

วิจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย
กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย

GRAPHIC DESIGN ON FICTION COVERS CONVEYING: A CASE STUDY OF
THAI FICTION POCKET BOOK DESIGN IN THAILAND



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2557

KMITL-2014-ED-M-222-080

ปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย
กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย

GRAPHIC DESIGN ON FICTION COVERS CONVEYING: A CASE STUDY OF
THAI FICTION POCKET BOOK DESIGN IN THAILAND



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

พ.ศ. 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
KMUTL-2014-ED-M-222-080
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GRAPHIC DESIGN ON FICTION COVERS CONVEYING: A CASE
STUDY OF THAI FICTION POCKET BOOK DESIGN IN THAILAND



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN INDUSTRIAL EDUCATION
IN INDUSTRIAL DESIGN TECHNOLOGY
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกานี้ที่ KMUTL-2014-ED-M-222-080 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2014

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย วรรณศึกษา
หนังสือนวนิยายในประเทศไทย
Graphic Design on Fiction Covers Conveying Contents
: A Case Study of Thai fiction Pocket Book Design
in Thailand

นักศึกษา

นางสาวมัลลิกา นาคพลัง

รหัสประจำตัว

52630741

ปริญญา

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
ผศ.ดร.จตุรงค์ เล่าหะเพ็ญแสง	
รศ.อุดมศักดิ์ สาริบุตร	
ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา	
ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สินธุภัก	
ผศ.ดร.รัฐไท พงเจริญ	

วัน / เดือน/ ปี ที่สอบ

12 พฤษภาคม 2557 เวลา 16.00 น. เป็นต้นไป

สถานที่สอบ

ณ ห้อง ค. 417 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์)

คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย

นักศึกษา

กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย

รหัสประจำตัว

นางสาวมัลลิกา นาคพลั้ง

ปริญญา

52630741

สาขาวิชา

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

พ.ศ.

เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2557

รศ.อุดมศักดิ์ สาริบุตร

บทคัดย่อ

ปัจจุบันหนังสือประเภทนวนิยาย ถือเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านและจำนวนยอดขายสูงเมื่อเทียบกับหนังสือประเภทอื่นๆ ในท้องตลาด สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือ นวนิยายได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ด้านความสวยงามของรูปเล่มโดยรวม การออกแบบหน้าปกที่มีความสวยงาม น่าดึงดูด และคุณภาพในการจัดหน้า อ่านง่ายไม่น่าเบื่อ มักมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุด ดังนั้นปกหนังสือจึงมีความสำคัญ เพราะเป็นสิ่งแรกที่จะสื่อสารต่อผู้อ่าน และแสดงให้ทราบถึงเนื้อหาภายในเล่มจากภาพเพียงแผ่นเดียว รายละเอียดบนแผ่นปกมักจะประกอบด้วยชื่อเรื่องหรือชื่อหนังสือ ชื่อผู้ประพันธ์หรือชื่อผู้แปล และรูปภาพประกอบ ทั้งสามส่วนมีความสำคัญเท่ากัน ผู้ออกแบบจึงต้องจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้เหมาะสมสวยงามตามคุณลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบ และคำนึงถึงลักษณะของหนังสือ ลักษณะของผู้บริโภค พิจารณาถึงประเภทของหนังสือ และเนื้อหาที่จะสื่อออกมาบนรูปภาพ อีกทั้งหนังสือนวนิยายแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัว และรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างมา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบถึงปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือ กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย ซึ่งจะศึกษาปัจจัยและหลักการการออกแบบปกหนังสือ(Cover Design) ที่เหมาะสมกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อสรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสารภายในเล่ม ตามวัตถุประสงค์ดังนี้ การวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษา ใน 3 ประเด็นหลัก คือ 1. ศึกษาองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ ซึ่งประเด็นนี้จะนำไปสู่กระบวนการและทฤษฎีด้านการออกแบบต่างๆโดยนำมาใช้ในการอ้างอิงเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2. ศึกษาปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย เพื่อประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบ

กราฟิกบนปกนวนิยาย โดยมีนวนิยายไทยเป็นกรณีศึกษาในด้าน สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวาง และสาระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของภาพ 3. สรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสารภายในเล่ม กรณีศึกษาหนังสือนวนิยายในประเทศไทย เพื่อสรุปว่าปัจจัยทางด้านกราฟิกใดบ้างที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสารภายในเล่มที่แสดงถึงความเป็นนวนิยายในแต่ละประเภท และปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกประเภทใดที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบหนังสือนวนิยายในแต่ละประเภทได้ดีที่สุด

ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ประกอบไปด้วยรูปภาพแบบจำลองปกหนังสือนวนิยายจำนวน 30 ภาพ โดยนำเกณฑ์ที่ได้จากการจัดกลุ่มอัตลักษณ์มาแยกปัจจัยด้าน สี ตัวอักษร ภาพ สารของภาพ และการจัดวาง แล้วนำมาสร้างแบบจำลอง (stimuli) ให้ครบทุกปัจจัยในแต่ละประเภทนวนิยาย โดยขอบเขตการวิจัยศึกษาในหนังสือนวนิยายในประเทศไทยจำนวนทั้งหมด 15 ประเภท ซึ่งแต่ละประเด็นจะแสดงภาพในการรับรู้ตรงข้ามกัน เช่น สี ตัวชีวิตคือ สีโทนร้อน และสีโทนเย็น โดยให้กลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบและให้คะแนนตามระดับของความรู้สึกที่ตอบสนองกับภาพที่เห็น เพื่อประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบกราฟิกบนปกนวนิยาย โดยมีนวนิยายไทยเป็นกรณีศึกษาในด้าน สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวาง และสารของภาพ ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือกลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 19-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี โดยคัดเลือกกลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 19-24 ปี เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน จากการเลือกแบบเจาะจง และสุดท้ายงานวิจัยนี้จะได้เกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสารภายในเล่มของหนังสือนวนิยายในประเทศไทย

คำสำคัญ : การออกแบบ, ปกหนังสือ, นวนิยาย, การรับรู้, กราฟิก

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis title	Graphical design on fiction covers conveying : A Case study of thai fiction pocket book design in Thailand
Student	Miss. Mullika Nakplang
Student ID.	52630741
Degree	Master of Sciences in Industrial Education
Program	Industrial Design Technology
Year	2014
Thesis advisors	Associate Professor, Udomsak Saributr

ABSTRACT

Nowadays, fictional books have been more popular among the readers regardless the age and they have had the most shares in the book market.

One of the major factors that influence consumer purchasing decision is the creative, expressive, and appealing book covers. An effective book cover manages to catch the readers' eyes and convey the idea behind the book on one single page. The layout of the book cover regularly contains title, author's name and the picture. All three components are equally important, so the designer should create one considering about the genre of the book, the target audience, and the content. Each genre of the fictional book is totally distinguished between one and another.

The objective of this study is to measure the correlation between the graphic design on the book cover and the content inside the book. In this study, we focus on 3 aspects. 1. To study about the graphic design elements on the book cover that lead to the processes and the theory of designing the product. 2. To study the correlation between the image on the book cover and the content inside the book. Typographical variables such as font size and font type, color scheme, image and layout were use as the variables in this study. 3. To summarize the criteria of the graphic design on the book cover that best describes the content inside the book and the genre.

To illustrate how the book covers influence the audiences, we develop the questionnaire with 75 sample book covers to answer this question. The 15 genres of Thai fiction were randomly used and classified into groups under the factors such as color, typographical, image, and layout. Then we use stimulus strategy to detect the

reaction of the sample group. In each part of the test, the opposite side of each variable was used to compare the respond such as warm and cool color. Then the sample group will indicate the score according to the level of the feeling toward the sample of the book covers. The undergraduate students from all over area in Bangkok, age 19 – 24 year old were select as the sampling. Finally, the research is the criteria of the graphic design on the book cover that best in Thailand.

Keywords : Design, Book Cover, Fiction, Perception, Graphic



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากคำแนะนำ ความช่วยเหลือและการวางรากฐานระเบียบวิธีวิจัยของท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.นพดล สหชัยเสรี และอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร ที่ให้ความกรุณารับเป็นที่ปรึกษาภายหลัง รองศาสตราจารย์ ดร.นพดล สหชัยเสรี เสียชีวิต ด้วยความกรุณาและความอดทนอย่างสูงของท่านอาจารย์ทั้งสอง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความอนุเคราะห์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง รวมถึงขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในขั้นตอนสุดท้ายจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำวิจัยทุกท่าน ขอบพระคุณคุณปู่สุพจน์ นาคพลั้ง และคุณแม่ราตรี นาคพลั้ง รวมถึงครอบครัวนาคพลั้ง ผู้ที่ให้กำลังใจ ตลอดจนสนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบคุณ น้องๆนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ และขอขอบทุกๆแหล่งความรู้ที่มีส่วนสำคัญต่อการวิจัยฉบับนี้ รวมทั้งเจ้าหน้าที่ในองค์กรต่างๆ และทุกๆคนที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ให้ความอนุเคราะห์ต่องานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ นักศึกษาดุสิตบัณฑิต สาขาสหวิทยาการวิจัยเพื่อการออกแบบทุกท่าน เพื่อนนักศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตลอดจนรุ่นน้องในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีส่วนช่วยเหลือในด้านสถิติการวิจัยสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ รวมถึงขอบคุณที่ให้ข้อเสนอแนะให้กำลังใจ ตลอดจนให้คำแนะนำต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบมอบแด่ทุก ๆ ท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องมา ณ ที่นี้

มัลลิกา นาคพลั้ง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	i
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ii
กิตติกรรมประกาศ.....	iii
สารบัญ.....	iii
สารบัญตาราง.....	vii
สารบัญภาพ.....	viii
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 คำถามในการวิจัย.....	3
1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัย.....	4
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
1.6 ขอบเขตการวิจัย.....	7
1.7 คำนียามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 ทฤษฎีการรับรู้.....	9
2.2 องค์ประกอบด้านกราฟิก.....	13
2.3 การออกแบบปกหนังสือ.....	50
2.4 นวนิยาย.....	60
2.5 พฤติกรรมผู้บริโภค.....	73
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	83
บทที่ 3 วิธีดำเนินการงานวิจัย.....	88
3.1 ขั้นตอนการวิจัย.....	88
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	91
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
3.4 วิธีการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	95
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
4.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	96
4.2 ผลการวิเคราะห์การจัดกลุ่มปัจจัยการออกแบบ.....	99
4.3 ผลการทดสอบหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย.....	108
4.4 ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายภายในเล่ม.....	113
4.5 ความแตกต่างของการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกระหว่างเพศชายและเพศหญิง.....	129
4.6 ความแตกต่างของการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ.....	144
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	159
5.1 สรุปผลและอภิปรายองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกที่พบในหนังสือนวนิยาย.....	159
5.2 สรุปผลและอภิปรายปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ.....	160
5.3 สรุปผลและอภิปรายด้านความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่มีต่อปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ.....	161
5.4 สรุปผลและอภิปราย ด้านความแตกต่างระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะและผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสารภายในเล่ม.....	161
5.5 สรุปเกณฑ์ การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ กรณีศึกษาหนังสือนวนิยายในประเทศไทย.....	162
5.6 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	170
บรรณานุกรม.....	171
ภาคผนวก.....	174
ภาคผนวก ก หนังสือราชการประกอบการดำเนินการวิจัย.....	175
ภาคผนวก ข แบบสอบถาม.....	179
ภาคผนวก ค ภาพการเก็บข้อมูลวิจัย.....	196

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ข้อมูลหลักการใช้สีในการออกแบบ.....	27
2.2 ข้อมูลการเลือกใช้สีให้เหมาะกับบรรจุภัณฑ์.....	29
2.3 ข้อมูลการเลือกใช้สีในสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์และสิ่งพิมพ์ทั่วไป.....	32
2.4 การเก็บเล่มหนังสือเย็บปกขนาด 8 หน้ายก จำนวน 3 ยก.....	60
3.2 การแปลงตัวแปรด้านมโนทัศน์ สู่ตัวแปรเชิงปฏิบัติการ.....	92
3.3 สเกลวัดระดับความคิดเห็น.....	94
3.4 ตารางแสดงตัวอย่างประเด็นคำถาม.....	94
4.1 แสดงจำนวนคุณลักษณะเฉพาะข้อมูลกลุ่มประชากรด้านเพศ, ความรู้ด้านศิลปะ.....	97
4.2 วิเคราะห์ข้อมูลข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์.....	97
4.3 ตารางแสดงปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย.....	99
4.4 แสดงเครื่องมือวิจัยแบบจำลองรูปภาพจากตัวชี้วัดของนวนิยาย 15 ประเภท.....	101
4.5 ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ.....	109
4.6 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทบู๊.....	114
4.7 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทผจญภัย.....	115
4.8 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทอิตซ์วีประวัติ.....	116
4.9 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม.....	117
4.10 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทตลก.....	118
4.11 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสารคดี.....	119
4.12 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทชีวิต.....	120
4.13 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทย้อนยุค.....	121
4.14 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประโลมโลก.....	122
4.15 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทครอบครัว.....	123
4.16 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทเทพนิยาย.....	124
4.17 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์.....	125
4.18 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทรัก.....	126
4.19 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์.....	127
4.20 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสงคราม.....	128
4.21 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทบู๊.....	129
4.22 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทผจญภัย.....	130

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้ในเพื่อการศึกษา เท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.23 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทอัติชีวประวัติ.....	131
4.24 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม.....	132
4.25 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทตลก.....	133
4.26 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทสารคดี.....	134
4.27 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทชีวิต.....	135
4.28 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทย้อนยุค.....	136
4.29 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทประโลมโลก.....	137
4.30 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทครอบครัว.....	138
4.31 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทเทพนิยาย.....	139
4.32 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์.....	140
4.33 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทรัก.....	141
4.34 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์.....	142
4.35 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทสงคราม.....	143
4.36 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทบู๊.....	144
4.36 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทผจญภัย.....	145
4.36 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทอัติชีวประวัติ.....	146
4.36 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม.....	147
4.40 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทตลก.....	148
4.41 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทสารคดี.....	149
4.42 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทชีวิต.....	150

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.43 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทย้อนยุค.....	151
4.44 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทประโลมโลก.....	152
4.45 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทครอบครัว.....	153
4.46 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทเทนิส.....	154
4.47 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์.....	155
4.48 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทรัก.....	156
4.49 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์.....	157
4.50 เปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทสงคราม.....	158

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบเชื่อมโยงแนวความคิดการวิจัย.....	6
2.1 แสดงการรับรู้.....	11
2.2 แสดงการรับรู้ภาพ2.....	12
2.3 เส้นตรงแนวตั้ง.....	14
2.4 เส้นตรงแนวนอน.....	15
2.5 เส้นตรงแนวเฉียง.....	15
2.6 เส้นตัดกัน.....	15
2.7 เส้นโค้ง.....	15
2.8 เส้นคลื่น.....	16
2.9 เส้นประ.....	16
2.10 เส้นโค้งกระจายออกจากศูนย์กลาง.....	16
2.11 เส้นโค้งเป็นจังหวะซ้อนสลับกัน.....	17
2.12 เส้นขด.....	17
2.13 เส้นโค้งทางเดียวกันหลายเส้น.....	17
2.14 เส้นโค้งหรือโค้งหลายทิศทาง.....	18
2.15 เส้นหยัก.....	18
2.16 รูปร่างของตัวอักษรที่เกิดจากเส้น.....	18
2.17 เส้นตรง.....	19
2.18 เส้นโค้ง.....	19
2.19 เส้นวงแคบ.....	20
2.20 เส้นโค้งวงกลม.....	20
2.21 เส้นโค้งกันหอย.....	20
2.22 เส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซ็ก.....	21
2.23 เส้นหนา.....	21
2.24 เส้นบาง.....	21
2.25 เส้นประ.....	22
2.26 เส้นแนวนอน.....	22
2.27 เส้นแนวตั้ง.....	22
2.29 สีร้อน สีเย็น.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.30 แสดงสี่เฮอร์กรงค์.....	25
2.31 สี่ข้างเคียง.....	26
2.32 สี่คู่ตรงข้าม.....	26
2.33 แสดงสี่กลาง.....	27
2.34 ตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ.....	37
2.35 ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน.....	38
2.36 ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ โอลด์ สไตล์.....	38
2.37 ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ แทรนสิชั่นแนล.....	38
2.38 ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ สแควร์เซอริฟ.....	39
2.39 ตัวพิมพ์โมเดิร์น.....	39
2.40 ตัวพิมพ์แบบแซนเซอริฟ.....	39
2.41 ตัวพิมพ์แบบตกแต่ง.....	40
2.42 ตัวพิมพ์แบบตัวอักษร.....	40
2.43 ตัวพิมพ์แบบเขียน.....	41
2.44 ตัวพิมพ์แบบมีหัว.....	41
2.45 ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาด.....	41
2.46 ตัวพิมพ์แบบตกแต่ง.....	42
2.47 เส้น GOLDEN PROPORTION.....	49
2.48 ใบหุ้มปก.....	51
2.49 ปก.....	52
2.50 สันหนังสือ.....	53
2.51 ใบติดปก.....	53
2.52 แสดงการเข้าเล่มหนังสือแบบต่างๆ.....	59
2.53 นวนิยายอาชญากรรม.....	67
2.54 นวนิยายของขวัญ.....	67
2.55 นวนิยายระทึกขวัญ.....	68
2.56 นวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน.....	68
2.57 นวนิยายวิทยาศาสตร์.....	68
2.58 นวนิยายสงคราม.....	69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.59 นวนิยายผจญภัย	69
2.60 นวนิยายย้อนยุค	69
2.61 นวนิยายตลก	70
2.62 นวนิยายรัก.....	70
2.63 นวนิยายชีวิต.....	70
2.64 นวนิยายบู๊.....	71
2.65 นวนิยายชีวิตจริง.....	71
2.66 นวนิยายสารคดี.....	71
2.67 นวนิยายครอบครัว.....	72
2.68 นวนิยายเทพนิยาย.....	72
2.69 นวนิยายประโลมโลก.....	72
2.70 นวนิยายประวัติศาสตร์.....	73
2.71 การตัดสินใจชื่อของผู้บริโภค.....	82
3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	90
5.1 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทบู๊.....	163
5.2 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทผจญภัย.....	163
5.3 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทอัสวีประวัตี.....	164
5.4 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสยองขวัญ, ระทึกขวัญ, อาชญากรรม.....	164
5.5 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทตลก.....	164
5.6 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสารคดี.....	165
5.7 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทนวนิยายชีวิต.....	165
5.8 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทย้อนยุค.....	166
5.9 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทประโลมโลก.....	166
5.10 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทครอบครัว.....	167
5.11 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทเทพนิยาย.....	167
5.12 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์.....	168
5.12 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์.....	168
5.13 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทรัก.....	168
5.14 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์.....	169

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เสียประโยชน์ทางวิชาการ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.15 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสงคราม.....	169
ค.1 การเก็บข้อมูลแบบสอบถาม.....	196



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

หนังสือเป็นสื่อที่รวบรวมของข้อมูล ประเภทตัวอักษร และ รูปภาพ ที่ลงในแผ่นกระดาษหรือวัสดุชนิดอื่น และรวมเข้าด้วยกัน หนังสือถือเป็นสื่อที่มีความเก่าแก่ และมีอายุยาวนานที่สุดในบรรดาสื่อทั้งหมด เคยมีการทำนายไว้ว่า เมื่อวิทยุ โทรทัศน์ เกิดขึ้น หนังสือก็อาจจะหมดความสำคัญไป แต่ก็ไม่เป็นเช่นนั้นเพราะหลังจาก โทรทัศน์เกิดขึ้น หนังสือก็ยังคงได้รับความสำคัญเหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลง หนังสือ เป็นสื่อที่ช่วยถ่ายทอดทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงไปสู่ผู้อ่าน แม้ว่าเรื่องราวในหนังสือจะถูกนำมาพัฒนาให้เปลี่ยนรูปแบบต่าง เช่น ซีดีเพื่อการเรียนรู้ และภาพยนตร์ แต่จากข้อจำกัดในการจัดทำ ความละเอียดของเนื้อหา และราคาของผู้บริโภคจะสามารถเข้าถึง ทำให้หนังสือยังคงเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจจากผู้อ่าน และเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของประชาชนในประเทศ สำหรับหนังสือในประเทศไทยนั้นหากมองย้อนไปใน 3 -5 ปีมานี้ วงการหนังสือภายในประเทศเติบโตขึ้นอย่างมาก ซึ่งหนังสือประเภทนวนิยาย ถือเป็นหนังสือที่มียอดความนิยมจากผู้อ่านและจำนวนยอดขายสูงเมื่อเทียบกับหนังสือประเภทอื่นๆ ซึ่งสามารถแบ่งจำแนกหมวดสินค้าที่ยังเป็นที่นิยมในตลาด ก็มี นวนิยายวัยใส นวนิยายผู้ใหญ่ แนวแฟนตาซี (มีการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญเนื่องจากมีผู้ผลิตรายใหญ่ๆ เข้ามาผลิตจำนวนหนังสือมากขึ้นในตลาดนี้) Lite Novel หนังสือหมวดอื่นๆ เริ่มขยับตัวเล็กน้อย (Thaipbsnews. 2556 : Online)

สำหรับในประเทศไทย ประชากรในประเทศไทยได้มีความสนใจในการอ่านลดลง โดย จากข้อมูลการอ่านหนังสือของคนไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2554 พบว่า เด็กไทยมีสถิติการอ่านหนังสือลดลงจนน่าตกใจ เฉลี่ยอยู่ที่ 2-5 เล่มต่อปี ขณะที่ประเทศเพื่อนบ้านของไทย เช่น สิงคโปร์ มีสถิติการอ่านหนังสือสูงถึง 50-60 เล่มต่อปี ส่วนเวียดนามมีสถิติการอ่านสูงถึง 60 เล่มต่อปี ในปัจจุบันกรุงเทพมหานครได้จัดโครงการ “มหานครแห่งการอ่านและการเรียนรู้ (BANGKOK READ FOR LIFE) เพื่อที่จะผลักดันให้กรุงเทพฯ คว้ารางวัลเมืองหนังสือโลกในปี 2556 หรือ World Book Capital 2013 จากยูเนสโก โดยกรุงเทพมหานครตั้งงบประมาณ ปี 2554-2556 จำนวน 280 ล้านบาทในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนมีนิสัยรักการอ่าน ตลอดจนเสริมสร้างวัฒนธรรมรักการอ่านให้เกิดขึ้นในสังคม อีกทั้งคณะรัฐมนตรีมีมติให้ปี 2552-2561 เป็นทศวรรษแห่งการอ่าน (คมชัดลึกออนไลน์. 2552 : Online.) เพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน และรู้หนังสือ ซึ่งหนังสือที่ได้รับความนิยมจากนักอ่านมากที่สุดคือหนังสือพิมพ์ร้อยละ 63.4 รองลงมาคือหนังสือการ์ตูน นิยาย หนังสืออ่านเล่นร้อยละ 35.8 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554 : Online.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาภรณ์ ชาญชัยสกุลวัตร (2536 : 8) กล่าวว่า นวนิยายเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน เพราะนวนิยายเป็นวรรณกรรมที่เข้าถึงบุคคลในสังคมดีกว่าวรรณกรรมประเภทอื่น นอกจากความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ผู้อ่านยังได้แง่คิดและภาพชีวิตบางแง่มุมที่น่าสนใจอีกด้วย ในส่วนของหนังสือนิยายนั้น ยอดการพิมพ์หนังสือนิยายในแต่ละครั้งเพิ่มขึ้นเป็นเป็นจำนวนมากอย่างรวดเร็ว บางเล่มมีการพิมพ์ซ้ำเป็นครั้งที่ 2 ขึ้นอยู่กับความนิยมของผู้อ่าน อีกทั้งปัจจุบัน นิยายในประเทศไทยของนักเขียนที่มีชื่อเสียงหลายท่านเริ่มถูกนำไปแปลเพื่อนำไปตีพิมพ์ในต่างประเทศ อาทิเช่น ประเทศเยอรมัน สวิตเซอร์แลนด์ โดยเฉพาะเมื่อนิยายไทยถูกนำไปแปลเป็นภาษาต่างประเทศ การถ่ายทอดวัฒนธรรมและการรับรู้ที่แตกต่างออกไปของชาวต่างชาติ กราฟจึงเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างมากในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ผ่านกราฟิก สี ที่ดึงดูดความสนใจของผู้ซื้อและทำให้เกิดการตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือในที่สุด

ซึ่งปัจจัยทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิยายได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ด้านความสวยงามของรูปเล่มโดยรวม การออกแบบหน้าปกที่มีความสวยงาม น่าดึงดูดและคุณภาพในการจัดหน้าอ่านง่ายไม่น่าเบื่อ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุด ดังนั้นปกหนังสือมีความสำคัญมาก (สาวิกา ขุนราม. 2550 : 1) สาเหตุเพราะเป็นประเด็นแรกที่ทำให้คนอยากเปิดอ่านหนังสือของเราหรือไม่ การออกแบบปกจึงมีความสำคัญ ปกต้องเด่น ขวนให้ผู้อ่านอยากหยิบขึ้นมาอ่านเมื่อได้เห็น ซึ่งการออกแบบปกจะต้องทำให้เกิดความแตกต่างกับปกหนังสือเล่มอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน อีกทั้งยังต้องยอมที่จะลงทุนเพิ่ม เนื่องจาก การพิมพ์สีสี่แพ่งว่าการพิมพ์สองสี การเคลือบมันปก การทำให้เป็นอักษรตัวนูนเป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องใช้เงินในการลงทุนเพิ่มทั้งสิ้น (สุทธิชัย ปัญญาโรจน์. 2555 : Online) โดยปกหนังสือ ถือเป็นส่วนสำคัญ เป็นส่วนที่ห่อหุ้มส่วนที่เป็นเนื้อหา และแสดงให้เห็นทราบว่าเนื้อหาในเล่มกล่าวถึงสาระสำคัญ รายละเอียดบนแผ่นปกจะประกอบด้วยชื่อเรื่องหรือชื่อหนังสือ ชื่อผู้ประพันธ์หรือชื่อผู้แปล และรูปภาพประกอบ ทั้งสามส่วนมีความสำคัญเท่ากัน ผู้ออกแบบจะต้องจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้เหมาะสมสวยงามตามคุณลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบ และคำนึงถึงลักษณะของหนังสือลักษณะของผู้บริโภค พิจารณาถึงประเภทหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัว และรูปแบบแตกต่างกันอย่างมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือก็ไม่เหมือนกัน โดยพิจารณาถึงบุคลิกของหนังสือ บุคลิกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิคการออกแบบ

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 “ปกหนังสือ” กลายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ เพราะมันไม่เพียงแต่ห่อหุ้มสไตล์ ประเภท และเนื้อหาของหนังสือเล่มนั้น ๆ หากแต่ยังช่วยกระตุ้นความสนใจ และเพิ่มยอดขาย ที่สำคัญมันช่วยสร้างอาชีพใหม่ กระจายเม็ดเงินให้สะพัดทั่วโลก เนื่องจากหนังสือแปลทั้งหลาย มีนักอ่านต่างชาติต่างภาษา ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมและความเข้าใจที่ต่างกัน รูปภาพ กราฟิก ตัวหนังสือต่างๆบนปกหนังสือ จึงเป็นตัวเชื่อมอันดีให้ผู้คนเข้าถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้เต็มอรรถรสมากขึ้น โดยทั่วไปงานออกแบบปกหนังสือ 1 เล่ม สนราคาค่าความคิดตกอยู่ที่ 8,500 ไปจนถึง 80,000 บาท ขึ้นอยู่กับความยากง่าย ขนาด สี รวม/ไม่รวมตัวอักษร ผู้ออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และสำนักพิมพ์ และไม่ว่าโลกปัจจุบันจะกำลังตื่นตัวไปกับ e-book แคว้น แต่ “ปกหนังสือ” ก็ยังคง เป็นสัญลักษณ์ของหนังสือในสื่อใหม่ ปรับตัวเองให้เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล คงหน้าที่และความสำคัญ และดูเหมือนว่าจะยิ่งเพิ่มให้หนังสือดูน่าติดตามอ่านเพิ่มขึ้นอีกด้วย นักออกแบบปกหนังสือ Xavier Comas แห่งสเปน ต้องขยายสาขาจากบาเซโลน่า มาตั้งรกรากในไทย เพื่อกระจายงานการออกแบบ หนังสือจากฝีมือในเอเชีย (ปาริฉัตร จิระศักดิ์วิทยา. 2553 : Online.)

สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงอุตสาหกรรมการเติบโตทางความคิดสร้างสรรค์แห่งปกหนังสือชี้ให้เห็นว่า ในปัจจุบันการแข่งขันในเรื่องของหนังสือมีสูงมาก อีกทั้งมีหนังสือที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันเกิดขึ้น มากมาย มีรายชื่อหนังสือใหม่ ๆ เข้ามาในตลาดมากขึ้น การมีที่ว่างบนชั้นคอนข้างจำกัดและ ระยะเวลาของหนังสือบนชั้นที่ค่อนข้างสั้นนั้น หมายความว่าหนังสือเหล่านี้ต้องต่อสู้เพื่อดึงความสนใจ จากผู้อ่าน ลำพังแต่เพียงเนื้อหาอาจยังไม่เพียงพอในการที่จะขายหนังสือสักเล่ม ต้องอาศัยการ ออกแบบปกและการนำเสนอเข้าร่วมด้วย Varya Gomostaeva หัวหน้าบรรณาธิการของ Coupus Book กล่าวว่า “การออกแบบเป็นสิ่งสำคัญในการทำหนังสือสักเล่มให้เป็นวัตถุทางวัฒนธรรม” จึง เป็นหน้าที่ของนักออกแบบจะต้องออกแบบหนังสือนั้นให้สวยงาม มีความโดดเด่น แปรกต่างมากกว่า คู่แข่ง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจดจำและสื่อสารต่อกลุ่มลูกค้าได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบถึงปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือ กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย ซึ่งจะศึกษาปัจจัยและหลักการการออกแบบปกหนังสือ(Cover Design) ที่เหมาะกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อสรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่ สามารถสื่อสารภายในเล่ม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ
- 1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายใน เล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย
- 1.2.3 เพื่อสรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสารภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย

1.3 คำถามในการวิจัย

- 1.3.1 การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือมีองค์ประกอบอะไรบ้าง
- 1.3.2 ปัจจัยทางด้านกราฟิกอะไรบ้างที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสาระภายในเล่มที่ แสดงถึงความเป็นนิยายในแต่ละประเภท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.3 ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกประเภทใดที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบหนังสือนวนิยายในแต่ละประเภทได้ดีที่สุด

1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม กรณีศึกษาหนังสือนวนิยายในประเทศไทย มีแนวทางในการศึกษา โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัยเพื่อใช้ในการวิจัยดังนี้

1.4.1 แนวความคิดในการศึกษาการออกแบบปกหนังสือ โดยใช้แนวความคิดการออกแบบปกหนังสือ (Cover Design) ของ วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2540 : 17) ประกอบด้วย

1. พิจารณาถึงประเภทหนังสือ
2. พิจารณาถึงบุคลิกของหนังสือ
3. พิจารณาถึงแนวทางสร้างสรรค์รูปแบบ
 - การจัดองค์ประกอบศิลป์
 - การออกแบบรูปภาพ
 - การกำหนดแบบตัวอักษรของหนังสือ

1.4.2 แนวความคิดในการศึกษาการออกแบบกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีของ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 61-69) และฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2551 : 26) ในด้านองค์ประกอบพื้นฐานทางการออกแบบ มีดังนี้

- จุด (point,dot)
- เส้น (Line)
- รูปร่าง (Shape)
- รูปทรง (Form)
- สี (Color)
- ลักษณะพื้นผิว (Texture)
- ที่ว่าง (space)

ในด้านหลักการศิลปะ (Principle art) ดังนี้

- เอกภาพ (Unity)
- การเน้นและการสร้างลำดับความสัมพันธ์ (Emphasis & hierarchy)
- สัดส่วน (Proportion)
- ขนาด (Scale)
- ความสมดุล (Balance)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิศทาง (Direction)

จังหวะ สีลา (Rhythm)

ความขัดแย้ง (Contrast)

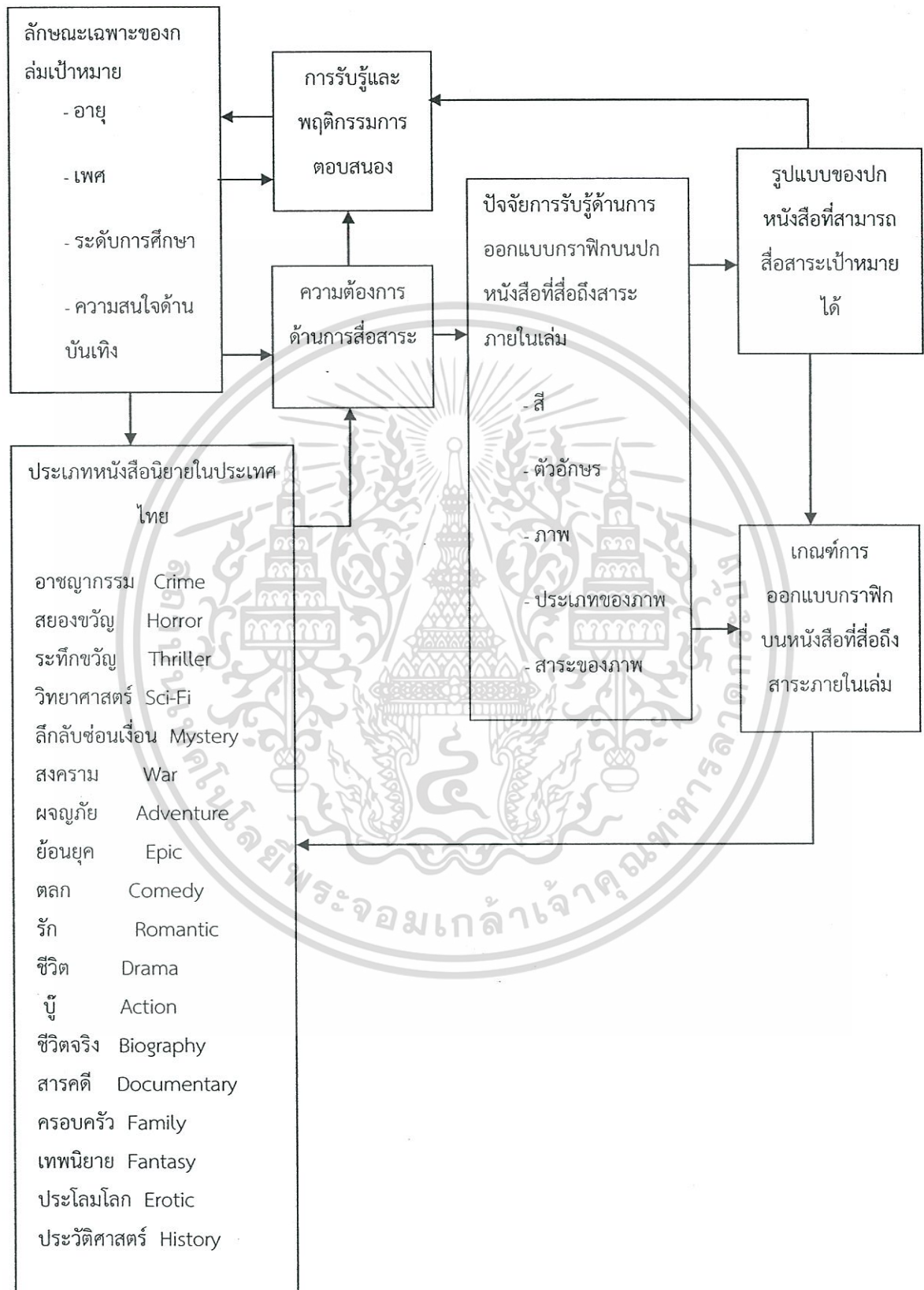
1.4.3 แนวความคิดในการศึกษาลักษณะการรับรู้กราฟิกตามแนวความคิดของ เกสตัลท์(Gestalt) ในด้านกฎแห่งความแน่นอนหรือชัดเจน (Law of Pragnanz) ซึ่งกล่าวว่าเมื่อ ต้องการให้มนุษย์เกิดการรับรู้ ในสิ่งเดียวกัน ต้องกำหนดองค์ประกอบขึ้น 2 ส่วน คือ

1. ภาพหรือข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนสนใจ เพื่อเกิดการเรียนรู้ในขณะนั้น (Figure)

2. ส่วนประกอบหรือพื้นฐานของการรับรู้ (Background or Ground) เป็น สิ่งแวดล้อมที่ประกอบอยู่ในการเรียนรู้ต่างๆ การรับรู้ในลักษณะเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลเป็นสำคัญ หรือ ประสบการณ์เดิมของ บุคคล มีผลต่อการรับรู้ ภาพและพื้น หรือภาพสองนัย วิรุฒ ตั้งเจริญ (2545 : 44)



1.5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 1.1 กรอบเชื่อมโยงแนวคิดการวิจัยให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยสามารถดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์และออกแบบให้เป็นผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงกำหนดขอบเขตงานวิจัยปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระ ภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทยไว้ดังนี้

1.6.1 ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือมีหนังสือนวนิยายในประเทศไทยเป็นกรณีศึกษา โดยศึกษาในหนังสือนวนิยายประเภท

1. อาชญากรรม (Crime)
2. สยองขวัญ (Horror)
3. ระทึกขวัญ (Thriller)
4. วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi)
5. ลึกลับซ่อนเงื่อน (Mystery)
6. สงคราม (War)
7. ผจญภัย (Adventure)
8. ย้อนยุค (Epic)
9. ตลก (Comedy)
10. รัก (Romantic)
11. ชีวิต (Drama)
12. บู้ (Action)
13. ชีวิตจริง (Biography)
14. สารคดี (Documentary)
15. ครอบครัว (Family)
16. เทพนิยาย (Fantasy)
17. ประโลมโลก (Erotic)
18. ประวัติศาสตร์ (History)

โดยจากการสำรวจสินค้าในท้องตลาดพบว่า หนังสือประเภท อาชญากรรม, สยองขวัญ และ ระทึกขวัญนั้น ถูกจัดให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน และปกหนังสือยังมีความคล้ายคลึงกันอีกด้วย ผู้วิจัย จึงจัดนิยายทั้ง 3 ประเภทให้อยู่ในกลุ่มเดียวกันในการออกแบบ

1.6.2 การประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบกราฟิกบนปกนิยาย โดยมีนวนิยายไทยเป็นกรณีศึกษาในด้าน สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวาง และสาระของภาพ

1.6.3 กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดอายุของกลุ่มตัวอย่างโดยการอ้างอิงจาก งานวิจัยเรื่องสถิติการอ่านหนังสือของประชากรในปีพ.ศ.2554ของสำนักวิจัยแห่งชาติ พบว่ากลุ่ม เอกสารเยาวชนในช่วงอายุ 15-24 ปี มีอัตราการอ่านหนังสือหนังสือประเภทนิยาย,การ์ตูนและหนังสืออ่านเล่น คำนี้นอกจากนี้ ยังมีอัตราที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากที่สุด โดยกลุ่มประชากรเยาวชนที่มีการศึกษาตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไปมีอัตราการอ่านหนังสือมากกว่ากลุ่มประชากรในระดับการศึกษาอื่น และกลุ่มผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานครมีอัตราใช้จ่ายเพื่อการอ่านสูงที่สุด ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือกลุ่มเยาวชนอายุ 19-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี โดยเลือกกลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 19-24 ปี เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จากการเลือกแบบเจาะจง

1.6.4 ตัวแปร

ตัวแปรต้นของงานวิจัย(Independent Variable) ได้แก่ การรับรู้ของบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบกราฟิก

ตัวแปรควบคุม (Control Variable) ได้แก่ ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ เกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายไทย จำนวน 15 ประเภท

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.7.1 นวนิยาย หมายถึง วรรณกรรมประเภทร้อยแก้วหรือพรรณนาโวหารแบบสมัยใหม่ที่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นจากความจริงหรือจินตนาการของผู้เขียนเพื่อความบันเทิง อาจแฝงข้อคิดและคติสอนใจต่างๆ มีบทเจรจาแสดงลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัว โดยผู้แต่งพยายามทำให้สมจริงใกล้เคียงกับชีวิตจริง มีวิธีการเสนอเรื่องให้ยกย่อนชวนติดตาม มีตัวเอก มีการดำเนินเรื่องด้วยสำนวนของผู้แต่ง ทำให้เรื่องดูสมจริง

1.7.2 กราฟิก หมายถึง ตัวอักษร สี รูปภาพ ประเภทของภาพ การจัดวางและสาระของภาพที่ใช้ในการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย

1.7.3 สาระ หมายถึง เนื้อหา เนื้อเรื่องหลัก ภายในหนังสือนวนิยาย

1.7.4 เยาวชน หมายถึง กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 19-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือ กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า และทบทวนวรรณกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งจะกล่าวถึง ทฤษฎีแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 2.1 ศึกษาทฤษฎีเรื่องการรับรู้
- 2.2 ศึกษาองค์ประกอบด้านกราฟิก
- 2.3. ศึกษาการออกแบบปกหนังสือ
- 2.4. ศึกษาเรื่องนวนิยาย
- 2.5 ศึกษาเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีเรื่องการรับรู้

2.1.1 ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ (Perception) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลแต่ละคนมีการเลือก การประมวลผลและการตีเกี่ยวกับตัวกระตุ้นออกมาเป็นความหมายและได้ภาพของเนื้อหา

นอกจากนี้ การรับรู้ หมายถึง กระบวนการตีความที่ผ่านประสาทสัมผัสใดๆโดยตรง ซึ่งจากความหมายนี้ คำที่จะสื่อความหมายเกี่ยวกับการรับรู้ ได้แก่ การสัมผัสรับรู้ อันเป็นการรู้ที่เกิดจากการรับความรู้สึกเข้ามาทางประสาทสัมผัส เกิดเป็นความเข้าใจหรือรู้สึกภายในของบุคคล กล่าวอีกอย่างคือ การรับรู้ หมายถึง การตีความหมายในจิตใจของบุคคลที่จะทำให้เกิดการรับรู้ได้เข้าใจ

2.1.2 ทฤษฎีการรับรู้ของเกสตาลท์ (Gestalt)

วิรุณ ตั้งเจริญ (2545 : 44) กล่าวว่าทฤษฎีการรับรู้ของเกสตาลท์ (Gestalt Perceptual Psychology) ได้พาไปสู่ปรัชญาที่เน้นรูปธรรม ในแง่ที่ว่า “ตาได้จัดระบบประสบการณ์ทางด้านการมองเห็นอย่างไร” ประกอบขึ้นเป็น Gestalten เป็นการตอบสนองของอินทรีย์ ต่อเหตุการณ์ที่สมบูรณ์และไม่สามารถแยกแยะได้ “ส่วนรวมสำคัญกว่าส่วนย่อย” เป็นการตอบสนองส่วนประกอบเฉพาะทั้งหลายในเหตุการณ์ นั้นๆ ซึ่งทฤษฎีเกสตาลท์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. ส่วนย่อย (Parts) ของภาพที่มองเห็น (Visual Image) อาจจะพิจารณา วิเคราะห์และประเมินผล เป็นส่วนประกอบที่แยกออกมาได้

2. ส่วนรวม (Whole) ของภาพที่มองเห็น แตกต่าง และสำคัญกว่าส่วนย่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้ที่ได้จากพื้นฐานความคิดของเกสโตลท์ที่เกี่ยวกับการมองเห็นช่วยให้นักออกแบบสามารถนำไปใช้ในการสร้างงานออกแบบได้โดยทำให้เกิดการผสมกันระหว่างวัตถุสายตา และความสวยงาม ซึ่งการมองเห็นมีผลต่อการออกแบบมาเป็นเวลานานแล้ว ซึ่งทางด้านทัศนศิลป์ได้นำไปใช้วิเคราะห์คุณค่าทางสุนทรีย์ ในทางออกแบบได้ถูกนำมาใช้ให้เกิดการจดจำรูปทรง สัญลักษณ์และโฆษณาต่างๆ โดยหลักเกสโตลท์ที่นำมาใช้ในการออกแบบแบ่งออกได้ดังนี้

1. รูปและพื้น (Figure and Ground) กฎของการรับรู้ ช่วยให้เราสามารถเข้าใจจินตภาพได้ การรับรู้เป็นไปเพราะสภาพที่ตัดกัน ได้แก่

1.1 รูป (Figure) หรือพื้นที่บวก เช่น รูปร่าง รูปทรงต่างๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของภาพรวมนั้น

1.2 พื้น (Ground) หรือพื้นหลังของภาพ อาจจะเป็นบริเวณว่างขาว เป็นบริเวณที่อยู่ด้านหลังรูป หรือเราเรียกว่าที่ว่างลบ

2. ดุลยภาพ (Equilibrium) คือความเป็นระเบียบของภาพ ทำให้เกิดการมองเห็นที่ลงตัว

3. ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงที่เหมือนกัน (Isomorphic Correspondence) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงกับพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ภาพงูทำให้คนรู้สึกกลัว โฆษณาอาหาร ทำให้คนรู้สึกหิว เป็นต้น

4. ความรู้สึกปิด (Closure) รูปร่างปิด (Closed Shape) ทำให้รู้สึกมั่นคงกว่ารูปร่างเปิด (Open Shaped) ดังนั้นมนุษย์จะรู้สึกว่ารูปร่างเปิดมักเป็นสิ่งที่ไม่สมบูรณ์จึงพยายามต่อเติมรูปทรงเปิด โดยปิดบริเวณที่ว่าง ให้กลายเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ ซึ่งมาจากประสบการณ์ของมนุษย์ในอดีต ได้แก่ รู้สึกว่าเส้นรอบวงที่ขาดไม่มีความสมบูรณ์

5. ประมาณการณ์ (Proximity) การที่ รูปทรงอยู่ใกล้กันจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นกลุ่ม เช่น การนำรูปสี่เหลี่ยมมาวางใกล้กัน เป็นต้น หรือเมื่อนำวัตถุที่มีรูปร่างต่างกันมาวางใกล้กันอาจจะทำให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ ขึ้นมาได้จากการจับกลุ่ม (สมิทธ์ บุญชุตินา.2552 : Online)

6. ความต่อเนื่อง (Continuation) เมื่อเรามองเส้นตรง หรือเส้นโค้งสามารถทำให้เกิดความต่อเนื่องจากการมองเห็นได้ทำให้เกิดความรู้สึกอยากมองตาม

7. ความคล้ายกัน (Similarity) เมื่อเรามองเห็นสิ่งที่คล้ายกันจะทำให้เกิดการจับกลุ่มรูปทรงที่เหมือนกันหรือคล้ายกันในแง่ของ รูปปร่าง ขนาด พื้นผิว โดยธรรมชาติ แต่เมื่อพิจารณาดีๆก็อาจจะเห็นความแตกต่าง ซึ่งความคล้ายกันนี้จะชวนให้ผู้มองระลึกถึงประสบการณ์เก่าของตน เช่น เห็นเครื่องหมายกาชาดอาจจะนึกถึงเครื่องหมายบวก เป็นต้น

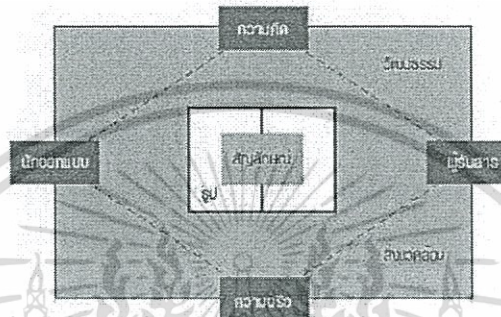
2.1.3 ภาพกับการสื่อความหมาย

วีราณี พิทักษ์พล(2545 : 21) กล่าวว่า การสื่อความหมายมีปัจจัยสำคัญในการรับรู้ ได้แก่ ประสบการณ์ของผู้รับและผู้ส่งสาร (ในที่นี้หมายถึงผู้ออกแบบ) ซึ่งภาพเพียงหนึ่งภาพสามารถสื่อความหมายได้แตกต่างกัน เช่น ภาพวงกลมแสดงถึงพลัง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จักรวาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลก พระอาทิตย์ หรือพระจันทร์ นักร้องแบบใช้วงกลมสื่อความหมายไว้มากกว่านี้มากมาย เพียงแต่เติมเส้นเติมจุดเท่านั้น(Holmes : 1985)

ทองเจือ เขียดทอง (2542 : 185) กล่าวว่า Lewalski ได้เสนอภาพที่แทนลักษณะเฉื่อย (ความเศร้า) เปรียบเทียบกับภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงเสมอ (ความสนุกสนาน ปิติยินดี) ภาพรถบรรทุกให้ความรู้สึกช้า แต่รถสปอร์ตให้ความรู้สึกรวดเร็ว ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เส้นโค้งในการออกแบบรถสปอร์ต เปรียบเทียบกับการใช้เส้นดิ่งกับเส้นนอนในการออกแบบรถบรรทุก



ภาพที่ 2.1 แสดงการรับรู้

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online

ทางด้านจิตวิทยาทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการจดจำ ถือได้ว่าการจดจำเป็นกระบวนการภายในที่สืบเนื่องมาจากการรับรู้ ซึ่งการรับรู้ที่แตกต่างกันย่อมจะมีผลต่อการจดจำที่แตกต่างกันด้วย กัญญา สุวรรณแสง(2544) ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่แตกต่างกันมีสองส่วน ส่วนแรกคือสิ่งเร้าที่มีลักษณะแตกต่างกัน ส่วนที่สองคือผู้รับรู้ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน เช่น ภาพที่มีสี สัดส่วน ความซับซ้อน ฯลฯ ต่างกัน สามารถส่งผลให้เกิดการรับรู้และการจดจำที่แตกต่างกัน โดยมีการศึกษาของ Biederman (1987) ที่พบว่ามนุษย์จะสร้างเส้นปิดล้อมวัตถุ (Contour Line) เพื่อแยกภาพออกจากพื้นหลัง ก่อนที่จะรับรู้สีและรายละเอียดภายในวัตถุ สอดคล้องกันกับ Wheeler (2548) ที่กล่าวว่ามนุษย์จะจดจำรูปร่างก่อน จากนั้นจึงจำแนกความแตกต่างของสี และเนื้อหาที่เป็นข้อความเป็นอันดับสุดท้าย และ Landa (1996) ที่กล่าวว่าการใช้องค์ประกอบทางการออกแบบที่ Landa (1996) อ้างว่ามีผลต่อลำดับในการรับรู้ได้แก่ ตำแหน่ง ขนาด สี ค่าสี และน้ำหนักในการมองเห็น

2.1.4 ภาษาภาพ (Visual Language)

มนุษย์เราเป็นสัตว์สังคมที่มีความต้องการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มก้อนเป็นกลุ่มสังคม ดังนั้นจึงแทบเป็นไปไม่ได้ที่มนุษย์จะหลีกเลี่ยงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน มนุษย์จึงมีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารสร้างความเข้าใจระหว่างกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวภาษามีจุดสำคัญอยู่ที่การสื่อความหมายให้มีความเข้าใจตรงกัน เช่น เรามีภาษาพูดที่ใช้สื่อสารระหว่างกัน และเป็นภาษาที่เราเลือกใช้ได้ง่ายที่สุดแค่เปล่งเสียงออกมา แต่ลองนึกภาพ ถ้าสมมติว่าเข้าวันหนึ่งเรตื้นขึ้นมากกลางกรุงเม็กซิโก เราจะพูดกับใคร พูดกันอย่างไร

ภาษาพูดจึงมีข้อจำกัด โดยเฉพาะข้อจำกัดในกลุ่มคนที่ใช้ภาษาพูดคนละภาษา (หลายคนอาจจะพูดว่า ภาษาพูดไม่สามารถทำให้คนสามารถเข้าใจได้ตรงกันทั่วโลก มนุษย์จึงใช้วิธีการสื่อสารระหว่างกันทางอื่นนั่นก็คือภาษาภาพ ซึ่งเป็นทางเลือกที่ดีกว่า

การรับรู้ภาพ (Perception Image)

การรับรู้ภาพเกิดจากการมองเห็นด้วยตาเป็นด่านแรก ผ่านการประมวลผลจากสมองและจิตใจ เป็นการรับรู้และทำความเข้าใจ มีความหมายของใครของมัน และการรับรู้ของแต่ละคนขึ้นอยู่กับ การฝึกฝน การมองงานมาก ๆ การพยายามสร้างความเข้าใจภาพเปรียบเหมือนเรายังฝึกพูด ฝึกฟัง ภาษาอังกฤษบ่อย ๆ ก็จะทำให้เก่งภาษาอังกฤษได้นั่นเอง

เราแบ่งภาพที่รับรู้ได้ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ

ภาพที่เราเห็น (Visual Image) ภาพที่เราเห็นคือ ภาพที่ผ่านสายตาระทบโสตประสาทของเรา

ภาพที่เรานึกคิด (Conceptual Image) ภาพที่เรานึกคิดคือ ภาพที่ผ่านการมองเห็น ผ่านขบวนการประมวลผลจากสมองแล้ว เลยนึกสร้างเป็นภาพอื่นตามขึ้นมาจาก ดูจากรูปตัวอย่าง เราจะมองเห็นว่าดาวเคราะห์สีน้ำเงิน ถูกปิดบังด้วยพื้นสีดำ และมีเส้นโค้งสีดำทับบนดาวเคราะห์ที่อยู่ข้างหลัง ทำให้เรานึกจินตนาการเอาเองว่า ส่วนที่อยู่ในความมืดคือดาวเคราะห์น้ำเงินทั้งดวง



ภาพที่ 2.2 แสดงการรับรู้ภาพ

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online

สิ่งสำคัญที่สุดของงานศิลปะ โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิกคือ การสื่อความหมาย สื่อสิ่งที่นักออกแบบคิดหรือพยายามถ่ายทอดออกมาได้ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์หรือเจตน์ที่ตั้งขึ้นมา ใครก็ตามที่ตัดสินคุณค่าของงานออกแบบเพียงแค่ว่า "สวย" และ "ไม่สวย" เป็นตัวกำหนดงานว่า "ดี" และ "ไม่ดี" ใครคนนั้นกำลังคิดผิด เพราะคุณค่าของงานออกแบบที่ดี ไม่ได้มองกันที่ความสวยงาม (Aesthetic) เพียงอย่างเดียว ความสวยงามเป็นเพียงส่วนหนึ่งของงานเท่านั้น (ซึ่งเป็นส่วนที่ไม่มี

เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับอยู่ให้เห็นไปใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกณฑ์การตัดสินที่แน่นอนด้วยซ้ำ เพราะเกณฑ์การตัดสินเรื่องความสวยงามขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละคน)

ในการสื่อความหมายนี้เองที่ผู้สร้างงานถือว่าจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้โจทย์ว่าคืออะไร อาจจะไม่ต้องรู้สึก (แต่การรู้อย่างลึกจะทำให้ออกแบบได้ตรงตามโจทย์มากขึ้น) แต่แค่รู้จักก็พอ เพราะการรู้จักโจทย์ของตัวงานทำให้เรามีเกณฑ์ในการตัดสินงานออกแบบในด้านการสื่อความหมายขึ้นในใจ ยกตัวอย่างเช่น รู้ว่าร้านซักผ้าที่ดีควรมีภาพลักษณ์ของความสะอาด คราวนี้เราลองมาอยู่ในฐานะผู้ออกแบบกันดูบ้าง เพื่อเรียนรู้ หลักในการออกแบบงานกราฟิก เพื่อให้งานสื่อความหมายตามที่โจทย์ต้องการ

หลักสำคัญในการออกแบบภาพให้สื่อความหมายนั้นเราจะต้องจับประเด็นสำคัญของโจทย์ หรือตีโจทย์ที่เราได้ออกมาให้ได้ก่อน อาจจะใช้คำสำคัญ (Keyword) เป็นจุดกำเนิดในการคิดก่อน ลองพูดออกมาเรื่อยๆ และเขียนเก็บไว้จากนั้นค่อยเอาที่เขียนเก็บไว้มาลองพิจารณาสร้างความคิด เชื่อมโยงแบบอุปมาอุปไมย (Metaphor) ซึ่งอาจทำให้เห็นภาพคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไปได้ (มหาวิทยาลัยนเรศวร . : 2546 : online.)

2.2 องค์ประกอบด้านกราฟิก

2.2.1 การออกแบบกราฟิกหมายถึง

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2540 : 15) กล่าวว่า การออกแบบกราฟิกหมายถึง

1. การใช้ความคิดและสามัญสำนึกในการทำงานที่ได้วางแผนไว้ตามความคาดหวังอย่างสมบูรณ์

2. ถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นโครงสร้างระเบียบแบบแผนต่างๆ ทางทัศน

สัญลักษณ์

3. เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสารโฆษณา หีบห่อ ป้าย ภาพยนตร์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ นิทรรศการ (วิรุณ ตั้งเจริญ 2531 : 9)

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 19) กล่าวว่า การออกแบบกราฟิกบนสิ่งพิมพ์ จัดเป็นการออกแบบสื่อสารในเชิงทัศนะ (Visual communication) กล่าวคือ เป็นการออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์หลักเป็นการสื่อสารข้อมูลผ่านการออกแบบ ให้ผู้อื่นสามารถรับรู้ได้ผ่านการมองเห็นทางสายตา แต่ไม่ได้หมายถึงเป็นการออกแบบเพื่อบรรจุเนื้อหาเท่านั้น แต่ต้องเป็นการออกแบบที่สะท้อนความคิดรวบยอด (Concept) ของเนื้อหาพร้อมทั้งบุคลิกภาพ (Personality) หรือภาพลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์ (Identity) ของเนื้อหานั้นๆด้วย

ศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2549 : 4) อธิบายความหมายของการออกแบบกราฟิกไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการปัญหา และ”กราฟิก” หมายถึง สี ภาพ และตัวอักษร ซึ่งถูกใช้เพื่อการนำเสนอ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

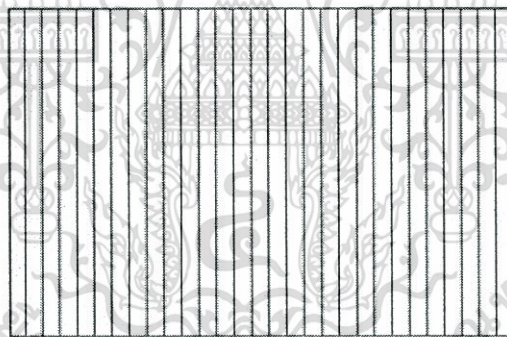
รายละเอียดของความคิด และถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารบางอย่าง ดังนั้น “การออกแบบกราฟิก” หมายถึง การแก้ปัญหาโดยใช้ภาพ สี และตัวอักษรในการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนให้สามารถรับรู้และเข้าใจได้รวดเร็ว เพื่อถ่ายทอดข้อมูลให้กลุ่มเป้าหมายจำนวนมากสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารด้วยการอ่านได้ตรงกัน ดังนั้นงานออกแบบกราฟิกจึงถือได้ว่าเป็นผลงาน ซึ่งสามารถผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้

2.2.2. ส่วนประกอบของศิลปะ (Art Element)

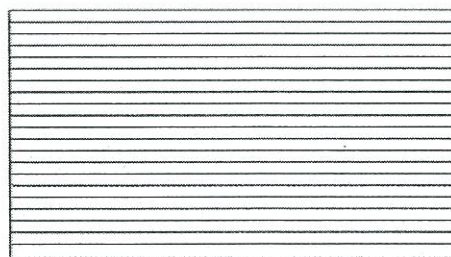
อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 61-69) อธิบายว่า องค์ประกอบพื้นฐานทางการออกแบบ มีดังนี้

2.2.2.1 จุด (dot) เป็นองค์ประกอบที่มีความเรียบง่ายและซับซ้อนน้อยที่สุด จุดจะมีมีตำแหน่งแต่ไม่มีทิศทาง การใช้จุดเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น บางกรณีจะเกิดเป็นรูปร่าง

2.2.2.2 เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่มีความซับซ้อนมาก เกิดจากจุดหลายๆจุดมาเรียงต่อกัน เส้นเหล่านี้มีความสำคัญกับงานออกแบบคือ เป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดทิศทาง ใช้บังคับสายตาของผู้ดูสิ่งพิมพ์ให้มองดูองค์ประกอบ การที่เส้นทำให้เกิดทิศทางในงานออกแบบนั้น ทำให้เส้นมีประโยชน์ในการใช้สร้างความรู้สึกต่างๆได้ดังนี้



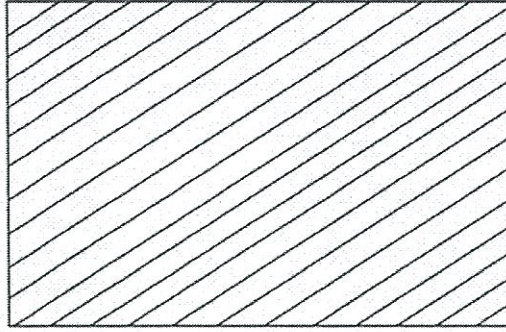
ภาพที่ 2.3 แสดงเส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกแข็งแรง สูงเด่น สง่างาม น่าเกรงขาม
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 26)



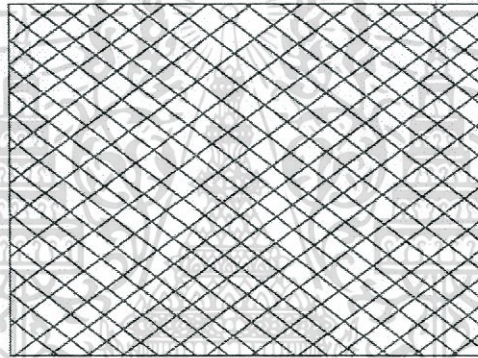
ภาพที่ 2.4 แสดงเส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ กว้างขวาง การพักผ่อน หย่อนนิ่ง

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 26)

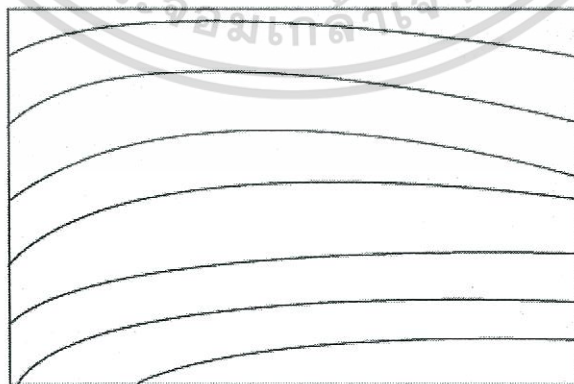
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย การล้ม ไม่หยุดนิ่ง
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 26)



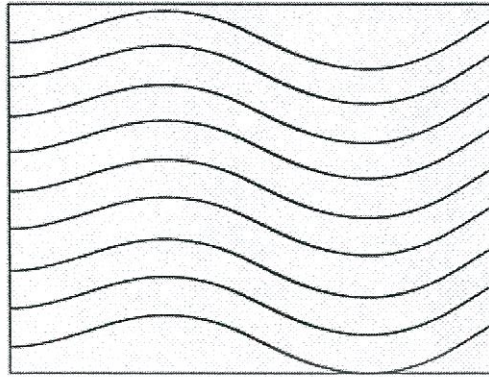
ภาพที่ 2.6 แสดงเส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสานกัน แข็งแกร่ง
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 26)



ภาพที่ 2.7 แสดงเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 26)

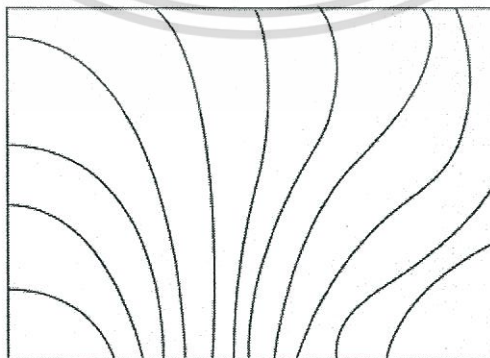
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 แสดงเส้นคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไหลเลื่อน ร่าเริง ต่อเนื่อง
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)



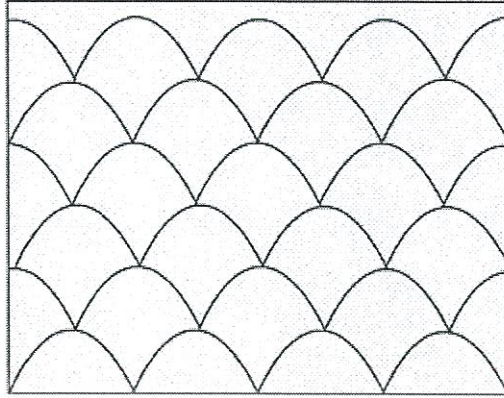
ภาพที่ 2.9 แสดงเส้นประ ให้ความรู้สึกขาดหาย ลึกลับไม่สมบูรณ์ แสดงส่วนที่มองไม่เห็น
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)



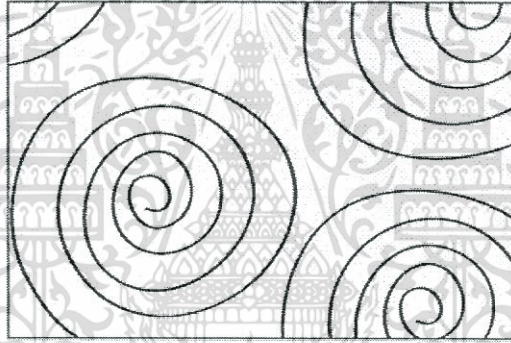
ภาพที่ 2.10 แสดงเส้นโค้งกระจายออกจากศูนย์กลาง ให้ความรู้สึกถึงการเจริญงอกงาม

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)

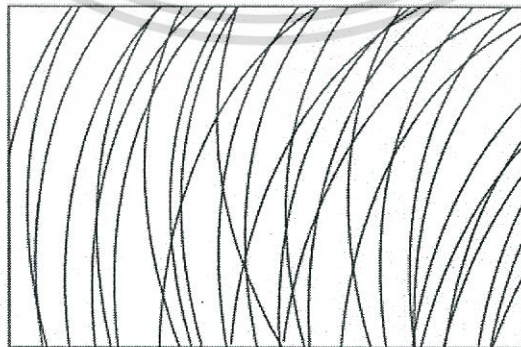
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 แสดงเส้นโค้งเป็นจังหวะซ้อนสลับกันให้ความรู้สึกเพิ่มพูน ทับถม อุดมสมบูรณ์
 ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)

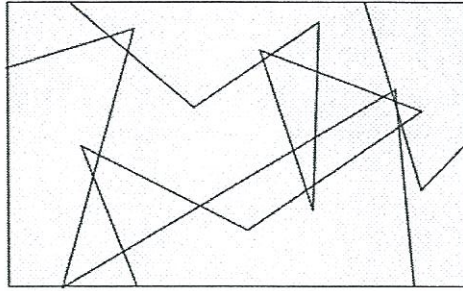


ภาพที่ 2.12 แสดงเส้นขดให้ความรู้สึกหมุนเวียน มึนงง
 ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)

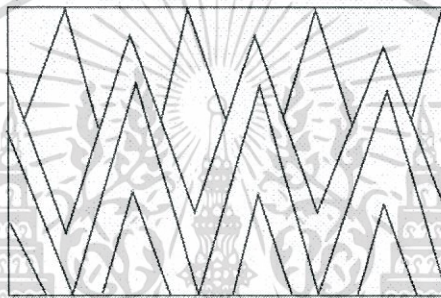


ภาพที่ 2.13 แสดงเส้นโค้งทางเดียวกันหลายเส้น ให้ความรู้สึกพลิ้วไหว อ่อนลู่ไปตามทิศทาง

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

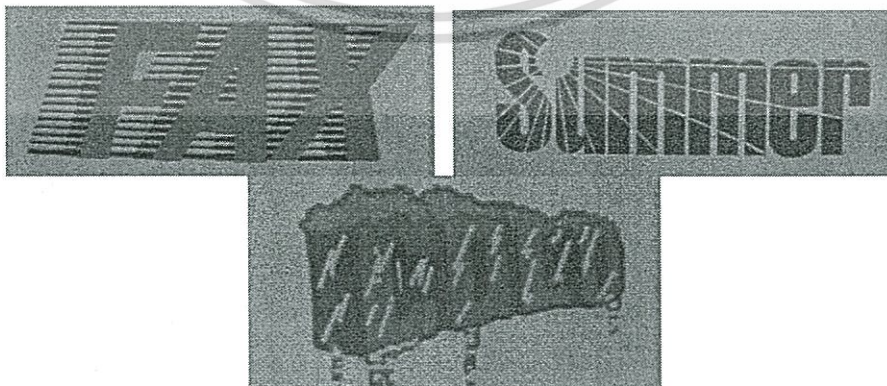


ภาพที่ 2.14 แสดงเส้นโค้งหรือโค้งหลายทิศทางให้ความรู้สึกสับสน ยุ่งเหยิง ไร้จุดหมาย
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)



ภาพที่ 2.15 แสดงเส้นหยัก ให้ความรู้สึกขัดแย้ง น่ากลัว ตื่นเต้น แปลกตา
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27)

ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27) ได้กล่าวว่า นักออกแบบนำเอาความรู้สึกที่มีต่อเส้นที่แตกต่าง
กันมาใช้ในงานศิลปะประยุกต์ โดยใช้เส้นมาเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร เพื่อให้เกิดความรู้สึก
เคลื่อนไหวและทำให้สื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ดังตัวอย่างภาพที่ 2.16



ภาพที่ 2.16 แสดงรูปร่างของตัวอักษรที่เกิดจากเส้น

เอกสารที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 27) งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

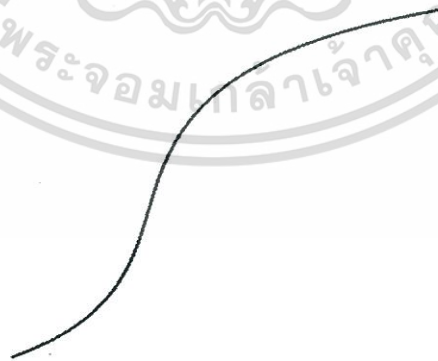
เส้นตรง (Staight Line) หมายถึงเส้นตรงในทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง ให้ความรู้สึก แข็ง แรง แน่นอน หยุดนิ่ง ถูกต้อง ตรง เข้มแข็ง ไม่ประนีประนอม รุนแรง เด็ดเดี่ยว ให้ความรู้สึกหยาบ และการเอาชนะ เส้นตรงใช้มากในทัศนศิลป์ ประเภทสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 2.17 แสดงเส้นตรง

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เส้นโค้ง (Curved Line) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหว เส้นโค้ง มีหลายลักษณะ คือ เส้นโค้งน้อย ๆ หรือเป็นคลื่นน้อย ๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหลต่อเนื่อง คลายความกระด้าง มีความกลมกลืน ในการเปลี่ยน ทิศทาง มีความเคลื่อนไหวช้า ๆ สุภาพ เย้ายวน มีความเป็น ผู้หญิง นุ่มนวล และอ้อมเอิบ ถ้าใช้ เส้นแบบนี้มากเกินไป จะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อย ๆ เฉื่อยชา ขาดจุดหมาย นอกจากนี้ เส้นโค้งยังมีหลายลักษณะ และแต่ละลักษณะก็ให้ความรู้สึก แตกต่างกันไปอีก เช่น

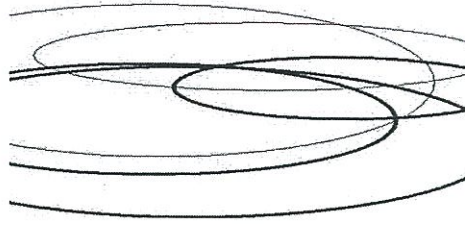


ภาพที่ 2.18 แสดงเส้นโค้ง

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว มีพลัง เคลื่อนไหว

เอกสารที่รวดเร็วเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 แสดงเส้นวงแคบ

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

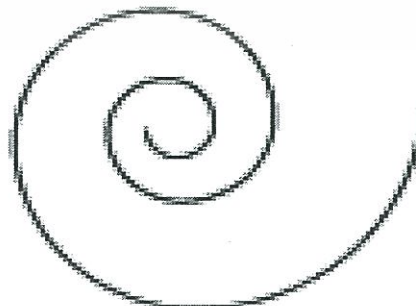
เส้นโค้งของวงกลม ที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำ ๆ เป็นเส้นโค้ง ที่มีระเบียบมาก แต่จัดชิด ไม่น่าสนใจ



ภาพที่ 2.20 แสดงเส้นโค้งวงกลม

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก หมุนเวียน เคลื่อนไหว คลื่นคลาย เจริญเติบโต เป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไม่มีจุดจบเมื่อมองจากภายในออกมา แต่ถ้ามองจากภายนอกเข้าไป จะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว

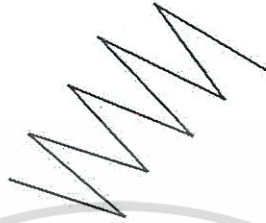


ภาพที่ 2.21 แสดงเส้นโค้งกันหอย

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line) เป็นเส้นคดที่หักเห โดย กระทั่งหัน เปลี่ยนทิศทาง รวดเร็วมาก ทำให้ ประสาทกระตุก ให้ความรู้สึกรุนแรง ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย ไม่แน่นอน ให้จิ้งหะ กระทบ เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า ฟผ่า่า กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความ รุนแรง ต่อสู้ การทำลาย และสงคราม



ภาพที่ 2.22 แสดงเส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

นอกจากนี้ ลักษณะของเส้นที่ปรากฏ ยังมีลักษณะ ที่เรียกว่า เส้นหนา (Thick) ที่ให้ความรู้สึก กระด้าง ก้าวร้าว แข็ง มีพลัง

ภาพที่ 2.23 แสดงเส้นหนา

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เส้นบาง (Thin) ที่ให้ความมบบบาง ละเอียต ปราณีต เปราะบาง



ภาพที่ 2.24 แสดงเส้นบาง

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online ใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นประ (Broken) ที่ให้ความรู้สึกไม่แน่นอน ขาดเป็นห่วง ไม่ต่อเนื่อง ไม่มีพลัง



ภาพที่ 2.25 แสดงเส้นประ

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

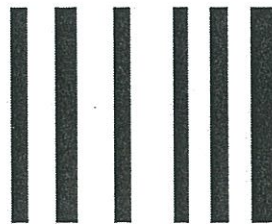
เส้นแนวนอน (Horizontal Line) เป็นเส้นเดินทางตามแนวนอน กลมกลืนกับ แรงดึงดูด ของโลก ให้ความรู้สึก ในทางราบ กว้าง พักผ่อน เยียบ เฉย สงบ นิ่ง เป็นสัญลักษณ์ของการ พักผ่อน ผ่อนคลาย ที่ให้ความรู้สึก เช่นนี้มาจากท่าทางของคนนอนที่เป็นการพักผ่อน ไปจนถึง ความสงบ ที่เหมือนกับท่านอนของคนไม่มีชีวิต



ภาพที่ 2.26 แสดงเส้นแนวนอน

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

เส้นแนวตั้ง (Vertical Line) เป็นเส้นที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับเส้นนอน คือเป็นเส้นที่เดินทางในแนวตั้ง ให้ความสมดุล มั่นคง แข็งแรง สูงสง่า พุ่งขึ้น จริงจัง และเยียบขรึม เป็นสัญลักษณ์ของ ความถูกต้อง ซื่อสัตย์ มีความสมบูรณ์ในตัว เป็นผู้ดี จริงจังเคร่งขรึม สง่า ทะเยอทะยาน และรุ่งเรือง ทั้งนี้มาจากท่าทางมนุษย์ เวลาตื่นตัวมีพลัง จะอยู่ในลักษณะยืนขึ้น มากกว่าการนอนราบ



ภาพที่ 2.27 แสดงเส้นแนวตั้ง

เอกสารที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online ใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นแนวเฉียง (Diagonal Line) เป็นเส้นที่อยู่ระหว่างเส้นนอน กับเส้นตั้ง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคง ต้องการเส้นเฉียง อีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มีความมั่นคง สมดุลขึ้น เส้นที่เฉียงและโค้ง ให้ความรู้สึกที่ขาดระเบียบ ตามยถากรรม ให้ความรู้สึกพุ่งเข้าหรือพุ่งออกจาก ที่ว่าง ในงานออกแบบทัศนศิลป์ เส้นเฉียง ให้ประโยชน์ในการลดความกระด้าง จากการใช้เส้นตั้ง และเส้นนอน (วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. 2546. online)

ภาพที่ 2.28 แสดงเส้นแนวเฉียง

ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ : Online

2.2.2.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) เป็นองค์ประกอบที่มีมิติมากกว่าเส้นและจุด การแบ่งรูปร่างเป็นประเภทนั้น หากพิจารณาในด้านเนื้อหาแล้ว แบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

รูปร่างเหมือนจริง (realistic, naturalistic shape) หมายถึงรูปร่างตามที่เป็นจริงของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ พืช เป็นรูปร่างที่สามารถดูออกได้ว่าเป็นตัวแทนสิ่งที่รู้จักและคุ้นเคย และระบุได้ว่าเป็นรูปร่างอะไร

รูปร่างเรขาคณิต (geometric shape) หมายถึงรูปร่างที่ได้รับการดัดแปลงให้เป็นรูปร่างง่ายๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

รูปร่างนามธรรม (abstract shape) หมายถึงรูปร่างที่ไม่สามารถดูออกได้ว่าเป็นตัวแทนของสิ่งที่รู้จักและคุ้นเคย อาจเป็นรูปร่างที่ดัดแปลงมาจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว (objective image) หรือรูปร่างที่พัฒนามาจากความนึกคิด (non objective image)

รูปร่างล้อเลียน หรือ บิดเพี้ยน (caricature shape) หมายถึง รูปร่างที่ผู้สร้างเจตนาดัดแปลงให้ดูผิดเพี้ยนไป เช่นภาพล้อเลียนที่อาจเป็นคนที่มิใช่ใหญ่ผิดปรกติ เป็นต้น

2.2.2.4 พื้นผิว (Texture) หมายถึงลักษณะผิวของวัตถุซึ่งรู้สึกได้จากการสัมผัสหรือคาดเดาได้จากการมองเห็น เป็นองค์ประกอบที่ไม่สามารถนำมาใช้เดี่ยวๆได้ ต้องใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆเช่น รูปร่าง ภาพ ฯลฯ พื้นผิวช่วยในการสร้างมิติและความลึกให้การจัดวาง

องค์ประกอบ และทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างส่วนที่เป็นองค์ประกอบและส่วนพื้นชัดเด่นขึ้น
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.5 ที่เว้นว่าง (Space) หมายถึง พื้นที่ที่มีเจตนาเว้นไว้เป็นที่ว่าง ไม่ใช่พื้นที่เหลือ เช่นเมื่อเราเขียนอักษร น ขึ้นมา เราได้สร้างที่ว่างรูปทรงกลมขึ้นมา 2 รูปขึ้นพร้อมๆกันด้วย หากตัวอักษรนี้มีขนาดใหญ่หลายๆ รูปวงกลมก็จะยังสามารถมองเห็นและรับรู้ได้ง่ายขึ้น การจัดองค์ประกอบลงในหน้ากระดาษจึงควรคำนึงถึงพื้นที่ส่วนที่เหลือด้วย เพราะพื้นที่เหล่านี้จะกลายเป็นรูปร่างขึ้นมาพร้อมๆกัน

2.2.2.6 สี (Color) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสื่อสารข้อมูลอย่างมาก คนเรามักใช้สีในการระบุถึงสิ่งต่างๆ

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2540 : 141) กล่าวว่า ลักษณะเฉพาะหรือคุณค่าเฉพาะของแต่ละสีย่อมเป็นตัวแทนของอารมณ์ต่างๆในวัตถุที่มีสีปรากฏขึ้นในตัว เมื่อสายตาได้สัมผัสวัตถุได้ เห็นความแตกต่างหลากหลายของสีในวัตถุย่อมเกิดความรู้สึกต่าง ๆ กัน ได้แก่ ตื่นเต้น หนาวเย็น หรืออบอุ่น อ่อนหวานนอกจากความรู้สึกทั่วไปแล้ว ยังเป็นที่ยอมรับกันว่าสีเป็นสัญลักษณ์ทางความคิดทางนามธรรมบางประการอีกด้วย เช่น ความสงบ สันติ การเคลื่อนไหว อันตราย ฯลฯ อิทธิพลของสีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และจดจำสิ่งต่างๆรอบตัว มีผลต่อระบบประสาทสัมผัสได้ดีกว่ารูปร่าง ลายเส้น หรือถ้อยคำ ตลอดจนมโนทัศน์ต่างๆ การใช้สีในงานออกแบบย่อมต้องแสดงคุณค่าอย่างเด่นชัดที่จะเชื่อมโยงส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระและจิตใจสำนึกของคนให้รับรู้และเกิดทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่ง

วรรณะสี ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550 : 75) ได้กล่าวว่า วรรณะสี (tone) คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน มี 2 กลุ่มคือ

1. วรรณะร้อน (warm tone) คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรงกระตุ้นประสาทตาเกิดความกระปรี้กระเปร่า และอบอุ่น มีสีแดงเป็นสีหลัก สีร้อนในวงสีประกอบด้วยสี 6 สี คือ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง

2. วรรณะเย็น (cool tone) คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เย็นตา ความสดชื่น ความคิดฝันและเรียบร้อย มีสีน้ำเงินเป็นสีหลัก สีเย็นในวงสีประกอบด้วย 6 สี คือ สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงินสีเขียว สีเขียว และสีเขียวเหลือง

ส่วนสีขาวบริสุทธิ์และสีดำบริสุทธิ์ที่ไม่มีสีร้อนสีเย็นผสมอยู่เลยไม่จัดอยู่ในกลุ่มของ วรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น

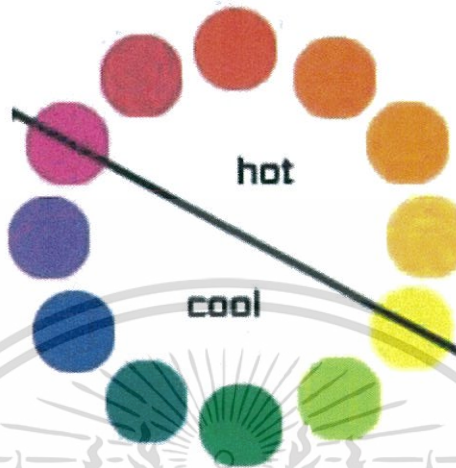
คุณลักษณะของสี

มหาวิทยาลัยนเรศวร (online : 2546) สีร้อน สีเย็น คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ สีร้อนคือสีที่ดูแล้ว

ให้ความรู้สึกร้อน สีเย็นคือสีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ในวงจรสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เย็น แล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณคดีเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่าง
วรรณคดีจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณคดี ๑ ขึ้นอยู่กับความต้องการ และ
จุดมุ่งหมายของงาน



ภาพที่ 2.29 แสดงสีร้อน สีเย็น

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online

สีเอกรงค์ (Monochrome) คือมีเนื้อสี Hue เดียว แต่ให้ความแตกต่างด้วยน้ำหนักสี Value สีเอกรงค์นี้ ให้อารมณ์ ความรู้สึก สุขุม เรียบร้อยเป็นสากล ไม่ฉูดฉาดสะดุดตา และในด้านการ
ออกแบบเป็นการใช้คู่สีที่ง่ายที่สุด แล้วออกมาดูดี โดยเลือกแคสีเดียวแล้วนำมาผสมขาว ผสมดำ หรือ
ปรับค่าความสว่าง Brightness เพื่อเปลี่ยนน้ำหนักสี Analogus

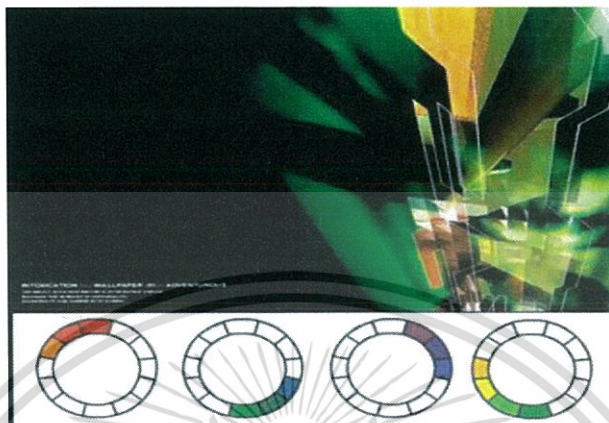


ภาพที่ 2.30 แสดงสีเอกรงค์

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างสีข้างเคียง (Analogus) คือสีที่อยู่ติดกัน อยู่ข้างเคียงกัน ในวงจรัสสี จะเป็นทีละ 2 หรือ 3 หรือ 4 สีก็ได้ แต่ไม่ควรมากกว่านี้เพราะสีอาจจะหลุดจากความข้างเคียง หรือหลุดออกจากโครงสร้างนี้ได้



ภาพที่ 2.31 แสดงสีข้างเคียง

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online

สีตรงข้าม หรือสีติดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ (Dyads) Complementary Colour คือสีที่อยู่ตรงกันข้ามกัน ในวงจรัสสี การเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามจะทำให้งานที่ได้มีความสะดุดตาในการมองแต่ก็ต้องระวังการใช้สีคู่ตรงข้าม เพราะการเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามด้วยกันนั้นถ้าเราหยิบสี 2 สีที่ตรงข้ามกันมาใช้ในพื้นที่พอ ๆ กัน งานนั้นจะดูไม่มีเอกภาพ ซึ่งเป็นหลักสำคัญในการทำงานศิลปะทางที่ที่เราควรแบ่งพื้นที่ของสีในภาพของการใช้สีใดสีหนึ่งมากกว่าอีกสีหนึ่งโดยประมาณมักจะใช้สีหนึ่ง 70 % อีกสีหนึ่ง 30 % ภาพที่ได้ก็จะคงความมีเอกภาพอยู่ และยังมีความเด่นสะดุดตาไปได้ในตัว



ภาพที่ 2.32 แสดงสีคู่ตรงข้าม

ที่มา : การออกแบบงานกราฟิก : Online



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

3		<p>สีขั้นที่หนึ่ง (primary) หรือแม่สี คือ การใช้เฉพาะแม่สีทั้งสาม คือ แดง เหลือง น้ำเงิน แม่สีเป็นสีเริ่มต้นไม่สามารถใช้สีอื่นๆ ผสมให้เกิดสีเหล่านี้ได้ การใช้แม่สีทำให้ได้งานที่ดูชัดเจน หนักแน่น จริงจัง เป็นทางการ</p>
4		<p>สีขั้นที่สอง (secondary) คือ การใช้เฉพาะสีผสมขั้นที่ 2 ทั้งสามสี คือ ม่วง ส้ม เขียว ทำให้ได้งานที่ดูดี สะอาดตา มีพลังและการเคลื่อนไหว</p>
5		<p>สีขั้นที่สาม (tertiary) คือ การเลือกใช้สีจากสีผสมขั้นที่ 3 ที่มีอยู่หกสี ทำให้ได้ชิ้นงานที่ให้ความรู้สึกหลากหลาย ประณีประนอม สมดุล แม้จะดูไม่แรง แต่ก็ไม่น่าเบื่อ</p>
6		<p>สีใกล้เคียง (analogous) คือ สีที่อยู่ขนานข้างของสีที่เลือกใช้บนวงจรสี การใช้สีในลักษณะนี้จะให้ผลงานที่มีความรู้สึกกลมกลืนกัน</p>
7		<p>สีคู่ประกบ (complementary) คือ คู่สีที่อยู่ตรงกันข้ามบนวงจรสี หรือบางทีเรียกว่าสีตรงข้าม การใช้งานลักษณะนี้จะให้ผลงานที่โดดเด่น ดึงดูดสายตาได้ดี มักใช้ในงานประชาสัมพันธ์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์</p>
8		<p>สีคู่ขนานของสีตรงข้าม (split complementary) คือ การใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีที่อยู่ขนานข้างทั้งซ้ายและขวาของสีตรงกันข้าม การใช้งานลักษณะนี้ให้ผลงานที่รู้สึกตื่นเต้น น่าสนใจ แต่ไม่เด็ดขาดสุดขีด</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

9		<p>สีกลาง (neutral) คือ การใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีของตัวเองที่ถูกนำไปผสมกับสีตรงข้าม หรือสีค่าให้ความรู้สึกนี้ สงบ สบาย</p>
10		<p>สีใกล้เคียงของสีตรงข้าม (clashing/incongruous) คือ การใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีที่อยู่ถัดจากสีคู่ขนานของสีตรงข้าม (split complementary) การใช้งานในลักษณะนี้ช่วยให้งานดูสมดุล สื่อถึงความเป็นกลาง ไม่น่าเบื่อ</p>

ที่มา : หลักการใช้สีในการออกแบบ : Online

การเลือกใช้สีให้เหมาะกับบรรจุภัณฑ์





"สี" มีผลต่อทัศนคติที่มีต่อผลงานและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในผลงานออกแบบนั้น มีการเลือกใช้สีให้เหมาะกับบรรจุภัณฑ์ เช่น

ตารางที่ 2.2 แสดงการเลือกใช้สีให้เหมาะกับบรรจุภัณฑ์

<p>สีแข็ง (อุ่น) นิยมใช้กับบรรจุภัณฑ์อาหารทั่วไป เพราะดึงดูดสายตา</p>	
<p>สีนุ่ม (เย็น) ใช้ให้เกิดความรู้สึกถึงความหวาน และความรู้สึกที่ลึกซึ้ง (sophisticate)</p>	
<p>สีสว่าง สีประเภทนี้นิยมใช้กับบรรจุภัณฑ์อาหารเป็นส่วนใหญ่ เพราะเหมาะกับการวางแสดงบนชั้น</p>	
<p>สีเข้ม ไม่แนะนำให้ใช้ นอกจากจะต้องการการจัด น้ำหนัก ความมั่นคง</p>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

<p>สีม่วง</p> <p>กลุ่มสีม่วงคราม เป็นสีที่ควรหลีกเลี่ยงในบรรจุภัณฑ์อาหาร ยกเว้นขนมหวานที่มีรสอู่น หรือส่วนผสมของอู่น ซึ่งมักจะใช้สีม่วงอ่อนเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มและรสอู่น</p>	
<p>สีน้ำเงิน</p> <p>โดยทั่วไปสีน้ำเงินเป็นสีที่ไม่มีความสัมพันธ์กับอาหารที่จะบรรจุโดยตรง เหมาะสำหรับให้ความรู้สึกเย็นดี เป็นสีที่เหมาะสมกับอาหารทะเล นมผลิตภัณฑ์จากนม แต่ไม่เหมาะกับอาหารประเภทขนมอบ (bakery) ขนมปังควรใช้กับอาหารที่รสอ่อน</p>	
<p>สีน้ำเงินอ่อน</p> <p>เหมาะกับอาหารที่มันมาก ใช้เป็นสีนั้นเพื่อความรู้สึกสะอาดเย็น</p>	
<p>สีน้ำเงินเขียว</p> <p>เป็นสีที่ไม่มีความสัมพันธ์กับอาหารโดยตรง แต่เหมาะที่จะใช้กับบรรจุภัณฑ์ประเภทเนื้อสัตว์ เพราะเป็นสีตรงข้าม กับสีเนื้อสัตว์ ทำให้เนื้อสัตว์ดูเด่นชัดขึ้น น่ากิน ใช้กับบรรจุภัณฑ์เนื้อประเภทคุณภาพสูง</p>	
<p>สีเขียว</p> <p>เป็นสีที่ตรงกับอาหารประเภทพืชผักต่างๆ ควรหลีกเลี่ยงการใช้กับเนื้อสัตว์ เพราะจะทำให้ขัดความรู้สึกของการบูดเน่า และไม่ควรรใช้กับขนมปัง เขียวอมเหลืองเป็นสีที่บ่งบอกถึงความไม่สบาย จึงไม่ควรใช้สีเขียวมะนาวเป็นสีธรรมชาติ มีผลในแง่ความดึงดูดสายตาดี</p>	
<p>สีเหลือง</p> <p>เหมาะที่จะใช้ในเรื่องอาหารประเภทเนย สีเนยแข็ง สีเหลืองทองทำให้รู้สึกมีระดับดึงดูดสายตาดี ทำให้เกิดความอยากอาหาร ควรหลีกเลี่ยงสีเหลืองมัสดาร์ต สีเหลืองเป็นสีที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ใช้กับบรรจุภัณฑ์อาหารเด็กข้าวโพด</p>	

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

<p>สีส้ม</p> <p>เหมาะกับบรรจุภัณฑ์อาหารประเภทส้ม เนื้อ ขนมปัง แ่ง ซีเรียล ทำให้รู้สึกว่าจะดีใหม่</p>	
<p>สีน้ำตาล</p> <p>เป็นสีธรรมชาติของอาหารหลายประเภท เช่น ช็อคโกแลต ใช้เป็นสีบรรจุภัณฑ์ประเภท กาแฟ ถั่ว เบเกอรี่ ข้าวโพด ใช้ได้หลายระดับความอ่อนเข้ม แต่ควรหลีกเลี่ยงสีดินเพราะทำให้รู้สึกถึงความสกปรก</p>	
<p>สีแดง</p> <p>เป็นสีที่ชวนให้เกิดความอยากรับประทานอาหาร เป็นสีที่เหมาะสมกับอาหารเกือบทุกประเภท เป็นสีของเนื้อสัตว์ เป็นสีที่เป็นมิตร มีคุณสมบัติในการดึงดูดสายตาส่ง เหมาะสำหรับใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทเนื้อสัตว์ ขนมปัง อาหารเด็ก ไก่แช่แข็ง</p>	
<p>สีชมพู</p> <p>เป็นสีที่เหมาะสมกับอาหารประเภทของหวาน ผลไม้ ใช้เป็นสีพื้นหลังได้ดีกับอาหารหลายชนิด แต่เป็นสีที่ขาดความดึงดูดสายตา</p>	
<p>สีขาว</p> <p>เหมาะกับการใช้เป็นสีพื้นทั่วไป ทำให้เกิดความรู้สึกสะอาด แต่ขาดความดึงดูดความสนใจ ใช้กับสีอื่นได้ดีทุกสีเหมาะกับผลิตภัณฑ์ประเภทเน้นสุขภาพอนามัย</p>	
<p>สีเทา</p> <p>ไม่ควรใช้กับบรรจุภัณฑ์ประเภทอาหาร</p>	
<p>สีดำ</p> <p>โดยทั่วไปไม่นิยมใช้กับบรรจุภัณฑ์อาหาร บางครั้งใช้เพื่อให้เกิดความเปรียบเทียบกับแตกต่าง (contrast) ฝา กล่องสีดำทำให้เกิดความโดดเด่นได้ แต่อย่าใช้ผลิตภัณฑ์ส่วนผสมทำเค้ก</p>	



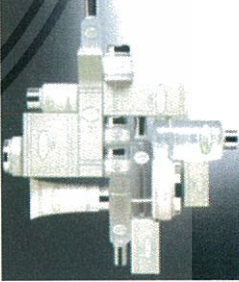
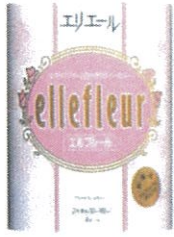
ที่มา : หลักการใช้สีในการออกแบบ : Online

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกที่แฝงไว้ในสีต่างๆ ดังที่ยกตัวอย่างจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ต่อนักออกแบบหรือผู้ที่สนใจเรื่องสี เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอาง ที่เน้นคุณค่าในการรักษาสุขภาพผิวเป็นหลัก ซึ่งนอกจากต้องออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมแล้ว ยังต้องใช้สีที่สื่อถึงการมีสุขภาพผิวดีควบคู่กับความทันสมัย






การเลือกใช้สีในสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์และสิ่งพิมพ์ทั่วไป

ตารางที่ 2.3 การเลือกใช้สีในสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์และสิ่งพิมพ์ทั่วไป

<p>กลุ่มสีนุ่ม (soft colors) ใช้เป็นสีพื้นหลังของสิ่งพิมพ์ทุกประเภทโดยเฉพาะฉลาก (label) เพราะจะทำให้ อ่านได้ง่ายกับตัวอักษรสีดำ หรือสีเข้มอื่นๆ</p>	
<p>กลุ่มสีสว่างสดใส (bright colors) สีกลุ่มนี้ทำให้บรรจุภัณฑ์ดูใหม่ขึ้น และดูใกล้เข้ามา เหมาะกับผลิตภัณฑ์สำหรับวัยรุ่น เช่น สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน เหมาะกับการใช้บรรจุภัณฑ์เกือบทุกประเภท กรณีในสิ่งพิมพ์จะใช้สีสว่าง สำหรับสิ่งที่ต้องการให้สนใจ เป็นกรณีพิเศษ แต่ต้องระวังไม่ใช้มากเกินไป</p>	
<p>กลุ่มสีหม่น (multicolor) ใช้ในบรรจุภัณฑ์ที่ให้ความรู้สึกของแฟชั่น เป็นกลุ่มที่ไม่มีผลต่อแรงดึงดูดความสนใจ หรือสะดุดตามากนัก เหมาะกับกลุ่มที่มีการศึกษาสูงและผู้สูงอายุ</p>	
<p>กลุ่มสีอ่อน (light colors) ใช้ในบรรจุภัณฑ์ทำให้เกิดความรู้สึกเบา ใช้กับพวกของหวาน (มีความสว่างมาก) ในสิ่งพิมพ์ทั่วไปจะนิยมใช้สีอ่อนเป็นสีพื้นหลัง</p>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

<p>สีที่มีน้ำหนักสีกลาง (medium colors)</p> <p>เป็นสีที่มีค่าความสะท้อนแสงในช่วง 25-50% เป็นกลุ่มสีที่ใช้มากที่สุดในการบรรดาสีทั้งหลาย แม้จะมีความโดดเด่นเหมือนสีสดใสสว่าง แต่ก็ไม่มีข้อด้อยของสีมืดคล้ำในบรรจุภัณฑ์ และสิ่งพิมพ์ทั่วไปนิยมใช้สีน้ำหนกกลางนี้กับพื้นหลังที่มีค่าสะท้อนแสงสูงกว่า</p>	
<p>กลุ่มสีมืด (dark colors)</p> <p>เป็นกลุ่มสีที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์ค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะด้านอาหาร ยกเว้นในกรณีที่ต้องการเน้นส่วนในสิ่งพิมพ์ทั่วไป จะใช้ในกรณีที่ต้องการให้ภาพมีความเปรียบเทียบกับค่าที่ต่างกันสูง</p>	
<p>กลุ่มแม่สี (primaries)</p> <p>เป็นกลุ่มสีหลัก ได้แก่ สีม่วง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม สีแดง เป็นสีที่ไม่ผสมสีขาว หรือเทา หรือดำเป็นสีที่ใช้มากในสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ เพราะให้ผลดีในการดึงดูดสายตา สะดุดตา โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์สำหรับผู้มีอายุน้อย การใช้นิยมใช้ในน้ำหนกสีกลาง</p>	
<p>สีผสม สีดัดแปลง (modified colors)</p> <p>หมายถึงสีผสมของสีหลักที่ผสมกับสีที่อยู่ตรงข้ามไม่ใช่ข้างเคียง ทำให้เกิดความมืดคล้ำ เช่น สีมัสตาร์ด สีกรมท่า ใช้ในบรรจุภัณฑ์ในกรณีที่ต้องการลดความฉูดฉาด ลดความแข็ง หรือลดความแรง</p>	
<p>กลุ่มสีพาสเทล (pastels)</p> <p>เป็นกลุ่มสีที่มีส่วนผสมของสีขาวในสัดส่วนสูง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเบา นุ่มนวล โรแมนติกเป็นมิตร เหมาะที่จะใช้กับบรรจุภัณฑ์ประเภทเครื่องสำอาง สินค้าที่ต้องการใช้ดูมีคุณค่าสูง แสดงถึงความหวานใช้กับขนมหวานได้ดี ใช้กับสิ่งพิมพ์ ฉลากของเครื่องสำอาง และสินค้าแฟชั่นหรู เป็นต้น</p>	

ที่มา : หลักการใช้สีในการออกแบบ : Online

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 หลักศิลปะ (Principles Art)

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 122-138) อธิบายว่า หลักการของศิลปะหมายถึง วิธีการหรือแนวทางในการนำไปปฏิบัติ เพื่อกำหนดขนาดตำแหน่ง และลักษณะการปรากฏขององค์ประกอบต่างๆในผลงานการออกแบบ ซึ่งครอบคลุมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบย่อยและการทำงานรวมขององค์ประกอบทั้งหมด โดยการนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาประสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีเอกภาพและความงามตามความต้องการ ซึ่งจะช่วยเสริมคุณค่าทางสุนทรียะให้กับงานศิลปะนั้นๆ หลักการศิลปะที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ได้แก่

2.2.3.1 เอกภาพ (Unity) และความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับพื้น (Figure/ground relationship) คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของเนื้อหาและรูปร่าง โดยอาศัยส่วนประกอบเชิงศิลปะที่มาจัดวางประสานสัมพันธ์กัน ความเป็นเอกภาพในงานศิลปะช่วยให้งานโดดเด่นมีคุณค่า มี 2 ลักษณะคือ

เอกภาพทางความคิด (Intellectual unity) คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในเรื่องความหมายขององค์ประกอบต่างๆในงานออกแบบ เป็นการจัดรวมกลุ่มที่เกิดขึ้นในสมองจากการตีความเนื้อหารวม (context) ของภาพ ข้อความ และองค์ประกอบอื่นๆ โดยองค์ประกอบทั้งหมดทำหน้าที่สอดคล้องและส่งเสริมกันในการสื่อสารความคิดที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงสื่อสารบุคลิกภาพของงานออกแบบนั้นๆ

เอกภาพทางการมองเห็น (Visual unity) คือ ปรากฏการณ์ที่มองเห็นและตัดสินใจว่าองค์ประกอบทั้งหมดเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในเชิงศิลปะและการออกแบบ

การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับพื้น (Figure/ground relationship) คือการออกแบบทั้งส่วนที่เป็นองค์ประกอบและส่วนที่เป็นพื้นไปพร้อมๆกัน เพื่องานออกแบบที่เป็นเอกภาพ โดยแบ่งย่อยออกเป็น 3 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 ภาพ/พื้นแบบแน่นอน (stable figure/ground) หมายถึง ภาพและพื้น คงลักษณะการเป็นภาพและพื้นเอาไว้ได้อย่างชัดเจน แต่มีแรงดึงดูดระหว่างภาพและพื้นเอาไว้ด้วยกัน

ระดับที่ 2 ภาพ/พื้นแบบกลับไปกลับมา (reversible figure/ground) หมายถึง ภาพและพื้นสามารถรับรู้สลับกันไปมา ถ้ามองจุดจ่อที่จุดหนึ่ง จุดที่สองจะกลายเป็นพื้น แต่ถ้ามองจุดที่สอง จุดที่สองจะกลายเป็นภาพและจุดที่หนึ่งจะกลายเป็นพื้นแทน การขยับหรือเปลี่ยนแปลงภาพหรือพื้นจะมีผลทำให้ภาพรวมไม่เหมือนเดิมทันที

ระดับที่ 3 ภาพ/พื้นแบบสองนัย (ambiguous figure/ground) หมายถึง ภาพและพื้นซุกย่อยๆ จะมีความหมายแบบหนึ่ง แต่หากเอาภาพและพื้นซุกย่อยๆทั้งหมดมาองรวมกัน จะให้ความหมายอีกนัยหนึ่ง การขยับหรือเปลี่ยนแปลงภาพหรือพื้นซุกใดซุกหนึ่งจะมีผลให้

เอกสารภาพรวมไม่เหมือนเดิมทันทีที่รับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.2 การเน้นและการสร้างลำดับความสัมพันธ์ (Emphasis & hierarchy)

คือการนำเอาส่วนประกอบศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกันและเน้นให้เห็นความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น เพื่อให้เกิดจุดเด่นหรือจุดสนใจโดยวิเคราะห์องค์ประกอบว่าองค์ประกอบใดเป็นหลักในการสื่อสารสำคัญของข้อมูล องค์ประกอบใดเป็นองค์ประกอบรอง องค์ประกอบใดมีแนวโน้มที่จะสะดุดตาและดึงดูดความสนใจ องค์ประกอบใดเป็นข้อมูลสำคัญที่ขาดไม่ได้ ข้อความหรือภาพที่ได้รับการเน้นและการสร้างลำดับความสำคัญจะเกิดเป็นองค์ประกอบเด่น ที่เรียกว่า จุดสนใจ (focal point) ขึ้น ซึ่งจุดสนใจนี้จะเป็นจุดแรกที่ได้รับสารเลือกที่จะรับรู้ จึงควรเลือกจุดสนใจจากข้อความหรือภาพที่เป็นตัวแทนของสารที่ต้องการจะสื่อ

2.2.3.3 สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์ของส่วน

ต่างๆที่มีต่อกันและต่อสัดส่วนโดยรวม มีลักษณะเป็นการกำหนด 2 ชั้น ชั้นแรกคือการกำหนดสัดส่วนภายนอก (outer proportion) ก่อน แล้วจึงจัดองค์ประกอบโดยใช้การแบ่งสัดส่วนภายใน (internal division) การกำหนดความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบต่างๆในเรื่องของขนาดในการจัดวางองค์ประกอบว่า องค์ประกอบใดจะกินเนื้อที่มากน้อยเพียงใดเมื่อนำมาอยู่รวมกัน การแบ่งสัดส่วนภายใน เป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างความน่าสนใจให้แก่สิ่งพิมพ์ เพราะองค์ประกอบที่มีสัดส่วนต่างกัน จะดึงดูดสายตาได้ดีกว่าองค์ประกอบทั้งหมดที่มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน โดยการกำหนดสัดส่วนต้องพิจารณาองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่ไปพร้อมๆกัน รวมถึงพิจารณาพื้นที่ว่างที่เกิดขึ้นเมื่อวางองค์ประกอบทั้งหมดลงไป โดยตัดสนใจจากภาพรวมของกระดาษ

2.2.3.4 ขนาด (Scale) คือหลักการที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของขนาดใหญ่เล็กของ

องค์ประกอบที่มีผลต่อภาพรวมของการออกแบบ หมายถึงความสัมพันธ์ในลักษณะเปรียบเทียบความใหญ่เล็กระหว่างแต่ละองค์ประกอบซึ่งได้รับการจัดวางร่วมกันอยู่ในงานออกแบบ องค์ประกอบต่างๆจึงไม่ควรมีขนาดใกล้เคียงกันหรือแข่งขันกันไปหมด แต่ควรมีขนาดลดหลั่นกันไปตามลำดับความสำคัญ

2.2.3.5 ความสมดุล (Balance) การจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในหน้ากระดาษ

นั้นจะต้องไม่ดูเอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง โดยไม่มีองค์ประกอบใดมาถ่วงอีกด้าน การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ

1. สมดุลแบบสมมาตร (symmetrical balance) เป็นการจัดวางให้ องค์ประกอบด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่มีลักษณะเหมือนกันทั้งสองข้าง องค์ประกอบในแต่ละด้านจะถ่วงน้ำหนักกันและกัน ให้เกิดความสมดุล มักนิยมใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นทางการ หรือต้องการให้ดูน่าเชื่อถือ มั่นคง

2. สมดุลแบบอสมมาตร (asymmetrical balance) ด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่มีลักษณะไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง เช่น ด้านซ้ายเป็นวงกลมขนาดใหญ่ 1 วง ด้านขวาเป็นวงกลมขนาดเล็ก 3 วง มักนิยมใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่ไม่เป็นทางการ หรือต้องการให้ดูมีการ

เอกสารเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สมดุลแบบรัศมี (radial balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้แผ่ไปทุกทิศทางจากจุดศูนย์กลาง ให้ความรู้สึกที่กลางระหว่างสมดุลแบบสมมาตรและสมดุลแบบอสมมาตร

2.2.3.6 ทิศทางและการเคลื่อนไหว (direction & movement) คือหลักการเรื่องทิศทางและการเคลื่อนไหว เป็นหลักการที่ช่วยให้การสื่อสารเป็นไปตามลำดับสอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์ การรับรู้เกิดขึ้นตามลำดับตามองเห็น คือเกิดขึ้นตามการกวาดสายตาจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกองค์ประกอบหนึ่ง โดยทั่วไปหากไม่มีการสร้างจุดเด่นขึ้นมา สายตาของผู้รับสารจะมองดูหน้ากระดาษตามกฎแรงโน้มถ่วง คือมองจากด้านบนลงล่าง นอกจากนั้นคนส่วนใหญ่ยังคุ้นเคยกับการอ่านจากด้านซ้ายไปด้านขวา ส่วนลักษณะธรรมชาติของการมองดูสิ่งพิมพ์ของคนทั่วไปจะเป็นทิศทางของตัวอักษร Z ในภาษาอังกฤษ คือจะเริ่มมองจากมุมบนด้านซ้าย ไปยังมุมบนด้านขวา แล้วไล่ลงมายังมุมล่างด้านซ้ายไปจบมุมล่างด้านขวาตามลำดับ

2.2.3.7 ความขัดแย้ง (contrast) คือองค์ประกอบที่ได้รับเลือกหรือออกแบบให้แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่นโดยรอบในพื้นที่หน้ากระดาษจะกลายเป็นจุดเด่นขึ้นมา การใช้ความขัดแย้งจึงเป็นวิธีเรียกร้อยความสนใจมายังองค์ประกอบนั้นก่อนองค์ประกอบอื่นๆ โดยความขัดแย้งทำได้หลายวิธี ดังนี้

ความขัดแย้งโดยขนาด (contrast of scale) เป็นวิธีการที่ใช้ประโยชน์จากเรื่องขนาดที่ง่ายที่สุดในการเน้นให้องค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่นๆโดยรอบ เช่น การพาดหัวขนาดใหญ่ในสิ่งพิมพ์ ซึ่งธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมองดูองค์ประกอบที่ใหญ่กว่าองค์ประกอบเล็ก

ความขัดแย้งโดยรูปร่าง (contrast of shape and form) เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการใช้รูปร่างที่แตกต่างออกไปจากองค์ประกอบอื่นในหน้ากระดาษ เช่น การตัดภาพตามเส้นกรอบรูปเพื่อให้มีรูปร่างอิสระแล้วนำไปจัดวางในพื้นที่หน้ากระดาษของสิ่งพิมพ์ที่มีองค์ประกอบอื่นๆเป็นสี่เหลี่ยม

ความขัดแย้งโดยน้ำหนักหรือความเข้ม (contrast of weight) เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเพิ่มหรือลดความเข้มของสี หรือน้ำหนักขององค์ประกอบนั้นๆมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆในหน้ากระดาษ เช่นการใช้ตัวอักษรตัวหนาในย่อหน้าที่ต้องการเน้นเพียงตัวเดียว

ความขัดแย้งโดยทิศทาง (contrast of direction) เป็นวิธีการที่เน้นองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการวางในทิศทางที่แตกต่างจากองค์ประกอบอื่นๆในหน้ากระดาษ เช่นการวางภาพเอียง 45 องศา ในหน้ากระดาษแนวนอน

ความขัดแย้งโดยพื้นผิว (contrast of texture) ใช้การเลือกหรือสร้างให้องค์ประกอบมีพื้นผิวที่มองดูแตกต่างจากองค์ประกอบอื่น โดยในการออกแบบสิ่งพิมพ์นั้นจะมีการขัดแย้งโดยพื้นผิวได้สองลักษณะคือใช้พื้นผิวขัดแย้งกันและรู้สึกได้ด้วยการสัมผัส คือการใช้กระดาษที่มีค่า

เอกสเตรนเจอร์กันขึ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผิวต่างกัน หรือเทคนิคในการพิมพ์ทำให้เกิดผิวเรียบหรือมันต่างกัน และพื้นผิวขัดแย้งกันจากการมองเห็น โดยมีพื้นผิวกระดาษเดียวกัน เช่นการใช้ภาพที่ดูหยาบหรือขรุขระ

ความขัดแย้งโดยเว้นที่ว่าง ((contrast of space) เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเว้นที่ว่างให้ห่างหรือแคบกว่าที่เว้นว่างระหว่างองค์ประกอบอื่นๆ อย่างชัดเจน

2.2.3.8 **จังหวะ สีลา และการซ้ำ (rhythm & repetition)** เป็นหลักการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน โดยกำหนดตำแหน่งให้เกิดมีช่องว่างเป็นช่วงๆ ตอนๆ อย่างมีการวางแผน ทำให้เกิดจังหวะและลีลาขึ้น โดยทั่วไปมีอยู่ 3 ลักษณะคือ

แบบสม่ำเสมอ (regular) เป็นการจัดวางองค์ประกอบหลายๆชิ้น โดยเว้นให้เกิดช่องว่างแต่ละชิ้นให้มีขนาดเท่ากันอย่างสม่ำเสมอและคาดเดาได้ จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นทางการ น่าเชื่อถือ และสงบ

แบบไม่สม่ำเสมอ (irregular) เป็นการจัดวางองค์ประกอบหลายๆชิ้น โดยเว้นให้เกิดช่องว่างแต่ละชิ้นให้มีขนาดเท่ากันอย่างไม่สม่ำเสมอและไม่คาดเดาได้ จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ตื่นเต้น ดูเคลื่อนไหวและมีพลัง มักไม่ใช้กับดั่งอักษรเนื่องจากยากต่อการอ่าน

แบบพัฒนาการ (progressive) เป็นการจัดวางองค์ประกอบหลายๆชิ้น โดยเว้นให้เกิดช่องว่างแต่ละชิ้นให้เพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างสม่ำเสมอและคาดเดาได้ตามลำดับ เช่นชิ้นที่หนึ่ง ห่างจากชิ้นที่สอง 1 เซนติเมตร ชิ้นต่อไปห่าง 2 เซนติเมตร และชิ้นต่อไปห่าง 3 เซนติเมตร เป็นต้น จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างมีทิศทาง มีมีหลักวิชาการ และน่าติดตามมักไม่ใช้กับตัวอักษร เพราะยากต่อการอ่าน

2.2.4 ตัวอักษร

อารยะ ศรีภักษานบุตร (2550 : 78-82) อธิบายถึงตัวอักษรในการออกแบบกราฟิกไว้ดังนี้

2.2.4.1 ตัวพิมพ์ในภาษาอังกฤษ

1. ตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ (text letters or blackletter typefaces)

Typography

ภาพที่ 2.34 แสดงตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ

2.ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน (script or cursive typefaces)

Typography

ภาพที่ 2.35 แสดงตัวพิมพ์แบบตัวเขียน

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 79)

3.ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ (Serif typeface)

3.1ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ โอลด์ สไตล์ (Old Style)

Typography

ภาพที่ 2.36 แสดงตัวพิมพ์แบบเซอริฟ โอลด์ สไตล์

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 80)

3.2ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ แทรนสิชันแนล (transitional)

Typography

ภาพที่ 2.37 แสดงตัวพิมพ์แบบเซอริฟ แทรนสิชันแนล

เอกสารที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 80) ที่การศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ สแควร์เซอริฟ (square serif)

Typography

ภาพที่ 2.38 แสดงตัวพิมพ์แบบเซอริฟ สแควร์เซอริฟ

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 80)

3.4 ตัวพิมพ์แบบโมเดิร์น (modern)

Typography

ภาพที่ 2.39 แสดงตัวพิมพ์โมเดิร์น

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 81)

4. ตัวพิมพ์แบบแซนเซอริฟ (Sans-serif typeface)

Typography

ภาพที่ 2.40 แสดงตัวพิมพ์แบบแซนเซอริฟ

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 81)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ตัวพิมพ์แบบตกแต่ง (display typeface)

Typography

ภาพที่ 2.41 แสดงตัวพิมพ์แบบตกแต่ง

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 82)

2.2.4.2 ประเภทตัวพิมพ์ในภาษาไทย ตัวอักษรที่ใช้ในประเทศไทย อาจใช้การเทียบเกณฑ์การแบ่งประเภทของตัวพิมพ์ภาษาอังกฤษ(โรมัน) โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆ และแต่ละประเภทแบ่งย่อยเป็นแบบตัวที่มีเส้นอักษรเท่ากันและไม่เท่ากันดังนี้

1.ตัวอาลักษณ์ หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวคัดลายมือ หรือตัวพิมพ์ที่ดูเหมือนเขียนด้วยปากกาคอแร้ง นิยมใช้ในการพิมพ์ข้อความสั้นๆ และต้องการให้ดูเก่าแก่โบราณ เช่น ประกาศนียบัตร แบ่งออกได้เป็น

1.1 ตัวอาลักษณ์ที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

1.2 ตัวอาลักษณ์ที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 2.42 แสดงตัวพิมพ์แบบตัวอาลักษณ์

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 83)

2.ตัวพิมพ์แบบเขียน หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวลายมือเขียน นิยมใช้ในการเรียงพิมพ์ข้อความสั้นๆ เช่น บัตรเชิญ แบ่งออกได้เป็น

2.1 ตัวพิมพ์แบบเขียนที่มีเส้นอักษรเท่ากัน

2.2 ตัวพิมพ์แบบเขียนที่มีเส้นอักษรไม่เท่ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 2.43 แสดงตัวพิมพ์แบบเขียน

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 83)

3. ตัวพิมพ์แบบมีหัว หมายถึงตัวพิมพ์แบบที่มีหัวเป็นวงกลมที่ใช้เป็นตัวข้อความเนื้อเรื่อง เป็นตัวอักษรภาษาไทยที่อ่านได้ง่ายที่สุด จึงนิยมใช้กับการพิมพ์ข้อความขนาดยาวๆ แบ่งออกเป็น

3.1 ตัวพิมพ์แบบมีหัวที่มีเส้นอักษรเท่ากัน

3.2 ตัวพิมพ์แบบมีหัวที่มีเส้นอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 2.44 แสดงตัวพิมพ์แบบมีหัว

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 83)

4. ตัวอักษรแบบไม่มีหัวหรือหัวปาด หมายถึง ตัวพิมพ์แบบที่มีหัวเป็นจอยเหมือนลูกปาดออก แบ่งออกเป็น

4.1 ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาดที่มีเส้นอักษรเท่ากัน

4.2 ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาดที่มีเส้นอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 2.45 แสดงตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์ใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 83)
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ตัวพิมพ์แบบตกแต่ง หมายถึง ตัวพิมพ์แบบที่ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะแปลกออกไปเป็นพิเศษ มักใช้กับข้อความสั้นๆ เช่น พาดหัว หรือใช้เพื่อเน้นหรือสร้างความโดดเด่น ตัวพิมพ์แบบตกแต่งสามารถบ่งบอกบุคลิกภาพของผลงานออกแบบได้ดี แต่มักไม่ใช่เป็นตัวเนื้อเรื่อง เพราะค่อนข้างอ่านยาก แบ่งออกเป็น

5.1 ตัวพิมพ์แบบตกแต่งที่มีเส้นอักษรเท่ากัน

5.2 ตัวพิมพ์แบบตกแต่งที่มีเส้นอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 2.46 แสดงตัวพิมพ์แบบตกแต่ง

ที่มา : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550 : 83)

2.2.4.3 ลักษณะของตัวอักษร ลักษณะของตัวอักษรที่เป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล สามารถจำแนกได้ดังนี้

เส้นหนา (bold face)

เส้นตัวหนัก (medium face)

ตัวปกติหรือตัวพิมพ์เนื้อเรื่อง (book face, normal face)

ตัวเส้นบาง (light)

ตัวเอน (italic, oblique) เอนทางขวา

ตัวโย้ (backslant face) เอนไปทางซ้าย

ตัวแคบ (condensed face)

ตัวกว้าง (extended face)

2.2.5 ภาพประกอบ

ผดุง พรหมมูล (2547 : 94) กล่าวว่า ในบรรดางานสร้างภาพประกอบหนังสือประเภทต่างๆ การสร้างภาพประกอบหนังสือนวนิยายและเรื่องสั้นเป็นงานที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพได้แสดงออกอย่างอิสระตามความคิดจินตนาการ ประสมประสานกับการนำเสนอเทคนิคทางศิลปะซึ่งไม่จำกัดวิธีการ ภาพประกอบในงานนวนิยายและเรื่องสั้นที่ดีจะถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์อย่างประสาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอดคล้องกัน โดยมากมักแสดงออกในบรรยากาศที่สะท้อนอารมณ์ผู้อ่าน เช่น เรื่องความรัก ความทุกข์ ความโหดร้ายทารุณ ฯลฯ

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์(2540 : 63) อธิบายว่าการใช้ภาพประกอบในการสื่อความหมายในงานกราฟิกนับเป็นเรื่องสำคัญยิ่งจะเห็นได้ว่าภาพทำหน้าที่ได้หลายทาง ได้แก่ อธิบายเนื้อหา ขยายข้อความ สร้างความน่าสนใจในเนื้อหา ช่วยย่นระยะเวลาในการสื่อความหมายให้น้อยลง และช่วยให้งานออกแบบดูสวยงามมากยิ่งขึ้น โดยการนำเอาภาพมาใช้ในการงานกราฟิก จึงต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบและวัตถุประสงค์ของงานนั้นๆด้วย ลักษณะของภาพที่แตกต่างกันของภาพแต่ละประเภทย่อมกระทำหน้าที่ได้เฉพาะทาง ในการทำงานกราฟิกจึงควรทราบถึงประเภทของภาพประกอบที่จะนำมาใช้ซึ่งแยกตามลักษณะรูปแบบของภาพด้วย

2.2.5.1 ลักษณะของภาพประกอบ

1. ภาพจริงหรือภาพเหมือนจริง (Realistic) เป็นลักษณะภาพที่แสดงรายละเอียดตามความเป็นจริงหรือเหมือนของจริงมากที่สุดในการนำเสนอประกอบข้อมูลสาระ การเลือกใช้ภาพเหมือนจริงเพื่อต้องการเน้นเนื้อหาให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้รวดเร็ว ภาพลักษณะนี้อาจแสดงด้วยวิธีการวาดเขียน ระบายสี หรือใช้ภาพถ่ายก็ได้

2. ภาพการ์ตูน (Cartoon) เป็นภาพที่ออกแบบขึ้นเพื่อแสดงสาระของภาพในลักษณะภาพประติษฐ์ เพื่อเน้นให้รูปแบบภาพดูน่าสนใจมากขึ้น ภาพการ์ตูนอาจมีหลายลักษณะ ได้แก่ การ์ตูนคล้ายของจริง การ์ตูนตลกขบขัน การ์ตูนล้อเลียน และการ์ตูนประติษฐ์ ภาพการ์ตูนเป็นแบบภาพที่ได้รับความสนใจดีจากผู้ดูทุกเพศทุกวัย หากเลือกนำมาใช้อย่างเหมาะสมจะทำให้งานกราฟิกดูมีชีวิตชีวาและน่าสนใจ

3. ภาพนามธรรม (Abstract) ภาพลักษณะนี้เป็นภาพที่ค่อนข้างแสดงสาระในตัวภาพในการสื่อความหมายได้ยาก แต่อาจจะเหมาะสมมากสำหรับการนำมาตกแต่งงานกราฟิกได้เป็นอย่างดี หรือช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดยิ่งขึ้น บางครั้งช่วยแก้ปัญหาพื้นที่ว่างหรือช่วยสร้างดุลยภาพในการจัดหน้าได้ดี

4. ภาพตัดทอน (Distortion) เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากเหมือนจริงโดยเสริมแต่งตัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ดูทราบว่าส่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่นภาพการ์ตูน ภาพถ่ายบิดเบือน

ผดุง พรหมมูล (2547 : 47) อธิบายว่า ภาพประกอบหมายถึงรูปหรือภาพใดๆที่ช่วยส่งเสริมอธิบายส่วนที่เป็นข้อความหรือเนื้อหา ภาพประกอบอาจเป็นแผนที่ แผนภูมิ หรือการจัดเป็นภาพองค์ประกอบเพื่อเป็นการตกแต่ง โดยใช้เป็นตัวแทนของส่วนที่เป็นฉาก คน หรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ภาพประกอบสิ่งพิมพ์แบ่งตามประเภทการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

2.2.5.2 ภาพประกอบสองมิติ คือการสร้างภาพประกอบแบบพื้นฐานคือการเขียนภาพแบบลายเส้นหรือระบายสีบนพื้นระนาบ ความกว้างและยาวเป็นแบบสองมิติ ผู้สร้างสรรค์ใช้

การวาดภาพเพื่อถ่ายทอดจินตนาการและเรื่องราวออกมาให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ภาพสองมิตินี้มีหลายลักษณะตามวิธีการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ภาพประกอบลายเส้น (Drawing illustration) การเขียนภาพประกอบลายเส้นไม่จำกัดวัสดุและสีที่นำมาใช้ ศิลปินมีอิสระที่จะเลือกใช้สีเพื่อแสดงออกให้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่ตนต้องการ
2. ภาพประกอบระบายสี (painting illustration) ภาพประกอบที่ใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความงามและการถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ โดยทั่วไปนิยมวาดลงบนกระดาษวาดเขียนแล้วระบายสีตามความพึงพอใจของผู้วาด สีที่ใช้ได้แก่ สีน้ำ สีน้ำมัน ดินสอสี หรือสีอื่นๆตามความต้องการ
3. ภาพประกอบจากแม่พิมพ์ (print-making illustration) เป็นการนำเทคนิคการพิมพ์มาประยุกต์ใช้ในงาน
4. ภาพประกอบจากแอร์บรัช (airbrush illustration) เป็นเครื่องพ่นสีที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ จะช่วยให้ภาพมีความกลมกลืนของค่าน้ำหนักแสงและเงา ทั้งนี้เกิดจากการบีบลมให้หมึกพ่นเป็นละอองฝอยด้วยปากกาพ่น ทำให้สามารถสร้างภาพแบบเหมือนจริงที่เก็บรายละเอียดและถ่ายทอดอารมณ์ได้ดีเช่นเดียวกับภาพถ่าย
5. ภาพประกอบจากภาพถ่าย (photograph illustration) ภาพประกอบจากภาพถ่ายจะแสดงเรื่องราวที่ใกล้เคียงความจริง ทั้งสี แสง เงา นิยมใช้ภาพถ่ายประกอบงานเขียนเชิงวิชาการที่ต้องการแสดงข้อมูล รายละเอียดที่ถูกต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริง เช่น ด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ การเลือกภาพถ่ายสี หรือขาว-ดำมาใช้ทำภาพประกอบก็ได้
6. ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์ (computer graphic) คือการทำเอาเทคนิควิธีการต่างๆ มาประยุกต์ให้เข้ากันด้วยลักษณะสื่อประสม เช่นการเขียนภาพระบายสีผสมผสานกับรูปถ่าย หรือใช้กระบวนการทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างรูปประกอบ โดยสามารถทำได้ทั้งแบบสองมิติและสามมิติ

2.2.5.3 ภาพประกอบสามมิติ เป็นการนำเอาวัสดุจริงมาสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดมิติ ความตื้นลึกและทำให้เกิดการรับรู้จากพื้นผิว สี สัน และความแตกต่างของวัสดุ ช่วยให้เกิดความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เห็นภาพเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ภาพประกอบสามมิตินี้มีเทคนิคสร้างสรรค์ดังนี้

1. ภาพประกอบแบบภาพปะติด (collage illustration)
2. ภาพประกอบด้วยวิธีการปั้น (modeling illustration)
3. ภาพประกอบแบบภาพตัดเจาะ (pop-up illustration)

2.2.6 สารของภาพประกอบ วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2540 : 147) ลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้จะต้องพร้อมที่จะสร้างหรือบันทึลความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดอารมณ์คล้ายตาม กำธร สติรกุล ได้กล่าวว่ ภาพจะสร้างให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

ภาพที่ดูแล้วเกิดความสุขสบายใจ (Positive Feeling) เป็นภาพที่สวยงาม ดูแล้วสบายตา ได้แก่ภาพทิวทัศน์ ภาพน้ำตก ลำธาร ภาพดอกไม้

ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) เป็นภาพที่น่าเกลียด น่ากลัวต่างๆ เช่นภาพปีศาจ ภาพสัตว์ร้าย ภาพอุบัติเหตุ

ภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral Feeling)

โดยภาพทั้ง3แบบนี้ ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) จะเรียกความสนใจในขั้นต้นจากผู้ดูได้ก่อนภาพอื่นๆ แต่จะเรียกความสนใจได้ไม่นาน ส่วนภาพที่ดูแล้วเกิดความสุขสบายใจ (Positive Feeling) จะเรียกความสนใจได้เป็นอันดับรองลงมา แต่จะดึงดูดความสนใจได้นาน และภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral Feeling) จะเรียกความสนใจได้น้อยที่สุด แต่ถ้าแยกลักษณะของภาพตามลักษณะเนื้อหาของภาพอาจจะแบ่งออกเป็นภาพที่มีลักษณะง่าย(Sample) คือเป็นภาพง่ายๆไม่แฝงแนวคิดคิดรายละเอียดยุ่งยาก ซับซ้อน กับภาพที่มีลักษณะยุ่งยาก (Complicate) อันได้แก่ภาพที่มีรายละเอียดประกอบมาก แฝงแนวคิดสลับซับซ้อน ความสนใจของผู้ดูภาพจะให้ความสนใจภาพที่มีลักษณะง่ายมากกว่าแต่ว่าจะดูไม่นาน ส่วนภาพที่มีลักษณะยุ่งยากคนจะไม่ค่อยดู แต่ถ้าดูแล้วจะดูภาพในลักษณะนี้เป็นเวลานาน

2.2.7 ลักษณะภาพประกอบหนังสือที่ดี

การสื่อสารในยุคปัจจุบัน ภาพประกอบได้เข้ามามีบทบาท แทรกอยู่ในวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างแยกไม่ออก สื่อต่างๆที่อยู่รอบตัวเราตั้งแต่ลืมตาตื่นจนหลับตานอน จะพบว่าเราเจอกับภาพประกอบที่แทรกตัวเสนอสารรวมอยู่กับสื่อต่างๆอยู่ตลอดเวลาโดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์จะพบว่าภาพประกอบ เข้ามามีบทบาทเป็นส่วนประกอบอยู่เสมอ หากจะพิจารณาว่าภาพประกอบต่างๆเหล่านั้น เป็นภาพที่ดีมีคุณค่าเพียงใด สามารถพอจะใช้เกณฑ์ในการพิจารณาได้ดังต่อไปนี้(ผดุง พรหมมูล, 2542: 97-108)

1. สื่อความหมายตามวัตถุประสงค์ งานเขียนหรือหนังสือประเภทนั้นๆ การที่หนังสือต้องสอดแทรกภาพประกอบเพื่อให้สื่อความหมายถึงผู้อ่าน เป็นการขยายความรู้ ความเข้าใจให้แจ่มชัดยิ่งขึ้น
2. ให้ข้อมูลที่ถูกต้องสอดคล้องกับความเป็นจริง เป็นประเด็นสำคัญประเด็นหนึ่งในการสร้างภาพประกอบหนังสือโดยเฉพาะหนังสือประเภทวิชาการที่ต้องการให้ความรู้ ข้อเท็จจริงแก่ผู้อ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ภาพประกอบสอดแทรกก็เพื่อที่จะช่วยอธิบายเนื้อหาให้แจ่มชัดยิ่งขึ้น ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงความถูกต้องและใช้กรรมวิธีในการถ่ายทอดเป็นสิ่งที่ต้องประสานสอดคล้องกับความเป็นจริง

3. ส่งเสริมความคิดจินตนาการ ภาพประกอบนอกจากการให้ข้อมูลและรายละเอียดของเนื้อหาแล้ว สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ศิลปินผู้สร้างงานภาพประกอบไม่ควรละเลย คือ จะต้องเสริมสร้างจินตนาการให้แก่ผู้อ่าน เพื่อตอบสนองอารมณ์ต่างๆของผู้อ่านให้เข้าใจถึงความรู้สึกต่างๆของมนุษย์อีกด้วย

4. ส่งเสริมการรับรู้ทางด้านสุนทรีย์ หนังสือที่ดีจะต้องสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านเนื้อหา รูปเล่ม และภาพประกอบซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านมีความสุขที่จะได้ศึกษาเรียนรู้

เมื่อผู้อ่านมีความสุขกับการอ่าน จะก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและอยากอ่านหนังสือต่อไปอีกเรื่อยๆ โดยไม่รู้จักเบื่อหน่าย ความสุขที่ก่อขึ้นในจิตใจอย่างต่อเนื่อง เช่นนี้ เป็นพื้นฐานที่จะรับรู้ความคิด คุณค่าความงามของถ้อยคำที่เรียบเรียงและสิ่งลุ่มจนกลายเป็นรสนิยมที่ดีในการอ่านหนังสือ

ภาพประกอบหนังสือที่ดีก็เช่นกัน จะช่วยส่งเสริมความนึกคิดจินตนาการให้เกิดขึ้นแก่ผู้อ่าน และยังได้เห็นภาพที่มีความงดงาม มีคุณค่าทางด้านศิลปะจะช่วยพัฒนาการรับรู้ด้านสุนทรีย์ไปพร้อมๆกันด้วย

2.2.8 แบบการจัดตัวอักษร Type Composition

ประชิด ทิณบุตร (2530 :29) อธิบายว่าการเลือกรูปแบบการจัดตัวอักษร ควรคำนึงถึงการรับรู้ของกลุ่มผู้อ่านด้วย เช่น

- แบบชิดซ้าย แบบชิดซ้ายจะปล่อยให้ทางขวามือเว้าแหว่งแบบอิสระ ให้ความรู้สึกความสั้นไหลของคำเป็นธรรมชาติ เป็นที่นิยมของนักออกแบบกราฟฟิก การชิดแนวด้านซ้ายมือ เป็นวิธีการของพิมพ์ดีดโดยทั่วไป

- แบบปรับซ้ายขวาตรง เป็นแบบที่ปรับตัวอักษรให้ได้แนวตรงทั้งซ้ายขวา นิยมใช้พิมพ์ในหนังสือและนิตยสาร ไม่ดีตรงที่คำบางคำถูกตัดขาดทำให้ยากต่อการอ่าน

- แบบชิดขวา แบบชิดขวาจะปล่อยให้ทางซ้ายมือเว้าแหว่งเป็นอิสระ ให้ความรู้สึกอ่อนแอทางซ้ายมือเหมาะสมกับข้อมูลสั้น ๆ เช่น คำโฆษณา (Ad Copy) ระบบธุรกิจ (Business Systems) หัวเรื่อง (Headlines) ให้ความสมบูรณ์และช่องไฟดี

- แบบศูนย์กลาง เป็นการจัดแบบสมดุลภาพ ทั้งขอบซ้ายและขวาเว้าแหว่ง ช่องไฟระหว่างคำดี แต่ละบรรทัดควรจะมีขนาดสั้นยาวแตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปร่างที่น่าสนใจ ให้ความรู้สึกเป็นแบบแผน

- แบบรอบขอบภาพ เป็นการจัดวางตัวอักษรให้สัมพันธ์กับรูปร่างของสัญลักษณ์ภาพถ่าย

เอกสารเฉพาะรูปร่าง (Silhouette) หรือภาพประกอบ ให้ความรู้สึกสบาย ตื่นเต้น หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบล้อมรอบ ตัวอักษรที่จัดล้อมรอบรูปภาพซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภาพสี่เหลี่ยม ความยาวของคอลัมน์แต่ละตอนแตกต่างกันออกไป ส่วนมากเป็นคำบรรยายภาพ
- แบบอดุลภาค มีสภาพเว้าแหว่งทั้งซ้ายและขวา เป็นแบบหรือการจัดวางที่คาดเดาไม่ได้ ดึงความสนใจในการมองเห็นได้ดี อ่านค่อนข้างยาก นิยมใช้กับข้อความสั้น ๆ
- แบบแสดงรูปร่าง การจัดตัวอักษรแบบนี้สัมพันธ์ กับทฤษฎีเกสโตลท์ ในเรื่องของความสืบเนื่อง (Continuation) สายตาจะมองสืบเนื่องไปตามแนวโค้งหรือแนวเส้น ฐานในลักษณะต่าง ๆ ให้ความรู้สึกในการแสดงออกได้ดี เป็นแบบการจัดที่หาจุดไม่ค่อยได้
- แบบรูปธรรม เป็นการจัดตัวอักษรให้เกิดรูปร่างของวัตถุ หรือรูปร่างอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น เช่น รูปร่างเรขาคณิตหรือนามธรรม ซึ่งสอดคล้องกับคำที่บรรยาย เป็นการช่วยกระตุ้นความหมายของภาษาให้มีศักยภาพกว้างขึ้น
- แบบแนวตั้ง การจัดตัวอักษรตามแนวตั้งนี้นิยมใช้กับหัวเรื่อง บ่อยครั้งที่พบการนำไปใช้อย่างผิดพลาด
- แบบเอียง โดยจัดเอียงมุมเปลี่ยนไปตามมุมที่ต้องการมีส่วนดึงความสนใจต่อประชากรเป้าหมายได้พอสมควร ตัวอักษรเอียงช่วยกระตุ้นความรู้สึกสร้างสรรค์หรือก้าวหน้าที่ การเอียงลาดขึ้นทางขวามือจะให้ความรู้สึกสะดวกสบายกว่าเอียงลง

2.2.9 การออกแบบและการวาง Layout

องค์ประกอบของการวาง Layout การออกแบบจะต้องนำองค์ประกอบอันได้แก่ รูปภาพ ตัวอักษร มาจัดวางหรือทำ Layout บนพื้นภาพ โดยจัดในกระดาษร่างขนาดเล็กและพยายามปรับปรุงหรือจัดวางองค์ประกอบให้มีความน่าสนใจตามหลักการทางศิลปะ องค์ประกอบที่สำคัญต่อการจัดวางได้แก่

พื้นภาพ ได้แก่ บริเวณที่ว่างสำหรับรองรับรูปภาพ ตัวอักษร ผู้ออกแบบจำเป็นต้องให้ความสำคัญแก่บริเวณพื้นภาพนี้เพราะการยึดเยียดรูปภาพหรือตัวอักษรจนงานแน่นเกินไปทำให้ผู้ดูรู้สึกอึดอัดและไม่น่าสนใจ ดังนั้นจึงควรจัดพื้นที่ว่างสำหรับเป็นบริเวณพักสายตา [grey area] อันจะทำให้งานมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

รูปภาพ ได้จากภาพต่างๆ อันได้แก่จากการวาดภาพ การถ่ายภาพ การพิมพ์ เพื่อนำเสนอให้เกิดการสนใจและสื่อความหมายต่อสิ่งซึ่งนำมาแสดงได้ดียิ่งขึ้น ในการออกแบบนิยมให้ความสำคัญแก่รูปภาพมากกว่าตัวอักษร

ตัวอักษร เป็นการนำเสนอรายละเอียดหรือข้อมูลซึ่งบอกรายละเอียดได้มากกว่ารูปภาพเพียงอย่างเดียว ส่วนมากนิยมใช้พื้นที่ของข้อความหรือตัวอักษรในบริเวณที่น้อยกว่ารูปภาพ แต่สำหรับงานบางชิ้นอาจเน้นที่ความสำคัญของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว โดยจัดตัวอักษรให้อยู่ใน

เอกสารลักษณะเป็นกลุ่มและมีเอกภาพไม่กระจัดกระจายศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

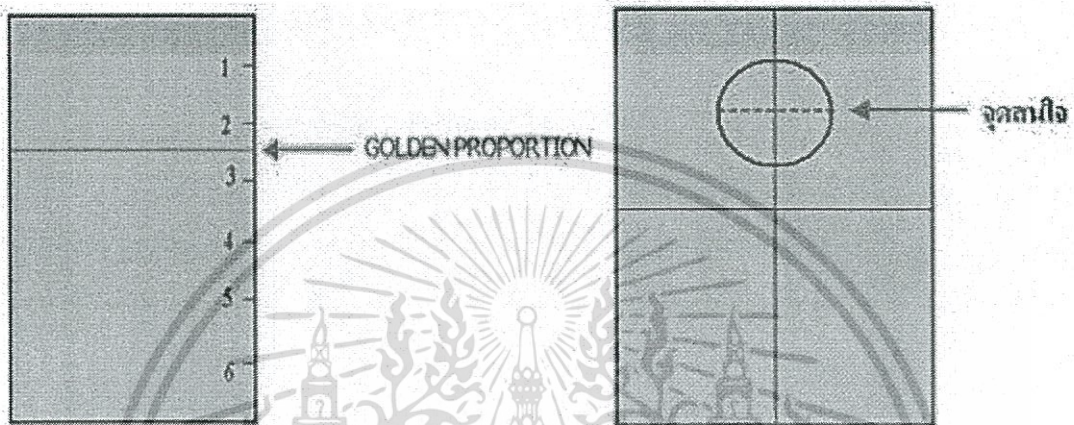
รูปแบบของการจัด Layout

1. รูปแบบแถบ (BAND LAYOUT) เป็นการวางองค์ประกอบอันได้แก่รูปภาพและข้อความในลักษณะเป็นแถบตามแนวตั้งชิดขอบภาพด้านในด้านหนึ่งการวาง เลย์เอาต์ลักษณะนี้จะเกิดบริเวณพื้นที่ว่างและเน้นให้มีความสะอาดตาน่าสนใจ
2. รูปแบบแกน (AXIAL LAY OUT) องค์ประกอบภาพจะมีลักษณะเป็นแกนตรงกลางในแนวตั้งโดยอาจมีแกนแนวนองประกอบอยู่ด้วยได้บ้างเล็กน้อย
3. รูปแบบตัวที (T SHAPE LAY OUT)เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตัวทีของอักษรโรมัน (T) ซึ่งภาพจะมีลักษณะเป็นสมดุกล
4. รูปแบบตัวแอล (L SHAPE LAYOUT)เป็นการวางองค์ประกอบให้มีลักษณะเป็นรูปตัวแอล(L) ซึ่งจะทำให้ลักษณะภาพไม่เท่ากันจนเกินไปและเกิดความน่าสนใจให้แก่ผู้ดู
5. รูปแบบตัว Z แฉด (Z SHAPE LAYOUT) และ เอส (S SHAPE LAYOUT) เป็นการจัดให้เส้นแกนหลักมีรูปคล้ายตัว Z หรือตัว S) ซึ่งจะทำให้ดูมีความเคลื่อนไหวน่าสนใจ
6. รูปแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน (MONDRIAN LAYOUT) เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตารางย่อย ๆ โดยมีขนาดที่แตกต่างกันในภาพ
7. รูปแบบหน้าต่าง (PICTURE WINDOW LAYOUT) เป็นการจัดวางรูปภาพให้อยู่ในกรอบช่องสี่เหลี่ยมคล้ายช่องหน้าต่าง
8. รูปแบบกรอบภาพ (FRAME LAYOUT) เป็นการสร้างกรอบภาพล้อมรูปภาพและข้อความภายในเพื่อบิบสายตาผู้ดูให้พุ่งเข้าไปที่กรอบภาพนั้น
9. รูปแบบจุด (SPOT LAYOUT) เป็นการวางรูปภาพให้มีลักษณะเป็นจุดลอยกลางพื้นภาพและใช้ข้อความจำนวนน้อยมากเพื่อให้ภาพแลดูเด่นชัด
10. รูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ (COPY HEAVY LAYOUT) เป็นการวางองค์ประกอบโดยเน้นข้อความมากกว่ารูปภาพ
11. รูปแบบเน้นตัวอักษร (TYPE LAYOUT) เป็นการนำตัวอักษรที่มีลักษณะและขนาดต่างกันมาจัดวางอย่างเหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์

ตำแหน่งจุดแห่งความสนใจในงานพิมพ์ มักพบว่าผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์จะให้ความสำคัญแก่ปกหน้าเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ทั้งนี้เพราะเป็นจุดดึงดูดสาย และสามารสรสร้างคความน่าสนใจแก่ผู้ดูในกรณีที่มีการแข่งขันกับสิ่งพิมพ์อื่นๆ สำหรับการจัดหน้าภายในหนังสือนั้นสมัยก่อนมักให้ความสำคัญหน้าขวามือ หรือหน้าที่ ได้แก่ 1,3,5,7,9 ไปตามลำดับ แต่ในปัจจุบันจากผลการวิจัยพบว่าผู้อ่านให้ความสำคัญแก่หน้าหนังสือทางซ้ายเท่าๆ กับหน้าขวา ดังนั้นในการจัดหน้าจึงควรออกแบบตกแต่งใหม่

เอกสารนี้มีความประณีตน่าสนใจเท่าๆ กันและจากการวิจัยพบว่าผู้ดูจะมีความสนใจต่อตำแหน่งต่างๆ ของหน้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่เท่ากัน โดยความสนใจจะมีมากบริเวณมุมบนซ้ายสำหรับหนังสือหน้าซ้าย และมุมบนขวาสำหรับหนังสือหน้าขวานั้นความสนใจจะค่อยๆ ลดลงตามลำดับเมื่อสายตาเลื่อนลงมาข้างล่างและน้อยที่สุดเมื่อใกล้บริเวณพักกลางของหนังสือ โดยการวางตำแหน่งของข้อความที่ต้องการเน้นควรอยู่บนเส้น GOLDEN PROPORTION จะสามารถสร้างความสนใจจากผู้ดูได้ดีที่สุด Golden Proportion การจัดพื้นที่สำหรับการพิมพ์หน้าเดียว นิยมจัดเว้นขอบด้านซ้ายและขวาให้แคบเท่ากันและให้ขอบด้านบนกว้างกว่าด้านข้างเล็กน้อยโดยให้ขอบด้านล่างมีความกว้างมากที่สุด (online : 2553)



ภาพที่ 2.47 แสดงเส้น GOLDEN PROPORTION

ที่มา : หลักในการออกแบบสิ่งพิมพ์ : Online

2.3. ปกหนังสือ

สกนธ์ ภู่งามดี (2547 : 75) กล่าวว่า ปกหนังสือ เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งพิมพ์ที่มีผลต่อการมองและการหยิบจับหนังสือ เพื่อมาพิจารณาเนื้อหาภายในและตัดสินใจซื้อหรือไม่ซื้อต่อไป สิ่งที่ปรากฏบนปกหนังสือนอกจากชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ผู้เรียบเรียง ผู้แปลแล้ว รูปภาพที่นำมาใช้ประกอบยังต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในเล่มด้วย

2.3.1 ขนาดของปกหนังสือ

เพชรรัตน์ บริสุทธิ์ (online : 2546) อธิบายว่า กระดาษที่นิยมใช้จัดทำหนังสือมีหลายขนาด แตกต่างกันไปตามประโยชน์ของการใช้งาน ดังนี้

กระดาษขนาดสองหน้ายก ความสูง มากกว่า 30 ซม. (ประมาณ 15 นิ้ว)

กระดาษขนาดสี่หน้ายก ความสูง 30 ซม. (ประมาณ 12 นิ้ว)

กระดาษขนาดแปดหน้ายก ความสูง 25 ซม. (ประมาณ 9¾ นิ้ว)

กระดาษขนาดสิบหกหน้ายก ความสูง 17 ½ ซม. (ประมาณ 6¾ นิ้ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สกรวดำเนินการตามโครงการส่งเสริมการอ่าน (online : 2553) ขอสงวนสิทธิ์ในเนื้อหาและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระดาษขนาดหกสิบสี่หน้ายก ความสูง 8 ซม. (ประมาณ 3 นิ้ว)

กระดาษขนาดช้าง (Elephant folio) ความสูง 23 นิ้ว

กระดาษขนาดหนังสือแผนที่ (Atlas folio) ความสูง 25 นิ้ว

กระดาษขนาดช้างคู่ (Double elephant folio) ความสูง 50 นิ้ว

หนังสือที่มีความกว้างมากกว่าความสูงเรียกว่า หนังสือสี่เหลี่ยมผืนผ้า (oblong) และใช้คำว่า สี่เหลี่ยมผืนผ้า ตามหลังขนาดของหนังสือได้ เช่น หนังสือขนาดแปดหน้ายกสี่เหลี่ยมผืนผ้า

หนังสือที่มีความกว้างน้อยกว่า $\frac{3}{5}$ ของความสูง เรียกว่า หนังสือหน้าแคบ (narrow) และใช้คำว่า หน้าแคบ ตามหลังขนาดของหนังสือได้ เช่น หนังสือขนาดแปดหน้ายกหน้าแคบ

หนังสือที่มีความกว้างมากกว่า $\frac{3}{4}$ ของความสูง แต่ไม่เกินความสูง เรียกว่า หนังสือหน้าจตุรัส (square)

โดยในส่วนของหนังสือนวนิยายและหนังสือวิชาการโดยทั่วไป นิยมใช้กระดาษขนาดแปดหน้ายก ซึ่งถือเป็นขนาดมาตรฐาน และหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก นิยมใช้กระดาษขนาดสิบหกหน้ายก (พวพันธุ์เมฆา. 2539. หน้า 81)

2.3.2 มาตรฐานของขนาดหนังสือ

ขนาดมาตรฐานของหนังสือที่จะสามารถซื้อเข้าห้องสมุดได้ คือ 8 หน้ายกพิเศษ (ขนาด A4) หรือ 16 หน้ายกพิเศษ แต่ไม่นิยมปฏิบัติตามร่างกฎหมาย เนื่องจากยังไม่ประกาศใช้อย่างเป็นทางการ เพราะภายในประเทศยังนิยมแทนพิมพ์ขนาด A3 และ A4 อยู่

สำหรับประเทศไทย มีขนาดหนังสือหลักๆ คือ A5 และ A4 ซึ่งฝ่ายบรรณธิการและฝ่ายศิลป์จะนำไปตกลงกันว่าเวลาจะกำหนดขนาดแบบใด หนังสือที่พบได้ภายในประเทศมี 4 ขนาด คือ

16 หน้ายกธรรมดา ขนาด 13 x 18.5 cm

16 หน้ายกพิเศษ ขนาด 14.5 X 21 cm

8 หน้ายกธรรมดา ขนาด 18.5 X 26 cm

8 หน้ายกพิเศษ ขนาด 21 X 29.2 cm

โดยขนาดรูปเล่มของหนังสือแต่ละอย่างแตกต่างกันไป ด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน ต้องคำนึงถึงความสวยงาม ความสะดวกในการหยิบอ่าน การพกพา การเก็บรักษา ขนาดที่นิยมในการพิมพ์ปัจจุบันแบ่งออกได้ดังนี้

ขนาดฉบับกระเป๋า (Pocket) 6 นิ้ว x 9 นิ้ว

ขนาดมาตรฐาน (Basic) 8 ¼ นิ้ว x 11 ¾ นิ้ว

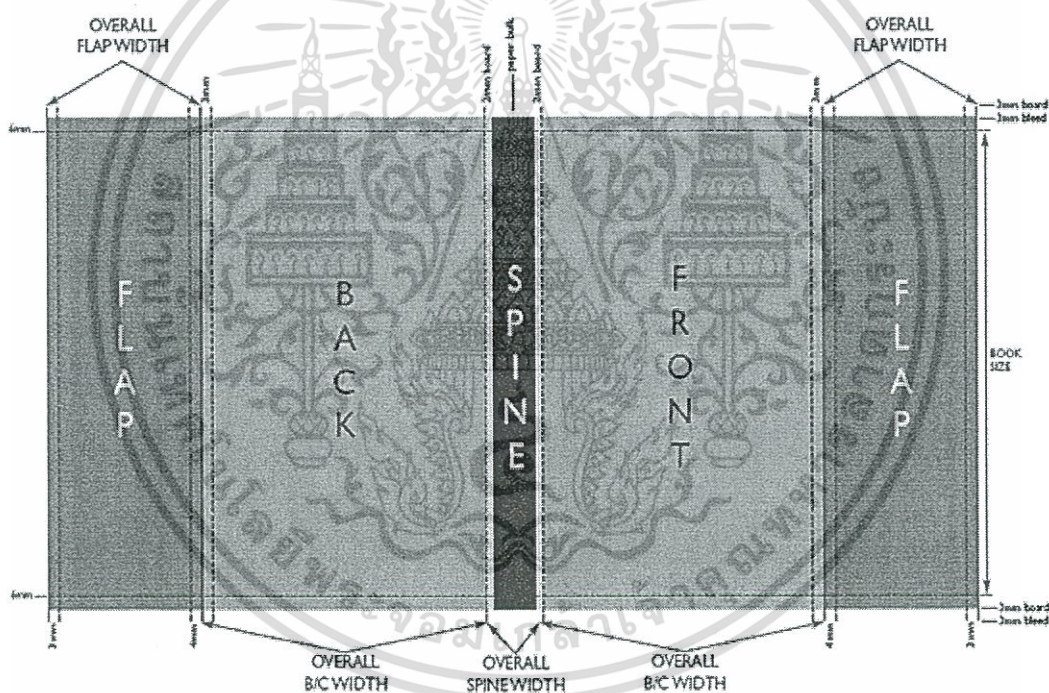
ขนาดนิตยสารภาพ (Picture) 10 ½ นิ้ว x 13 นิ้ว

ขนาดหนังสือพิมพ์เล็ก (Tabloid) 11 ½ นิ้ว x 14 ½ นิ้ว

2.3.3 ส่วนประกอบของปกหนังสือ (binding)

2.3.3.1 ใบหุ้มปก (book jacket / dust jacket / wrapper)

เป็นส่วนแรกของหนังสือ มีลักษณะเป็นกระดาษหุ้มตัวเล่มด้านนอกของหนังสือไว้ แล้วพับทาบไว้ที่ด้านในของปกทั้งปกหน้าและปกหลัง ที่ด้านหน้าของใบหุ้มปกจะพิมพ์รูปภาพ หรือข้อความ ที่มีลักษณะเหมือนกับปกจริงของหนังสือ ซึ่งอาจเป็นชื่อหนังสือ และชื่อผู้แต่ง หรืออาจเป็นภาพที่แตกต่างจากปกจริงก็ได้ แต่ต้องเป็นภาพที่มีสีสันสวยงาม เพื่อดึงดูดความสนใจ และเป็นภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาภายในตัวเล่ม ใบหุ้มปกช่วยให้หนังสือสวยงาม และยืดอายุการใช้งานของหนังสือ โดยป้องกันไม่ให้หนังสือสกปรกง่าย ส่วนที่พับทาบไว้ด้านในของปก ทั้งปกหน้าและปกหลัง ยังสามารถพิมพ์ประวัติของผู้แต่งหนังสือ และเนื้อเรื่องย่อของหนังสือได้อีกด้วย



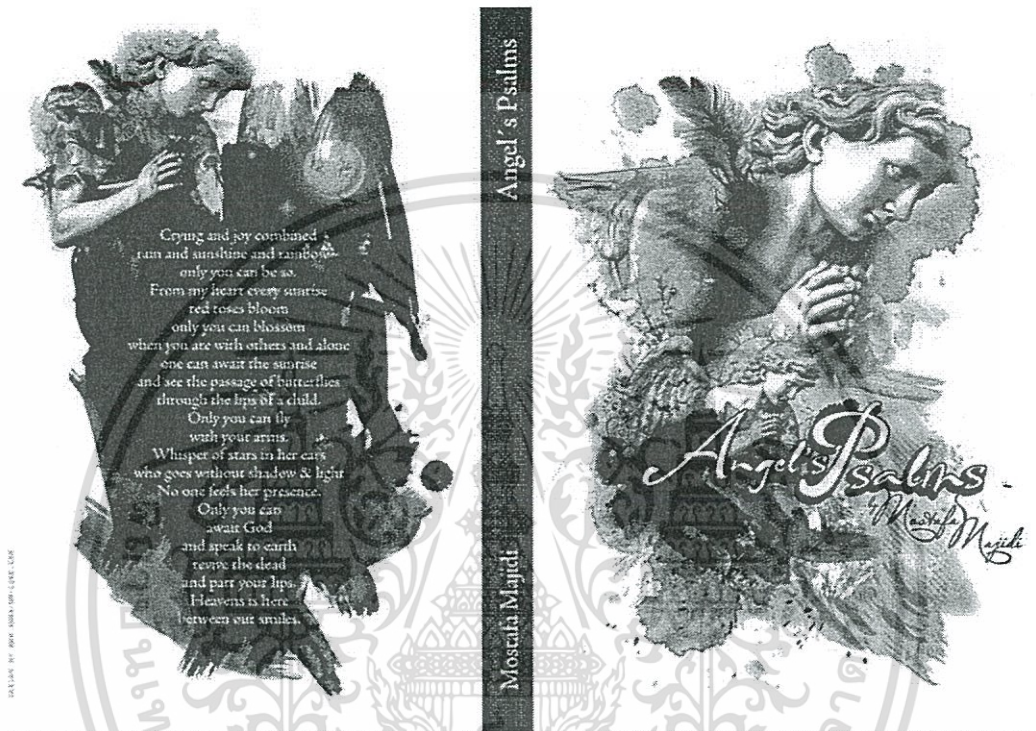
ภาพที่ 2.48 แสดงใบหุ้มปก

ที่มา ผศ.เพชรรัตน์ บริสุทธิ์ (2553 : online.)

2.3.3.2 ปก (binding / cover)

ปกของหนังสือมีทั้งปกอ่อน และปกแข็ง ซึ่งมีกรรมวิธีในการเข้าปกไม่เหมือนกันโดยหนังสือปกอ่อน เป็นเพียงการนำปกที่พิมพ์สำเร็จแล้ว มาทากาวทาปิดกับตัวเล่ม แต่หนังสือปกแข็ง มักจะมีการทำปกด้วยผ้าแล็กซีล หรือกระดาษแล็กซีล (Lacquer sealed) และมีกรรมวิธีในการเอกสารเข้าปกที่ยุ่งยากซับซ้อน แต่หนังสือปกแข็งมีความแข็งแรงทนทานมากกว่าหนังสือปกอ่อน จึงมีผลทำให้ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้หนังสือปกแข็งมีราคาแพงกว่าหนังสือปกอ่อน ไม่ว่าจะปกอ่อนหรือปกแข็ง ปกของหนังสือจะมีหน้าที่ยึดกระดาษที่อยู่ด้านใน ให้รวมเป็นเล่มเดียวกัน และมีรูปทรงที่ชัดเจน เพื่อรักษารูปทรงของหนังสือให้คงทน โดยบริเวณปกด้านหน้าจะเขียนชื่อเรื่องของหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ บางครั้งอาจมีชื่อสำนักพิมพ์ด้วย



ภาพที่ 2.49 แสดงปก

ที่มา ผศ.เพชรรัตน์ ปริสุทธิ (2553 : online.)

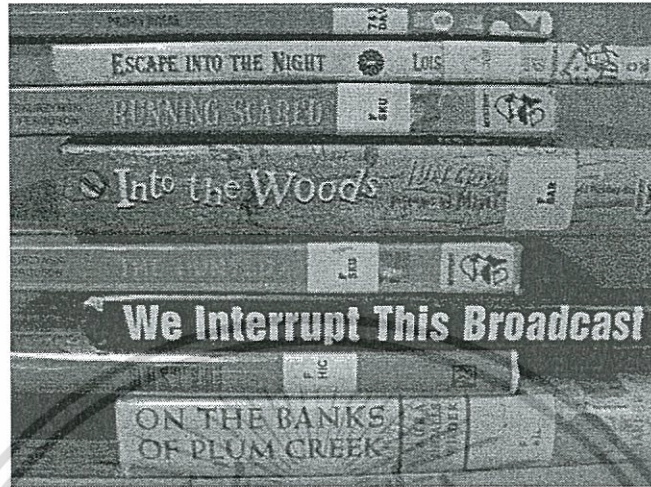
2.3.3.3 สันหนังสือ (spine)

เป็นส่วนที่อยู่ระหว่างปกหน้า และปกหลัง มีหน้าที่ยึดปกหน้า และปกหลังให้ติดกัน ซึ่งขนาดของสันหนังสือแต่ละเล่มจะบางหรือหนาแตกต่างกันไปตามจำนวนกระดาษที่อยู่ด้านใน หนังสือที่มีสันหนา ส่วนมากนิยมพิมพ์ข้อมูลของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง สำนักพิมพ์ และปีที่พิมพ์ ตามลำดับ สำหรับหนังสือที่มีสันบาง สามารถเลือกพิมพ์ ข้อมูลที่จำเป็นบางอย่างได้ โดยส่วนใหญ่จะเลือกพิมพ์ชื่อเรื่องก่อน

ห้องสมุดใช้ประโยชน์จากสันหนังสือโดยการพิมพ์ เลขเรียกหนังสือ (call number) ไว้บริเวณด้านล่างของสันหนังสือ ซึ่งวัดจากขอบล่างของหนังสือขึ้นมาประมาณ 1.5 - 3 นิ้ว แต่กรณีที่สันหนังสือบาง ไม่สามารถพิมพ์เลขเรียกหนังสือลงไปได้ ห้องสมุดจะเปลี่ยนมาเขียนเลขเรียกหนังสือที่บริเวณปกหน้า ด้านล่างซ้ายแทน โดยวัดห่างจากขอบล่างของหนังสือขึ้นมาประมาณ 1.5 - 3 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่นกัน และห่างจากขอบสันด้านซ้ายของหนังสือเข้ามาประมาณ 1.5 นิ้ว หรือบางห้องสมุดจะพิมพ์เลขเรียกหนังสือทั้งที่สัน และปกหน้าของหนังสือ

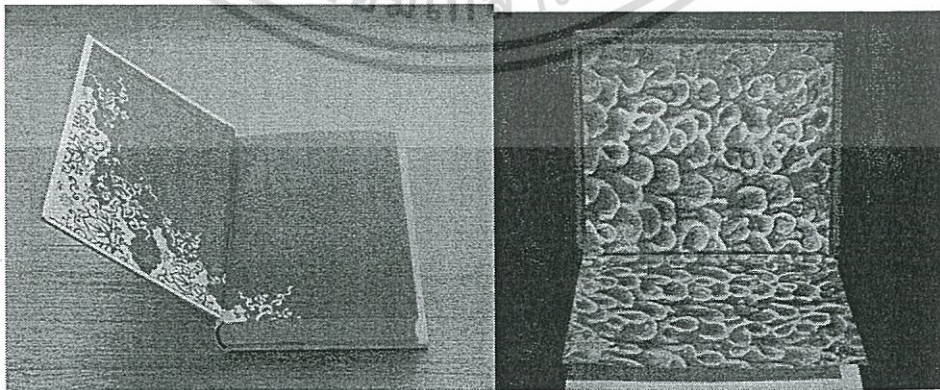


ภาพที่ 2.50 แสดงสันหนังสือ

ที่มา ผศ.เพชรรัตน์ บริสุทธิ์ (2553 : online.)

2.3.3.4 ใบติดปก (end paper)

เป็นกระดาษที่ทากาวผนึกติดอยู่กับปกด้านใน ทั้งปกหน้าและปกหลัง ส่วนใหญ่จะพบใบติดปกในหนังสือปกแข็ง เนื่องจากหนังสือปกแข็งจะมีการทำปกด้วยผ้าแล็กซีล หรือ กระดาษแล็กซีล ซึ่งทำให้มีรอยตะเข็บที่เกิดจากการพับผ้าแล็กซีล หรือกระดาษแล็กซีล จึงต้องนำกระดาษมาปิดทับรอยนั้นเพื่อให้เกิดความสวยงาม นอกจากนี้ ยังทำหน้าที่ช่วยยึดปกกับตัวเล่มหนังสือไว้ด้วยกันอีกด้วย



ภาพที่ 2.51 แสดงใบติดปก

ที่มา ผศ.เพชรรัตน์ บริสุทธิ์ (2553 : online.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 รูปแบบของปกหนังสือ

دنۇفل เชียวสาकु (2549 : 176-179) อธิบายว่า รูปแบบของปกหนังสือ ประกอบด้วย กระจกตาที่ใช้ในการพิมพ์ปกหน้า ปกติแล้วปกหน้าจะใช้กระจกตาคนละประเภทกับหน้าในหรือใช้กระจกตาที่มีความหนากว่าปรกติ เช่น กระจกตาอาร์ตการ์ด 210-310แกรม ทั้งนี้เพราะปกหน้าจะต้องทำหน้าที่ปกป้องหนังสือให้คงทนต่อการฉีกขาดหรือเปียกชื้น และกระจกตาที่ใช้พิมพ์ควรจะสามารถรองรับการพิมพ์ที่พิเศษกว่าหน้าใน เช่นการพิมพ์ภาพ 4 สี การใช้เทคนิคหลังพิมพ์เพื่อความสวยงามดึงดูดใจ

ส่วนประกอบบนปกหน้า ประกอบด้วย

ชื่อหนังสือ เป็นส่วนประกอบที่เป็นตัวอักษรที่มักจะมีขนาดยาวไม่มากนัก มักจะมีลักษณะเป็นคำหรือวลี โดยทั่วไปมักได้รับการออกแบบให้โดดเด่นที่สุดกว่าส่วนประกอบที่เป็นตัวอักษรอื่นๆในปกหน้า ขนาดของตัวอักษรที่ใช้เป็นชื่อหนังสือนี้มักจะมีขนาดใหญ่เพื่อให้ผู้ที่ผ่านชั้นหนังสืออ่านเห็นได้ มักมีขนาดไม่เล็กกว่า 72 พอยต์และอาจใหญ่ขนาดสูงหลายนิ้ว ส่วนรูปแบบตัวอักษรที่เป็นชื่อนี้จะต้องสะท้อนบุคลิกภาพของหนังสือว่าเป็นเนื้อเรื่องประเภทใด เช่นหากเป็นนิยายรักหวานซึ้งก็อาจจะใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบโค้งมนและมีการลากหางยาวๆ เป็นต้น รูปแบบของตัวอักษรของชื่อนี้ก็อาจเลือกมาจากแบบตัวพิมพ์ที่มีใช้กันอยู่ทั่วไป หรืออาจมีการนำตัวพิมพ์เหล่านั้นมาจัดเรียงในลักษณะพิเศษ หรือใช้ตัวอักษรที่ออกแบบขึ้นมาเฉพาะก็ได้ เนื่องจากส่วนใหญ่แล้วชื่อนี้ไม่ได้ประกอบด้วยตัวอักษรมากมายหลายตัวนัก ตำแหน่งของชื่อนี้ก็อาจอยู่บนส่วนใดของปกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะนิยมวางอยู่ส่วนบนของหน้าเพราะเป็นตำแหน่งที่ผู้พบเห็นจะมองก่อนส่วนอื่นๆ

ชื่อผู้แต่งหรือชื่อผู้แปล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญรองลงมาจากชื่อนี้ และในกรณีที่ผู้แต่งหรือผู้แปลมีชื่อเสียงและมีผู้ติดตามประจำ ก็ควรจะให้ความสำคัญกับองค์ประกอบส่วนนี้ มีความเด่น โดดเด่นไปมักได้รับความสำคัญเป็นอันดับสองในส่วนประกอบที่เป็นตัวอักษร ขนาดของชื่อผู้แต่งจึงควรมีขนาดเล็กกว่าชื่อนี้เล็กน้อยครั้งหนึ่ง เพื่อไม่ให้แย่งความเด่นซึ่งกันและกัน ส่วนรูปแบบนั้นมักนิยมทำเป็นสองลักษณะ คือ ใช้ตัวพิมพ์ที่เหมาะสมกับบุคลิกของหนังสือ หรืออาจจะมีการใช้ลายมือชื่อของผู้แต่งหรือผู้แปลก็ได้ ตำแหน่งของชื่อนี้มักวางไว้ที่ใต้ชื่อนี้โดยประกอบเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือวางแยกออกมาในตอนล่างของปกหน้าเพื่อให้เหมือนเป็นข้อความทิ้งท้าย ในกรณีที่ผู้แต่งมีชื่อเสียงมากส่วนประกอบที่เป็นชื่อผู้แต่งก็อาจได้รับการออกแบบให้โดดเด่นกว่าส่วนประกอบอื่นๆรวมถึงชื่อนี้ก็ได้ โดยมักวางไว้เหนือชื่อนี้เพื่อให้ผู้พบเห็นมองเห็นได้ทันที

ภาพประกอบปกหน้า เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากนอกจากชื่อเรื่อง และชื่อผู้แต่งแล้ว ไม่มีส่วนข้อความที่จำเป็น จึงมีการนำเอาภาพมาเป็นส่วนประกอบเพื่อให้หนังสือมีความน่าสนใจ ภาพประกอบที่ดีจะต้องมีลักษณะดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น จะต้องสื่อสาร

ความคิดเบื้องหลังรวมถึงบุคลิกของลักษณะเนื้อเรื่องให้ผู้อ่านพบเห็นสามารถเข้าใจได้รวดเร็ว สำหรับถ้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือนิยายอาจใช้ภาพตัวละคร หรือฉากใดฉากหนึ่งในหนังสือตามจินตนาการของผู้เขียนมาวาด หรือใช้ภาพถ่ายเพื่อเป็นภาพประกอบ หากไม่ใช่ภาพที่เป็นรูปธรรมก็สามารถเลือกใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของหนังสือมาจัดวางเป็นภาพประกอบแทน นอกเหนือจากภาพเหมือนจริงและสัญลักษณ์แล้ว ยังมีการใช้ภาพนามธรรมต่างๆ คือ ภาพที่ดูแล้วไม่รู้ว่าเป็นรูปภาพของคน สัตว์ หรือสิ่งของมาใช้ หากภาพนั้นสามารถให้ความรู้สึกที่บ่งบอกถึงบุคลิกของหนังสือได้ ภาพนามธรรมก็มีข้อดีในแง่ที่จะส่งเสริมให้ผู้พบเห็นได้ใช้จินตนาการของตนเองเข้ามามีส่วนร่วมมากกว่าการใช้ภาพเหมือนจริงหรือสัญลักษณ์ ในส่วนภาพประกอบทำได้ทั้งแบบที่เป็นภาพอยู่ในกรอบแยกส่วนกันกับชื่อเรื่องและชื่อผู้แต่ง หรืออาจเป็นภาพขยายตัดตกเต็มหน้าปกแล้วเจาะชื่อเรื่องหรือชื่อผู้เขียนอยู่ในภาพก็ได้ แต่ถ้าหากภาพประกอบนั้นมียอดประกอบของภาพที่ดูสับสนหรือมีสีส้มมาก นักออกแบบก็ควรพิจารณาภาพนั้นไว้ในกรอบที่แยกจากชื่อเรื่อง อย่างไรก็ตามหนังสือบางเล่มอาจไม่ใช่ภาพประกอบก็ได้ โดยอาจใช้การจัดวางตั้งอักษรของชื่อหนังสือและชื่อผู้แต่งให้น่าสนใจร่วมกับการใช้พื้นหลังที่เป็นสีหรือแถบสีที่สื่อถึงบุคลิกของหนังสือแทน

ข้อความประกอบหน้าปก เป็นองค์ประกอบหน้าปกที่เป็นตัวอักษร อาจมีในหนังสือบางเล่มเพื่อให้รายละเอียดที่สำคัญเพิ่มเติม เช่น เป็นหนังสือชุดที่ประกอบด้วยหนังสือหลายเล่ม หรือเป็นหนังสือที่ได้รับรางวัล เป็นต้น ข้อความเหล่านี้ควรได้รับการออกแบบให้มีความสำคัญรองจากชื่อหนังสือและชื่อผู้แต่งอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในด้านขนาดและรูปแบบ ส่วนตำแหน่งก็มีก้อยู่ที่ส่วนบน เช่น มุมขวาบน หรืออยู่ที่ส่วนล่าง เช่น มุมขวาล่าง เป็นต้น รูปแบบของตัวอักษรที่ใ้ใช้มักเลือกจากแบบตัวพิมพ์ที่มีใช้กันอยู่ทั่วไป

ตราสัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์ เป็นองค์ประกอบที่เป็นตราสัญลักษณ์ ซึ่งอาจมีอยู่ที่ปกหน้าหรือในส่วนอื่นๆ เช่น สันหนังสือ โดยมักไม่ให้มีขนาดที่ไม่ใหญ่มากนัก และวางอยู่ในตำแหน่งที่แยกออกจากองค์ประกอบอื่นๆ อย่างชัดเจน เช่น มุมใดมุมหนึ่งของปกหน้า

2.3.5 การออกแบบปกหนังสือ (Cover Design)

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2540 : 47-50) อธิบายว่า ปกหนังสือเป็นส่วนที่ห่อหุ้มส่วนที่เป็นเนื้อหา และแสดงให้เห็นทราบว่าเนื้อหาในเล่มกล่าวถึงเรื่องอะไร รายละเอียดบนแผ่นปกจะประกอบด้วยชื่อเรื่องหรือชื่อหนังสือ ชื่อผู้ประพันธ์หรือชื่อผู้แปล และรูปภาพประกอบ ทั้งสามส่วนมีความสำคัญเท่ากัน ผู้ออกแบบจะต้องจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหมาะสมสวยงามตามคุณลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบ และคำนึงถึงลักษณะของหนังสือ ลักษณะของผู้บริโภค อาจมีหลักที่ต้องพิจารณาก่อนการดำเนินงานดังนี้

2.3.5.1 พิจารณาถึงประเภทหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัว และรูปแบบแตกต่างกันอย่างมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือก็ไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ แบบเรียน หนังสือโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริม นวนิยาย นิทานสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิง หนังสือกีฬา ฯลฯ การออกแบบหนังสือวิชาการหรือแบบเรียน มีลักษณะแบบเป็นทางการ รูปแบบตัวอักษรแบบเรียบ ๆ กำหนดภาพอยู่ในกรอบ หรือมีเฉพาะตัวอักษร ข้อความ หรือผู้แต่งเท่านั้น การออกแบบหนังสือบันเทิงเรีงมย์ กีฬา นวนิยาย หรือสารคดี จะมีรูปแบบอิสระ มีการออกแบบชื่อหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็เน้นความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา เน้นสีสันทึ่สดใส สะดุดตา การจัดวางรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะของหนังสือ การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก เน้นที่รูปภาพประกอบบนปกที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบเรียบง่าย ดูสบายตา ไม่นิยมการจัดระเบียบและการกำหนดกรอบ ใช้สีสันทึ่สดเข้ม ฉูดฉาด รูปภาพคมชัดแสดงสาระของเรื่องราว

2.3.5.2 พิจารณาถึงบุคลิกของหนังสือ บุคลิกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิคการออกแบบ ในปัจจุบันการแข่งขันในเรื่องของหนังสือมีสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นมากมาย นักออกแบบจะต้องออกแบบหนังสือให้นั้สวยงาม มีความโดดเด่น แปลกตามากกว่าคู่แข่ง

2.3.5.3 พิจารณาถึงแนวทางสร้างสรรค์รูปแบบ ควรยึดหลักการออกแบบ 3 ประการ คือ การจัดองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบรูปภาพ และการกำหนดแบบตัวอักษรของหนังสือ ทั้งนี้หลักการทั้งหมดต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และต้องสร้างรูปแบบแปลกใหม่ให้เกิดขึ้นเป็นบุคลิกเฉพาะตัวของหนังสือนั้นด้วย

2.3.5.4 พิจารณาถึงวิธีการผลิต การผลิตปัจจุบันค่อนข้างมีความสะดวก สามารถตอบสนองความต้องการของการผลิตงานพิมพ์ได้เป็นอย่างดี การออกแบบปกหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากสับสนในการพิมพ์และการผลิต เพราะถ้ามีหลายคำสั่ง ใช้วิธีการหลายอย่าง บางครั้งจะทำให้การผลิตมีโอกาสผิดพลาดได้

2.3.5.5 พิจารณาถึงวัสดุที่ใช้ทำปก ปกหนังสือมีหลายชนิด เช่น ปกแข็ง ปกอ่อน ปกกระดาษหุ้มด้วยแรกกีนหรือผ้าไหม การกำหนดวัสดุกับการออกแบบต้องสอดคล้องกัน เช่น ปกพิมพ์ออฟเซต 4 สี ควรเลือกใช้กระดาษเนื้อแน่น ละเอียด เช่น กระดาษอาร์ต กระดาษนิวเอช ภาพจะได้มีความคมชัดสีสันทึ่สวยงาม ถ้าต้องการพิมพ์บั้งนูน ควรกำหนดให้กระดาษมีความยืดหยุ่นสูง เพื่อให้การบั้งนูนมีความคมชัด นอกจากเนื้อกระดาษแล้วก็ควรพิจารณาถึงขนาดกระดาษ และความหนาด้วย

2.3.5.6 การออกแบบจัดหน้า

สิ่งพิมพ์แต่ละประเภทมีหน้าที่และบทบาทแตกต่างกันออกไปตามบุคลิกของหนังสือ

นั้น ๆ การออกแบบจัดหน้า จะสอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาและลักษณะของรูปเล่ม ซึ่งจะเปลี่ยนไปเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดเวลา ในการคิดและวางแผนการออกแบบจึงควรศึกษาถึงวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้งาน และในการออกแบบการจัดหน้าก็มีบทบาทในอันที่จะมีส่วนร่วมสร้างสรรค์และพัฒนาให้สื่อเหล่านั้น น่าสนใจยิ่งขึ้น พอจะแบ่งลักษณะการจัดหน้าได้เป็น 3 ลักษณะใน 3 กลุ่มสิ่งพิมพ์ คือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และหนังสือสำหรับเด็ก

2.3.6 เทคนิคในการพิมพ์ปกหนังสือ

دنول เขียวสาคุ (2549 : 112-114) กล่าวว่า เทคนิคในการพิมพ์ปกหนังสือ เป็นการพิมพ์ปกหนังสือให้เป็นมันเงาด้วยเทคนิคต่างๆเช่น ใช้หมึกพิมพ์ที่ผสมน้ำมันชักเงา การพิมพ์ปกหนังสือลงบนกระดาษที่มีผิวมันอยู่แล้ว เช่น กระดาษอาร์ตมัน แต่ที่ได้ความนิยมมากที่สุดก็คือออบยูวี U.V.ซึ่งเป็นน้ำยาที่ใช้อบเคลือบปก หรือสิ่งพิมพ์ที่ต้องการให้มีผิวมัน(ต้องเข้าเครื่องอบยูวีก่อนขึ้นรูป) เมื่ออบน้ำยาออบยูวีแล้ว จึงนำไปผ่านแสงอุลตราไวโอเล็ตอีกครั้ง ปกหนังสือที่ออกมาจะมีความมันวาวและดูมีคุณค่ายิ่งขึ้น

การอบด้าน หรือการเคลือบด้าน

เป็นการพิมพ์ปกหนังสือที่ทำให้ปกหนังสือไม่มีผิวมัน คือการพิมพ์ปกหนังสือให้ผิวด้าน ไม่มีการสะท้อนของแสง อาจทำได้โดยการพิมพ์ปกหนังสือด้วยกระดาษอาร์ตด้านหรือการใช้น้ำยาเคลือบพิเศษ ซึ่งจะได้ปกหนังสือที่มีความสวยงามอีกแบบหนึ่ง

การเคลือบพลาสติก

เป็นการนำแผ่นพลาสติกขาวใสมาเคลือบทับลงบนปกหนังสืออีกครั้ง โดยผ่านกระบวนการใช้ความร้อนช่วยให้ติดแน่นขึ้น คล้ายๆกับการเคลือบนามบัตร การเคลือบแบบนี้นอกจากจะทำให้ปกหนังสือมีความมันและทนทานมากกว่าการอบยูวีแล้ว การเคลือบพลาสติกยังสามารถป้องกันน้ำและความชื้นได้ วิธีนี้ทำให้ได้ปกหนังสือที่มีคุณภาพดี สามารถเก็บรักษาไว้ได้นาน แต่ก็มีต้นทุนในการผลิตสูงพอสมควร

การพิมพ์นูน

เป็นการพิมพ์ปกแล้วโรยผงนูน ซึ่งเป็นสารเคมีที่มีหลายแบบ เมื่อพิมพ์เสร็จแล้ว จากนั้นจึงโรยผงนูนอีกครั้ง แล้วนำไปอบความร้อน ผงนูนที่ผ่านการอบด้วยความร้อนจะเกาะติดกับหมึกพิมพ์และจับติดกับกระดาษ เมื่อถูกความร้อนก็จะพองตัวขึ้น ทำให้ภาพ ข้อความ เส้น หรือลวดลายต่างๆที่พิมพ์นูนสูงขึ้นมา งานนี้จะได้เห็นบ่อยๆในพวกการ์ดเชิญ หรือปกหนังสือสำหรับงานสำคัญต่างๆ

การพิมพ์ตัด หรือการพิมพ์เจาะ

ทำได้โดยการใช้แม่พิมพ์เป็นเส้นเหล็กคมตัดเป็นรูปทรงต่างๆตามที่ต้องการ ออกแบบไว้ จะได้ไม่แยกขาดออกจากกัน เพราะมีเนื้อกระดาษเชื่อมไว้เป็นจุดๆเพื่อให้เป็นแผ่นเดียวกัน สะดวกแก่การพิมพ์ เมื่อต้องการแยกออกให้ใช้แรงดันเพียงเล็กน้อยก็จะหลุดออกจากกัน ในกรณีที่ต้องการสิ่งพิมพ์ที่มีรอยปรุสำหรับการฉีกหรือพับอง

การพิมพ์ทอง

ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์บนตัวหนังสือหรือรูปภาพ ทำได้โดยการใช้หมึกที่แห้งช้า แล้วโรยผงโลหะสีทองขณะที่หมึกยังเปียกอยู่ เพื่อให้ผงโลหะติดเกาะจนเกิดเป็นสีทองขึ้นมา นอกจากผงสีทองแล้วยังมีผงสีเงิน หรือหากเป็นร้านที่เปิดใหม่ผงอลูมิเนียมก็เป็นที่ยอมรับเช่นกัน นอกจากนี้ปัจจุบันมีการคิดค้นสีพิเศษขึ้นมาใช้แทนผงโลหะเหล่านี้ เช่น สีเมทเทอร์ลิค ซึ่งใช้ง่ายและสะดวกกว่า แต่มีราคาแพงกว่าหมึกธรรมดา

การเดินทอง หรือการปั๊มทอง

เป็นการพิมพ์โดยใช้แผ่นทองหรือฟรอยท์แทนหมึก ในแผ่นทองจะมีกาวติดอยู่ เมื่อปกหนังสือได้รับความร้อนและแรงกด แผ่นทองจะละลายติดกระดาษปกหนังสือที่ต้องการเน้นความสวยงามหรือต้องการสร้างความสะดุดตาด้วยสีเงินและสีทอง วิธีนี้นิยมใช้กันมาก

การพิมพ์ดูลหรือการปั๊มนูน

หลายครั้งที่เราลูปปกหนังสือแล้วรู้สึกว่ามีตัวหนังสือนูนขึ้นมาอย่าเพิ่งตกใจ เป็นการพิมพ์ที่ผู้ผลิตนิยมใช้กันเนื่องจากทำให้ผิวของปกหนังสือมีมิติมากขึ้น โดยใช้แม่พิมพ์ 2 อัน อันแรกนูน อันที่สองเว้าลึกลงไปรับกันพอดี นำกระดาษไว้ตรงกลาง ซึ่งกระดาษต้องมีความหนาพอสมควร เพราะต้องแบกรับแรงกดมาก ในกรณีที่ต้องการให้ส่วนนูนเป็นสี ต้องพิมพ์สอตสีให้เรียบร้อยก่อน หลังจากปั๊มเสร็จจะได้ตัวอักษรที่นูนขึ้นมา แต่หากลองเปิดดูปกในหนังสือก็จะพบว่าเว้าลงไป

2.3.7 การเข้าเล่มหนังสือ

รูปเล่มของหนังสือซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการเย็บเล่มหรือการเข้าเล่มหนังสือ(binding) เป็นสิ่งที่มีผลต่อออกแบบหนังสือด้วย การเย็บเล่มมีหลายวิธีการด้วยกัน ดังนี้

การเย็บกึ่ง (smith sewing) เป็นการเข้าเล่มหนังสือด้วยด้ายเพื่อยึดหน้าหนังสือไว้ด้วยกัน การเย็บกึ่งนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือการเย็บกึ่งด้วยเครื่อง เป็นการเย็บหน้าหนังสือเข้าด้วยกันเป็นชุดเล็ก ๆ ก่อนแล้วจึงเย็บด้านสันให้ติดกัน และการเย็บด้ายด้านข้าง เป็นการเย็บกระดาษทั้งหมดเข้าด้วยกันตรงด้านข้างของหน้าหนังสือ การเย็บในลักษณะหลังนี้ไม่เป็นที่นิยมเท่าเย็บด้วยเครื่อง

การเย็บอกหรือเย็บแบบมุงหลังคา (saddle stitch) เป็นการเข้าเล่มหนังสือด้วยลวดโลหะซึ่งส่วนมากจะเย็บที่สันของหนังสือ บางครั้งก็มีการเย็บลวดที่ด้านข้างของหน้าหนังสือเหมือนกัน เมื่อเย็บและพับแล้ว หน้าจะเรียงลำดับต่อเนื่องกันไป จากนั้นก็นำไปเจียนทั้ง 3 ด้าน เว้นด้านสัน กระดาษที่เคยติดกันเป็นยกก็จะถูกตัดออกอิสระเปิดอ่านได้ตลอด การเย็บแบบนี้เหมาะแก่หนังสือที่มีความหนาเพียงไม่กี่ยก หรือมีจำนวนหน้าไม่มาก และไม่ต้องการความคงทนถาวร แต่ต้องการความรวดเร็วและต้นทุนการผลิตต่ำ ราคาถูก ซึ่งการนำเอางานพิมพ์ที่พับไว้แล้วมายกแล้วเรียงซ้อนรวมกันเป็นเล่มจะมีวิธีการดังตารางที่ 2.4

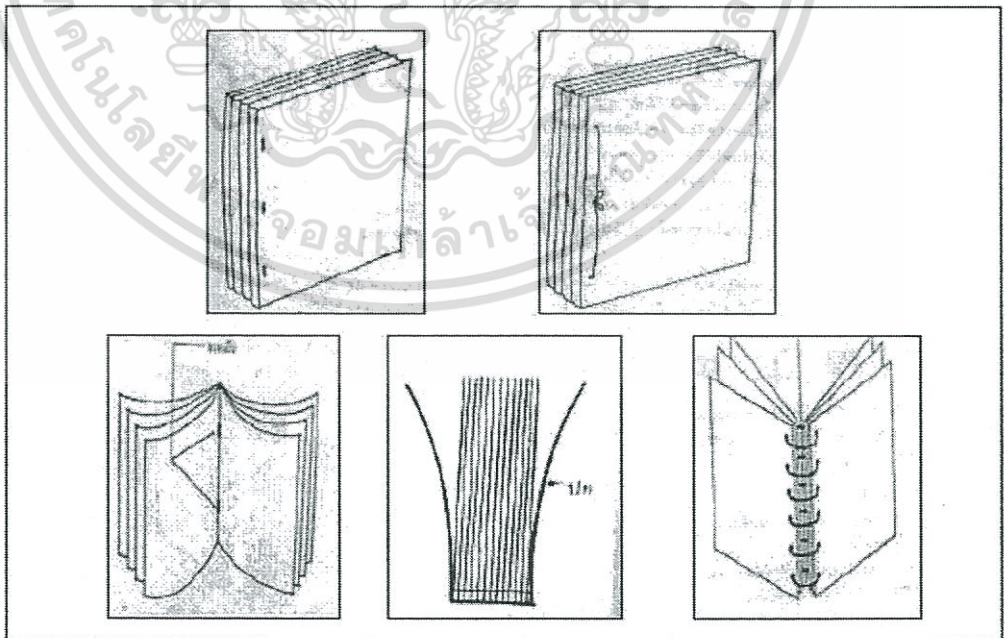
ตารางที่ 2.4 การเก็บเล่มหนังสือเย็บอกขนาด 8 หน้ายก จำนวน 3 ยก

ลำดับยก	ซีกแรก	ซีกหลัง	การเรียงยก
ปก	-	-	ซ้อนทับยกแรก
ยกแรก	หน้า 1 - 4	หน้า 5 - 8	ซ้อนชั้นบน
ยกที่สอง	หน้า 9 - 12	หน้า 13 - 16	ซ้อนชั้นกลาง
ยกที่สาม	หน้า 17 - 20	หน้า 21 - 24	ซ้อนชั้นล่าง

ที่มา (พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, 2544, หน้า 76)

การสันทากาว (adhesive binding / perfect binding) เป็นการเข้าเล่มหนังสือด้วยการนำหน้าหนังสือมาเรียงกันแล้วใช้กาวทาที่สันนำมาปะเข้ากับกระดาษที่ทำเป็นสันการเข้าเล่มแบบนี้จะมีปัญหาเมื่อกาวเสื่อมคุณภาพจะทำให้หนังสือหลุดร่วงออกจากเล่มได้

การทำเล่มเชิงกล (mechanical binding) เป็นการเข้าเล่มหนังสือด้วยการใช้ห่วง เข็มหมุด เกลียวลวด หรือเกลียวพลาสติกเพื่อยึดหน้าหนังสือทั้งหมดเข้าด้วยกันที่ด้านข้างของหน้าหนังสือ การเข้าเล่มนี้หน้าหนังสืออาจจะฉีกขาดได้ง่ายจึงเหมาะกับหนังสือที่มีการใช้งานระยะสั้น



ภาพที่ 2.52 แสดงการเข้าเล่มหนังสือแบบต่างๆ

ที่มา วัลลภ สวัสดิวัลลภ (2535 : 224-225)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4. นวนิยาย (fiction)

2.4.1 ความหมายของนวนิยาย

สุพรรณิ วราทร (2519 : 1) กล่าวว่า คำว่านวนิยายในภาษาไทย เป็นคำศัพท์ใหม่ที่ใช้เรียกรวบรวมประเภทเรื่องสมมุติหรือบันเทิงคดี (Fiction) ที่เป็นร้อยแก้วแบบพรรณนาโวหาร ซึ่งในภาษาไทยแต่เดิมเรียกว่า เรื่องอ่านเล่นหรือเรื่องประโลมโลก

นวนิยาย มาจากภาษาอังกฤษว่า Novel และ Novella ในภาษาอิตาเลียน คำนี้ใช้เป็นครั้งแรกเพื่อเรียกนวนิยายอย่างใหม่ของบอคาจิโอ (Boccaccio) ที่แต่งเรื่อง เดคาเมรอน (Decamerone) ซึ่งแต่งขึ้นราว ค.ศ. 1338-1340 การที่เรื่องเดคาเมรอน ได้รับการกล่าวขวัญจากคนสมัยนั้นว่าเป็นนิยายแบบใหม่หรือนวนิยายนั้น เป็นเพราะบอคาจิโอ เริ่มใช้กลวิธีการเขียนตามแบบ นวนิยายในสมัยปัจจุบันกล่าวคือ เขียนเล่าเป็นเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ อย่างสมจริง แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้อ่านเห็นว่าเรื่องราวดังกล่าวในวรรณกรรมนั้นเป็นเรื่องสมมุติไม่ใช่เรื่องจริง นอกจากนี้ก็มีวิธีการเสนอเรื่องให้ยอกย้อนชวนติดตาม และมีแนวคิดกว้างขวาง มีลักษณะต่างไปจากการเขียนนิทานนิยายแต่เดิมที่มักสร้างเรื่องจากจินตนาการ และอุดมคติของผู้เขียน แต่ผู้เขียนกลับทำให้เรื่องที่ทำขึ้นนั้นดูเหมือนเป็นเรื่องจริง โดยอาศัยการเล่าเรื่องให้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์แล้วสะท้อนแนวคิดสำคัญของเรื่องให้สอดคล้องกับหลักปรัชญาของศาสนาเป็นต้น อย่างไรก็ตามเรื่องเดคาเมรอน ก็เป็นเรื่องต้นเค้าของการเขียนนวนิยายตะวันตกเท่านั้น ยังไม่ได้มีลักษณะเป็นนวนิยายอย่างในปัจจุบันอย่างแท้จริงนัก แต่ก็มีอิทธิพลต่อนักเขียนในยุคหนึ่งและยุคต่อมาด้วย เพราะหลังจากนี้เป็นต้นมา ก็มีการเขียนนวนิยายหรือเรื่องเล่าแบบใหม่ก็กลายเป็นรูปแบบวรรณกรรมอย่างใหม่ที่แพร่หลายไปทั่วยุโรป (สายทิพย์ นุกุลกิจ. 2537 : 171-172) นวนิยายตามแบบแผนเช่นปัจจุบันนี้เริ่มมีขึ้นเมื่อตอนต้นคริสต์ศตวรรษที่ 18 ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักประพันธ์นวนิยายที่แท้จริงคนแรกของอังกฤษ คือ แดเนียล เดอโฟ (Daniel Defoe) ซึ่งแต่งเรื่อง โรบินสัน ครูโซ (Robinson Crusoe) เมื่อ ค.ศ. 1719

อิงอร สุพันธุ์ภูมิข (2528 : 1) กล่าวว่า นวนิยายหมายถึง นิยายแบบใหม่ มาจากภาษาอังกฤษว่า Novel คำนี้ใช้เป็นครั้งแรกเพื่อเรียกนิยายสร้างใหม่ของบอคาจิโอ (Boccaccio) ที่แต่งขึ้นราว ค.ศ.1338-1340 ในศตวรรษที่ 18 แดเนียล เดอโฟ (Daniel Defoe) นักเขียนชาวอังกฤษ เขียนเรื่อง โรบินสัน ครูโซ (Robinson Crusoe) ขึ้นเมื่อ ค.ศ.1719 ส่วนนวนิยายไทยนั้น เพิ่งเริ่มขึ้นในปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ส่งพระราชโอรส ขุนนางและสามัญชนบางคนไปศึกษาต่อต่างประเทศ เมื่อเจ้านายและสามัญชนที่ได้รับการศึกษากลับจากต่างประเทศ ก็นำรูปแบบการประพันธ์แบบใหม่เขามาด้วย นั่นก็คือนวนิยาย

วิภา กงกะนันทน์ (2540 : 3-4) กล่าวว่า นักวิชาการของตะวันตกที่กล่าวถึง นวนิยายในฐานะที่เป็นศาสตร์อย่างหนึ่งมีอยู่หลายคนทั้งชาวยุโรปและอเมริกัน เช่น Georg Lukacs ใน The Theory of the Novel (Berlin,1920) E.M. Forster ใน Aspects of the Novel (Great

Britain, 1927) Thomas Wolfe ใน The Story of a Novel (New York, 1936) และ Ian Watt ใน The Rise of the Novel (Great Britain, 1957) แต่ผู้ที่อธิบายศาสตร์แห่งนวนิยายให้เข้าใจได้ดีกว่าผู้อื่น คือ E.M. Forster ซึ่งกล่าวว่า นวนิยายเป็นบันเทิงคดีร้อยแก้วรูปแบบหนึ่งที่จะมีความยาวไม่น้อยกว่า 50,000 คำ ซึ่งผู้แต่งใช้สร้างเรื่องราวที่สมมุติขึ้นให้ดูเป็นเรื่องจริง หรือเหมือนเรื่องจริง บทประพันธ์ที่ E.M. Forster ถือว่าเป็นนวนิยายชั้นครู คือ War and Peace ของ Leo Tolstoy , The Brothers Karamazov ของ Dostoyevsky และ A la recherche du temps perdu ของ Marcel Proust

แอนโทนี ทรอลลอป (Anthony Trallope) อธิบายว่านวนิยายเป็นสิ่งที่แสดงภาพชีวิตคนสามัญซึ่งทำให้คล้ายชีวิตจริงด้วยการสอดแทรกอารมณ์ และทำให้น่าอ่านโดยแทรกเหตุการณ์สะเทือนอารมณ์ นวนิยายควรแสดงภาพชีวิตจริง ซึ่งมีใช้ภาพของบุคคลซึ่งเป็นที่รู้จักหรือเป็นบุคคลซึ่งผู้แต่งรู้จัก แต่เป็นตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้นโดยกำหนดให้มีลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์อันเป็นที่รู้จักกันดี

ส่วน กิลเบิร์ต ไฮเอท (Hight 1953 : 203) ได้อธิบายสั้น ๆ ว่า นวนิยายหมายถึงเรื่องร้อยแก้วแบบพรรณนาโวหารหรือเรื่องเล่าที่สมมุติขึ้นซึ่งมีความยาวเกินกว่า 30,000 ถึง 40,000 คำ และใน Cassell's Encyclopedia of World Literature (อ้างถึงใน ธวัช บุนนาค, 2526 : 87) ได้ให้ความหมายว่า นวนิยายเป็นโครงเรื่องจำลองจากชีวิตจริง สามารถแสดงให้เห็นเหตุผลที่ปรุงแต่งชีวิตนั้นขึ้นจากหลักความจริงทั้งปวงและมีการวิเคราะห์เห็นพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยา

สรุปได้ว่า นวนิยาย คือ วรรณกรรมร้อยแก้วที่แต่งขึ้นโดยมีความยาวพอประมาณ โดยโครงเรื่องและตัวละครได้จำลองจากชีวิตจริง (online : 2554)

2.4.2 องค์ประกอบของนวนิยาย

ฟิลิปดา (2550 : 115-116) กล่าวว่า สิ่งสำคัญของนวนิยายที่จะต้องมี 6 ประการ ดังนี้ คือ

2.4.2.1. โครงเรื่อง (Plot) คือ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องเป็นเหตุผลต่อกัน โดยมีความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดการต่อสู้ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างน่าสนใจ และติดตาม โครงเรื่องของนวนิยายมี 2 ชนิด คือ โครงเรื่องใหญ่ (main plot) คือ แนวที่ผู้ประพันธ์ต้องการให้เรื่องดำเนินไป ต้องมีการผูกปมเรื่องให้ซับซ้อนและคลี่คลายเงื่อนไขในตอนจบ และโครงเรื่องย่อย (sub plot) คือ เรื่องที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่มีความสำคัญน้อยกว่า แต่เป็นส่วนที่เพิ่มความสนุกสนานแก่เนื้อเรื่อง ฉะนั้นในนวนิยายเรื่องหนึ่งอาจมีโครงเรื่องย่อยได้หลายโครงเรื่อง

2.4.2.2. ตัวละคร (Character) คือผู้ทำให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง หรือเป็นผู้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในเรื่อง ตัวละครนี้นับเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของนวนิยาย เพราะถ้าไม่มีตัวละครแล้ว เรื่องราวต่าง ๆ ในนวนิยายก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ ตัวละครของนวนิยาย มี 2 ประเภท คือ ตัวละครเอก (the major character) คือตัวละครซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องโดยตลอด หรือ

เอกสาร เป็นศูนย์กลางของเรื่อง และ ตัวละครประกอบหรือตัวละครย่อย (the minor character) คือตัวไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละครซึ่งมีบทบาทในฐานะเป็นส่วนประกอบของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ก็ต้องมีส่วนช่วยเสริมเนื้อเรื่องและตัวละครสำคัญให้เด่นชัดขึ้นด้วย

2.4.2.3. บทสนทนา (Dialogue) คือ การสนทนาโต้ตอบระหว่างตัวละครในนวนิยาย เป็นส่วนที่ทำให้นวนิยายมีลักษณะคล้ายความจริงมากที่สุด บทสนทนาที่ดีต้องเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร ต้องสอดคล้องกับบรรยากาศในเรื่องและที่สำคัญต้องมีลักษณะสมจริง คือ มีคำพูดที่เหมือนกับบุคคลในชีวิตจริงใช้พูดจากัน

2.4.2.4. ฉาก (Setting) คือ เวลาและสถานที่รวมทั้งสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ที่ช่วยบอกให้ผู้อ่านรู้ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเมื่อใดที่ไหน ที่นั้นมีลักษณะอย่างไร นวนิยายโดยทั่วไปจะสร้างฉากให้เป็นส่วนประกอบของเรื่อง เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในเหตุการณ์และเวลาที่ทำหนดไว้ในเนื้อเรื่อง หรือช่วยกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร ช่วยสื่อความคิดของผู้แต่ง หรือช่วยให้เรื่องดำเนินไป

2.4.2.5. ความคิดเห็นของผู้แต่ง (Point of View) คือ ความคิดเห็น ทรรศนะ หรือปรัชญา ของผู้เขียน ซึ่งสอดแทรกอยู่ในพฤติกรรมของตัวละคร หรือ คำพูดของตัวละคร ในการเสนอความคิดเห็นหรือแนวคิดนี้ ผู้แต่งจะไม่เสนอออกมาโดยตรง มักจะสอดแทรกซ่อนเร้นอยู่ในพฤติกรรมของตัวละคร

2.4.2.6. ทำนองแต่ง (Style) คือ แบบแผนและลักษณะท่วงทำนองในการแต่ง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้ประพันธ์ เช่น การเลือกใช้คำ ท่วงทำนองโวหาร และน้ำเสียงของผู้แต่ง (แต่งแบบแสดงอารมณ์ขัน อ่อนโยน ล้อเลียน) เป็นต้น

2.4.3 ประเภทของนวนิยาย

การแบ่งประเภทของนวนิยาย มี 2 ลักษณะ คือ แบ่งตามแนวคิดในการเขียนดังนี้ คือ

1.1 คลาสสิก (Classicism) คือ เรื่องที่เขียนตามแนวคิดแบบเดิม โดยอาศัยเค้าโครงเรื่องจากประวัติศาสตร์ หรือวรรณคดีของชาติต่าง ๆ เช่น กรีก โรมัน จีน อินเดีย นวนิยายของไทยที่เขียนตามแนวคลาสสิก มักจะเป็นเรื่องสมมุติไม่เหมือนชีวิตจริง นิยมใช้อภินิหารในการแก้ปมของเรื่อง ตลอดจนการดำเนินเรื่อง เช่น ฮวนนั้ง ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช และนวนิยายอิงพงศาวดาร ของหลวงวิจิตรวาทการ เช่น บัลลังก์เชียงรุ่ง ดอกฟ้าจำปาศักดิ์ กุหลาบเมาะลำเลิงฟากฟ้า สาละวิน เป็นต้น

1.2 โรแมนติก หรือ จินตนิยม (Romanticism) คือ เรื่องที่มุ่งให้ความสำคัญของอารมณ์ (emotion) ความรู้สึก (sentiment) และญาณสังหรณ์ (intuition) มากกว่าคุณค่าทางปัญญา บางครั้งก็เรียกว่า "นวนิยายพาฝัน" เนื้อหามักเกี่ยวกับ รัก โลภ โกรธ หลง และ ความอิจฉาริษยาของมนุษย์ นวนิยายแนวนี้จึงได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาทุกยุคทุกสมัย เช่น เรื่องไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดอกฟ้า โดมผู้จองหอง บ้านทรายทอง พงมาน สว่างวงศ์ ของ ก.สุรางคนางค์ เรื่อง ค่าของคน ในฝัน คู่กรรม รักที่ต้องมนตรา คุณหญิงนอกทำเนียบ ของทมยันตี (และนามแฝงอื่น ๆ) เรื่อง นิทรา-สายัณห์ ธนูทอง ช้องนาง ดรชรณีนาง ของอิงอร เรื่องจำเลยรัก ตำรับรัก ของชวรงค์ ฉายะจินดา เป็นต้น

1.3 สัจนิยม หรือ อัจฉนิยม (Realism) คือเรื่องที่เลียนแบบเหตุการณ์จริง ๆ ในสังคมแล้วสอดแทรกจินตนาการของผู้เขียนลงไป โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตีแผ่แง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา โดยกล่าวถึงคนในลักษณะต่าง ๆ ในวงการอาชีพต่าง ๆ และคนในสถานะต่าง ๆ อย่างสมจริง เพื่อแสดงให้เห็นแก่นแท้ของชีวิตในสังคม ไม่เลือกว่าสิ่งเหล่านั้นจะเป็นส่วนที่ดีงามหรือเป็นส่วนอัปมงคลของชีวิต เช่น สีแผ่นดิน ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช เรื่องมนุษย์ ของ กฤษณา อโศกสิน นีแหละโลก ของดอกไม้สด หญิงคนชั่ว ของ ก.สุรางคนางค์ เข้าชื่อกานต์ ของ สุวรรณี สุคนธา เป็นต้น

1.4 ธรรมชาตินิยม (Naturalism) คือเรื่องที่มุ่งแสดงความสำคัญของธรรมชาติว่ามีความจำเป็นต่อชีวิตมนุษย์ เรื่องประเภทนี้จึงเสนอแนวคิดที่สมจริงเช่นเดียวกับเรื่องประเภทสัจนิยม ต่างกันตรงที่ประเภทธรรมชาตินิยมมีแนวโน้มที่จะกล่าวถึงธรรมชาติฝ่ายต่ำของมนุษย์มากกว่าธรรมชาติฝ่ายสูงของมนุษย์ คือมุ่งที่จะเสนอถึงชีวิตที่ถูกรังแก กดขี่ ความทุกข์ยาก แค้นแค้น ทรมานใจ ซึ่งมีเป้าหมายที่จะตีแผ่แก่นแท้ของชีวิตมนุษย์อีกมุมหนึ่ง เช่น ฟ้าบ่กั้น ของ ลาว คำหอม จันดารา ของ อุษณา เฟื่องธรรม รอยมลทิน ของ ทมยันตี เหี่ยวอารมณ์ ของ ศิระ ส. และ คำพิพากษา ของชาติ กอบจิตติ เป็นต้น

1.5 เหนือธรรมชาติ (Surrealism) คือเรื่องที่แสดงความคิดเห็นของผู้แต่งในลักษณะฝันเฟื่อง โลกใต้น้ำ หรือเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ ผิดบิดเบี้ยว วิญญาณพยาบาท เวทมนตร์คาถา สิ่งลึกลับมหัศจรรย์ เช่น พระจันทร์แดง ทิพย์ ของ ทมยันตี วิมานมะพร้าว ของแก้วแก้ว ภาพอาถรรพณ์ ของ ศรีทอง ลดาวัลย์ และ เคาหาสน์ภูต ของ จินตวีร์ วิวัชน์ เป็นต้น

1.6 สัจนิยมใหม่ (Neo-realism) คือเรื่องที่สะท้อนสภาพชีวิตในสังคมที่แท้จริง มีรายละเอียดสอดคล้องกับเป้าหมายของการดำรงชีวิต พร้อมทั้งสอดแทรกแนวคิดในการพัฒนาสังคมอย่างมีอุดมการณ์ แนวคิดนี้พัฒนามาจากแนวคิดสัจนิยม ดังนั้นในการพัฒนานวนิยายสังคมนิยมใหม่ย่อมเป็นไปตามสภาพของสังคมแต่ละท้องถิ่นแต่ละประเภท ซึ่งมีพื้นฐานทางสังคมแตกต่างกันไปตลอดจนมิติทัศน์ร่วมของสังคมนิยมแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามนวนิยายแบบสังคมนิยมใหม่ได้เสนอให้เห็นถึงการยอมรับโลกทัศน์ของสังคมเป็นเกณฑ์ และนำมาเป็นแก่นของเรื่องมากกว่านิยายกลุ่มอื่น ๆ เช่น พินาแดง ของสุวัฒน์ วรดิลก เมืองเนรมิต ของ ม.ร.ว. นิมิตรมงคล นวรัตน์ และ ขบวนการเสรีเงินของสดกฤษมะโรหิต เป็นต้น

1.7 สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) คือ เรื่องที่มีกลวิธีการเขียนในลักษณะเปรียบเทียบสิ่งที่เป็นรูปธรรม แทนนามธรรม ไม่กล่าวถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะตรงไปตรงมา กลับใช้สัญลักษณ์แทนบางสิ่งบางอย่างที่ต้องการจะกล่าวถึง อาจใช้แทนบางส่วนหรือใช้เรื่องทั้งเรื่องเป็นสิ่งแทนก็ได้ เช่น บันร้าวแห่งความคับแค้นของ พิบูลศักดิ์ ละครพล ตะกวดกับคืบผุ และดั่งลิ้งสูงซุง เป็นสิ่งแทนก็ได้ เช่น บันร้าวแห่งความคับแค้นของ พิบูลศักดิ์ ละครพล ตะกวดกับคืบผุ และดั่งลิ้งสูงซุง ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนัก ของนิยม รายยาว งู ของ วิมล ไทรนิมมานวล และแม่เบีย ของ วานิช จรุงกิจอนันต์ เป็นต้น
แบ่งตามลักษณะของเนื้อเรื่อง แบ่งได้ดังนี้ คือ

2.1 นวนิยายเชิงชีวประวัติ (Biographical Novel) ได้แก่ นวนิยายที่กล่าวถึงเรื่องราวของตัวละครเอก ซึ่งมักได้เค้าโครงเรื่องมาจากเรื่องราวในชีวิตจริงของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น ตะวันตกดิน ของ กฤษณา อโศกสิน พระจันทร์สีน้ำเงิน ของ สุวรรณี สุคนธา ผิวขาผิว เหลือง ของ หม่อมเจ้าอากาศดำเกิง รัชพัฒน์ เป็นต้น

2.2 นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Novel) เป็นนวนิยายที่กล่าวถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตยุคสมัยใดสมัยหนึ่ง เช่น สี่แผ่นดิน ของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ร่มฉัตร ของ ทมยันตี ผู้ชนะสิบทิศ ของ ยาขอบ รัตนโกสินทร์ ของ ว.วินิจฉัยกุล ดาบเหล็กน้ำพี้ ของ อายณ์โฆษ ขุนศึก ของ ไม้เมืองเดิม และ ขุนศึกมหาราช ของ รัชพร เป็นต้น

2.3 นวนิยายแสดงข้อคิด (Themetic Novel) ได้แก่ นวนิยายที่เนื้อหามุ่งแสดงความคิดอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยให้ตัวละครเอกแสดงความคิดเห็นที่น่าสนใจต่าง ๆ เช่น ละครแห่งชีวิต ของ ม.จ. อากาศดำเกิง รัชพัฒน์ ปีกกิ้งนกรแห่งความหลัง ของ สด กุระโรหิต และ บ่วงกรรมของดวงใจ เป็นต้น

2.4 นวนิยายล้อเลียน (Satires Novel) ได้แก่ นวนิยายที่เนื้อหามุ่งล้อเลียน เยาะเย้ย หรือเสียดสีประชดประชันความเลวร้ายและความยุ่งยากในสังคม เช่น เทพบุตรสุดแสบ ของ กนกเรขา เป็นต้น

2.5 นวนิยายผจญภัย (Novel of Adventure) ได้แก่ นวนิยายที่มีเนื้อหา กล่าวถึงเรื่องการต่อสู้ผจญภัยของตัวละครเอกในรูปแบบต่าง ๆ จนได้รับความสำเร็จโดยไม่คาดหมาย แล้วมีเรื่องสตรีและความรักเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น ล่องไพร ของ น้อย อินทนนท์ เพชรพระอุมา ของ พนมเทียน เสือใบ ของ ป.อินทพรปาลี เป็นต้น

2.6 นวนิยายมหัศจรรย์ หรือ จินตนิมม (Novel of Fantasy) คือ นวนิยายที่มีโครงเรื่องลึกลับ โดยผู้เขียนอาจจะจินตนาการเอาเอง หรือ ใช้ความฝันประเภทฟุ้งเฟ้อของผู้เขียน นำเรื่องราวเหล่านั้นมาผูกเป็นโครงเรื่อง โดยไม่มีเจตนาจะให้ เป็นความจริง ผู้เขียนมีเป้าหมายให้เกิดความเพลิดเพลิน และจินตนาการแปลก ๆ แก่ผู้อ่านมากกว่าสาระอื่น ๆ เช่น นวนิยายภูตผีปีศาจ (Exorcism) ผู้เขียนพยายามเสนอความลึกลับเกี่ยวกับผีและความมหัศจรรย์ของไสยศาสตร์ อันได้แก่ เวทมนตร์ คาถาอาคมต่าง ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายก่อให้เกิดความสั่นสะเทือนอารมณ์ของผู้อ่าน แต่ก็มีผู้นิยมอ่านอยู่มาก เช่น เรื่องเกี่ยวกับ ผิดิบคีนซีฟ วิญญาณพยาบาล เป็นต้น (ส่วนใหญ่เป็นนิทานพิมพ์ขายสำหรับเด็ก ๆ) ส่วนนวนิยายประเภทมหัศจรรย์ และเหนือธรรมชาติอื่น ๆ ซึ่งเป็นจินตนาการลึกลับจากสังคมโบราณมาเป็นโครงเรื่อง เช่น ราชนีบอด ของ สุวัฒน์ วรดิลก เปลวสุริยา และจุฬาทรีคุณ ของ พนมเทียน ธนูทอง ของ อิงอร โรงแรมผี ของ อ.อรรถจินดา แก้วชนเหล็ก ของ ตรี อภิรุณ ทิพย์ ของ ทมยันตี ฟ้าจรดทราย ของ โสภาค สุวรรณ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานซึ่งอาจมีลิขสิทธิ์บางส่วน ไม่อนุญาตให้วางใจใช้ประโยชน์ซึ่งงานลิขสิทธิ์
2.7 นวนิยายเกี่ยวกับท้องถื่น (Novel of Soil) ได้แก่ นวนิยายที่มีไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อหากล่าวถึงสถานที่สำคัญแห่งใดแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นบ่อเกิดของเหตุการณ์และตัวละครในเรื่อง เช่น เรื่อง ทุ่งมหาราช ของ เรียมเอง แสนแสบ ของ ไม้เมืองเดิม และ ลูกอีสาน ของ คำพูน บุญทวี เป็นต้น

2.8 นวนิยายเป็นตอนต่อเนื่องกัน (Episodic Novel) ได้แก่ นวนิยายที่กล่าวถึงเรื่องเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกัน แต่มีความสัมพันธ์กันด้วยการใช้ตัวละครชุดเดียวกัน หรือมีแกนกลางของเรื่องเป็นแกนเดียวกัน เช่น ชุด พล นิกร กิมหงวน ของ ป.อินทรปาลิต หลายชีวิต ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช เป็นต้น

2.9 นวนิยายเชิงจิตวิทยา (Psychological Novel) ได้แก่ นวนิยายที่มีเนื้อหากล่าวบรรยายถึงความรู้สึกและจิตใจของตัวละครเอกที่มีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต เช่น เงาราคู ของ โสภาค สุวรรณ มาया ของ ว.วินิจฉัยกุล ทองเนื้อเก้า ของ โบทัน ปูนปินทอง ของ กฤษณา อโศกสิน และ จันดารา ของ อุษณา เพลิงธรรม เป็นต้น

2.10 นวนิยายเชิงปัญหา (Problem Novel) ได้แก่ นวนิยายที่มีเนื้อหากล่าวถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจและปัญหาชีวิตครอบครัว เช่น ทำไม้ ข้าวนอกนา ของ สี่ฟ้า และ เวลาในขวดแก้ว ของ ประภัสสร เสวิกุล เป็นต้น

2.11 หนังสือนิยาย (Humour Novel) ได้แก่ นวนิยายที่มีเนื้อหามุ่งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ มักเป็นเรื่องเบาสมอง เช่น ผู้ใหญ่ลี้กับนางมา ของ กาญจนานาคินทร์ พ่อปลาไหล ของ กนกเรขา ชุด พล นิกร กิมหงวน ของ ป. อินทรปาลิต ชุดขาวเขื่อน ของ มนัทยา ชีวิตรักนักศึกษา ของ ศุภักษร และ ทหารเรือมาแล้ว ของ ประเทือง ศรีสุข เป็นต้น

2.12 นวนิยายสังคมและการเมือง (Politics and Sociological Novels) คือ นวนิยายที่มีโครงเรื่องเกี่ยวเนื่องด้วยปัญหาทางการเมือง ปัญหาทางเศรษฐกิจ การปกครอง ตลอดจนปัญหาการขัดแย้งของสังคม ในการดำเนินเรื่อง นักเขียนอาจจะใช้กลวิธีการดำเนินเรื่องอย่างแยบยลในการเสนอปัญหาดังกล่าวผ่านตัวละครมาสู่ผู้อ่าน คือ ให้ผู้อ่านทราบถึงปัญหาทางสังคม การขัดแย้งทางความคิดทางการเมือง นักเขียนอาจจะเสนอในรูปการถกเถียงเกี่ยวกับปรัชญาการเมืองและลัทธิของตัวละครในเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้แนวทางด้านการเมือง หรืออาจจะเสนอในรูปการต่อสู้ทางการเมืองของตัวละคร เช่น เรื่องไฟแดง ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช ไฟต์น ของ สุจิตต์ วงษ์เทศ จาก ดวงใจ ของ ดวงใจ พัทยา ของ ดาวหาง ปิศาย และ ความรักของวัลยา ของ เสนีย์ เสาวพงศ์ พลับพลา มาลี ของ รัตนะ ยาวะประภาษ นวนิยายที่ผู้เขียนเสนอแนวคิดทางการเมืองโดยผ่านพฤติกรรมของตัวละครคือแสดงให้เห็นการต่อสู้ทางการเมืองของตัวละครตัวเอง เช่น ขบวนการเสรีจีน ของ สด คุรุมาโรหิต จันทรหอม ของ วิสิษฐ์ เดชกุญชร เมืองเนรมิต ของ ม.ร.ว. นิมิตรมงคล นวรัตน์ และ พิวาแดง ของ สุวัฒน์ วรดิลก เป็นต้น

ส่วนนวนิยายสังคมนั้นส่วนใหญ่ผู้เขียนพยายามที่จะชี้ให้เห็นปัญหาชีวิต สภาพชีวิตในสังคมโดยเสนอให้เห็นบทบาทของการดำเนินชีวิตในสังคม ปัญหาความไม่เป็นธรรมในสังคม การเสนอแนวคิดดังกล่าว นักเขียนมักเสนอผ่านพฤติกรรม หรือแนวคิดของตัวละคร เพื่อเป็นการชักนำให้ผู้อ่านทราบถึงปัญหาทางสังคมนั้น ๆ เช่น แผ่นดินนี้ของใคร ของศรีรัตน์ สถาปนวัฒน์ ระเบียบยา ของ สด คุรุมาโรหิต

สนิมสร้อย ของ'รงค์ วงษ์สวรรค์ เทพธิดาโรงแรม ของ ณรงค์ จันทร์เรือง เขาชื่อกานต์ ของ สุวรรณี สุคนธา นายอำเภอปฏิวัติ ของ บุญโชค เจียมวิริยะ ทำไม ของ สีฟ้า จดหมายจากเมืองไทย ของ โบตัน ทะเลถ้ำอิม ของ สุวรรณี สุคนธา เป็นต้น

2.13 นวนิยายลูกทุ่ง (Peasant Novel) คือ นวนิยายที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสภาพชีวิตในสังคมชนบท ซึ่งผู้เขียนมุ่งที่จะเสนอภาพสังคม แนวคิด ปรัชญาชีวิตของสังคมอีกมุมหนึ่ง เป็นการสะท้อนสภาพชีวิตที่ยากแค้น การต่อสู้ดิ้นรนเพื่อการดำเนินชีวิตเพื่อการอยู่รอด หรืออาจจะเสนอภาพชีวิตของสังคมชนบทที่มีความรื่นรมย์ท่ามกลางธรรมชาติ และสังคมที่ไม่ดิ้นรนมากนักก็ได้ เช่น นวนิยายชุดของไม้เมืองเดิม ได้แก่เรื่อง ชายสามโบสถ์ เกวียนหัก แสนแสบ โปะล้ม เรื่อง เพลงเรือเร่ เป็นต้น หรือชุดเรื่องสั้น "ผู้เฒ่า" ของ มนต์ จรรย์รงค์ ชุดเสเพลบอยชาวไร่ ของ'รงค์ วงษ์สวรรค์ สร้อยทอง สาวชาวไร่ ลูกชานา ของ นิमित ภูมิถาวร ทุ่งมหาธา ของ เรียมเอง รวมถึงเรื่อง ลูกอีสาน ของ คำพูน บุญทวี เป็นต้น

2.14 นวนิยายต่างแดน (Exotic Novel) คือ นวนิยายที่ใช้ฉาก หรือสถานที่ต่างประเทศในการดำเนินเรื่อง ฉะนั้น คตินิยมจึงมีลักษณะประสมประสานระหว่างแนวคิดแบบไทยและต่างประเทศอยู่มาก ผู้เขียนมุ่งจะเปรียบเทียบคตินิยมและปรัชญาชีวิตของสังคมนั้น ๆ ด้วย นอกจากนั้นนวนิยายต่างแดนยังมีส่วนในการเสนอฉาก สถานที่ต่างประเทศ เป็นลักษณะสารคดี นำเที่ยวอยู่บ้างซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการชักนำให้ผู้อ่านสนใจในเรื่องราวอีกด้วย เช่น เรื่องละครแห่งชีวิต ของ ม.จ. อากาศคำเเกิง รพีพัฒน์ ช่างหลังภาพ ของ ศรีบูรพา รัตนาวัตี ของ ว.ณ ประมวลมารค ปีกกิ่งนครแห่งความหลัง ของ สด ฤกษ์โรหิต ความรักของวัลยา ของ เสนีย์ เสาวพงศ์ นักบุญคนบาป ของ อิศรา อมันตกุล ทิวาหวม ของ ศศิพงศ์ ประไพ ไต้ฝุ่นป่าคอนกรีต ของ'รงค์ วงษ์สวรรค์ รวมทั้งเรื่อง พิราบแดง ของ สุวัฒน์ วรดิลก ก็ใช้ฉากต่างประเทศเช่นเดียวกัน

2.15 นวนิยายอาชญากรรม และนักสืบ (Detective and Crime Novel) เป็นนวนิยายที่ผู้เขียนผูกโครงเรื่องให้ซับซ้อน ซ่อนเงื่อน ซ่อมปม เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความระทึกใจ สะเทือนอารมณ์ไปตามตัวละครและเนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับจารกรรม การสืบสวน นวนิยายประเภทสืบสวนนี้ในสมัยแรก ๆ ได้แปลมาจากตะวันตก เช่น เรื่อง เซอร์ลอร์ดโฮล์ม (เซอร์ อาเธอร์ โคนันดอยล์) และภายหลังได้แก่งานชุด เจมส์บอนด์ 007 (เอียน เฟลมมิง) เรื่องนี้มีชื่อเสียงมากและได้มีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศจำนวนมาก นวนิยายชุดนักสืบและอาชญากรรมของไทย ได้แก่ เรื่อง แพรดำ ของ หลวงสารานุกรมประพันธ์ เล็บครุฑ ของ พนมเทียน ชุดนักสืบพราวน ของ 4411 ชุด อินทรีแดง ของ เสก ดุสิต ชุด เขี้ยวราตรี ของ ส. เนาวราช และเรื่อง แบงค์ ของ พ.ต.ต. ประชา พูนวิวัฒน์ เป็นต้น

2.16 นวนิยายอิงศาสนา (Moral Novel) คือ นวนิยายที่มุ่งเสนอสาระทางจริยธรรมแก่สังคมแต่ก็ไม่ได้เขียนเป็นแบบเทศนาโวหาร และกลับผูกเรื่องเป็นนวนิยาย มีตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านจับประเด็นสำคัญของเรื่องเอาเอง หรือผู้เขียนพยายามเสนอแนวคิด คติธรรม จริยธรรม

โดยผ่านพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสู่ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านสนุกสนาน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย โครงเรื่องส่วนไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่จะนำมาจากเรื่องราวที่มีอยู่ในศาสนา และผู้เขียนนำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมให้ตัวละครเหล่านั้น มีบทบาทน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เรื่อง กามนิทวาสิฏฐี ของ เสฐียรโกเศศและนาคะประทีป กองทัพนธรรม ของ สุชีพ ปัญญานุภาพ อานนท์พุทธธนูชา ของ วศิน อินทสระ ลีลาวดี ของ ธรรมโฆษ ชุดกภูแห่ง กรรม ของ ท.เลียงพิบูลย์ ชุด "หลวงตา" ของ แพร ธิอไม้ เป็นต้น

2.17 นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Novel) เป็นนวนิยายที่เกี่ยวกับการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ความตื่นเต็นมหัศจรรย์ทางวิทยาศาสตร์ เช่น ยานมนุษย์ ของพรหมบุตร ชั่ว นิจนิรันดร์ เรื่องแปลโดย กัญญา เป็นต้น

2.4.4 ศึกษาเรื่องประเภทของหนังสือนวนิยายในท้องตลาด

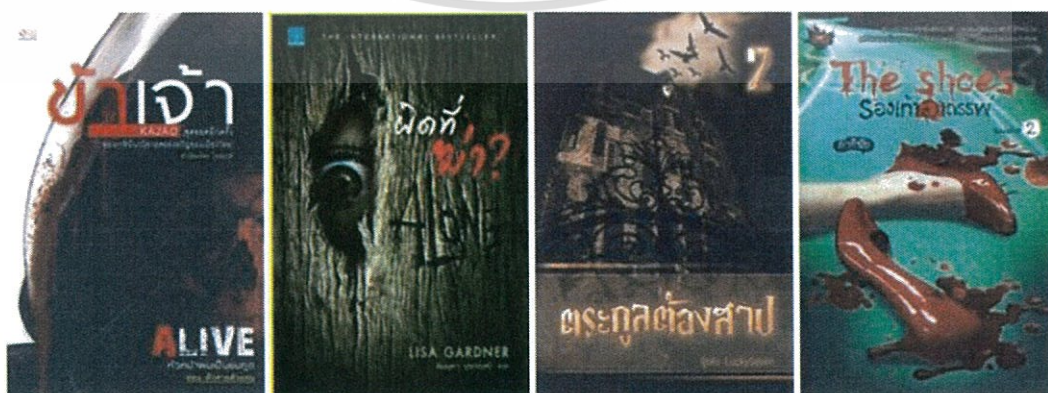
จากการศึกษาผลิตภัณฑ์ในท้องตลาด ผู้วิจัยได้แบ่งหมวดหมู่นวนิยายในประเทศไทยเป็น 18 ประเภท ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.4.4.1 นวนิยายอาชญากรรม (Crime)



ภาพที่ 2.53 แสดงนวนิยายอาชญากรรม

2.4.4.2 นวนิยายสยองขวัญ (Horror)



ภาพที่ 2.54 แสดงนวนิยายสยองขวัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.3 นวนิยายระทึกขวัญ (Thriller)



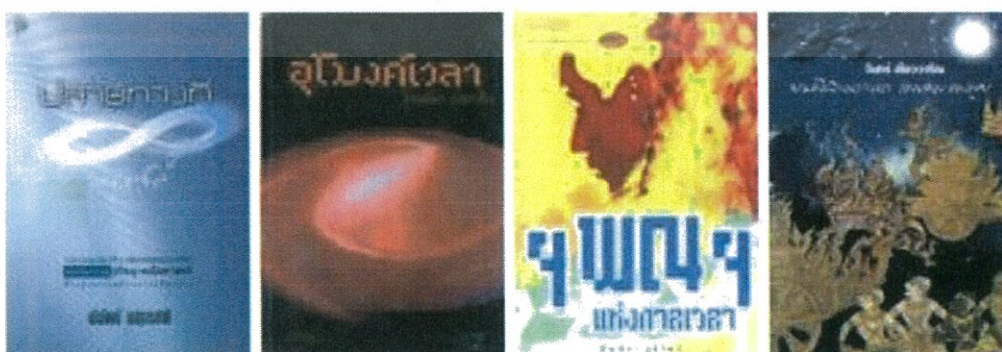
ภาพที่ 2.55 แสดงนวนิยายระทึกขวัญ

2.4.4.4 นวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน (Mystery)



ภาพที่ 2.56 แสดงนวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน

2.4.4.5 นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi)



ภาพที่ 2.57 แสดงนวนิยายวิทยาศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.6 นวนิยายสงคราม (War)



ภาพที่ 2.58 แสดงนวนิยายสงคราม

2.4.4.7 นวนิยายผจญภัย (Adventure)



ภาพที่ 2.59 แสดงนวนิยายผจญภัย

2.4.4.8 นวนิยายย้อนยุค (Epic)



ภาพที่ 2.60 แสดงนวนิยายย้อนยุค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.9 นวนิยายตลก (Comedy)



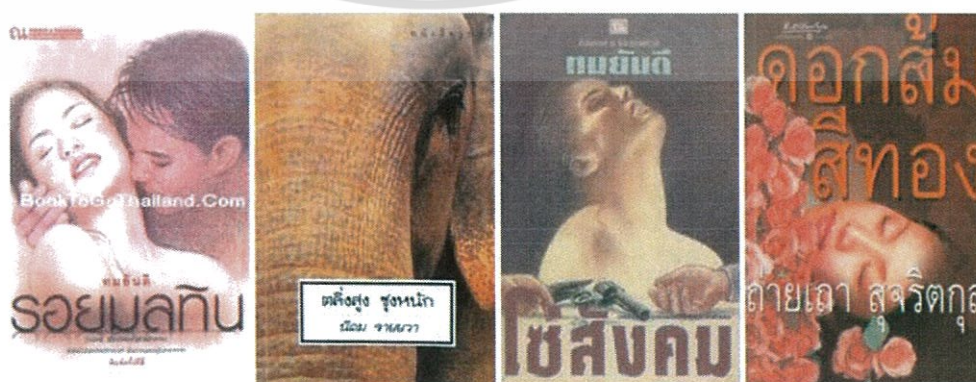
ภาพที่ 2.61 แสดงนวนิยายตลก

2.4.4.10 นวนิยายรัก (Romantic)



ภาพที่ 2.62 แสดงนวนิยายรัก

2.4.4.11 นวนิยายชีวิต (Drama)



ภาพที่ 2.63 แสดงนวนิยายชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.12 นวนิยายบู๊ (Action)



ภาพที่ 2.64 แสดงนวนิยายบู๊

2.4.4.13 นวนิยายชีวิตจริง (Biography)



ภาพที่ 2.65 แสดงนวนิยายชีวิตจริง

2.4.4.14 นวนิยายสารคดี (Documentary)



ภาพที่ 2.66 แสดงนวนิยายสารคดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.15 นวนิยายครอบครัว (Family)



ภาพที่ 2.67 แสดงนวนิยายครอบครัว

2.4.4.16 นวนิยายเทพนิยาย (Fantasy)



ภาพที่ 2.68 แสดงนวนิยายเทพนิยาย

2.4.4.17 นวนิยายประโลมโลก (Erotic)



ภาพที่ 2.69 แสดงนวนิยายประโลมโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4.18 นวนิยายประวัติศาสตร์ (History)



ภาพที่ 2.70 แสดงนวนิยายประวัติศาสตร์

โดยจากการลงพื้นที่สำรวจพบว่า นวนิยายประเภท นวนิยายอาชญากรรม (Crime), นวนิยายสยองขวัญ (Horror), นวนิยายระทึกขวัญ (Thriller), นวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน (Mystery) มีหน้าปกที่คล้ายคลึงกัน และถูกจัดให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันในร้านหนังสือ ผู้วิจัยจึงจัดให้นวนิยายทั้ง 4 ประเภทนี้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน

2.5 พฤติกรรมผู้บริโภค

2.5.1 วัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อมๆ กัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้มาก การปรับตัวได้สำเร็จจะช่วยให้อายุรุ่นพัฒนาตนเองเกิดบุคลิกภาพที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการดำเนินชีวิตต่อไป การเรียนรู้พัฒนาการวัยรุ่นจึงมีประโยชน์ทั้งต่อการส่งเสริมให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายจิตใจสังคม และช่วยป้องกันปัญหาต่างๆ ในวัยรุ่น เช่น ปัญหาทางเพศ หรือปัญหาการใช้สารเสพติด

พัฒนาการของวัยรุ่น

วัยรุ่น จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กย่างอายุประมาณ 12-13 ปี เพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชายประมาณ 2 ปี และจะเกิดการพัฒนาไปจนถึงอายุประมาณ 18 ปี จึงจะเข้าสู่ผู้ใหญ่ โดยจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1.พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development) ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เนื่องจากวัยนี้ มีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ(sex hormones) และฮอร์โมนของการเจริญเติบโต(growth hormone)อย่างมากและรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (physical changes) ร่างกายจะเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว แขนขาจะยาวขึ้นก่อนจะเห็นการเปลี่ยนแปลงอื่นประมาณ 2 ปี เพศหญิงจะไขมันมากกว่าชายที่มีกล้ามเนื้อมากกว่า ทำให้เพศชายแข็งแรงกว่า

การเปลี่ยนแปลงทางเพศ (sexual changes) สิ่งที่เห็นได้ชัดเจน คือวัยรุ่นชายจะเป็นหนุ่มขึ้น นมขึ้นพาน (หัวนมโตขึ้นเล็กน้อย กดเจ็บ) เสียงแตก หนวดเคราขึ้น และเริ่มมีฝันเปียก (nocturnal ejaculation - การหลั่งน้ำอสุจิในขณะหลับและฝันเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ) การเกิดฝันเปียกครั้งแรกเป็นสัญญาณของการเข้าสู่วัยรุ่นของเพศชาย ส่วนวัยรุ่นหญิงจะเป็นสาวขึ้น คือเต้านมมีขนาดโตขึ้น ไขมันที่เพิ่มขึ้นจะทำให้รูปร่างมีทรวดทรง สะโพกผายออก และเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรก (menarche) การมีประจำเดือนครั้งแรก เป็นสัญญาณบอกการเข้าสู่วัยรุ่นในหญิง ทั้งสองเพศจะมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศ ซึ่งจะมีขนาดโตขึ้น และเปลี่ยนเป็นแบบผู้ใหญ่ มีขนขึ้นบริเวณอวัยวะเพศ มีกลิ่นตัว มีสิวขึ้น

2. พัฒนาการทางจิตใจ (Psychological Development)

สติปัญญา (Intellectual Development) วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม (Jean Piaget ใช้คำอธิบายว่า Formal Operation ซึ่งมีความหมายถึงความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ได้ลึกซึ้งขึ้นแบบ abstract thinking) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่นแล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ

ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Awareness) วัยนี้จะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเอง ด้านต่างๆ ดังนี้

เอกลักษณ์ (identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งที่ตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น ได้แก่ วิชาที่เขาชอบเรียน กีฬาที่ชอบเล่น งานอดิเรก การใช้เวลาว่างให้เกิดความเพลิดเพลิน กลุ่มเพื่อนที่ชอบและสนิทสนมด้วย โดยเขาจะเลือกคบคนที่มีส่วนคล้ายคลึงกัน หรือเข้ากันได้ และจะเกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดแบบอย่างจากกลุ่มเพื่อนนี้เอง ทั้งแนวคิด ค่านิยม ระบบจริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิต จนสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเอกลักษณ์ของตน และกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ตนเองยังมีอีกหลายด้าน ได้แก่ เอกลักษณ์ทางเพศ แฟชั่น ดารา นักร้อง การแต่งกาย ทางความเชื่อในศาสนา อาชีพ คติประจำใจ เป้าหมายในการดำเนินชีวิต (Erik Erikson อธิบายว่าวัยรุ่นจะเกิดเอกลักษณ์ของตนในวัยนี้ ถ้าไม่เกิดจะมีความสับสนในตนเอง (Identity VS Role confusion))

ภาพลักษณ์ของตนเอง (self image) คือการมองภาพของตนเอง ในด้านต่างๆ ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง ความสวยความหล่อ ความพิการ ข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง วัยรุ่นจะสนใจหรือ ให้ความสนใจเกี่ยวกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่นๆ ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยนี้จึงมักอยากเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมากๆ

ความภาคภูมิใจตนเอง (self esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคนอื่นๆได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ ความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาใดๆ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิกริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ ทำให้อาจเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้ง่ายถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจตนเอง (self confidence)

การควบคุมตนเอง (self control) วัยนี้จะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด การรู้จักยังคิด การคิดให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อารมณ์ (mood) อารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้ อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเกเร ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อยๆดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น อารมณ์เพศวัยนี้จะมีมาก ทำให้มีความสนใจเรื่องทางเพศ หรือมีพฤติกรรมทางเพศ เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติในวัยนี้ แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเป็นปัญหา เช่น เบี่ยงเบนทางเพศ กามวิปริต หรือการมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น

จริยธรรม (moral development) วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง (idealism) เพราะเขาจะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบมโนธรรมของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น และจะรู้สึกอึดอัดคับข้องใจกับความไม่ถูกต้องในสังคม หรือในบ้าน แม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขาก็เริ่มรู้สึกว่าไม่ได้ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออก วิวาทษ์วิจารณ์พ่อแม่หรือ ครูอาจารย์ตรงๆอย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดได้บ่อยในวัยนี้เมื่อวัยรุ่นเห็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกัน ในวัยรุ่นตอนต้นการควบคุมตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้น จนเป็นระบบจริยธรรมที่สมบูรณ์แบบเหมือนผู้ใหญ่

3. พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

วัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิม แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนนานๆ มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากไปไหนกับทางบ้าน เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มของสังคมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การ

ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคม ที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือковиวิชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. 2551 : online)

2.5.2 รูปแบบของพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

กุลนรี มีแก้ว (2551 : 45) อธิบายว่า นักการตลาดมองการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเหมือนกับการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา เป็นพฤติกรรมที่มีเหตุมีผลเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย การตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์บางอย่างผู้ซื้อให้ความสำคัญในการซื้อน้อยมากเพราะเป็นผลิตภัณฑ์ที่คุ้นเคย เคยซื้อบ่อย ๆ ราคาไม่แพง ความเสี่ยงแทบจะไม่มี ดังนั้น การตัดสินใจซื้อจึงสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็วซึ่งนักการตลาดเรียกการซื้อลักษณะนี้ว่า การซื้อที่ใช้ความพยายามในการซื้อน้อย หรือ Low-Involvement Purchases แต่การซื้อผลิตภัณฑ์บางอย่างผู้ซื้อให้ความสำคัญในการซื้อ เพราะเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่คุ้นเคย หรือไม่เคยซื้อ ราคาแพงและมีความเสี่ยงสูง ดังนั้นก่อนตัดสินใจซื้อจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม การตัดสินใจจึงต้องใช้ความพยายามสูง ใช้เวลา และมีการขั้นตอนสลับซับซ้อน ซึ่งนักการตลาดเรียกการซื้อลักษณะนี้ว่า การซื้อที่ใช้ความพยายามในการซื้อสูง หรือ High-Involvement Purchases (Lambetal,1992,p.80)

ดังนั้น รูปแบบการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคจึงสามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่าง ๆ โดยอาศัยระดับของการแก้ปัญหา ตั้งแต่การใช้ความพยายามน้อยที่สุด จนถึงการใช้ความพยายามมากที่สุดได้เป็น 3 รูปแบบ (McCarthy & Perreault 1990 p.186-187)

1. พฤติกรรมการซื้อตามปกติ (reutilized response behavior) เป็นพฤติกรรมการซื้อตามปกตินิสัยซึ่งเป็นแบบที่ง่ายที่สุด เกิดขึ้นเมื่อผู้ซื้อซื้อสินค้าราคาถูกและต้องซื้อบ่อย ๆ การซื้อสินค้าประเภทนี้ผู้ซื้อใช้เวลาในการตัดสินใจน้อยมาก เพราะเขา รู้จักและคุ้นเคยกับผลิตภัณฑ์เป็นอย่างดี รู้ว่าผลิตภัณฑ์ดังกล่าวมีตราหรือยี่ห้อสำคัญอะไรบ้าง และเขาชอบซื้อตราอะไรมากที่สุด ตัวอย่างเช่น การซื้อบุหรี่ยี่สิบซอง ยาสิฟีน ผงซักฟอก น้ำอัดลม เป็นต้น พฤติกรรมการซื้อแบบนี้มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าพฤติกรรมการแก้ปัญหาตามความเคยชิน

2. พฤติกรรมการซื้อที่ต้องแก้ปัญหบางอย่าง (limited problem solving) เป็นพฤติกรรมการซื้อซึ่งมีความยุ่งยากมากกว่าแบบที่ 1 เกิดขึ้นเมื่อผู้ซื้อต้องเผชิญกับตราของสินค้าบางชนิดซึ่งไม่คุ้นเคย แม้ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ที่รู้จักดี เช่น ผู้หญิงคนหนึ่งต้องการซื้อโลชั่นลดเลือนริ้วรอยยี่ห้อหนึ่ง ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่เขาค้นเคยดี แต่ผู้ชายอาจแนะนำให้ซื้อยี่ห้อใหม่ซึ่งมีคุณภาพดีกว่าและราคาแพงกว่า ในกรณีนี้ผู้ซื้ออาจจะต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม เพราะโลชั่นลดเลือนริ้วรอยยี่ห้อนี้เขายังไม่เคยรู้จัก เขาอาจจะถามเพื่อหาความรู้จากพนักงานขาย คอยติดตามจากโฆษณาต่าง ๆ เพื่อให้รู้จักโลชั่นยี่ห้อนี้มากขึ้นจึงค่อยตัดสินใจซื้อ จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการซื้อในแบบนี้ผู้ซื้อรู้จักระดับของผลิตภัณฑ์เป็นอย่างดีแต่ไม่คุ้นเคยกับตราบางตรา หรือลักษณะผลิตภัณฑ์บางอย่าง จึงจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม

ก่อนตัดสินใจเลือกซื้อ การซื้อในลักษณะนี้จึงเป็นการซื้อที่ต้องแก้ปัญหาบางอย่างก่อนกรณีเช่นนี้เกิดจากผู้ซื้อไม่มีความมั่นใจในการซื้อจึงต้องหาทางลดความเสี่ยงให้น้อยลงด้วยการหาข้อมูลเพิ่มเติม ดังนั้นนักการตลาดจึงจำเป็นต้องจัดโปรแกรมการติดต่อ สื่อสารและการประชาสัมพันธ์ที่ดีเพื่อเพิ่มความเข้าใจและความเชื่อมั่นให้กับผู้ซื้อในผลิตภัณฑ์ตราใหม่นั้น

3. พฤติกรรมการซื้อที่ต้องแก้ปัญหาอย่างมาก (extensive problem solving) เป็นพฤติกรรมการซื้อสินค้าที่มีความยุ่งยากมากที่สุด เกิดขึ้นเมื่อผู้ซื้อต้องเผชิญกับการซื้อผลิตภัณฑ์ซึ่งไม่คุ้นเคย และทั้งยังไม่ทราบด้วยว่าจะนำไปใช้อย่างไร เช่น บุคคลหนึ่งเกิดความสนใจอยากซื้อเครื่องสแตอ์ริโอรุ่นใหม่เป็นครั้งแรกในชีวิตของเขา เขาเพียงแต่เคยได้ยินยี่ห้อของเครื่องเสียงอื่น ๆ เช่น Cobra, Panasonic และ Midland เป็นต้น แต่เขาไม่มีความรู้หรือข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเสียงจึงไม่รู้ว่า จะเลือกซื้อยี่ห้อไหน แบบไหนดี นั่นคือ เขาอยู่ในสภาพที่ต้องแก้ไขปัญหามากจึงจะสามารถตัดสินใจซื้อได้

นักการตลาดจะต้องเข้าใจว่าผู้ซื้อมุ่งหวัง (prospective buyer) เขาเสาะแสวงหาข้อมูลและประเมินผลก่อนตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ประเภทนี้ได้อย่างไร เพื่อจะได้จัดหาข้อมูลเอื้ออำนวยให้ผู้ซื้อมุ่งหวังได้มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะผลิตภัณฑ์ จุดเด่นสำคัญ ๆ ต่าง ๆ รวมตลอดถึงฐานะหรือตำแหน่งของผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นการจูงใจและสร้างภาพพจน์ผลิตภัณฑ์ในทางดีเพื่อให้ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อด้วยความมั่นใจ

จากพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อทั้ง 3 รูปแบบดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการตัดสินใจซื้อแต่ละแบบขึ้นอยู่กับระดับของการค้นหาข้อมูล (degree of search) ระดับของการมีประสบการณ์ในการซื้อมาก่อน (degree of prior experience) ความถี่ในการซื้อ (frequency of purchase) ปริมาณความเสี่ยงที่ได้รับ (amount of perceived risk) และความกดดันทาง ด้านเวลา (time pressure)

การศึกษาพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคนั้นมีประโยชน์อย่างมากต่อผู้โฆษณาและส่งเสริมการขายเพราะจะทำให้ทราบว่าผู้ซื้อมีกระบวนการอย่างไรบ้างในการแสวงหาข้อมูลซื้อผลิตภัณฑ์ โดยสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประกอบการวางแผนการสื่อสารให้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ได้ตรงตามความต้องการของผู้ซื้อต่อไป

2.5.3 แรงจูงใจในการซื้อสินค้าของผู้บริโภค

กิตติบดี คุณโลहित (2552 : 49) การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคจะทำให้ทราบเหตุจูงใจที่ทำให้ผู้บริโภคเกิดการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการ ซึ่งเหตุจูงใจมีจุดเริ่มต้นจากการเกิดสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดความต้อง การผ่านเข้ามาในความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลจากคุณ ลักษณะต่าง ๆ ของผู้ซื้อและกระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อเอง ทำให้เกิดการตอบสนองหรือการตัดสินใจซื้อ(Kotler,1997,p.172)

1. สิ่งกระตุ้น สิ่งกระตุ้นเป็นเหตุจูงใจให้เกิดการซื้อสินค้า อาจเป็นเหตุจูงใจด้านเหตุผลหรือด้านจิตวิทยาก็ได้ สิ่งกระตุ้นประกอบด้วย 2 ส่วน คือ (Kotler, 1997, pp. 172-173) คำ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชีวิตก็มีอิทธิพลเหนือความต้องการของผู้บริโภคด้วย โดยความต้องการในการผลิตภัณฑ์และพฤติกรรมซื้อจะแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงของวัฏจักรชีวิตอาชีพแต่ละอาชีพจะนำไปสู่ความจำเป็นและความต้องการในผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกัน

โอกาสทางเศรษฐกิจ โอกาสที่ผู้บริโภคจะซื้อผลิตภัณฑ์ขึ้นอยู่กับระดับรายได้ และการออมการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน ความสามารถในการกู้ยืม การให้สินเชื่อและทัศนคติเกี่ยวกับการจ่ายเงิน รูปแบบการดำเนินชีวิตรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลจะขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ชนชั้นทางสังคมและกลุ่มอาชีพของแต่ละบุคคล

2.4 ปัจจัยด้านจิตวิทยา (psychological factor) ปัจจัยทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ ประกอบด้วย แรงจูงใจการรับรู้ การเรียนรู้ ความเชื่อและทัศนคติ แรงจูงใจ (motivation) คือ ผู้บริโภคเกิดความต้องการการที่มากเพียงพอที่กระตุ้นให้บุคคลกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการโดยที่ความต้องการของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป

การรับรู้ (perception) การรับรู้ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันและสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันก็จะทำให้การแปลความหมายของการรับรู้ของแต่ละคนแตกต่างกันไป

การเรียนรู้ (learning) คือ การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในความนึกคิดของผู้บริโภคตอบสนองหรือพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากได้ปฏิบัติประสบการณ์ หรือเกิดขึ้นของสัญญาณ หรือ ความรู้ที่ได้จากการรับรู้สิ่งที่ไม่ค่อยเกิดขึ้นมาก่อนนั่นเอง การตลาดจะใช้แนวคิดนี้มาเป็นประโยชน์ด้วยการโฆษณาซ้ำๆ เพื่อให้เกิดการจูงใจซื้อ

ความเชื่อและทัศนคติ (belief and attitude) ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางบวกหรือลบซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้และพฤติกรรมการตัดสินใจของแต่ละบุคคล

3. กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ (buyer's decision process)

กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อเป็นลำดับขั้นตอนในการตัดสินใจของผู้บริโภคประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การรับรู้ความต้องการ การค้นหาข้อมูลการประเมินทางเลือก การตัดสินใจซื้อและพฤติกรรมภายหลังการซื้อ

ผู้บริโภคที่ผ่านขั้นตอนในการซื้อผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ขั้นตอนเป็นลำดับขั้นแต่ในความเป็นจริงอาจไม่เป็นเช่นนั้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งการซื้อที่มีความสลับซับซ้อนของการตัดสินใจน้อย ผู้บริโภคอาจข้ามขั้นตอนบางขั้นตอนไปภายหลังการซื้อและใช้สินค้าและบริการไปแล้ว ผู้บริโภคจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับความพอใจหรือไม่พอใจสินค้าและบริการนั้น ๆ และจะเก็บไว้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจซื้อครั้งต่อไป ดังนั้น จึงควรทำความเข้าใจในพฤติกรรมซื้อสินค้าและบริการในแต่ละขั้น เพื่อค้นหาสิ่งที่มีอิทธิพลในแต่ละขั้นเพื่อสร้างความพอใจให้แก่ผู้บริโภคในทุกๆระดับของกระบวนการซื้อ

4. การตัดสินใจของผู้ซื้อ (buyer's decisions)

การตอบสนองของผู้ซื้อเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับสิ่งกระตุ้นและอิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว ในการตัดสินใจซื้อผู้บริโภคจะมีการตัดสินใจประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ คือ การเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะซื้อ การเลือกตราสินค้า การเลือกผู้ชาย การเลือกช่วงเวลาในการซื้อ และปริมาณสินค้าที่จะซื้อ

สรุป ทฤษฎีพฤติกรรมของผู้บริโภค คือ อิทธิพลจากภายนอก เช่น สิ่งกระตุ้นทางการตลาด และสิ่งกระตุ้นอื่น ๆ ส่งผลต่อคุณลักษณะของผู้ซื้อทำให้เกิดกระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ และตัดสินใจซื้อโดยเลือกผลิตภัณฑ์ เลือกตราสินค้า เวลาในการซื้อและปริมาณในการซื้อ

ทฤษฎีการตัดสินใจของผู้บริโภค

ทฤษฎีการตัดสินใจของผู้บริโภค (decision making theory) ได้กล่าวถึงตัวแบบการตัดสินใจของผู้บริโภค (model of consumer decision making) เป็นการรวมความคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคและพฤติกรรมของผู้บริโภคซึ่งมีส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ (Schiffman & Kanuk, 1994, pp.560-561)

1. การนำเข้าข้อมูล (input) เป็นอิทธิพลจากภายนอกที่มีผลต่อค่านิยม ทักษะ และพฤติกรรมของผู้บริโภค ซึ่งมาจากกิจกรรมส่วนผสมทางการตลาดที่พยายามสื่อสารไปยังผู้บริโภคที่มีศักยภาพซึ่งแยกเป็น

1.1 Marketing inputs คือ กิจกรรมทางการตลาดที่พยายามเข้าถึงกำหนดและจูงใจผู้บริโภคให้ซื้อหรือใช้ผลิตภัณฑ์ โดยใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เช่น ใช้หีบห่อ ขนาดการรับประกันและนโยบายด้านราคาเป็นต้น

1.2 Socioculture inputs เป็น Inputs ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการค้า เช่น ความคิดเห็นของเพื่อน บรรณาธิการหนังสือพิมพ์ วัฒนธรรม ชั้นทางสังคม ซึ่งเป็นอิทธิพลภายในของบุคคล ที่มีผลต่อการประเมินผลและการยอมรับหรือปฏิเสธผลิตภัณฑ์

2. กระบวนการ (process) เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการนี้ เราจะพิจารณาถึงอิทธิพลของปัจจัยทางจิตวิทยาซึ่งจะเป็นอิทธิพลภายใน (แรงจูงใจ การรับรู้ การเรียนรู้หรือทัศนคติ) ที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภค รวมถึงปัจจัยอีก 2 ประการคือ

2.1 การรับรู้ถึงความเสี่ยง (perceived risk) คือ ความไม่แน่นอนที่ผู้บริโภคเผชิญ เขาไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ที่เกิดจากการตัดสินใจซื้อ ดังนั้น ผู้บริโภคมักซื้อสินค้าหรือบริการในที่เดิม ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น ถ้าผู้บริโภคไม่มีข้อมูลผลิตภัณฑ์ เขาจะเชื่อถือในชื่อเสียงของร้านค้าานั้น ๆ ถ้าเกิดความสงสัยผู้บริโภคจะซื้อของแพงไว้ก่อน เพื่อลดความเสี่ยงเพราะเขาคิดว่าของแพงต้องเป็นของดี

2.2 กลุ่มที่ยอมรับได้ (evoked set) หมายถึง ตราสินค้าที่ผู้บริโภคเลือกซื้อซึ่งประกอบด้วยสินค้าจำนวนน้อยที่ผู้บริโภคคุ้นเคย จำได้ และยอมรับการตัดสินใจของผู้บริโภค ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

2.2.1 ชั้นความรู้ความต้องการ (need recognition) ชั้นรับรู้ความต้องการจะเกิดขึ้นเมื่อผู้บริโภคเผชิญกับปัญหา เช่น การซื้อของจากเครื่องขายอัตโนมัติกับปัญหาซับซ้อน คือ ปัญหาที่มีการพัฒนาให้ซับซ้อนขึ้น เช่น เมื่อใช้รถไปนาน ๆ ก็มีความคิดที่จะเปลี่ยนรถใหม่เพื่อหลีกเลี่ยงค่าซ่อมรถเก่า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 การค้นหาข้อมูลก่อนการตัดสินใจซื้อ (pre-purchase search) ขั้นตอนนี้จะเริ่มต้นเมื่อผู้บริโภครู้ว่าจะได้รับความสะดวกจากการซื้อหรือบริโภคผลิตภัณฑ์ ผู้บริโภคจะต้องการข้อมูลเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการเลือก (ถ้ามีประสบการณ์มาก่อนก็ใช้ได้เลย แต่ถ้าไม่มีก็ต้องค้นหา)

2.2.3 การประเมินทางเลือก (evaluation of alternative) เป็นขั้นตอนในกระบวนการตัดสินใจซื้อซึ่งผู้บริโภคประเมินผลประโยชน์ที่จะได้รับจากแต่ละทางเลือกของผลิตภัณฑ์ที่กำลังพิจารณาจะใช้ 2 รูปแบบ คือ ใช้รายชื่อตราที่เลือกไว้แล้ว (evoked set) และเลือกเอาจากทั้งหมดที่มีในตลาด

Affect referral decision rules หมายถึง กฎการตัดสินใจที่ง่ายที่สุดซึ่งผู้บริโภคเลือกผลิตภัณฑ์ให้คะแนนตราสินค้าจากประสบการณ์ที่ผ่านมามากกว่าคุณสมบัติด้านอื่น ๆ การแบ่งส่วนตลาดผู้บริโภคโดยอาศัยกฎการเลือกซื้อ มี 4 แบบ (Schiffman & Kanuk, 1994, pp. 566-567)

1. การปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์ (practical loyalists) ซื้อตราที่ซื้อเป็นประจำ
2. ผู้ซื้อที่นิยมราคาต่ำสุด (bottom line price shoppers) ซื้อราคาต่ำสุดโดยไม่สนใจตรา

3. ผู้ซื้อที่เปลี่ยนการซื้อตามโอกาสหรือผู้ฉวยโอกาส (opportunistic switchers) ใช้คู่มือเลือกซื้อหรือซื้อที่ลดราคา

4. นักล่าอย่างแท้จริง (deal hunters) ซื้อที่มีเงื่อนไขที่ดีที่สุด ไม่มีความภักดีในตราสินค้า

3. การแสดงผลหรือพฤติกรรมที่แสดงออก (output) คือ พฤติกรรมการซื้อและการประเมินหลังการซื้อ วัตถุประสงค์ทั้งสองกิจกรรมนี้เพื่อที่จะเพิ่มความพอใจของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อของพวกเขา

3.1 พฤติกรรมการซื้อ (purchase behavior) ผู้บริโภคมีประเภทการซื้ออยู่ 2 ประเภท คือ ทดลองซื้อ (trial purchase) และซื้อซ้ำ (repeat purchase) ถ้าผู้บริโภคซื้อสินค้าชนิดหนึ่งหรือตราหนึ่งเป็นครั้งแรก และซื้อในปริมาณน้อยกว่าปกติ การซื้อนี้จะถูกพิจารณาว่า เป็นการทดลองซื้อ นั่นคือ การทดลอง คือ รูปแบบพฤติกรรมการซื้อที่ผู้บริโภคพยายามที่จะประเมินสินค้าผ่านการใช้โดยตรง ถ้าตราใหม่เป็นสินค้าประเภทเดียวกับสินค้าที่มีอยู่แล้ว ถูกค้นพบจากการทดลองใช้ว่าทำให้เกิดความพึงพอใจมากกว่าตราสินค้าอื่น หรือตราเดิมที่ใช้อยู่ ผู้บริโภคก็จะทำการซื้อซ้ำ พฤติกรรม การซื้อซ้ำนี้ใกล้เคียงกับแนวความคิดความภักดีในตราสินค้ามาก (brand loyalty) ซึ่งทุกบริษัทพยายามจะให้มีขึ้นกับตราสินค้าของตนเอง การซื้อซ้ำนั้นเป็นการบ่งชี้ว่า ผู้บริโภคพอใจในสินค้า

3.2 การประเมินหลังการซื้อ (post purchase evaluation) เมื่อผู้บริโภคใช้ผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระหว่างการทดลองใช้ พวกเขาก็จะทำการประเมินในด้านของสิ่งที่พวกเขาคาดหวัง ซึ่งผลจากการประเมินนั้นเป็นไปได้ที่จะออกมาใน 3 รูปแบบ ดังนี้

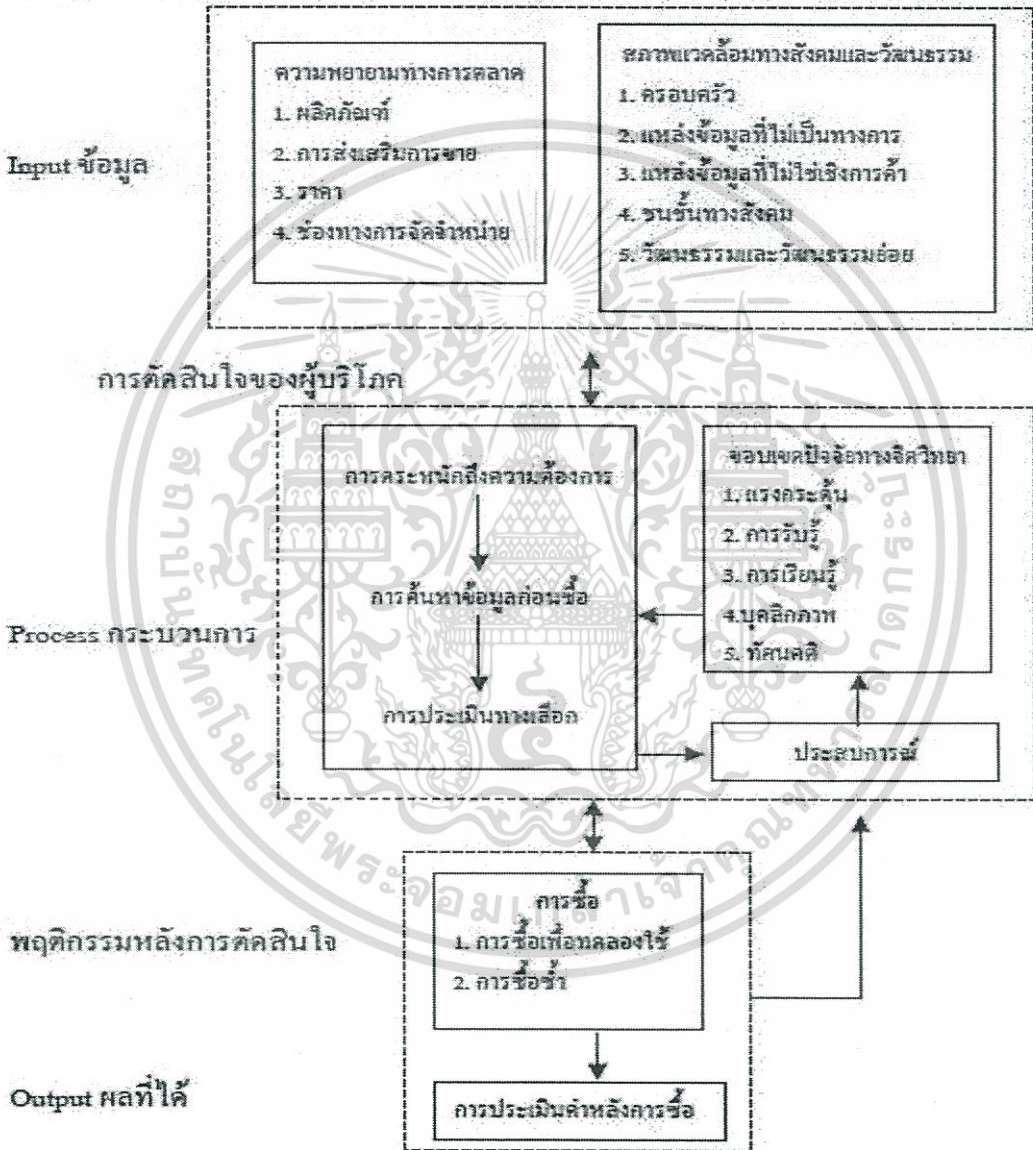
3.2.1 สินค้านั้นตรงกับความคาดหวัง ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 สินค้าที่ดีเกินความคาดหมาย ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นบวก

3.2.3 สินค้าที่ไม่ดีเกินความคาดหมาย ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นลบ

สำหรับผลที่ออกมาในแต่ละข้อของ 3 ข้อนี้ แสดงถึงความคาดหวังและความพอใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับการที่ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจประสบการณ์ของเขาเทียบกับความคาดหวังเมื่อพวกเขาทำการประเมินหลังการซื้อ

อิทธิพลภายนอก



ภาพ โมเดลการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

ที่มา: จาก *Consumer Behavior* (5th ed., p. 561), by L. G. Schiffman and L. L. Kanuk, 1994, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

ภาพที่ 2.71 แสดงการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา : กิตติบดี คุณโลหิต. (2552)
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์สำหรับการออกแบบหนังสือพิมพ์สำหรับผู้หญิง (พิบูล วจิตรกรรม. 2547) ศึกษาเรื่องการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่สามารถสื่อบุคลิกของหนังสือพิมพ์สำหรับผู้หญิงและเพื่อกำหนดรูปแบบของหนังสือพิมพ์สำหรับผู้หญิงที่น่าจะเป็น ผลการวิจัยพบว่า บุคลิกภาพในเชิงการออกแบบที่เหมาะสมสำหรับหนังสือพิมพ์สำหรับผู้หญิง คือ บุคลิกภาพแบบทันสมัย บุคลิกภาพแบบเก่าและบุคลิกภาพแบบธรรมชาติ ในแต่ละบุคลิกภาพมีแนวทางการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่ต่างกัน ดังนี้

1. บุคลิกภาพแบบทันสมัย

- ใช้วิธีจัดองค์ประกอบแบบลดหลั่น สร้างจุดสนใจโดยใช้ความแตกต่าง มีโครงสร้างที่ชัดเจน มีจุดนำสายตา ดูเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง
- ใช้สีโทนเข้ม-ดำ มีเฉดสีแคบๆไม่หลากหลาย ใช้คู่กับโทนสีสว่าง
- ใช้ตัวอักษรไทยแบบรูปร่างโค้งมน มีสัดส่วนกลมกลืน มีน้ำหนักเส้นสม่ำเสมอเท่าๆกัน ดูสุภาพ เป็นผู้ดี

2. บุคลิกภาพแบบเก่า

- ใช้วิธีจัดองค์ประกอบแบบมีสัดส่วนและขนาดที่ชัดเจน ใช้จังหวะและการเน้นเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ
- ใช้สีโทนสดใสและสีสว่าง มีเฉดสีกว้าง หลากหลาย ใช้คู่กับโทนสีใกล้เคียงกัน
- ใช้ตัวอักษรไทยแบบรูปร่างโค้งมน ตัวผอมบาง น้ำหนักเส้นสม่ำเสมอ

3. บุคลิกภาพแบบธรรมชาติ

- ใช้วิธีจัดองค์ประกอบแบบเคลื่อนไหว สร้างจุดสนใจโดยการเน้นให้โดดเด่น แต่ดูกลมกลืนไม่ขัดแย้ง
- ใช้สีโทนอ่อน มีเฉดสีไม่กว้างนัก เป็นสีที่ปรากฏในสภาวะแบบธรรมชาติ ใช้คู่กับสีที่มีน้ำหนักลดหลั่นกันไป ดูกลมกลืน ไล่ระดับ
- ใช้ตัวอักษรไทยแบบรูปทรงอิสระ มีน้ำหนักที่แตกต่างไม่สม่ำเสมอ

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคหนังสือแปล ประเภทนวนิยายของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร (สมภพ ตะเกาพงษ์. 2553) ศึกษาเรื่องภาพรวมของธุรกิจหนังสือ พฤติกรรมในการบริโภคหนังสือแปลของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อแบ่งกลุ่มวัยรุ่นออกตามพฤติกรรมการซื้อหนังสือแปล พร้อมทั้งเสนอกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายให้เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างซื้อนวนิยายแปลเท่ากับ 7 เล่มต่อปี โดยกลุ่มที่ซื้อนวนิยายแปลน้อย แยกมากกว่าค่าเฉลี่ยที่สงวน ต้องการให้สำนักพิมพ์ขายหนังสือนวนิยายแนวตื่นเต้นผจญภัยที่แปลจากต้นฉบับ คำไม่ว่กรณณ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะหนังสือที่เคยได้รับรางวัลหรือมีการนำไปสร้างภาพยนตร์ และควรตั้งราคาขายไม่เกิน 240 บาท รวมถึงจัดกิจกรรมต่างๆ เช่นงานเปิดตัวหนังสือใหม่ สำหรับกลุ่มที่ซื้อหนังสือแปลมากกว่าค่าเฉลี่ย กลยุทธ์ที่ควรนำมาใช้คือ การออกแบบภาพปกและรูปเล่มให้สวยงามน่าดึงดูด และควรผลิตหนังสือให้มีความแข็งแรง ทนทาน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมักนำหนังสือมาอ่านซ้ำบ่อยๆ การเลือกหนังสือนั้น สำนักพิมพ์ควรเลือกหนังสือที่แต่งโดยนักเขียนที่มีชื่อเสียง รวมไปถึงผู้แปลที่เป็นที่รู้จักและยอมรับอย่างกว้างขวาง แนวหนังสือที่ควรเลือกทำคือ แนวรักโรแมนติก เนื่องจากเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ในขณะที่เดียวกันนวนิยายกำลังภายในก็เป็นอีกแนวหนึ่งที่สำนักพิมพ์ควรให้ความสนใจ และควรเป็นแปลหนังสือที่เป็นแนวภาคต่อ นอกจากนี้สำนักพิมพ์ควรลองเจาะตลาดหนังสือแปลจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น และภาษาจีน เนื่องจากมีศักยภาพที่สามารถเติบโตได้อีก อีกทั้งราคาหนังสือสำหรับกลุ่มตัวอย่างควรตั้งราคาไม่เกิน 210 บาทต่อเล่ม นอกจากนี้ควรเพิ่มช่องทางการขายผ่านทางอินเทอร์เน็ต และออกร้านตามงานหนังสือต่างๆ และควรจัดทำของที่ระลึกเพื่อจูงใจลูกค้า และควรทำกระดานสนทนาทางอินเทอร์เน็ตและเว็บบอร์ดของสำนักพิมพ์เพื่อเพิ่มช่องทางปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าอีกทางหนึ่ง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิยาย ประเภทเกาหลี (K-WAVE) ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานคร (สาวิกา ขุนราม, 2550) พบว่าเพศหญิงนิยมนำมาอ่านมากกว่าเพศชาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งจะอ่านนิยายเกาหลีแบบเล่มเดี่ยวจบ โดยความชอบอันดับหนึ่งจะเป็นเนื้อหาแบบเรื่องก๊อปปี้ อันดับสองมีเนื้อหาแบบเรื่องตลก ขำขัน และอันดับสามคือมีเนื้อหาแบบเรื่องตลกรักโรแมนติก ส่วนเหตุผลที่ทำให้ผู้อ่านเลือกอ่านนิยายเกาหลีมากที่สุดคือรูปแบบภาพปกที่มีความสวยงาม ดึงดูดใจ อันดับสองคือเห็นจากโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ตามร้านหนังสือ อันดับสามคือชื่นชอบตัวละครจากซีรีส์หนึ่งเกาหลีมาก่อน และบุคคลที่สนับสนุนให้กลุ่มตัวอย่างเลือกอ่านหนังสือนิยายเกาหลีมากที่สุดคือเพื่อนสนิท

สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิยายเกาหลีในระดับมากจะเป็นส่วนปัจจัยทางการตลาด ได้แก่

ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์ ด้านความสวยงามของรูปเล่มโดยรวม เห็นแล้วชอบ การออกแบบหน้าปกเป็นรูปวาด ภาพประกอบ หรือภาพถ่ายตัวละครมีความสวยงาม น่าดึงดูด และคุณภาพในการจัดหน้า อ่านง่าย ไม่น่าเบื่อ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุด

ปัจจัยด้านราคา ราคาขายเปรียบเทียบกับคุณภาพของหนังสือ ราคาขายเปรียบเทียบกับคุณภาพของนักเขียน/นักแปล และราคาขายเปรียบเทียบกับของที่ระลึกที่ได้รับ เช่น ที่คั่นหนังสือ มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อในระดับมาก

ปัจจัยด้านสถานที่จำหน่าย ร้านขายหนังสืออยู่ในทำเลที่เหมาะสม เช่น ห้างสรรพสินค้า ด้านร้านขายหนังสือมีการแนะนำหนังสือออกใหม่โชว์ทั้งในร้านและหน้าร้าน สร้าง

การจดจำให้ผู้คนผ่านไปมาได้เป็นอย่างดี และความน่าเชื่อถือของร้านมีสาวนในการตัดสินใจซื้อหนังสือ เช่นร้านนายอินทร์ ร้านดอกหญ้า ซีเอ็ดบุ๊ค มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมาก

ปัจจัยด้านการส่งเสริมการขาย ด้านการโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ การประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ข่าวสาร การขายโดยบุคคลและการตลาดทางตรง มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมาก

สำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2554. (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554) จากผลการสำรวจปี 2554 พบว่า เด็กเล็กมีอัตราการอ่านหนังสือร้อยละ 53.5 เด็กผู้หญิงมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่าเด็กผู้ชายเล็กน้อย (ร้อยละ 54.3 และร้อยละ 52.7ตามลำดับ) นอกจากนี้อัตราการอ่านหนังสือของเด็กเล็กมีความแตกต่างกันระหว่างเขตการปกครองและภาค โดยในเขตเทศบาลมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่านอกเขตเทศบาล เด็กเล็กในกรุงเทพมหานครมีอัตราการอ่านหนังสือสูงสุด (ร้อยละ 63.0) ขณะที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เด็กเล็กมีอัตราการอ่านหนังสือต่ำสุด (ร้อยละ 49.1)เมื่อเปรียบเทียบกับการสำรวจปี 2551 พบว่า เด็กเล็กเกินครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 53.5) มีการอ่านหนังสือ นอกเวลาเรียน โดยมีอัตราการอ่านเพิ่มขึ้นร้อยละ 17.5 เด็กผู้หญิงมีอัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นมากกว่า เด็กผู้ชาย เด็กเล็กที่อาศัยในเขตเทศบาลและภาคกลาง มีอัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นมากกว่าพื้นที่อื่น

1. ความถี่ของการอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน เด็กเล็กที่อ่านหนังสือมีประมาณ 2.7 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นผู้ที่อ่านหนังสือสัปดาห์ละ 2 – 3 วัน มากที่สุด (ร้อยละ 42.0) รองลงมาคือ อ่านทุกวัน และอ่านสัปดาห์ละ 4 – 6 วัน ใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 22.0 และ 19.7 ตามลำดับ) และพบว่า มีเด็กเล็กที่อ่านหนังสือ แต่อ่านนาน ๆ ครั้งอยู่ร้อยละ 6.2 เด็กเล็กมีความถี่ในการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้น คือ เด็กเล็กที่อ่านอย่างน้อย 1 วันต่อสัปดาห์มีเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่ร้อยละของเด็กเล็กที่อ่านนาน ๆ ครั้ง มีแนวโน้มลดลง

2. การอ่านหนังสือของประชากร (อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป)

2.1 อัตราการอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน จากผลการสำรวจปี 2554 พบว่า คนไทยอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป มีอัตราการอ่านหนังสือร้อยละ 68.6 ผู้ชายมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่าผู้หญิงเล็กน้อย (ร้อยละ 68.8 และ 68.4 ตามลำดับ) และเมื่อเปรียบเทียบกับการสำรวจที่ผ่านมา พบว่า อัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจากปี 2551 ทั้งผู้ชายและผู้หญิง เมื่อพิจารณาอัตราการอ่านหนังสือตามเขตการปกครองและภาค พบว่า ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่านอกเขตเทศบาล (ร้อยละ 77.2 และ 64.1 ตามลำดับ) กรุงเทพมหานคร มีอัตราการอ่านหนังสือสูงที่สุด (ร้อยละ 84.2) และภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีอัตราการอ่านหนังสือต่ำสุด (ร้อยละ 63.0)

2.2 อายุ การอ่านหนังสือของประชากรมีความแตกต่างกันตามวัย กลุ่มวัยเด็ก(6-14ปี)มีอัตราการอ่านหนังสือสูงที่สุดถึงร้อยละ 91.6 รองลงมาคือ กลุ่มเยาวชน(15-24ปี) กลุ่มวัยทำงานไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุใดไปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

(25-59ปี) และต่ำสุดคือ กลุ่มวัยสูงอายุ(60ปีขึ้นไป) (ร้อยละ 78.6 65.7 และ 44.3 ตามลำดับ) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างการสำรวจที่ผ่านมา พบว่า ปี 2554 การอ่านหนังสือของประชากรเกือบทุกกลุ่มวัย มีอัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นจากปี 2551 มีเพียงกลุ่มเยาวชนเท่านั้นที่มีอัตราการอ่านคงที่

2.3 ระดับการศึกษา จากผลการสำรวจ พบว่า การศึกษาและอัตราการอ่านหนังสือมีความสัมพันธ์กันเชิงบวก กล่าวคือ ผู้มีระดับการศึกษาที่สูงกว่า มีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่าผู้มีการศึกษาระดับต่ำกว่า โดยกลุ่มผู้มีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีอัตราการอ่านสูงที่สุดอยู่ที่ 94.6 รองลงมาคือระดับอนุปริญญา 85.8 และมีธยมศึกษาตอนปลาย 79.3

2.4 ประเภทของหนังสือที่อ่านนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน หนังสือพิมพ์เป็นประเภทของหนังสือที่มีผู้อ่านสูงสุด คือ ร้อยละ 63.4 รองลงมาคือ ตำรา/หนังสือ/เอกสารที่ให้ความรู้ นวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นนิตยสาร และแบบเรียน/ตำราเรียนตามหลักสูตร ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกันคือ ร้อยละ 32.4 - 36.6 สำหรับวารสาร/เอกสารประเภทอื่น ๆ ที่ออกเป็นประจำ และหนังสือ/เอกสารเกี่ยวกับคำสอนทางศาสนาที่มีผู้อ่านน้อยกว่าร้อยละ 30(ร้อยละ 29.7 และ 27.2 ตามลำดับ)

และหนังสือประเภทอื่น ๆ มีผู้อ่านเพียงร้อยละ 2.0 คนที่มีวัยแตกต่างกัน มีความสนใจเลือกประเภทหนังสือที่อ่าน มีความแตกต่างกัน โดยวัยเด็กอ่านแบบเรียน/ตำราเรียนตามหลักสูตรสูงสุดร้อยละ 93.4 รองลงมาคือ นวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่น สำหรับวัยเยาวชนและวัยทำงานส่วนใหญ่อ่านหนังสือพิมพ์ แต่ลำดับรองลงมา มีความแตกต่างกัน คือวัยเยาวชนชอบอ่านนวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นต่าง ๆ และแบบเรียน/ตำราเรียนตามหลักสูตร ส่วนวัยทำงานชอบอ่านนิตยสาร สำหรับวัยสูงอายุส่วนใหญ่อ่านหนังสือ/เอกสารเกี่ยวกับคำสอนทางศาสนา รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์

2.5 ประเภทเนื้อหาของสาระของหนังสือที่อ่านนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน เนื้อหาสาระที่ผู้อ่านหนังสือชอบอ่านมากที่สุดคือ ข่าว รองลงมาคือ สารคดี/ความรู้ทั่วไป บันเทิง และความรู้วิชาการ (ร้อยละ 48.0 39.2 35.1 และ 27.8 ตามลำดับ) ส่วนเนื้อหาของประเภทความคิดเห็น/วิเคราะห์ โฆษณา และอื่น ๆ มีผู้อ่านเพียงเล็กน้อย

2.6 เวลาเฉลี่ยที่ใช้อ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน สำหรับผู้อ่านหนังสือที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ใช้เวลาอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงานเฉลี่ย 35 นาทีต่อวัน โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนใช้เวลาอ่านหนังสือฯ เฉลี่ย 39 - 43 นาทีต่อวัน มากกว่ากลุ่มวัยทำงานและสูงอายุที่ใช้เวลาอ่านหนังสือฯ เฉลี่ยประมาณ 31 - 32 นาทีต่อวัน เมื่อ

เปรียบเทียบกับปี 2551 พบว่า กลุ่มเด็กที่อ่านหนังสือใช้เวลาอ่านเพิ่มขึ้นเล็กน้อย ในขณะที่กลุ่มวัยอื่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ใช้เวลาอ่านหนังสือลดลง

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 วิธีการรณรงค์ให้คนรักการอ่านหนังสือ จากการสำรวจความคิดเห็นของ ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เกี่ยวกับวิธีการรณรงค์ให้คนรักการอ่านหนังสือ พบว่าวิธีการ รณรงค์ที่ได้รับการเสนอแนะมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือ หนังสือควรมีราคาถูกลง(ร้อยละ 31.3) หนังสือ ควรมีเนื้อหาสาระน่าสนใจ(ร้อยละ 21.8) ควรมีห้องสมุดประจำหมู่บ้านหรือชุมชน (ร้อย ละ 20.5) ส่งเสริมให้พ่อแม่ปลูกฝังให้เด็กรักการอ่านหนังสือ (ร้อยละ 17.8) และรูปเล่มกะทัดรัด/ปก สวยงามน่าอ่าน/มีรูปภาพประกอบ (ร้อยละ 13.3)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการศึกษา และนำมาวิเคราะห์รูปแบบเพื่อศึกษาองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการศึกษาปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม

การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษา ใน 3 ประเด็นหลัก คือ 1. ศึกษาองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ ซึ่งประเด็นนี้จะนำไปสู่กระบวนการและทฤษฎีด้านการออกแบบต่าง ๆ นำมาใช้ในการอ้างอิงเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2. ศึกษาปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย 3. เพื่อสรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสาระภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย เพื่อสรุปว่าปัจจัยทางด้านกราฟิกอะไรบ้างที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสาระภายในเล่มที่แสดงถึงความเป็นนิยายในแต่ละประเภท และปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกประเภทใดที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบหนังสือนวนิยายในแต่ละประเภทได้ดีที่สุด

3.1 ขั้นตอนการวิจัย

กระบวนการที่ 1 แบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 ขั้นตอน ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเภทของนวนิยาย รูปแบบปกนวนิยาย และทำการจัดกลุ่มเพื่อหาว่ามีปัจจัยทางด้านกราฟิกใดบ้างที่ใช้ในการออกแบบปกนวนิยาย โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทำการหาข้อมูลภาคสนาม โดยการสำรวจประเภทของหนังสือนวนิยายในประเทศไทยว่ามีกี่ประเภท แล้วรวบรวมข้อมูลด้วยการทบทวนวรรณกรรม จากหนังสือ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดเพื่อให้ทราบถึงตัวแปรปัจจัยทฤษฎีเครื่องมือ วิธีการดำเนินการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- สำรวจประเภทหนังสือนวนิยายในท้องตลาด แบ่งประเภทหนังสือนวนิยาย โดยผู้วิจัยได้นำหนังสือนวนิยายไทยมาจัดกลุ่มเพื่อแบ่งประเภทของหนังสือนวนิยายไทยจำนวน 15 ประเภท จากที่มีทั้งหมดในท้องตลาด
- แนวคิดเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการออกแบบและองค์ประกอบกราฟิก
- แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการรับรู้ และการใช้ภาพจำลอง

ขั้นตอนที่ 2 หาปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์ทางด้านกราฟิกได้มากที่สุด โดยวิเคราะห์รูปแบบขององค์ประกอบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายและ

เอกสารที่ประกอบเฉพาะของผลิตภัณฑ์หนังสือ รูปแบบของปกหนังสือนวนิยาย โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบเฉพาะของผลิตภัณฑ์หนังสือ รูปแบบของปกหนังสือนวนิยาย โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ หนังสือนวนิยายในประเทศไทย เป็นกรณีศึกษา โดยคัดเลือกจากปัจจัยที่พบในการออกแบบปกหนังสือนวนิยายทุกประเภทที่มีผลต่อการสื่อสารบนหน้าปกหนังสือ ที่ประกอบด้วย กราฟิก ตัวอักษร สี การจัดวาง และสาระของกราฟิก

ขั้นตอนที่ 3 นำปัจจัยด้านกราฟิก ตัวอักษร สี การจัดวาง และสาระของกราฟิกมาเปรียบเทียบกับปกนวนิยายที่มีอยู่ในท้องตลาดมาจัดกลุ่มว่าในแต่ละประเภทมีปัจจัยในการออกแบบใดมากที่สุดเพื่อหาอัตลักษณ์ของปกนวนิยายแต่ละประเภท โดยให้ค่าสถิติเป็นเปอร์เซ็นต์

ขั้นตอนที่ 4 นำเกณฑ์อัตลักษณ์ที่ได้จากในขั้นตอนที่ 3 มาเป็นเกณฑ์ในการสร้างแบบจำลอง

กระบวนการที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 สร้างเครื่องมือในการพิสูจน์สมมติฐาน โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

3.1 สร้างแบบสอบถามเพื่อวัดการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างต่อแบบจำลอง

3.2 สร้างแบบจำลองตามเกณฑ์การออกแบบของกระบวนการที่ 1 เพื่อวัดปัจจัยที่สามารถสื่อถึงความเป็นหนังสือนวนิยายจำนวน 15 ประเภท ทั้งหมดจำนวน 30 ภาพ โดยใช้ปัจจัยด้านสี, ตัวอักษร, ภาพ, สาระของภาพ, การจัดวาง ที่ได้จากกระบวนการที่ 1 เป็นตัวกระตุ้น (Stimuli) การรับรู้ทางสายตาด้วยการมองสิ่งที่แสดงอยู่ซึ่งสิ่งเร้านั้นมีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งกราฟิกที่แสดงถึงความเป็นนวนิยายแต่ละประเภท โดยมีการใช้แบบสอบถามประกอบเพื่อนำไปทำการทดสอบปัจจัยด้านกราฟิกที่มีผลต่อการรับรู้

ขั้นตอนที่ 2 นำเครื่องมือไปหาค่า IOC เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามหรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

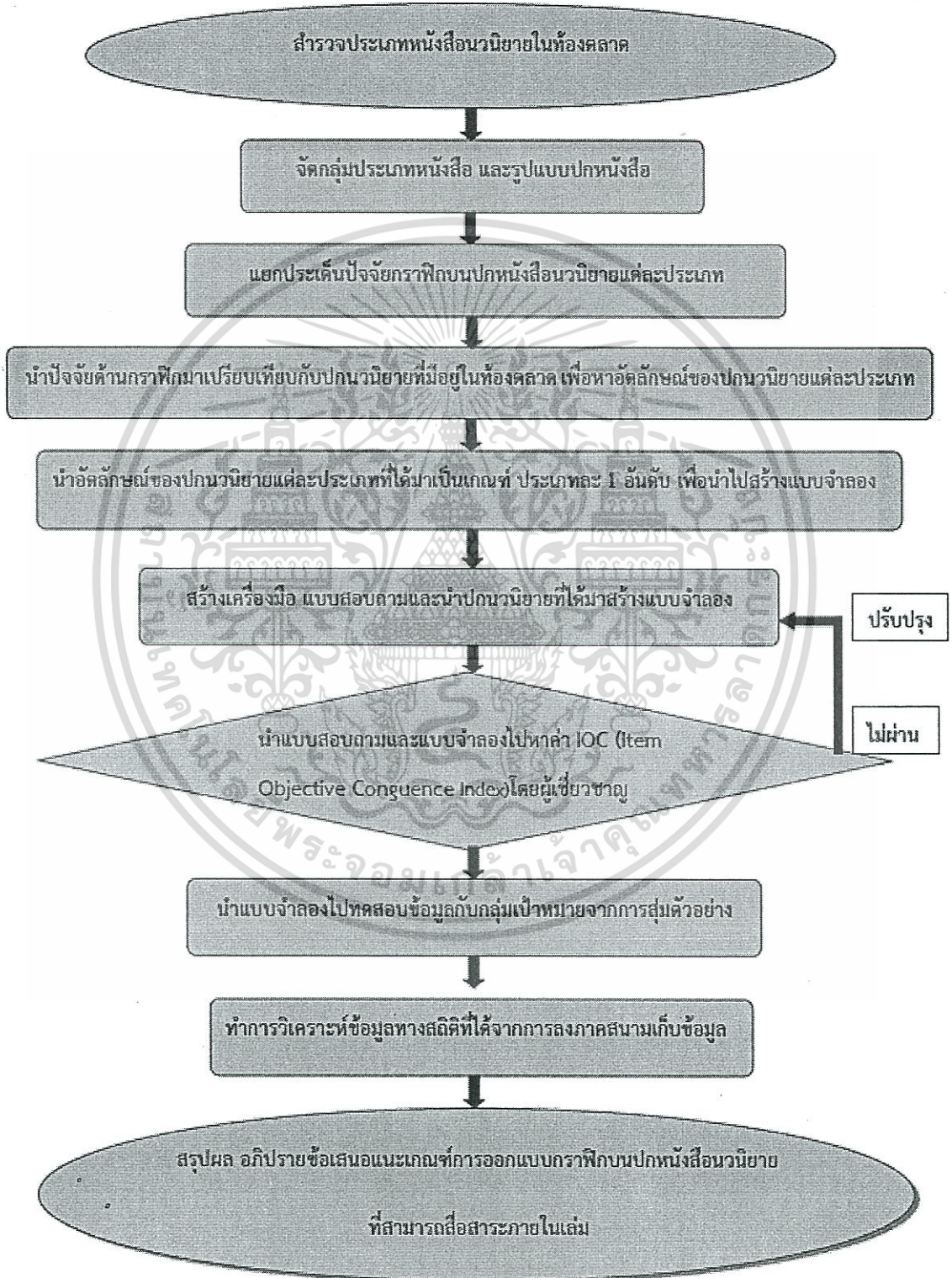
แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตร ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ความหมายที่ใช้ได้ถ้าไม่ถึง 0.5 ต้องแก้ไข โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ลงภาคสนามเก็บข้อมูลจากการสุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 19-24 ปี เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่ศึกษาอยู่ในคณะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและคณะที่ไม่เกี่ยวข้องกัศิลปะเพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีผลต่อปัจจัยด้านกราฟิกที่สามารถสื่อสารของปกหนังสือในขั้นตอนแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ขั้นตอนที่ 4 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติที่ได้จากการลงภาคสนามเก็บข้อมูล ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผล อภิปรายข้อเสนอแนะเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายที่สามารถสื่อสารภายในเล่ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

3.2.1 ประชากร คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง โดยจากสถิติงานวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายที่อ่านหนังสือนวนิยายมากที่สุดคือกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จากมหาวิทยาลัยของรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานครทั้งหมดจำนวน 48 แห่ง นำมาจับฉลากจำนวน 10 ครั้ง ผลการสุ่มจับฉลากได้มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนจำนวน 3 ครั้ง โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 400 คน ในการวิจัยนี้ตั้งไว้ที่ความเชื่อมั่น 95 % แบ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีความรู้ด้านศิลปะ และกลุ่มนักศึกษาที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบจำลองรูปภาพ และแบบสอบถามวัดระดับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

3.3.1 แบบจำลองรูปภาพ จากการทบทวนวรรณกรรมโดยใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้แปลความหมายของแนวคิดทฤษฎีเป็นตัวแปรด้านปฏิบัติการสู่ตัวชีวิตด้วยการสร้างปัจจัยที่มีเพื่อนำมาสร้างภาพจำลอง โดยควบคุมปัจจัยอื่นๆที่ไม่ได้ทดสอบให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมือนกัน โดยภาพจำลองจะมีความเด่นชัดในปัจจัยที่จะศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้แยกปัจจัยในการออกแบบกราฟิกสู่ตัวชีวิต การใช้แบบจำลองรูปภาพเป็นเครื่องมือในการวิจัยนั้น เนื่องมาจากแนวคิดของงานวิจัย ซึ่งนำเอาวิธีการใช้รูปภาพ Stimuli เป็นตัวกระตุ้น เพื่อศึกษาความแตกต่างของความคิดเห็นของกลุ่มบุคคล เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์หามาซึ่งคำตอบ และการใช้วัดระดับเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสื่อสารเนื้อหาสาระจากผู้วิจัยไปสู่ผู้ตอบแบบสอบถามได้ตรงกัน วิธีการในการทดสอบปัจจัยด้านกราฟิกในการออกแบบที่สื่อสารของนวนิยายประเภทนั้นๆ วิธีการคือวิธีการคือนำเกณฑ์การออกแบบปกหนังสือที่ได้จากการเปรียบเทียบปัจจัยการออกแบบกราฟิกมาสร้างแบบจำลองจำนวน 1 คู่ในแต่ละประเภทนวนิยาย โดยภาพแรกสร้างตามเกณฑ์ที่ได้จากการเปรียบเทียบปัจจัย ส่วนอีกภาพสร้างโดยใช้ปัจจัยตรงกันข้าม ซึ่งผู้วิจัยจะดำเนินการถ่ายภาพทีละคู่ แล้วทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างว่าภาพนั้นสามารถสื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทนั้นๆในระดับมากน้อยเท่าใด

ตารางที่ 3.2 การแปลงตัวแปรด้านมโนทัศน์ สู่ตัวแปรเชิงปฏิบัติการ

ตัวแปรด้านมโนทัศน์ (Conceptual Variable)	ตัวแปรปฏิบัติการ (Operation Variable)	ลำดับ	ตัวชี้วัด	อ้างอิง
รูปแบบสี	สีร้อน	1	สีร้อน	อารยะ ศรีกัลยาณบุตร
	สีเย็น	2	สีเย็น	
	สีเอกรงค์	3	สีเอกรงค์	
	สีคู่ตรงข้าม	4	สีคู่ตรงข้าม	
	สีกลาง	5	สีกลาง	
ภาพ (ประเภทของภาพ)	ภาพจริง	6	ภาพจริง	ผดุง พรหมมูล วรพงศ์ วรชาติอุดม พงศ์ และจากการสำรวจ
	ภาพตัดทอน	7	ภาพตัดทอน	
	ภาพกราฟิกเสมือนจริง	8	ภาพกราฟิกเสมือนจริง	
	ภาพผสมผสาน	9	ภาพผสมผสาน	
	ภาพรีทัช	10	ภาพรีทัช	
	ภาพวาด	11	ภาพวาด	
	ภาพการ์ตูน	12	ภาพการ์ตูน	
ตัวอักษร	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบไม่เป็นทางการ	13	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบไม่เป็นทางการ	อารยะ ศรีกัลยาณบุตร และจากการสำรวจ
	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบเป็นทางการ	14	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบเป็นทางการ	
	ตัวอักษรที่มีหัวแบบไม่เป็นทางการ	15	ตัวอักษรที่มีหัวแบบไม่เป็นทางการ	
	ตัวอักษรที่มีหัวแบบเป็นทางการ	16	ตัวอักษรที่มีหัวแบบเป็นทางการ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับอาจารย์ใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในประโยชน์อื่นใด

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ตัวแปรด้าน มโนทัศน์ (Conceptual Variable)	ตัวแปรปฏิบัติการ (Operation Variable)	ลำดับ	ตัวชี้วัด	อ้างอิง
สาระ	มีกิจกรรม	17	ภาพที่สื่อความหมาย	ผดุง พรหมมูล และจากการสำรวจ
	ไม่มีกิจกรรม	18	ภาพที่ไม่สื่อความหมาย	
การจัดวาง	รูปกราฟิกตรงกลาง	19	รูปกราฟิกตรงกลาง	อารยะ ศรีภักษาน บุตร และจากการสำรวจ
	รูปกราฟิกด้านซ้าย	20	รูปกราฟิกด้านซ้าย	
	รูปกราฟิกด้านขวา	21	รูปกราฟิกด้านขวา	
	ตัวอักษรด้านบน	22	ตัวอักษรด้านบน	
	ตัวอักษรด้านล่าง	23	ตัวอักษรด้านล่าง	
	ตัวอักษรตรงกลาง	24	ตัวอักษรตรงกลาง	

3.3.2 แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของประชากร และแบบสอบถามประกอบภาพจำลองเพื่อกระตุ้นการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

3.3.2.1 แบบสอบถามส่วนที่ 1 ข้อมูลประชากร สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบตรวจสอบ (Check list) ได้แก่ อายุ ชั้นปี คณะมหาวิทยาลัย เพศ และข้อมูลในการซื้อหนังสือนวนิยาย

3.3.2.2 แบบสอบถามส่วนที่ 2 วัดระดับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายต่อรูปภาพในประเด็นที่ศึกษา ซึ่งผู้วิจัยต้องการศึกษาความด้านปัจจัยการออกแบบกราฟิกที่สามารถสื่อสารของประเภทนวนิยาย ในประเด็นของ สี กราฟิก ตัวอักษร การจัดวาง และสาระของภาพประกอบ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจะเป็นแบบสอบถามประกอบไปด้วยรูปภาพจำนวน 30 ภาพ โดยนำเกณฑ์ที่ได้จากการจัดกลุ่มอัตลักษณ์มาแยกปัจจัยด้าน สี ตัวอักษร ภาพ สาระของภาพ และการจัดวาง แล้วนำไปสร้างแบบจำลองปัจจัยละ 1 คู่ โดยภาพแรกสร้างตามเกณฑ์จากกระบวนการที่ 1 ส่วนภาพที่ 2 สร้างตรงข้ามกัน ให้ครบทุกปัจจัยในแต่ละประเภทนวนิยาย ซึ่งในแต่ละประเด็นจะแสดงภาพในการรับรู้ตรงข้ามกัน เช่น สี ตัวชี้วัดคือ สีโทนร้อน และสีโทนเย็น ใช้ระดับการวัดแบบ Simantic

Differancetial โดยแบ่งระดับการวัดความรู้สึกออกเป็นข้างละ 5 ระดับเท่ากัน โดยวางภาพคู่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า แล้วให้กลุ่มตัวอย่างประเมินว่าภาพนั้นให้ความรู้สึกที่สื่อถึงความ เป็นหนังสือนวนิยายประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวน 15 ประเภท เช่น อาชญากรรม โรแมนติก ย้อนยุค เป็นต้น โดยภาพคู่ที่ใช้ทดสอบปัจจัย นั้น ปัจจัยอื่นๆจะถูกควบคุมให้เหมือนกันทุกประการเช่น ภาพ องค์ประกอบในการจัดวาง เป็นต้น ผู้วิจัยได้แบ่งระดับความรู้สึกออกเป็นช่วงละ 5 ระดับเท่าๆกันดังตารางที่ 3.2 คะแนนเรียงจากน้อยไปมาก คือจาก 1 ถึง 5 โดย 1= น้อย ไปหา 5= มาก และ 0 แสดงผลว่า ไม่มีความแตกต่าง

ตารางที่ 3.3 แสดงสเกลวัดระดับความคิดเห็น

ระดับการ แปลงค่าข้อมูล	มาก ←					ไม่แตกต่าง	→ มาก				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ระดับค่าคะแนน	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5

ประเด็นคำถามแบ่งออกเป็น การรับรู้ (Cognitive) ซึ่งจะใช้ทั้งหมด 5 ตาราง ต่อนวนิยาย 1 ประเภท ในหัวข้อ สี ตัวอักษร ภาพ สาระของภาพ และการจัดวาง โดยประเด็นคำถามได้แก่ สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวางกราฟิก การจัดวางตัวอักษร ในแต่ละประเภทหนังสือ และประเด็นสุดท้าย คือ สาระของภาพ เพื่อวัดว่าสื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทนั้นๆหรือไม่ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเลือกข้างใดข้างหนึ่งและให้ค่าความรู้สึกตามระดับสเกลดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 แสดงประเด็นคำถาม

รายละเอียด ในประเด็น	ระดับความคิดเห็น											ไม่เกี่ยวข้องกับ ประเด็น
	ภาพซ้าย						ภาพขวา					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สี												
รูปแบบตัวอักษร												
รูปแบบภาพ												
การจัดวางกราฟิก												
การจัดวางตัวอักษร												
สาระของภาพ												

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ลงพื้นที่สำรวจประเภทหนังสือนวนิยายและรูปแบบของปกหนังสือนวนิยายไทยตามร้านขายหนังสือทั่วไป

3.4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัย บทความวิชาการ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ตลอดจน สื่ออิเล็กทรอนิกส์และเว็บไซต์

3.5 วิธีการและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีรูปแบบการใช้สถิติและการแปรผลข้อมูลแบ่งออกตามประเด็นเป็นกลุ่มตามขั้นตอนการศึกษาวิจัย ดังนี้

3.5.1 หาค่าเฉลี่ยรวม (Mean) เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดที่มีต่อภาพจำนวน 30 ภาพ เพื่อวิเคราะห์ว่าจากภาพที่เห็นกลุ่มเป้าหมายประเมินว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่สื่อถึงนวนิยายแต่ละประเภท

3.5.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เพื่อวิเคราะห์ว่าจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้มีค่าใกล้เคียงกันหรือไม่อย่างไร ถ้ามีค่าที่ใกล้เคียงกัน แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือ: กรณีศึกษา หนังสือนิยายในประเทศไทย” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือเพื่อนำมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง โดยข้อมูลที่ได้จะนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าทางสถิติเพื่อพิสูจน์ว่าการวิจัยเป็นไปในเชิงประจักษ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อศึกษาองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือ ซึ่งประเด็นนี้จะนำไปสู่กระบวนการและทฤษฎีด้านการออกแบบต่างๆโดยนำมาใช้ในการอ้างอิงเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ข้อสอง คือ ศึกษาปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย เพื่อประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบกราฟิกบนปกนิยาย โดยมีนวนิยายไทยเป็นกรณีศึกษาในด้าน สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวาง และสาระของภาพ และข้อที่สามคือ สรุปลักษณะการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสาระภายในเล่ม กรณีศึกษาหนังสือนวนิยายในประเทศไทย เพื่อสรุปว่าปัจจัยทางด้านกราฟิกใดบ้างที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสาระภายในเล่มที่แสดงถึงความเป็นนวนิยายในแต่ละประเภท และปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกประเภทใดที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบหนังสือนวนิยายในแต่ละประเภทได้ดีที่สุดในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นในการวิเคราะห์ดังนี้

4.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยมีการสร้างเครื่องมือเพื่อทำการทดสอบการวิจัยในรูปแบบของแบบสอบถาม โดยเครื่องมือได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ แบบตรวจสอบรายการ (Check – List) ในรายละเอียดข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ และส่วนที่สอง แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) เพื่อประเมินความพึงพอใจ และหารูปแบบปัจจัยกราฟิกที่ส่งผลต่อการรับรู้เพื่อแสดงระดับการรับรู้ที่ส่งสื่อถึงรูปแบบของนวนิยายแต่ละประเภท ซึ่งรูปแบบของแบบสอบถามได้แสดงไว้ในภาคผนวก ก ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์

4.1.1 วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มประชากร จากแบบสอบถามผู้วิจัยได้ทำการทดสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 – 24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย (วัยรุ่น) ที่ตั้งไว้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงจำนวน 220 คน และเพศชายจำนวน 180 คน เป็นบุคคลที่มีความรู้ทางด้านศิลปะจำนวน 154 คนและไม่มีความรู้ทางด้านศิลปะจำนวน 243 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่ใกล้เคียงกันเพื่อเป็นการควบคุมกลุ่มตัวอย่างให้สามารถตอบแบบสอบถามให้บรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ ซึ่ง

สามารถใช้แทนกลุ่มประชากรได้และใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ปัจจัยด้านบุคคลที่มีความแตกต่างในประเด็นต่อไปนี้ โดยผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยอันเป็นลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 55 ส่วนเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 45 กลุ่มตัวอย่างที่รู้ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 39.25 และกลุ่มประชากรที่ไม่รู้ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 60.75

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนคุณลักษณะเฉพาะข้อมูลกลุ่มประชากรด้านเพศ, ความรู้ด้านศิลปะ

ข้อมูลประชากร		จำนวน (n = 400)	ร้อยละ (%)
เพศ	หญิง	220	55
	ชาย	180	45
	รวม	400	100
คณะ	เกี่ยวข้องกับศิลปะ	157	39.25
	ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะ	243	60.75
	รวม	400	100

4.1.2 รายละเอียดข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ ผลการวิเคราะห์ในส่วนรายละเอียดข้อมูลผลิตภัณฑ์ พบว่าเหตุผลในการซื้อหนังสือนวนิยายที่มากที่สุดคือ ชอบเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือ หน้าปกมีความน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 44.75, ความถี่ในการซื้อนวนิยายคือ ปีละ1-2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.25 รองลงมาคือ 3-4 เดือนครั้ง คิดเป็นร้อยละ30.5, โดยส่วนมากผู้อ่านมักซื้อหนังสือนวนิยายจากร้านหนังสือบนห้างสรรพสินค้ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80, ประเภทนวนิยายที่ซื้อมากที่สุด คือ นวนิยายรัก ร้อยละ 45 รองลงมาคือ นวนิยายผจญภัยและนวนิยายประเภทเทพนิยาย คิดเป็นร้อยละ 36 เท่ากัน, โดยมักซื้อหนังสือนวนิยายจำนวน 1-3 เล่มต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 89, และค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือนวนิยายต่อครั้งคือ 100-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 57.5

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ข้อมูลข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์

ข้อมูลประชากร		จำนวน (n = 400)	ร้อยละ (%)
สาเหตุที่เลือกซื้อหนังสือนวนิยาย	ชอบเนื้อหา	320	80
	ชอบผู้แต่ง	122	30.5
	หน้าปกมีความน่าสนใจ	179	44.75
	อื่นๆ	28	7
	รวม	400	162.25 *

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ข้อมูลประชากร		จำนวน (n = 400)	ร้อยละ (%)
	6-10 เล่ม	11	2.75
	10 เล่มขึ้นไป	13	3.25
	รวม	400	100
ค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือนวนิยายต่อครั้ง	100-500 บาท	230	57.5
	600-1000 บาท	108	27
	1000-1500 บาท	46	11.5
	มากกว่า 1500 บาท	23	5
	รวม	400	100

* ผลรวมเกิน 100% เนื่องจากการเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2 ผลการวิเคราะห์การจัดกลุ่มปัจจัยการออกแบบ

ในส่วนนี้เป็นการศึกษาตัวแปรด้านปัจจัยการออกแบบกราฟิก ในลักษณะของ ตัวแปรแนวคิดด้านมโนทัศน์ (Conceptual Variable) มาวิเคราะห์ให้เป็นตัวแปรเชิงปฏิบัติการ (Operation Variable) เพื่อหาปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย และเพื่อนำมาใช้ในการสร้างแบบจำลองรูปภาพ (Stimuli) มาใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่สามารถสื่อถึงตัวชีวิตได้ตรงกัน โดยผ่านการสังเคราะห์เนื้อหาสาระ การทบทวนวรรณกรรมและการสำรวจตลาดพบว่า การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายในประเทศไทย ประกอบด้วย สี, ตัวอักษร, ภาพประกอบ, และการจัดวางกราฟิก ซึ่งมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย

ตัวแปรด้านมโนทัศน์ (Conceptual Variable)	ลำดับ	ตัวชีวิต	อ้างอิง
รูปแบบสี	1	สีร้อน	อารยะ ศรีกัลยาณบุตร
	2	สีเย็น	
	3	สีเอกรงค์	
	4	สีคู่ตรงข้าม	
	5	สีกลาง	
ภาพ(ประเภทของภาพ)	6	ภาพจริง	ผดุง พรหมมูล
	7	ภาพตัดทอน	วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ และจากการสำรวจ
	8	ภาพกราฟิกเสมือนจริง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ตัวแปรด้านมโนทัศน์ (Conceptual Variable)	ลำดับ	ตัวชี้วัด	อ้างอิง
	11	ภาพวาด	
	12	ภาพการ์ตูน	
ตัวอักษร	13	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบไม่เป็น ทางการ	อารยะ ศรีกัลยาณบุตร และจากการสำรวจ
	14	ตัวอักษรไม่มีหัวแบบเป็น ทางการ	
	15	ตัวอักษรที่มีหัวแบบไม่เป็น ทางการ	
	16	ตัวอักษรที่มีหัวแบบเป็น ทางการ	
สาระ	17	ภาพที่สื่อความหมาย	ผดุง พรหมมูล และจากการสำรวจ
	18	ภาพที่ไม่สื่อความหมาย	
การจัดวาง	19	รูปกราฟิกตรงกลาง	อารยะ ศรีกัลยาณบุตร และจากการสำรวจ
	20	รูปกราฟิกด้านซ้าย	
	21	รูปกราฟิกด้านขวา	
	22	ตัวอักษรด้านบน	
	23	ตัวอักษรด้านล่าง	
	24	ตัวอักษรตรงกลาง	

เมื่อผู้วิจัยได้ปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายแล้ว จึงนำมาเปรียบเทียบกับตัวชี้วัด แล้วจึงทำการสร้างเครื่องมือแบบจำลองรูปภาพจากตัวชี้วัดทั้ง 5 ข้อ ประกอบด้วย สี, ตัวอักษร, ภาพ, การจัดวาง, และสาระของกราฟิก โดยอ้างอิงจากปัจจัยด้านกราฟิกบนปกนวนิยายในด้าน สี, ตัวอักษร, รูปแบบของภาพ, การจัดวางกราฟิก, การจัดวางตัวอักษร ที่พบมากที่สุดใปกนวนิยายแต่ละประเภทที่ผู้วิจัยได้จากการศึกษารูปแบบปกหนังสือนวนิยายในท้องตลาดมาสร้างแบบทดสอบ 1 คู่ ในแต่ละประเภทหนังสือนวนิยาย โดยประกอบด้วยภาพที่มีปัจจัยด้านกราฟิกที่พบมากที่สุดคือภาพ A และอีกภาพคือภาพที่ประกอบไปด้วยปัจจัยด้านกราฟิกที่พบน้อยที่สุดในนวนิยายประเภทนั้น คือ

ภาพ B และผู้วิจัยได้ใช้สาระของภาพ เป็นตัววัดความรู้สึกความเป็นนวนิยายแต่ละประเภทของ
ผู้บริโภค ดังตารางที่ 4.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น มิฉะนั้นผู้ใดเห็นไปใช้ประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 แสดงเครื่องมือวิจัยแบบจำลองรูปภาพจากตัวชี้วัดของนวนิยาย 15 ประเภท

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชี้วัด	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
1	นวนิยายประเภทบู๊		
		สีคู่ตรงข้าม	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
		ภาพการ์ตูน	ภาพตัดทอน
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกขวา
		การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	การจัดวางตัวอักษรด้านบน
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
2	นวนิยายประเภทผจญภัย		
		สีเย็น	สีเอกรงค์
		ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
		ภาพวาด	ภาพตัดทอน
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชี้วัด	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
3	นวนิยายประเภท อัตชีวประวัติ		
		สีกลาง	สีคู่ตรงข้าม
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพการ์ตูน	ภาพจริง
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
4	นวนิยายประเภท ระทึกขวัญ, สยอง ขวัญ, อาชญากรรม		
		สีคู่ตรงข้าม	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพการ์ตูน	ภาพตัดทอน
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่เอารูปนี้ไปเผยแพร่ด้วยวิธีการ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชีวิต	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
5	นวนิยายประเภทตลก		
		สีคู่ตรงข้าม	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นการ	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นการ
		ภาพจริง	ภาพการ์ตูน
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกซ้าย
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
6	นวนิยายประเภทสารคดี		
		สีกลาง	สีเอกรงค์
		ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นการ
		ภาพกราฟิกเหมือนจริง	ภาพจริง
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกซ้าย
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชี้วัด	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
7	นวนิยายประเภทชีวิต		
		สีเขียว	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
		ภาพตัดทอน	ภาพการ์ตูน
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
8	นวนิยายประเภทย้อนยุค		
		สีเขียว	สีร้อน
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพตัดทอน	ภาพวาด
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชี้วัด	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
9	นวนิยายประเภท ประโลมโลก		
		สีร้อน	สีเย็น
		ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
		ภาพกราฟิกเสมือนจริง	ภาพการ์ตูน
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
10	นวนิยายประเภท ครอบครัว		
		สีเย็น	สีร้อน
		ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
		ภาพจริง	ภาพรีทัช
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกซ้าย
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชี้วัด	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
11	นวนิยายประเภทเทพนิยาย		
		สีเย็น	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
		ภาพการ์ตูน	ภาพจริง
		การจัดวางกราฟิกซ้าย	การจัดวางกราฟิกกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	การจัดวางตัวอักษรด้านบน
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
12	นวนิยายประเภทประวัติศาสตร์		
		สีร้อน	สีกลาง
		ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพวาด	ภาพจริง
		การจัดวางกราฟิกขวา	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
		การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	การจัดวางตัวอักษรด้านบน
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้วยการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชีวิต	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
13	นวนิยายประเภทรัก		
		สีเอกรงค์	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
		ภาพกราฟิกเสมือนจริง	ภาพรีทัช
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกขวา
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ
14	นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์		
		สีกลาง	สีคู่ตรงข้าม
		ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพการ์ตูน	ภาพจริง
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกซ้าย
		การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	การจัดวางตัวอักษรด้านบน
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่เอารูปนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ประเภทนวนิยาย	ตัวชีวิต	
		ปัจจัยที่พบมากที่สุด	ปัจจัยที่พบน้อยที่สุด
5	นวนิยายประเภทสงคราม		
		สีคู่ตรงข้าม	สีกลาง
		ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
		ภาพตัดทอน	ภาพกราฟิกเสมือนจริง
		การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	การจัดวางกราฟิกซ้าย
		การจัดวางตัวอักษรด้านบน	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
		สาระของภาพ	สาระของภาพ

4.3 ผลการทดสอบหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

ภายหลังจากที่ได้เครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเพื่อหาความเชื่อมั่นของการเป็นตัวแทนของเครื่องมือ โดยพิจารณาตัวชีวิตที่ละตัวพร้อมกับพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างตัวชีวิตในทุกประเด็นที่ทำการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ทำการหาค่าIOC (Index of item objective congruence) ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิสูจน์ว่าเครื่องมือวิจัยมีความเที่ยงตรงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งในขั้นตอนนี้มีการปรับภาพใหม่ในบางภาพที่ไม่สื่อถึงปัจจัยที่ผู้วิจัยต้องการและนำผลไปหาค่าIOCซ้ำ โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การหาค่าIOCของชุดแบบจำลองรูปภาพปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายทั้งหมด 15 ประเภทนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วแปลผลข้อมูล แสดงดังตารางที่ 4.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

คุณลักษณะต่างๆที่ใช้ประเมิน	\bar{x}	SD.	ระดับความคิดเห็น
1. นวนิยายประเภทบู๊			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	0.66	0.57	
3. ประเภทของภาพ	0.66	0.57	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	5.33	1.15	มีความเหมาะสม
2. นวนิยายประเภทผจญภัย			
1. รูปแบบสี	0.66	0.57	
2. รูปแบบตัวอักษร	0.66	0.57	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	5.33	1.15	
3. นวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	0.66	0.57	
6. สาระของภาพ	0.66	0.57	
เฉลี่ย	5.33	0.29	มีความเหมาะสม
4. นวนิยายประเภทอาชญากรรม สยองขวัญ ระทึกขวัญ			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

คุณลักษณะต่างๆที่ใช้ประเมิน	\bar{x}	SD.	ระดับความคิดเห็น
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	6	0	มีความเหมาะสมมาก
5. นวนิยายประเภทตลก			
1. รูปแบบสี	0	0.66	
2. รูปแบบตัวอักษร	0	0.66	
3. ประเภทของภาพ	0	0.66	
4. การจัดวางกราฟิก	1	1	
5. การจัดวางตัวอักษร	0	0.66	
เฉลี่ย	4.33	2.88	มีความเหมาะสม
6. นวนิยายประเภทสารคดี			
1. รูปแบบสี	0	0.57	
2. รูปแบบตัวอักษร	0	0.57	
3. ประเภทของภาพ	0	0.57	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	5	1.73	มีความเหมาะสม
7. นวนิยายประเภทชีวิต			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0.57	
3. ประเภทของภาพ	1	0.57	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	6	1.15	มีความเหมาะสมมาก
8. นวนิยายประเภทย้อนยุค			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	0.66	0.57	
3. ประเภทของภาพ	1	0	

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

คุณลักษณะต่างๆที่ใช้ประเมิน	\bar{x}	SD.	ระดับความคิดเห็น
4. การจัดวางกราฟฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	5.66	0.57	มีความเหมาะสมมาก
9. นวนิยายประเภทประโลมโลก			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	6	0	มีความเหมาะสมมาก
10. นวนิยายประเภทครอบครัว			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	0.66	0.57	
6. สาระของภาพ	1	0.57	
เฉลี่ย	5.66	1.15	มีความเหมาะสมมาก
11. นวนิยายประเภทเทพนิยาย			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟฟิก	0.66	0.57	
5. การจัดวางตัวอักษร	0.66	0.57	
6. สาระของภาพ	1	0.57	
เฉลี่ย	5.33	1.73	มีความเหมาะสมมาก
12. นวนิยายประเภทอิงประวัติศาสตร์			
1. รูปแบบสี	1	0	

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

คุณลักษณะต่างๆที่ใช้ประเมิน	\bar{x}	SD.	ระดับความคิดเห็น
2. รูปแบบตัวอักษร	0.66	0.57	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	0.66	0.57	
6. สาระของภาพ	1	0.57	
เฉลี่ย	5.33	1.73	มีความเหมาะสมมาก
13. นวนิยายประเภทรัก			
1. รูปแบบสี	1	0	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	6	0	มีความเหมาะสมมาก
14. นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์			
1. รูปแบบสี	0.66	0.57	
2. รูปแบบตัวอักษร	1	0	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	0.66	0.57	
5. การจัดวางตัวอักษร	0.66	0.57	
6. สาระของภาพ	0.66	0.57	
เฉลี่ย	4.66	2.30	มีความเหมาะสม
15. นวนิยายประเภทสงคราม			
1. รูปแบบสี	0.66	0.57	
2. รูปแบบตัวอักษร	0.66	0.57	
3. ประเภทของภาพ	1	0	
4. การจัดวางกราฟิก	1	0	
5. การจัดวางตัวอักษร	1	0	
6. สาระของภาพ	1	0	
เฉลี่ย	5.33	1.15	มีความเหมาะสมมาก

จากตารางที่ 4.5 ผลการประเมินแบบจำลองรูปภาพปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ในการประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือทดสอบรูปแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายจำนวน 15 ประเภท แบ่งการประเมินออกเป็น 15 ประเภท ประเภทละ 5 ด้าน ได้แก่ สี, ตัวอักษร, ภาพ, การจัดวางกราฟิก, การจัดวางตัวอักษร, และ สาระของภาพ ผลการศึกษาพบว่า ในภาพรวมของการประเมินเครื่องมือทดสอบปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยประเภทนวนิยายบู๊ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=5.33/SD=1.15$), ประเภทนวนิยายผจญภัยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.33/SD=1.15$), ประเภทนวนิยายอัตชีวประวัติค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.33/SD=0.29$), ประเภทนวนิยายอาชญากรรม, ระทึกขวัญ, สยองขวัญ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=6.0/SD=0$), ประเภทนวนิยายตลกค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=4.33/SD=2.88$), ประเภทนวนิยายสารคดีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5/SD=1.73$), ประเภทนวนิยายชีวิตค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=6/SD=1.15$), ประเภทนวนิยายย้อนยุคค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.66/SD=0.57$), ประเภทนวนิยายประโลมโลก ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=6/SD=0$), ประเภทนวนิยายครอบครัวค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.66/SD=1.15$), ประเภทนวนิยายเทนิสค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.33/SD=1.73$), ประเภทนวนิยายประวัติศาสตร์ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.33/SD=1.73$), ประเภทนวนิยายรักค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=6/SD=0$), ประเภทนวนิยายวิทยาศาสตร์ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=4.66/SD=2.30$), ประเภทนวนิยายสงครามค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{x}=5.33/SD=1.15$)

4.4 ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายที่สามารถสื่อถึงสาระภายในเล่ม

ในส่วนนี้จะพิสูจน์ว่า มีปัจจัยการออกแบบด้านกราฟิกอะไรบ้าง ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดในแต่ละประเภทนวนิยาย โดยหาค่าเฉลี่ยทางสถิติ (Mean) ในแต่ละปัจจัยของแบบจำลองปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย จากนั้นพิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้โดยเรียงลำดับจากระดับการรับรู้มากไปน้อย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เพื่อจะนำผลที่ได้ไปสรุปเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายในประเทศไทยทั้งหมด 15 ประเภท โดยการนำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ จากผลการวิเคราะห์พบว่า

4.4.1 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทบู๊

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทบู๊

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทบู๊												
	ภาพ A						ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่คู่ตรงข้าม					●							$\bar{x} = 4.88 / SD = 3.59$	สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทางการ					●							$\bar{x} = 5.11 / SD = 3.32$	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพการ์ตูน					●							$\bar{x} = 5.23 / SD = 3.44$	ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง					●							$\bar{x} = 5.53 / SD = 3.45$	การจัดวางกราฟิกขวา
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง					●							$\bar{x} = 6.17 / SD = 3.39$	การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ					●							$\bar{x} = 5.72 / SD = 3.44$	สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายบู๊ คือ สี่คู่ตรงข้าม ($\bar{x}=4.88$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=5.11$) ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน ($\bar{x}=5.23$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=5.53$) การจัดวางตัวอักษรไม่มีผลต่อการรับรู้ความเป็นนวนิยายประเภทบู๊ ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=5.72$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.3-3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทผจญภัย

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทผจญภัย

สื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทผจญภัย											สื่อเกรงค์	
	ภาพ A					ภาพ B							
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่เียน													สี่เเกรงค์
ตัวอักษรมีหัวไม่เป็น ทางการ													ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพวาด													ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิกซ้าย													การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน													การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ													สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สื่อที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายผจญภัย คือ สื่อสี่เียน ($\bar{x}=3.67$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=4.8$) ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด ($\bar{x}=4.39$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=4.64$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=4.89$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=4.29$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้ จะอยู่ที่ค่า 3.0-3.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้											ชื่อเรื่อง
	นวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ					นวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ					ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A					ภาพ B						
5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	ชื่อเรื่อง	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ชื่อเรื่อง	
สีกลาง												สีคู่ตรงข้าม
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น												ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น
ทางการ												ทางการ
ภาพวาด												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกซ้าย												การจัดวางกราฟิกตรง
กลาง												กลาง
การจัดวางตัวอักษร												การจัดวางตัวอักษร
ด้านบน												ด้านล่าง
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายอัตชีวประวัติ คือ สีกลาง ($\bar{x}=4.77$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=4.93$) ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด ($\bar{x}=4.57$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=4.81$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=4.97$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=4.54$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.3-3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.4 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม
แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายระทึกขวัญ, สยองขวัญ,
อาชญากรรม

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีคู่ตรงข้าม												สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทางการ												ตัวอักษรมีหัวไม่เป็น ทางการ
ภาพการ์ตูน												ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิกซ้าย												การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง												การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ												สาระของภาพ

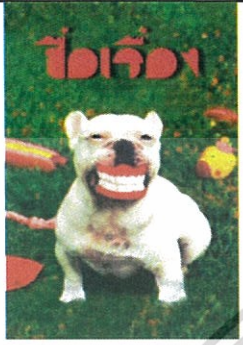

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม คือ สีคู่ตรงข้าม ($\bar{x}=7.59$) ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=7.57$) ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน ($\bar{x}=7.51$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=7.69$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง ($\bar{x}=7.23$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=7.60$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.3-3.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.5 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทตลก

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทตลก

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทตลก											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สีคู่ตรงข้าม												สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ												ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพจริง												ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง												การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายตลก คือ สีคู่ตรงข้าม ($\bar{x}=3.48$) , ตัวอักษรแบบ มีไม่หัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=3.75$) ประเภทของภาพ คือ ภาพจริง ($\bar{x}=4.29$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=4.06$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=4.29$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=4.11$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้ จะอยู่ที่ค่า 2.7-3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.6 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสารคดี

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสารคดี

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทสารคดี											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A						ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สีกลาง			●										สีเอกรงค์
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ			●										ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพกราฟิกเสมือนจริง			●										ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง			●										การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน			●										การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ			●										สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายสารคดี คือ สีกลาง ($\bar{x}=2.97$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=3.01$) ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเสมือนจริง ($\bar{x}=3.12$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=3.05$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=2.98$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=2.98$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 2.4-2.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.7 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทชีวิต

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทชีวิต

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทชีวิต											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A						ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่เียน													สี่กลาง
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ													ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพตัดทอน													ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิก ซ้าย													การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน													การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ													สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายชีวิต คือ สี่เียน ($\bar{x}=3.57$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=3.19$) ประเภทของภาพ คือ ภาพตัดทอน ($\bar{x}=3.53$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=3.28$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=3.20$) ส่วน สาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=3.30$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 2.2-2.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.8 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทย้อนยุค

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทย้อนยุค

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทย้อนยุค											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A					ภาพ B							
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่แผ่นดิน													สี่ร้อน
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ													ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพตัดทอน													ภาพวาด
การจัดวางกราฟิก ซ้าย													การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน													การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ													สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายย้อนยุคคือ สี่แผ่นดิน ($\bar{x}=3.44$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=3.59$) ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด ($\bar{x}=7.11$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=3.30$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=3.34$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=3.40$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 2.3-2.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.9 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประโลมโลก

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.14

ตารางที่ 4.14 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประโลมโลก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประโลมโลก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5	
สีร้อน												สีเย็น
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ												ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเสมือน จริง												ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิก ซ้าย												การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประโลมโลก คือ สีร้อน ($\bar{x}=3.76$) , ตัวอักษรแบบ มีไม่หัวเป็นทางการ ($\bar{x}=3.96$) ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเสมือนจริง ($\bar{x}=3.96$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกซ้าย ($\bar{x}=4.14$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=4.90$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=4.04$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 2.8-3.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.10 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทครอบครัว

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทครอบครัว

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทครอบครัว											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สี่เย็น	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	สี่ร้อน
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ												ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพจริง												ภาพรีทัช
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง												การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ												สาระของภาพ


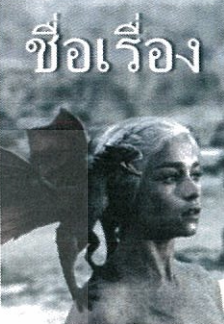
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายครอบครัว คือ สี่เย็น ($\bar{x}=2.88$) , ตัวอักษรแบบ มีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=4.17$) ประเภทของภาพ คือ ภาพจริง ($\bar{x}=3.32$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=4.12$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=3.84$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=3.89$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 2.5-3.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.11 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทเทพนิยาย

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.16 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทเทพนิยาย

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทเทพนิยาย											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีเย็น												สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ												ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพการ์ตูน												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิก ซ้าย												การจัดวางกราฟิก กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง												การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายเทพนิยาย คือ สีเย็น ($\bar{x}=4.97$) , ตัวอักษรแบบไม่มีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=4.74$) ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน ($\bar{x}=5.46$) การจัดวางกราฟิกไม่มีผลต่อการรับรู้ถึงความเป็นนวนิยายประเภทเทพนิยาย การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง ($\bar{x}=5.88$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=5.17$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.3-3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.12 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.17

ตารางที่ 4.17 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประวัติศาสตร์											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สีร้อน												สีกลาง
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ												ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็น ทางการ
ภาพวาด												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกขวา												การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง												การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประวัติศาสตร์คือ สีร้อน ($\bar{x}=5.86$) , ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=5.23$) ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด ($\bar{x}=5.68$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกขวา ($\bar{x}=5.29$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง ($\bar{x}=5.82$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=5.28$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.2-3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.13 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทรัก

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.18

ตารางที่ 4.18 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทรัก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทรัก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สี่เกรงค์	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ												ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเหมือน จริง												ภาพรีทัช
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง												การจัดวางกราฟิก ขวา
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ												สาระของภาพ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายรักคือ สี่เกรงค์ ($\bar{x}=4.16$) , ตัวอักษรแบบไม่มีหัวเป็นทางการ ($\bar{x}=4.59$) ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเหมือนจริง ($\bar{x}=4.33$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=4.60$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=4.19$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=4.76$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.3-3.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.14 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.19 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สื่อกลาง												สื่อตรงข้าม
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ												ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพการ์ตูน												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง												การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง												การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ												สาระของภาพ

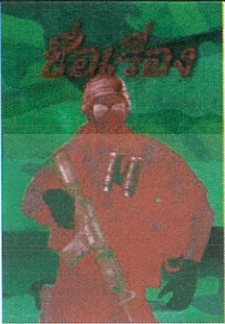
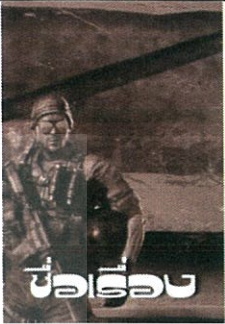
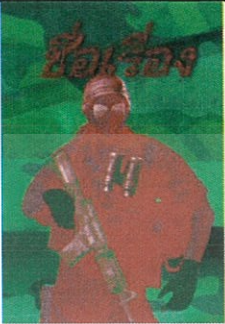
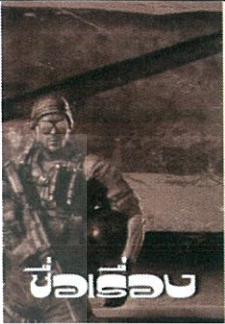
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สื่อที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ คือ สื่อกลาง ($\bar{x}=5.37$) , ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นที่ทางการ ($\bar{x}=5.52$) ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกการ์ตูน ($\bar{x}=4.9$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=5.15$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง ($\bar{x}=5.75$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพ A คือ ($\bar{x}=5.45$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3.5-3.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.15 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสงคราม

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงผลดังตารางที่4.20

ตารางที่ 4.20 แสดงระดับการรับรู้ต่อปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสงคราม

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทบู๊											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่คู่ตรงข้าม	$\bar{x} = 7.53 / SD = 3.18$											สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ	$\bar{x} = 7.74 / SD = 3.01$											ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
ภาพตัดทอน	$\bar{x} = 7.56 / SD = 3.06$											ภาพกราฟิกเสมือนจริง
การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	$\bar{x} = 7.45 / SD = 2.99$											การจัดวางกราฟิกว้าย
การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	$\bar{x} = 7.20 / SD = 3.04$											การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 7.67 / SD = 2.94$											สาระของภาพ

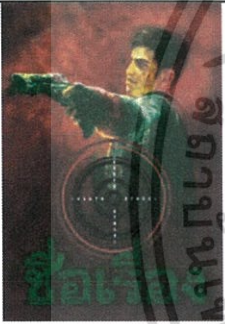
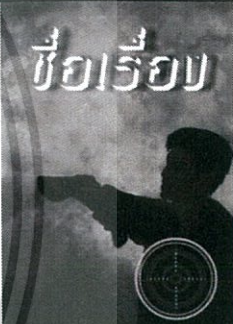
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายสงคราม คือ สี่คู่ตรงข้าม ($\bar{x}=7.53$) , ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ($\bar{x}=7.74$) ประเภทของภาพ คือ ภาพตัดทอน ($\bar{x}=7.56$) การจัดวางกราฟิก คือ การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ($\bar{x}=7.45$) การจัดวางตัวอักษร คือ การจัดวางตัวอักษรด้านบน ($\bar{x}=7.20$) ส่วนสาระของภาพค่าเฉลี่ยอยู่ที่ภาพA คือ ($\bar{x}=7.67$) และจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จะอยู่ที่ค่า 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ความแตกต่างของการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกระหว่างเพศชายและเพศหญิง

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการหาเกณฑ์ของการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย 15 ประเภท เพื่อดูว่าเพศชายและเพศหญิงมีการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายต่างกันหรือไม่ และต่างกันอย่างไร เพื่อนำผลที่ได้ไปสรุปแนะแนวทางการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย โดยการนำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ จากผลการวิเคราะห์พบว่า เพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัจจัยการออกแบบ

ตารางที่ 4.21 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทบู๊

ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทบู๊	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
												
สี่คู่ตรงข้าม	$\bar{x} = 4.52 / SD = 3.64$						$\bar{x} = 5.18 / SD = 3.52$					สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ	$\bar{x} = 4.70 / SD = 3.47$						$\bar{x} = 5.46 / SD = 3.16$					ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
ภาพการ์ตูน	$\bar{x} = 5.11 / SD = 3.30$						$\bar{x} = 5.32 / SD = 3.60$					ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิกตรงกลาง	$\bar{x} = 5.28 / SD = 3.37$						$\bar{x} = 5.83 / SD = 3.52$					การจัดวางกราฟิกขวา
การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	$\bar{x} = 5.66 / SD = 3.32$						$\bar{x} = 6.80 / SD = 3.37$					การจัดวางตัวอักษรด้านบน
สาระของภาพ	$\bar{x} = 5.39 / SD = 3.36$						$\bar{x} = 6.12 / SD = 3.50$					สาระของภาพ

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทผจญภัย

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทผจญภัย											
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่เียน	$\bar{x} = 3.41 / SD = 2.88$					$\bar{x} = 4.00 / SD = 3.36$					สี่เกรงค์	
ตัวอักษรมีหัวไม่เป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.72 / SD = 3.33$					$\bar{x} = 4.88 / SD = 2.86$					ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ	
ภาพวาด	$\bar{x} = 4.18 / SD = 3.3$					$\bar{x} = 4.65 / SD = 3.35$					ภาพตัดทอน	
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 4.01 / SD = 3.00$					$\bar{x} = 5.41 / SD = 3.60$					การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 4.42 / SD = 2.91$					$\bar{x} = 5.48 / SD = 3.60$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง	
สาระของภาพ	$\bar{x} = 4.19 / SD = 3.04$					$\bar{x} = 4.43 / SD = 3.2$					สาระของภาพ	

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

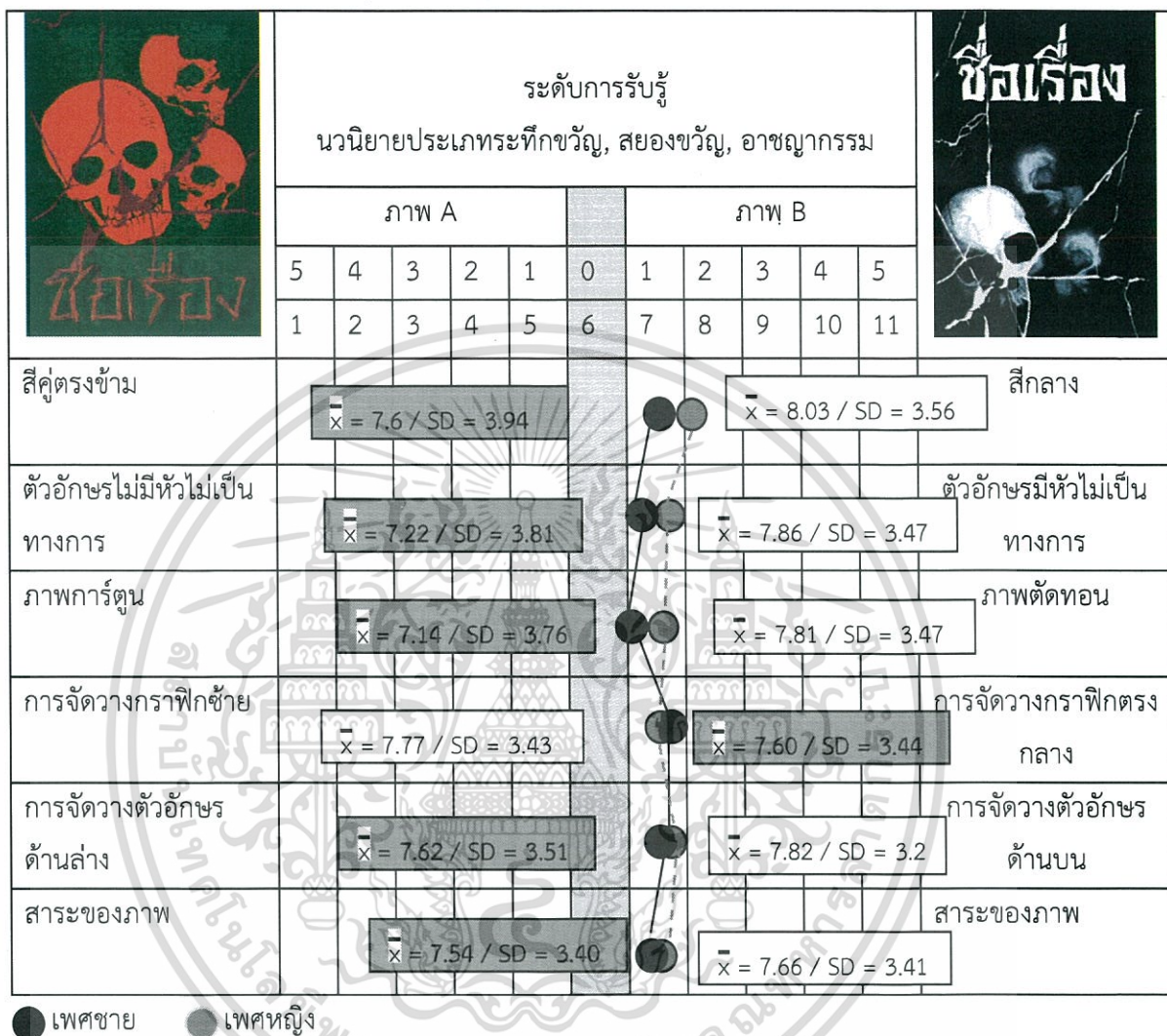
ตารางที่ 4.23 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้											ชื่อเรื่อง		
	ภาพ A					0	ภาพ B							
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5			
1					2					3				
สีกลาง	$\bar{x} = 4.84 / SD = 3.48$						$\bar{x} = 4.70 / SD = 3.55$					สีคู่ตรงข้าม		
ตัวอักษรที่มีหัวเป็นทางการ	$\bar{x} = 4.59 / SD = 3.20$						$\bar{x} = 5.20 / SD = 3.27$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ		
ภาพวาด	$\bar{x} = 4.52 / SD = 3.87$						$\bar{x} = 4.63 / SD = 3.48$					ภาพจริง		
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 4.79 / SD = 3.36$						$\bar{x} = 4.85 / SD = 3.36$					การจัดวางกราฟิกตรงกลาง		
การจัดวางตัวอักษรด้านบน	$\bar{x} = 4.86 / SD = 3.23$						$\bar{x} = 5.11 / SD = 3.54$					การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง		
สาระของภาพ	$\bar{x} = 4.47 / SD = 3.17$						$\bar{x} = 4.64 / SD = 3.44$					สาระของภาพ		

● เพศชาย ● เพศหญิง

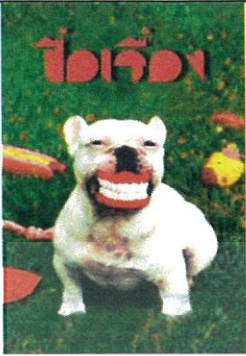

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีก่อนนินยาย
ประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.25 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทตลก

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทตลก											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีคู่ตรงข้าม $\bar{x} = 2.97 / SD = 2.66$												สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทิศทางการ $\bar{x} = 3.61 / SD = 2.55$												ตัวอักษรมีหัวเป็น ทิศทางการ
ภาพจริง $\bar{x} = 3.64 / SD = 3.11$												ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง $\bar{x} = 3.29 / SD = 2.59$												การจัดวางกราฟิกซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน $\bar{x} = 3.57 / SD = 2.67$												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ $\bar{x} = 3.34 / SD = 2.55$												สาระของภาพ

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทสารคดี

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทสารคดี											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สีกลาง	$\bar{x} = 6.42 / SD = 3.46$						$\bar{x} = 7.16 / SD = 3.00$					สีเอกรงค์
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 7.02 / SD = 3.21$						$\bar{x} = 7.15 / SD = 3.12$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเสมือนจริง	$\bar{x} = 6.14 / SD = 3.48$						$\bar{x} = 6.95 / SD = 3.28$					ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 6.75 / SD = 3.21$						$\bar{x} = 6.77 / SD = 3.50$					การจัดวางกราฟิกซ้าย ขวา
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 6.85 / SD = 3.12$						$\bar{x} = 7.59 / SD = 3.15$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 6.85 / SD = 3.37$						$\bar{x} = 7.05 / SD = 3.08$					สาระของภาพ

● เพศชาย

● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทชีวิต

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทชีวิต											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A						ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่เย็น													สี่กลาง
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ													ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพตัดทอน													ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิก ซ้าย													การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน													การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ													สาระของภาพ

เพศชาย
 เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.28 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทย้อนยุค

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทย้อนยุค											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่แผ่นดิน	$\bar{x} = 6.23 / SD = 3.74$						$\bar{x} = 6.51 / SD = 3.74$					สี่ร้อน
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ	$\bar{x} = 5.80 / SD = 3.79$						$\bar{x} = 5.80 / SD = 3.90$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพตัดทอน	$\bar{x} = 6.81 / SD = 3.63$						$\bar{x} = 6.60 / SD = 3.75$					ภาพวาด
การจัดวางกราฟิก ซ้าย	$\bar{x} = 6.36 / SD = 3.56$						$\bar{x} = 6.20 / SD = 3.69$					การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 6.04 / SD = 3.66$						$\bar{x} = 5.85 / SD = 3.66$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 7.03 / SD = 3.55$						$\bar{x} = 6.55 / SD = 3.68$					สาระของภาพ

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.29 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทประโลมโลก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประโลมโลก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีร้อน	$\bar{x} = 3.05 / SD = 2.81$						$\bar{x} = 4.53 / SD = 3.52$					สีเย็น
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 3.70 / SD = 2.50$						$\bar{x} = 4.28 / SD = 3.22$					ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเสมือน จริง	$\bar{x} = 3.40 / SD = 2.68$						$\bar{x} = 4.66 / SD = 3.56$					ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิก ซ้าย	$\bar{x} = 3.73 / SD = 2.76$						$\bar{x} = 4.64 / SD = 3.53$					การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 4.57 / SD = 3.04$						$\bar{x} = 5.31 / SD = 3.70$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.46 / SD = 2.39$						$\bar{x} = 4.75 / SD = 3.48$					สาระของภาพ

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.30 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทครอบครัว

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทครอบครัว											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่เียน	$\bar{x} = 2.57 / SD = 2.13$					$\bar{x} = 3.26 / SD = 2.90$					สี่ร้อน	
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.01 / SD = 3.05$					$\bar{x} = 4.36 / SD = 3.47$					ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ	
ภาพจริง	$\bar{x} = 3.09 / SD = 2.79$					$\bar{x} = 3.61 / SD = 3.23$					ภาพริทัช	
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 3.45 / SD = 2.75$					$\bar{x} = 4.94 / SD = 3.79$					การจัดวางกราฟิก ซ้าย	
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 3.06 / SD = 2.29$					$\bar{x} = 4.79 / SD = 3.64$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง	
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.30 / SD = 2.90$					$\bar{x} = 4.62 / SD = 3.78$					สาระของภาพ	

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทเทพนิยาย


ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทเทพนิยาย											ชื่อเรื่อง																
	ภาพ A					ภาพ B																						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5																	
สีเย็น															$\bar{x} = 4.44 / SD = 3.40$												$\bar{x} = 5.62 / SD = 3.97$	สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ															$\bar{x} = 4.22 / SD = 3.26$												$\bar{x} = 5.38 / SD = 3.57$	ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพการ์ตูน															$\bar{x} = 4.79 / SD = 3.60$												$\bar{x} = 5.79 / SD = 3.78$	ภาพจริง
การจัดวางกราฟิก ซ้าย															$\bar{x} = 5.50 / SD = 3.47$												$\bar{x} = 7.01 / SD = 3.64$	การจัดวางกราฟิก กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง															$\bar{x} = 5.45 / SD = 3.40$												$\bar{x} = 5.52 / SD = 3.60$	การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ															$\bar{x} = 5.41 / SD = 3.45$												$\bar{x} = 7.12 / SD = 3.53$	สาระของภาพ


● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.32 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประวัติศาสตร์											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A					0	ภาพ B						
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
ชื่อเรื่อง	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ชื่อเรื่อง	
สีร้อน													สีกลาง
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น													ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็น
ทางการ													ทางการ
ภาพวาด													ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกขวา													การจัดวางกราฟิกตรง
การจัดวางตัวอักษร													การจัดวางตัวอักษร
ด้านล่าง													ด้านบน
สาระของภาพ													สาระของภาพ

 เพศชาย

 เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

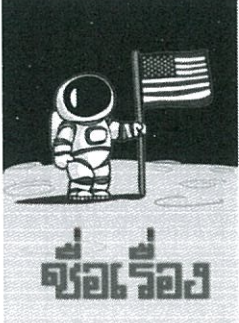
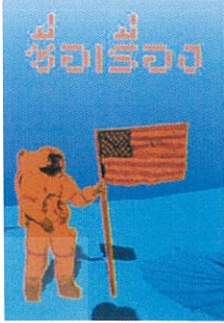
ตารางที่ 4.33 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทรัก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทรัก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
สี่เกรงค์	$\bar{x} = 3.84 / SD = 3.20$						$\bar{x} = 4.59 / SD = 3.70$					สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.15 / SD = 3.16$						$\bar{x} = 5.13 / SD = 3.72$					ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเสมือน จริง	$\bar{x} = 3.98 / SD = 3.29$						$\bar{x} = 4.78 / SD = 3.73$					ภาพรีทัช
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 4.00 / SD = 3.20$						$\bar{x} = 5.34 / SD = 3.87$					การจัดวางกราฟิก ขวา
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 3.71 / SD = 2.93$						$\bar{x} = 4.78 / SD = 3.66$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 4.15 / SD = 3.37$						$\bar{x} = 5.51 / SD = 3.81$					สาระของภาพ

● เพศชาย ● เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

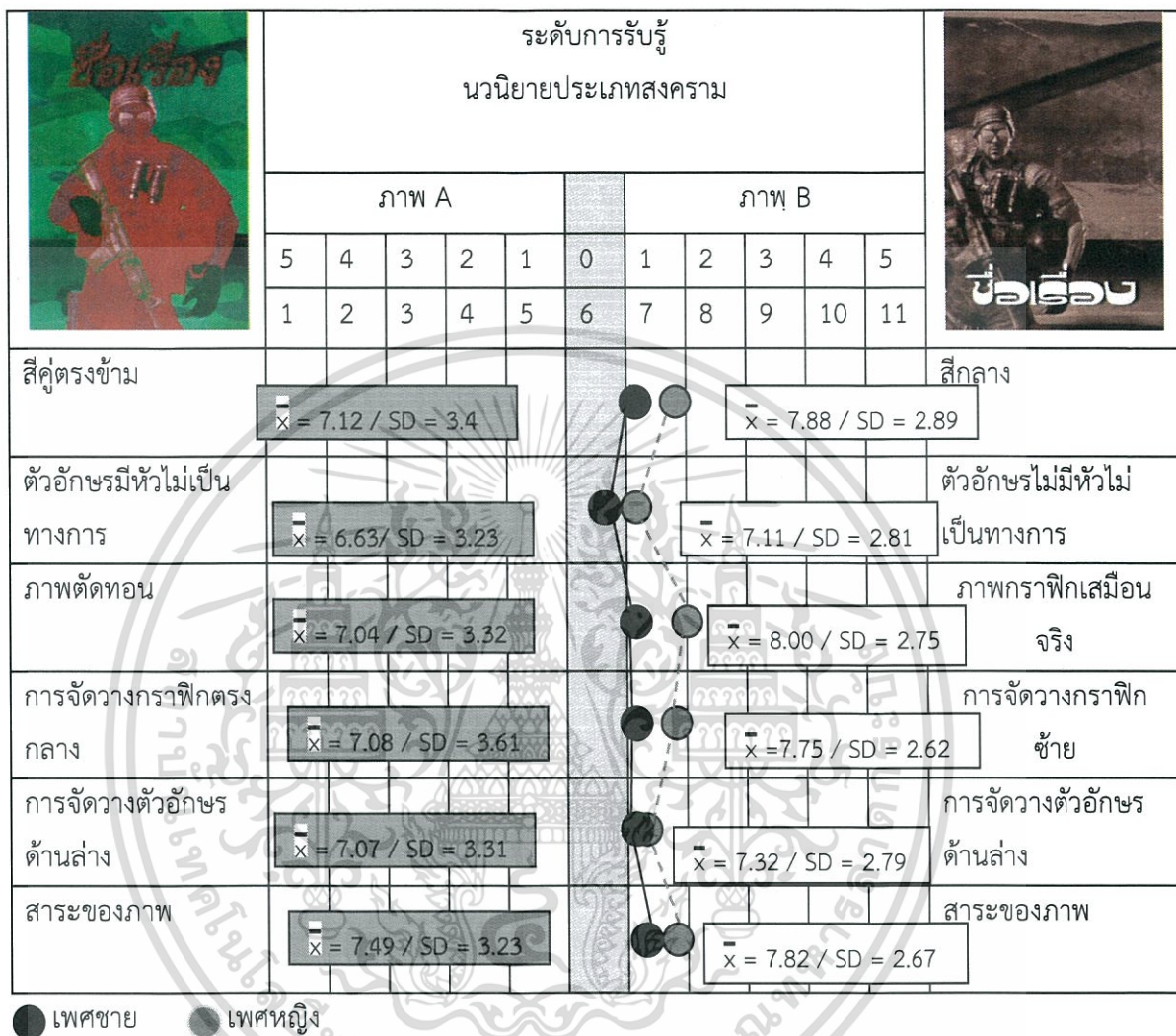
ตารางที่ 4.34 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์											
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สี่กลาง $\bar{x} = 4.75 / SD = 3.65$												สี่คู่ตรงข้าม
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ ทางการ $\bar{x} = 5.10 / SD = 3.33$												ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพการ์ตูน $\bar{x} = 5.12 / SD = 3.52$												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง $\bar{x} = 4.88 / SD = 3.36$												การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง $\bar{x} = 5.25 / SD = 3.37$												การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ $\bar{x} = 5.30 / SD = 3.46$												สาระของภาพ

เพศชาย
 เพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.35 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงที่มีต่อนวนิยายประเภทสงคราม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ความแตกต่างของการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้ ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านความรู้ทางศิลปะที่มีผลต่อการรับรู้ ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย 15 ประเภท เพื่อหาว่าผู้มีความรู้ด้านศิลปะ และผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะมีการรับรู้ด้านปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายต่างกัน หรือไม่ และต่างกันอย่างไร เพื่อจะนำผลที่ได้ไปสรุปแนะแนวทางการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย โดยการนำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้มีความรู้ด้านศิลปะและผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะไม่มีความแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัจจัยการออกแบบ

ตารางที่ 4.36 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทยู

สื่อตรงข้าม	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทยู											สื่อตรงข้าม	
	ภาพ A					ภาพ B							
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
สีคู่ตรงข้าม													สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น													ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น
ทางการ													ทางการ
ภาพการ์ตูน													ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิกตรง													การจัดวางกราฟิกขวา
กลาง													
การจัดวางตัวอักษร													การจัดวางตัวอักษร
ด้านล่าง													ด้านบน
สาระของภาพ													สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.37 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทผจญภัย

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทผจญภัย											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีเขียว	$\bar{x} = 3.19 / SD = 2.64$						$\bar{x} = 3.99 / SD = 2.83$					สีเอกรงค์
ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.40 / SD = 2.81$						$\bar{x} = 5.07 / SD = 2.81$					ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพวาด	$\bar{x} = 3.91 / SD = 3.03$						$\bar{x} = 4.70 / SD = 3.06$					ภาพตัดทอน
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 3.80 / SD = 2.66$						$\bar{x} = 5.19 / SD = 3.00$					การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 4.29 / SD = 2.66$						$\bar{x} = 5.30 / SD = 3.00$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.80 / SD = 2.96$						$\bar{x} = 4.62 / SD = 2.83$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

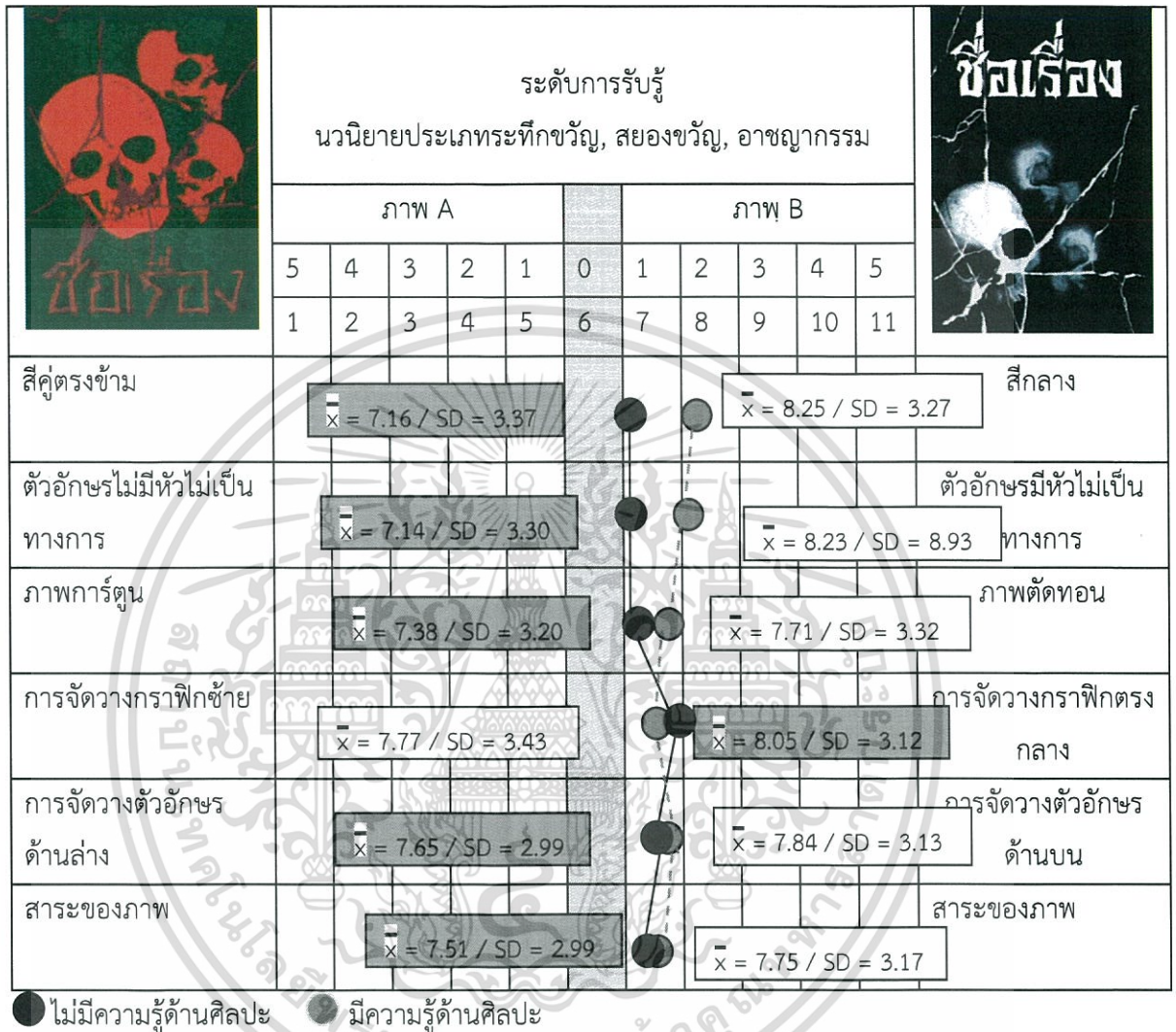
ตารางที่ 4.38 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สื่อกลาง	$\bar{x} = 4.51 / SD = 3.28$						$\bar{x} = 4.95 / SD = 3.08$					สื่อตรงข้าม
ตัวอักษรที่มีหัวเป็นทางการ	$\bar{x} = 4.98 / SD = 2.88$						$\bar{x} = 4.84 / SD = 3.79$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
ภาพวาด	$\bar{x} = 4.99 / SD = 3.06$						$\bar{x} = 4.99 / SD = 3.06$					ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 5.00 / SD = 2.98$						$\bar{x} = 5.00 / SD = 2.98$					การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษรด้านบน	$\bar{x} = 5.19 / SD = 2.98$						$\bar{x} = 5.19 / SD = 2.98$					การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 4.99 / SD = 2.97$						$\bar{x} = 4.99 / SD = 2.97$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

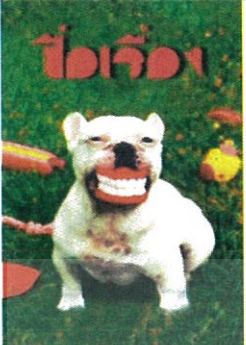

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.39 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทรระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตารางที่ 4.40 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านารรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทตลก

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทตลก											
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่คู่ตรงข้าม $\bar{x} = 3.47 / SD = 2.99$												สีกลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทางการ $\bar{x} = 3.69 / SD = 2.41$												ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพจริง $\bar{x} = 4.08 / SD = 3.39$												ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง $\bar{x} = 3.33 / SD = 2.76$												การจัดวางกราฟิกซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน $\bar{x} = 3.94 / SD = 2.91$												การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ $\bar{x} = 3.44 / SD = 2.76$												สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.41 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทสารคดี

ชื่อเรื่อง 	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทสารคดี											 ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีกลาง	$\bar{x} = 2.95 / SD = 2.54$					$\bar{x} = 3.12 / SD = 2.28$					สีเอกรงค์	
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 2.77 / SD = 3.64$					$\bar{x} = 3.16 / SD = 2.28$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็น ทางการ	
ภาพกราฟิกเสมือนจริง	$\bar{x} = 2.95 / SD = 2.55$					$\bar{x} = 3.23 / SD = 2.18$					ภาพจริง	
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 2.74 / SD = 2.60$					$\bar{x} = 3.25 / SD = 2.29$					การจัดวางกราฟิกซ้าย	
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 2.61 / SD = 2.55$					$\bar{x} = 3.22 / SD = 2.31$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง	
สาระของภาพ	$\bar{x} = 2.76 / SD = 2.52$					$\bar{x} = 3.12 / SD = 3.30$					สาระของภาพ	

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.42 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทชีวิต

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทชีวิต											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่เียน	$\bar{x} = 3.38 / SD = 2.41$						$\bar{x} = 3.70 / SD = 2.01$					สี่กลาง
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 3.08 / SD = 3.19$						$\bar{x} = 3.30 / SD = 2.22$					ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพตัดทอน	$\bar{x} = 3.48 / SD = 2.38$						$\bar{x} = 3.56 / SD = 2.17$					ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิก ซ้าย	$\bar{x} = 3.01 / SD = 2.65$						$\bar{x} = 3.45 / SD = 2.25$					การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 2.94 / SD = 2.57$						$\bar{x} = 3.37 / SD = 2.27$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.22 / SD = 2.47$						$\bar{x} = 3.35 / SD = 2.21$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.43 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทย้อนยุค

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทย้อนยุค											ชื่อเรื่อง	
	ภาพ A					0	ภาพ B						
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
สี่เย็น													สี่ร้อน
	$\bar{x} = 3.52 / SD = 2.25$						$\bar{x} = 3.52 / SD = 2.25$						
ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ													ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
	$\bar{x} = 3.38 / SD = 2.15$						$\bar{x} = 3.73 / SD = 2.15$						
ภาพตัดทอน													ภาพวาด
	$\bar{x} = 7.27 / SD = 2.52$						$\bar{x} = 7.65 / SD = 2.08$						
การจัดวางกราฟิก ซ้าย													การจัดวางกราฟิก ตรงกลาง
	$\bar{x} = 3.06 / SD = 2.63$						$\bar{x} = 3.46 / SD = 2.23$						
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน													การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
	$\bar{x} = 3.11 / SD = 2.61$						$\bar{x} = 3.49 / SD = 2.19$						
สาระของภาพ													สาระของภาพ
	$\bar{x} = 3.22 / SD = 2.53$						$\bar{x} = 3.51 / SD = 2.22$						

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.44 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทประโลมโลก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประโลมโลก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีร้อน	$\bar{x} = 3.68 / SD = 2.81$						$\bar{x} = 3.76 / SD = 3.09$					สีเย็น
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ	$\bar{x} = 3.75 / SD = 3.65$						$\bar{x} = 4.09 / SD = 2.57$					ตัวอักษรที่มีหัวเป็นทางการ
ภาพกราฟิกเสมือนจริง	$\bar{x} = 3.89 / SD = 3.89$						$\bar{x} = 4.01 / SD = 2.97$					ภาพการ์ตูน
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 3.89 / SD = 2.81$						$\bar{x} = 4.30 / SD = 2.83$					การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
การจัดวางตัวอักษรด้านบน	$\bar{x} = 4.81 / SD = 2.90$						$\bar{x} = 5.05 / SD = 3.27$					การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.66 / SD = 2.46$						$\bar{x} = 4.28 / SD = 2.77$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.45 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทครอบครัว

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทครอบครัว											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่เียน	$\bar{x} = 2.68 / SD = 2.05$						$\bar{x} = 3.01 / SD = 2.35$					สี่ร้อน
ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.17 / SD = 5.27$						$\bar{x} = 4.17 / SD = 2.81$					ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ
ภาพจริง	$\bar{x} = 2.83 / SD = 2.43$						$\bar{x} = 3.63 / SD = 2.77$					ภาพรีทัช
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 3.54 / SD = 2.81$						$\bar{x} = 4.50 / SD = 3.03$					การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 3.26 / SD = 2.40$						$\bar{x} = 4.21 / SD = 2.89$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 3.22 / SD = 2.77$						$\bar{x} = 4.33 / SD = 3.09$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.46 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทเทพนิยาย

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทเทพนิยาย											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีเย็น	$\bar{x} = 4.67 / SD = 3.06$						$\bar{x} = 5.44 / SD = 3.78$					สีกลาง
ตัวอักษรไม่เป็นทางการ	$\bar{x} = 4.42 / SD = 2.86$						$\bar{x} = 5.24 / SD = 3.48$					ตัวอักษรที่มีหัวเป็นทางการ
ภาพการ์ตูน	$\bar{x} = 5.21 / SD = 3.69$						$\bar{x} = 5.40 / SD = 3.16$					ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกซ้าย	$\bar{x} = 5.40 / SD = 3.50$						$\bar{x} = 6.03 / SD = 3.12$					การจัดวางกราฟิกกลาง
การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง	$\bar{x} = 5.78 / SD = 3.36$						$\bar{x} = 5.95 / SD = 3.36$					การจัดวางตัวอักษรด้านบน
สาระของภาพ	$\bar{x} = 5.09 / SD = 3.57$						$\bar{x} = 5.23 / SD = 3.03$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.47 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านความรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทประวัติศาสตร์											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สีร้อน	$\bar{x} = 5.58 / SD = 3.08$						$\bar{x} = 6.29 / SD = 3.26$					สีกลาง
ตัวอักษรที่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 5.45 / SD = 2.33$						$\bar{x} = 5.10 / SD = 2.78$					ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็น ทางการ
ภาพวาด	$\bar{x} = 5.57 / SD = 3.04$						$\bar{x} = 5.85 / SD = 3.36$					ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกขวา	$\bar{x} = 5.14 / SD = 2.89$						$\bar{x} = 5.51 / SD = 3.13$					การจัดวางกราฟิกตรง กลาง
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง	$\bar{x} = 5.79 / SD = 3.15$						$\bar{x} = 5.84 / SD = 2.89$					การจัดวางตัวอักษร ด้านบน
สาระของภาพ	$\bar{x} = 5.08 / SD = 2.95$						$\bar{x} = 5.53 / SD = 3.23$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

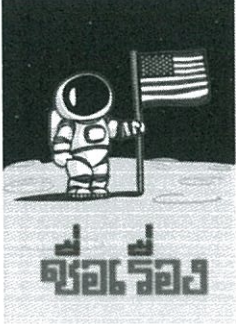
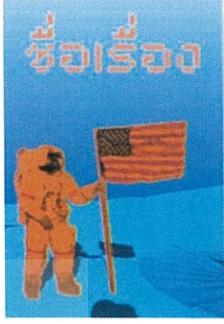
ตารางที่ 4.48 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทรัก

ชื่อเรื่อง	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทรัก											ชื่อเรื่อง
	ภาพ A					0	ภาพ B					
	5	4	3	2	1		1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
สี่เกรงค์	$\bar{x} = 3.81 / SD = 2.78$						$\bar{x} = 4.74 / SD = 3.62$					สี่กลาง
ตัวอักษรไม่มีหัวเป็น ทางการ	$\bar{x} = 4.31 / SD = 2.87$						$\bar{x} = 5.03 / SD = 3.34$					ตัวอักษรมีหัวเป็น ทางการ
ภาพกราฟิกเหมือน จริง	$\bar{x} = 4.45 / SD = 3.55$						$\bar{x} = 4.26 / SD = 2.95$					ภาพรีทัช
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 4.45 / SD = 3.36$						$\bar{x} = 4.71 / SD = 2.80$					การจัดวางกราฟิก ขวา
การจัดวางตัวอักษร ด้านบน	$\bar{x} = 4.45 / SD = 3.31$						$\bar{x} = 4.03 / SD = 2.80$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 4.94 / SD = 3.59$						$\bar{x} = 4.65 / SD = 3.09$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

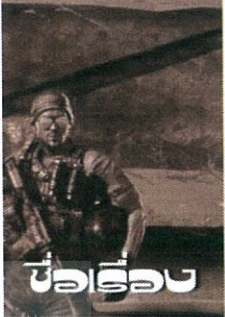

ตารางที่ 4.49 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์											
	ภาพ A						ภาพ B					
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
สีกลาง												สีคู่ตรงข้าม
ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็นทางการ												ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
ภาพการ์ตูน												ภาพจริง
การจัดวางกราฟิกตรงกลาง												การจัดวางกราฟิกซ้าย
การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง												การจัดวางตัวอักษรด้านบน
สาระของภาพ												สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.50 เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านการรับรู้ระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะกับผู้ไม่มี
ความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อนวนิยายประเภทสงคราม

	ระดับการรับรู้ นวนิยายประเภทสงคราม													
	ภาพ A					0	ภาพ B							
	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
สี่คู่ตรงข้าม	$\bar{x} = 7.09 / SD = 2.9$								$\bar{x} = 8.22 / SD = 2.59$					สี่กลาง
ตัวอักษรที่มีหัวไม่เป็น ทางการ	$\bar{x} = 6.41 / SD = 2.71$								$\bar{x} = 7.26 / SD = 2.42$					ตัวอักษรไม่มีหัวไม่ เป็นทางการ
ภาพตัดทอน	$\bar{x} = 7.27 / SD = 2.77$								$\bar{x} = 8.03 / SD = 2.61$					ภาพกราฟิกเสมือน จริง
การจัดวางกราฟิกตรง กลาง	$\bar{x} = 7.12 / SD = 2.72$								$\bar{x} = 7.96 / SD = 2.52$					การจัดวางกราฟิก ซ้าย
การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง	$\bar{x} = 6.82 / SD = 2.79$								$\bar{x} = 7.80 / SD = 2.44$					การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง
สาระของภาพ	$\bar{x} = 7.51 / SD = 2.61$								$\bar{x} = 7.92 / SD = 2.66$					สาระของภาพ

● ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ● มีความรู้ด้านศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายที่สื่อถึงสาระความเป็นนวนิยายประเภทนั้นๆ โดยมีหนังสือนวนิยายในประเทศไทยจำนวน 15 ประเภทเป็นกรณีศึกษา ซึ่งหลักการการออกแบบกราฟิกเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักออกแบบเพราะต้องการออกแบบให้หน้าปกนวนิยายสามารถสื่อถึงความเป็นนวนิยายแต่ละประเภท เพราะเป็นแนวทางที่จะสื่อสารจากความเป็นหนังสือนวนิยายผ่านงานออกแบบปกหนังสือไปสู่ผู้อ่าน ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในตัวหนังสือและสามารถรับรู้ถึงความเป็นนวนิยายประเภทนั้นๆ ได้ ดังนั้นงานวิจัยจึงค้นหาหลักการในการออกแบบที่ผู้อ่านและนักออกแบบจะเข้าใจได้ตรงกัน โดยอาศัยหลักการขององค์ประกอบศิลป์และความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายคือผู้อ่าน โดยกลุ่มเป้าหมายจะมีการรับรู้จากภาพลักษณ์ ของนวนิยายที่สื่อถึงสาระที่อยู่ภายใน ซึ่งโดยหลักการทางจิตวิทยาแล้ว พฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นเองแต่หากเกิดจากการรับรู้ของบุคคลและส่งผลก่อให้เกิดพฤติกรรม ดังนั้นงานวิจัย จึงอาศัยหลักการนี้ทดสอบการรับรู้และระดับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย (นักศึกษา) ที่ส่งผลไปยังพฤติกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งหลักเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายที่สื่อถึงสาระความเป็นนวนิยายประเภทนั้นๆ โดยในบทนี้ได้แยกออกเป็นสามประเด็นประกอบด้วย สรุปผลการวิจัยองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย อภิปรายผลการปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม และเกณฑ์การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.1 สรุปผลและอภิปรายองค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกที่พบในหนังสือนวนิยาย

ประเด็นนี้จะนำไปสู่กระบวนการและทฤษฎีด้านการออกแบบต่างๆโดยนำมาใช้ในการอ้างอิงเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากการเก็บข้อมูลและการทบทวนวรรณกรรมของผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายในประเทศไทยประกอบไปด้วย ด้านสี โดยแบ่งเป็น สีโทนร้อน, สีโทนเย็น, สีเอกรงค์, สีคู่ตรงกันข้าม, และสีกลาง ด้านตัวอักษร ประกอบด้วย ตัวอักษรประเภทมีหัวไม่เป็นทาง, มีหัวเป็นทางการ, ไม่มีหัวไม่เป็นทางการ, มีหัวไม่เป็นทางการ ด้านภาพ ประกอบด้วย ภาพจริง, ภาพวาด, ภาพตัดทอน, ภาพการ์ตูน, ภาพกราฟิกเสมือนจริง, และภาพรีทัช ในด้านการจัดวางกราฟิก ประกอบด้วย การจัดวางกราฟิกริมซ้าย, การจัดวางกราฟิกริมขวา, การจัดวางกราฟิกตรงกลาง และการจัดวางตัวอักษร ประกอบไปด้วย การจัดวางตัวอักษรด้านบน, การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 สรุปผลและอภิปราย ปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม

เพื่อประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบกราฟิกบนปกนิตยสาร โดยมึนวนิยายในประเทศไทยเป็นกรณีศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสาระภายในเล่มที่แสดงถึงความ เป็นนวนิยายแต่ละประเภทประกอบไปด้วย ในด้าน สี ตัวอักษร ภาพ การจัดวาง และสาระของภาพมากที่สุดมีดังนี้

สี ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยการรับรู้เรื่องสี เป็นปัจจัยที่มีผลมากที่สุดในการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย สีที่ใช้ในการออกแบบปกหนังสือนวนิยายมักใช้สีโทนเย็นมากกว่าสีโทนร้อนในการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย อย่างไรก็ตาม ในหนังสือนวนิยายบางประเภท เช่นนวนิยายประโลมโลก มักนิยมใช้สีโทนร้อน และในนวนิยายประเภทรักโรแมนติกนิยมใช้สีเอกรงค์ในการออกแบบ โดยสีสามารถสื่อและให้ความรู้สึกได้ หรือแม้แต่มิมีผลต่อความน่าซื้อ สียังส่งเสริมการออกแบบและสร้างบรรยากาศให้กับงานออกแบบปกหนังสือได้เช่นเดียวกับการใช้กราฟิก สีช่วยให้ความรู้สึก ไร่ใจ ดึงดูดใจ ในงานจัดแสดง

ภาพ ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยการรับรู้เรื่องภาพ เป็นปัจจัยที่มีผลมากเป็นอันดับที่สองในการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย ประเภทนวนิยายที่มีลูกค้ำเป็นกลุ่มวัยรุ่น การใช้ภาพประเภทภาพการ์ตูน ภาพตัดทอน มักจะได้รับความสนใจมากกว่าภาพประเภทภาพจริง เพราะภาพประเภทภาพการ์ตูนนั้นสามารถนำเสนอสาระและแนวความคิดที่หลากหลายและดูเป็นกันเองกับผู้อ่าน ในขณะที่ปกหนังสือนวนิยายที่เป็นนวนิยายเชิงสาระที่มีกลุ่มผู้อ่านอีกแบบเช่น นวนิยายเชิงสารคดี นวนิยายอัตชีวประวัติ อาจใช้ภาพประเภทภาพจริงหรือภาพกราฟิกเหมือนจริงเพื่อสามารถสื่อถึงเนื้อหาสาระของนวนิยายได้อย่างเห็นภาพดีกว่า นอกจากนี้ขนาดของกราฟิกยังมีผลต่อความดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้อีกด้วย

ตัวอักษร เป็นปัจจัยที่มีผลมากปานกลางในการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย มีหน้าที่แสดงข้อความบนปกหนังสือ เช่น ชื่อผู้แต่ง ชื่อเรื่อง คำอธิบายเนื้อเรื่องแบบย่อ 1-2 บรรทัด โดยผู้วิจัยพบว่า ตัวหนังสือบนหน้าปกหนังสือสามารถส่งเสริมให้สินค้าดูโดดเด่น และเป็นการโฟกัสจุดรวมสายตาของลูกค้ำให้สนใจมองหน้าปกได้ไม่ต่างจากองค์ประกอบด้านกราฟิกอื่นๆเลย โดยบนหน้าปกนวนิยายบางเล่มที่ผู้แต่งมีชื่อเสียง อาจมีการใช้ชื่อผู้แต่งตัวใหญ่กว่าชื่อเรื่อง โดยลักษณะตัวอักษรมักสอดคล้องกับประเภทหนังสือนวนิยาย กล่าวคือ ถ้าหนังสือนวนิยายเป็นประเภทนวนิยายตลก เบาสมอง มักมีการออกแบบที่ไม่เป็นทางการ มีการเล่นสีและรูปร่างมากกว่าหนังสือนวนิยายที่เป็นสาระเช่นนวนิยายเชิงสารคดี นวนิยายอัตชีวประวัติ

การจัดวางกราฟิก เป็นปัจจัยที่มีผลมาน้อยในการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย

ควรเลือกการจัดองค์ประกอบโดยขึ้นอยู่กับเนื้อหาภายในเล่ม และสัมพันธ์กับการจัดวางตัวอักษร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านธุรกิจ เพื่อเพิ่มความกลมกลืนกัน ซึ่งการจัดองค์ประกอบถือเป็นสิ่งที่ไม่ได้สำหรับนักออกแบบไม่ว่าเป็นไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานออกแบบในลักษณะใดก็ตาม การออกแบบปกหนังสือนวนิยายก็เช่นเดียวกัน การจัดองค์ประกอบนั้นสิ่งสำคัญคือ ความพอดี หมายถึง ลงตัวและเหมาะสม หากการจัดองค์ประกอบเกิดความซับซ้อนหรือแน่นไป จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่อึดอัด การจัดองค์ประกอบจึงควรพิจารณาถึงสิ่งที่จะวางบนปกว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง และแต่ละอย่างควรมีจำนวนเท่าไรเพื่อให้เกิดความพอดี

การจัดวางตัวอักษร เป็นปัจจัยที่มีผลน้อยที่สุดในการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย แนวคิดการออกแบบควรเป็นในลักษณะที่สอดคล้องกับการจัดวางกราฟิก เช่นเว้นที่ว่างให้มีพื้นที่ว่างบนปกสอดคล้องกับการจัดวางกราฟิก เพื่อก่อให้เกิดความงาม และไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกรกสายตา ในขณะเดียวกัน หนังสือนวนิยายในประเทศไทยมักจัดวางตัวอักษรอยู่ด้านบน และล่าง โดยเว้นที่ว่างตรงกลางไว้สำหรับจัดวางภาพ เพื่อให้เกิดความสมดุลบนปกหนังสือ

5.3 สรุปผลและอภิปราย ด้านความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่มีต่อปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการหาเกณฑ์ของการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย 15 ประเภท เพื่อหาว่าเพศชายและเพศหญิงมีการรับรู้ด้านปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายต่างกันหรือไม่ และต่างกันอย่างไร เพื่อจะนำผลที่ได้ไปสรุปแนะแนวทางการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย โดยการนำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ จากผลการวิเคราะห์พบว่า เพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัจจัยการออกแบบสามารถแทนกันได้

5.4 สรุปผลและอภิปราย ด้านความแตกต่างระหว่างผู้มีความรู้ด้านศิลปะและผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะที่มีต่อปัจจัยการรับรู้ด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับการรับรู้วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการหาเกณฑ์ของการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านความรู้ทางศิลปะที่มีผลต่อการรับรู้ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยาย 15 ประเภท เพื่อหาว่าผู้มีความรู้ด้านศิลปะและผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะมีการรับรู้ด้านปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายต่างกันหรือไม่ และ

เป็นตัวแทนของบุคคลทั่วไปรวมถึงผู้อ่านนวนิยาย เพื่อจะนำผลที่ได้ไปสรุปแนะแนวทางการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย โดยการนำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้มีความรู้ด้านศิลปะและผู้ไม่มีความรู้ด้านศิลปะไม่มีความแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัจจัยการออกแบบ

5.5 สรุปเกณฑ์ การออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือที่สามารถสื่อสารภายในเล่ม กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย

เพื่อสรุปว่าปัจจัยทางด้านกราฟิกใดบ้างที่มีผลต่อการสื่อความหมายของสาระภายในเล่มที่แสดงถึงความเป็นนวนิยายในแต่ละประเภท และปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกประเภทใดที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบหนังสือนวนิยายในแต่ละประเภทได้ดีที่สุด โดยหน้าปกหนังสือนวนิยายเปรียบเสมือนแผ่นโฆษณาหนังสือนวนิยาย แสดงบุคลิกและลักษณะของหนังสือ เป็นสิ่งแรกที่ผู้อ่านได้เห็นและอาจส่งผลให้เกิดน่าซื้อ หรือนำซื้อได้ นักออกแบบจึงมีหน้าที่นำเสนอสาระความเป็นนวนิยายภายในเล่มโดยมีหน้าปกที่เปรียบเหมือนการโฆษณาตัวหนังสือ โดยนวนิยายแต่ละประเภทจะมีบุคลิกและแนวความคิดผ่านงานออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือต่างกัน สิ่งสำคัญของนักออกแบบคือ ออกแบบปกหนังสือนวนิยายที่สามารถออกแบบที่สามารถสื่อสาระความเป็นนวนิยายแต่ละประเภทให้ผู้อ่านเข้าใจ ซึ่งปัจจัยที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้อ่าน

5.5.1 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทบู๊

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายบู๊ คือ สีคู่ตรงข้าม ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน การจัดวางกราฟิกตรงกลาง ส่วนการจัดวางตัวอักษรไม่มีผลต่อการรับรู้ปัจจัยด้านกราฟิกที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทบู๊

นวนิยายประเภทบู๊	ปัจจัยการออกแบบ
	สีคู่ตรงข้าม
	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพการ์ตูน
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.1 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทบู๊

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.2 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทผจญภัย

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายผจญภัย คือ สีโทนเย็น ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทผจญภัย	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเย็น
	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพวาด
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.2 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทผจญภัย

5.5.3 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายอัตชีวประวัติ คือ สีกลาง ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทภาพวาด การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ	ปัจจัยการออกแบบ
	สีกลาง
	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพการ์ตูน
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.3 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.4 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายระทึกขวัญ, สยองขวัญ, อาชญากรรม
คือ สีคู่ตรงข้าม ตัวอักษรแบบมีหัวไม่หัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน การจัดวาง
กราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

กลุ่มนวนิยายประเภทสยองขวัญ	ปัจจัยการออกแบบ
	สีกลาง
	ตัวอักษรมีหัวไม่หัวไม่เป็นทางการ
	ภาพตัดทอน
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.4 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสยองขวัญ, ระทึกขวัญ, อาชญากรรม

5.5.5 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทตลก

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายตลก คือ สีคู่ตรงข้าม ตัวอักษรแบบมี
หัวไม่หัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพจริง การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางตัวอักษร
ด้านบน

นวนิยายประเภทตลก	ปัจจัยการออกแบบ
	สีคู่ตรงข้าม
	ตัวอักษรมีหัวไม่หัวไม่เป็นทางการ
	ภาพจริง
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.5 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทตลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.6 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสารคดี

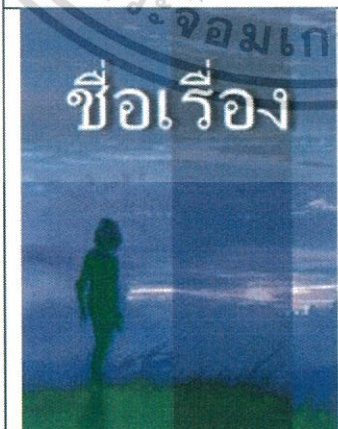
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายสารคดี คือ สีกลาง ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเสมือนจริง การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทสารคดี	ปัจจัยการออกแบบ
	สีกลาง
	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
	ภาพกราฟิกเสมือนจริง
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.6 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสารคดี

5.5.7 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทชีวิต

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี่ ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายชีวิต คือ สีโทนเย็น ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพตัดทอน การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทชีวิต	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเย็น
	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
	ภาพตัดทอน
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.7 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทนวนิยายชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.8 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทย้อนยุค

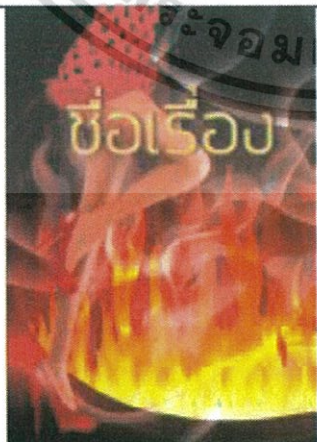
จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายย้อนยุคคือ สีโทนเย็น ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพตัดทอน การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทย้อนยุค	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเย็น
	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพวาด
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.8 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทย้อนยุค

5.5.9 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประโลมโลก

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประโลมโลก คือ สีโทนร้อน ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเสมือนจริง การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทประโลมโลก	ปัจจัยการออกแบบ
	สีร้อน
	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
	ภาพกราฟิกเสมือนจริง
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.9 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทประโลมโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.10 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทครอบครัว

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายครอบครัว คือ สีโทนเย็น ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพจริง การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทครอบครัว	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเย็น
	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
	ภาพจริง
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.10 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทครอบครัว

5.5.11 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทเทพนิยาย

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายเทพนิยาย คือ สีโทนเย็น ตัวอักษรแบบไม่มีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพการ์ตูน การจัดวางกราฟิกซ้าย การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

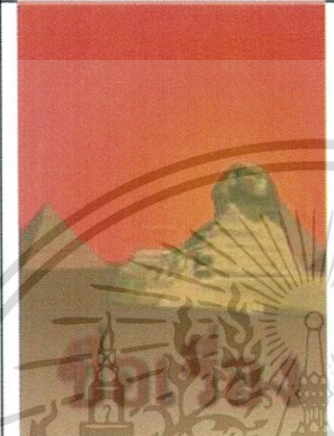
นวนิยายประเภทเทพนิยาย	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเย็น
	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพการ์ตูน
	การจัดวางกราฟิกซ้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.11 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทเทพนิยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.12 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประวัติศาสตร์คือ สีโทนร้อน ตัวอักษรแบบมีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพวาด การจัดวางกราฟิกขวา การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

นวนิยายประเภทประวัติศาสตร์	ปัจจัยการออกแบบ
	สีร้อน
	ตัวอักษรมีหัวเป็นทางการ
	ภาพวาด
	การจัดวางกราฟิกขวา
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.12 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

5.5.13 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทรัก

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายรักคือ สีเอกรงค์ ตัวอักษรแบบไม่มีหัวเป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกเสมือนจริง การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางด้านบน

นวนิยายประเภทรัก	ปัจจัยการออกแบบ
	สีเอกรงค์
	ตัวอักษรไม่มีหัวเป็นทางการ
	ภาพกราฟิกเสมือนจริง
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านบน

ภาพที่ 5.13 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทรัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.14 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ คือ สีกลาง ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพกราฟิกการ์ตูน การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางตัวอักษร ด้านล่าง

นวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์	ปัจจัยการออกแบบ
 <p>ชื่อเรื่อง</p>	สีกลาง
	ตัวอักษรมีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพการ์ตูน
	การจัดวางกราฟิกตรงกลาง
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.14 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์

5.5.15 ปัจจัยการออกแบบของนวนิยายประเภทสงคราม

จากผลการวิเคราะห์พบว่า สี ที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายสงคราม คือ สีคู่ตรงข้าม ตัวอักษรแบบมีหัวไม่เป็นทางการ ประเภทของภาพ คือ ภาพตัดทอน การจัดวางกราฟิกตรงกลาง การจัดวางตัวอักษรด้านบน

นวนิยายประเภทสงคราม	ปัจจัยการออกแบบ
 <p>ชื่อเรื่อง</p>	สีคู่ตรงข้าม
	ตัวอักษรไม่มีหัวไม่เป็นทางการ
	ภาพกราฟิกเหมือนจริง
	การจัดวางกราฟิกท้าย
	การจัดวางตัวอักษรด้านล่าง

ภาพที่ 5.15 แสดงปัจจัยการออกแบบนวนิยายประเภทสงคราม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

กระบวนการของการวิจัยในครั้งนี้หากพิจารณาแล้วจะทราบถึงรูปแบบของการวิจัยที่สามารถนำแนวทางและขั้นตอนในการวิจัยครั้งนี้เพื่อเป็นแนวทาง ในการทำวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย โดยสามารถนำไปปรับใช้กับหลากหลายลักษณะของงานออกแบบไม่เพียงแต่การออกแบบปกหนังสือนวนิยายเท่านั้น ในการวิจัยสิ่งที่สำคัญคือ การวิจัยที่เป็นไปในเชิงประจักษ์ สามารถนำไปใช้กับกลุ่มประชากรทั่วไป อีกทั้งควรคำนึงถึงการแปลงแนวคิดเชิงนามธรรมไปสู่ตัวแปรที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้การวิจัยนั้นสามารถอธิบายและพิสูจน์สมมติฐานได้

5.6.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ในการทำวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบปกหนังสือนวนิยาย กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทยครั้งนี้ สามารถนำไปปรับใช้กับหลากหลายลักษณะของงานออกแบบ เช่นการออกแบบปกนวนิยาย เรื่องสั้น หรือหนังสือPocket book รวมถึงสามารถนำไปดัดแปลงใช้กับการออกแบบภาพประกอบหนังสือประเภทอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ ไม่เพียงแต่การออกแบบปกหนังสือนวนิยายเท่านั้น

5.6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยนี้หากพิจารณาแล้วจะทราบถึงวิธีการดำเนินการวิจัยหรือรูปแบบของการวิจัยที่สามารถนำแนวทางและขั้นตอนสำหรับผู้ที่มีสนใจทำการวิจัยในครั้งต่อไป ในการวิจัยครั้งนี้มีตัวกำหนดในเรื่องขอบเขตในการวิจัย ดังนั้น ในการวิจัยจึงตั้งกรณีศึกษาเพื่อตีกรอบการวิจัยในแคบลงและใช้กลุ่มผู้บริโภคนิสัย 1 กลุ่ม คือกลุ่มนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีสถิติการอ่านและการซื้อหนังสือนวนิยายมากที่สุด และศึกษาในด้านปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายในประเทศไทยเท่านั้น ทั้งนี้หากจะมีการทำวิจัยในครั้งต่อไป ควรพิจารณาเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลกับประชากรที่หลากหลายกลุ่มมากขึ้นเพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ เพราะแต่ละบุคคลมีพื้นฐานในแต่ละด้านแตกต่างกันและสามารถแยกกลุ่มลูกค้าหลายระดับในการทดสอบขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้บริโภคนิสัยประเภทนั้นๆ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของผู้บริโภคที่หลากหลายขึ้น การวิจัยครั้งนี้บริบทของหนังสือนวนิยายในประเทศไทยเพียงอย่างเดียวการรับรู้เป็นการรับรู้ภายใต้บริบทของคนไทย เป็นบริบทของวัยรุ่นที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนั้นจึงเปิดโอกาสให้ศึกษาในกลุ่ม เช่น กลุ่มวัยทำงาน ชาวต่างชาติ หนังสือนวนิยายแปลจากภาษาต่างประเทศ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความน่าซื้อหนังสือนวนิยาย สุดท้ายแล้วผลการวิจัยเป็นเพียงการพิสูจน์ทฤษฎี หรือสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของงานวิจัยคือกระบวนการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นหาและค้นพบ ซึ่งระยะทางที่เดินมาจนถึงท้ายที่สุดก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ไม่มากนักน้อย แนวทางดังกล่าวสามารถที่จะปรับใช้ได้กับการทำงานในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กิตติบดี คุณโลहित. 2552. “การตัดสินใจซื้อโทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง.” ศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต. เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กันยา สุวรรณแสง. 2544. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2551. องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ : วิทย์พัฒนา.
- دنوپل เขียวสาคุ. 2549. ทำหนังสือขายรวย. กรุงเทพฯ : เอ็มไอเอสซอฟต์แวร์เทคจำกัด.
- ทองเจือ เขียดทอง. 2548. การออกแบบสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ : สิปปประชา.
- ประชิด ทิณบุตร. 2531. การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง.แฮส.
- ผดุง พรหมมูล. 2547. ศิลปะการสร้างสรรคภาพประกอบ. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก.
- ฟิลิปดา. 2549. 100คำถามสร้างนักเขียน : นิยาย คุณเขียนได้ด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ : ชบาพับลิชชิ่ง เวิร์กส.
- วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. 2540. บทความรู้ทางการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศิลปะบรรณาการ.
- วิภา กงกะนันท์. 2540. กำเนิดนิยายในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. 2540. ออกแบบกราฟิก. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพมหานคร : อีแอนด์คิว.
- วีราณี พิทักษ์พล. 2545. “การวิเคราะห์องค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวในการออกแบบตราสัญลักษณ์”. ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์. คณะมัณฑนศิลป์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริพรรณ ปีเตอร์. 2549. การออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สกนธ์ ภู่งามดี. 2546. การออกแบบและผลิดงานโฆษณา. กรุงเทพมหานคร : แชนท์ โฟร์พรีนติ้ง.
- สมิทธิ บุญชุติมา. 2552. เอกสารประกอบรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก. กรุงเทพฯ : เอกสารอัดสำเนา.
- สายทิพย์ นุกูลกิจ. 2543. วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : เอส.อาร์.พรีนติ้ง แมสโปรดักส์.
- สาวิกา ขุนราม. 2550. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิยาย ประเภทเกาหลี(K-wave)ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานคร.” วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน). คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุพรรณิ วราทร. 2519. ประวัติการประพันธ์นวนิยายไทย ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึง พ.ศ. 2475. กรุงเทพฯ. เจริญวิทยการพิมพ์.
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. 2550. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์.

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คมชัดลึกออนไลน์. 2552. กรม.เห็นชอบประกาศทศวรรษแห่งการอ่านตั้งแต่ปี52-61.

[Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.komchadluek.net/detail/20090805/23186/>
กรม.เห็นชอบประกาศทศวรรษแห่งการอ่านตั้งแต่ปี5261.html. วันที่เข้าถึง. 15 พค.
2556.

ไทยพีบีเอส. 2555.เชื่อ"อี-บุ๊ก"ไม่ทำกระดาษตายแต่ต้องปรับตัว"สร้าง"วัฒนธรรมการอ่าน"
รับมือประชาคมอาเซียน. [Online]. เข้าถึงได้จาก :

<http://news.thaipbs.or.th/content/เชื่อ-อี-บุ๊กไม่ทำกระดาษตายแต่ต้องปรับตัว-สร้างวัฒนธรรมการอ่าน-รับมือประชาคมอาเซียน> . วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

ปาริฉัตร จิระศักดิ์วิทยา. 2553. Book Cover Design : ว่าด้วยปกหนังสือ. [Online]. เข้าถึงได้
จาก : <http://life.voicetv.co.th/culture/525.html>. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

เพชรรัตน์ บริสุทธิ์. 2553. e-learning : บทเรียนออนไลน์การออกแบบสิ่งพิมพ์. [Online].
เข้าถึงได้จาก : http://human.tru.ac.th/elearning/tec_ban/tinfo04/index.html.

มหาวิทยาลัยนเรศวร. 2546. การออกแบบงานกราฟิก. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson8.html>. วันที่เข้าถึง. 15
พฤษภาคม 2556.

มุสลิมไทยโพสต์. 2555. ความหมายของนวนิยาย. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://www.muslimthai.com/main/content.php?page=sub&category=104&id=1948>. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. 2546. หลักการทัศนศิลป์. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://watkadarin.com/E-%28new%291/06studio6biogry/home%20studio%206.htm>. วันที่เข้าถึง. 15
พฤษภาคม 2556.

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2555. สถิติการศึกษาระดับมัธยมศึกษา2555.
[Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.mis.moe.go.th/mis-th/images/statistic/Statistic/Statistics2555.pdf>. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

สำนักวิจัยแห่งชาติ. 2555. สถิติการอ่านหนังสือของประชากรในปีพ.ศ.2554. (Online). เข้าถึง
ได้จาก : <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/pubs/files/reading-pop54.htm>.
วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

สุทธิชัย ปัญญโรจน์. 2555. เทคนิคการทำให้ผู้อ่านสนใจ. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://www.oknation.net/blog/markandtony/2012/01/16/entry-2>. วันที่เข้าถึง.
วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการใช้สีในการออกแบบ. 2555. [Online]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.prt.kmutt.ac.th/My%20web%20graphic%20on%20package/s12.htm>.
วันที่เข้าถึง. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

การออกแบบและการจัดวางLayout. 2555. [Online]. เข้าถึงได้จาก :

https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:X8gVzaxamLwJ:elearning.su.ac.th/elearning-uploads/libs/document/PresentationII-061128-layot_8811.pdf+&hl=th&gl=th&pid=bl&srcid=ADGEEShiKeT8vzqJtn9GusYiCy9jcWP_TouDRpk_Z3mxzeBmlvc0i829OEjfMqUcT9peyLP8nET-1Czi2g7xykAaO-3eJsuo5XlmMq1rtG9W-pPFWrAh-VMv7Z564FaiXhScSKOr5BaF&sig=AHIEtbQCREnrUx04zlsGYSIYDdvfFJWWOA.
วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

yorakann. 2553. หลักในการออกแบบสิ่งพิมพ์. [Online]. เข้าถึงได้จาก :

http://yourakann.blogspot.com/2010/06/blog-post_27.html. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.

Publishing in Russia 2012: Corpus Books on Cover Design. 2557. [Online].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/international/international-book-news/article/52220-read-russia-2012-corpus-books-on-cover-design.html>. วันที่เข้าถึง. 15 พฤษภาคม 2556.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ส่วนสนับสนุนวิชาการ งานบริการวิชาการและวิจัย โทร. ๓๕๕๑

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๗-

วันที่ ๙ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง แจ้งผลการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ในผลงานวิจัยในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ ๕

เรียน นางสาวมลลิกา นาคพลัง

ตามที่ ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง ปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม : กรณีศึกษา หนังสือนิยายในประเทศไทย (Graphical design on fiction covers conveying their inner content: A Case of pocket book design in Thailand) ในการนำเสนอบทความวิชาการและวิจัย ในผลงาน วิจัย “โครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ ๕” (5th Graduate Integrity Conference : GI 5) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง นั้น บัดนี้บทความของท่านได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว จะได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ฉบับที่ ๕ พ.ศ. ๒๕๕๗ (ISSN : ๑๑๘๖-๖๘๘๔) ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ สโรทัยสกุล)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.๓๖๙๒

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔ / 1474

วันที่ 23 เมษายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบทดสอบเพื่อการวิจัย

เรียน ผศ.ดร.ปริยาภรณ์ ตั้งคุณานันต์

ด้วยนางสาวมัลลิกา นาคพลัง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายใน
เล่ม : กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย” โดยมี รศ.อุดมศักดิ์ สาริบุตรเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับ
เรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบทดสอบนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและ
เหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวมัลลิกา นาคพลัง
มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบบแบบทดสอบเพื่อการวิจัยมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณ
เป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

ได้ประสานงานเรียบร้อยแล้ว

ปริยาภรณ์

(๑๗.๑๔.๑๕๕๗ (๑๕)๑๕๕๗)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 1474



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒3 เมษายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบทดสอบเพื่อการวิจัย


เรียน ผศ.ดร.รัฐไท พรเจริญ

ด้วยนางสาวมัลลิกา นาคพลัง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านกราฟิกบนปกหนังสือที่สื่อถึงสาระภายใน
เล่ม : กรณีศึกษา หนังสือนวนิยายในประเทศไทย” โดยมี รศ.อดัมศักดิ์ สาริบุตรเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่อง
ดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบทดสอบนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสม
มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวมัลลิกา นาคพลัง มีความสมบูรณ์
ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณ
เป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ


ดร.พรแก้ว กอรวรรณ


(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๘๕-๒๔๑-๐๒๐๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถามเรื่อง “แบบสอบถามเรื่อง ปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปก
หนังสือนวนิยายที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม
กรณีศึกษา: หนังสือนวนิยายในประเทศไทย
Graphical design on fiction covers conveying their inner
content: a case of pocket book design in Thailand

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีผลิตภัณฑอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนปกหนังสือนวนิยายที่สื่อถึงสาระภายในเล่ม กรณีศึกษา: หนังสือนวนิยายในประเทศไทย” และได้จัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นของประชาชนทั่วไป จึงขอความกรุณาจากท่านได้ตอบแบบสอบถามนี้อย่างสมบูรณ์ และขอรับรองว่าข้อมูลของท่านจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น

ความร่วมมือของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัย
ซึ่งคณะนักศึกษาขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความร่วมมือของท่านมา ณ โอกาสนี้
ขอแสดงความนับถืออย่างสูง
คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลในการซื้อหนังสือนวนิยาย

1. เพศ () หญิง () ชาย
2. คณะ.....
3. ชั้นปี
4. เหตุผลในการตัดสินใจเลือกหนังสือนวนิยาย(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ โดยตอบเรียงลำดับ 1,2,3,4)
 - () ชอบเนื้อหา
 - () หน้าปกมีความน่าสนใจ
 - () ชอบผู้แต่ง
 - () อื่นๆ (โปรดระบุ).....
5. ความถี่ในการซื้อหนังสือนวนิยาย
 - () ทุกอาทิตย์
 - () ทุกๆเดือน
 - () นานๆครั้ง(3-4เดือน)
 - () ไม่ค่อยได้ซื้อ(ปีละประมาณ1-2ครั้ง)
 - () อื่นๆ (โปรดระบุ).....
6. สถานที่ที่มักไปเลือกซื้อหนังสือนวนิยาย
 - () ซื้อโดยตรงจากสำนักพิมพ์
 - () สั่งจากอินเทอร์เน็ต
 - () ร้านหนังสือบนห้างสรรพสินค้า
 - () อื่นๆ (โปรดระบุ).....

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 จงเรียงลำดับความพึงพอใจจากภาพที่เห็นในประเด็นต่อไปนี้และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
คะแนน คะแนนเรียงจากน้อยไปมาก จาก 1 ถึง 5, 1 = น้อย → 5 = มาก

1. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภท Action มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B					ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
โทนสี												
ตัวอักษร												
ภาพ												
การจัดวางกราฟิก												
การจัดวางตัวอักษร												
สาระของภาพ												

2. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภท Adventure มากกว่า

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B					ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
โทนสี												
ตัวอักษร												
ภาพ												
การจัดวางกราฟิก												
การจัดวางตัวอักษร												
สาระของภาพ												

3. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B					ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
โทนสี												
ตัวอักษร												
ภาพ												
การจัดวางกราฟิก												
การจัดวางตัวอักษร												
สาระของภาพ												

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทระทึกขวัญ มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

5. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทตลกมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

6. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายเชิงสารคดีมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายชีวิตมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

8. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทย้อนยุคมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

9. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทประหลาดโลกมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทครอบครัวมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

11. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายเทพนิยายมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

12. จากภาพท่านคิดว่าภาพซ้ายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพซ้าย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. จากภาพท่านคิดว่าภาพชายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทรัก Romantic มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพชาย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

14. จากภาพท่านคิดว่าภาพชายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์มากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพชาย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

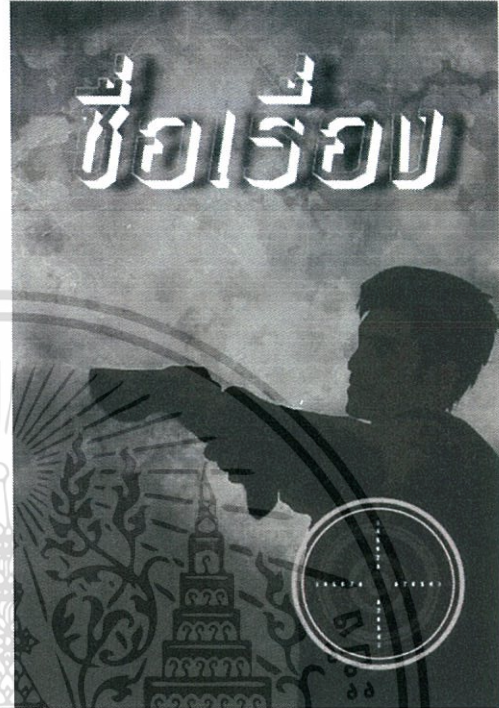
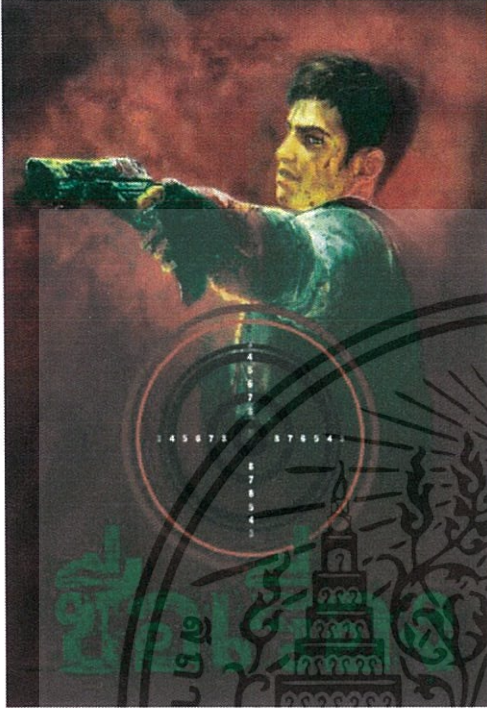
15. จากภาพท่านคิดว่าภาพชายหรือภาพขวา ที่มีคุณสมบัติที่สื่อถึงความเป็นนวนิยายประเภทสงครามมากกว่ากัน

ประเด็นคุณสมบัติ	ภาพชาย A						ภาพขวา B						ไม่สามารถอธิบายได้
	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5		
โทนสี													
ตัวอักษร													
ภาพ													
การจัดวางกราฟิก													
การจัดวางตัวอักษร													
สาระของภาพ													

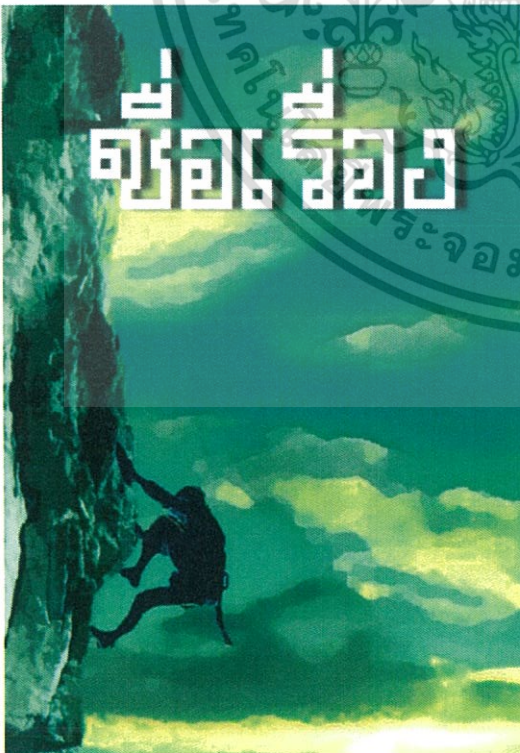
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องมือภาพที่สร้างขึ้น (STIMULI) 15 ประเภทนวนิยาย 30 คู่ภาพ

ชุดที่ 1 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทบู๊



ชุดที่ 2 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทผจญภัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 3 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทอัตชีวประวัติ

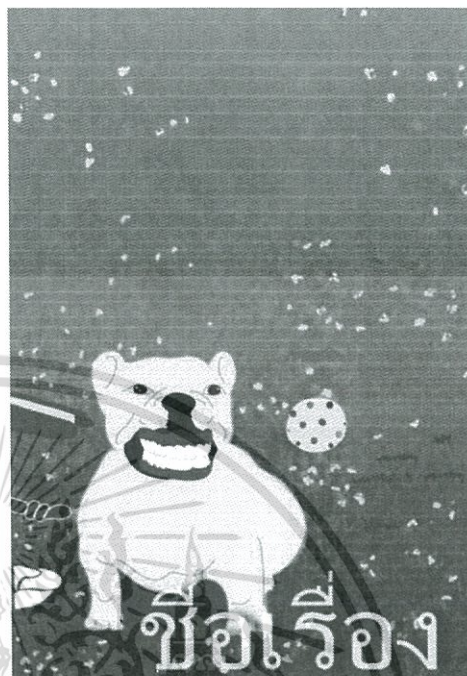
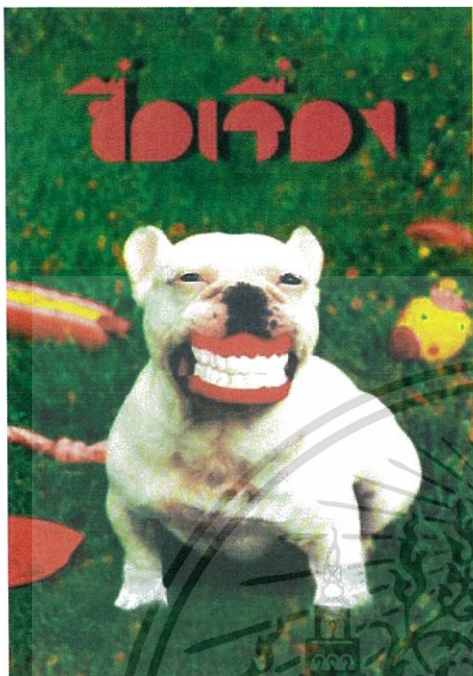


ชุดที่ 4 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทสยองขวัญ, ระทึกขวัญ, อาชญากรรม

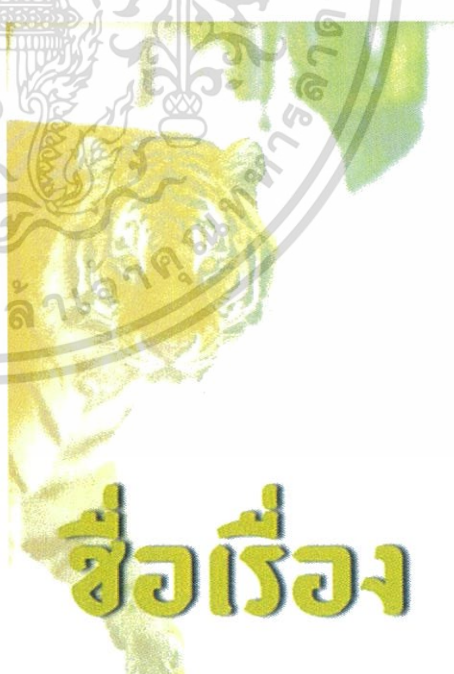
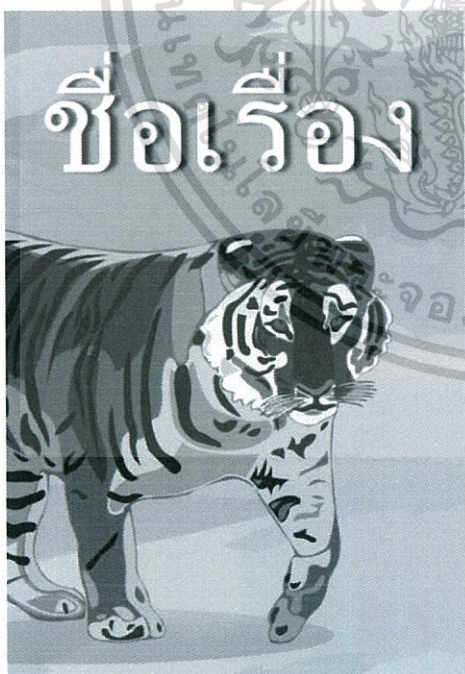


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 5 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทตลก

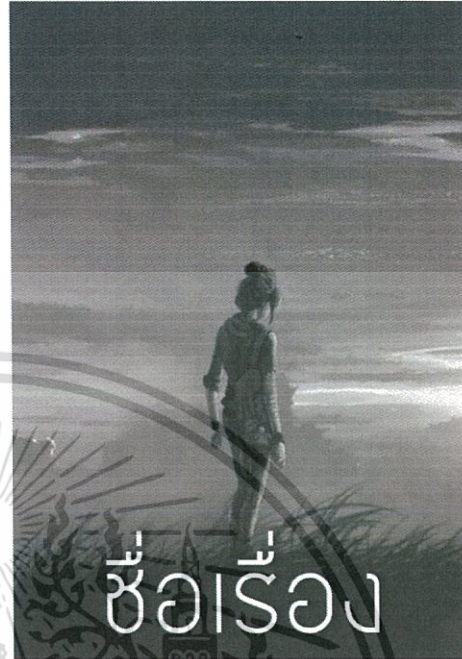


ชุดที่ 6 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทสารคดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 7 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทนวนิยายชีวิต

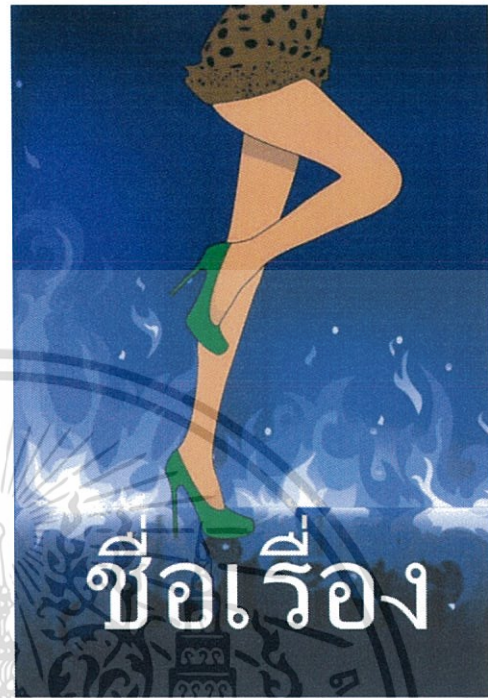
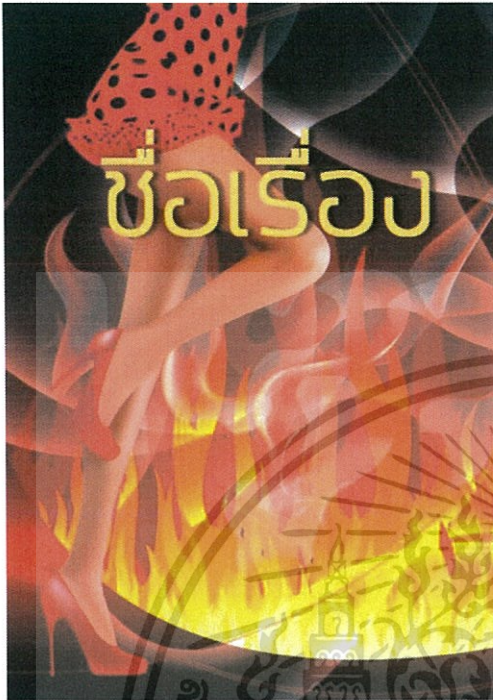


ชุดที่ 8 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทย้อนยุค

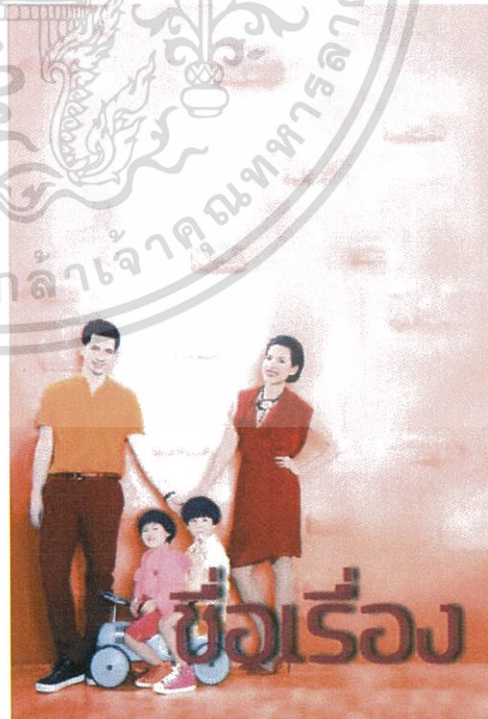
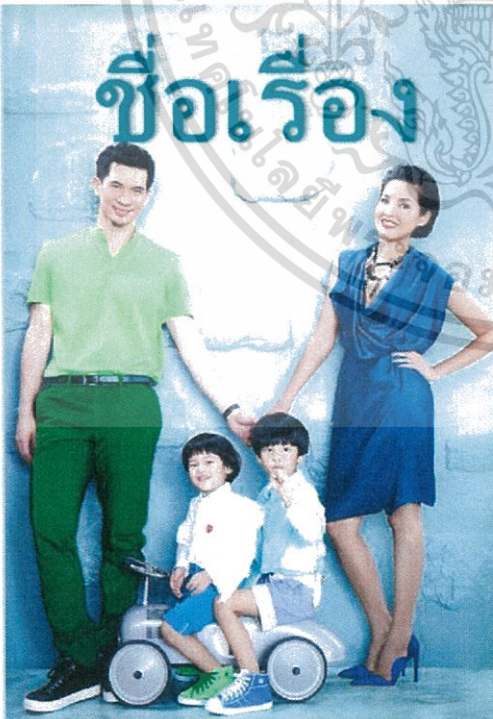


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 9 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทประโลมโลก

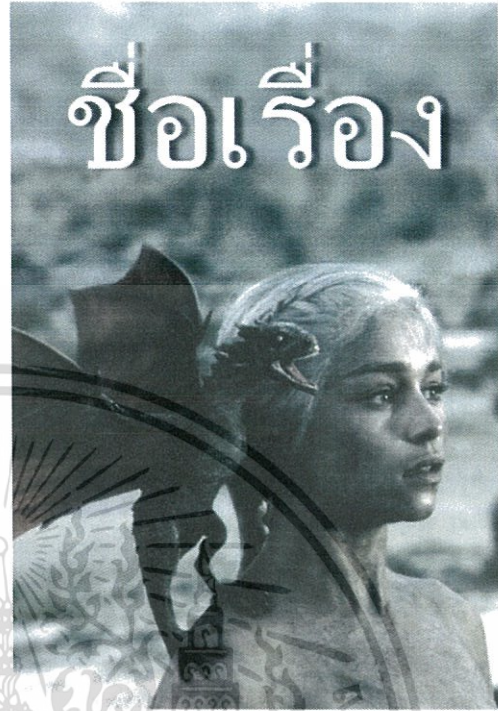


ชุดที่ 10 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทครอบครัว

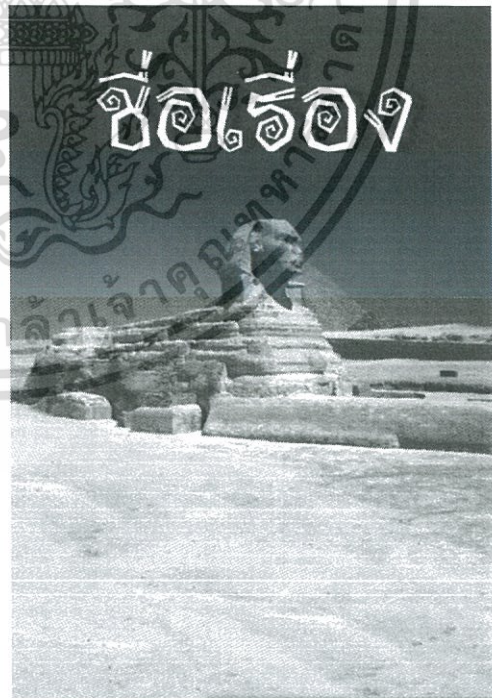
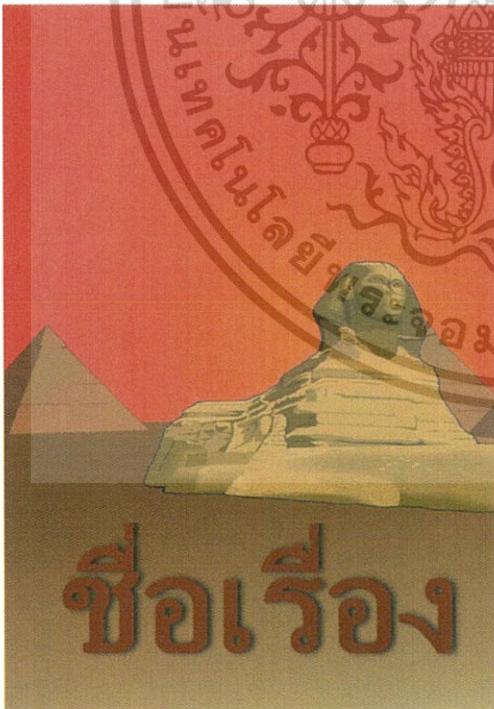


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 11 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทเทพนิยาย

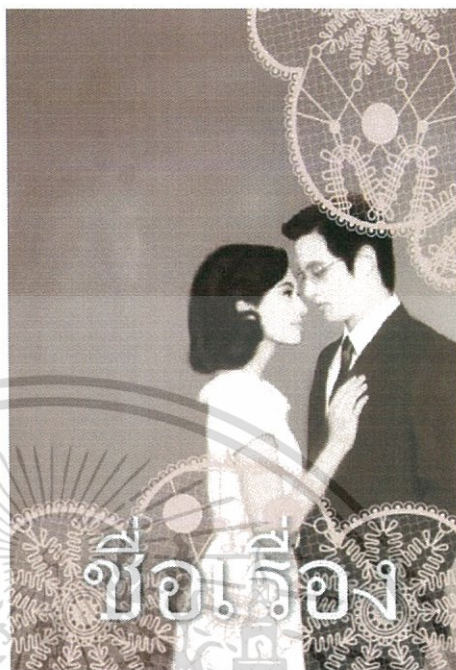
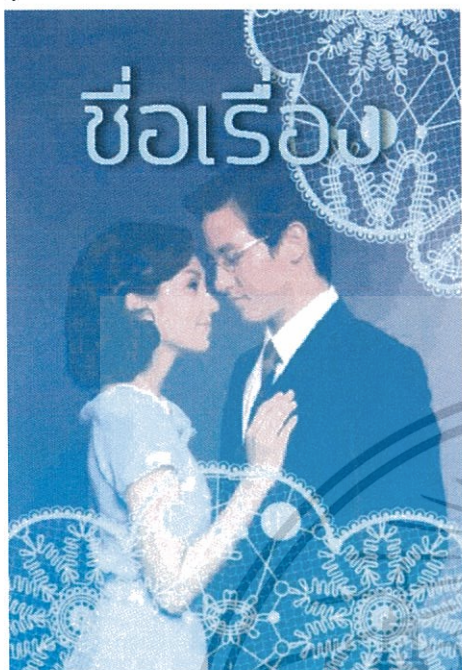


ชุดที่ เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทประวัติศาสตร์

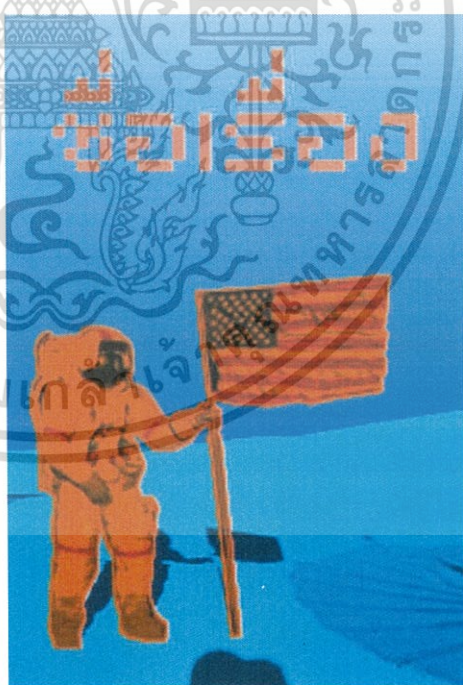
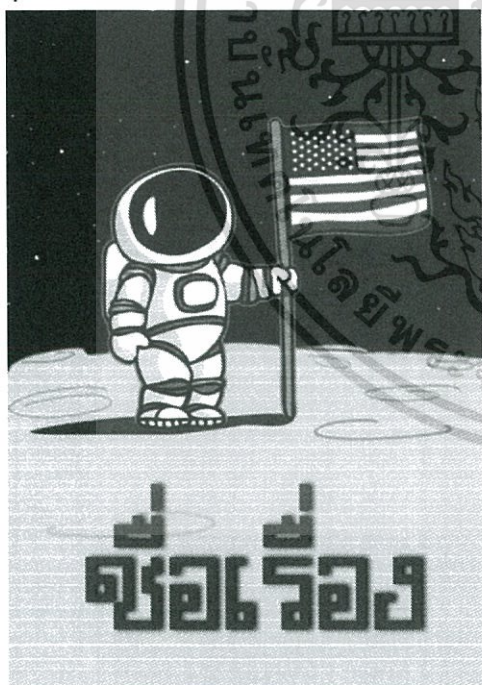


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 13 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทรัก



ชุดที่ 14 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดที่ 15 เปรียบเทียบปกนวนิยายประเภทสงคราม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ค.1 การเก็บข้อมูลแบบสอบถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวมัลลิกา นาคพลัง
วัน เดือน ปีเกิด	7 ธันวาคม 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดนนทบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	14/10 อ.เมือง จ.นนทบุรี
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2536 สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนนทบุรี ปีการศึกษา 2543 สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนนทบุรี ปีการศึกษา 2545 สำเร็จการศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง สาขาออกแบบตกแต่ง วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร ปีการศึกษา 2552 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ค.อ.ม.) สาขาศิลปอุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2557 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ค.อ.ม.) สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้