น แจ๊สดั้งเดิม หรือ นิวออร์ลีอันส์แจ๊ส จากนั้นมา ดนตรีแจ๊สได้พัฒนาไปอย่างไม่มีสิ้นสุด แยกแขนงไปเป็นอีกหลายแนวจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 3 กลุ่มคนดนตรีแนวแจ๊ส (Jazz)

ที่มา : jazz [Online]. accessed 2 January 2008. Available from

<http://pitp.physics.ubc.ca/confs/magmols08/>

4. **บลูส์ (Blues)** ซึ่งเป็นดนตรีที่คงรูปแบบเดิม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นรูปแบบของ ดนตรีประเภทหนึ่ง เกิดจากสภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของคนดำที่หลังไหลเข้าสู่สหรัฐอเมริกาเพื่อการเป็นทาส สภาพชีวิตที่คับแค้นของพวกเขาได้ถูกนำเสนอผ่านบทเพลงด้วยการร้อง หรือสวดอ้อนวอนในทางศาสนาที่เป็นท่วงทำนองที่น่าเศร้า อันเป็นเอกลักษณ์ของการร้อง และท่วงทำนองที่เกิดจากเครื่องดนตรีที่ไม่มีคุณภาพจากความแร้นแค้น และความรู้ในด้านทฤษฎีดนตรีที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม ทำให้มีเสียงหรือคอร์ดความเพี้ยนซึ่งต่อมาก็ได้สร้างความแปลกหู จนเป็นลักษณะและเอกลักษณ์เฉพาะ

ลักษณะเฉพาะของเพลงบลูส์ถูกวางด้วยด้วยรากฐานจากความเจ็บปวดแร้นแค้นทุกข์ทรมาน ของชีวิต เนื้อเพลง และสำเนียงของบลูส์จึงแฝงความเจ็บปวดคล้ายการสะอึกสะอื้นเวลาร้องให้ จึงใช้แสดงอารมณ์เศร้าได้ดี นอกจากนั้น เรื่องของจังหวะ (rhythm) ของบลูส์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ และเป็นแบบแผนนำไปสู่ดนตรีรูปแบบอื่นมากมาย เช่น ฟังก์, โซลฟังก์, ริทึม แอนด์ บลูส์, ร็อก แอนด์ โรล เป็นต้น ศิลปินบลูส์ที่น่าสนใจมีด้วยกันในหลายยุค เช่น BB.king (*"You Know I Love You," "Woke Up This Morning," "Please Love Me,"*), Muddy Waters, Buddy Guy, Stevie Ray Vaughan, Eric Clapton, John Lee Hooker, Jimi Hendrix ที่มาของคำว่า บลูส์ ในภาษาอังกฤษ blues หมายถึง อากาศโศกเศร้า ในประโยคเช่น " I feel blues "



ภาพที่ 4 กลุ่มคนดนตรีแนวบลูส์ (Blues)

ที่มา : [Blues](#) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from http://www.bogfire.com/year_of_the_blues.html ; [www. http://www.historyallevything.blogspot.com/bb king.html](http://www.historyallevything.blogspot.com/bb%20king.html)

5. อาร์แอนด์บี (R&B) หรือ ริทึม แอนด์ บลูส์ (Rhythm and Blues) เป็นแนวเพลงที่ได้รับความนิยม โดยผสมผสานระหว่างเพลงแนว แจ๊ส กอสเปล และ บลูส์ โดยเริ่มแรกจะเล่นโดยศิลปินแอฟริกัน-อเมริกันคำว่า ริทึม แอนด์ บลูส์ ถูกใช้ครั้งแรกในนิตยสารบิลบอร์ดโดยเจอร์รี เว็กซ์เลอร์ (Jerry Wexler) ในปี ค.ศ. 1947 แทนที่คำว่า Race Music ที่เคยถูกใช้มาก่อน

ในปี ค.ศ. 1948 บริษัท RCA Victor ได้เข้ามาทำการตลาดดนตรีคนผิวดำโดยภายใต้ชื่อ Blues and Rhythm คำนี้ถูกกลบคำ โดยเว็กซ์เลอร์ ค่าย Atlantic Records ซึ่งเป็นผู้นำเพลงแนวอาร์แอนด์บีในยุคแรก ๆ

ในปีช่วงยุค 1970 ริทึม แอนด์ บลูส์ ได้ครอบคลุมนิยามกับแนว โซล (Soul) และ ฟังก์ (Funk) ในปัจจุบันนิยมเรียกอาร์แอนด์บี มากกว่าคำว่า ริทึม แอนด์ บลูส์ ริทึม แอนด์ บลูส์ มีที่มาก่อน ร็อก แอนด์ โรลล์ ได้รับอิทธิพลมาจากเพลงแนวแจ๊ส, จัมพ์บลูส์ และ แบล็กกอสเปล มีนักดนตรีแจ๊สหลายคนที่บันทึกเสียงทั้งเพลงแจ๊ส และ ริทึม แอนด์ บลูส์ เช่นวงสวิงแบนด์ของ Jay McShann, Tiny Bradshaw และ Johnny Otis เป็นต้น และโดยส่วนมาก นักดนตรีในสตูดิโอที่ทำเพลงอาร์แอนด์บี จะเป็นนักดนตรีแจ๊ส ในช่วงยุค 1950 ถือเป็นยุคคลาสสิกอาร์แอนด์บี มีการผสมแนวเพลงเข้าด้วยกันไม่ว่าจะเป็น แจ๊ส และ ร็อก แอนด์ โรลล์ เพลงแนวอาร์แอนด์บีถูกพัฒนาไปที่ต่าง ๆ เช่นในรัฐนิวออร์ลีนส์ มีการใช้เปียโนในเพลง ตัวอย่างเช่นศิลปินที่เป็นที่รู้จักอย่าง แพทโดมิโน (Fats Domino) ในเพลงฮิตชาร์ท "Blueberry Hill" และเพลง "Ain't That a Shame" อีกที่ที่มีการพัฒนาของเพลงแนวอาร์แอนด์บีคือ ลูเซียนนา มีศิลปินเช่น Clarence "Frogman" Henry, Frankie Ford, Irma Thomas, The Neville Brothers และ Dr. John เป็นต้น เพลง ร็อก แอนด์ โรลล์ ในรูปแบบของอาร์แอนด์บี ที่เป็นที่ยุ้จักเพลงแรก ๆ เช่น "Rocket 88" และ "Shake, Rattle and Roll" ที่ขึ้นชาร์ททั้ง บิลบอร์ดและอาร์แอนด์บีชาร์ทช่วงต้นยุค 1960 เพลงแนวอาร์แอนด์บีมีแนวโน้มมีรูปแบบออกไปทางกอสเปลรวมถึงโซล มีศิลปินเช่น Ray Charles, Sam Cooke, และ James Brown และเริ่มมีศิลปินผิวขาวทำเพลงในแนวนี้นี้ แต่จะเรียกว่า บลู-อายด์ โซล เช่น The Yardbirds, The Rolling Stones, The Pretty Things, The Small Faces, The Animals, The Spencer Davis Group และ The Who ในช่วงกลางยุค 1970 คนผิวสีทำเพลงในแนวดิสโก้ ถือเป็นปรากฏการณ์ในสังคม เพลงแนวดิสโก้ได้รับความนิยมอย่างมาก พอช่วงยุค 80 เพลงดิสโก้ก็หายไป กลายเป็นเพลงช้า ๆ ฟังสบาย ๆ ที่เรียกว่า quiet storm จนกระทั่งในปัจจุบันอาร์แอนด์บีได้เพิ่มแนวฮิปฮอป และ แร็ปอีก ซึ่งได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน



ภาพที่ 5 กลุ่มคนดนตรีแนวอาร์แอนด์บี (R&B) หรือ ริทึม แอนด์ บลูส์ (Rhythm and Blues) ที่มา : [Rhythm and Blues](#) [Online]. accessed 23 July 2009. Available from <http://www.bluebeat.com/albums/44512/King-New-Breed-Rhythm-andamp-Blues> และ <http://www.pocimasdeldruida.blogspot.com/2009/08/small-faces.html>

6. ฟังก์ (Funk) คือ ดนตรีของคนดำอีกแขนงหนึ่งที่มีความคล้ายกับดนตรี ริทึม แอนด์ บลูส์ แต่ได้เพิ่มสีสันของดนตรีดิสโก้เข้าไปผสมด้วย ทำให้เกิดแนวดนตรีใหม่ที่มีความสนุกสนาน และเนื้อหาที่รื่นเริง ศิลปินในแนวฟังก์ที่มีชื่อเสียงได้แก่ James Brown, The Commanders และ Lionel Richie เป็นต้น



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพกลุ่มคนแนว ฟังก์ (Funk) ที่มา : [Funk](#) [Online]. accessed 9 October 2010. Available from <http://djuilson.blogspot.com/2010/11/va-this-is-funk-3cd-2007.html>

7. **ร็อก (Rock) หรือ ร็อกแอนด์โรล (Rock'n Roll)** เป็นดนตรีที่ประกอบด้วย กีตาร์ กีตาร์เบส กลอง เป็นเครื่องดนตรีหลัก รูปแบบดนตรีง่าย ๆ เน้นความหนักแน่นในเนื้อหาที่ต้องการสื่อ และความสนุกสนาน คิดค้นขึ้นในต้นศตวรรษที่ 60 โดยเอลวิส เพรสลีย์ โดยการนำเอาการร้องที่ใช้เสียงสูงของเพลงบลูส์ของคนผิวดำ ผสมกับทำนองสนุกสนานของเพลงคันทรี่ของคนผิวขาว เป็นการผสมผสานของวัฒนธรรมของสองเชื้อชาติ ซึ่งเอลวิส เพรสลีย์ ต่อมาได้รับการยกย่องและเรียกว่าเป็น "ราชาร็อกแอนด์โรล" และเพลงร็อกก็ได้พัฒนาและต่อยอดมาตราบอย่างหลากหลาย มาจนปัจจุบัน ที่แตกแขนงออกเป็นหลายประเภท เช่น เฮฟวีเมทัล, เดธเมทัล, บริติสร็อก, อัลเทอร์เนทีฟ เป็นต้น



ภาพที่ 7 Elvis ราชาร็อกแอนด์โรล (Rock'n Roll)

ที่มา : [Elvis \[Online\]](http://5240706.multiply.com/journal). accessed 8 December 2010. Available from

<http://5240706.multiply.com/journal>

วิวัฒนาการของร็อกและแนวย่อยที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาต่าง ๆ

กลางยุค 50

1. ร็อกแอนด์โรล เช่น เอลวิส เพรสลีย์, เจอร์รี ลี ลิวอิส เป็นต้น

กลางยุค 50 ถึงต้นยุค 60

2. British rock ยุค 60 เช่น The Who , Rolling Stones
3. garage rock ยุค 60 เช่น The Sonics
4. Surf music ยุค 60 เช่น The Beach Boys

ช่วง 1963 - 1974

5. Folk rock เช่น Bob Dylan
6. Psychedelic rock เช่น The Grateful Dead

7. Progressive rock เช่น Pink Floyd
8. Soft rock เช่น Boston, Traffic
9. Hard Rock เช่น AC/DC, Kiss
10. Glam Rock เช่น T-Rex
11. Heavy Metal เช่น Deep Purple , Black Sabbath

กลางถึงปลายยุค 70

12. Progressive Metal เช่น Dream Theater
13. Arena Rock เช่น Bon Jovi
14. Punk rock เช่น The Clash , Sex Pistals
15. New Wave เช่น Devo
16. Post Punk เช่น Talking Heads

ยุค 80s

17. Glam metal เช่น Motley Clue
18. Instrumental rock เช่น Jeff Beck
19. Gothic เช่น Paradise Lost

20. Alternative music และ กระแสเพลงอินดี้
ต้นถึงกลางยุค 90 Alternative เข้าสู่กระแสหลัก

21. Grunge เช่น Nirvana
22. Modern rock เช่น Ash , Sonic Youth
23. Britpop เช่น Oasis , Blur
24. Indie rock เช่น The Replacement
25. Stoner rock เช่น Queens of the Stone Age

1994-1999

26. Pop punk เช่น Simple Plan, Sum41, Blink182
27. Post-grunge เช่น Foo Fighters, Everclear
28. Rapcore และ Nu metal เช่น Limp Bizkit, Korn, Linkin Park
29. Hardcore เช่น Slipknot

2000-ปัจจุบัน

30. Garage rock revival เช่น Jet
31. Post-punk revival เช่น Good Charlotte
32. Metal core เช่น Lamp of God
33. Emo เช่น Funeral For a Friend
34. Screamo เช่น วง Underoath , Saosin เป็นต้น

8. **เมทัล (Metal)** คือ แนวดนตรีที่แตกแขนงออกมาจากแนวดนตรีร็อกอีกทีหนึ่ง แต่สามารถแยกเป็นแนวดนตรีหลักได้อีกแขนงหนึ่ง เนื่องจากความแตกต่างกันในด้านเนื้อหา และดนตรีมาก เพราะดนตรีเมทัลนั้นจะมีความหนักหน่วง มีดหม่นมากกว่าดนตรีร็อกหลายเท่า ศิลปินในแนวเมทัลที่มีชื่อเสียงได้แก่ Iron Maiden, Judas Priest, Black Sabbath, Venom, Mayhem เป็นต้น



ภาพที่ 8 กลุ่มคนดนตรีแนวเมทัล (Metal) วง Iron Maiden และ Venom

ที่มา : Iron Maiden and Venom [Online]. accessed 7 March 2010. Available from,

<http://www.thaisongbook.com/maiden01.html>

9. **ดนตรีป๊อป (pop music) หรือ เพลงป๊อป (pop song)** เป็นแนวเพลงที่มีลักษณะโมโลดิ้งง่าย ๆ โครงสร้างเพลงไม่สลับซับซ้อน โดยอาจจะรวมเพลงหลาย ๆ แนวอย่าง ร็อก, ฮิปฮอป, เร้กเก้, แด็นส์, อาร์แอนด์บี, ฟังก์ หรือแม้แต่โฟล์กเพลงป๊อปจะถูกแต่งขึ้นเพื่อหวังกลุ่มคนฟังกลุ่มใหญ่โดยได้แรงบันดาลใจจากค่ายเพลงใหญ่ เริ่มจากในดนตรีประเภท Ragtime จากนั้น Ragtime เริ่มมาทางสวิง จากนั้นก็เป็นดนตรีแจ๊สที่สามารถเต้นรำได้ ดนตรีป๊อปสามารถรวมได้ถึงบลูส์ที่มีต้นกำเนิดจากคนผิวดำในอเมริกา และดนตรีคันทรี่ที่เริ่มปรับจนกลายเป็นแนว Rockabilly (เพลงร็อกแอนด์โรลยุคแรก)

ในยุค 50 เพลงร็อกแอนด์โรลส์ได้รับความนิยม มีศิลปินที่ได้รับความนิยมอย่างเอลวิส เพรสลีย์ ต่อมาในยุค 60 เป็นยุคของทีนไฮดอลอย่างวง เดอะ บีทเทิลส์, เดอะ บีชบอยส์, คลิฟ ริชาร์ด, โรลลิง สโตนส์, แชนดี ซอว์ เป็นต้น

ในยุค 70 เป็นยุคของดนตรีดิสโก้ มีศิลปินอย่าง แอบบ้า, บีจีส์ และยังมีดนตรีประเภทคันทรี่ที่ได้รับความนิยมอย่าง เดอะ อีเกิลส์ หรือดนตรีป๊อปที่ได้รับความนิยมจากร็อกอย่าง เดอะ คาร์เพ็นเทอร์ส, ร็อด สจ๊วต, แครี ไชม่อน, แฉร์ เป็นต้น

ในยุค 80 มีศิลปินป๊อปที่ได้รับความนิยมอย่าง ไมเคิล แจ็คสัน, มาดอนน่า, ทิฟฟานี, เจเน็ต แจ็คสัน, พิล คอลลินส์ แวม ลักษณะดนตรีจะมีการใส่ดนตรีสังเคราะห์เข้าไป เพลงในยุคนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเพลงเต้นรำและยังมีอิทธิพลถึงทางด้านแฟชั่นด้วย

ในยุค 90 เริ่มได้อิทธิพลจากเพลงแนวอาร์แอนด์บี เช่น มารายห์ แครี, เดสทินี ไซลด์, บอยซ์ ทู เมิน, เอ็น โวก, ทีแอลซี ในยุคนี้ยังมีวงบอยแบนด์ที่ได้รับความนิยมอย่าง นิว คิด้ส ออน เดอะ บล็อก, เทค แดท, แบ็คสตรีท บอยส์

ในยุค 2000 มีศิลปินที่ประสบความสำเร็จอย่าง คริสติน่า อากีเลอรา, ปียอนเซ่, แบล็ค อายด์ พีส์, เลดี กาก้า ส่วนเทรนป๊อปอื่นเช่นแนว ป๊อป-พังค์ อย่างวง ซิมเปิ้ล แพลน, เอฟริดลาเวิน รวมถึงการเกิดรายการชุดฮิต อเมริกัน ไอดอลที่สร้างศิลปินอย่าง เคลลี คลาร์กสัน และ เดวิด คู้ก แนวเพลงป๊อปและอาร์แอนด์บีเริ่มรวมกัน มีลักษณะเพลงป๊อปที่เพิ่มความเป็นอาร์แอนด์บีมากขึ้นอย่าง เนลลี เฟอร์ตาดา, ริฮานนา, จัสติน ทิมเบอร์เลค เป็นต้น



ภาพที่ 9 กลุ่มคนดนตรีแนวดนตรีป๊อป (pop music)

ที่มา : [Pop music](http://www.allmusic.com/forum/?topic=2397806.19350) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from <http://www.allmusic.com/forum/?topic=2397806.19350>

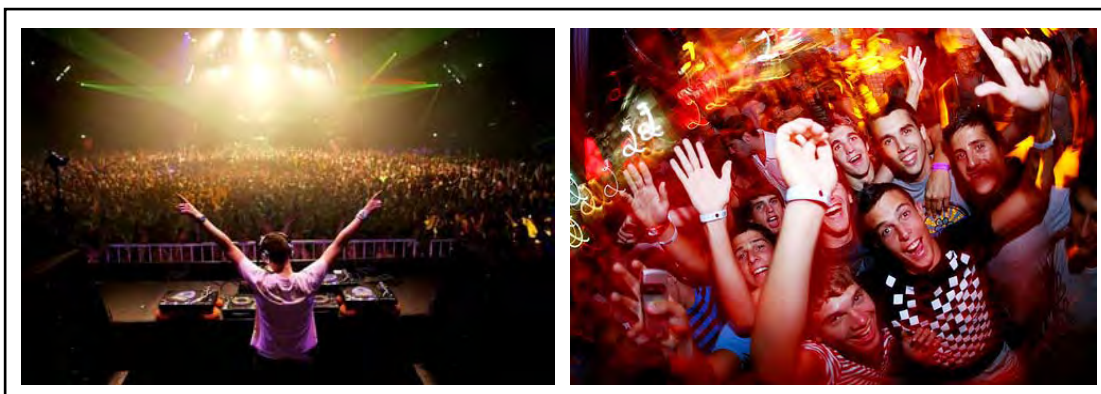
10. **คันทรี่ (Country)** เป็นแนวดนตรีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศอเมริกา มีลักษณะคล้ายดนตรีพื้นบ้าน มีท่วงทำนองที่ไพเราะ เน้นการประสานเสียง เนื้อหามักจะพูดถึงชีวิตในชนบท ประเทศชาติ และความรัก ดนตรีคันทรี่นี้มีต้นกำเนิดมาพร้อม ๆ กับดนตรีร็อก และได้รับความนิยมต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปินในแนวดนตรีที่มีชื่อเสียงได้แก่ Jackson Brown, Toby Keith, Dixie Chick เป็นต้น



ภาพ 10 กลุ่มคนดนตรีแนวดนตรี (Country)

ที่มา : Country music [Online]. accessed 5 October 2010. Available from <http://www.photo-unik.co.cc/2009/04/country-music-awards-photos.html>

11. **แดนซ์ (Electronic dance music)** ในที่นี้หมายถึงดนตรีเต้นรำประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ได้รับการสืบทอดมาจากดนตรีประเภท ดิสโก้ในยุค 70 ดนตรีประเภทนี้มีต้นกำเนิดมาจากไนท์คลับในยุค 80 มีการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อย่าง เครื่องสังเคราะห์เสียง, ดรัม แมชชีน, sequencer เพลงแดนซ์ส่วนใหญ่ถูกแต่งขึ้นมาโดย คอมพิวเตอร์ และ เครื่องสังเคราะห์เสียง ไม่ค่อยนิยมเครื่องดนตรีจริง โดยจะอยู่ในรูปแบบของ digital / electronic sound บีท 4/4 ช่วงระหว่าง 120bpm ไปจนถึง 200bpm เพลงประเภทเทคโน , แทรนซ์ และเฮาส์ ได้รับความนิยมมาก มีวงอย่าง Pet Shop Boys , Tiesto , Fatboy Slim และ Basement Jaxx เป็นต้น



ภาพที่ 11 กลุ่มคนดนตรีแนวแดนซ์ (Electronic dance music)

ที่มา : [Electronic dance music](http://www.whmsoft.net/services/browse.php?language=english&title=Drum+Dance+Kick+Hifi+006+Ringtone) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from <http://www.whmsoft.net/services/browse.php?language=english&title=Drum+Dance+Kick+Hifi+006+Ringtone>

12. สกา (Ska) เป็นแนวเพลงที่เกิดในประเทศจาไมก้า ช่วงปลายทศวรรษที่ 50 ซึ่งต่อมามีการพัฒนาเป็น rocksteady และ ร็อกเก้ เพลงสกา เป็นการรวมองค์ประกอบเพลงแถบคาริบเบียนอย่าง เมินโต และ คาลิปโซ เข้ากับ แจ๊ซทางฝั่งอเมริกา กับอาร์แอนด์บี มีลักษณะพิเศษตรงไลน์เบส สำเนียง กีตาร์ และจังหวะ เปียโนที่ดูแตกต่างไป สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างคือมีการใช้เครื่องเป่า (อย่างแจ๊ซ) เช่น แซกโซโฟน, ทรัมเป็ต, ทรอมโบน เป็นต้น และทศวรรษที่ 60 สกาถูกหมายถึงแนวดนตรีของ Rudeboy ในสหราชอาณาจักร สกาได้รับความนิยมในกลุ่ม ม็อดและพวกสกินเฮด มีวงอย่าง Symarip, Laurel Aitken, Desmond Dekker, และ The Pioneers เป็นต้น



ภาพที่ 12 กลุ่มคนดนตรีแนวสกา (Ska)

ที่มา : [The Specials](http://www.listal.com/viewimage/1331784) [Online]. accessed 28 November 2010. Available from <http://www.listal.com/viewimage/1331784>

13. **เร็กเก้ (reggae)** เป็นแนวดนตรีแอฟริกัน-แคริบเบียน ซึ่งพัฒนาขึ้นบนหมู่เกาะจาไมก้า และมีความคิดใกล้เคียงกับลัทธิรัสตาฟาเรียน (Rastafarianism) รากดั้งเดิมของเร็กเก้สามารถค้นหาได้จากดนตรีเทรดิชันหรือประเพณีนิยมของแอฟริกัน-แคริบเบียนที่มีพอ ๆ กับดนตรีริธึมแอนด์บลูส์ของอเมริกัน

เร็กเก้ เป็นดนตรีที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะที่เดียวในโลกของประเทศจาไมก้า ซึ่งอิทธิพลทางดนตรีมาจาก นิวออร์ลีนส์ ริธึมแอนด์บลูส์ มาจากการฟังวิทยุทรานซิสเตอร์ที่รับคลื่นสั้นจากสหรัฐอเมริกาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2

รากเหง้าของดนตรีคนแอฟริกัน-แคริบเบียน คือเพลงโพล์คของจาไมก้าที่เรียกว่า เมนโต (Mento) มีท่วงทำนองเพลงไปในทางแนวดนตรีคาลิปโซ เนื้อหาของบทเพลงจะพูดถึงการเรียกร้องสิทธิของตัวเองและปัญหาความยากจนต่อประเทศเจ้าอาณานิคมในหมู่เกาะอินเดียตะวันตกในทะเลแคริบเบียน สำหรับจาไมก้าตกอยู่ภายใต้การปกครองของอังกฤษ พลเมืองตกเป็นทาสของคนผิวขาว ก็มีการพัฒนาดนตรีเมนโตนำมาผสมกับอาร์แอนด์บีทางตะวันตกเฉียงใต้ของสหรัฐอเมริกา พัฒนาเปลี่ยนแปลงจังหวะเพิ่มขึ้นจนกลายเป็นดนตรี สกา (Ska) โดยเปลี่ยนแปลงจังหวะให้เพิ่มขึ้น ก็ตาร์เล่นจังหวะยก และมีการเล่นลัดจังหวะ ถือว่าเป็นการแปลความหมายของดนตรีอาร์แอนด์บีอีกรูปแบบหนึ่ง และเป็นที่ยอมรับกันอย่างมากในช่วงต้นยุคทศวรรษที่ 60 และได้มีการพัฒนาขึ้นอีกขั้น บีทของดนตรีจึงถูกดึงให้ช้าลงใช้เปียโนและเบสที่มีอิทธิพลดนตรีร็อกเข้ามาจึงเรียกว่า ร็อกสเตดี้ (Rocksteady) จนมาถึงปี 1968 ก็ได้มีการพัฒนาจนถึงขีดสุด ดนตรีเร็กเก้จึงถือกำเนิดขึ้น ภายใต้แนวความคิดของ ลัทธิรัสตาฟาเรียน ทรงผมพ่นเชือกหรือ เดรด ล็อก และอุดมคติทางการเมืองและสังคม ในการพาชาวแอฟริกัน-แคริบเบียนกลับสู่แผ่นดินในทวีปแอฟริกา สกา (Ska) และร็อกสเตดี้ (Rocksteady) คือพื้นฐานทางแนวดนตรีผู้มาก่อนเร็กเก้ในยุคทศวรรษที่ 60 ก่อนที่ บ็อบ มาร์เลย์ จะทำให้ดนตรีเร็กเก้เป็นที่นิยมไปทั่วโลก ก็เคยบันทึกเสียงในแนวดนตรีร็อกสเตดี้ในช่วงแรกในอาชีพของเขา สไตลด์นตรีเร็กเก้ที่ทำให้เขามีชื่อเสียงมากเรียกกันว่า รุทส์ เร็กเก้ (roots reggae) หรือ รุทส์ ร็อก เร็กเก้ (roots rock reggae) และใช้กับศิลปินอีกมากมายที่ทำงานในแบบเดียวกันอย่าง Black Uhuru, Burning Spear, Culture, Israel Vibrations, The Skatalites and Toots และ The Maytals ซึ่งสามารถส่งอิทธิพลมาถึงวง UB40 ในสหราชอาณาจักร ในจาไมก้าเอง ดนตรีสไตลส์ใหม่ได้ทวีความนิยมมากกว่า โดยมีการพัฒนาไปสู่สไตลส์ เลิฟเวอร์ส ร็อก (Lovers Rock), แด็นซ์ฮอลล์ (Dancehall) และ แร็กกัมพฟิน (Raggamuffin)



ภาพที่ 13 กลุ่มคนดนตรีแนวเร็กเก้ (reggae)

ที่มา : [Raggamuffin \[Online\]. accessed 19 October 2010. Available from http://dubroom.org/articles/465.htm](http://dubroom.org/articles/465.htm)

14. ฮิป ฮอป (Hip Hop) มีความหมายถึงในด้านดนตรีแนวฮิปฮอป ที่เป็นที่ยอมรับสำหรับวัยรุ่นอเมริกาและทั่วโลก จนถูกยกระดับให้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งมีรากฐานการพัฒนาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และ ชาวละติน โดยในช่วงยุค 70' หลังจากที่ดินดีส์โก้ที่พัฒนามาจาก แนวเพลง ฟังก์ ในแบบของ โมทาวน์ ได้รับค่านิยมอย่างแพร่หลาย ทำให้มีการเปิดแผ่นเพลงในคลับต่าง ๆ และด้วยการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี เกิดการสร้าง Loops, Beat ใหม่ ๆ ขึ้นมา ดนตรีฮิปฮอป จึงถือกำเนิดขึ้น

คำว่า ฮิปฮอป มักถูกยกเครดิตให้กับ Keith Cowboy แร็ปเปอร์วง Grandmaster Flash & The Furious Five ถึงแม้ว่าในยุคนั้นศิลปินอย่าง LoveBug Starski, Keith Cowboy, และ DJ Hollywood จะถูกเรียกในนามของ "Disco Rap" แต่เครดิตก็มักยกให้กับ Keith Cowboy ในช่วงยุค 70' เมื่อวัยรุ่นในย่านละแวกใกล้เคียงต้องการจะจัดงานปาร์ตี้ รื่นเริง (Block Party) ดนตรีฮิปฮอปจึงได้รับการแพร่ขยายเป็นที่รู้จัก ซึ่งฮิปฮอปก็ไม่ได้ถูกจำกัดแค่ว่าเป็นแนวดนตรีชนิดหนึ่งอีกต่อไป แต่ยังได้รับการยกระดับให้เป็น วัฒนธรรมอย่างหนึ่งด้วย โดย วัฒนธรรมฮิปฮอปจะเกิดขึ้นได้โดยต้องมีปัจจัย 4 อย่าง คือ

กราฟฟิตี (Graffiti) เป็นการเพนท์ ฟัน กำแพง ความหมายเพื่อการเชื้อเชิญ แหก หรือสว ๆ ในละแวกนั้นว่า งานปาร์ตี้เริ่มที่ไหนเมื่อไหร่

ดีเจ (DJ) ซึ่งมาจากคำว่า Disc Jockey ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดแผ่นเพลง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในงานปาร์ตี้

บี-บอย (B-Boy) เป็นกลุ่มคนที่มาเต้นในช่วงระหว่างที่ DJ กำลังเซ็ทแผ่นเพลง เพื่อเป็นการคั่นเวลา ซึ่งลักษณะการเต้น เราจะเรียกว่า Break Dance

เอ็มซี (MC) เป็นแร็ปเปอร์ซึ่งหลังจากที่ ดีเจ เซ็ทแผ่นเรียบร้อยแล้ว MC จะทำหน้าที่ดำเนินงาน และงานปาร์ตี้ก็ได้เริ่มขึ้น



ภาพที่ 14 กลุ่มคนดนตรีแนว ฮิป ฮอป (Hip Hop)

ที่มา : [Hip_Hop](#) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.scoop.co.nz/stories/CU0806/S00159.htm>

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนนิเทศศาสตร์

15. เวิลด์มิวสิก (World Music) เป็นดนตรีที่เน้นการใช้สัมผัสเสียงของธรรมชาติ บวกกับเครื่องดนตรีคลาสสิก และเครื่องดนตรีท้องถิ่น ทำให้เกิดงานดนตรีบรรเลงที่มีความไพเราะ ให้ความรู้สึกเปี่ยมล้นไปด้วยความชุ่มชื่น มีต้นกำเนิดประมาณยุค 80 ศิลปินในแนวเวิลด์มิวสิกที่มีชื่อเสียงได้แก่ Mike Oldfield , Kitaro , Yanni , Enya เป็นต้น



ภาพที่ 15 กลุ่มคนดนตรีแนว เวิลด์มิวสิก (World Music)

ที่มา : [Mike_Oldfield](#) [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.worldmusicfancom/music/Mike+yanni/+images/26877709>

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบ

ในข้อมูลเกี่ยวกับการทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบจะกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีจากจิตวิทยากับการออกแบบสัญลักษณ์และผู้บริโภค
2. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์
3. แนวความคิดและตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีจากจิตวิทยากับการออกแบบสัญลักษณ์และผู้บริโภค

1. แนวคิดทางจิตวิทยาที่สำคัญ

เมื่อประมาณร้อยกว่าปีที่แล้ว นักวิชาการด้านต่าง ๆ รวมทั้งด้านจิตวิทยา ๆ ได้พยายามให้คำนิยามของคำว่า "จิตวิทยา" มาโดยตลอด ดังนั้นจึงมีคำอธิบายความหมายที่หลากหลาย

ความหมายของคำว่า "จิตวิทยา" ในยุคแรก คือ การศึกษากระบวนการทำงานของจิต (Mental activities) ต่อมาในต้นศตวรรษที่ 20 นักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมได้อธิบายคำว่า "จิตวิทยา" ว่า คือ การศึกษาพฤติกรรมทั้งของมนุษย์และสัตว์อื่นโดยให้ความเห็นว่า ผลการศึกษาทดลองกับสัตว์สามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ได้ และพฤติกรรมของสัตว์เป็นเรื่องน่าเรียนรู้ ในระหว่างปี ค.ศ. 1930 - 1960 โดยส่วนใหญ่ตำราจิตวิทยาจะยึดความหมายของ จิตวิทยาตามแนวคิดกล่าวไว้ข้างต้น แต่ในปัจจุบัน ศาสตร์ที่ยอมรับกันมากคือ ศาสตร์ที่ศึกษาทั้งพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตด้วยระเบียบวิธีเชิงวิทยาศาสตร์ (The scientific study of behavior and mental processes) เนื่องจากเกิดแนวคิดจิตวิทยาด้านมนุษย์นิยมและการรู้คิดซึ่งมีการเผยแพร่มากขึ้น ทั้งนี้ความหมายของคำว่า จิตวิทยา ในศาสตร์นี้ คือ การศึกษาพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตเชิงปรนัย (Objective study) ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจน และสังเกตเห็นได้โดยทางอ้อม เช่น กระบวนการของความจำและความคิด ศาสตร์จิตวิทยาประกอบด้วยองค์ความรู้ร่วมกันระหว่างศิลปศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีขอบข่ายกว้างขวางและเกี่ยวข้องในหลายวิทยาการ รวมทั้งครอบคลุมทุกมิติ เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ทั้งทางกาย อารมณ์ จิตใจ ความคิด สติปัญญา ทั้งในส่วนบุคคลและในส่วนที่รวมเป็นสังคม ด้วยเหตุนี้ ศาสตร์จิตวิทยาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลในแง่มุมต่าง ๆ และการศึกษาพฤติกรรมที่ว่ามีจุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการ คือ

หลักที่หนึ่ง เพื่ออธิบายหรือเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลและสังคม

หลักที่สองเพื่อทำนายพฤติกรรมของบุคคลและสังคม

หลักที่สามเพื่อควบคุมพฤติกรรมของบุคคลและสังคม

แนวคิดทางจิตวิทยา สามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลได้กระทำ หรือรู้สึกนึกคิด หรืออื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะสามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจนหรือไม่ก็ตาม โดยมีแนวคิดทางจิตวิทยาอยู่หลายแนวคิดที่สามารถนำไปใช้อธิบายสิ่งดังกล่าวได้ในแง่มุมที่ต่างกัน แต่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความพยายามที่ต้องการเข้าใจพฤติกรรมนั้น ๆ ให้ชัดเจนขึ้น ทั้งนี้ การใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเพียงแนวคิดเดียวอาจเท่ากับการใช้มุมมองเพียงมุมเดียว ในการทำความเข้าใจหรืออธิบายพฤติกรรมใด ๆ ของบุคคลซึ่งอาจผิดพลาดได้ง่ายด้วยเหตุนี้ นักจิตวิทยาในปัจจุบัน จึงพยายามอธิบายพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์จากแนวคิดหรือมุมมองหลายด้าน (Elective approaches) ดังนี้

1.1 แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psycho-analytic approach) แนวคิดจิตวิเคราะห์

ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ ๆ หลายแนวคิด ทั้งนี้ ภาพรวมของแนวคิดจิตวิเคราะห์ ได้พยายามอธิบายและศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในแง่ต่าง ๆ

1.2 แนวคิดจากการเรียนรู้แบบ พฤติกรรมนิยม (Behavioral approach)

แนวคิดกลุ่มนี้ คือ เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ ศักยภาพแห่งการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นศักยภาพที่ติดตัวมาแต่กำเนิด การเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่เห็นได้ชัดเจน ทั้งนี้ ความหมายของการเรียนรู้ คือ การที่บุคคลสามารถทำอะไร ๆ โดยเพิ่มปริมาณขึ้น การเรียนรู้อย่างหนึ่งจะเป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้อย่างอื่นต่อไปไม่จบสิ้น นักทฤษฎีกลุ่มนี้ให้ความสนใจเกี่ยวกับชีวภาพของบุคคลจากสิ่งแวดล้อม นิยมอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ที่วัดได้แน่นอน มีระบบระเบียบในการศึกษาชัดเจน

1.3 แนวคิดเชิงรู้คิด (Cognitive approach) แนวคิดดังกล่าวนี้ มีความเห็น

ขัดแย้งกับแนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม (หรือกลุ่ม S-R) เนื่องจากแนวคิดเชิงรู้คิด เห็นว่ากระบวนการทางจิตของมนุษย์มีความซับซ้อนยิ่งกว่าพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ชัดเจน ซึ่งสัมผัสได้ยาก นอกจากนี้ การอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ โดยอาศัยเพียงสิ่งเร้าและการตอบสนองนั้นเป็นการอธิบายที่มีเหตุผลไม่หนักแน่นเท่าที่ควร

1.4 แนวคิดมนุษยนิยม (Humanistic approach) พื้นฐานของแนวคิดนี้ ได้แก่ ปรัชญาตะวันตก โดยเฉพาะกลุ่มปรัชญาเอกซิสเตนเชียลลิสม์ (Existentialism) แนวคิดนี้ ได้พยายามอธิบายถึงธรรมชาติของมนุษย์ และสร้างทัศนคติ

การมองมนุษย์ โดยมองแง่บวกที่ดีของ เช่น มนุษย์ย่อมอยากทำความดี มนุษย์มีความพยายามในการพัฒนาตนให้ดียิ่งดียิ่งขึ้นไปเรื่อย ๆ มนุษย์มีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อการกระทำของตน รวมทั้งมองว่า หากมนุษย์ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีแล้ว ก็มีโอกาพัฒนาตนสู่ความสมบูรณ์แบบได้เช่นกัน

1.5 แนวคิดด้านการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Model) แนวคิดนี้เป็นแนวคิดล่าสุดของจิตวิทยา ที่มีการศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง และได้รับความสนใจจาก บุคคลในหลายสาขาอาชีพ องค์ความรู้ของแนวคิดนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การจัดระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดระบบระเบียบข้อมูลข่าวสาร การสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การโฆษณา เป็นต้น

1.6 แนวคิดเชิงประสาทและชีวภาพ (Neurobiological approach) หลักการของแนวคิด คือ กระบวนการทางจิตทุกอย่างของมนุษย์ มีศูนย์สั่งการที่สมองและระบบประสาท ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ จำเป็นต้องศึกษาการทำงานของระบบสมองและระบบประสาท รวมทั้งสภาวะการณ์การทำงานทางชีวภาพของมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับระบบสมองและระบบประสาทด้วย

1.7 ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Human Needs) ทฤษฎีดังกล่าวนี้ เกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Basic Needs of Human) ซึ่งมาสโลว์ ได้ศึกษาแนวคิดที่สำคัญหลายแนวคิด แต่แนวคิดที่เป็นที่รู้จักและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้ คือ แนวคิดทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วย 5 ลำดับขั้น โดยมาสโลว์มีแนวคิดว่า พฤติกรรมของมนุษย์จะถูกเร้าให้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากกลุ่มความต้องการ 2 ประเภท คือ ความต้องการพื้นฐานเพื่อการอยู่รอด (Basic Needs) และความต้องการขั้นสูง (Meta-Needs) ทั้งนี้ ความต้องการทั้งสองประเภทมีพัฒนาการเป็นขั้นตอนจากลำดับต่ำสู่ลำดับสูง ซึ่งมีทั้งสิ้น 5 ลำดับขั้น และความต้องการ 4 ลำดับขั้นแรก เป็นความต้องการพื้นฐานอันเกิดจากความรู้สึกที่ไม่มีสิ่งนั้นหรือขาดแคลน เรียกว่า "Deficiency Needs" ส่วนความต้องการลำดับที่ 5 จะเป็นความต้องการขั้นสูงสุด เรียกว่า Meta-Needs หรือความต้องการเพื่อความก้าวหน้า (Growth Needs)

ความต้องการทั้ง 5 ลำดับชั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 : ความต้องการพื้นฐาน (Basic Physiological Needs) เช่น ความกระหาย ความหิว ความมั่งงั่งเหงาหาวนอน ความต้องการทางเพศ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 : ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เช่น ความปลอดภัยจากโรคภัยไข้เจ็บ ความปลอดภัยจากการถูกทำร้าย ความปลอดภัยที่เกิดจากการมีที่อยู่อาศัย ความปลอดภัยที่ได้มีชีวิตส่วนตัว เป็นต้น

ขั้นที่ 3 : ความต้องการความรักและการยอมรับ (Love and Belongingness Needs) เช่น ความรักและการยอมรับจากครอบครัว จากเพื่อน จากคนรอบข้าง จากสังคม เป็นต้น

ขั้นที่ 4 : ความต้องการการยกย่อง (Esteem Needs) ซึ่งรวมทั้งความภาคภูมิใจ ความยอมรับนับถือ ความมั่นใจ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 : ความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต (Self-Realization) ไม่ว่าจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน หรือการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังสูงสุดของชีวิต

1.8 การรับรู้ ด้วยเหตุที่โลกเรานั้นเต็มไปด้วยสิ่งต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็น คน พืช สัตว์ วัตถุ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวเรา อย่างไรก็ตาม การที่มนุษย์จะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้นั้น ต้องอาศัย “ อวัยวะรับรู้ความรู้สึก ” ซึ่งทำหน้าที่รับข้อมูลจากสิ่งรอบตัว และสิ่งรอบตัวที่ว่านี้เป็น “ สิ่งเร้า ” ที่มีผลต่ออวัยวะรับรู้ความรู้สึก โดยจะแปลเป็นกระแสประสาทเดินทางขึ้นสู่สมอง สาระสำคัญเกี่ยวกับการรับรู้ มีดังนี้

1.8.1 การรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) การรู้สึกและการรับรู้จะเกิดขึ้นได้นั้น เริ่มจากมีสิ่งเร้าที่อาจเป็นเหตุการณ์หรือวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวมนุษย์ซึ่งจะเป็น “ พลังงานเร้า ” ให้อวัยวะรับรู้ความรู้สึกรับข้อมูลจากเหตุการณ์หรือวัตถุนั้น ส่งผ่านไปเป็นกระแสประสาทขึ้นสู่สมอง ทั้งนี้ พลังงานเร้าอาจเป็น แสง เสียง ความร้อน เป็นต้น

1.8.2 จิตฟิสิกส์ (Psychophysics) จิตฟิสิกส์ คือ การศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพลังงานเร้ากับการรับรู้ในเชิงปริมาณ โดยนักวิชาการท่านแรกที่ศึกษาเรื่องนี้คือ กุสทาบ เฟคเนอร์ (Gustav Fechner)

1.8.3 จิตวิทยาการได้ยิน เสียงที่มนุษย์ได้ยินนั้น เกิดจากการสั่นสะเทือนผ่านตัวกลางบางอย่างที่มีลักษณะเป็นก๊าซ ของเหลว หรือของแข็ง ทั้งนี้ จะต้องมีการกระจายตัวของโมเลกุลของอากาศรอบ ๆ อันเป็นต้นกำเนิดของเสียง ซึ่งโมเลกุลดังกล่าวจะอัดตัวและขยายตัวในเวลาเดียวกัน จึงทำให้เกิดคลื่น ที่เรียกว่า คลื่นเสียง ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่เรียกว่า ความถี่ (Frequency) เช่น จำนวนของช่วงคลื่นในระยะเวลา 1 วินาที และหากในระยะเวลา 1 วินาทีที่มีหลายช่วงคลื่นก็เท่ากับว่า เสียงนั้นมีความถี่สูง ทั้งนี้ หน่วยวัดความถี่ที่เป็นจำนวนช่วงคลื่นต่อวินาทีเรียกว่า เฮิรตซ์ (Hertz) และเสียงที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้นั้น อยู่ระหว่าง 20-20,000 Hz. คลื่นเสียงอีกลักษณะหนึ่ง คือ ความสูงของคลื่นหรือขนาดของการอัดตัวและขยายตัวของโมเลกุลที่เรียกว่า แอมพลิจูด (Amplitude) ทั้งนี้ ความแตกต่างของแอมพลิจูดจะทำให้เกิดเสียงดังที่ต่างกัน หน่วยวัดเสียงลักษณะนี้ คือ เดซิเบล (db)

1.8.4 จิตวิทยาการมองเห็น อวัยวะรับความรู้สึกที่สำคัญของการมองเห็น คือ “ตา” โดยอวัยวะที่วุ้นนี้ สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะ ขนาด พื้นผิว สี รวมทั้งสิ่งที่อยู่ในระยะใกล้ไกล ความเคลื่อนไหว หรืออื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ อวัยวะรับความรู้สึกดังกล่าว ยังมีอิทธิพลต่ออวัยวะรับความรู้สึกอื่นอีกด้วย

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นที่สำคัญ เช่น แสง โครงสร้างนัยตา ในส่วนของแสงที่เป็นสิ่งเร้าที่ตาเห็น เป็นรังสีของแม่เหล็กไฟฟ้าที่ประกอบด้วยอนุภาคเล็ก ๆ เรียกว่า โฟตอน (photon) โดยโฟตอนจะเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงในรูปของคลื่นซึ่งมีอัตราความเร็วที่ขึ้นอยู่กับตัวกลางที่โฟตอนผ่าน ทั้งนี้ รังสีแม่เหล็กไฟฟ้าจะมีคลื่นความยาวต่างกัน ซึ่งส่วนที่ตามนุษย์สามารถมองเห็นได้นั้น คือ ช่วงแคบ ๆ ช่วงเดียวของรังสี ซึ่งได้แก่ แสงอาทิตย์ที่แยกออกเป็นสีต่าง ๆ ด้วยแท่งแก้วสามเหลี่ยม

นอกจากนี้ “ความชิน” ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น ซึ่งหากอยู่ที่สว่างเป็นเวลานาน และเข้าไปในที่มืดทันที ก็จะมองไม่เห็นอะไรเลยเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วจึงค่อย ๆ มองเห็นขึ้นตามลำดับ ช่วงเวลานั้นคือ ช่วงเวลาที่ตาใช้เวลาในการชินกับความมืด ในทำนองเดียวกันถ้าอยู่ในที่มืดเป็นเวลานาน ๆ แล้วออกมาในที่สว่างทันที ก็จะรู้สึกแสบตาลืมตาไม่ขึ้นอยู่ช่วงหนึ่ง ระยะเวลาอันนี้คือระยะเวลาที่ตากำลังสร้างความเคยชินกับความสว่าง

1.8.5 จิตวิทยาการได้กลิ่น ในการรับรู้ของมนุษย์นั้น การได้กลิ่นจะเป็นการรับรู้ที่มนุษย์รู้จักน้อยที่สุด เนื่องจากอวัยวะรับความรู้สึกทางกลิ่นจะมีประสาทรับความรู้สึกที่เล็กมากและฝังลึกเข้าไปในศีรษะ นอกจากนี้ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการได้กลิ่นซึ่งได้แก่ โพรเจกทูนัม มีความซับซ้อนมาก

1.8.6 จิตวิทยาการรับรส การรับรสนั้น มีลักษณะเดียวกับการได้กลิ่น กล่าวคือ เป็นการถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของสารเคมี ทั้งนี้ ประสาทรับรส จะเรียกว่า เคโมรีเซพเตอร์ (Chemoreceptor) นอกจากนี้ การรับรสกับการได้กลิ่นจะมีความสัมพันธ์กัน นั่นหมายถึง หากความสามารถในการได้กลิ่นของมนุษย์ลดน้อยลง การรับรสก็จะลดลงด้วย ทั้งนี้ สิ่งเร้าที่สามารถทำให้เกิดรสได้นั้น ต้องเป็นสารละลาย โดยเชื่อกันว่า รสเกิดขึ้นในสัตว์ทะเลเป็นอันดับแรก จึงถือว่า รสเค็มน่าจะเป็นรสที่เกิดก่อน จากนั้นจึงเกิดรสเปรี้ยวซึ่งในธรรมชาติ รสเปรี้ยวจะทำหน้าที่เตือนว่าสิ่งนั้นมีพิษ จากนั้นจึงน่าจะเป็นรสหวานและรสขม

1.8.7 การรับความรู้สึกได้ผิวหนัง การรับรู้ที่ว่านี้ ประกอบด้วย การรู้สัมผัส ความรู้สึกเย็น ความรู้สึกร้อน และความรู้สึกเจ็บปวด ประสาทรับความรู้สึกประเภทนี้ จะมีอยู่จำนวนมากที่บริเวณผิวหนังที่ปกคลุมร่างกาย ทั้งนี้ ผิวหนังประกอบด้วยชั้นผิวหนัง 2 ชั้น คือ ผิวหนังชั้นนอก (Epidermis) และผิวหนังชั้นใน (Dermis) ซึ่งใต้ผิวหนังชั้นในจะมีไขมันที่เรียกว่าสับคิวเทนเนียส (Subcutaneous Fat) ซึ่งผู้หญิงจะมีมากกว่าชาย ดังนั้น ผู้หญิงจึงมีผิวหนังนุ่มกว่า มนุษย์จะเกิดความรู้สึกโดยส่วนใหญ่ที่ได้จากมือและเท้า

1.8.8 ความรู้สึกของร่างกาย และการรับรู้พิเศษ ความรู้สึกของร่างกาย (Body Sense) ความรู้สึกที่ว่านี้ มีความสำคัญเท่ากับความรู้สึกด้านอื่น ๆ ของมนุษย์ มิฉะนั้นมนุษย์จะไม่สามารถรู้ได้เลยว่าในขณะที่หลับตาอยู่รถเลี้ยวขวา หรือซ้าย หรือขึ้นสะพาน หรืออื่น ๆ ในลักษณะเดียวกัน ความรู้สึกของร่างกาย เกิดจากระบบประสาท 2 ประเภท คือ ระบบประสาท Kinestesis ที่ฝังอยู่ทั่วร่างกาย ในกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อต่าง ๆ ระบบประสาทที่ว่านี้ จะส่งกระแสประสาทไปที่สมองเพื่อรายงานสภาวะของกล้ามเนื้อ และเอ็น ว่ามีการหดตัว ยึดตัว หรือคลายตัว จากนั้นสมองจะตีความสิ่งที่สมองได้รับข้อมูล การทำงานของระบบประสาทดังกล่าวนี้จะทำให้มนุษย์รู้สึกอยู่เสมอว่าอวัยวะของตนมีการเคลื่อนไหวไปทางใด ด้วยเหตุนี้ ในที่ไฟสลัว มนุษย์จึงสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ เช่น การดื่มน้ำ การรับประทานอาหาร เนื่องจากมนุษย์รู้ว่าแขนและมือเคลื่อนไหวไปทางใด จึงสามารถดื่มหรือรับประทานอาหารได้โดยไม่พลาด ระบบประสาทอีกระบบคือ Equilibrium เป็นระบบประสาทที่สำคัญต่อการทรงตัวของมนุษย์ และทำให้มนุษย์รู้ว่าในขณะที่ร่างกายอยู่ในท่าใด

1.8.9 การรับรู้สี (Color Perception) สิ่งต่าง ๆ ในโลกที่มนุษย์อาศัยอยู่นี้เต็มไปด้วยสีสันมากมาย แต่ถ้ามนุษย์ไม่สามารถรับรู้สีได้ ก็จะดูเหมือนว่าโลกมนุษย์มีเพียงสีขาวและดำเท่านั้น ทั้งนี้ “สี” จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่เพียงแต่ทำให้มนุษย์รับข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้นเท่านั้น แต่ “สี” สามารถทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น อารมณ์เพลิดเพลินสดชื่น อารมณ์เศร้าหมอง หรือแม้แต่ทำให้รู้สึกร้อน รู้สึกเย็น รู้สึกตึงเครียด หรือรู้สึกผ่อนคลาย เช่น สีของกล่อง

เครื่องสำอางที่เน้นสีเขียวย่อนและสีขาวซึ่งสามารถทำให้ลูกค้ารู้สึกคล้อยตามว่า ผลิตภัณฑ์นั้น เป็นผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจริง ๆ ไม่ใช่ผลิตภัณฑ์ที่เน้นการให้สีสันทนใบหน้า เป็นต้น

1.8.10 ภาพติดตา การเกิดภาพติดตานั้นมีสาเหตุมาจากการจ้องมองสิ่งใดสิ่ง หนึ่งเป็นเวลานานจนประสาทตาเกิดความอ่อนล้าหรือชินต่อสีของสิ่งนั้น ทำให้มีความฉับไวในการ รับสีนั้นได้น้อยลง และเกิดเป็นภาพติดตาจากนั้น

1.8.11 การรับรู้ทางตา คนส่วนใหญ่มีความคิดว่า สิ่งที่มีมองเห็นจะต้อง เหมือนกันรูปร่างจริงของวัตถุ เพราะภาพที่เกิดขึ้นเกิดจากแสงของวัตถุเร้าในตา เกิดเป็นกระแส ประสาทขึ้นสู่สมอง แต่โดยความเป็นจริงแล้วการรับรู้ของมนุษย์ไม่ใช่การคัดลอกลักษณะทาง กายภาพเข้าสู่สมองอย่างตรงไปตรงมา เราจะมองเห็นอย่างไรขึ้นอยู่กับส่วนประกอบอีกหลาย อย่าง เช่น รูปและพื้นรูป (Figure and Ground) การรับรู้รูปนั้นสิ่งที่มีมองเห็นว่าเป็นรูปจะเด่น ออกมาแยกจากส่วนอื่น ๆ ซึ่งเป็นพื้นอยู่เบื้องหลังการรับรู้จึงต้องประกอบไปด้วยเส้นเค้าโครง หรือ ขอบเขตของรูป ทั้งนี้ นัยน์ตามนุษย์จะไวต่อเส้นเค้าโครงรูปและพร้อมที่จะรับรู้เป็นรูปร่างที่มี ความหมาย ไม่ว่าเส้นเค้าโครงเส้นนั้นจะสมบูรณ์หรือไม่ก็ตาม ด้วยเหตุนี้การสร้างงานการ์ตูนจึงใช้ เพียงเส้นเค้าโครงรูปเพียงอย่างเดียวก็สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ไม่ยาก ทั้งนี้ คุณสมบัติที่ แตกต่างกันของรูปและพื้นรูป คือ รูปจะมองเห็นเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเค้าโครงรูปมีเส้นขอบรูปที่ ชัดเจน ในขณะที่พื้นรูปเป็นเพียงพื้นอยู่เบื้องหลัง ไม่มีรูปร่างเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดเหมือนรูป รวมทั้ง รูป จะมองเห็นปรากฏเด่นชัดเมื่ออยู่ใกล้ตัวผู้ดู ในขณะที่พื้นรูปปรากฏอยู่ลึกเข้าไปข้างหลัง และรูปจะ มองดูมีชีวิตชีวา มีลักษณะเด่น และมีความหมายที่จำได้ง่ายมากกว่าพื้นรูป

1.8.12 การเตรียมการรับรู้ (Perceptual set) เนื่องจากรอบ ๆ ตัวเรามีสิ่งเร้า มากจนไม่สามารถรับรู้ได้ทั้งหมด ทั้งนี้ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ได้แก่ ขนาด สี ระยะทาง การ เคลื่อนไหว อารมณ์ แรงจูงใจ เป็นต้น นอกจากนี้ ความคิดหวังก็เป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่มี อิทธิพลต่อการรับรู้ เมื่อผู้รับรู้อาจคาดหวังสิ่งใดก็เตรียมพร้อมที่จะรับรู้สิ่งนั้น การเตรียมการรับรู้จึงทำ ให้เกิดขึ้นการสร้างความคิดหวังให้กับผู้รับรู้

จากทฤษฎีและแนวคิดทางจิตวิทยาต่าง ๆ ข้างต้น สามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานศิลปะด้านต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสิ่งพิมพ์ การ ออกแบบงานสัญลักษณ์ การออกแบบเพื่อการตกแต่งภายใน เป็นต้น เนื่องจากทฤษฎีและแนวคิด ทางจิตวิทยานั้นทำให้สามารถเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้รู้จักพฤติกรรม ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ในกรณีที่ต้องการออกแบบสิ่งพิมพ์ สิ่งที่ต้องออกแบบต้องเรียนรู้ให้เข้าใจ นอกเหนือจากหลักการออกแบบ หรือกระบวนการสิ่งพิมพ์แล้ว ยังต้องรู้ลักษณะทางกายภาพของ กลุ่มเป้าหมาย เช่น อายุ เพศ วัย หรืออื่น ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ หรือแม้แต่แนวคิดเรื่องปัจจัยที่ทำให้

กลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้ข่าวสารที่จะเสนอในสิ่งพิมพ์รวมทั้งการรับรู้เรื่องสีของเป้าหมาย ซึ่งหากนำองค์ความรู้ทางจิตวิทยาามาประยุกต์ใช้ ก็ย่อมทำให้สิ่งที่ออกแบบนั้นสามารถบรรลุเป้าหมายทางการตลาดได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น การเลือกใช้สีพื้นหลังของสิ่งพิมพ์ ของรูปภาพและของข้อความที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ เกิดความต้องการหรือเกิดความจำเป็นในสิ่งที่นำเสนอบนสิ่งพิมพ์นั้น เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ องค์ความรู้ทางจิตวิทยา จึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งของการออกแบบที่ประสบความสำเร็จ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์

คำว่า “การออกแบบสัญลักษณ์” มีความหมายที่หลากหลายเช่นเดียวกับคำว่า “ศิลปะ” ทั้งนี้ เนื่องจากการให้คำจำกัดความนั้น จะขึ้นอยู่กับทรรศนะส่วนตัวผนวกกับประสบการณ์ของผู้ให้คำจำกัดความนั้น อย่างไรก็ตาม ขอยกตัวอย่างความหมายของ “การออกแบบ” เพื่อให้ทราบถึงความหมายโดยรวม ดังนี้

วีรณ ตั้งเจริญ (2538 : 7) กล่าวว่า

การออกแบบสัญลักษณ์ ไม่ใช่การแสดงความงามได้ปรากฏเพียงอย่างเดียวเท่านั้น มีอีกหลายสิ่งที่ต้องพิจารณา นอกจากนี้ การออกแบบสัญลักษณ์ยังเรียกได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบอันเป็นประโยชน์ ต่างไปจากงานจิตรกรรมและประติมากรรมอันสะท้อนถึงภาพและความฝันส่วนตัวของศิลปิน การออกแบบสัญลักษณ์เป็นงานเพื่อชีวิตจริง ทั้งนี้ งานออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะออกแบบเพื่อข่าวสาร (Message) หรือเพื่อผลิตภัณฑ์ (Product) การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้น นักออกแบบต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดในด้านรูปแบบ การผลิต การส่ง หรือการสื่อสาร การนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้น การสร้างสรรค์จะต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่ต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ

2.1 ประเภทของงานออกแบบสัญลักษณ์ ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์นั้นแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1.1 งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย (Functional Design) หมายถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) ที่เน้นประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ทางกายเป็นหลัก โดยจะผนวกกับการใช้คุณค่าทางความงามเป็นปัจจัยที่ทำให้งานออกแบบสวยงามน่าสนใจควบคู่กับประโยชน์ใช้สอย ในปัจจุบัน การออกแบบมีความทันสมัยและซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากการเกิดเทคโนโลยีและวิทยาการต่าง ๆ ที่มีมากมายซึ่งนักออกแบบต้องติดตามและเรียนรู้ แล้วนำมาผนวกกับการออกแบบที่ทันสมัยและเกิดประโยชน์สูงสุด

2.1.2 งานออกแบบสัญลักษณ์เพื่อการสื่อสาร หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การออกแบบสื่อสาร (Communication Design) เป็นผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ที่เน้นการสื่อสารระหว่างกันด้วยภาษาและภาพที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดีโดยไม่จำกัดเฉพาะการออกแบบสิ่งพิมพ์เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อการสื่อสารที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจระหว่างกัน หรือเพื่อโน้มน้าว ชักชวน และเรียกร้อง นั้น ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบแผ่นโปสเตอร์ หนังสือ โบปลิว งานโฆษณาทั้งทางสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือแม้แต่ข้างรถประจำทาง เป็นต้น ทั้งนี้ การออกแบบเพื่อการสื่อสารต้องอาศัยความรู้เฉพาะด้าน ซึ่งนอกจากต้องเรียนรู้เรื่องคุณค่าทางความงามตามแนวคิดของสุนทรียศาสตร์ องค์ความรู้ทางศิลปะ และการออกแบบ แล้ว ยังต้องเรียนรู้จิตวิทยา เช่น จิตวิทยาชุมชน จิตวิทยาการเรียนรู้ ฯลฯ รวมทั้ง ปัจจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับมนุษย์ตามแนวทางของสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์

2.1.3 งานออกแบบสัญลักษณ์เพื่อคุณค่าทางความงาม ถือว่าเป็นการออกแบบทางทัศนศิลป์ (Visual Art Design) ที่มีเป้าหมายเฉพาะ โดยไม่เน้นคุณค่าทางกาย แต่จะเน้นให้ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์สามารถเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้ชมเกิดความชื่นชมในความงามและความนึกคิดที่แฝงในผลงาน หรือเน้นผลทางอารมณ์ คุณค่าทางทัศนคติ และความรู้สึกล้อมผัสทางความงาม เช่น การสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ทั้งนี้ ผลจากการชื่นชมนั้น อาจทำให้ผู้ชมเกิดความสุขใจ ได้ผ่อนคลาย เบิกบานใจ เป็น

2.2 หลักการออกแบบสัญลักษณ์ สำหรับหลักการออกแบบสัญลักษณ์นั้น
ก่อนอื่นใดจำเป็นต้องทราบหลักเกณฑ์ในภาพรวมที่เป็นหัวใจสำคัญที่มักจะทำให้เกิดปัญหาในการออกแบบสัญลักษณ์ ซึ่งหากเข้าใจและแก้ปัญหาได้ ก็จะสามารถนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบมาร้อยต่อและประสานกันจนเกิดเป็นผลงานการออกแบบที่น่าสนใจและสอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยได้ดี ทั้งนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบสัญลักษณ์ในภาพรวมซึ่งประกอบด้วย การใช้ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วน และการสร้างจังหวะลีลา ดังนี้

2.2.1 ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในการออกแบบสัญลักษณ์ คือ ความสมดุลตามสภาพการสองเห็นหรือการรับรู้เกี่ยวกับแรง น้ำหนัก และความมั่นคงบนพื้นราบในการออกแบบสามมิติ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรืองานโครงสร้างต่าง ๆ นั้น ปัญหาความสมดุลเป็นปัญหาหลักที่ต้องให้ความสำคัญโดยต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับปัญหาเกี่ยวกับรูปทรงด้วย นอกจากนี้ ในการออกแบบงานสองมิติ ปัญหาความสมดุลก็มีความสำคัญเช่นกัน โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

ความสมดุลที่เหมือนกัน (Symmetrical Balance) ในการออกแบบสัญลักษณ์ ความสมดุลลักษณะนี้ หมายถึง การกำหนดรูปทรงด้านซ้ายและขวาให้เหมือนกันเพื่อสร้างน้ำหนักของทั้งสองข้างให้เท่ากัน

ความสมดุลที่ต่างกัน (Asymmetrical Balance) สำหรับการออกแบบสัญลักษณ์ ความสมดุลลักษณะนี้ คือ การสร้างความสมดุลในลักษณะซ้ายขวาไม่เหมือนกันแต่เท่ากันความรู้สึก 3 วิธีคือการสร้างความสมดุลจากน้ำหนัก อันเป็นผลรวมจากขนาด ลักษณะผิวหรือน้ำหนักของสี เป็นต้น วิธีที่สอง คือ การสร้างความสมดุลจากสิ่งที่ดึงดูดใจ (Interesting Point) เช่น การถ่วงดุลด้วยสี ขนาด รูปทรง บริเวณด้านใดด้านหนึ่ง และวิธีที่สาม คือ การสร้างความสมดุลด้วยการตัดกัน (Contrast) หมายถึง การใช้ความแตกต่างด้านสี รูปทรง หรืออื่น ๆ มาจัดวางด้านซ้ายขวาให้เกิดความสมดุลทางความรู้สึก เช่น การใช้สีคู่ตรงข้าม เป็นต้น

2.2.2 ความเป็นเอกภาพ (Unity) หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ต่างกันมาทำให้เกิดการรวมตัวจนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งนี้ สิ่งสำคัญที่ทำให้การออกแบบสัญลักษณ์เกิดเอกภาพ คือ ความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Coherence) ซึ่งหมายถึง ความสัมพันธ์ต่อเนื่องของส่วนประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง มวล ปริมาตร ลักษณะผิว บริเวณว่าง สี หรือน้ำหนัก การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องนี้ จะเกิดขึ้นได้ต้องมีการวางแผนการออกแบบเพื่อเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ มารวมกันอย่างเหมาะสม นอกจากความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ยังต้องอาศัยการกำหนดลักษณะเด่นลักษณะด้อย (Dominance and Subordination) การกำหนดเช่นนี้ หมายถึง การเลือกที่จะให้ความสำคัญหรือลดความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

2.2.3 การใช้สัดส่วน (Proportion) การใช้สัดส่วน เกิดจากการใช้ขนาด (Size) ที่สัมพันธ์กันในภาพรวม ทั้งนี้ ขนาดของรูปทรงและบริเวณว่างในงานออกแบบนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมี เนื่องจากเป็นการสร้างสิ่งที่น่าสนใจที่สามารถหลีกเลี่ยงความเรียบง่ายที่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่มีมากเกินไป นอกจากนี้ ยังมีส่วนทำให้เกิด “จังหวะลีลา” ที่น่าสนใจได้อีกด้วย

2.2.4 การสร้างจังหวะลีลา (Rhythm) ในการออกแบบที่สองและสามมิติ หากขาดการสร้างจังหวะลีลา ก็จะทำให้ผลงานมีความกระด้าง ไม่น่าสนใจ ทั้งนี้ วิธีการออกแบบที่แสดงจังหวะลีลานั้น มี 4 วิธี คือ การออกแบบซ้ำกัน (Repetitive) การออกแบบสลับไปมา (Alternative) การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (Progressive) และการออกแบบคลื่นไหล (Flowing) (วิรุณ ตั้งเจริญ 2526 : 34-38)

2.3 องค์ประกอบการออกแบบสัญลักษณ์ จากองค์ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ และศิลปะที่กล่าวไว้ในบทก่อนหน้านั้น ถือว่าเป็นองค์ความรู้ในภาพรวมที่เป็นฐานของการออกแบบสัญลักษณ์ ทั้งนี้ ในการออกแบบสัญลักษณ์ จะมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะที่สามารถมองเห็นด้วยตา แต่ในสาระสำคัญนั้น องค์ประกอบของการออกแบบจะมีความเฉพาะเจาะจงที่มุ่งไปสู่การออกแบบที่มีคุณภาพมากขึ้น ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าว มีดังนี้

จุด (Dot) จุดที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์นั้น เป็นได้ทั้งส่วนที่เล็กที่สุดหรือส่วนที่มีขนาดใหญ่ในการออกแบบ สัญลักษณ์ซึ่งต่างจาก “จุด” ในองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ ที่หมายถึงส่วนที่เล็กที่สุดเท่านั้น นอกจากนี้ ในการออกแบบสามมิติ จุดอาจมีปริมาตรได้เช่นกัน เช่น จุดที่ใช้ในงานประติมากรรมสมัยใหม่ ทั้งนี้ การใช้ “จุดในงานออกแบบสัญลักษณ์” จะสามารถบ่งบอกถึงขนาด ตำแหน่ง และส่วนที่สามารถสร้างความดึงดูดได้

เส้น (Line) เส้นที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์ จะเป็นองค์ประกอบที่ไม่จำกัดขอบเขตหรือมีอิสระทั้งในความยาว ทิศทาง หรือขนาด ซึ่งต่างจาก “เส้น” ในการเขียนแบบทางเรขาคณิต หรือที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ ที่หมายถึง จุดที่เรียงต่อกัน โดยที่ทิศทางและการเคลื่อนไหวของเส้นจากจุดหนึ่งสู่อีกจุดหนึ่ง ประโยชน์ของ “เส้นในการเขียนแบบ” คือ ใช้แบ่งพื้นที่ แบ่งบริเวณว่าง หรือใช้กำหนดรูปร่างต่าง ๆ

รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) หากสังเกตสิ่งของเครื่องใช้รอบ ๆ ตัว เช่น แจกัน แก้วน้ำ ก็พบว่า ส่วนที่บรรจุน้ำหรือสิ่งต่าง ๆ ภายใน ซึ่งมีลักษณะเป็นทรงกระบอก หรือโค้งป่องส่วนกลาง หรืออื่น ๆ บริเวณที่ว่างนี้ ในทางการออกแบบสัญลักษณ์เรียกว่า รูปทรง (Form) ส่วนรูปร่างนั้น (Shape) ในทางการออกแบบสัญลักษณ์ หมายถึง เส้นรอบนอกที่ตัดกับบริเวณที่ว่าง ทั้งนี้ รูปร่างและรูปทรง เป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

มวลและปริมาตร (Mass and Volume) “มวล” หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อทั้งหมดของสสารหรือวัตถุต่าง ๆ เช่น มวลของหินที่ประกอบด้วยเนื้อแข็งแน่น มวลของฟองน้ำ คือ ส่วนเนื้อที่อ่อนนุ่มและโปร่ง ส่วน “ปริมาตร” นั้น หมายถึง บริเวณที่แผ่ครอบคลุมเนื้อที่ในอากาศทั้งหมดภายในของวัตถุ ดังนั้น จึงเปรียบเสมือนรูปทรงด้านในของวัตถุที่มีมิติกว้าง ยาว และหนา ทั้งนี้ มวลและปริมาตรจึงรวมอยู่ด้วยกันเสมอ

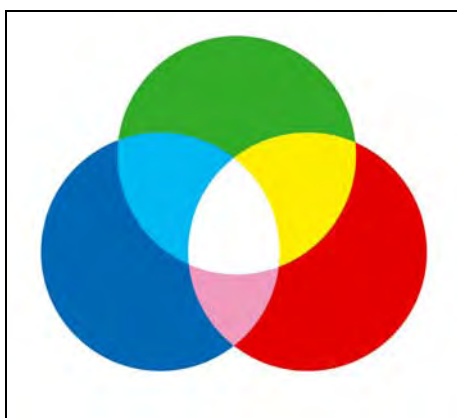
ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ส่วนเปลือกนอกของวัตถุที่มองเห็นได้หรือสัมผัสได้ เช่นเปลือกทุเรียน ที่มีผิวหยาบเป็นหนาม ผิวของเครื่องเคลือบดินเผาที่ผิวมีความมันลื่น ซึ่งองค์ประกอบข้อนี้ สามารถสร้างความรู้สึกในผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ทั้งสองและสามมิติได้ดี

พื้นที่ว่าง (Space) หรือพื้นที่ว่าง ที่สำคัญต่อการออกแบบสัญลักษณ์ด้านต่าง ๆ โดยจะเป็นปัจจัยที่กำหนดให้การออกแบบสัญลักษณ์มีการวางแผนการจัดวางรูปทรงในบริเวณว่างอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ บริเวณว่าง จะทำให้ผู้ชมหรือผู้พบเห็นผลงานเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้ เช่น การออกแบบที่จัดวางรูปทรงต่าง ๆ แบบกระจายและใช้รูปทรงน้อย จนเหลือบริเวณว่างมาก ก็จะทำให้ผู้ชมหรือผู้พบเห็นรู้สึกถึงความโล่งสบาย ไม่อึดอัด เป็นต้น

สี (Color) สี ในการออกแบบสัญลักษณ์เป็นสิ่งจำเป็นอีกประการหนึ่งที่สามารถสร้างความรู้สึกต่าง ๆ ในผลงาน และสามารถเพิ่มคุณค่าของงานได้ดี การกำหนดสีในผลงานการออกแบบสัญลักษณ์จะเท่ากับเป็นการกำหนดอารมณ์ความรู้สึกรวมทั้งแยกแยะเพื่อให้เกิดความเข้าใจในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน

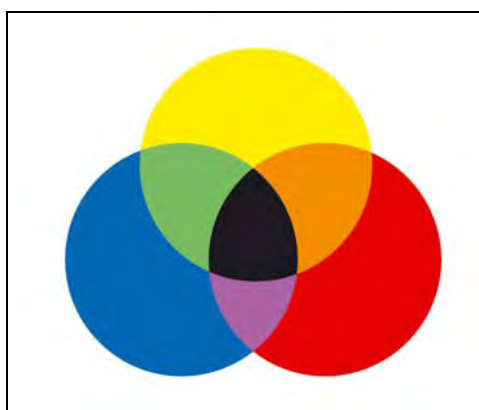
สี เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบ สีมีอิทธิพลในการสื่อความหมายและอารมณ์ และกระตุ้นต่อการรับรู้ ซึ่งการออกแบบมีพื้นฐานการใช้สีจะเป็นการใช้ระบบแม่สีพื้นฐาน สีที่เรามองเห็นกันทั่วไปที่เกิดจาก เนื้อสี (Hue) คือความแตกต่างของสีบริสุทธิ์ หรือสีเนื้อแท้แต่ละสี โดยแบ่งเนื้อสีได้ 2 ชนิด

สีของแสง (Colored Light) คือความแตกต่างของความยาวคลื่นของคลื่นแสงที่ตาเรามองเห็น ซึ่งเป็นแสงสีขาวทั่วไปที่เราเห็น ที่ประกอบไปด้วยความยาวคลื่นแสงต่าง ๆ ซึ่งอันที่จริงรวมตัวกันเกิดเป็นสีอื่นต่าง จึงเรียกว่า “สีแบบบวก” โดยมีแม่สีพื้นฐาน คือ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน (Red Green Blue) ซึ่ง 3 สีนี้ผสมกันจะได้สีขาวเกิดขึ้น หลักการนี้นำไปใช้กับการมองเห็นที่เกิดจากการผสมของแสง เช่น จอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ เป็นต้น ถ้าหากจะทำงานเกี่ยวกับ เว็บ ฟรีเซ็นเซอร์ที่ใช้โปรเจกเตอร์ ทีวี โทรทัศน์ ฟิล์ม กระจกสี ภาพยนตร์ จึงต้องเตรียมภาพที่เป็นระบบ RGB Mode



ภาพที่ 16 การผสมสีของแสง (Additive Color Mixing)

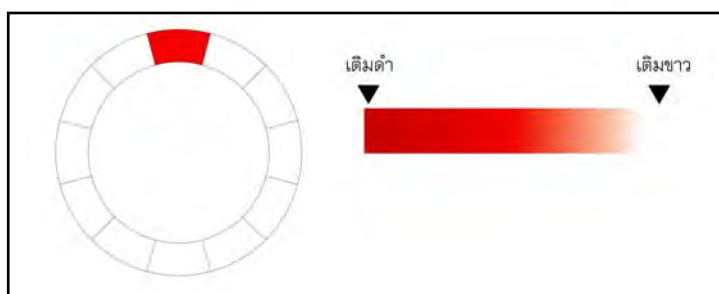
สีของสาร (Colored Pigment) คือ สีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการดูดซึมและสะท้อนของความยาวคลื่นแสง เป็นสีที่เกิดจากการตกกระทบของสีขาวกับวัตถุสีต่าง ๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกดูดกลืนไว้ และสะท้อนเพียงบางสีออกมา จึงเรียกว่า “สีแบบลบ” มีแม่สีคือ สีฟ้าแกมเขียว(Cyan) สีม่วงแดง(Magenta) สีเหลือง (Yellow) เมื่อสามสีนี้ผสมกันจะได้สีดำ (black) หลักการนี้ใช้ในการผสมสีในการพิมพ์ ที่เป็นระบบสี CMYK Mode



บททฤษฎีการถ่ายภาพเชิงศิลปะ ส่วนทฤษฎี

การวางโครงสี (Colour Schematic) เป็นทฤษฎีการเลือกใช้สีร่วมกันในภาพ เพื่อให้ภาพออกมาดูดี สามารถแบ่งได้ดังนี้

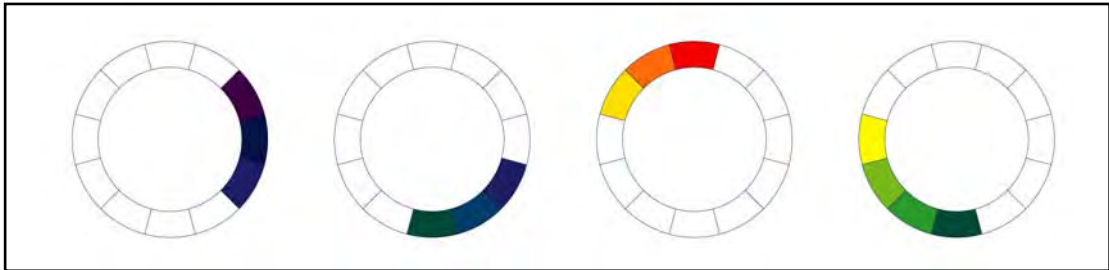
โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) คือมีเนื้อสี (Hue) เดียว แต่ให้ความแตกต่างด้วยน้ำหนักสี (Value) (เลือกแค่สีเดียวแล้วนำมาผสมขาว ผสมดำ หรือปรับค่าความสว่างเพื่อปรับเปลี่ยนน้ำหนักสี) สีเอกรงค์ให้ความรู้สึกที่สุขุม เรียบร้อย เป็นสากล ไม่จุดขาดสะดุดตา



ภาพที่ 18 โครงสีเอกรงค์ (Monochrome)

ที่มา : ไสวชัย นันทวีชรวิบูลย์, Be Graphic สู่วันทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี, 2545), 92.

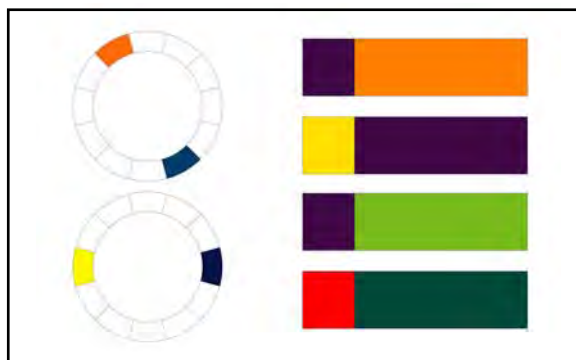
โครงสีข้างเคียง (Analogous) คือสีที่อยู่ติดกัน อยู่ข้างเคียงในวงจรัสสี จะเป็นทีละ 2 หรือ 3 สีหรือบางทีอาจใช้ได้ถึง 4 สี แต่ไม่ควรเกินมากกว่านี้ เพราะสีอาจหลุดจากความใกล้เคียงได้



ภาพที่ 19 โครงสีข้างเคียง (Analogous)

ที่มา : ไสร์ชัย นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี, 2545), 94.

โครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) คือสีที่อยู่ตรงข้ามในวงจรัสสี การใช้สีคู่ตรงข้ามทำให้งานนั้นสะดุดตาในการมอง แต่ต้องระวังการแบ่งสัดส่วนในการใช้สี เพราะจะทำให้งานไม่มีเอกภาพ เพราะฉะนั้นควรแบ่งสัดส่วนของสีใดสีหนึ่งให้มากกว่า



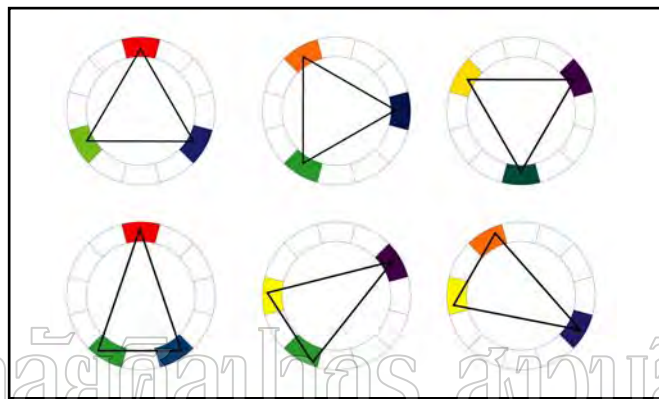
ภาพที่ 20 โครงสีคู่ตรงข้าม (Complements)

ที่มา : ไสร์ชัย นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, 2545), 97-98.

โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads) เป็นการใช้สี 3 สีในช่วงห่างระหว่างสี ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 แบบ ได้แก่

สีแบบสามเหลี่ยมด้านเท่า เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 3 สีเท่ากัน ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สามเหลี่ยมด้านเท่า

สีแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 3 สีไม่เท่ากัน คือ ช่วงห่างสี 2 ช่วงเท่ากัน แต่อีกอันหนึ่งช่วงห่างจะยาวกว่า ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สามเหลี่ยมหน้าจั่ว



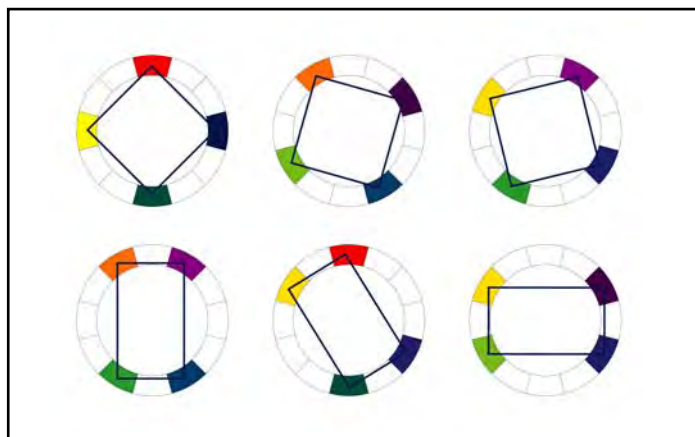
ภาพที่ 21 โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads)

ที่มา : ไสริชัย นันทวีชรวิบูลย์, Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, 2545), 100.

โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads) เป็นการใช้สี 4 สีในช่วงห่างระหว่างสี ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะได้แก่

สีแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 4 สีเท่ากัน ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สี่เหลี่ยมด้านเท่า

สีแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 4 สีไม่เท่ากัน คือ ช่วงห่างสี 2 อันจะเป็นช่วงสั้น แต่อีก 2 อันหนึ่งช่วงห่างจะยาวกว่า ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 22 โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads)

ที่มา : โสรัชช นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, 2545), 103.

โทนสีโดยรวมของภาพ (Color Image) แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

Vivid Tone คือ การใช้สีระดับสดเข้ม

Bright Tone คือ การใช้สีระดับสดสว่าง

Subdued Tone คือ การใช้สีระดับหม่น

Dark Tone คือ การใช้สีระดับมืด

น้ำหนักสี (Value) หมายถึง ความแตกต่างของสีในค่าสีระดับต่าง ๆ เช่น เริ่มจากสีดำ ไปยังสีเทาเข้ม สีเทา สีเทาอ่อน และสีขาว ซึ่งน้ำหนักสีที่ต่างกันนี้ จะทำให้งานออกแบบสัญลักษณ์มีความน่าสนใจมากขึ้น

เนื่องจาก “สี” เป็นองค์ประกอบของการออกแบบสัญลักษณ์ที่นอกจากจะให้คุณค่าทางความงามอันเกิดจากการมองเห็นแล้ว ยังสามารถสร้างความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งที่แฝงไว้ในผลงานอีกด้วย ตัวอย่างของสี ที่ให้ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น

สีขาว ให้ความรู้สึกเรียบร้อย สะอาด สุภาพ ไม่ตื่นเต้น บริสุทธิ์ใจ โล่งสบาย

สีดำ ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง หดหู่ เจ็บบ ทึบตัน หรือบางครั้งอาจดูสง่า จริงจัง

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกขรึม สง่างาม จริงจัง เจ็บบ น่าเกรงขาม

สีม่วง ให้ความรู้สึกสงบ มีน้ำหนัก หนักใจ กังวล น่าสงสัย

สีแดง ให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง ต้องต่อสู้ ไม่สงบ อันตราย

สีส้ม ให้ความรู้สึกเร้าร้อน ชูดฉลาด สว่าง กล้าคิด

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสดใส สว่าง ระมัดระวัง

สีเขียว ให้ความรู้สึกพักผ่อน สดชื่น งามงาม เจริญเติบโต ขยายตัว

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกหนัก สงบเสงี่ยม เก๋ อยู่ในกรอบหรือกฎเกณฑ์ แต่บางครั้งแสดงความร่วมมือ

รูปแบบตัวอักษร (Text) ตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในการสื่อสาร แสดงเนื้อหาและถ่ายทอดอารมณ์ผ่านลักษณะของตัวอักษรได้ ซึ่งรูปแบบและลักษณะตัวอักษรนั้นมีหลายหลายมากมาย และแต่ละเลือกใช้ให้เข้ากับความเหมาะสมและเงื่อนไขต่าง ๆ ถ้ามีการนำไปใช้ให้เกิดความพอดีเหมาะสมแล้วก็จะช่วยสนับสนุนงานออกแบบสามารถสื่อความหมายเรื่องราว อารมณ์ได้อย่างเต็มที่ ชนิดตัวอักษร (Type Style) ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

ตัวอักษรมีเชิง (Serif) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นยื่นของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะตัวอักษรมีความหนาบางไม่ต่างกันนัก



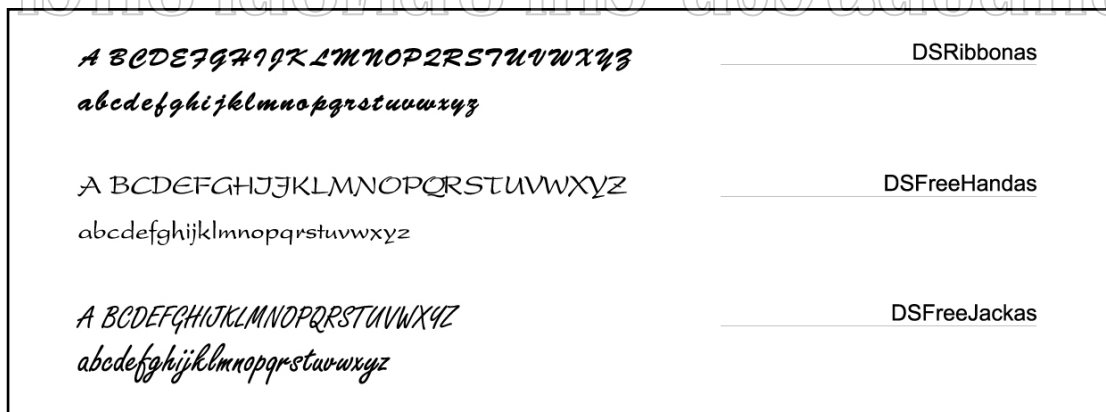
ภาพที่ 23 ตัวอักษรมีเชิง (Serif)

ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) เป็นลักษณะตัวอักษรของอักษรอีกแบบหนึ่ง มีรูปแบบเรียบง่าย ทันสมัยกว่าแบบแรก มีความหนาบางไม่แตกต่างกันนัก ตัวอักษรแบบ Sans Serif เป็นตัวอักษรที่ได้รับความนิยมในการออกเป็นอย่างมาก เพราะดูเรียบง่าย ทันสมัย เหมาะแก่การนำไปใช้เพราะอ่านง่าย



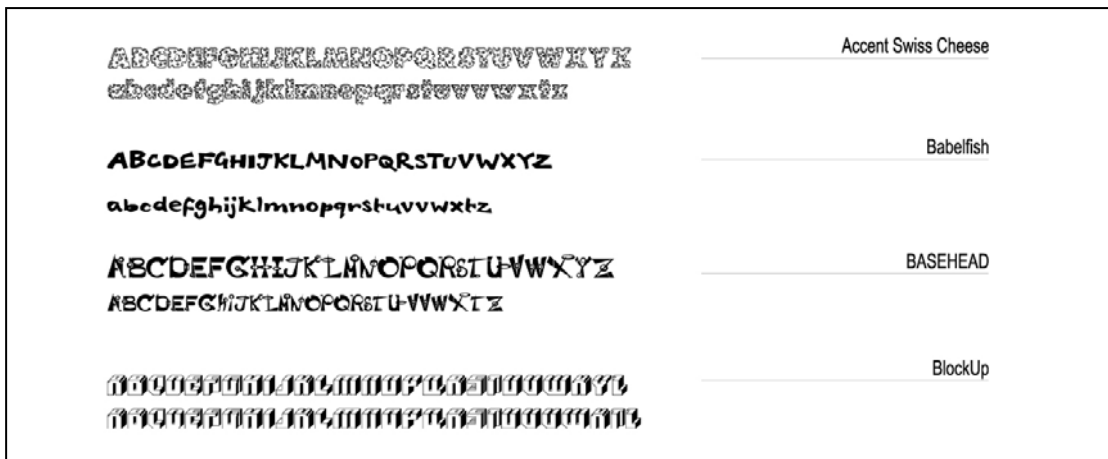
ภาพที่ 24 ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)

ตัวอักษรแบบลายมือ (Script) เป็นตัวอักษรแบบนี้เป็นตัวอักษรเน้นตัวอักษรที่มีรูปแบบลายมือเขียน ซึ่งมีลักษณะทางโยงต่อเนื่องกันระหว่างตัวอักษรและมีขนาดเส้นอักษรหนาและบางต่างกัน ตัวอักษรแบบนี้ให้ความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ อีศระ เส้นสายของตัวอักษรให้ความสนุกสนานไร้กฎเกณฑ์ตายตัว



ภาพที่ 25 ตัวอักษรแบบลายมือ (Script)

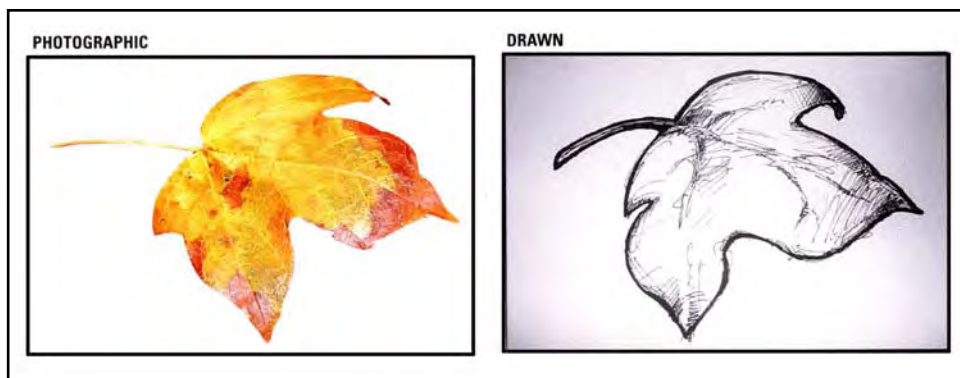
ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น บางตัวเป็นภาพสัญลักษณ์ ตัวอักษรประดิษฐ์นี้มีรูปแบบที่หลากหลาย ยกที่จะจำกัดความการเลือกใช้ ก็สุดแล้วแต่นักออกแบบ เพราะแต่ละแบบ แต่ละชนิดให้ความรู้สึก อารมณ์ และสื่อความหมายที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 26 ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

รูปแบบภาพ (Image) ภาพเป็นส่วนสำคัญในการที่จะสื่อถึงความหมาย บรรยายเนื้อหาและมีความสวยงาม รูปแบบภาพในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

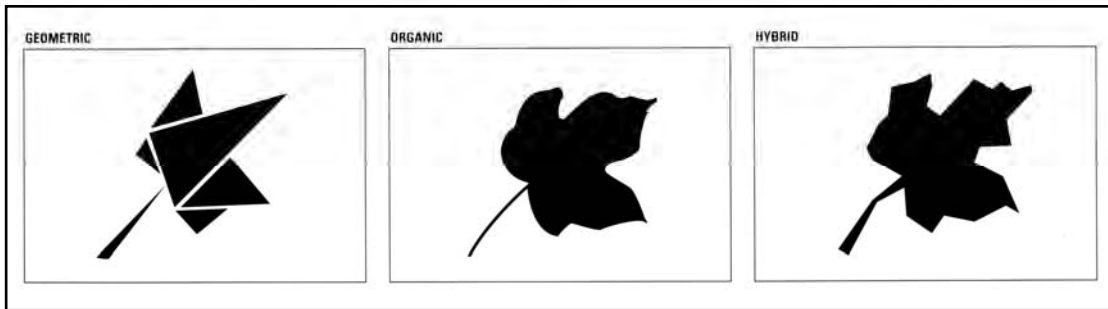
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) เป็นภาพที่ดูแล้วเหมือนจริงในธรรมชาติ มีการเน้นลักษณะ รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา การใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (Photo), ภาพวาด (Illustrate)



ภาพที่ 27 ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

ที่มา : Woolman, Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 32.

ภาพบิดเบือน (Distorts) เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากความเหมือนจริงโดยเสริมแต่งตัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างภาพในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่น ภาพกราฟิกที่เป็นลายเส้นรูปทรงใบไม้ขาวดำแต่ไม่ลายพื้นผิว ภาพกราฟิกที่ตัดทอนลดรูปเป็นรูปทรงเรขาคณิต ภาพกราฟิกรูปทรงใบไม้ที่บิดเบี้ยว

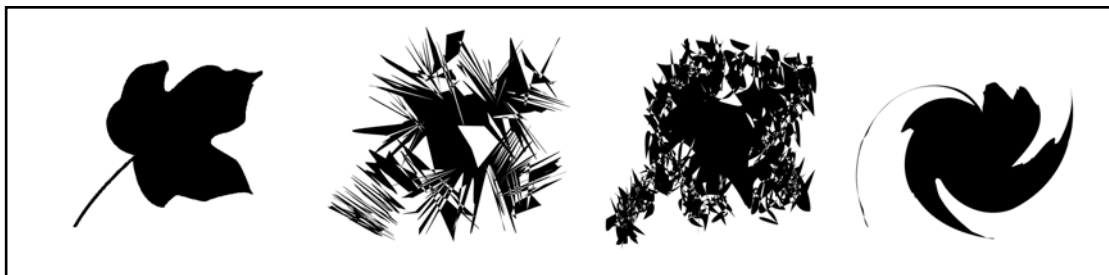


ภาพที่ 28 ภาพบิดเบือน (Distorts)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 32.

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนนิเทศศิลป์

ภาพนามธรรม (Abstracts) เป็นภาพที่ไม่พรรณนาเรื่องราวความเป็นจริง แต่มองลึกลงไปในการรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดมาเป็นเพียงสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อแทนความหมายของสิ่งที่อ้าง



ภาพที่ 29 ภาพนามธรรม (Abstracts)

2.4 เทคนิคในการนำเสนอในการออกแบบสัญลักษณ์ ได้แก่

2.4.1 การใช้การตัดกัน (Contrast) ในการออกแบบสัญลักษณ์ ด้วยเหตุที่การออกแบบสัญลักษณ์มีหลักการว่า ต้องจัดรวมส่วนประกอบที่แตกต่างให้รวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้งานออกแบบมีเอกภาพ ดังนั้น จึงต้องกลวิธีต่างในการจัดรวม กลวิธีอย่างหนึ่ง คือ การใช้

ความแตกต่างให้เกิดความรู้สึกตัดกัน (Contrast) ซึ่งประกอบด้วย 2 วิธี คือ การตัดกันด้วย ส่วนประกอบที่แตกต่าง และการตัดกันด้วยส่วนประกอบแบบเดียวกัน

วิธีการตัดกันด้วยส่วนที่แตกต่างกัน หมายถึง การนำองค์ประกอบของการออกแบบที่ต่างกันมาจัดรวมกัน เช่น การสร้างความรู้สึกตัดกันด้วยการใช้ปริมาตรให้ตัดกับ บริเวณว่าง การใช้เส้นตัดกับรูปทรง การใช้จุดตัดกับเส้น เป็นต้น

ส่วนวิธีการตัดกันด้วยส่วนประกอบแบบเดียวกัน นั้น เช่น การใช้สีซึ่งเป็นองค์ประกอบเดียวแต่ใช้ความต่างของสีมาจัดรวมกัน เช่น สีแดงตัดกับสีเขียว หรือการใช้รูปทรงที่เป็นองค์ประกอบเดียวกันแต่ลักษณะต่างกันมาจัดรวมกัน เช่น รูปทรงสามเหลี่ยมตัดกับ รูปทรงกลม หรือแม้แต่การใช้ลักษณะผิว ที่จัดรวมกันระหว่างผิวเรียบมันกับผิวขรุขระ เป็นต้น ผลจากการใช้วิธีการตัดกัน (Contrast) ในการออกแบบไม่ว่าจะเป็นวิธีที่หนึ่งหรือสองก็ตาม จะสามารถทำให้ผลงานมีจุดสนใจ (Interesting Point) มีลักษณะเด่นหรือด้อยที่เกิดความงาม (Dominance and Subordination) และมีพลังเคลื่อนไหว (Dynamic Image) ทั้งนี้ ผลกระทบทางบวกที่เกิดขึ้นต่อมา คือ ผลงานนั้นสามารถสื่อความรู้สึกที่หลากหลายแก่ผู้ชมหรือผู้พบเห็นได้

2.4.2 การใช้การรวมตัว (Combine) ในการออกแบบสัญลักษณ์ ดังที่

กล่าวแล้วว่า การออกแบบสัญลักษณ์ คือ การจัดรวมส่วนประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยและคุณค่าทางความงาม นอกจากนี้ที่กล่าวมา การออกแบบยังสามารถเป็นงานศิลปะประยุกต์ที่สะท้อนถึงความรู้สึกสัมผัสที่แฝงในผลงานด้วย เช่น ความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน สะเทือนใจ สบายใจ เป็นต้น ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวนี้ มาจากส่วนประกอบของการออกแบบทั้งสิ้น ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในผลงานการออกแบบ ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ

2.4.2.1 ความรู้สึกสัมผัสทางด้านขนาด (Size) หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดจากการใช้ “ จุดและรูปทรง ” ในการออกแบบสัญลักษณ์หากออกแบบให้จุดหรือรูปทรงมีขนาดใหญ่ ก็อาจทำให้เกิดความรู้สึกแข็งแรง มีน้ำหนัก คงทน และหากใช้จุดหรือรูปทรงในขนาดเล็ก ก็อาจทำให้เกิดความรู้สึกเบาสบาย หรืออาจเป็นความรู้สึกเกี่ยวกับความไม่คงทน การมีน้ำหนักเบา เป็นต้น นอกจากการใช้จุดและรูปทรงแล้ว “บริเวณว่าง” ก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสร้างความรู้สึกด้านขนาดได้ เช่น การออกแบบให้ผลงานนั้นมีบริเวณว่างมาก ก็จะทำให้รู้สึกอ้างว้าง เหนือ โดดเดี่ยว หรืออาจเป็นความรู้สึกที่ปลอดโปร่ง สบาย ก็ได้

2.4.2.2 ความรู้สึกสัมผัสทางด้านสีและลักษณะผิว (Color and Texture) ในส่วนของ “ สี ” นั้น ถือว่าเป็นความรู้สึกที่มีต่อวัตถุภายนอกโดยใช้การมองเห็น ส่วน “ ลักษณะผิว ” นั้น จะรู้สึกสัมผัสได้จากการและกายสัมผัส ทั้งนี้ ลักษณะผิวที่แตกต่างจะทำให้รู้สึก

แตกต่างกันไปด้วย เช่น ลักษณะผิวที่เรียบเนียน ก็อาจทำให้รู้สึกถึงความอ่อนโยน นุ่มนวล สงบนิ่ง หรือหากเป็นผิวที่ขรุขระ ก็อาจรู้สึกถึงความกระด้าง ความก้าวร้าว รุนแรง เป็นต้น ในการรวม ส่วนประกอบของการออกแบบ (Combine) นั้นมีหลักการ คือ ต้องนำส่วนประกอบของการ ออกแบบที่แตกต่างกันนั้น มารวมให้เกิดความประสานสอดคล้องและกลมกลืนกัน (Harmony) ซึ่ง เรียกว่า การรวมตัวเป็นเอกภาพ (Unity)

2.4.2.3 ความรู้สึกสัมผัสทางด้านทิศทาง (Direction) ในการออกแบบ สัญลักษณ์ การสร้างทิศทางให้เกิดขึ้นในผลงานนั้น จะอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับแรงดึงดูดของโลก (Gravity) เช่น สิ่งที่อยู่ด้านบนจะถูกดึงดูดลงสู่ด้านล่างในแนวดิ่ง จะเห็นได้จากการตกลงจากที่สูง สู่พื้นของสิ่งของต่าง ๆ หรือ สิ่งที่อยู่ในแนวเฉียง ก็กำลังถูกดึงดูดให้ล้มลง เป็นต้น การออกแบบ สัญลักษณ์ โดยอาศัยแนวคิดนี้ จะต้องอาศัยส่วนประกอบทางการออกแบบ เช่น จุด เส้น รูปทรง และเมื่อมีการออกแบบโดยใช้แนวคิดดังกล่าวนี้แล้ว ผลที่เกิดขึ้นตามมา คือ ความรู้สึกเกี่ยวกับการ เคลื่อนไหว

2.4.3 การใช้รูปทรง (Form) ในการออกแบบสัญลักษณ์ การเลือกใช้

รูปทรง มักจะเป็นปัญหาแรกที่นักออกแบบมักจะพบ ก่อนที่จะเกิดปัญหาในการใช้สี น้ำหนัก บริเวณว่าง ลักษณะผิว และปริมาตร ทั้งนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงรูปทรงที่ใช้ในการออกแบบ สัญลักษณ์ ว่า ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) รูปทรงอิสระ (Free Form) และรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)

2.4.3.1 รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) รูปทรงธรรมชาติที่ว่ามี ที่มาจากธรรมชาติโดยแท้ หรือเรียกได้ว่า ธรรมชาติเป็นสิ่งดลใจให้เกิดการสร้างสรรครูปทรง หรือ แม้แต่องค์ความรู้ต่าง ๆ เช่น ปรัชญา สุนทรียศาสตร์ ดาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ ก็มีต้นตอ ความคิดจากธรรมชาติทั้งสิ้น ทั้งนี้ ในการออกแบบรูปทรงธรรมชาตินั้น กระทำได้ 2 ลักษณะ คือ

การออกแบบให้เรียบง่าย เป็นการออกแบบรูปทรงโดยการ สร้างสรรค์ในลักษณะตัดทอน (Distortion) หมายถึง ลดส่วนที่เห็นจริงในธรรมชาติที่คิดว่าไม่ จำเป็นให้เหลือน้อยลง แล้วคงส่วนที่สำคัญเอาไว้

การประดิษฐ์ตกแต่ง (Decoration) โดยการต่อเติมลดทอน บนรูปทรงธรรมชาติให้มีความน่าสนใจมากกว่ามีเพียงโครงสร้างรูปทรง

2.4.3.2 รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่เกิดจากความคิด สร้างสรรค์ โดยรูปทรงที่เกิดขึ้นจะไม่เหมือนกับรูปทรงในธรรมชาติ หรืออาจมีบางส่วนที่คล้ายคลึง ธรรมชาติ นอกจากนี้ รูปทรงอิสระ ยังสามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยไม่ยึดธรรมชาติเป็นเกณฑ์ ซึ่ง


เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Elastic Form เนื่องเป็นรูปทรงที่ว้านี้ ไม่สามารถมีสภาพคงที่หรือมีแบบเดิมตลอดเวลา เช่น หยดน้ำ คราบ ริ้วรอยต่าง ๆ นอกจากนี้ รูปทรงอิสระยังมีลักษณะคล้ายเซลล์ที่มองจากกล้องจุลทรรศน์ ซึ่งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รูปทรงชีวรูป (Biomorphic Form) ทั้งนี้ การใช้รูปทรงอิสระมาเป็นส่วนประกอบในการออกแบบสัญลักษณ์ นั้น ผู้ออกแบบต้องคิดค้นขึ้นเองโดยอาศัยหลักของความกลมกลืน ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและบริเวณว่าง และการสร้างจุดสนใจ

2.4.3.3 รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) รูปทรงชนิดนี้ มีรูปแบบเฉพาะ เช่น รูปทรงสี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม วงรี วงกลม สามเหลี่ยม รูปทรงกรวย รูปทรงกระบอก เป็นต้น ในปัจจุบัน มีการนำรูปทรงลักษณะนี้มาใช้ในการออกแบบมาก ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงสองหรือสามมิติ เนื่องจากลักษณะเด่นของรูปทรงลักษณะนี้ คือ มีความเรียบง่ายและสง่างาม ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบร่วมสมัยเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้ การออกแบบโดยใช้รูปทรงดังกล่าว ต้องอาศัยวิธีการเช่นเดียวกับการใช้รูปทรงอิสระ คือ ต้องพิจารณาที่ความกลมกลืน ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและบริเวณว่าง และการสร้างจุดสนใจ (วิรุณตั้งเจริญ.2526:43-46)

3. แนวความคิดและตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวโน้มการออกแบบสัญลักษณ์ (Logo Trends 2010)

ตารางที่ 1 แนวโน้มการออกแบบสัญลักษณ์ (Logo Trends 2010)

Trends	ลักษณะ
A. ภาพแบบเหลี่ยม (Cubist)	




ตารางที่ 1 (ต่อ)

Trens	ลักษณะ
B. สปอร์ของสัตว์ (Spores)	
C. ผี (Ghosts)	
D. ไน่มนิ้ว (Tendrils)	

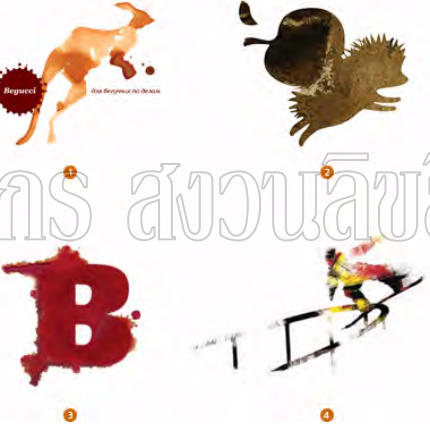
ตารางที่ 1 (ต่อ)

Trenss	ลักษณะ
E. เลื่อน (Shift)	
F. ชิ้นส่วน (Parts)	
G. พิกเซล (Pixel)	

ตารางที่ 1 (ต่อ)


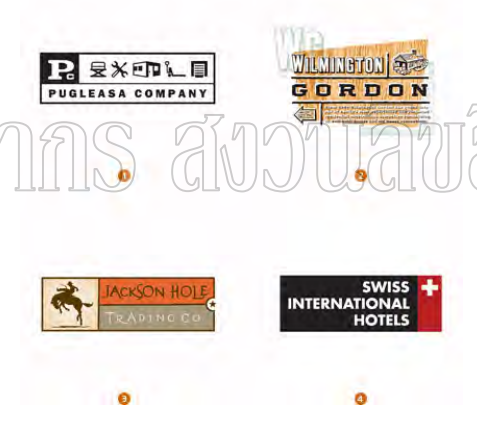
<p>H. รูปหกมุม (Hexahedron)</p>	
<p>I. ฝุ่นละออง (Dust)</p>	
<p>J. มองลอด (Peepshow)</p>	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

Trenss	ลักษณะ
K. พู่ห้อย (Festoon)	
L. ย้อม (Stains)	
M. ระเบิด (Burst)	

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 1 (ต่อ)

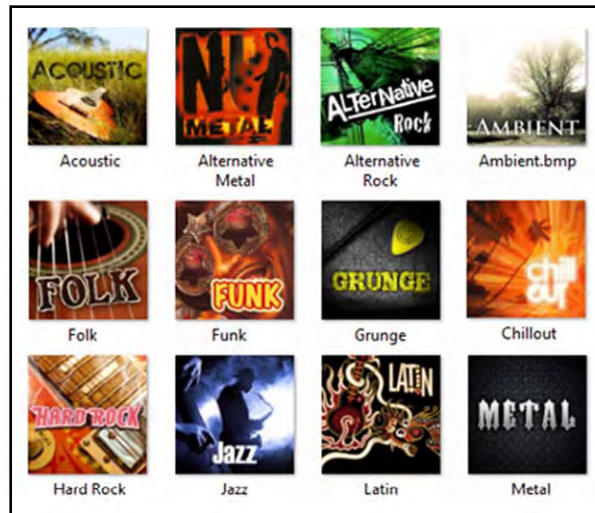
Trenss	ลักษณะ
N. วอลล์เปเปอร์ (Wallpaper)	
O. กล่อง (Box-up)	

ที่มา : Logo Trends 2010 [Online]. accessed 19 October 2010. Available from <http://www.logolounge.com/article.asp?>

3.2 ตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์เกี่ยวกับการงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2.1 ตัวอย่างเอกลักษณ์ที่นำมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนว

เพลง



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง ที่ใช้ภาพบรรยากาศ สถานที่ และอารมณ์ของแต่ละแนวเพลงมาเป็นจุดสำคัญ



ภาพที่ 31 ตัวอย่าง การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้ใบหน้าของศิลปินที่มีชื่อเสียงในแต่ละแนวเพลงมาเป็นจุดสำคัญ



ภาพที่ 32 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้รูปเครื่องดนตรีที่เป็นจุดเด่นของแนวเพลงแต่ละแนวเพลง มาเป็นสัญลักษณ์ระบุแนวเพลง



ภาพที่ 33 ตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงแบบที่ใช้บุคลิกลักษณะที่สำคัญของศิลปินแต่ละแนวเพลงทำเป็นรูปแบบของตัวการ์ตูน

3.2.2 ตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงจากปกซีดี

3.2.2.1 เพลงแนวคลาสสิก



ภาพที่ 34 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวคลาสสิก

งานเพลงแนวคลาสสิกนั้นเอกลักษณ์ของการออกแบบจะเน้นความเรียบง่าย ยิ่งใหญ่ ตัวหนังสือจะเป็นแบบทางการ ปกอัลบั้มจะนิยมนำรูปของศิลปินผู้ประพันธ์มาใช้ในกริยาท่าทางที่สง่า และฮึกเหิม รวมถึงฉากหลังที่มักจะเป็นตัวส่งให้ผู้ประพันธ์ดูมีความเด่นเพิ่มขึ้น

3.2.2.2 เพลงแนวออสเปด



ภาพที่ 35 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวออสเปด

งานเพลงแนวออสเปดนั้นเอกลักษณ์ของการออกแบบจะเน้นไปที่บรรยากาศของความสนุกสนาน แจ่มใส ตัวหนังสือเริ่มมีการดัดแปลงให้ดูรื่นเริง หน้าปกจะเป็นการนำภาพของนักดนตรีทั้งวงมาจัดท่าทางเรียงยืน , นั่ง กันแบบกึ่งทางการ นักดนตรีแต่ละคนจะอยู่ในสีหน้ายิ้มแย้ม โดยการแต่งกายจะค่อนข้างเป็นทางการ

3.2.2.3 เพลงแนวแจ๊ส



ภาพที่ 36 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวแจ๊ส

งานเพลงแนวแจ๊สนั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่อารมณ์ลุ่มลึก บรรยากาศที่เร้าร้อน จะใช้ตัวหนังสือที่มีสีตัดกับพื้นหลัง การจัดวางเรียบง่าย หน้าปกจะใช้รูปนักดนตรีที่อยู่ในท่าทางการเล่นเครื่องดนตรีคู่กาย ไฟก็สเฉพาะร่างกายท่อนบน หรือใบหน้าที่ไฟสลัว ๆ สาดส่องให้บรรยากาศเคร่งขรึม นักดนตรีมักสวมใส่ชุดที่เป็นทางการ

3.2.2.4 เพลงแนวบลูส์



ภาพที่ 37 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวบลูส์

งานเพลงแนวบลูส์นั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่การจัดวางท่าของนักดนตรีกับเครื่องดนตรีคู่กาย คือ กีตาร์ ให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของเพลงในอัลบั้มออกมา ตัวอย่างเช่น เพลงในอัลบั้มเป็นเพลงแนวสนุกสนาน นักดนตรีก็จะมีท่าทางสนุกสนานตามไปด้วย ตัวหนังสือยังเป็นแบบทางการอยู่ และการต่างกายก็จะเป็นต้องสวมชุดสูทอีกต่อไป แต่จะแต่งกายลำลองขึ้น แล้วแต่ความชอบของศิลปิน ฉากหลังมักจะอยู่ในสถานที่จัดการแสดงดนตรีเพื่อให้ได้ถึงบรรยากาศการแสดงสดมากที่สุด

3.2.2.5 เพลงแนวริทึม แอนด์ บูลส์



ภาพที่ 38 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวริทึม แอนด์ บูลส์

งานเพลงแนวริทึมแอนด์บูลส์นั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่การใช้สีเช่นเดียวกับแนวแจ๊ส คือ ใช้สีที่ตัดกันรุนแรง หรือสีที่ให้อารมณ์ลุ่มลึก ใ้รับกับอารมณ์ของศิลปินที่อยู่บนหน้าปก การใช้ตัวหนังสือเริ่มมีการพัฒนามากขึ้นใช้รูปแบบหลากหลายจนบางครั้งรูปแบบของตัวหนังสือก็แสดงเอกลักษณ์ของนักดนตรีได้เลยทีเดียว รูปแบบของเพลงแนวริทึมแอนด์บูลส์ที่เห็นแล้วทราบได้ง่ายน่าจะอยู่ที่การโฟกัสของภาพที่ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ใบหน้าการแสดงอารมณ์ของนักดนตรี ที่ใช้แสงเงาตัดกันรุนแรง

3.2.2.6 เพลงแนวฟังก์



ภาพที่ 39 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวฟังก์

งานเพลงแนวฟังก์นั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่ความสนุกสนาน โดยแท้ทั้งนักดนตรี , ฉากหลัง และการใช้ตัวหนังสือที่มีการแต่งเติมจนเป็นเอกลักษณ์ของแนวเพลง สามารถสร้างความจดจำได้ง่าย โดยหน้าปกนั้นจะเป็นรูปนักดนตรีเต็มตัวทั้งวงแต่งกาย ทำผมตามสมัยนิยม (ในยุคนั้น) ยืนเรียงกันด้วยท่าทางต่าง ๆ กัน สีสันทึที่ใช้จะเป็นสีฉูดฉาด ดูสดใส และมีมิติ หรือไม่ก็ใช้สีพื้นธรรมดาเพื่อให้ตัวนักดนตรีมีความโดดเด่น

3.2.2.7 เพลงแนวร็อก



ภาพที่ 40 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวร็อก

ดนตรีร็อกนั้น ถือเป็นแนวดนตรีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด และมีการแตกแยกสาขาออกเป็นแนวดนตรีย่อยต่าง ๆ มากมายที่สุด ทำให้การที่จะสรุปลักษณะที่เด่นชัดของการออกแบบสัญลักษณ์ในแนวเพลงร็อกนั้น ทำได้ยากยิ่ง เพราะการที่แนวดนตรีมีการแยกย่อยมาก ยิ่งทำให้เกิดงานออกแบบที่หลากหลายตามไปด้วย ลักษณะเด่น ๆ ที่พอจะสรุปได้ก็คืองานออกแบบของดนตรีแนวร็อก มักจะมีความหลากหลาย รวมศิลปะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ไม่มี

ข้อจำกัด เช่น บางอัลบั้มนั้นอาจจะมีแต่ภาพนามธรรมอยู่บนหน้าปกอย่างเดียว ไม่มีทั้งหน้านักดนตรี หรือแม้แต่กระทั่งชื่อวง ดังเช่นตัวอย่าง



ภาพที่ 41 ภาพปกซีดีแนวดนตรีร็อกที่เป็นภาพนามธรรม

นอกจากนี้ในส่วนของตัวหนังสือ ก็มีความหลากหลายเช่นกัน แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นตัวหนังสือที่โดดเด่น ดูแล้วน่าสนใจ และมีพลัง ดังเช่นตัวอย่าง



ภาพที่ 42 ตัวอย่างตัวหนังสือเพลงแนวร็อก

3.2.2.8 เพลงแนวเมทัล



ภาพที่ 43 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวเมทัล

งานเพลงแนวเมทัลนั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบมีความน่าจดจำมากที่สุดใ้ในแวดวงดนตรีทุก ๆ แนว เพราะงานออกแบบของเพลงแนวเมทัลนั้น มีการใช้สีโทนร้อนที่รุนแรง ดุเดือด ให้พลังอย่างสูง งานด้านภาพก็มักจะเป็นภาพเขียนที่วาดอย่างบรรจง ใช้สีที่สวยงาม ให้อารมณ์ เรื่องราวก็จะเกี่ยวข้องกับเทพนิยาย ภูตผีปีศาจ และสงคราม

นักดนตรีที่อยู่บนหน้าปกมักจะแต่งกายเป็นหญิง หรือไม่ก็เป็นปีศาจ ตัวหนังสือก็จะมีการออกแบบเฉพาะ เป็นเหมือนโลโก้ของวง โดยมักออกแบบให้ดูทรงพลัง ยิ่งใหญ่ และใช้สีรุนแรง เห็นแล้วจะสามารถทราบได้ทันทีว่า นี่คือ ดนตรีแนวเมทัล

3.2.2.9 เพลงแนวป๊อป



ภาพที่ 44 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวป๊อป

ดนตรีแนวป๊อปนั้น จุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่การขายผลงานเพลง บวกกับ ภาพลักษณ์ของศิลปินที่ต้องดูดี เป็นที่สนใจของกลุ่มแฟนเพลง ดังนั้น เอกลักษณ์การออกแบบของ ดนตรีแนวนี้ก็คือ ใช้สี ตัวหนังสือ หรือฉากหลังเป็นแบบไม่มีรายละเอียดอะไรมาก แต่สามารถส่งให้ ตัวศิลปินที่อยู่ด้านหน้ามีความโดดเด่น น่าสนใจ เข้ายวน ตัวโลโก้ก็จะเข้ากับบุคลิก และแนวเพลง ของศิลปิน สีฉ่ำในงานออกแบบดูแล้วโดดเด่น สบายตา และน่าสนใจ

3.2.2.10 เพลงแนวคันทรี่



ภาพที่ 45 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวคันทรี่

งานเพลงแนวคันทรี่นั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่บรรยากาศของความเป็นดนตรีพื้นบ้านอย่างแท้จริง หน้าปกก็มักจะเน้นที่ตัวศิลปิน กับกีตาร์อะคูสติค ในการแต่งกายที่อยู่ในชุดความบอย ตัวหนังสือ และการจัดวางบนหน้าปกมีความเคลื่อนไหว รับกับฉากหลังเป็นอย่างดี

3.2.2.11 เพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์



ภาพที่ 46 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์

งานเพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์นั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่การใช้สัญลักษณ์มากกว่าสิ่งอื่นใด ในหน้าปก หรือการออกแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับดนตรีแนวนี้มักจะมีรายละเอียดไม่มาก ใช้เพียงการตัดกันของสี และเส้นเท่านั้น หรือถ้าจะมีมากกว่านั้นที่กล่าวไว้ ก็มักจะเป็นเพียงภาพหลัก ๆ ภาพเดียวซึ่งจะตีความหมายได้ค่อนข้างยาก แต่โดยรวมแล้วงานออกแบบของดนตรีแนวอิเล็กทรอนิกส์ค่อนข้างมีเอกลักษณ์ และเสน่ห์ แต่ก็มีข้อเสียคือ ไม่สามารถบอกรายละเอียดอันใดเลยต่อผู้บริโภค นอกจากนั้นยังไม่สามารถเรียกความสนใจได้มากเท่าที่ควร ในด้านการใช้ตัวหนังสือ ส่วนใหญ่จะใช้การจัดวางที่เรียบง่าย หรือไม่ก็เป็นโลโก้ของแต่ละวงไปเลย สีที่ใช้ไม่จำกัด แต่จะอยู่ในโทนที่ค่อนข้างราบเรียบ ไม่ก้าวร้าว

3.2.2.11 เพลงแนวเร้กเก้



ภาพที่ 47 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวเร้กเก้ , สกา

งานเพลงแนวเร้กเก้, สกานั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่การใช้สีประจำชาติจาไมก้า คือ สีเขียว แดง และเหลือง นอกจากนั้นก็จะใช้ภาพนักดนตรี และคนมาอยู่บริเวณหน้าปก ซึ่งมักจะเป็นภาพที่ดิบ ๆ ให้บรรยากาศของลัทธิ Rasta หรือไม่ก็นำอิทธิพลของศิลปะพื้นบ้านมาแสดงออกค่อนข้างเด่นชัด

3.2.2.12 เพลงแนวฮิปฮอป



ภาพที่ 48 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางการออกแบบของเพลงแนวฮิปฮอป, แร็ป

งานเพลงแนวฮิปฮอป , แร็ปนั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่ความมืดมนของสังคม นักเลง และความฟุ้งเฟ้อของศิลปิน ในงานออกแบบของดนตรีแนวนี้ สีดำมักจะถูกนำมาใช้อย่างมาก ถ้าไม่อยู่ในฉากหลัง ก็มักจะอยู่ในการแต่งกายของศิลปิน ซึ่งตัวศิลปินมักจะถูกนำเสนอให้มีความเด่น ด้านตัวหนังสือถือว่ามีความเป็นเอกลักษณ์ไม่น้อยไปกว่าดนตรีแนวเมทัลเลย เพราะการออกแบบตัวหนังสือของดนตรีแนวฮิปฮอป, แร็ป ใครเห็นก็สามารถทราบได้ทันที เพราะการออกแบบนั้นจะเน้นการใช้ตัวหนังสือที่เหมือนการพ่นสีบนกำแพง หรือที่เรียกกันว่ากราฟฟิตี้

3.2.2.13 เพลงแนว เวิลด์มิวสิก



ภาพที่ 49 ตัวอย่างของปกอัลบั้มที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านการออกแบบของเพลงแนว เวิลด์มิวสิก

งานเพลงแนวเวิลด์มิวสิกนั้นเอกลักษณ์ของงานออกแบบอยู่ที่ การใช้ภาพต่าง ๆ ที่ให้อารมณ์อ่อนนุ่ม พริ้วไหว แสดงออกถึงธรรมชาติที่กว้างใหญ่ น่าหลงใหล การใช้สีมักจะใช้สีที่อยู่ในโทนเย็นมากกว่าโทนร้อน การใช้ตัวหนังสือจะค่อนข้างกลืนไปกับฉากหลัง ไม่ตัดกันโดดเด่น และมักออกแบบให้มีขนาดไม่ใหญ่

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ การวิจัยเรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล” ผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มาจากแหล่งข้อมูล 3 ประเภท คือ

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ แบ่งเนื้อหาได้เป็น 4 ส่วน คือ

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปกซีดีเพลงสากลและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏของเพลงสากลแต่ละแนวเพลง รวมไปถึงเครื่องดนตรีที่ใช้ และการแต่งกายของศิลปิน

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบ

2. ข้อมูลประเภทบุคคล

เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลจากสัมภาษณ์บุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี โดยการสุ่มแบบเจาะจง

3. ข้อมูลกรณีศึกษา

ตัวอย่างการออกแบบปกซีดีต่างประเทศ ทุกแนวเพลงจาก หนังสือ เอกสาร งานวิจัย และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่แสดงภาพ หรือรายละเอียดเกี่ยวกับดนตรี, สัญลักษณ์ในแนวเพลง และการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อนำกรณีศึกษามาศึกษาวิเคราะห์แนวทางการศึกษา

วิธีการรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการรวบรวม 2 วิธี คือ

1.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากห้องสมุดของหน่วยงานต่าง ๆ

1.2 ใช้ระบบสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ที่มีในเว็บท่า (Portal Site) เช่น Google Yahoo Excite Sanook เป็นต้น เพื่อค้นหาวิทยานิพนธ์ และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ในหัวข้อที่ต้องการจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

2. ข้อมูลกรณีศึกษา จากตัวอย่างปกซีดีต่างประเทศ จากเว็บไซต์ หนังสือ เอกสาร งานวิจัย และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่แสดงภาพ เพื่อศึกษาแนวความคิดการนำเสนอและออกแบบ

3. ข้อมูลประเภทบุคคล

โดยสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง และนักออกแบบ รวมทั้งการสัมภาษณ์ในเชิงลึก (In-depth Interview) คือ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล และด้านดนตรี ที่มีประสบการณ์ในสายอาชีพมาแล้ว 5 ปี ประกอบด้วย

3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ประกอบด้วย

นายบุญชัย บุญนพพรกุล Manager / Creative Art Director

นายนนทวัตร เจริญชัยศรี Design Director

นายคงเกียรติ ชูณรัชพันธุ์ Senior Art Director

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

นายอารีย์ แทนคำ Guru ด้านเพลง / นักจัดรายการวิทยุ

นายปราชญ์ อรุณรังสี เจ้าของโรงเรียนสอนดนตรี / เจ้าของรายการดนตรี

นายชาติวี คงสุวรรณ นักดนตรีชื่อดัง / Manager Director

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

1. แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์ (ตัวอย่างแบบสอบถามในภาคผนวก) ใช้สอบถามความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปและกลุ่มผู้บริโภคนับจำนวน 200 คน โดยใช้แบบสอบถามแบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล และด้านการออกแบบทางเลขคณิตในการออกแบบ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

2. แบบสอบถามแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี (ตัวอย่างแบบสอบถามในภาคผนวก) ใช้สอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี 3 ท่าน และกลุ่มนักออกแบบ จำนวน 100 ท่าน สอบถามแบบเชิงลึก โดยใช้แบบสอบถามแบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) โดยจะสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น ที่เป็นข้อมูล ด้านการใช้ทฤษฎี เทคนิค และวิธีการในด้านการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบ ในการออกแบบต่อไป ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการใช้เลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี

3. แบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินผลงาน เพื่อเก็บข้อมูลความเหมาะสมของสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี (แบบร่าง) (ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ในภาคผนวก) เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี 3 ท่าน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญใช้แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งเปิดและปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับงานออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี หลังจากที่ได้ชมการออกแบบสัญลักษณ์ (แบบร่าง) เพื่อนำมาวิเคราะห์ปรับปรุงในงานออกแบบต่อไป ซึ่งแบบสัมภาษณ์สามารถแบ่ง ได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

4. แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลการใช้งานการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี (แบบสมบูรณ์) (ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ในภาคผนวก) ใช้สอบถามความคิดเห็นกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มผู้บริโภค จำนวน 200 คน โดยใช้แบบสอบถามแบบกึ่งปลายเปิด (Pre-

coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อเก็บความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี หลังจากที่ได้ชมการออกแบบสัญลักษณ์(แบบสมบูรณ) แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย ซึ่งแบบสอบถามสามารถแบ่ง ได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขชนิดปีในการออกแบบสัญลักษณ์ กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถามข้อมูลก่อนการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล จำนวน 3 ท่าน และ ด้านดนตรี จำนวน 3 และนักออกแบบ จำนวน 100 คน ที่มีประสบการณ์

3. การวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี

4. ผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ด้านการออกแบบปกซีดี จำนวน 3 ท่าน และ ด้านการดนตรี จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินผลงานออกแบบและแก้ไขงานออกแบบ เพื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

5. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลการใช้งานการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี (แบบสมบูรณ) กลุ่มเป้าหมาย ทั้งหมด 200 คน มาอภิปรายเพื่อประเมินผลงานการออกแบบ

โดยจะวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ ในการเลือกใช้เลขชนิดปี ของผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีกลุ่มเป้าหมาย โดยสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชื่อซีดีสากลในแต่ละแนวเพลง โดยสรุปข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็น และจากการสัมภาษณ์ โดยนำเสนอข้อมูลด้วยการอธิบายบรรยาย ประกอบตาราง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล” นี้ เพื่อสรุปลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบ โดยวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ และศึกษาเหตุผลและเงื่อนไขในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ผลการออกแบบสัญลักษณ์ และการทดลองนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นักออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ด้านการออกแบบปกซีดี และด้านดนตรี นำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ประกอบตาราง และภาพประกอบ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถามข้อมูลพฤติกรรมและแนวทางการออกแบบเบื้องต้นของผู้บริโภค
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ
3. ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล
4. ผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
5. ผลการวิเคราะห์ผลทดสอบและประเมินผลงานการใช้งานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลกับกลุ่มเป้าหมาย

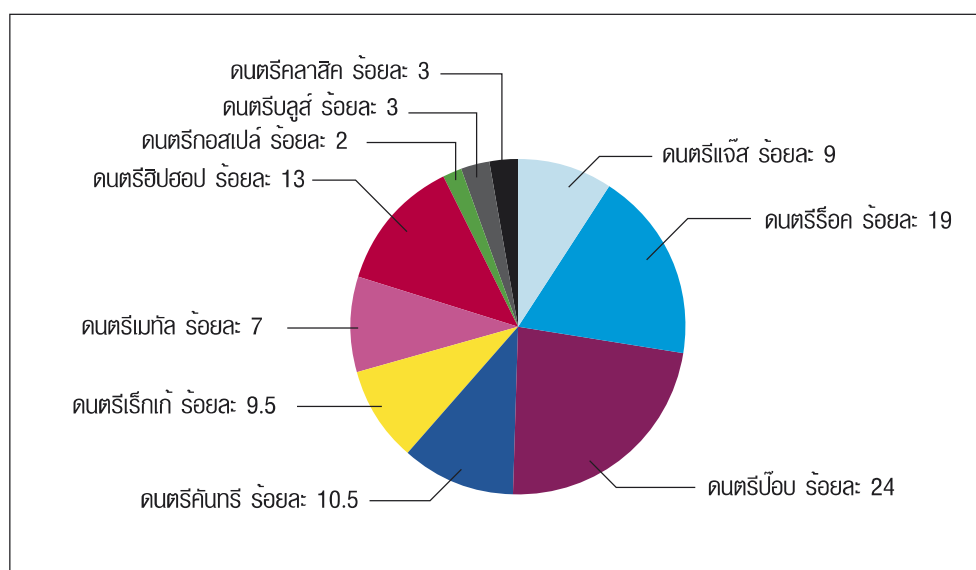
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถามข้อมูลพฤติกรรมและแนวทางการออกแบบเบื้องต้นของผู้บริโภค

แบบสอบถามนี้สำหรับสอบถามความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปหรือผู้บริโภค จำนวน 200 คน เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล และด้านการออกแบบทางเลขคณิตในการออกแบบ โดยนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ประกอบตาราง ดังนี้

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม การศึกษากลุ่มตัวอย่างในการสอบถามข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามครั้งนี้ ร้อยละ 60 เป็นชาย และหญิง ร้อยละ 40 โดยมีช่วงอายุเฉลี่ยในช่วง 19-35 ปี โดยส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 12 ปริญญาตรี ร้อยละ 59 และสูงกว่าปริญญาตรีร้อยละ 24 โดยร้อยละ 72 เป็นพนักงานบริษัท และนักเรียนนักศึกษา ร้อยละ 16 ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 11 โดยมีรายได้ร้อยละ 65 อยู่ในช่วง 0 – 15000 บาท และร้อยละ 26 อยู่ที่ 15000 – 20000 บาท

ข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล การศึกษากลุ่มตัวอย่างในการสอบถามการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ตามแนวเพลงในกลุ่มตัวอย่างแบ่งแนวเพลงได้ ดังนี้ ดนตรีป๊อป ดนตรีร็อก ดนตรีฮิปฮอป ดนตรีแจ๊ส ดนตรีเร็กเก้ ดนตรีคันทรี่ ดนตรีเมทัล ดนตรีบลูส์ ดนตรีคลาสสิก ดนตรีอินดี้ (Indy) ดนตรีกอสเปล และแนวเพลงที่ได้รับความนิยมในหกอันดับแรกจากกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับได้ ดังนี้

1. ดนตรีป๊อป ร้อยละ 24
2. ดนตรีร็อก ร้อยละ 19
3. ดนตรีฮิปฮอป ร้อยละ 13
4. ดนตรีคันทรี่ ร้อยละ 10.5
5. ดนตรีเร็กเก้ ร้อยละ 9.5
6. ดนตรีแจ๊ส ร้อยละ 9



ภาพที่ 50 กราฟวงกลมแสดงการจัดอันดับของแนวเพลง

จำนวนซีดีเพลงสากลที่ซื้อในระยะเวลา 6 เดือน ร้อยละ 85 มีการซื้อเพลงอยู่ที่ 2-3 แผ่น โดยมีวัตถุประสงค์ของการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล เลือกซื้อเพราะเป็นเพลง/ศิลปินที่นิยมในกระแส อยู่ที่ร้อยละ 46 ชื่นชอบแนวเพลงนั้นๆ อยู่ที่ร้อยละ 32 และ ชอบในตัวศิลปิน อยู่ที่ร้อยละ 15 และปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสนใจในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล สาเหตุจาก การนำเสนอเสียงร้อง และทำนองที่น่าสนใจร้อยละ53 การนำเสนอเนื้อหาในเพลงที่น่าสนใจร้อยละ20 การนำเสนอภาพปกซีดีที่น่าสนใจร้อยละ15 และการนำเสนอแนวเพลงที่ดีหรือแปลกใหม่ร้อยละ 8

กลุ่มตัวอย่างจะเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ด้วยวิธีการ ซื้อร้านจำหน่ายแผ่นเสียงที่ถูกลิขสิทธิ์ร้อยละ45 ร้านแผงลอยที่ขายแผ่นปลอมหรือลอกเลียนแบบร้อยละ40 และสั่งซื้อผ่านเว็บไซต์ และ internet ร้อยละ10 และกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 30 นาที - 1 ชั่วโมง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากลในร้าน เนื่องจากสาเหตุค้นหาแนวเพลงหรือศิลปินที่ต้องการซื้อไม่พบ หรือใช้เวลานาน ร้อยละ 40 ดูปกซีดีแล้ว ไม่ทราบแนวเพลงทำให้เลือกไม่ถูกร้อยละ35 ทางร้านไม่ได้จัดหมวดหมู่ของแนวเพลงร้อยละ15 และกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับถ้ามีการออกแบบสัญลักษณ์บนปกซีดีเพื่อระบุแนวเพลงสากล เพื่อสร้างความเข้าใจของผู้บริโภคและสะดวกในการเลือกซื้อ เพื่ออำนวยความสะดวก และรวดเร็ว ร้อยละ 85

ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดีของกลุ่มตัวอย่าง

1. ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในแนวทางการออกแบบ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ

องค์ประกอบในการนำเสนอ	ร้อยละ
การออกแบบสวยงาม	20
การสื่อความหมายเข้าใจง่าย	35
เทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจ	15
การใช้ แบบตัวหนังสือที่น่าสนใจ	25
การใช้ โทนสีที่น่าสนใจ	15
การวางตำแหน่งบนปกที่เหมาะสม	10

จากตารางที่ กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญ การสื่อความหมายเข้าใจง่าย ร้อยละ 35 มาเป็นอันดับแรก รองลงได้แก่ การใช้แบบตัวหนังสือที่น่าสนใจร้อยละ 25 การออกแบบสวยงาม ร้อยละ 20

ส่วนเทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจและการใช้ โทนีสีที่น่าสนใจ ร้อยละ 15 เท่ากัน และการวางตำแหน่งบนปกที่เหมาะสม ร้อยละ 10

2. คิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี เลขนศิลป์ (Visual Element) ใดที่มีความสำคัญและเหมาะสม มีผลต่อการสื่อเนื้อหา นำเสนอผลวิเคราะห์ ประกอบตารางมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีค่าตัวแปร ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร

ค่าระดับความสำคัญ	ระดับ
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยโดยมีการแปรผลดังนี้

$$\text{สูตรหาค่าเฉลี่ย} \quad \bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

$$\bar{X} = \text{ค่าเฉลี่ย}$$

$$\sum X_i = \text{ผลรวมของค่าระดับ}$$

$$N = \text{จำนวนผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (จำนวนกลุ่มตัวอย่าง = 200)}$$

ตารางที่ 4 ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.50 - 5.00	มากที่สุด
3.50 - 4.49	มาก
2.50 - 3.49	ปานกลาง
1.50 - 2.49	น้อย
1.49 - ลงไป	น้อยที่สุด

ตารางที่ 5 ความสำคัญในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบ

องค์ประกอบ	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
แนวความคิด (concept)		6	160	34		2.86	ปานกลาง
รูปแบบของตัวหนังสือ (Text)	45	95	20	40		3.725	มาก
ภาพ (Image)	143	20	37			4.53	มากที่สุด
สี (Color)		51	149	30		3.555	มาก
การจัดวาง (composition)		8	157	35		2.865	ปานกลาง
สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol)		60	173	21		4.005	มาก

จากตารางที่ 5 จะเห็นว่าทำให้ความสำคัญเรื่องภาพ มีระดับมากที่สุด รองลงคือ สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol) รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) สี (Color) ที่มีระดับมาก และจากความคิดของกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบ การใช้เลขชนิดศิลป์ (Visual Element) ที่เหมาะสมควรมีลักษณะ ดูแล้วสะดุดตา เข้าถึงแต่ละแนวเพลงได้ง่าย สวยงาม มีความหลากหลายในการผสมผสาน สิ่งสำคัญของแต่ละแนวเพลง และมีการวางตำแหน่งบนปกซีดี อย่างเหมาะสม ไม่รบกวนงานออกแบบของปกซีดี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล นักออกแบบ และ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ข้อมูลการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

แบบสอบถามแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี ใช้สอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี 3 ท่าน และกลุ่มนักออกแบบ จำนวน 100 ท่าน โดยนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ประกอบตาราง เปรียบเทียบข้อมูลระหว่างผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ ดังนี้

ข้อมูลนักออกแบบ

ลำดับความสำคัญในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบสัญลักษณ์แทนแนวเพลง (symbol) ของกลุ่มนักออกแบบ

ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ กลุ่มนักออกแบบ

องค์ประกอบในการนำเสนอ	ร้อยละ
การออกแบบสวยงาม	30
มีภาพและเนื้อหาที่น่าสนใจ	10
มีเทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจ	5
เนื้อหาเข้าใจง่าย	31
มีการใช้ แบบตัวหนังสือ บรรยายให้ทราบรายละเอียดที่น่าสนใจ	10
ตำแหน่งการจัดวางที่เหมาะสม	14

จากตารางที่ 6 กลุ่มนักออกแบบจะเห็นว่าให้ความสำคัญ กับเนื้อหาเข้าใจง่ายร้อยละ 31 รองลงมาเป็นการออกแบบสวยงามร้อยละ30 รองลงมาเป็นตำแหน่งการจัดวางที่เหมาะสมร้อยละ14 โดยที่แบบตัวหนังสือ บรรยายให้ทราบรายละเอียดที่น่าสนใจ และมีภาพและเนื้อหาที่น่าสนใจ ร้อยละ10เท่ากัน

การลำดับความสำคัญในการใช้เลขศิลป์การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดีของกลุ่มนักร้องออกแบบ

ตารางที่ 7 ตารางเปรียบเทียบการใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ ของกลุ่มนักร้องออกแบบ

เลขศิลป์	จำนวนกลุ่มนักร้องออกแบบ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
แนวความคิด (concept)	14	74	12			4.02	มาก
รูปแบบของตัวหนังสือ (Text)	19	24	57			3.62	มาก
ภาพ (Image)	19	24	57			3.62	มาก
สี (Color)	13	24	60	3		3.47	ปานกลาง
การจัดวาง (composition)	4	21	75			3.29	ปานกลาง
สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol)	65	20	15			4.5	มากที่สุด
เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)		45	50	5		3.4	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 การใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ ของกลุ่มนักร้องออกแบบให้ความสำคัญกับ สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง รองลงเป็น รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) ภาพ (Image) และ แนวความคิด (concept) ตามลำดับ

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ
แนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้องออกแบบ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 8 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี POP

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	10
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)	60
ตัวลายมือ(Script)	5
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	25

จากตารางที่ 8 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif) รองลงมาเป็น ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 9 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	6
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif)	30
ตัวลายมือ (Script)	4
ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type)	60

จากตารางที่ 9 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็น ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 10 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	63
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)	2
ตัวลายมือ(Script)	12
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	23

จากตารางที่ 10 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 11 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	67
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)	8
ตัวลายมือ(Script)	10
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	15

จากตารางที่ 11 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type)

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 12 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	11
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif)	14
ตัวลายมือ (Script)	21
ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type)	54

จากตารางที่ 12 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) รองลงมาเป็น ตัวลายมือ (Script)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 13 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ร้อยละ
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	11
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif)	12
ตัวลายมือ (Script)	17
ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type)	59

จากตารางที่ 13 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) รองลงมาเป็น ตัวลายมือ (Script)

การใช้รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์
เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้อง

ตารางที่ 14 ตารางข้อมูลการใช้รูปแบบของตัวหนังสือในการออกแบบของกลุ่มนักร้อง

แนวเพลง	ความคิดเห็นกลุ่มนักร้อง
Pop	ดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดใส เป็นตัวอักษรที่ทันสมัย ดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดใส ทันสมัย
Rock	ดูหนักแน่น รุนแรง เข้าวุ่น เป็นตัวอักษรที่มีพลังเหมือนกับจังหวะของเพลง โดย อาจจะมีการออกแบบตัวอักษรให้มีพื้นผิว บ่งบอกถึงวัสดุ
Country	ดูเรียบง่าย ดูแล้วทำให้รู้สึกถึงธรรมชาติ ท้องทุ่ง เป็นตัวอักษรเขียนหรือที่มีเชิง เหมือนตัวหนังสือที่ใช้ในยุคคาวบอย
Jazz	ดูลักษณะเป็นทางการ เรียบง่าย สุขุม ชวิม
Hip hop	ดูทันสมัย มีการออกแบบตัวอักษรที่แปลกใหม่ มีการใช้ลูกเล่น หรือให้ดูเป็นแบบงาน ศิลปะสมัยใหม่ เช่น Graffiti ที่พ่นในรถไฟใต้ดิน กำแพงเมืองหรือ เป็นลักษณะคล้ายเครื่องประดับที่ส่องประกาย
Reggae	รูปแบบของตัวหนังสือควรเป็นอักษรประดิษฐ์ ที่เป็นลูกศร หรือมีลายเป็นธงชาติ หรือ สีประจำชาติ เช่น แดง เขียว เหลือง

การใช้ภาพแสดงแนวเพลง ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ
แนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้อง

แนวดนตรี POP

ตารางที่ 15 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี POP

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	23
ภาพบิดเบือน (Distorts)	70
ภาพนามธรรม (Abstracts)	7

จากตารางที่ 15 การใช้ภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 16 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Rock

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	57
ภาพบิดเบือน (Distorts)	34
ภาพนามธรรม (Abstracts)	16

จากตารางที่ 16 การใช้ภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Country

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 17 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Country

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	82
ภาพบิดเบือน (Distorts)	10
ภาพนามธรรม (Abstracts)	8

จากตารางที่ 17 การใช้ภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 18 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	69
ภาพบิดเบือน (Distorts)	22
ภาพนามธรรม (Abstracts)	9

จากตารางที่ 18 การใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 19 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	3
ภาพบิดเบือน (Distorts)	61
ภาพนามธรรม (Abstracts)	36

จากตารางที่ 19 การใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็น ภาพนามธรรม (Abstracts)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 20 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae

การใช้ภาพ	ร้อยละ
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	37
ภาพบิดเบือน (Distorts)	52
ภาพนามธรรม (Abstracts)	11

จากตารางที่ 20 การใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

การใช้ชุดโทนสีในภาพ และบรรยากาศ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้องแบบ

แนวดนตรี POP

ตารางที่ 21 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	56
สีสว่าง Bright	30
สีหม่น Subdued	10
สีมืด Dark	4

จากตารางที่ 21 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ สีสด Vivid รองลงมาเป็น สีสว่าง Bright

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 22 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	13
สีสว่าง Bright	12
สีหม่น Subdued	45
สีมืด Dark	30

จากตารางที่ 22 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับสีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีมืด Dark

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 23 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	36
สีสว่าง Bright	9
สีหม่น Subdued	48
สีมืด Dark	7

จากตารางที่ 23 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 24 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	20
สีสว่าง Bright	10
สีหม่น Subdued	55
สีมืด Dark	15

จากตารางที่ 24 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 25 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	25
สีสว่าง Bright	12
สีหม่น Subdued	38
สีมืด Dark	45

จากตารางที่ 25 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับสีมืด Dark รองลงมาเป็น สีหม่น Subdued

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 26 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ร้อยละ
สีสด Vivid	32
สีสว่าง Bright	61
สีหม่น Subdued	4
สีมืด Dark	3

จากตารางที่ 26 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ สีสว่าง Bright รองลงมาเป็น สีสด Vivid

การใช้รูปทรงระนาบ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักออกแบบ

แนวดนตรี POP

ตารางที่ 27 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	25
รูปธรรมชาติ (Organic)	35
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	19
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	-
รูปอิสระ (Hand-Draw)	21
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	-

จากตารางที่ 27 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) และ รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 28 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	21
รูปธรรมชาติ (Organic)	38
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	8
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	4
รูปอิสระ (Hand-Draw)	24
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	5

จากตารางที่ 28 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับรูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 29 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	30
รูปธรรมชาติ (Organic)	28
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	20
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	-
รูปอิสระ (Hand-Draw)	22
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	-

จากตารางที่ 29 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) และ รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 30 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	12
รูปธรรมชาติ (Organic)	56
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	8
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	-
รูปอิสระ (Hand-Draw)	24
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	-

จากตารางที่ 30 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ

(Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 31 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	5
รูปธรรมชาติ (Organic)	16
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	-
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	10
รูปอิสระ (Hand-Draw)	61
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	8

จากตารางที่ 31 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ รูปอิสระ

(Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 32 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae

การใช้รูปทรงระนาบ	ร้อยละ
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	11
รูปธรรมชาติ (Organic)	28
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	-
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	8
รูปอิสระ (Hand-Draw)	53
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	-

จากตารางที่ 32 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับรูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) การจัดองค์ประกอบภาพ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักออกแบบ

ตารางที่ 33 ความสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพ ของกลุ่มนักออกแบบ

องค์ประกอบ	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ความเป็นเอกภาพ	3	18	32	47		2.77	ปานกลาง
การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		12	36	52		2.6	ปานกลาง
ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี	7	32	61			3.46	ปานกลาง
การใช้ที่ว่างในการออกแบบ	9	10	38	43		2.85	ปานกลาง
สมดุลในงานออกแบบ	3	34	57	6		3.34	ปานกลาง
จังหวะขององค์ประกอบ	2	64	26	8		3.6	มาก

จากตารางที่ 33 การจัดองค์ประกอบภาพ ของกลุ่มนักออกแบบ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ตามลำดับ

การจัดวางตำแหน่ง ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักออกแบบ

1	2	3
4	5	6
7	8	ป้ายราคา

ภาพที่ 51 ตัวอย่างตำแหน่งการจัดวางสัญลักษณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 34 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง

ตำแหน่ง	ร้อยละ
ตำแหน่งที่ 1	43
ตำแหน่งที่ 2	-
ตำแหน่งที่ 3	25
ตำแหน่งที่ 4	-
ตำแหน่งที่ 5	-
ตำแหน่งที่ 6	-
ตำแหน่งที่ 7	32
ตำแหน่งที่ 8	-

จากตารางที่ 34 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

**ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อ
ระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้องออกแบบ
แนวดนตรี POP**

ตารางที่ 35 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	45
แบบ Symbol	24
แบบ Combination mark	31

จากตารางที่ 35 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ แบบ
Logo รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 36 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	15
แบบ Symbol	32
แบบ Combination mark	53

จากตารางที่ 36 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ แบบ
Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 37 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	7
แบบ Symbol	32
แบบ Combination mark	61

จากตารางที่ 37 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็นแบบ Symbol

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 38 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	6
แบบ Symbol	42
แบบ Combination mark	52

จากตารางที่ 38 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 39 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	67
แบบ Symbol	3
แบบ Combination mark	30

จากตารางที่ 39 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Combination mark

แนวดนตรี Reggae



ตารางที่ 40 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ร้อยละ
แบบ Logo	32
แบบ Symbol	10
แบบ Combination mark	58

จากตารางที่ 40 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Logo

การแสดงภาพสัญลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักร้องแบบ

ตารางที่ 41 การเลือกเรียงลำดับการแสดงภาพสัญลักษณ์ของแต่ละแนวเพลง

แนวเพลง	ความคิดเห็นกลุ่มนักร้องแบบ
Pop	
Rock	
Country	
Jazz	
Hip hop	
Reggae	

**การใช้เอกลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลง
สากล ของกลุ่มนักออกแบบ
แนวดนตรี POP**

ตารางที่ 42 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	32
ภาพเครื่องดนตรี	-
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	3
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	23
ภาพนามธรรม (abstract)	42

จากตารางที่ 42 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพนามธรรม (abstract) รองลงมาเป็น การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน
แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 43 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	3
ภาพเครื่องดนตรี	40
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	23
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	9
ภาพนามธรรม (abstract)	25

จากตารางที่ 43 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็นภาพนามธรรม (abstract)

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 44 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	8
ภาพเครื่องดนตรี	41
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	15
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	26
ภาพนามธรรม (abstract)	10

จากตารางที่ 44 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม

แนวดนตรี Jazz

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 45 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	28
ภาพเครื่องดนตรี	52
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	4
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	16
ภาพนามธรรม (abstract)	-

จากตารางที่ 45 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 46 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	10
ภาพเครื่องดนตรี	21
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	27
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	39
ภาพนามธรรม (abstract)	3

จากตารางที่ 46 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็น ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ ภาพเครื่องดนตรี ตามลำดับ

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 47 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae

การใช้เอกลักษณ์	ร้อยละ
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	14
ภาพเครื่องดนตรี	8
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	18
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	60
ภาพนามธรรม (abstract)	-

จากตารางที่ 47 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็นภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ
การลำดับความสำคัญในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบสัญลักษณ์แทน
แนวเพลง (symbol) ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 48 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบในการนำเสนอ ของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบในการนำเสนอ	ร้อยละ
การออกแบบสวยงาม	22.5
มีภาพและเนื้อหาที่น่าสนใจ	4
มีเทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจ	2
เนื้อหาเข้าใจง่าย	37
มีการใช้ แบบตัวหนังสือ บรรยายให้ทราบรายละเอียดที่น่าสนใจ	25.5
ตำแหน่งการจัดวางที่เหมาะสม	9

จากตารางที่ 48 ผู้เชี่ยวชาญจะเห็นว่าให้ความสำคัญ กับเนื้อหาเข้าใจง่ายร้อยละ37 รองลงมาเป็นการใช้ แบบตัวหนังสือ บรรยายให้ทราบรายละเอียดที่น่าสนใจ ร้อยละ25.5 การออกแบบสวยงามร้อยละ22.5

การลำดับความสำคัญในการใช้เลขนศิลป์การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ
แนวเพลงสากลบนปกซีดีของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 49 ตารางเปรียบเทียบการใช้เลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ ของกลุ่มผู้ผู้เชี่ยวชาญ

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
แนวความคิด (concept)	3	3				4.5	มากที่สุด
รูปแบบของตัวหนังสือ (Text)		2	4			3.33	ปานกลาง
ภาพ (Image)	3	3				4.5	มากที่สุด
สี (Color)		2		3	1	2.5	ปานกลาง
การจัดวาง (composition)		1	3		2	2.5	ปานกลาง
สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol)	4	2				4.6	มากที่สุด
เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)		1		2	3	1.8	น้อย

จากตารางที่ 49 การใช้เลขนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์ ของกลุ่มผู้ผู้เชี่ยวชาญ ให้
ความสำคัญกับสัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol) ภาพ (Image) แนวความคิด (concept) มาก
ที่สุด รองลงมาเป็น รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) สี (Color) การจัดวาง (composition)
ตามลำดับภาพ (Image)

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ
แนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 50 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี POP

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)					•		16.6
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)	•	•		•	•	•	83
ตัวลายมือ(Script)		•					16.6
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	•			•			33.2

จากตารางที่ 50 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif) รองลงมาเป็น ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)
แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 51 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	•	•	•			•	66.4
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)				•	•		33.2
ตัวลายมือ(Script)						•	16.6
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	•	•		•	•	•	83

จากตารางที่ 51 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock ตัวอักษรประดิษฐ์
(Display type) รองลงมาเป็น ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 52 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	•	•	•	•	•	•	100
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)					•		16.6
ตัวลายมือ(Script)	•		•			•	49.8
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)		•		•			33.2

จากตารางที่ 52 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวลายมือ(Script)

แนวดนตรี Jazz

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 53 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	•		•	•	•	•	83
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)		•					16.6
ตัวลายมือ(Script)			•		•		33.2
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	•					•	33.2

จากตารางที่ 53 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวลายมือ(Script) และ ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 54 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)						•	16.6
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)	•			•			33.2
ตัวลายมือ(Script)		•	•		•		49.8
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 54 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็นตัวลายมือ(Script)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 55 ตารางเปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae

การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	•			•			33.2
ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif)						•	16.6
ตัวลายมือ(Script)		•	•				33.2
ตัวอักษรประดิษฐ์(Display type)	•			•	•	•	66.4

จากตารางที่ 55 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็นตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)

การใช้รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์
เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 56 ตารางข้อมูลการใช้รูปแบบของตัวหนังสือในการออกแบบของผู้เชี่ยวชาญ

แนวเพลง	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ
Pop	รูปแบบของตัวหนังสือควรดูแล้วเข้าใจง่าย สดุดสนาน ร่าเริง สดสวย ทันสมัย เป็นตัวอักษรลักษณะอ่อนๆ สีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูสะอาดตา น่าสนใจ เช่น ชมพู , ส้ม , ฟ้า และสีสว่างอื่น
Rock	รูปแบบของตัวหนังสือควรให้ความรู้สึกที่หนักแน่น ทรงพลัง ทำท่าย ร้อนแรง และมีความเป็นสากล สามารถครอบคลุมแนวเพลงร็อค ได้หลากหลาย สีที่ใช้ ได้แก่ สี ดำ , แดง เหลือง ขาวตัด ดำ หรือสีโทนร้อน
Country	รูปแบบของตัวหนังสือควรมีความเป็นผู้ใหญ่ มีลักษณะของควาบอบย , มีความเป็นอเมริกันค่อนข้างมาก , เป็นตัวหนังสือตัวตรง สีที่ใช้ได้แก่ สีน้ำตาล สีน้ำตาลเข้มคล้ายต้นไม้ สีเทา
Jazz	รูปแบบของตัวหนังสือควรมีลักษณะเป็นทางการ เรียบง่าย สุขุม ขริ่ม และมีคลาส สีที่ใช้ได้แก่ สี น้ำเงิน สีฟ้าเข้ม สีดำ ขาว เทา
Hip hop	รูปแบบของตัวหนังสือมีด้วยกัน 2 ชนิด คือ แบบที่เป็นตัวหนังสือตรง มีประกายวิบวับ คล้ายสร้อยคอขนาดใหญ่เป็นรูปตัวอักษร หรือที่เรียกว่า Bling Bling ใช้ สีเงินทอง และประกายเพชร กับอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นลักษณะของสีที่พ่นบนกำแพง หรือ Graffiti ที่เป็นลักษณะคล้ายลายมือตัวโตไปมา สีที่ใช้ในรูปแบบนี้จะเป็นสีที่สะอาดตา มีการไล่เฉดสี เช่น สี ม่วง , ชมพูกับเขียวสะท้อนแสง สีส้ม สีดำ สีขาว
Reggae	รูปแบบของตัวหนังสือควรเป็นอักษรประดิษฐ์ ลักษณะคล้าย ป้ายไม้บอกทาง หรือมีลักษณะเดียวกับกิ่งไม้ ใบไม้ ต้นไม้ ดูแล้วมีความสดุดสนาน ไม่ซับซ้อน สีที่ใช้ค่อนข้างเด่นชัดมากได้แก่ สี เขียว , เหลือง , แดง ซึ่งเป็นสีประจำชาติของประเทศจาไมก้า ต้นกำเนิดของคนตรีแนวนี้

การใช้ภาพแสดงแนวเพลง ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุ
แนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 57 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี POP

การใช้ภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)			•		•		33.2
ภาพบิดเบือน (Distorts)	•	•		•		•	66.4
ภาพนามธรรม (Abstracts)			•				16.6

จากตารางที่ 57 การใช้ภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็น ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 58 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Rock

การใช้ภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	•		•		•	•	66.4
ภาพบิดเบือน (Distorts)		•		•	•		49.8
ภาพนามธรรม (Abstracts)	•						16.6

จากตารางที่ 58 การใช้ภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 59 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Country

การใช้ภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	•	•	•	•	•	•	100
ภาพบิดเบือน (Distorts)			•			•	33.2
ภาพนามธรรม (Abstracts)		•					16.6

จากตารางที่ 59 การใช้ภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 60 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz

การใช้ภาพ	ผู้ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	•		•	•	•	•	83
ภาพบิดเบือน (Distorts)		•	•				33.2
ภาพนามธรรม (Abstracts)		•					16.6

จากตารางที่ 60 การใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 61 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเหมือนจริง (Realistic)						•	16.6
ภาพบิดเบือน (Distorts)		•	•	•	•	•	83
ภาพนามธรรม (Abstracts)	•						16.6

จากตารางที่ 61 การใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 62 ตารางเปรียบเทียบการใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae

การใช้ภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ภาพประกอบเหมือนจริง (Realistic)	•	•	•	•			66.4
ภาพบิดเบือน (Distorts)	•		•	•	•	•	83
ภาพนามธรรม (Abstracts)		•			•		33.2

จากตารางที่ 62 การใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเหมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)

การใช้ชุดโทนสีในภาพ และบรรยากาศ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์
เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 63 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid	•	•	•	•	•		83
สีสว่าง Bright		•	•		•		49.8
สีหม่น Subdued	•			•			33.2
สีมืด Dark							-

จากตารางที่ 63 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ สีสด Vivid
รองลงมาเป็น สีสว่าง Bright
แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 64 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid	•	•		•	•		66.4
สีสว่าง Bright							-
สีหม่น Subdued	•		•	•	•	•	83
สีมืด Dark		•	•			•	49.8

จากตารางที่ 64 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับสีหม่น
Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 65 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid		.			.	.	49.8
สีสว่าง Bright	.						16.6
สีหม่น Subdued			66.4
สีมืด Dark				.	.		33.2

จากตารางที่ 65 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวดนตรี Jazz

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 66 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid			66.4
สีสว่าง Bright	.		.				33.2
สีหม่น Subdued	100
สีมืด Dark			.		.		33.2

จากตารางที่ 66 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับสีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 67 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid	•	•		•			49.8
สีสว่าง Bright					•	•	33.2
สีหม่น Subdued		•	•	•	•		66.4
สีมืด Dark	•	•	•	•		•	83

จากตารางที่ 67 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับสีมืด Dark รองลงมาเป็นสีหม่น Subdued

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 68 ตารางเปรียบเทียบการใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae

การใช้ชุดโทนสีในภาพ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
สีสด Vivid	•	•	•	•	•		83
สีสว่าง Bright	•	•	•	•	•	•	100
สีหม่น Subdued				•	•		33.2
สีมืด Dark							-

จากตารางที่ 68 การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ สีสว่าง Bright รองลงมาเป็น สีสด Vivid

การใช้รูปทรงระนาบ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลง
สากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 69 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)			•	•	•		49.8
รูปธรรมชาติ (Organic)	•	•	•			•	66.4
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	•	•					33.2
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)				•			16.6
รูปอิสระ (Hand-Draw)		•	•	•			49.8
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)					•	•	33.2

จากตารางที่ 69 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ

(Organic) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 70 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)		•	•	•			49.8
รูปธรรมชาติ (Organic)	•	•	•		•	•	83
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)				•	•		33.2
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)					•		16.6
รูปอิสระ (Hand-Draw)		•	•	•			49.8
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	•					•	33.2

จากตารางที่ 70 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw) รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) แนวดนตรี Country

ตารางที่ 71 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	•	•		•	•	•	83
รูปธรรมชาติ (Organic)		•	•	•	•		66.4
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)			•	•			33.2
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)		•					16.6
รูปอิสระ (Hand-Draw)	•	•	•		•		66.4
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)					•	•	33.2

จากตารางที่ 71 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw) รูปธรรมชาติ (Organic)

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 72 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)			•	•	•		49.8
รูปธรรมชาติ (Organic)	•	•	•		•	•	83
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)							-
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)		•					16.6
รูปอิสระ (Hand-Draw)	•			•	•		49.8
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)							-

จากตารางที่ 72 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รูปอิสระ (Hand-Draw) แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 73 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)		•	•	•			49.8
รูปธรรมชาติ (Organic)					•	•	33.2
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)							-
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)							-
รูปอิสระ (Hand-Draw)	•	•	•	•		•	83
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)							-

จากตารางที่ 73 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ รูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 74 ตารางเปรียบเทียบการใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae

การใช้รูปทรงระนาบ	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)			•	•			33.2
รูปธรรมชาติ (Organic)	•	•	•	•	•		83
รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)							-
รูปที่ผิดปกติ (Irregular)							-
รูปอิสระ (Hand-Draw)	•	•	•	•	•	•	100
รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)							-

จากตารางที่ 74 การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับรูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) สกวนลขลทร

การจัดองค์ประกอบภาพ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนว
เพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 75 ความสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพ ของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบ	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ความเป็นเอกภาพ		1	4	1		3	ปานกลาง
การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		1	2	3		2.66	ปานกลาง
ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วน ขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี	1	3	3			4.3	มาก
การใช้ที่ว่างในการออกแบบ		1	2	3		2.66	ปานกลาง
สมดุลในงานออกแบบ	1	2	3			3.6	มาก
จังหวะขององค์ประกอบ	4	1	1			4.5	มากที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากตารางที่ 75 การจัดองค์ประกอบภาพ ของผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญกับ จังหวะ
ขององค์ประกอบ มากที่สุด รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ
สัญลักษณ์กับปกซีดี และ สมดุลในงานออกแบบ รองลงมาเป็น ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น
เน้นจุดสำคัญ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ตามลำดับ

การจัดวางตำแหน่ง ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลของผู้เชี่ยวชาญ

1	2	3
4	5	6
7	8	ป้ายราคา

ภาพที่ 52 ตัวอย่างตำแหน่งการจัดวางสัญลักษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 76 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของผู้เชี่ยวชาญ

ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
ตำแหน่งที่ 1	100
ตำแหน่งที่ 2							-
ตำแหน่งที่ 3		.		.	.		49.8
ตำแหน่งที่ 4							-
ตำแหน่งที่ 5							-
ตำแหน่งที่ 6							-
ตำแหน่งที่ 7	83
ตำแหน่งที่ 8		.					16.6

จากตารางที่ 76 การจัดวางตำแหน่งของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 มากที่สุด รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อ
ระบุแนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 77 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP ของผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo		•	•	•	•	•	83
แบบ Symbol	•						16.6
แบบ Combination mark	•	•		•	•		66.4

จากตารางที่ 77 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP ของผู้เชี่ยวชาญ ให้
ความสำคัญกับแบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Combination mark

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 78 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock ของ
ผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo					•	•	33.2
แบบ Symbol		•	•	•		•	66.4
แบบ Combination mark	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 78 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญให้
ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 79 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo			•		•		33.2
แบบ Symbol	•	•	•	•			66.4
แบบ Combination mark	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 79 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ ให้
ความสำคัญกับแบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Jazz

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 80 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo	•				•		33.2
แบบ Symbol	•	•		•		•	66.4
แบบ Combination mark	•	•		•	•	•	83

จากตารางที่ 80 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ ให้
ความสำคัญกับแบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 81 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo	•	•	•	•		•	83
แบบ Symbol		•		•			33.2
แบบ Combination mark			•	•	•	•	66.4

จากตารางที่ 81 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Combination mark

แนวดนตรี Reggae

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



















ตารางที่ 82 ตารางเปรียบเทียบลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ

ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
แบบ Logo	•	•	•			•	66.4
แบบ Symbol		•	•		•		49.8
แบบ Combination mark	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 82 การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็นแบบ Logo

การแสดงภาพสัญลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 83 การเลือกเรียงลำดับการแสดงภาพสัญลักษณ์ของแต่ละแนวเพลง

แนวเพลง	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ
Pop	  
Rock	  
Country	  
Jazz	  
Hip hop	  
Reggae	  

การใช้เอกลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลง
สากล ของผู้เชี่ยวชาญ
แนวดนตรี POP

ตารางที่ 84 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	•	•	•	•	•		83
ภาพเครื่องดนตรี					•		16.6
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	•	•	•	•			66.4
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม						•	16.6
ภาพนามธรรม (abstract)	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 84 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญ
กับ ภาพนามธรรม (abstract) รองลงมาเป็น การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

แนวดนตรี Rock

ตารางที่ 85 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน		•	•	•			49.8
ภาพเครื่องดนตรี	•	•	•	•	•	•	100
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ			•	•	•	•	66.4
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม		•					16.6
ภาพนามธรรม (abstract)	•	•	•	•		•	93

จากตารางที่ 85 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญ
กับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น ภาพนามธรรม (abstract) และ ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ

แนวดนตรี Country

ตารางที่ 86 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน		.	.				33.2
ภาพเครื่องดนตรี	100
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ			.	.	.		49.8
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	93
ภาพนามธรรม (abstract)					.		16.6

จากตารางที่ 86 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญกับภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 87 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน			66.4
ภาพเครื่องดนตรี	83
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ				.		.	33.2
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	.	.		.			49.8
ภาพนามธรรม (abstract)					.		16.6

จากตารางที่ 87 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญกับภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็นการใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 88 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน				.	.		33.2
ภาพเครื่องดนตรี		.	.	.			49.8
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ		66.4
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	100
ภาพนามธรรม (abstract)			.	.			33.2

จากตารางที่ 88 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็น ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 89 ตารางเปรียบเทียบการใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้เอกลักษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ						ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	
การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน			66.4
ภาพเครื่องดนตรี	.					.	33.2
ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ	83
ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม	100
ภาพนามธรรม (abstract)							-

จากตารางที่ 89 การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็น การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

จากแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์ ใช้สอบถามความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปและกลุ่มผู้บริโภค จำนวน 200 คน และแบบสอบถามแนวทางการออกแบบของกลุ่มนักออกแบบ 100 คน และผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เพื่อการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี จากข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษารวมรวม และจากการวิเคราะห์ โดยสามารถสรุปองค์ประกอบในการออกแบบ ดังนี้

1. แนวทางการออกแบบ

1.1 ตัวอักษร

แนวเพลง Pop การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif) รองลงมาเป็น ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดใส เป็นตัวอักษรที่ทันสมัย ดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดสวย ทันสมัย

แนวเพลง Rock การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) รองลงมาเป็น ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูหนักแน่น รุนแรง ไร้ร้อน เป็นตัวอักษรที่มีพลังเหมือนกับจังหวะของเพลง โดยอาจจะมีการออกแบบตัวอักษรให้มีพื้นผิว บงบอกถึงวัสดุ

แนวเพลง Country การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็น ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูเรียบง่าย ดูแล้วทำให้อุบัติถึงธรรมชาติ ท้องทุ่ง เป็นตัวอักษรเขียนหรือที่มีเชิงเหมือนตัวหนังสือที่ใช้ในยุคคาวบอย

แนวเพลง Jazz การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูลักษณะเป็นทางการ เรียบง่าย สุภาพ สุขุม ขรึม น่าเชื่อถือ

แนวเพลง Hip hop การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) รองลงมาเป็น ตัวลายมือ (Script) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูทันสมัย มีการออกแบบตัวอักษรที่แปลกใหม่ มีการใช้ลูกเล่น หรือให้ดูเป็นแบบงานศิลปะสมัยใหม่ เช่น Graffiti ที่พ่นในรถไฟใต้ดิน หรือกำแพงเมือง

แนวเพลง Reggae การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) รองลงมาเป็นตัวลายมือ (Script) โดยให้ลักษณะตัวอักษรรูปแบบของตัวหนังสือควรเป็นอักษรประดิษฐ์ ที่เป็นลูกศร หรือมีลายเป็นธงชาติ หรือสีประจำชาติ เช่น แดง เขียว เหลือง

1.2 ภาพ

แนวเพลง Pop การใช้ภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

แนวเพลง Rock การใช้ภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวเพลง Country การใช้ภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวเพลง Jazz การใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)

แนวเพลง Hip hop การใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็น ภาพนามธรรม (Abstracts)

แนวเพลง Reggae การใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับภาพ บิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

1.3 สี

แนวเพลง Pop การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ สีสด Vivid รองลงมาเป็น สีสว่าง Bright

แนวเพลง Rock การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับสี หม่น Subdued รองลงมาเป็น สีมืด Dark

แนวเพลง Country การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวเพลง Jazz การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid

แนวเพลง Hip hop การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับสีมืด Dark รองลงมาเป็น สีหม่น Subdued

แนวเพลง Reggae การใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ สีสว่าง Bright รองลงมาเป็น สีสด Vivid

1.4 ภาพสัญลักษณ์

การใช้รูปทรงระนาบ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล

แนวเพลง Pop การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) และ รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวเพลง Rock การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับรูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวเพลง Country การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) และ รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวเพลง Jazz การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw)

แนวเพลง Hip hop การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ รูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic)

แนวเพลง Reggae การใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับรูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic)

การออกแบบสัญลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล ของกลุ่มนักออกแบบ แบ่งตามแนวเพลงได้ดังนี้

แนวเพลง Pop การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวเพลง Rock การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวเพลง Country การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็นแบบ Symbol

แนวเพลง Jazz การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol

แนวเพลง Hip hop การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Combination mark

แนวเพลง Reggae การออกแบบสัญลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Logo

การใช้เอกลักษณ์ ที่เหมาะสมกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากล แบ่งตามแนวเพลงได้ดังนี้

แนวเพลง Pop การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพนามธรรม (abstract) รองลงมาเป็นการใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

แนวเพลง Rock การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็นภาพนามธรรม (abstract)

แนวเพลง Country การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม

แนวเพลง Jazz การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็นการใช้ภาพใบหน้าศิลปิน

แนวเพลง Hip hop การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็น ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ ภาพเครื่องดนตรี

แนวเพลง Reggae การใช้เอกลักษณ์ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็นการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ

1.5 การจัดวางองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ

ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

1	2	3
4	5	6
7	8	پایราคา

ภาพที่ 53 ตำแหน่งการจัดวาง

2. ผลงานการออกแบบ

ผลงานตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี แบบร่าง

แบบร่างการใช้ตัวหนังสือออกแบบเป็น logo ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 54 แบบร่างการใช้ตัวหนังสือ ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 55 แบบร่างการใช้ตัวหนังสือ ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ)

แบบร่าง การใช้ท่าทางแสดงบุคลิก ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 56 แบบร่างการใช้ท่าทางแสดงบุคลิก ในการออกแบบสัญลักษณ์

แบบร่าง การใช้ตัวหนังสือและท่าทางแสดงบุคลิก ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 57 แบบร่างการใช้ตัวหนังสือและท่าทางแสดงบุคลิก ในการออกแบบสัญลักษณ์

แบบร่าง การใช้เอกลักษณ์ ออกแบบเป็น ICON ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 58 การใช้ ICON ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 59 การใช้ ICON ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ)

แบบร่าง การใช้ภาพเครื่องดนตรี ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 60 แบบร่างการใช้ภาพเครื่องดนตรี ในการออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 61 แบบร่างการใช้ภาพเครื่องดนตรี ในการออกแบบสัญลักษณ์ (ต่อ)



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 62 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง(สมบูรณ์)



ภาพที่ 63 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง พร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง



ภาพที่ 64 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง พร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง (ต่อ)



ภาพที่ 65 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลง พร้อมตัวอย่างการใช้งานจริง (ต่อ)

ผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ผลแบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินผลงาน เพื่อเก็บข้อมูลความเหมาะสมของการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี (แบบร่าง) ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงในงานออกแบบต่อไป

โดยผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน มีผลดังนี้

1. ประเมินการใช้เลขนศิลปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล
2. ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้
ในการแสดงข้อมูลนำเสนอผลวิเคราะห์ประกอบตารางมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีค่าตัวแปร ดังนี้

ตารางที่ 90 ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร

ค่าระดับความสำคัญ	ระดับ
5	ดีมาก
4	ดี
3	พอใช้
2	ต้องปรับปรุง
1	ใช้ไม่ได้

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยโดยมีการแปรผลดังนี้

$$\text{สูตรหาค่าเฉลี่ย} \quad \bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

\bar{X} = ค่าเฉลี่ย

$\sum X_i$ = ผลรวมของค่าระดับ

N = จำนวนผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (จำนวนกลุ่มตัวอย่าง)

ตารางที่ 91 ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.50 - 5.00	ดีมาก
3.50 - 4.49	ดี
2.50 - 3.49	พอใช้
1.50 - 2.49	ต้องปรับปรุง
1.49 - ลงไป	ใช้ไม่ได้

ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแนวเพลง ดังนี้

Pop

Rock

Country

Jazz

Hip hop

Reggae

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. ประเมินการใช้เลขคณิตปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

แนวดนตรี Pop

ตารางที่ 92 ผลประเมินการใช้เลขคณิตปี แนวดนตรี Pop ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน (คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	2	3	1			4.16	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		4	2			3.66	ดี
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ		4	2			3.66	ดี
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	1	3	2			3.83	ดี
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา		2	4			3.33	พอใช้
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย		2	4			3.33	พอใช้
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ		3	3			3.5	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา		4	2			3.66	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	1	2	3			3.66	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	1	1	4			3.5	ดี
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์	1		5			3.33	พอใช้
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	1	3	2			3.83	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		5	1			3.83	ดี
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร	1	4	1			4	ดี

ตารางที่ 92 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน (คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		4	2			3.66	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง		4	2			3.66	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	1	4	1			4	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ		3	3			3.5	ดี
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		1	4	1		3	พอใช้
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี		2	4			3.33	พอใช้
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ		3	3			3.5	ดี
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		2	4			3.33	พอใช้
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ		2	3	1		3.16	พอใช้

แนวคิดนตรี Rock

ตารางที่ 93 ผลประเมินการใช้เลขนคิลป์ แนวดนตรี Rock ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด		4	2			3.66	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		3	3			3.5	ดี
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ		2	4			3.33	พอใช้
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา		2	3	1		3.16	พอใช้
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา		3	3			3.5	ดี

ตารางที่ 93 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย		1	4	1		3	พอใช้
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ		2	4			3.33	พอใช้
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา		3	3			3.5	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์		1	4	1		3	พอใช้
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์		4	2			3.66	ดี
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์	1	4	1			4	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร		3	3			3.5	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		4	2			3.66	ดี
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร	1	2	3			3.66	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		4	2			3.66	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง	1	3	2			3.83	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย		2	4			3.33	พอใช้
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ		2	4			3.33	พอใช้
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		3	3			3.5	ดี
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี		4	2			3.66	ดี
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ	1	2	3			3.66	ดี
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		2	4			3.33	พอใช้
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ	2	1	3			3.83	ดี

แนวดนตรี

ตารางที่ 94 ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวดนตรี Country ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด		3	3			3.5	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		1	4	1		3	พอใช้
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ		4	2			3.66	ดี
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	1	4	1			4	ดี
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา		3	3			3.5	ดี
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับ กลุ่มเป้าหมาย		4	2			3.66	ดี
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ	1	2	3			3.66	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา		4	2			3.66	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์		3	3			3.5	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์		2	4			3.33	พอใช้
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์		2	3	1		3.16	พอใช้
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร		3	3			3.5	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		4	2			3.66	ดี
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายใน ตัวอักษร	1	4	1			4	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		4	2			3.66	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง		4	2			3.66	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	1	4	1			4	ดี

ตารางที่ 94 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ		3	3			3.5	ดี
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		4	2			3.66	ดี
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี	1	3	2			3.83	ดี
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ		2	4			3.33	พอใช้
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		3	3			3.5	ดี
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ		2	4			3.33	พอใช้

แนวดนตรี Jazz
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
 ตารางที่ 95 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Jazz ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด		3	2	2		3.142	พอใช้
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		4	3			3.571	ดี
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ		4	2			3.66	ดี
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา		3	3			3.5	ดี
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา	1	3	2			3.83	ดี
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย		2	4			3.33	พอใช้
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ		2	4			3.33	พอใช้

ตารางที่ 95 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา		1	4	1		3	พอใช้
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์		4	2			3.66	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	1	4	1			4	ดี
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์		3	3			3.5	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร		4	2			3.66	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		3	3			3.5	ดี
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร		3	3			3.5	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		4	2			3.66	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง		4	2			3.66	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย		3	3			3.5	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ		2	4			3.33	พอใช้
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ	1	3	2			3.83	ดี
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี		2	4			3.33	พอใช้
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ		2	4			3.33	พอใช้
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		4	2			3.66	ดี
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ		3	3			3.5	ดี

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 96 ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวดนตรี Hip hop ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	1	3	2			3.83	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		2	4			3.33	พอใช้
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ		2	4			3.33	พอใช้
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	1	3	2			3.83	ดี
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา		2	4			3.33	พอใช้
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับ กลุ่มเป้าหมาย		2	4			3.33	พอใช้
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ	1	3	2			3.83	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา		4	2			3.66	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์		3	3			3.5	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์		2	4			3.33	พอใช้
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์		4	2			3.66	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	1	3	2			3.83	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		4	2			3.66	ดี
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายใน ตัวอักษร		3	3			3.5	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		4	3			3.571	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง		4	2			3.66	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย		3	3			3.5	ดี

ตารางที่ 96 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ	1	3	2			3.83	ดี
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		2	4			3.33	พอใช้
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี		2	4			3.33	พอใช้
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ		1	4	1		3	พอใช้
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		4	2			3.66	ดี
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ		3	3			3.5	ดี

แนวดนตรี Reggae
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 97 ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวดนตรี Reggae ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด		3	2	2		3.142	พอใช้
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ		4	3			3.571	ดี
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ			5	2		2.714	พอใช้
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา		2	4	1		3.142	พอใช้
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา	1		5			3.33	พอใช้
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย	1	3	2			3.83	ดี
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ		5	1			3.83	ดี

ตารางที่ 97 (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	1	4	1			4	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์		4	3			3.571	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์		4	2			3.66	ดี
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์		3	3			3.5	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	1	3	2			3.83	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร		2	4			3.33	พอใช้
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร		2	4			3.33	พอใช้
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		3	3			3.5	ดี
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง	1	3	2			3.83	ดี
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย		3	3			3.5	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ							
5.1 ความเป็นเอกภาพ	1	3	2			3.83	ดี
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ		4	2			3.66	ดี
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี		3	3			3.5	ดี
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ	1	3	2			3.83	ดี
5.5 สมดุลในงานออกแบบ		2	4			3.33	พอใช้
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ		4	3			3.571	ดี

2. ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ในแต่ละแนวเพลง แสดงเอกลักษณ์ได้ดี ดูแล้วง่ายต่อการค้นหา การใช้ตัวหนังสือ สี ภาพพื้น โดยรวมใช้ได้ สามารถสร้างความเข้าใจ แก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้ แต่อาจต้องปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมในบางแนวดนตรี เช่น แนวดนตรี Rock เพราะเป็นแนวดนตรีที่ค่อนข้างกว้างมาก มีแนวดนตรีแยกย่อยมากมาย ทำให้การออกแบบไม่สามารถครอบคลุมได้ทุกแนวเพลง Rock ดังนั้นควรให้การออกแบบเป็นไปในรูปแบบกลางๆ และควรคำนึงถึงสีหรือลวดลายพื้นหลังที่เป็นตัวปก CD เพราะอาจทำให้ logo หรือ สัญลักษณ์ ดูไม่เด่น หรืออาจจะดูเด่นเกินไป ในบางปก จนอาจจะไปรบกวนการออกแบบ/การสื่อสารของปก CD นั้นๆ

ผลการวิเคราะห์ผลทดสอบและประเมินผลงานการใช้งานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลของกลุ่มเป้าหมาย

ผลแบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินผลงาน เพื่อเก็บข้อมูลความเหมาะสมของสัญลักษณ์ เพื่อระบุแนวดนตรีบนปกซีดี (แบบร่าง) สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อทราบผลการใช้งาน

โดยผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน มีผลดังนี้

1. ประเมินการใช้เลขชนิดปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดี

เพลงสากลของกลุ่มเป้าหมาย

2. ความคิดเห็นและประเมินของกลุ่มเป้าหมาย

ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแนวเพลง ดังนี้

Pop

Rock

Country

Jazz

Hip hop

Reggae

1. ประเมินการใช้เลขคณิตปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลของกลุ่มเป้าหมาย

แนวดนตรี Pop

ตารางที่ 98 ผลประเมินการใช้เลขคณิตปี แนวดนตรี Pop ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	45	95	60			3.4	พอใช้
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	10	145	25	20		3.62	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	20	143	37			3.91	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	51	149	30			4.7	ดีมาก
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	8	157	35			3.86	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	6	160	34			3.86	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	170	25			3.9	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี	23	140	37			3.93	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	24	150	26			3.99	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ	31	145	24			4.03	ดี

แนวคิดริ Rock

ตารางที่ 99 ผลประเมินการใช้เลขคณิตปี แนวคิดริ Rock ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	15	140	55			4	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	27	143	30			3.98	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	30	149	51			3.89	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	6	160	34			3.86	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	40	100	60			3.9	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	40	145	25			4.27	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	51	149	30			4.7	ดีมาก
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี	26	150	24			4.01	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	8	157	35			3.86	ดี
5.การจัดวางองค์ประกอบ	6	160	34			3.86	ดี

แนวคิดริ Country

ตารางที่ 100 ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวคิดริ Country ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	45	95	60			3.92	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	6	160	34			3.86	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	40	145	25			4.27	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	23	140	37			3.93	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	24	150	26			3.99	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	41	36	123			3.56	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	53	126	21			4.16	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี		165	35			3.82	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	27	143	30			3.98	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ	32	121	47			3.92	ดี

แนวดนตรี Jazz

ตารางที่ 101 ผลประเมินการใช้เลขคณิตปี แนวดนตรี Jazz ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	13	150	37			3.88	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	44	130	26			4.09	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	21	6	173			3.24	พอใช้
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	35	145	20			4.07	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	24	150	26			3.99	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	21	63	170			4.33	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	45	95	60			3.92	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี	24	150	26			3.99	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	6	173	21			3.92	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ	40	95	65			3.875	ดี

แนวดนตรี Hip hop

ตารางที่ 102 ผลประเมินการใช้เลขศิลป์ แนวดนตรี Hip hop ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	140	23	37			4.51	ดีมาก
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	150	24	26			4.62	ดีมาก
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	21	179				4.1	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	45	95	20	40		3.72	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	41	36	123			3.56	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร	10	25	165			3.22	พอใช้
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	78	35	87			3.95	ดี
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี	30	51	149			4	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	37	48	115			3.61	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ	43	134	23			4.1	ดี

แนวดนตรี Reggae

ตารางที่ 103 ผลประเมินการใช้เลขนศิลป์ แนวดนตรี Reggae ของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	จำนวน(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
1. การนำเสนอ							
1.1 แนวความคิด	6	164	30			3.88	ดี
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ	30	132	38			3.96	ดี
2. ภาพสัญลักษณ์							
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา	40	38	122			3.59	ดี
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์	4	148	48			3.78	ดี
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์	45	78	77			3.84	ดี
3. ตัวอักษร							
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร		116	84			3.58	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	28	7	165			3.33	พอใช้
4. สี							
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี	20	172	8			4.06	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย	40	145	25			4.27	ดี
5. การจัดวางองค์ประกอบ		135	65			3.67	ดี

2. ความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย

ในความคิดเห็นกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ ให้ความเห็นว่าผลงานการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดีในแต่ละแนวเพลง สามารถสร้างความเข้าใจ และช่วยในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้ และสามารถนำไปใช้ได้จริงได้ โดยการออกแบบแต่ละแนวนั้นสื่อความหมายของแนวเพลงนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังสามารถนำไปพัฒนากับสื่ออื่นได้ เช่น ระบุแนวเพลงที่จะใช้ Download บน Internet , ระบุแนวของหนังสือ หรือ พวงแผนกสินค้า ในร้านสะดวกซื้อ เป็นต้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล” มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษาประเภทของดนตรีและการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบน พฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล และ ลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดีต่อการสร้างความเข้าใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้วิธีวิจัยเชิงทดลอง โดยมีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่

1.1.1 ศึกษาลักษณะของปกซีดีเพลงสากลและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏของเพลงสากลแต่ละแนวเพลง รวมไปถึงเครื่องดนตรีที่ใช้ และการแต่งกายของศิลปิน

1.1.2 สัมภาษณ์บุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี โดยการสุ่มแบบเจาะจง

1.1.3 การสำรวจความคิดเห็นและความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายที่ฟังเพลงสากลอย่างต่อเนื่องเป็นเวลามากกว่า 6 เดือน และซื้อซีดีเพลงสากลอย่างน้อยเดือนละ 1 แผ่น ภายในร้านขายซีดีชั้นนำในบริเวณสยามเซ็นเตอร์ และห้างเอ็มโพเรียม ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2553 – เดือนมกราคม 2554 จำนวน 100 คน

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่

1.2.1 หนังสือ เอกสาร งานวิจัย และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่แสดงภาพ หรือรายละเอียดเกี่ยวกับดนตรี, สัญลักษณ์ในแนวเพลง และการออกแบบสัญลักษณ์

1.2.2 หนังสือ เอกสารที่เกี่ยวกับทฤษฎีการมองเห็นของมนุษย์ รวมถึงจิตวิทยาด้านการออกแบบสัญลักษณ์สำหรับผู้บริโภค

1.2.3 หนังสือ เอกสาร ข้อเขียนแสดงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้ในข้างต้น เพื่อสรุปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพิจารณาเพื่อการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ได้แก่ ลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ที่สำคัญของแนวเพลงแต่ละแนว เพื่อวิเคราะห์ความสามารถในการสื่อความหมายของการออกแบบ

3. ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานและการออกแบบสัญลักษณ์

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาตีความ หาบทสรุป เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งแนวคิดที่นำมาใช้สำหรับการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล เพื่อให้มีแนวทางการออกแบบที่ชัดเจนมากขึ้น

4. ประเมินผลงานการออกแบบ

นำผลงานที่ได้ออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลไปทดสอบโดยสำรวจความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลง และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี รวมไปถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย โดยไม่ซ้ำกับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเดิม

5. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ 2 ส่วน คือ ผลการวิเคราะห์การออกแบบเลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล และวิเคราะห์ผลความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 1 การออกแบบเลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ทราบข้อมูลที่มีประโยชน์ในการรวบรวมแล้วนำมาวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบโฆษณาเสียง ซึ่งสรุป ได้ดังนี้

ตารางที่ 104 การออกแบบเลขศิลป์ แนวเพลง POP

แนวเพลง POP	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่ไม่มีเชิง(Sans Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดใส เป็นตัวอักษรที่ทันสมัย ดูแล้วเข้าใจง่าย สนุกสนาน ร่าเริง สดสวย ทันสมัย
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี POP ให้ความสำคัญกับ สีสด Vivid รองลงมาเป็น สีสว่าง Bright
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) และ รูปอิสระ (Hand-Draw) 2. ให้ความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Symbol 3. ให้ความสำคัญกับ ภาพนามธรรม (abstract) รองลงมาเป็นการใช้ภาพใบหน้าศิลปิน
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ 2. ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ตารางที่ 105 การออกแบบเลขนศิลป์ แนวเพลง Rock

แนวเพลง Rock	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็น ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูหนักแน่น รุนแรง ไร้อ่อน เป็นตัวอักษรที่มีพลังเหมือนกับจังหวะของเพลง โดยอาจจะมีการออกแบบตัวอักษรให้มีพื้นผิว บ่งบอกถึงวัสดุ
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)รองลงมาเป็น ภาพบิดเบือน (Distorts)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับสีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีมืด Dark
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> ใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Rock ให้ความสำคัญกับรูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw) ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็นภาพนามธรรม (abstract)
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ตารางที่ 106 การออกแบบเลขศิลป์ แนวเพลง Country

แนวเพลง Country	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็น ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูเรียบง่าย ดูแล้วทำให้รู้สึกถึงธรรมชาติ ท้องทุ่ง เป็นตัวอักษรเขียนหรือที่มีเชิง เหมือนตัวหนังสือที่ใช้ในยุคความอย
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> ใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Country ให้ความสำคัญกับ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) และ รูปอิสระ (Hand-Draw) ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็นแบบ Symbol ให้ความสำคัญกับ ภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ตารางที่ 107 การออกแบบเลขศิลป์ แนวเพลง Jazz

แนวเพลง Jazz	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display type) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูลักษณะเป็นทางการ เรียบง่าย สุภาพ สุขุม ขริมน น่าเชื่อถือ
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) รองลงมาเป็นภาพบิดเบือน (Distorts)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ สีหม่น Subdued รองลงมาเป็น สีสด Vivid
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> ใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Jazz ให้ความสำคัญกับ รูปธรรมชาติ (Organic) รองลงมาเป็น รูปอิสระ (Hand-Draw) ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Symbol ให้ความสำคัญกับภาพเครื่องดนตรี รองลงมาเป็น การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะขององค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงานออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ตารางที่ 108 การออกแบบเลขศิลป์ แนวเพลง Hip hop

แนวเพลง Hip hop	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็นตัวลายมือ(Script) โดยให้ลักษณะตัวอักษรดูทันสมัย มีการออกแบบตัวอักษรที่แปลกใหม่ มีการใช้ลูกเล่น หรือให้ดูเป็นแบบงานศิลปะสมัยใหม่ เช่น Graffiti
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ ภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็น ภาพนามธรรม (Abstracts)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับสีมืด Dark รองลงมาเป็น สีหม่น Subdued
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> ใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Hip hop ให้ความสำคัญกับ รูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) ให้ความสำคัญกับ แบบ Logo รองลงมาเป็น แบบ Combination mark ให้ความสำคัญกับ ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็น ภาพการแต่งกายบุคคลิกลักษณะ ภาพเครื่องดนตรี
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะของ องค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและ สัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงาน ออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้น จุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ตารางที่ 109 การออกแบบเลขศิลป์ แนวเพลง Reggae

แนวเพลง Reggae	
ตัวอักษร	การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับตัวอักษรประดิษฐ์(Display type) รองลงมาเป็นตัวลายมือ(Script) โดยให้ลักษณะตัวอักษรรูปแบบของตัวหนังสือควรเป็นอักษรประดิษฐ์ที่เป็นลูกศร หรือมีลายเป็นธงชาติ หรือสีประจำชาติ เช่น แดง เขียว เหลือง
ภาพ	การใช้ภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับภาพบิดเบือน (Distorts) รองลงมาเป็นภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)
สี	ใช้ชุดโทนสีในภาพ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับ สีสว่าง Bright รองลงมาเป็น สีสด Vivid
ภาพสัญลักษณ์	<ol style="list-style-type: none"> ใช้รูปทรงระนาบ แนวดนตรี Reggae ให้ความสำคัญกับรูปอิสระ (Hand-Draw) รองลงมาเป็น รูปธรรมชาติ (Organic) ให้ความสำคัญกับ แบบ Combination mark รองลงมาเป็น แบบ Logo ให้ความสำคัญกับภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม รองลงมาเป็นภาพ การแต่งกายบุคคลิกลักษณะ
การจัดวางองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> การจัดองค์ประกอบภาพ ให้ความสำคัญกับ จังหวะของ องค์ประกอบ รองลงมาเป็น ความเหมาะสมของขนาดและ สัดส่วนขององค์ประกอบสัญลักษณ์กับปกซีดี สมดุลในงาน ออกแบบ การใช้ที่ว่างในการออกแบบ ความเป็นเอกภาพ การเน้น จุดเด่น เน้นจุดสำคัญ ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่ง ให้ความสำคัญกับ ตำแหน่งที่ 1 รองลงมาเป็น ตำแหน่งที่ 7

ส่วนที่ 2 ผลความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย

จากการดำเนินงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนต่าง ๆ คือ การรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร และภาคสนาม จากแบบสอบถามและสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่าง นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญ นำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างงานออกแบบโฆษณาเจียบ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมินและปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 200 คน เพื่อนำผลการทดลองมาวิเคราะห์และสรุปผล

ทั้งนี้ ผลงานการออกแบบที่ได้จากการวิจัย คือ การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ซึ่งผ่านการตรวจประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย และทำการประเมินผล โดยแบ่งการประเมินเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การใช้เลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล และผลความคิดเห็นและประเมินกลุ่มเป้าหมาย พบว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถสร้างความเข้าใจ และสามารถใช้เป็นแนวทางการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้ และสามารถนำไปใช้ได้จริงได้

โดยรวมแล้ว แนวทางการออกแบบ การใช้งานองค์ประกอบทางเลขศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ค่อนข้างสอดคล้องกับผลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งตรงตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

สำหรับงานวิจัยที่มีกระบวนการใกล้เคียงกับงานวิจัยครั้งนี้ คือ แนวเพลงหลัก ๆ นั้นยังมีอีกมากมาย โดยแต่ละแนวเพลงก็มีเอกลักษณ์ ที่ต่างกันอย่างมาก การศึกษาควรจะทำให้ความสำคัญกับแนวเพลงย่อย เช่น ดนตรีแนว Rock ก็จะแบ่งเป็น Punk Rock, Metal, Heavy และอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้สะดวกในการค้นคว้าและออกแบบ ต่อมาคือในเรื่องของเพลงในปัจจุบัน ที่มีการรวมกันของหลากหลายแนวเพลงอยู่ในอัลบั้มเดียวกัน เช่น อัลบั้มที่เป็นแนวเพลง Jazz Rock เป็นต้น ควรทำการศึกษา และออกแบบให้ออกมาในรูปของค่าเฉลี่ย หรือเปอร์เซ็นต์ เพื่อให้ง่ายต่อการตัดสินใจมากขึ้นกว่าเดิม เช่น มีสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงที่แบ่งเป็น Jazz 60 เปอร์เซนต์ Rock 40 เปอร์เซนต์ ผู้บริโภคก็จะเข้าใจได้ว่าอัลบั้มเพลงชุดนี้มีความเป็น Jazz เท่านี้ Rock เท่านี้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงวิพากษ์. กรุงเทพมหานคร : ชัคเชสมีเดีย, 2544.

จ้อ ชีวาส. เล่าขานตำนานร็อก : The Legend of Rock and Roll. กรุงเทพมหานคร : เดลฟี, 2549.

ณัฐวัฒน์ อุทังกร. ตัวเล็กหัวใจรอด. กรุงเทพมหานคร : นานมีบุ๊ค, 2550.

ทวีเดช จิวบาง. เรียนรู้ทฤษฎีสี่. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2547.

ทองเจ็ช เชียดทอง. การออกแบบสัญลักษณ์. กรุงเทพมหานคร : สิปปประชา, 2542.

ทิพย์สุดา ปทุมานนท์. การจัดองค์ประกอบและที่ว่างในงานออกแบบพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : กราฟิค แอนด์ พับบลิคเคชั่น, 2543.

ธันยวัชร ไชยตระกูลชัย, ผู้แปล. คิดใหม่ทำใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : ผู้จัดการ, 2545.

ประโยชน์ นุตระอำพันธ์ [ปนาพันธ์]. Jazz. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์วิไล, 2533.

ปรีชญา สิทธิพันธ์. “กระบวนการความคิด.” ใน เอกสารประกอบการอบรมโครงการศึกษาค้นคว้าต่อเนื่อง 5 ภาควิชาสถาปัตยกรรม. 1-106. กรุงเทพมหานคร : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

พจน์ อนุวงศ์. ตำนานเพลงบลูส์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มติชน, 2531.

พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2548.

พรชัย ปรีชญาณุสรณ์. สู่โลกดนตรี. กรุงเทพมหานคร : หนึ่งเจ็ดการพิมพ์, 2540.

ไพรัช มากกาญจนกุล. วงดนตรีป๊อปปูล่าร์. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2542.

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. ออกแบบกราฟิก = Graphic design : บทความรู้ทางการออกแบบทัศนศิลป์. กรุงเทพมหานคร : ศิลปาบรรณาคาร, 2535.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ทฤษฎีสี่ : เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2535.

วีรวิธ มาษะศิริานนท์, บรรณาธิการ. วิธีคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking).

กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอ็กสเปอร์เน็ท จำกัด, 2542.

สิเหร่. แจ๊สวิถี. กรุงเทพมหานคร : มติชน, 2550.

สุกรี เจริญสุข. “บรรณาธิการแถลง”. ถนนดนตรี (พฤษภาคม) : 4 จะฟังดนตรีอย่างไรให้ไพเราะ.

กรุงเทพมหานคร : เว็บบอกการพิมพ์, 2532.

สำเร็จ คำโฆง. รู้รอบครอบจักรวาลดนตรี. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2552.

โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์. Be graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพมหานคร : พิมพ์ดี,
2545.

อนันต์ ลีระกุล. แนวความคิดในการออกแบบและวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร : บรรณกิจ, 2547.

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. ระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage System. กรุงเทพมหานคร :
พลัสเพลส, 2543.

ภาษาต่างประเทศ

Banner, James M. and Canon, Harold C. The Elements of Learning. New Haven
and London : Yale University Press, 1999.

Blackcoffee. 1000 Icon, Symbols + Pictograms. Beverly, Massachusetts :
Rockport Published Group, 2008.

Bryony, Palacio, Armin Vit. A VISUAL GUIDE TO THE LANGUAGE, APPLICATION,

AND HISTORY OF GRAPHIC DESIGN. Beverly, Massachusetts : Quayside
Publishing Group.

Choate, Robert A. et al. New Dimension in Music: Sound, Shape, and Symbol.
New York : American Book. Co, 1986

Diagram Group. Music Instruments of the World. New York : Holt, Rinehart and
Winston, 1985.

George Nelson. Hiphopamerica. New York : Penguin, 2008.

Hurlbert, Allen. The Design Concept. New York: : Watson-Guption Publication, 1989.

Kaplan, Max, and Steiner, Frances J. Introducing Music. Harmondsworth : Penguin
Books, 1965

Rick Poyner. Typographica. New Jersey : Princeton Architectural Press, 2001

Robert D, Michael Lydon. 1001 ALBUMS You Must Hears Before You Die.
London : Quintet Publishing Limited, 2005.

Joe Levy. RollingStone The 500 Greatest Album of All Time. New York: Wenner
Media, 2005.

สัมภาษณ์

คงเกียรติ ชุณรัชพันธุ์. Senior Art Director, สัมภาษณ์ 6 พฤษภาคม 2553.

ชาติรี คงสุวรรณ. นักดนตรีชื่อดัง / Manager Director, สัมภาษณ์ 30 เมษายน 2553.

นนทวัฒน์ เจริญชัยศรี. Design Director Dutcstore the design Guru, สัมภาษณ์ 2 เมษายน 2553.

บุญชัย บุญนพพรกุล. Manager / Creative Art Director, สัมภาษณ์ 23 มีนาคม 2552.

ปราชัญ อรุณรังสี เจ้าของโรงเรียนสอนดนตรี / เจ้าของรายการดนตรี, สัมภาษณ์ 11 ธันวาคม 2552

อารีย์ แทนคำ. Guru ด้านเพลง / นักจัดรายการวิทยุ, สัมภาษณ์ 5 สิงหาคม 2553.

ข้อมูลจากเว็บไซต์

Blues [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

http://www.bogfire.com/year_of_the_blues.html

Classical music [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

http://www.encyclopedia.com.pt/en/articles.php?article_id=87

Country music [Online]. accessed 5 October 2010. Available from [http://www.foto-](http://www.foto-unik.co.cc/2009/04/country-music-awards-photos.html)

[unik.co.cc/2009/04/country-music-awards-photos.html](http://www.foto-unik.co.cc/2009/04/country-music-awards-photos.html)

Electronic dance music [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.whmsoft.net/services/browse.php?language=english&title=Drum+Dance+Kick+Hifi+006+Ringtone>

Elvis [Online]. accessed 8 December 2010. Available from

<http://5240706.multiply.com/journal>

Funk [Online]. accessed 9 October 2010. Available from

<http://djuilson.blogspot.com/2010/11/va-this-is-funk-3cd-2007.html>

Gospel music [Online]. accessed 17 May 2010. Available from

<http://allmusic.com/news/gospel-music-sales-up-but-concert-ticket-sales-dont-keep-up-with-market-surge.html>

Hip Hop [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.scoop.co.nz/stories/CU0806/S00159.htm>

Iron Maiden and Venom [Online]. accessed 7 March 2010. Available from

<http://www.thaisongbook.com/maiden01.html>

jazz [Online]. accessed 2 January 2008. Available from

<http://pitp.physics.ubc.ca/conf/magmols08/>

Rhythm and Blues [Online]. accessed 23 July 2009. Available from

[http://www.bluebeat.com/albums/44512/King-New-Breed-Rhythm-andamp-](http://www.bluebeat.com/albums/44512/King-New-Breed-Rhythm-andamp-Blues)

[Blues ; http://www.pocimasdeldruida.blogspot.com/2009/08/small-faces.html](http://www.pocimasdeldruida.blogspot.com/2009/08/small-faces.html)

Logo Trends 2010 [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.logolounge.com/article.asp?>

Mike Oldfield [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.worldmusicfancom/music/Mike+yanni/+images/26877709>

Pop music [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://www.allmusic.com/forum/?topic=2397806.19350>

Raggamuffin [Online]. accessed 19 October 2010. Available from

<http://dubroom.org/articles/465.htm>

The Specials [Online]. accessed 28 November 2010. Available from

<http://www.listal.com/viewimage/1331784>

Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 32.

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์
เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครราชสีมา

**แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์
เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี**

แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้นสำหรับสอบถามความคิดเห็น กลุ่มนักออกแบบและกลุ่มผู้บริโภค เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล และด้านการออกแบบทางเลขคณิตปีในการออกแบบ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม
ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล
ส่วนที่ 3 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาเติมข้อความลงในช่องว่างหรือเขียนเครื่องหมาย / ลงใน () หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. อายุ ปี
3. การศึกษา
- | | | |
|----------------|----------------------|-----------------------|
| () ประถมศึกษา | () มัธยมศึกษาตอนต้น | () มัธยมศึกษาตอนปลาย |
| () ปริญญาตรี | () ปริญญาโท | () สูงกว่าปริญญาโท |
4. อาชีพ
- | | | |
|-----------------------|-------------------|----------------------------|
| () รับราชการ | () พนักงานบริษัท | () ธุรกิจส่วนตัว |
| () นักเรียน-นักศึกษา | () รับจ้าง | () อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... |
5. รายได้ต่อเดือน
- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| () 0 – 15000 บาท | () 15000 – 20000 บาท | () 20000 – 30000 บาท |
| () 30000 – 40000 บาท | () 40000 – 50000 บาท | () มากกว่า 50000 บาท |

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล

2.1 โดยปกติท่านจะการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ประเภทไหนมากที่สุด

- () ดนตรีคลาสสิก () ดนตรีกอสเปล () ดนตรีแจ๊ส () ดนตรีบลูส์
 () ดนตรีร็อก () ดนตรีเมทัล () ดนตรีป๊อป () ดนตรีคันทรี่
 () ดนตรีเร็กเก้ () ดนตรีฮิปฮอป () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2.2 ท่านคิดว่าในปัจจุบันแนวเพลงใดได้รับความนิยม (2005 – 2010) มากที่สุด

ให้เลือกมา 6 อันดับ และเรียงตามความนิยมมากที่สุดไปหาน้อย

(ใส่ตัวเลขเรียงตามลำดับความสำคัญ 1/มากที่สุด - 6/น้อยที่สุด)

ลำดับความสำคัญ	ลักษณะ
	ดนตรีคลาสสิก
	ดนตรีกอสเปล
	ดนตรีแจ๊ส
	ดนตรีบลูส์
	ดนตรีร็อก
	ดนตรีเมทัล
	ดนตรีป๊อป
	ดนตรีคันทรี่
	ดนตรีเร็กเก้
	ดนตรีฮิปฮอป
	อื่น (โปรดระบุ).....

2.3 จำนวนซีดีเพลงสากลที่ซื้อในระยะเวลา 6 เดือน

- () 1 แผ่น
 () 2-3 แผ่น
 () มากกว่า 3 แผ่น

2.4 วัตถุประสงค์ของการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล

- () ชื่นชอบแนวเพลงนั้น ๆ
- () เลือกซื้อเพราะเป็นเพลง/ศิลปินที่นิยมในกระแส
- () อยากทดลองฟังแนวเพลงใหม่ ๆ
- () ชอบในตัวศิลปิน
- () เพื่อสะสม
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2.5 ปัจจัยใดที่ทำให้ท่านสนใจในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล

- () การนำเสนอภาพปกซีดีที่น่าสนใจ
- () การนำเสนอเสียงร้อง และทำนอง ที่น่าสนใจ
- () การนำเสนอเนื้อหาในเพลงที่น่าสนใจ
- () การนำเสนอแนวเพลงที่ดี หรือแปลกใหม่
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

2.6 โดยปกติท่านจะเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ด้วยวิธีการใด

- () ร้านจำหน่ายแผ่นเสียงที่ถูกลิขสิทธิ์
- () ร้านแผงลอยที่ขายแผ่นปลอมหรือลอกเลียนแบบ
- () สั่งซื้อผ่านเว็บไซต์ และ internet
- () สั่งซื้อทางไปรษณีย์
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2.7 ในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ท่านใช้เวลาานานเท่าไร

- () 5-15 นาที
- () 15 -30 นาที
- () 30- 1 ชั่วโมง
- () 1-2 ชั่วโมง
- () 2 ชั่วโมงขึ้นไป

2.8 ท่านประสบปัญหาในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากลหรือไม่

- () มี
 () ไม่มี [ข้ามไปข้อ 2.10]

2.9 ปัญหาในการเลือกซื้อซีดีเพลงสากล ที่ท่านพบเป็นอย่างไร

- () ค้นหาแนวเพลงหรือศิลปินที่ต้องการซื้อไม่พบ หรือใช้เวลานาน
 () ทางร้านไม่มีป้ายบอกแนวเพลง หรือพนักงานค่อยบอก
 () ทางร้านไม่ได้จัดหมวดหมู่ของแนวเพลง
 () ดูปกซีดีแล้ว ไม่ทราบแนวเพลงทำให้เลือกไม่ถูก
 () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2.10 ท่านคิดอย่างไรกับถ้ามีการออกแบบสัญลักษณ์บนปกซีดีเพื่อระบุแนวเพลงสากล เพื่อสร้าง

ความเข้าใจของผู้บริโภคและสะดวกในการเลือกซื้อ

- () เห็นด้วย เพื่อช่วยต่อการเลือกซื้อ และรวดเร็ว
 () ไม่จำเป็น แค่ดูจากภาพปกซีดี และข้อความ ก็เพียงพอ
 () ไม่จำเป็น เพราะดูแล้วรก
 () เคย ๆ เพราะไม่ได้สนใจอยู่แล้ว
 () อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับ

การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

มหาวิทยาลัยศรีสอพิสัย โคราช จังหวัดศรีสะเกษ

แบบสอบถามแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นสำหรับผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบที่เกี่ยวข้อง โดยในการวิจัยครั้งนี้ ต้องการสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี โดยใช้แบบสอบถาม แบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) โดยจะสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น ที่เป็นข้อมูล ด้านการใช้ ทฤษฎี เทคนิค และวิธีการในด้านการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี เพื่อนำไป วิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบ ในการออกแบบต่อไป

สามารถแบ่งแบบสอบถามได้ 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการใช้เลขนศิลปีในการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนี้ใช้เพื่อการศึกษา มิได้ใช้เพื่ออ้างทางธุรกิจหรือประโยชน์อื่น ๆ ข้อมูลนี้จะเก็บไว้เป็นความลับ และจะไม่ก่อให้เกิดผลเสียหายใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถาม

ทั้งสิ้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สอบถามวัน/เวลา/สถานที่.....

ผู้ให้ตอบแบบสอบถาม.....

อาชีพ/ตำแหน่ง.....

ประสบการณ์

(ปี).....

ผลงาน.....

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับใช้เลขคณิตพีในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี เป็นการสอบถามเพื่อต้องการทราบข้อมูลและความเห็นเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี ในการสร้างความเข้าใจแก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้

2.1 การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี สิ่งใดมีผลต่อการสื่อสารมาก-น้อย
อย่างไรในความคิดของท่าน (ใส่ตัวเลขเรียงตามลำดับความสำคัญ 1 / มากที่สุด - 6 / น้อย
ที่สุด)

ลำดับความสำคัญ	ลักษณะ
	การออกแบบสวยงาม
	มีภาพและเนื้อหาที่น่าสนใจ
	มีเทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจ
	เนื้อหาเข้าใจง่าย
	มีการใช้ แบบตัวหนังสือ บรรยายให้ทราบรายละเอียดที่น่าสนใจ
	ตำแหน่งการจัดวางที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี เลขนศิลป์ (Visual Element) ใดที่มีความสำคัญและเหมาะสม มีผลต่อการสร้างความเข้าใจแก่ผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (x) ลงในช่องตามที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด (Rating Scale) ดังนี้ระดับการให้คะแนน

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

Art Direction	ระดับ				
	1	2	3	4	5
แนวความคิด (concept)					
รูปแบบของตัวหนังสือ (Text)					
ภาพ (Image)					
สี (Color)					
การจัดวาง (composition)					
สัญลักษณ์ แทนแนวเพลง (symbol)					
เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้ตัวอักษรที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร

Type	ลักษณะ
A. ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	music music
B. ตัวอักษรที่ไม่มีเชิง (Sans Serif)	music music
C. ตัวลายมือ (Script)	<i>Music music</i>
D. ตัวอักษรประติษฐ์ (Display type)	music MUSIC

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ			
	A	B	C	D
Pop				
Rock				
Country				
Jazz				
Hip hop				
Reggae				

ข้อเสนอแนะ

.....










2.4 ท่านคิดว่าการออกแบบสัญลักษณ์ระบุแนวเพลงบนปกซีดี การใช้รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) มีผลต่อการสามารถสร้างความเข้าใจแก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้อย่างไร และในแต่ละแนวเพลงควรมีลักษณะอย่างไร (อธิบายทีละประเภท ได้แก่ Pop , Rock , Country , Jazz , Hip hop และ Reggae)

.....

.....

.....










2.5 ท่านคิดว่าการแสดงภาพสัญลักษณ์หรือตัวแทนจากภาพด้านล่างใด ที่บ่งบอกถึงแนวเพลง ที่ทำให้ท่านนึกถึงแนวเพลงนั้น ๆ ได้ (ใส่ตัวเลขเรียงตามลำดับความสำคัญ 1 / มากที่สุด - 8 / น้อยที่สุด ลงในช่องด้านล่างของภาพ)

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
			
แนว POP			
			

อื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....

.....

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
แนว Rock			
			
			

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

อื่น ๆ (โปรดระบุ)










.....

.....

.....

.....

.....

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
แนว Country			
			
			

อื่น ๆ (โปรดระบุ)









.....

.....

.....

.....

.....

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
แนวJazz			
			
			

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามเลิศสิทธิ์

อื่น ๆ (โปรดระบุ)






.....

.....

.....

.....

.....

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
แนวHip hop			
			
			

อื่น ๆ (โปรดระบุ)










.....

.....

.....

.....

.....

แนวเพลง	ภาพสัญลักษณ์		
แนว Reggae			
			
			

อื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....

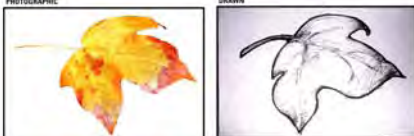

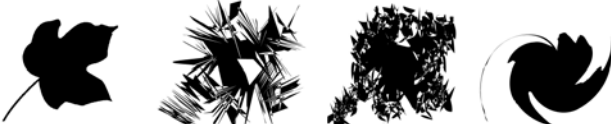
.....

.....

.....

.....

2.6 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้ภาพที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร

Type	ลักษณะ
A. ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	
B. ภาพบิดเบือน (Distorts)	
C. ภาพนามธรรม (Abstracts)	

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนบัณฑิตศึกษา
 (คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ		
	A	B	C
Pop			
Rock			
Country			
Jazz			
Hip hop			
Reggae			

ข้อเสนอนี้.....

2.7 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้ชุดโทนสีในภาพ และบรรยากาศ ที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร
(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

โทน	ลักษณะ			[Color Swatches]												
A. สีสด Vivid	Vivid	V	vivid tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		S	strong tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
B. สีสว่าง Bright	Bright	B	bright tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		P	pale tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		Vp	very pale tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
C. สีหม่น Subdued	Subdued	Lgr	light grayish tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		L	light tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		Gr	grayish tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		DI	dull tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
D. สีมืด Dark	Dark	Dp	deep tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		Dk	dark tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]
		Dgr	dark grayish tone	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]	[Swatch]

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ			
	A	B	C	D
Pop				
Rock				
Country				
Jazz				
Hip hop				
Reggae				







ชื่อเสนอแนะ

.....

.....

.....

2.8 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้รูปทรงระนาบแบบใด ที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้เป็นส่วนประกอบในการออกแบบในแต่ละแนวเพลง (คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

	ลักษณะ
A. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)	
B. รูปธรรมชาติ (Organic)	
C. รูปที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)	
D. รูปที่ผิดปกติ (Irregular)	
E. รูปอิสระ (Hand-Draw)	
F. รูปจากอุบัติเหตุ (Accidental)	

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ					
	A	B	C	D	E	F
Pop						
Rock						
Country						
Jazz						
Hip hop						
Reggae						

ข้อเสนอนั้น.....

2.10 ท่านคิดว่าการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การการจัดวางตำแหน่งของสัญลักษณ์บนปกซีดี บริเวณใดที่เหมาะสม



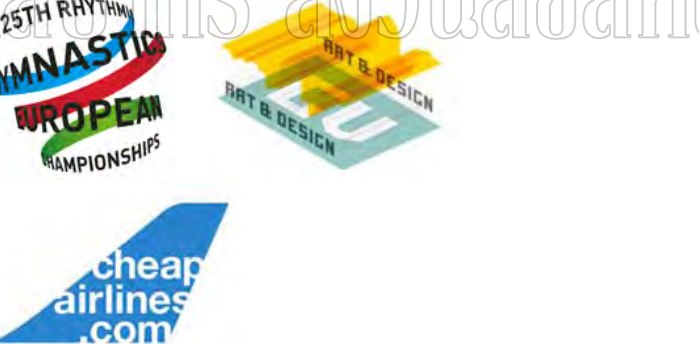
1	2	3
4	5	6
7	8	ป้ายราคา

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตำแหน่งที่	1	2	3	4	5	6	7	8

ข้อเสนอแนะ.....

2.11 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้ **ตราสัญลักษณ์** ประเภทใดที่เหมาะสม ในแต่ละแนวเพลง

ตราสัญลักษณ์	ลักษณะตัวอย่าง
A. ประเภท Logo	 <p>The examples include the Seattle Art Museum logo (SAM SEATTLE ART MUSEUM), the Lochness logo (WATER lochness), and the Soxon logo (soxon).</p>
B. ประเภท Symbol	 <p>The examples include a Venn diagram with three overlapping circles (green, grey, blue), a silhouette of a head wearing headphones, and a colorful geometric shape resembling a stylized 'K' or 'R'.</p>
C. ประเภท Combination mark	 <p>The examples include a logo for '25TH RHYTHM GYMNASTIC EUROPEAN CHAMPIONSHIPS' with a colorful ribbon, a 3D logo for 'ART & DESIGN', and the 'cheap airlines .com' logo with a blue triangle.</p>





(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ		
	A	B	C
Pop			
Rock			
Country			
Jazz			
Hip hop			
Reggae			

ข้อเสนอแนะ.....

2.12 ท่านคิดว่าในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี การใช้ **เอกลักษณ์** ในการสื่อสารแบบใดที่เหมาะสม ในแต่ละแนวเพลง

เอกลักษณ์	ลักษณะ
A. การใช้ภาพใบหน้าศิลปิน	

เอกลักษณ์	ลักษณะ	
B. ภาพเครื่องดนตรี		
C. ภาพการแต่งกาย บุคคลิกลักษณะ		
D. ภาพสถานที่ สภาพแวดล้อม		
E. ภาพนามธรรม (abstract)		

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

แนวเพลง	ลักษณะ				
	A	B	C	D	E
Pop					
Rock					
Country					
Jazz					
Hip hop					
Reggae					

ข้อเสนอแนะ.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ค

แบบสัมภาษณ์และประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบ

สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

มหาวิทยาลัยทักษิณ ๒๐๒๓ สงวนลิขสิทธิ์

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล”

แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้นสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบปกซีดีเพลงสากล ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีเพื่อต้องการทราบข้อมูลและความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ว่าผลงานออกแบบนั้นเป็นอย่างไร โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ตอบแบบสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) โดยจะสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็น ที่เป็นข้อมูล ด้านการใช้ทฤษฎี เทคนิค และวิธีการในด้านการออกแบบโฆษณาเจียบเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบ ในการพัฒนาปรับปรุงต่อไป

สามารถแบ่งแบบสัมภาษณ์ ได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขชนิดปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์นี้ใช้เพื่อการศึกษา มิได้ใช้เพื่ออ้างทางธุรกิจหรือประโยชน์อื่น ๆ ข้อมูลนี้จะเก็บไว้เป็นความลับ และจะไม่ก่อให้เกิดผลเสียหายใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ทั้งสิ้น

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

สัมภาษณ์ วัน/เวลา/สถานที่.....

ผู้ให้สัมภาษณ์.....

อาชีพ/ตำแหน่ง.....

ประสบการณ์.....

ผลงาน.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลนศิลป์ในการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดี

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล เป็นการสัมภาษณ์เพื่อต้องการทราบข้อมูลและความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล โดยจะให้ผู้เชี่ยวชาญดู ผลงานการออกแบบ ในแต่ละแนวเพลง จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสัมภาษณ์ แสดงความคิดเห็นผลงานการออกแบบ ในการพัฒนาปรับปรุง และนำไปทดลองใช้ต่อไป

ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแนวเพลง ดังนี้

Pop

Rock

Country

Jazz

Hip hop

reggae

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
โดยมีค่าระดับความสำคัญของตัวแปร

ค่าระดับความสำคัญ	ระดับ
5	ดีมาก
4	ดี
3	พอใช้
2	ต้องปรับปรุง
1	ใช้ไม่ได้

1. แนวเพลง Pop

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5. การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

2. แนวเพลง Rock

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

3. แนวเพลง Country

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5. การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

4. แนวเพลง Jazz

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5.การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

5. แนวเพลง Hip hop

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5. การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

6. แนวเพลง Reggae

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.5 ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมระหว่างงานออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.7 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
2.4 ความน่าสนใจของสัญลักษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของการสื่อความหมายในตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของสีพื้นหลัง					
4.3 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5.การจัดวางองค์ประกอบ					
5.1 ความเป็นเอกภาพ					
5.2 การเน้นจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ					
5.3 ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบ สัญลักษณ์กับปกซีดี					
5.4 การใช้ที่ว่างในการออกแบบ					
5.5 สมดุลในงานออกแบบ					
5.6 จังหวะขององค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมิน การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ในส่วนที่ 3 เป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมิน การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล เป็นคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อให้ผู้เขี่ยวนั้นได้แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบในการพัฒนาปรับปรุงต่อไป

1. จากการชมผลงานการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงบนปกซีดีในแต่ละแนวเพลง ท่านคิดว่าจะสามารถสร้างความเข้าใจ แก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเลือกซื้อซีดีเพลงสากลได้ หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนวนลิขสิทธิ์

2. จากการชมผลงานการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากลในแต่ละแนวเพลงท่านมีข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง

แบบสัมภาษณ์และประเมินของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับการออกแบบ

สัญลักษณ์เพื่อระบุแนวเพลงสากลบนปกซีดี

มหาวิทยาลัยศรีปทุม เครือข่ายนิสิต

แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย

เรื่อง “การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล”

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นสำหรับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อต้องการทราบข้อมูลและความคิดเห็น การออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล ว่าผลงานออกแบบนั้นเป็นอย่างไร การตอบแบบสอบถาม แบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบต่อไป สามารถแบ่งแบบสอบถาม ได้ 3 ส่วน ดังนี้

สามารถแบ่งแบบสัมภาษณ์ ได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขชนิดปีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและประเมินการปรับปรุงและความเป็นไปได้ใน

การนำไปใช้

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนี้ใช้เพื่อการศึกษา มิได้ใช้เพื่ออ้างทางธุรกิจหรือประโยชน์อื่น ๆ ข้อมูลนี้จะเก็บไว้เป็นความลับ และจะไม่ก่อให้เกิดผลเสียหายใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สอบถาม วัน/เวลา/สถานที่.....

ผู้ให้สอบถาม.....

อาชีพ/ตำแหน่ง.....

ประสบการณ์.....

ผลงาน.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขคณิตพีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนด แนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ประเมินการใช้เลขคณิตพีในการออกแบบสัญลักษณ์กำหนด
แนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล เป็นการสอบถามเพื่อต้องการทราบข้อมูลและความเห็นของ
กลุ่มเป้าหมาย โดยจะให้กลุ่มเป้าหมายดูผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ในแต่ละแนวเพลง ซึ่งใน
งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแนวเพลง ดังนี้

Pop

Rock

Country

Jazz

Hip hop

Reggae

จากนั้นให้ตอบแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็นผลงานการออกแบบสัญลักษณ์
กำหนดแนวเพลงบนปกซีดีเพลงสากล

โดยมีค่าระดับความสำคัญของตัวแปร

ค่าระดับความสำคัญ	ระดับ
5	ดีมาก
4	ดี
3	พอใช้
2	ต้องปรับปรุง
1	ใช้ไม่ได้

1. แนวเพลง Pop

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

2. แนวเพลง Rock

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

3. แนวเพลง Country

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

4. แนวเพลง Jazz

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

5. แนวเพลง Hip hop

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

6. แนวเพลง Reggae

(ใส่เครื่องหมาย x ระดับความเหมาะสมลงในช่อง)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การนำเสนอ					
1.1 แนวความคิด					
1.2 รูปแบบในการนำเสนอ					
2. ภาพสัญลักษณ์					
2.1 ความสอดคล้องของภาพสัญลักษณ์กับเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของภาพสัญลักษณ์					
2.3 ความเหมาะสมของขนาดภาพสัญลักษณ์					
3. ตัวอักษร					
3.1 ความชัดเจนในรูปแบบตัวอักษร					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
4. สี					
4.1 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี					
4.2 ความเหมาะสมของการใช้สีสื่อความหมาย					
5. การจัดวางองค์ประกอบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ

ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านดนตรี

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

1. นายณนทวัฒน์ เจริญชัยศรี

ตำแหน่งปัจจุบัน : เจ้าของบริษัท Graphic Design บริษัท Dutcstore the design Guru
Creative Director ให้กับนิตยสาร Wallpaper Thai Edition

วุฒิการศึกษา : การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยสถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงานเด่น :

Creative Director ของนิตยสาร Wallpaper ฉบับภาษาไทย ปัจจุบัน

ผลิตงานออกแบบให้บริษัทชั้นนำ เช่น Ford, The Malls Group, True และ Sony Music

2. นายคงเกียรติ ชูณหรัชพันธุ์

ตำแหน่งปัจจุบัน : Creative&Producer บริษัท ชิน คัมปาลี จำกัด

Senior Promotion Director บริษัท โซนี่ มิวสิค เอนเตอร์เทนเมนท์

โอเปอเรตติ้ง (ประเทศไทย) จำกัด

วุฒิการศึกษา : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (บางเขน)

3. นายบุญชัย บุญนพพรกุล

ตำแหน่งปัจจุบัน : ผู้บริหาร บริษัททอมรินทร์ พรินติ้ง แอนด์พับลิชชิ่งจำกัด มหาชน

วุฒิการศึกษา : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงานเด่น :

ปี พ.ศ 2543 นักเขียน และช่างภาพอิสระ นิตยสาร How To และ DNA

ปี พ.ศ 2544 ผู้จัดการฝ่ายออกแบบ Indy Cafe

ปี พ.ศ 2544 – 2548 นักออกแบบปกเทป CD ค่ายเพลง Sony Music, Black Sheep,
Bakery Music, GMM Grammy

ปี พ.ศ 2545 Creative Art Director นิตยสาร room, WE, Health & Cuisine,
สุดส์ปดาร์

ปี พ.ศ 2548 – 2549 Creative Art Director และ Marketing Director ให้ True
ดูแล True Life Project

ปี พ.ศ 2552 ก่อตั้ง BNK Fashion and Design Studio

ปัจจุบัน ผู้บริหาร Amarin Newmedia บริษัททอมรินทร์ พรินติ้ง แอนด์พับลิชชิ่งจำกัด มหาชน

ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

1. นายชาติ คงสุวรรณ

ตำแหน่งปัจจุบัน : สมาชิกของวง ดิ อินโนเซนต์ (The Innocent)

นักดนตรี นักแต่งเพลง

Producer

ผู้บริหารบริษัท มิสเตอร์มิวสิก (Mister Music)

วุฒิการศึกษา : การศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลงานเด่น :

ปี พ.ศ 2525 เข้าร่วมเป็นสมาชิก ดิ อินโนเซนต์ สังกัด นิธิทัศน์ โปรโมชั่น

มีเพลงฮิตอย่าง ผาสุก เพียงกระซิบ

ปี พ.ศ 2527

ร่วมงานกับ พี่แจ้ ดนุพล แก้วกาญจน์ฟอร์มวงดนตรีชื่อว่า วงพลอย

มีเพลงฮิตอย่าง เจ๊าะแจ๊ะ, เจอบ่อย ๆ , เปลื้องน้ำตา

ปี พ.ศ 2533

ในฐานะ Producer ศิลปิน คริสติน่า อากีล่าร์ อัลบั้ม “นินจา” และศิลปิน

อีกหลายคน ได้แก่ อินคา อัมพล ล้ำพูน และปีเตอร์ คอร์ป ไดเรนดัล

ปี พ.ศ 2538

ได้รับรางวัล Producer ยอดเยี่ยม จากผลงานเพลงอัลบั้มแรกของวง

“ Y not 7 ” จาก สไมล์ทีวี (ไทยสกายเคเบิลทีวี)

ปี พ.ศ 2539

เป็นผู้บริหารค่ายเพลง RPG ของบริษัท Grammy

ปี พ.ศ 2551

ผลิตงานอัลบั้มของตัวเอง ภายใต้สังกัด Mister Music

ชื่ออัลบั้ม Into The Light

ปี พ.ศ 2551

ได้รับรางวัลอัลบั้มยอดเยี่ยมในงาน สีสัน Awards และรางวัล Lifetime

Achievement HAMBURGER AWARDS ครั้งที่ 7

จากนิตยสาร HAMBURGER vol. 8 no. 141 March 2010

2. นายปราชญ์ อรุณรังษี

ตำแหน่งปัจจุบัน : นักดนตรี นักแต่งเพลง ผู้ผลิตเพลง

เจ้าของบริษัท Prart Music Group จำกัด

ประสบการณ์ด้านการออกแบบ : 15 ปี

ผลงานเด่น :

- ปี พ.ศ 2538 ออกอัลบั้มแรกที่ใช้ชื่อว่า Prart Conception อัลบั้ม Electric Guitarland
- ปี พ.ศ 2540 ออกอัลบั้มที่ 2 ชื่อว่า Six String Story กับ EMI (Thailand)
- ปี พ.ศ 2541 เรียนด้านกีตาร์ ณ สถาบัน G.I.T. ที่ L.A., U.S.A. ได้เรียนกับ นักกีตาร์ระดับโลก Joe Diorio, Scott Henderson, Frank Gambale, Ron Eshctee และยังได้เล่นดนตรีอาชีพใน L.A. เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากสังคมนักดนตรีใน L.A. ถึง 2 ปี
- ปี พ.ศ 2544 ก่อตั้งบริษัท Prart Music Group จำกัด ซึ่งทำงานด้านดนตรีโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็น International Concert, Music-Workshop, Guitar Magazine, Music School, VDO Instruction ฯลฯ
- เริ่มบุกเบิก Guitar Magazine นามว่า Overdrive, Computer Music Magazine ชื่อ ComMusic และ Bass, Drums, Keyboard Magazine ในนามว่า Rhythm Section
- ปี พ.ศ 2549 เริ่มทำรายการโทรทัศน์ในชื่อ ร้อยแปดดนตรี (One-O-Eight Music) ทางสถานีโทรทัศน์ Thai PBS และเว็บไซต์ 108music.tv เพื่อเป็นการเปิดมุมมองทางดนตรี และสานต่อความตั้งใจที่จะให้ความรู้ และผลักดันมาตรฐานวงการดนตรีของไทยให้ ก้าวหน้า

3. นายอารีย์ แทนคำ

ตำแหน่งปัจจุบัน : นักเขียน พิธีกรและ นักจัดรายการ ภูฏานในด้านดนตรีอย่างแท้จริงในเรื่องของประวัติศาสตร์ดนตรี และเอกลักษณ์แนวเพลงแต่ละแนว จนได้รับฉายา " พายุหินภูฏาน " นอกจากนั้นยังเป็นนักสะสม แผ่นเสียง ด้วย ที่มี แผ่นเสียงมากกว่า 10,000 แผ่น

วุฒิการศึกษา : การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผลงานเด่น :

- ปี พ.ศ 2529 เขียนคอลัมน์ ลงในนิตยสารเพลงที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง เช่น Music express , Supersonic เป็นต้น
- ปี พ.ศ 2530 บรรณาธิการนิตยสารเพลงสากลชั้นนำอย่าง " The Quietstrom "
- ปี พ.ศ 2535 บรรณาธิการนิตยสาร " The Nation "
- ปี พ.ศ 2540 นักจัดรายการวิทยุเพลงคลื่นสากล 107 Retro FM
- ปี พ.ศ 2545 เป็นผู้จัดคอนเสิร์ต เพลงร็อก หลายงาน ได้แก่ Guitar Hero Concert , Wide Alive Concert เป็นต้น
- ปี พ.ศ 2551 เขียนหนังสือ " คนหัวใจสิงห์ อัสนี-วสันต์ WORLD TOUR 2008 " ให้กับศิลปินชื่อดังอย่าง อัสนี-วสันต์
- ปัจจุบัน จับมือพันธมิตรยักษ์ใหญ่อย่าง สิงห์ คอร์ปอเรชั่น เปิดเว็บไซต์ rockonlinebysingha.com อินเทอร์เน็ตเรดิโอแบบออนไลน์ ตลอด 24 ชม. นอกจากนั้นยังรับหน้าที่เป็นพิธีกรรับเชิญตามเทศกาลดนตรีต่าง ๆ มากมาย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นายบุษปฤทธิ์ ชาลีรัมย์
ที่อยู่ 102/36 ถ. รัตนธิเบศร์ ต. ไทรม้อ อ. เมือง จ.นนทบุรี 11000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนภ.ป.ร ราชวิทยาลัย

พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา โฆษณา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2549 พนักงานบริษัท Andrew Bigg Academy.

ตำแหน่ง Graphic Designer

พ.ศ. 2550 พนักงานบริษัท Sony Music

ตำแหน่ง Art director

ปัจจุบัน

นักออกแบบอิสระ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์