

การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการออกแบบกราฟิก กรณีศึกษา: นักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ระหว่าง พ.ศ. 2552 - 2562

CONCEPT DEVELOPMENT AND GRAPHIC DESIGN PROCESS; CASE STUDY OF SILPATHORN AWARD AND DESIGNER OF THE YEAR AWARD GRAPHIC DESIGNERS DURING 2009 - 2019

ชูเกียรติ อ่อนชื่น / CHUKIAT ONCHUEN

สาขาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

PROGRAM IN ART AND CULTURE RESEARCH, FACULTY OF FINE ARTS SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ / PRIT SUPASETSIRI

สำนักงานอธิการบดี ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

OFFICE OF THE PRESIDENT, INTERNATIONAL RELATIONS AND COMMUNICATIONS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

เสาวลักษณ์ พันธบุตร / SAOWALUCK PHANTHABUTR

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received : April 23, 2024

Revised : July 9, 2024

Accepted : July 12, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลงานและแนวคิดของนักออกแบบกราฟิก ที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ในช่วง พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562 โดยมีวิธีการ 1) เก็บรวบรวมและศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยเพื่อเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) 2) สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย 3) การเก็บรวบรวมข้อมูล มีเป้าหมายความเป็นตัวแทน (From Aiming at Representative) การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) 4) เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi - structured Interview) จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก ได้แก่ นักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี จำนวน 5 ท่าน 5) วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก และหาความสัมพันธ์ของข้อมูล

ผลการศึกษาข้อมูลพบว่า 1) ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิก คือ อัตลักษณ์ คุณค่า ลูกค้ำ และบริบทการสื่อสาร 2) ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบกราฟิก คือ การทำความเข้าใจ การคิดเชื่อมโยง และการประยุกต์ 3) ปัจจัยด้านกระบวนการออกแบบกราฟิก คือ การศึกษาข้อมูล การทำความเข้าใจ การระดมความคิด และการสร้างต้นแบบ 4) ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่ คือ เป็นคนช่างสังเกต ความเข้าใจ เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น สร้างความแตกต่างในงานออกแบบ และทัศนคติเชิงบวก 5) ปัจจัยด้านการขับเคลื่อนการทำงานของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล คือ ชื่อเสียง ความภาคภูมิใจ สร้างมาตรฐานงานออกแบบ และ 4) โอกาส 6) ปัจจัยด้าน

การเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี คือ สภาพแวดล้อม การให้ความสำคัญ เครื่องมือและความท้าทาย 7) ปัจจัยด้านองค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก คือ 7.1) แนวคิดและไอเดีย อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 7.2) องค์ประกอบของการออกแบบ ได้แก่ สี ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33, การจัดวางองค์ประกอบ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 และ 7.3) กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งาน ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.67

คำสำคัญ: การออกแบบกราฟิก, กระบวนการออกแบบกราฟิก, นักออกแบบกราฟิก, รางวัลศิลปาธร, รางวัลนักออกแบบแห่งปี

Abstract

This qualitative research aims to study the works and concepts of graphic designers who received the Silpathorn Award and Designer of the Year Award during 2009 - 2019. The methodology includes: 1) Collecting and studying relevant theoretical concepts as primary data. 2) Creating research tools. 3) Data collection targeting representativeness, selecting graphic design experts through purposive sampling. 4) Conducting in - depth interviews using semi - structured interviews with 5 graphic design experts who have awarded Silpathorn and Designer of the Year. 5) Analyzing data from graphic design experts and finding data consistency.

The study results reveal: 1) factors in creative graphic design: identity, value, clients, and communication context. 2) factors in concept development in graphic design: understanding, associative thinking, and apply. 3) factors in graphic design process: research, understanding, ideate, and prototype. 4) factors in attitudes, knowledge, and skills of new graphic designers: observant, empathy, creative and positive attitude. 5) factors driving graphic design awards: reputation, dignity, design standard, and opportunity. 6) factors in changing social, cultural, and technological contexts: socio - culture context, significance, tools and challenge. 7) important elements in graphic design creation: 7.1) concepts and ideas: highest level, mean 4.33 7.2) design elements: color highest level, mean 4.33, composition highest level, mean 4.33 7.3) target or users: highest level, mean 4.67

Keywords: Graphic design, Graphic design process, Graphic designers, Silpathorn Award, Designer of the Year Award

บทนำ

การออกแบบกราฟิก หรือกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) เป็นศาสตร์และศิลป์ที่บูรณาการความรู้จากหลายสาขา เพื่อสร้างสรรค์งานด้วยรูปแบบและกระบวนการใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (สรัล ตั้งตรงสิทธิ์, 2563 น.164 - 178) ด้วยความหลากหลายในการนำศิลปะ การสื่อสารทางสายตา การแก้ปัญหา และอัตลักษณ์ของนักออกแบบมาสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่หลากหลาย แต่ละยุคสมัยสะท้อนให้เห็นถึงวิถีคิดของผู้คนสมัยนั้น ๆ ซึ่งการพัฒนากระบวนการออกแบบกราฟิกจะทำให้เกิดประเภทของงานออกแบบกราฟิกที่หลากหลาย อาทิเช่น การเขียนด้วย

ความเร็วหรือเครื่องมือที่แตกต่างจะทำให้เกิด “การออกแบบตัวอักษร (Typography)” หลากหลายรูปแบบ, การเปิดปิด การเข้าเล่ม และเทคนิคต่าง ๆ ทำให้การออกแบบหนังสือ (Editorial Design) เกิดความน่าสนใจ เป็นต้น ซึ่งงานออกแบบกราฟิกแต่ละประเภทล้วนมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันไป ตามลักษณะการใช้งาน ตามหน้าที่ตามบริบทสังคมรวมถึงกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบ

ความหมายหรือนิยามสำหรับ การออกแบบกราฟิก คือการสร้างสรรค์กระบวนการที่รวมระหว่างแนวคิด ศิลปะ เทคโนโลยี และข้อมูลเพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านความหลากหลายของสื่อ (Media) (สมาคมนักออกแบบเรขศิลป์, 2553) ซึ่งในปัจจุบันเราสามารถสังเกตงานออกแบบ

กราฟิกได้ง่ายขึ้น ในชีวิตประจำวันของพวกเราผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีความหมาย และคนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่ายและเร็ว เช่น ห้องน้ำผู้หญิง ห้องน้ำผู้ชาย ป้ายต่าง ๆ ที่เห็นตอนเดินทาง ป้ายบอกทางในสนามบิน หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ บนเครื่องมือเครื่องใช้ หรือปุ่มในเครื่องมือดิจิทัล สิ่งเหล่านี้เป็นภาษาภาพ ภาษาสัญลักษณ์ (ไพโรจน์ ธีระประภา, 2562, น.12) การออกแบบกราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารแบบไม่ต้องพูด แต่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้เช่นเดียวกับการพูด นอกเหนือจากการมีดีไซน์เพื่อการสื่อสารแล้ว การออกแบบกราฟิกยังมีความสำคัญไม่มากนักน้อยในธุรกิจ โดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการตลาด เช่น การโฆษณา โปรโมทสินค้าและบริการ ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ตั้งแต่ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว อาทิเช่น Facebook, Instagram รวมถึงเว็บไซต์ต่าง ๆ “การออกแบบกราฟิก” ก็อาจเปรียบได้กับการพูดจาที่มีน้ำเสียงน่าฟัง มีลีลาอันน่าติดตาม มีลำดับเนื้อหาเป็นที่เข้าใจ ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับผู้ฟัง (สันติ ลอรัชวี, 2553)

จะเห็นได้ว่านักออกแบบกราฟิกมีความสำคัญอย่างมากในสังคมและวงการธุรกิจ เพราะมีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์และการสื่อสารขององค์กร โดยทำให้เกิดอัตลักษณ์หรือบริการมีความน่าสนใจและโดดเด่นในตลาด เช่น การออกแบบโลโก้ การสร้างแบรนด์ การออกแบบป้ายโฆษณา หรือการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ นอกจากนี้ นักออกแบบกราฟิกยังมีบทบาทในการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ให้ดียิ่งขึ้นผ่านการออกแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือสื่ออื่น ๆ อีกด้วย ซึ่งบทบาทของนักออกแบบกราฟิกที่เปลี่ยนแปลงไปจากสมัยก่อนคือการเปลี่ยนความเชื่อเดิมที่มองว่าคนทำกราฟิก คือทำแค่ป้าย ทำโลโก้ แต่ทุกวันนี้การออกแบบกราฟิกสามารถทำเพื่อตอบโจทย์ในเรื่องของกระบวนการสื่อสารทั้งภาพเสียง ตัวอักษร ออกมาแทบจะครบทุกรูปแบบ (โอภาส ลิ้มปึงคณันต์, 2562, น.32)

นอกจากนี้ นักออกแบบกราฟิกยังมีความสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลและเชื่อมโยงกับผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายในทางสร้างสรรค์และเป็นจุดสนใจ ด้วยการใช้สื่อที่สวยงามและมีประสิทธิภาพ นักออกแบบกราฟิก คือผู้สื่อสารผ่านสายตา (Visual Communicator) ที่จะประกาศให้ผู้อื่นได้รับรู้ไอเดียที่สดใหม่หรือน่าสนใจ รวมถึงการตระหนักถึงบทบาทของงานออกแบบอย่างระมัดระวังไปพร้อมกับปรับเปลี่ยนของโลกที่เราอยู่ (ปิยะบุตร สุทธิดารา, 2558, น.6)

นักออกแบบกราฟิกสามารถสร้างความทรงจำและมีความหมายให้กับข้อมูลที่ถูกสื่อสาร ทำให้ผู้รับสารมีความเข้าใจและรับรู้ได้ง่ายขึ้น ดังนั้น บทบาทของนักออกแบบกราฟิกไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะและสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจและสื่อสารในสังคมและธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพและมีเสถียรภาพในระยะยาว

นักออกแบบกับรางวัล จึงมีส่วนเกี่ยวข้องกันอยู่ไม่น้อยเนื่องจากรางวัลการออกแบบช่วยเพิ่มชื่อเสียง การยอมรับ ภาพลักษณ์ และมูลค่าแบรนด์ทางการตลาด ซึ่งจะมีผลต่อการเติบโตในอนาคต (Whan Oh Sung, Kyung-Won Chung and Ki-Young Nam, 2009) ในการศึกษาครั้งนี้ รางวัลที่ส่งเสริมคุณค่าให้กับนักออกแบบกราฟิก หรือบุคคลที่สร้างสรรค์ผลงานออกแบบอย่างต่อเนื่องในประเทศไทย มีอยู่ด้วยกัน 2 รางวัล ดังนี้

รางวัลศิลปาธร (Silpathorn Award)

รางวัล “ศิลปาธร” เป็นรางวัลภายใต้โครงการยกย่องเชิดชูเกียรติศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัลศิลปาธรอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม เริ่มดำเนินการครั้งแรกในปี พ.ศ. 2547 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสนับสนุน ยกย่องศิลปินรุ่นกลางที่ทุ่มเทจิตใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ให้มีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพออกสู่สังคมอย่างต่อเนื่อง มีการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นที่ปรากฏต่อสาธารณชนสืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน ผลงานสามารถสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการศิลปะร่วมสมัย เป็นต้น (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2562) ซึ่งบทบาทของรางวัลศิลปาธรให้ความสำคัญกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมด้านคุณลักษณะของผลงาน แนวคิดในการตัดสินใจเปิดกว้างต่อแนวคิดศิลปะแบบสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ แต่ด้านคุณสมบัติของศิลปิน วิธีการตัดสินยังคงให้ความสำคัญต่อแนวคิดประเพณีนิยม และบริบททางวัฒนธรรมไทย (ปิยวดี มากพา, 2556, น.1 - 12) และรางวัลศิลปาธรส่งผลทางด้านแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบ ทำให้เกิดแรงผลักดันให้กับนักออกแบบรุ่นใหม่ รวมถึงผลกระทบของงานออกแบบทำให้สังคมเห็นคุณค่า ส่งผลดีต่อทัศนคติทางด้านวิชาชีพ ความรู้และทักษะในการทำงานสร้างสรรค์ (สืบสาย แสงวชิระภิบาล, 2561, น. 182 - 197) ในงานวิจัยเรื่องนี้

ออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปากร ได้แก่

1. ไพโรจน์ ธีระประภา นักออกแบบกราฟิก รางวัลศิลปากร สาขาเรขศิลป์ ปี 2557 และรางวัลนักออกแบบแห่งปี (Honor Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2560 จบการศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปัจจุบันเป็นนักออกแบบกราฟิกกลุ่ม “เซียมไล้” (ZiamLife) และเปิดร้านของที่ระลึกเล็ก ๆ ที่มีชื่อว่า “เดอะชนบท” อีกทั้งยังเป็นผู้ก่อตั้งกลุ่ม “แรงบันดาลใจ” เพื่อส่งเสริมให้คนไทยเห็นคุณค่า และภูมิปัญญาไทยของตัวเอง โดยนำเสนอ

เสน่ห์แบบไทย และอัตลักษณ์แบบไทย

ผลงานออกแบบกราฟิกที่โดดเด่นจะเน้นสไตล์ย้อนยุคแบบไทย ๆ หรืองานแบบบ้าน ๆ อาทิเช่น ชุดตัวอักษร (Font) ฟอนต์ศิลปากร ฟอนต์ตระกูล SR ในใบปิดภาพยนตร์ ฟ้ายะลวยใจ 15 คำเตือน 11 เป็นชู้กับผี และหมานคร ตลอดจนโครงการต่าง ๆ ที่พยายามดึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยของหลาย ๆ จังหวัดออกมาให้เห็นตัวตน อาทิเช่น โครงการฝากไทย โครงการ ๑๐๐ แรงบันดาลใจ เป็นต้น



ภาพที่ 1 ผลงานการออกแบบกราฟิกของ ไพโรจน์ ธีระประภา
ที่มา : <https://readthecloud.co/designer-3/>

รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards)

รางวัลนักออกแบบแห่งปี เป็นรางวัลที่มหาวิทยาลัยศิลปากรมอบหมายให้ คณะมัณฑนศิลป์ เป็นผู้ดำเนินงานสานต่อโครงการเส้นทางสู่ระดับสากลของนักออกแบบไทย โดยมีการทำข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันส่งเสริมการออกแบบและนวัตกรรมเพื่อการค้ากรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ เพื่อยกระดับการคัดสรรนักออกแบบ เพื่อนำไปสู่การพัฒนามาตรฐานนักออกแบบไทยสู่ระดับสากล ทั้งนี้โครงการได้ดำเนินกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนนักออกแบบสร้างสรรค์ไทย โดยเมื่อปี 2547 ได้ประกาศเกียรติคุณ รางวัลนักออกแบบไทย และดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ในงานวิจัยเรื่องนี้นักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลนักออกแบบแห่งปีได้แก่

1. ธีรเทพ หวังศิลปคุณ นักออกแบบกราฟิก รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards)

สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2556 จบการศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขา Graphic Design, The Savannah College of Art and Design ปัจจุบันเป็นนักออกแบบกราฟิก และผู้ก่อตั้ง TNOP Design Studio สะสมประสบการณ์การทำงานมากมายกับผลงานกับหลายแบรนด์ดัง เช่น Cobris, Nike, Coca-Cola และยังคงคว้ารางวัลมากมายและได้ตีพิมพ์ในหนังสือ วารสารชื่อดังของโลก อาทิ Red Dot Award จากเยอรมนี และยังได้รับรางวัลสาขาการออกแบบกราฟิกอย่างต่อเนื่องจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) และ Good Design Award (G-mark) ประเทศญี่ปุ่น

ผลงานออกแบบกราฟิกที่โดดเด่นจะเน้นเรื่องการออกแบบ และพัฒนาแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ชั้นนำซึ่งผลงานอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และได้รับรางวัลอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น การออกแบบ Boxset ของผลิตภัณฑ์กระดาษ แบรนด์ Antalis การออกแบบโลโก้ และอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์กาแฟแบรนด์ Root การออกแบบโลโก้ และอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มแบรนด์สิงห์ คอร์เปอเรชั่น เป็นต้น



ภาพที่ 2 ผลงานการออกแบบกราฟิกของ ชีรนพ หวังศิลปคุณ

ที่มา : <https://www.artanddesignrangsit.com/th/halloffame-detail/8>

2. สุเมธ พุฒพวง นักออกแบบกราฟิก รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Honor Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2558 จบการศึกษาปริญญาตรี โรงเรียนเพาะช่าง สาขาจิตรกรรมไทย บรรจุเข้าทำงานในฝ่ายศิลปะประยุกต์ กองหัตถศิลป์ (สำนักงานช่างสิบหมู่) จึงได้เริ่มออกแบบตราสัญลักษณ์ต่าง ๆ

ผลงานออกแบบเกี่ยวกับ การเขียนตัวอักษร ออกแบบใบประกาศ เครื่องหมายและดวงตราอินทรรณู

เหรียญที่ระลึก รวมถึงตราสัญลักษณ์กรมกองต่าง ๆ สัญลักษณ์พระราชพิธี มูลนิธิ หน่วยงานราชการ ภาคเอกชน รัฐวิสาหกิจ ปัจจุบันยังคงทำงานเป็นผู้ชำนาญการด้านการช่างศิลป์ไทย ตำแหน่งสุดท้ายก่อนเกษียณอายุราชการคือนักวิชาการช่างศิลป์ ชำนาญการพิเศษ ด้านศิลปะประยุกต์ โดยงานที่รับผิดชอบอยู่ตอนนี้คือ การพิจารณาแบบตราเครื่องหมายของหน่วยงานราชการต่าง ๆ เพื่อประกาศเป็นเครื่องหมายราชการหน่วยนั้น ๆ



ภาพที่ 3 ผลงานการออกแบบกราฟิกของ สุเมธ พุฒพวง

ที่มา : <https://themomentum.co/sumet-putthapang-graphic-designer/>

3. สันติ ลอรัชวี นักออกแบบกราฟิก รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2558 จบการศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ปัจจุบันเป็นนักออกแบบกราฟิก และผู้ก่อตั้ง Practical Design Studio และยังเปิด Practical School of Design สำหรับเวิร์คช็อปการอบรมการออกแบบ ผลงานที่ขับเคลื่อนวงการกิจกรรมทางวิชาชีพในวงการออกแบบกราฟิก อาทิ โครงการฉันทเป็นนักออกแบบกราฟิก, สมาคมนักออกแบบเรขศิลป์ไทย รวม

ถึงผลงานการออกแบบที่ได้รับการยอมรับด้วยรางวัลต่าง ๆ และการแสดงผลงานผ่านนิทรรศการอย่างต่อเนื่อง

ผลงานการออกแบบมีทั้งผลงานที่ตอบโจทย์ และงานแสดงส่วนตัว อาทิเช่น โปสเตอร์ชุดใบหน้าคนของนิทรรศการกลุ่มชื่อ Graphic Trial 2018 ที่ Toppan Printing โตเกียว ผลงานชุด A State of Mind (2020) ที่สื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสภาวะจิตใจและความเป็นตัวตนผ่านกระบวนการทำงานกราฟิก เป็นต้น



ภาพที่ 4 ผลงานการออกแบบกราฟิกของ สันติ ลอรัชวี

ที่มา : <https://www.gqthailand.com/culture/art-and-design/article/creator-in-between-art-and-design-santi-lawrachaweewee>

4. สยาม อัตตะริยะะ นักออกแบบกราฟิก รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2562 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปัจจุบันเป็นนักออกแบบกราฟิก และผู้ก่อตั้งบริษัท Pink Blue Black & Orang ร่วมก่อตั้งสมาคมนักออกแบบเรขศิลป์ไทย (ThaiGa) ผู้ทำรายการ mind your business

ผลงานการออกแบบไม่ได้จำกัดเพียงแค่งานออกแบบกราฟิก แต่ยังรวมไปถึงการออกแบบระบบ Visual Design ให้พันธมิตรการ หนังสือเรียน รายงานประจำปี หรือแม้แต่การออกแบบการบริการให้ตอบโจทย์ธุรกิจของลูกค้า สิ่งที่ชอบอยู่ในแต่ละงานคือ การออกแบบที่ผสมอารมณ์ขัน ความประหลาดใจ ไปจนถึงความคาดหมาย



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบกราฟิกของ สยาม อัตตะริยะะ

ที่มา : <https://readthecloud.co/siam-attariya-designer-of-the-year-2019-graphic-design/>

จากเหตุผลข้างต้นนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในประเด็นกระบวนการสร้างสรรค์ แนวคิดแนวทางการพัฒนา มุมมองและทัศนคติ รวมทั้งผลกระทบของผลงานสร้างสรรค์ของเหล่าศิลปินและนักออกแบบร่วมสมัย งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นฐานข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่ทางวิชาชีพและวงการการศึกษาด้านการออกแบบ งานวิจัยเล่มนี้จะมุ่งวิเคราะห์ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ในช่วงเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเห็นถึงวิวัฒนาการของงานสร้างสรรค์ ในงานออกแบบกราฟิกไทย การแสดงอัตลักษณ์อันเป็นตัวตนผ่านผลงานออกแบบสร้างสรรค์ อันจะมีบทบาทกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมของไทยในระดับสากลและระดับนานาชาติ ตลอดจนยังเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน การศึกษาเป็นต้นแบบสำหรับนักศึกษานักออกแบบกราฟิก และผู้สนใจ เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ทางด้านความรู้ ทักษะ และศิลปวัฒนธรรมซึ่งเป็นสาระสำคัญหนึ่งทางมนุษยศาสตร์ของไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลงาน และแนวคิดของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ในช่วง พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method Research) เพื่อผลงาน และแนวคิดของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ในช่วง พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ส่วนที่ 1 การวางกรอบการเก็บข้อมูล เพื่อกำหนดกรอบที่สร้างเครื่องมือในวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลภาคสนาม เพื่อเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) จากกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล มีเป้าหมายความเป็นตัวแทน (From Aiming at Representative) กลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ระยะเวลาการสัมภาษณ์ประมาณ 45 - 60 นาที แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ด้วยแบบของเครื่องมือ

ใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จำนวน 1 ครั้ง โดยผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ เพื่อประเมินให้เนื้อหาครอบคลุมตามประเด็นวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความเที่ยงของแบบสอบถาม (Index of Item Objective Congruence : IOC) กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

ส่วนที่ 2 การกำหนดขนาด และคุณสมบัติของกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล โดยการวิจัยเชิงคุณภาพส่วนนี้เป็นการเก็บข้อมูล และหาความสอดคล้องกันของข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มที่ 5 คน พบว่า การลดลงของความคลาดเคลื่อนอยู่ที่ 0.70 - 0.58 ความคลาดเคลื่อนที่ลดลง 0.12 (นิภาพรรณ เจนสันติกุล, 2560, น.60) โดยผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล ดังนี้

1) รางวัลศิลปาธร (Silpathorn Awards) คุณสมบัติ คือ มีผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์การออกแบบกราฟิก เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คน ผลงานสร้างสรรค์เป็นที่รู้จัก และได้รับการยอมรับจากสาธารณชน หรือนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ต่อสังคม (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2562) อยู่ในช่วง พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562

2) รางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) คุณสมบัติ คือ มีผลงานสร้างสรรค์ด้านการออกแบบกราฟิก อย่างต่อเนื่องในสาขาวิชาชีพ มีคุณูปการแก่วงการออกแบบและสังคม มีผลงานชิ้นสำคัญอันโดดเด่นแห่งปี และเป็นที่ประจักษ์เชิงพาณิชย์ (โครงการนักออกแบบแห่งปี, 2564) อยู่ในช่วง พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562

ตารางที่ 1 กลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธรและรางวัลนักออกแบบแห่งปี พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2562

นักออกแบบกราฟิก	รางวัล
1. ไพโรจน์ ธีระประภา	ศิลปาธร (Silpathorn Awards) สาขาเรขศิลป์ ปี 2557 นักออกแบบแห่งปี (Honor Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2560
2. ธีรเทพ หวังศิลปคุณ	นักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2556
3. สุเมธ พุฒพวง	นักออกแบบแห่งปี (Honor Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2558
4. สันติ ลอรัชวี	นักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2558
5. สยาม อัดตะริยะ	นักออกแบบแห่งปี (Designer of the Year Awards) สาขาการออกแบบกราฟิก ปี 2562

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

ส่วนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structure questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปีผู้วิจัยโดยแบ่งเนื้อหา 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ (Personal Information) ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล อายุ ระดับการศึกษา รางวัลที่ได้รับ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด และผลงานออกแบบกราฟิก (Concept & Graphic Work) ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในช่วง 10 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2552-2562 ลักษณะข้อคำถามปลายเปิด (Open-ended Questions) เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักออกแบบกราฟิก จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์ผลงาน, 2) การพัฒนาแนวคิดของการออกแบบ 3) การพัฒนากระบวนการออกแบบกราฟิก 4) ทักษะ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิก

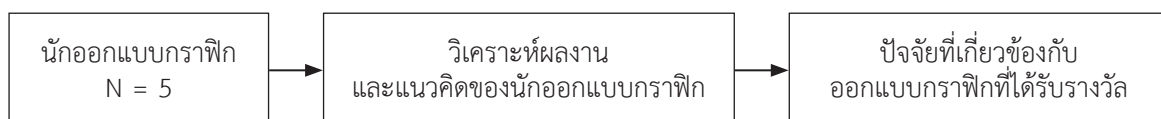
ใหม่ 5) การขับเคลื่อนต่อการทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล และ 6) การเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีมีของงานออกแบบกราฟิก

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก (Element of Graphic Design Work) ลักษณะข้อคำถามแบบการมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) จำนวน 1 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดค่าความคิดเห็น และแปลความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเห็นในระดับ มากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง มีความเห็นในระดับ มาก
ระดับ 3 หมายถึง มีความเห็นในระดับ ปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง มีความเห็นในระดับ น้อย
ระดับ 1 หมายถึง มีความเห็นในระดับ น้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ



ภาพที่ 6 กรอบแนวคิด

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้า และแนวคิดของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ในช่วง พ.ศ. 2552 - 2562 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้กระบวนการถอดเทป อ่านข้อมูล และจำแนกข้อมูล (สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก) และหาความสอดคล้องกันของข้อมูลที่สำคัญต่อการออกแบบกราฟิก และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอผลการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ด้วยวิธีประมวลผลทางหลักสถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ที่มีความคิดเห็นสอดคล้องตรงกัน ได้แก่ 1.1) ปัจจัยด้าน

การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก 1.2) ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบกราฟิก 1.3) ปัจจัยด้านการพัฒนากระบวนการออกแบบกราฟิก 1.4) ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่, 1.5) ปัจจัยด้านการขับเคลื่อนต่อการทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล และ 1.6) ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีมีของงานออกแบบกราฟิก และ ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ด้วยวิธีการมาตราบรรณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) ได้แก่ 2.1) ปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก โดยมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ด้วยวิธีประมวลผลทางหลักสถิติพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1) ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก

ตารางที่ 2 ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	อัตลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการออกแบบตราสัญลักษณ์ และการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายหน่วยงานราชการ และองค์กรต่าง ๆ เช่น ตราสัญลักษณ์พระราชพิธีเฉลิมฉลองครบรอบของสถาบันกษัตริย์ และตราประจำจังหวัด
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	อัตลักษณ์การออกแบบที่แสดงถึง รูปแบบไทย (Thai Style) อัตลักษณ์ความเป็นไทยการมองเห็นคุณค่าของงานออกแบบโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรม
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	งานออกแบบที่แสดงถึงความต้องการของลูกค้า งานต้องมีความหมาย คุณค่า อัตลักษณ์ที่แปลกใหม่ เน้นผลกระทบ (Impact) เน้นประโยชน์ (Engagement)
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	งานออกแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการลูกค้า งานออกแบบส่วนตัว งานที่ยกระดับสภาพความเป็นอยู่ งานที่เชื่อมโยงกับบริบท คุณค่า และแง่มุมสังคม
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	งานออกแบบที่แสดงถึงความสนใจ ความแปลกใหม่ สนุก ทำง่าย ตอบวัตถุประสงค์การสื่อสาร และความต้องการของลูกค้า

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิกที่นักออกแบบคำนึงถึง คือ 1) ด้านอัตลักษณ์ (Identity) สร้างสรรค์ผลงานกราฟิก 2) ด้านคุณค่า (Value) ของผลงานออกแบบกราฟิกที่มีต่อสังคม 3) ด้าน

การตอบสนองความต้องการของลูกค้า (Client) และ 4) ด้านบริบทการสื่อสาร (Communication Context)

1.2) ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบกราฟิก

ตารางที่ 3 ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบกราฟิก

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	การรวบรวมข้อมูล วัตถุประสงค์ในงานออกแบบ และความต้องการของลูกค้า และร่างแบบ (Sketch) เพื่อหาแนวทางในงานออกแบบและพัฒนางาน
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	การสำรวจ (Explore) สังเกตสิ่งรอบ ๆ เก็บรวบรวมข้อมูล ทดลองนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบและสร้างต้นแบบ (Prototype)
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	การตั้งวัตถุประสงค์หรือปัญหาที่ชัดเจนจากความต้องการของลูกค้า และการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ สู่การพัฒนาแนวคิด และทดลองสิ่งใหม่ ๆ กับงานออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	ทำความเข้าใจกับความต้องการของลูกค้า การทดลอง การตั้งประเด็นคำถาม ข้อสงสัย ข้อจำกัดในงาน และค่อยพัฒนาสู่แนวคิดในการออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	เข้าใจความต้องการของลูกค้า รวบรวมข้อมูล กำหนดกลยุทธ์การสื่อสาร เทคโนโลยีพฤติกรรมผู้บริโภคจากนั้นค่อยพัฒนาสู่แนวคิด ประยุกต์การออกแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดในการออกแบบกราฟิก ที่นักออกแบบคำนึงถึง คือ 1) การทำความเข้าใจ (Understanding) ความต้องการของลูกค้า เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ในการออกแบบ 2) การคิดเชื่อมโยง (Associative Thinking) แนวคิดกับความต้องการของลูกค้า และ 3) การประยุกต์ (Apply) การสื่อสารแนวคิดในงานออกแบบ

1.3) ปัจจัยด้านการพัฒนากระบวนการออกแบบกราฟิก

ตารางที่ 4 ปัจจัยด้านการพัฒนากระบวนการออกแบบกราฟิก

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	การสังเกต หาข้อมูล ทดลอง ทำงานใหม่ ลองเรียนรู้จากคนรอบข้าง และนำมาประยุกต์ใช้พัฒนางานออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ลงพื้นที่เก็บข้อมูล เรียนรู้และทำความเข้าใจ ช่างสังเกต ระดมความคิด เข้าสังคม เพื่อปฏิสัมพันธ์กับคน สะสมประสบการณ์ เชื่อมโยงข้อมูลในการออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ศึกษาหาข้อมูล ทำความเข้าใจกับวัตถุประสงค์ของลูกค้าที่มีความต้องการที่ต่างกันซึ่งจะได้กระบวนการในการทำงาน ระดมความคิด และการเชื่อมโยง ทดลองแตกต่างกัน
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	มีความอยากทำ (Passion) คิดทบทวน ทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิด การพูดคุย การอ่าน การพัฒนาทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ฝึกฝนและทดลองการออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	พูดคุยทำความเข้าใจ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ศึกษาหาข้อมูล เน้นผลลัพธ์ที่ทำหายจากความต้องการลูกค้า ระดมความคิด และทดลองต้นแบบเพื่อพัฒนางานออกแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านการพัฒนา (Understanding) 3) การระดมความคิด (Ideate) และ 4) กระบวนการออกแบบกราฟิก ที่นักออกแบบใช้ คือ 1) การ การสร้างต้นแบบ (Prototype) ศึกษาข้อมูล (Research) 2) การทำความเข้าใจ

1. 4) ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่

ตารางที่ 5 ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	มีความรู้เรื่องหลักการออกแบบ ทำความเข้าใจดี โจทย์ วัตถุประสงค์ ลำดับความสำคัญ ในงาน ฝึกฝนหาประสบการณ์ การออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ช่างสังเกตละเอียดรอบคอบ ทำความเข้าใจกับวัตถุประสงค์ เรียนรู้จากประสบการณ์ เปิดมุมมองต่าง ๆ จากผู้คน และสังคม ทดลองสร้างความแตกต่าง ทำทายกับงานออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	เข้าใจในวัตถุประสงค์อย่างลึกซึ้ง ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย สร้างความแตกต่างกับงานออกแบบ หาแนวทางจากจุดแข่งขันในตลาดให้เจอ ไม่ยึดติดรูปแบบ (Style)
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	ช่างสังเกต มีความรู้ทักษะพื้นฐานด้านการออกแบบทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ เน้นเชื่อมโยง ข้อมูลความต้องการ วัตถุประสงค์ของคนแต่ละกลุ่ม เน้นทักษะการสื่อสาร เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	ช่างสังเกต มีทัศนคติเชิงบวกในการแก้ปัญหางานออกแบบ เข้าใจวัตถุประสงค์ รับรู้ ความรู้สึกของลูกค้า เป็นคนช่างสังเกต ตั้งคำถาม หาประเด็น สร้างความแตกต่าง กล้าพูด กล้าคุย หาเหตุผล ทดลองหารูปแบบใหม่ ๆ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และ ทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่ ที่นักออกแบบควรมี ความรู้สึก (Empathy) ของคนแต่ละกลุ่ม 3) สร้างความแตกต่างในงานออกแบบ (Creative) และ 4) มีทัศนคติเชิงบวก คือ 1) เป็นคนช่างสังเกต (Observant) 2) ความเข้าใจ (Positive Attitude) ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5) ปัจจัยด้านการขับเคลื่อนต่อการทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล

ตารางที่ 6 ปัจจัยที่ด้านการขับเคลื่อนต่อการทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	การสร้างความภาคภูมิใจต่อการทำงาน การสร้างมาตรฐาน การยกระดับคุณค่าผลงานออกแบบ และการเป็นที่รู้จักของสังคม
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	การยอมรับในสังคม การมองเห็นคุณค่าของงานออกแบบ และเป็นแหล่งฐานข้อมูลในการอ้างอิงจากข้อค้นพบ การสร้างมาตรฐานงานออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	สร้างความภูมิใจ การให้ความสำคัญและคุณค่าในงานออกแบบ ส่งเสริมทัศนคติ โอกาสในการทำงาน และการยอมรับจากสังคม

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	สร้างความภาคภูมิใจ เสริมทัศนคติบวก เพิ่มโอกาสในการทำงาน มีผลต่อการยอมรับของผู้คนในสังคม
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	ช่วยสร้างความภูมิใจแรงผลักดันในการทำงาน ทัศนคติเชิงบวก สร้างโอกาส การยอมรับจากสังคม ยกย่องมาตรฐานให้กับงานออกแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านการขับเคลื่อนต่อการ
ทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล คือ 1) ชื่อ
เสียง (Reputation) เช่น การสร้างโอกาส การยอมรับ การ
เป็นที่รู้จัก 2) ความภาคภูมิใจ (Dignity) ของการเป็นนัก
ออกแบบ 3) สร้างมาตรฐานงานออกแบบ (Design
Standard) เช่น การยกระดับผลงานของนักออกแบบ หรือ
องค์กร 4) โอกาส (Opportunity) ในการทำงานออกแบบ

1.6) ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีมีของงานออกแบบกราฟิก

ตารางที่ 7 ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีมีของงานออกแบบกราฟิก

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้านการออกแบบกราฟิก)	ความคิดเห็น/ข้อมูลการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	บริบททางสังคมและวัฒนธรรม มีแนวโน้มการทำงานที่ร่วมสมัยมากขึ้น ส่วนบริบททางด้านเทคโนโลยี มีแนวโน้มในการใช้เครื่องมือ (Tool) สำหรับการออกแบบ ทำให้การทำงานสะดวกขึ้น
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	บริบททางสังคม พื้นที่ และวัฒนธรรม เริ่มถูกนำมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ ทำให้เกิดความหลากหลายของงานออกแบบ ส่วนเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานที่ง่ายขึ้น ซึ่งถ้านักออกแบบขาดความคิดสร้างสรรค์ ความหลากหลายของงานออกแบบอาจลดลง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	บริบททางสังคม และวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปโดยให้ความสำคัญกับงานออกแบบมากขึ้น เพราะมองว่าเป็นต้นทุนในธุรกิจ มีการใช้เทรนด์ในการออกแบบกราฟิก ส่วนบริบททางด้านเทคโนโลยี มีเครื่องมือที่ทำให้สร้างผลงานออกแบบได้ง่ายขึ้น ซึ่งต้องฝึกฝน ทักษะ และความรู้ด้วย
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	บริบททางสังคม และวัฒนธรรม ให้ความสำคัญงานออกแบบมากขึ้น ส่วนบริบททางด้านเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างมาก ทำให้เกิดความท้าทาย ความคาดหวังในงานออกแบบ เนื่องจากใครก็สามารถออกแบบได้ ความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานที่แตกต่างจากคนทั่วไปได้
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5	นักออกแบบเป็นคนกำหนดบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของโลก ทำให้เกิดมาตรฐานใหม่ ๆ ในสังคม เช่น การคิดถึงสิ่งแวดล้อม การคิดถึงวัสดุ การคิดถึงการผลิตที่มีผลกระทบต่อโลก ส่วนบริบททางด้านเทคโนโลยี เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ซึ่งอาจทำให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่า ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม วัฒนธรรม (Social Culture) คือ 1) มีการใช้พื้นที่ และบริบททางสังคม วัฒนธรรม (Socio-Culture Context) ในการออกแบบอัตลักษณ์ 2) สังคมให้ความสำคัญ (Significance) กับงานออกแบบเพิ่มมากขึ้น และในบางครั้งนักออกแบบเป็นคนกำหนดบริบททางสังคมและวัฒนธรรมทำให้เกิดมาตรฐานใหม่ ๆ ในสังคม (Social Concerns)

ส่วนปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางเทคโนโลยี คือ 1) มีเครื่องมือ (Tools) สำหรับการออกแบบทำให้การทำงานสะดวกขึ้น 2) ทำให้เกิดความท้าทาย (Challenge) ในงานออกแบบ เนื่องจากใครก็สามารถออกแบบได้ ซึ่งอาจทำให้ความหลากหลายของงานออกแบบลดลง (Cliche)

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ด้วยวิธีการมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scale)

2.1 ปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก

ตารางที่ 8 ปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก

ข้อ	ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	การแปลผล
1	แนวคิดและไอเดีย (Concept and Idea)	4.33	1.15	มากที่สุด
2	องค์ประกอบการออกแบบ (Design Element)			
	2.1 รูปร่าง (Shape)	3.33	0.58	มาก
	2.2 รูปทรง (Form)	3.67	1.15	มาก
	2.3 ที่ว่าง (Space)	4.00	1.00	มาก
	2.4 สี (Color)	4.33	1.15	มากที่สุด
	2.5 การจัดวางองค์ประกอบ (Composition)	4.33	1.15	มากที่สุด
	2.6 การออกแบบตัวอักษร (Typography)	4.00	1.00	มาก
	2.7 ภาพ (Imagery)	4.00	1.00	มาก
	2.8 เลย์เอาต์และการจัดวาง (Layout and Arrangement)	4.00	1.00	มาก
	2.9 การเคลื่อนไหว (movement)	3.00	1.00	ปานกลาง
3	บริบทและการผลิต (Context and Production)	4.00	1.00	มาก
4	เครื่องมือและเทคโนโลยี (Tools and Technology)	3.33	0.58	มาก
5	กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้ (Target or User)	4.67	0.58	มากที่สุด

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากตารางพบว่านักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก คือ 1) แนวคิดและไอเดีย (Concept and Idea) อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย =4.33, S.D.=1.15) 2.) องค์ประกอบการออกแบบ (Design Element) 2.1) องค์ประกอบที่อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ สี (Color) (ค่าเฉลี่ย =4.33, S.D.=1.15) และ การจัดวาง

องค์ประกอบ (Composition) (ค่าเฉลี่ย =4.33, S.D.=1.15) 2.2) องค์ประกอบที่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ ที่ว่าง (Space) (ค่าเฉลี่ย =4.00, S.D.=1.00), การออกแบบตัวอักษร (Typography), (ค่าเฉลี่ย =4.00, S.D.=1.00), ภาพ (Imagery) (ค่าเฉลี่ย =4.00, S.D.=1.00) และ เลย์เอาต์และการจัดวาง (Layout and Arrangement) (ค่าเฉลี่ย =4.00, S.D.=1.00) และ 2.3) องค์ประกอบที่อยู่ในระดับ

ปานกลาง ได้แก่ การเคลื่อนไหว (movement) (ค่าเฉลี่ย =3.00, S.D.=1.00) 3) บริบทและการผลิต (Context and Production) อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย =4.00, S.D.=1.00) 4) เครื่องมือและเทคโนโลยี (Tools and Technology) อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย =3.33, S.D.=0.58) และ 5) กลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ใช้งาน (Target or User) อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย =4.67, S.D.=0.58)

สรุปผลและอภิปรายผล

จากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลผลงานและแนวคิดของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัลศิลปาธร และรางวัลนักออกแบบแห่งปี ในช่วง พ.ศ. 2552 - 2562 ผู้วิจัยสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาแนวคิด และกระบวนการออกแบบกราฟิกของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล ทั้ง 7 ด้าน เป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 7 ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิด และกระบวนการออกแบบกราฟิกของนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อ 27 เมษายน 2567

จากแผนภาพไดอะแกรมสรุปผลได้ ดังนี้

1) ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิก (Creative) คือ งานออกแบบที่แสดงถึงอัตลักษณ์ (Identity), งานออกแบบที่ส่งเสริมคุณค่า (Value), งานออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้า (Client) และงานออกแบบที่ตอบสนองบริบทการสื่อสาร (Communication Context)

2) ปัจจัยด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบกราฟิก (Concept Delevopment) คือ การทำความเข้าใจ (Understanding) ความต้องการของลูกค้า เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ในการออกแบบ การคิดเชื่อมโยง (Associative Thinking) แนวคิดกับความต้องการของลูกค้า และการประยุกต์ (Apply) การสื่อสารแนวคิดในงานออกแบบ

3) ปัจจัยด้านกระบวนการออกแบบกราฟิก (Design Process) คือ การศึกษาข้อมูล (Research), การทำความเข้าใจ (Understanding), การระดมความคิด (Ideate) และการสร้างต้นแบบ (Prototype)

4) ปัจจัยด้านทัศนคติ ความรู้ และทักษะของนักออกแบบกราฟิกรุ่นใหม่ (Attitude Knowledge and Skill) คือ เป็นคนช่างสังเกต (Observant), ความเข้าใจ (Empathy) ของคนแต่ละกลุ่ม, สร้างความแตกต่างในงานออกแบบ (Creative) และมีทัศนคติเชิงบวก (Positive Attitude) ในการสร้างสรรค์ผลงาน

5) ปัจจัยด้านการขับเคลื่อนการทำงานของการออกแบบกราฟิกที่ได้รับรางวัล (Design Award) คือ ชื่อ

เสียง (Reputation) เช่น การสร้างโอกาส การยอมรับ การเป็นที่รู้จัก, ความภาคภูมิใจ (Dignity) ของการเป็นนักออกแบบ, สร้างมาตรฐานงานออกแบบ (Design Standard) เช่น การยกระดับผลงานของนักออกแบบ หรือองค์กร และโอกาส (Opportunity) ในการทำงานออกแบบ

6) ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Social Culture) คือ มีการใช้สภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม (Socio-Culture Context) ในการออกแบบอัตลักษณ์, สังคมให้ความสำคัญ (Significance) กับงานออกแบบเพิ่มมากขึ้น และในบางครั้งนักออกแบบเป็นคนกำหนดบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ทำให้เกิดมาตรฐานใหม่ ๆ ในสังคม (Social Concerns)

ส่วนปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงบริบททางเทคโนโลยี (Technology) คือ 1) มีเครื่องมือ (Tools) สำหรับการทำงาน ทำให้การทำงานสะดวกขึ้น 2) ทำให้เกิดความท้าทาย (Challenge) ในงานออกแบบ เนื่องจากใครก็สามารถออกแบบได้ ซึ่งอาจทำให้ความหลากหลายของงานออกแบบลดลง (Cliche)

7) ปัจจัยด้านองค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิก (Element of Graphic Design) คือ แนวคิด และไอเดีย (Concept and Idea) ระดับมากที่สุด, องค์ประกอบการออกแบบ (Design Element) ระดับมากที่สุด ได้แก่ สี (Color), การจัดวางองค์ประกอบ (Composition) และองค์ประกอบการออกแบบ (Design Element) ระดับมาก ได้แก่ ที่ว่าง (Space), การออกแบบตัวอักษร (Typography), ภาพ

(Imagery) และเลย์เอาต์และการจัดวาง (Layout and Arrangement), บริบทและการผลิต (Context and Production) ระดับมาก, 4) เครื่องมือและเทคโนโลยี (Tools and Technology) ระดับมาก, และกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งาน (Target or User) ระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. การเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในการศึกษามาที่ “ผู้ใช้งานออกแบบ” อาจจะค้นพบองค์ความรู้ใหม่สำหรับการออกแบบได้

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เฉพาะเจาะจงในกลุ่มผู้ใช้งาน หรือประเภทของการออกแบบ อาจจะสร้างองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับสาขาอาชีพ หรือการนำไปใช้ในอนาคต

3. โครงการรางวัลที่มอบให้กับนักออกแบบนอกเหนือจากการมอบรางวัล ควรมีการสนับสนุนกิจกรรมการส่งเสริม การสร้างเครือข่าย เพื่อเชื่อมโยงและส่งมอบคุณค่าไปยังกลุ่มคนทั่วไปให้รับรู้ถึงบทบาท ผลกระทบต่าง ๆ เนื่องจากนักออกแบบมีส่วนช่วยในการยกระดับ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ กิจกรรมทางสังคม และวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความตระหนักมากขึ้น คุณค่าของทรัพยากรมนุษย์ กระบวนการทางความคิด ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดกระบวนการในแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งจะเป็นฐานข้อมูลในการศึกษาให้กับนักออกแบบและบุคคลที่สนใจในด้านนี้ได้เข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นไม่มากก็น้อยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

โครงการนักออกแบบแห่งปี. (2564). *ประเภทของรางวัล*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2564 จาก <https://dyawards.com>
นิภาพรณ เจนสันติกุล. (2560). การนำเทคนิคเดลฟายไปใช้สำหรับการวิจัย. วารสารรัฐศาสตร์ปริทรรศน์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 4 (2) : 47 - 64.

ปิยวดี มากพา. (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม). รางวัลศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 15 (1). 1 - 12. สืบค้นจาก

<https://so02.tcithaijo.org/index.php/jica/article/view/18890>

ปิยะบุตร สุทธิธิดาร. (2558). *Graphic Design School*. นนทบุรี: บริษัทไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

ไพโรจน์ ธีระประภา, (2562). 70 สุดยอดผลงานเรขศิลป์ในรัชกาลที่ 9. ใน วิมลลักษณ์ ชูชาติ (บรรณาธิการ), *นิยามความหมายของเรขศิลป์* (หน้า 12 - 14). กรุงเทพฯ : สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.

- สันติ ลอรัชวี. (2553). *ซัมแวร์ไทย*. กรุงเทพฯ : บริษัท พลัสเพลส จำกัด.
- สรัล ตั้งตรงสิทธิ์. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). การออกแบบเว็บไซต์โดยใช้แนวคิดปฏิสัมพันธ์สำหรับอัตลักษณ์ย่าน
สร้างสรรค์, *วารสารศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 7 (2), 164-178. สืบค้นจาก [https://so02.
tcithaijo.org/index.php/faa/article/view/240428](https://so02.tcithaijo.org/index.php/faa/article/view/240428)
- สมาคมนักออกแบบเว็บไซต์. (2553) *โครงการบริการสาธารณะ “Grafix: Design Thailand”*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15
มีนาคม 2563 จาก [http://www.portfolios.net/group/GRAFIX/forum/topics/about-grafix-design-
thailand](http://www.portfolios.net/group/GRAFIX/forum/topics/about-grafix-design-thailand)
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2562). *คู่มือการสรรหาและคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัล “ศิลปาธร” ประจำปี
พุทธศักราช 2562*. สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2564 จาก [https://hr.kku.ac.th/wphrdkku/wp-
content/uploads/ข่าวทั่วไป/คู่มือสรรหาและ-คัดเลือกรางวัลศิลปาธร-2562.pdf](https://hr.kku.ac.th/wphrdkku/wp-content/uploads/ข่าวทั่วไป/คู่มือสรรหาและ-คัดเลือกรางวัลศิลปาธร-2562.pdf)
- สืบสาย แสงวชิระภิบาล (2561, กรกฎาคม-ธันวาคม). งานออกแบบเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปิน
ร่วมสมัย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 20 (1), 182-197. สืบค้นจาก
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/163426/118159>
- โอภาส ลิ้มปิ้องคนันต์. (2562). *70 สุดยอดผลงานเว็บไซต์ในรัชกาลที่9*. ใน วิมลลักษณ์ ชูชาติ (บรรณาธิการ), *จากอดีตสู่
ปัจจุบัน: มองเว็บไซต์ผ่านสายตาอดีตนายกลสมาคมนักออกแบบเว็บไซต์ไทย*, (32-34). กรุงเทพฯ : สำนักงาน
ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.
- Whan Oh Sung, Kyung-Won Chung and Ki-Young Nam. (2009). *Reflections on Design Excellence through
International Product Design Award Schemes*. The Design Journal. July 2009. DOI:
10.2752/175630609x433139