

## การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ปฏิพล พัดสายทอง , ดวงรัตน์ ดำนไทยคำ

สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

อัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นสถานที่ที่ให้ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องระบบนิเวศใต้น้ำ สายพันธุ์และ ข้อมูลของสัตว์น้ำทั้งน้ำเค็ม และน้ำจืด และยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่แวะเวียนมา ในปัจจุบันพิพิธภัณฑสถานที่ไม่เพียงพอ เริ่มไม่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยว และไม่เป็นที่รู้จักของคนรุ่นใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะออกแบบอัตลักษณ์องค์กรให้เอื้อต่อกลุ่มเป้าหมายรุ่นใหม่และพัฒนารูปแบบเดิมที่เป็นอยู่ สร้างความแปลกใหม่ให้กลุ่มวัยรุ่น ดึงดูดผู้คนและนักท่องเที่ยวให้กลับมาแวะเวียนอีก โดยใช้รูปแบบการออกแบบที่เน้นไปที่ด้านงานกราฟิกจากคอมพิวเตอร์เป็นหลัก งานจะต้องดูสนุกสนาน เรียบง่าย สดใส ชัดเจน โดยสิ่งที่จะออกแบบใหม่จะมีโลโก้ สื่อโปสเตอร์ กราฟิกเว็บไซต์ มาสคอต รวมไปถึงระบบป้ายสัญลักษณ์ ซึ่งดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามจากกลุ่มบุคคลทั่วไปในพื้นที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่าพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ จะต้องมีการปรับรูปแบบภาพประกอบเป็นงานการ์ตูน กราฟิกที่สร้างจากคอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ในปัจจุบัน เนื้อหาข้อมูลรูปแบบสัญลักษณ์ต้องกระชับเข้าใจง่าย ชัดเจน และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแปลกใหม่ที่ดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น

**คำสำคัญ :** อัตลักษณ์ , พิพิธภัณฑ , ระบบนิเวศ

## Corporate Identity design, Waghor Aquarium

### Prachuap Khiri Kha Province

Patipon Pataithong , Duangrat Danthainum

Department of Graphic and Multimedia Design , Faculty of Industrial Technology , Suan  
Sunandha Rajabhat University

#### Abstract

Corporate identity, Waghor Aquarium Prachuap Khiri Khan Province Is a place that provides knowledge About underwater ecosystems, species and information of marine animals, both saltwater and freshwater At present, the museum has a flourishing condition. Not becoming popular with tourists And is not known by the new generation With the objective of designing corporate identities to be more conducive to new target groups and developing existing forms Create novelty for teenagers Attracting people and tourists to come back again By using a design style that focuses primarily on graphics from the computer The work must be fun, simple, bright, clear. The new design will have logos, posters, website, mascot, including a signboard Which conducted research with inquiries from the general public in Prachuap Khiri Khan Province And interviewing design experts

The results of the research showed that the Waghor Aquarium There must be an illustration format, mostly cartoon-based graphics created from computers. To match the modern era of the present Content, information, symbol patterns must be concise, easy to understand, clear and unique, unique, which attract more attention.

**Keywords:** Identity , Aquarium , Ecosystem

### บทนำ

พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอ ตั้งขึ้นตามแผนหลักของโครงการอุทยานวิทยาศาสตร์พระจอมเกล้า ณ หว่ากอหมู่ 4 ต.คลองวาฬ อ.เมือง ประจวบคีรีขันธ์ จ.ประจวบคีรีขันธ์ 77130 เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ และวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ทางทะเลธรรมชาติวิทยาและสิ่งแวดล้อมควบคู่กับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มีพื้นที่จัดแสดงทั้งหมดประมาณ 3,600 ตารางเมตร ภายในอาคารจัดแสดงนิทรรศการและจัดแสดงพันธุ์สัตว์น้ำที่หลากหลายสมจริงตามระบบนิเวศของแหล่งน้ำทั้งแหล่งน้ำจืด แหล่งน้ำกร่อย และทะเล สัมผัสกับมหัศจรรย์โลกใต้น้ำ มีทั้งสีสันความสวยงามของสัตว์น้ำหลากหลายชนิด ทั้งน้ำจืดและน้ำเค็ม ในมิติใหม่ของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอ ภายในแบ่งพื้นที่เป็น 6 ส่วน คือ ส่วนอัครจริยโลกสิคราม, ส่วนจากขุนเขาสู่สายน้ำ, ส่วนสีสันแห่งท้องทะเล, ส่วนเปิดโลกใต้ทะเล, ส่วนพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำและส่วนกิจกรรมปฏิบัติการ สัมผัสกับมหัศจรรย์โลกใต้น้ำ ทั้งน้ำจืดและน้ำเค็มในมิติใหม่ของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอ คือ ส่วนอัครจริยโลกสิคราม เป็นนิทรรศการประกอบด้วยอัครจริยโลกสิคราม การกำเนิดโลกและสิ่งมีชีวิต วิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตบนโลก และแบบจำลองจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ , ส่วนสีสันแห่งท้องทะเล จำลองระบบนิเวศป่าชายเลนและหุบจำลองของสัตว์ต่าง ๆ ในระบบนิเวศ ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ แนวปะการัง ชมปลาเศรษฐกิจ สัตว์ทะเลมีพิษและเป็นอันตรายที่อาศัยอยู่บริเวณกองหิน ที่อาศัยอยู่ในแหล่งหญ้าทะเล พันธุ์ปลานขนาดเล็กในแนวปะการังฝั่งอ่าวไทยและฝั่งอันดามัน ชมดอกไม้ทะเลและปะการังนานา

ชนิดรวมทั้งสิ่งมีชีวิตที่มีรูปร่างแปลก ๆ, ส่วนเปิดโลกใต้ทะเล เป็นไฮไลต์ของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอ ประกอบด้วย ตู้ปลาขนาดใหญ่ (BigTank) และอุโมงค์ปลา (Tunnel) สามารถเดินลอดอุโมงค์ชมปลาขนาดใหญ่มากมาย อาทิ ฉลาม กระเบน นอกจากนั้นยังสามารถชมนักประดาน้ำให้อาหารสัตว์น้ำตามเวลาที่กำหนด มีความน่ารักเป็นอย่างมาก, ส่วนตัวอย่างสัตว์น้ำ จัดแสดงตัวอย่างสัตว์น้ำ พร้อมทั้งเกร็ดความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำชนิดต่าง

ในปัจจุบัน ผู้คนรุ่นใหม่เริ่มที่จะสนใจศึกษาด้านวิทยาศาสตร์น้อยลง เนื่องจากขาดสื่อที่จะช่วยประชาสัมพันธ์ให้แหล่งเรียนรู้ที่นั่นเป็นที่รู้จัก โดยในสื่อที่จะมาช่วยในการประชาสัมพันธ์นั้น จะมีทั้ง โปสเตอร์ แผ่นพับ เว็บเพจ หนังสือ และพิพิธภัณฑ์นำเที่ยว ฯลฯ สื่อที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะสามารถช่วยให้พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอเป็นที่รู้จัก ช่วยกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่สนใจ และมาเที่ยวมาศึกษาหาความรู้วิทยาศาสตร์สัตว์น้ำใต้ท้องทะเล

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการทำสื่อที่จะเป็นประโยชน์ ที่จะช่วยประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหว่ากอ เพื่อต้องการให้สถานที่แห่งนี้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ช่วยสร้างกำลังใจให้ผู้ที่กำลังอนุรักษ์สัตว์น้ำ ณ ที่พิพิธภัณฑ์ ดังนั้นการทำสื่อประชาสัมพันธ์จะช่วยดึงดูดเด่นของพิพิธภัณฑ์ให้คนรุ่นใหม่สนใจและให้ความสำคัญกับคุณค่าของวิทยาศาสตร์ใต้ทะเล

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑสถานให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
2. เพื่อออกแบบสื่อให้สอดคล้องตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนรุ่นใหม่ซึ่งชอบการศึกษาวิทยาศาสตร์
3. เพื่อให้คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจและเห็นความสำคัญของการท่องเที่ยวศึกษาหาความรู้

## ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์ รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มประชาชน-หญิง ในพื้นที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่ชื่นชอบสัตว์น้ำ ระบบนิเวศใต้น้ำ จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะ สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

## ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 50 ราย ทำการวิเคราะห์ และ สรุปผลการวิเคราะห์โดยลำดับการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นลำดับ 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลทางประชากร และ 2) ข้อมูลด้านความคิดเห็น รวมทั้งการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1) ข้อมูลประชากร กลุ่มเป้าหมาย มีเพศชายและเพศหญิง ในช่วงอายุ 16-20 ปี เป็นนักเรียน นักศึกษา ระดับมัธยมปลาย / ปวช. หรือเทียบเท่า มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน

## ส่วนที่ 2) ข้อมูลด้านความคิดเห็น

ตารางที่ 1 ถ้าพูดถึงชื่อ พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำห้วยกอ ท่านจะนึกถึงสิ่งใดเป็นอย่างแรก

สิ่งแรกที่นึกถึง	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ปลา	23	46	1
การแสดงโชว์ใต้น้ำ	3	6	4
สถานที่ท่องเที่ยว	20	40	2
ระบบนิเวศใต้น้ำ	4	8	3
รวม	50	100	

**ตารางที่ 2** ท่านคิดว่าภาพแบบใด ที่เหมาะแก่การ  
ออกแบบสื่อของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำห้วยกอ จ.  
ประจวบคีรีขันธ์

สิ่งที่นึกถึง	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพลายเส้น	4	8	4
ภาพสีน้ำ	2	4	5
ภาพการ์ตูน	21	42	1
ภาพถ่าย	15	30	2
ภาพจากคอมพิวเตอร์ (Flat Design)	8	16	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 3** ท่านคิดว่าสีโทนใด บ่งบอกความเป็น  
พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ มากที่สุด

โทนสี	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สีโทนพาสเทล	9	18	2
สีโทนอุ่น	2	4	4
สีโทนสดใส	3	6	3
สีโทนเย็น	36	72	1
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 4** ท่านคิดว่าสิ่งใดเป็นเอกลักษณ์ของ  
พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ห้วยกอ จ.ประจวบคีรีขันธ์

เอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์	ค่าเฉลี่ย	ลำดับ
ปลาฉลาม	4.78	2
ปลากระเบน	3.72	6
ปลาหมึกยักษ์	3.22	8
ปลาการ์ตูน	4.38	4
เต่ายักษ์	3.68	7
ปะการัง	4.38	4

อุโมงค์จำลองโลกใต้ทะเล	4.94	1
ระบบนิเวศใต้ทะเล	4.74	3
การแสดงโชว์ เช่น โชว์ เงือก โชว์เล่นกับปลา โชว์ให้อาหารปลา ฯลฯ	3.98	5

**ตารางที่ 5** ท่านต้องการให้สื่อของพิพิธภัณฑ์สัตว์  
น้ำ ห้วยกอ มุ่งเน้นไปในทิศทางใด

สิ่งที่อยากให้มุ่งเน้น	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สื่อสารเข้าใจง่าย	17	34	2
มีความสวยงามโดดเด่น สะดุดตา	22	44	1
มีความแปลกใหม่	11	22	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

### ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่าเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำสอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้คือ อัตลักษณ์องค์กร พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ **concept** มิตรแท้ใต้ทะเล เพื่อสื่อถึงความเป็นมิตรไมตรีต่อทุกสิ่ง โดยใช้รูปแบบ **Mood & Tone** คือ **Clear / Romantic / Cool casual** กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียน นักศึกษาและนักท่องเที่ยว อายุระหว่าง **16-20** ปี โดยอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัด

ประจวบคีรีขันธ์นั้น จะมีรูปแบบที่สนุก น่าสนใจ  
สะดุดตา แปลกใหม่ แต่เข้าใจง่าย

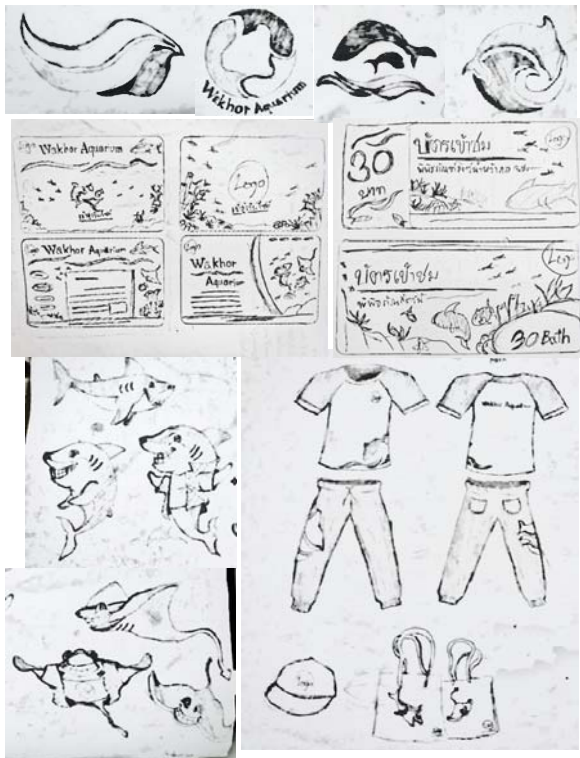
ขั้นตอนการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร  
พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1. ศึกษาข้อมูลพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำห้วยกอ  
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและ  
ออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร
3. ทำแบบร่างอัตลักษณ์องค์กรให้  
สอดคล้องกับแนวคิด
4. ออกแบบภาพประกอบและสื่อต่างๆ  
ที่กำหนดตามแนวคิด
5. ทำแบบจำลองของสื่อประชาสัมพันธ์  
บนคอมพิวเตอร์ เพื่อทดสอบการใช้งาน

ภาพที่ 2 แบบร่างรวมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 1 แบบร่างอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์



สรุปและอภิปรายผล

โดยอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ  
ห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จัดทำให้  
สอดคล้องและดึงดูดความสนใจกับกลุ่มเป้าหมาย  
ภาพประกอบที่แปลกใหม่ สะดุดตา สื่อสารเข้าใจ  
ง่าย ดูสนุกสนาน เป็นรูปแบบเดียวกัน ชัดเจน  
โทนสีที่ให้ความรู้สึกสบาย เนื้อหาที่เหมาะสม  
กระชับเข้าใจง่าย

อัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ  
กอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์เป็นสถานที่ที่ใ้  
ความรู้ต่าง ๆ และยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่  
พักผ่อนให้กับนักท่องเที่ยวคนไทยและ  
ชาวต่างชาติ เชิญชวนให้คนรุ่นใหม่มาแวะเวียน  
เพิ่มมากขึ้น

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึง ขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ขอขอบคุณอาจารย์ที่ ปรีกษา อาจารย์ ดวงรัตน์ ด่านไทยคำ ที่ให้ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้ เสร็จสมบูรณ์ขอขอบพระคุณ ทุก ๆ ท่านที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ที่ให้คำปรึกษาในเรื่อง ต่าง ๆ ช่วยเหลือทุก ๆ ด้าน และคอยให้กำลังใจ เสมอมาขอขอบพระคุณพิพิธภัณฑสัตว์น้ำห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่ให้ข้อมูลเพื่อศึกษาใน การทำวิจัยเป็นอย่างดีท้ายขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับแนวความคิดที่ดีและเป็น กำลังใจให้ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

### เอกสารอ้างอิง

Zthailand. (2557). พิพิธภัณฑสัตว์น้ำห้วย กอ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2561. จาก <http://www.zthailand.com/place/waghor-aquarium-king-mongkut-memorial-park-of-science-and-technology-prachuap-khiri-khan/>

Wynnsoft Studio. (2559).

CORPORATE IDENTITY - อัตลักษณ์องค์กร.

สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2561. จาก <https://www.wynnsoftstudio.com/corporate-identity>

Wynnsoft Studio. (2559).

องค์ประกอบศิลป์คืออะไร.

สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2561. จาก <https://www.wynnsoftstudio.com/composition>.

Archudio. (2560). ประเภทของโลโก้.

สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2561. จาก <https://www.archudio.com/blog/7-types-of-logos>

Wynnsoft Studio. (2559).

การออกแบบเว็บไซต์ให้ดูน่าเชื่อถือ.

สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2561. จาก <https://www.wynnsoftstudio.com/build-trust-in-website-design>