



การออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผากับ ศิลปะการแกะหนังตะลุง

Lamp design : integrating from Terra – cotta and the art of shadow puppet sculpture

ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์*

Chatchawan Rattanapan

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผากับศิลปะการแกะหนังตะลุง 2) ทดลองสร้างแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากการผสมกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง 3) เลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เหมาะสมจากการทดลองสร้าง

การออกแบบและกระบวนการผลิตโคมไฟเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 9 แบบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามการประมาณค่าความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และมูลค่าเพิ่มสินค้า กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการร้านขายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน กลุ่มที่ 6 ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน มีความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับโคมไฟทั้ง 9 แบบ ดังนี้ 1) ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุดเท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง 2) ด้านประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.53 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.31 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง 3) ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.77 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 9 แบบ โดยพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน ได้แก่ 1) ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม 2) ด้านประโยชน์ใช้สอย และ 3) ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

* บัณฑิตศึกษา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



จากผลของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในแต่ละด้านและพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายแกะหนังตะลุงเป็นรูปร่าง

คำสำคัญ : การบูรณาการเครื่องปั้นดินเผากับศิลปะการแกะหนังตะลุง โคมไฟ เอกลักษณะเฉพาะตัวของท้องถิ่น

ABSTRACT

This research was aimed (1) to design the lamp by the integration of Terra-cotta and the art of shadow puppet sculpture; (2) to create the lamps by mixing material between terra-cotta and the art of shadow puppet sculpture; (3) to select the appropriate lamps from creating.

The design and lamp process had 9 types. The data were analyzed by arithmetic mean. The research instruments were a set of questionnaires on the opinion of the respondents. The samples consisted of six groups of people. Group 1 were the experts in art and designs; group 2 were the dealers in Nakhon Si Thammarat; group 3 were the shadow puppet sculptors; group 4 were the exporters from the Developed Product and Value Added Bureau (The Export Promotion Department); group 5 were home product dealers; group 6 were home product consumers. There were 30 experts in these six groups. They had opinions as follow: (1) A handicraft value : the number 5 lamp had the average at a high level ($\bar{X}=3.91$). The number 2 lamp had the average at a low level ($\bar{X}=3.35$). (2) The benefit the number 5 lamp had the average at a high level ($\bar{X}=3.53$) and the number 2 lamp had the average at a low level ($\bar{X}=3.31$) The number 5 lamp had the average at a high level ($\bar{X}=3.77$) and the number 2 lamp had the average at a low level ($\bar{X}=3.41$)

From the research result, the number 5 lamp got the average of opinion at high level ($\bar{X}=3.71$) The number 2 lamp got the average of opinion at a low level ($\bar{X}=3.35$)

From the research result, most respondents were interested in the number 5 lamp which had the design of shadow puppet carved in an elephant shape.

Keywords : integrating from terra – cotta and the art of shadow puppet sculpture
lamp, an identity and local culture



1. บทนำ

โครงการ หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product : OTOP) ได้เริ่มดำเนินงานมาตั้งแต่ปี 2544 มาถึงปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของการจัดตั้งกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมืองภายใต้นโยบายแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจและความยากจนของประเทศ ด้วยการกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับรากหญ้าของรัฐบาล โดยเน้นพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจชุมชนหรือวิสาหกิจชุมชนให้มีรายได้เป็นของตนเอง สามารถพึ่งตนเองได้และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยการกำหนดให้แต่ละชุมชนหรือตำบลหนึ่ง ๆ มีผลิตภัณฑ์หลักอย่างน้อย 1 ประเภท ซึ่งได้มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ทรัพยากรในท้องถิ่นมาปรับใช้ในการผลิตและพัฒนาสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของแต่ละชุมชน ซึ่งขึ้นอยู่กับชุมชนใดจะมีวัตถุดิบในด้านใดเป็นหลัก และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์พร้อมทั้งเชื่อมโยงให้เกิดการพัฒนาาร่วมกันทั้งระบบระหว่างวิสาหกิจชุมชนหรือท้องถิ่น (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550)

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นการหันกลับมามองตนเองว่า ในชุมชนของเรามีภูมิปัญญาอะไรบ้าง มีวัตถุดิบอะไรบ้าง มีกรรมวิธีการผลิตอย่างไรในท้องถิ่นของเรา แล้วนำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างมูลค่าให้เพิ่มขึ้น เพราะการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้น เป็นการใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ลดการสูญเสียพลังงาน และนำผลิตภัณฑ์นั้นเชื่อมโยงกับกลไกของระบบโลกาภิวัตน์ จะนำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับตนเอง ครอบครัว และชุมชน จนสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างสมดุลและอย่างยั่งยืน

นครศรีธรรมราชเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแฝงไว้ซึ่งจิตวิญญาณของท้องถิ่น

ศิลปะการแสดงหนังตะลุง ภูมิปัญญาของท้องถิ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชและภาคใต้ เป็นมรดกพื้นบ้านประเภทเล่นเงา ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในเขตจังหวัดภาคใต้ จะใช้ตัวหนังตะลุงซึ่งได้วาดและแกะสลักจากหนังสัตว์มาเชิดเป็นตัวละคร (ร้านจำหน่ายของที่ระลึก 12 นักยตร์, 2550)

ปัจจุบันช่างแกะหนังตะลุงไม่ได้แกะหนังตะลุงเพื่อการแสดงเพียงอย่างเดียว หากแต่ได้มีการแกะหนังตะลุงเพื่อจำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งผู้ประกอบการอาชีพแกะหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้รวมตัวกันจัดตั้งกลุ่มขึ้น ก็ได้้นำศิลปะนั้นมาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ ให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน เช่น ภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพไทยสมัยโบราณ ภาพชุดปะการัง และภาพประดับตกแต่งบ้านรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บ้านมะยิง หมู่ที่ 6 ตำบลโพธิ์ทอง อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช มีสมาชิกจำนวน 15 ครอบครัว รวม 21 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านนอกไร่ หมู่ที่ 9 ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 4 ครอบครัว รวม 8 คน และกลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านบางปู ตำบลปากพูน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาทั้ง 3 กลุ่ม ใช้ดินแดงจากท้องถิ่นในชุมชนเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์ ได้แก่ อิฐ กระถาง แจกัน โคมไฟ ของที่ระลึก ของประดับตกแต่งบ้านและตกแต่งสวน ขึ้นรูปด้วยวิธีการปั้นมือและเป็นหมุนเผาที่อุณหภูมิ 800 – 900 องศาเซลเซียส หลังการเผาผลิตภัณฑ์มีสีส้มหรือสีน้ำตาล นำออกวางจำหน่ายหน้าบ้านซึ่งเป็นแหล่งผลิต เมื่อพิจารณาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของทั้ง 3 กลุ่มแล้ว พบว่าสามารถที่จะพัฒนารูปแบบและการใช้สอยให้กับผลิตภัณฑ์



ดินเผาได้อีกเช่นกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมในชุมชน เพราะการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้นนำไปสู่การเพิ่มราคาให้กับผลิตภัณฑ์ และสร้างรายได้ให้กับตนเองและชุมชน จนสามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยมีแรงบันดาลใจจากการนำเครื่องปั้นดินเผามาบูรณาการร่วมกันกับศิลปะการแกะหนังตะลุงผ่านกระบวนการออกแบบจนเกิดรูปแบบใหม่ ซึ่งจะทำให้การออกแบบรูปทรงของเครื่องปั้นดินเผาเป็นฐานผลิตภัณฑ์โคมไฟและออกแบบการแกะหนังตะลุงเป็นกรอบของโคมไฟ เพราะคุณสมบัติเฉพาะตัวของหนังตะลุงและลักษณะรอยแกะของลวดลายนั้นแสงจากหลอดไฟสามารถส่องผ่านได้ ทำให้เกิดความสวยงามของ สี แสง เงา ลวดลาย และรูปทรงควบคู่ไปกับการใช้สอยขณะใช้งานในยามค่ำคืน เป็นการสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ในชุมชนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดำรงอยู่สืบไป และเพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค

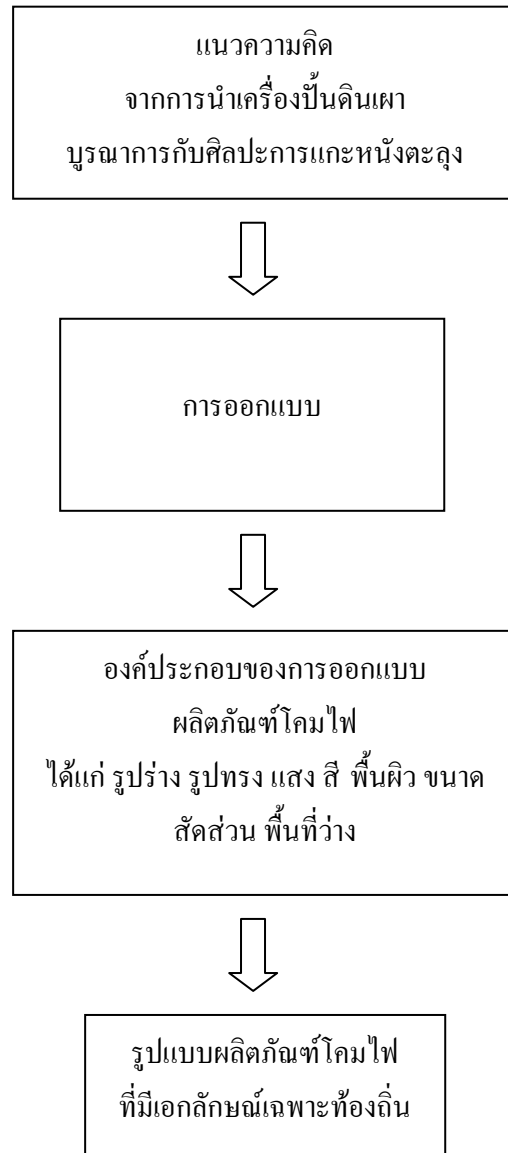
2.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง

2.2 เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์โคมไฟจากผลงานกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง

2.3 เพื่อเลือกสรรผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เหมาะสมจากการทดลองสร้าง

3.กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

4.1.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

4.1.2 การสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลจากร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาและร้านผลิตภัณฑ์แกะหนังตะลุง



4.2. ข้อมูลทฤษฎี

4.2.1 เอกสารและสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกรออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์หรือแนวความคิดในการออกแบบ

4.2.2 เอกสารข้อมูล ตำรา และหนังสือเครื่องปั้นดินเผา

4.2.3 ภาพประกอบหรือข้อมูลภาพต่าง ๆ ได้แก่ ภาพผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในแบบต่าง ๆ

4.2.4 ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรืออินเทอร์เน็ต (internet) ในส่วนที่เกี่ยวข้อง

5. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากปฐมภูมิเป็นหลักและข้อมูลทฤษฎีเป็นรอง

5.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากความเหมาะสม ได้แก่ ความเหมาะสมในการใช้งาน ความเหมาะสมของขนาดสัดส่วน องค์ประกอบ แนวความคิดและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น เป็นต้น

6. การออกแบบเพื่อพัฒนารูปแบบ

6.1 ความเหมาะสมตามลักษณะของพื้นที่และการใช้สอย

6.2 ความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช

6.3 ความกลมกลืนของการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะและวัสดุที่ใช้ในการผลิต

6.4 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาและผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในชุมชนสามารถผลิตได้เอง

6.5 การสร้างเสริมมูลค่าเพิ่ม

7. การออกแบบและการร่างแบบ

7.1 สร้างจินตนาการและประมวลความคิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้

7.2 ออกแบบและร่างแบบจากความคิดเป็นรูปแบบ 2 มิติ

8. การคัดเลือกแบบเพื่อการสร้างแบบ

การคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะดำเนินการโดยภายหลังจากการออกแบบร่างแบบ 2 มิติ จากกลุ่มตัวอย่าง 20 ภาพ คัดเลือกแบบจำนวน 9 แบบ โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบเหมือนกันกับหลักเกณฑ์การพัฒนารูปแบบ

9. การผลิตผลิตภัณฑ์ ตามกระบวนการผลิต

เครื่องปั้นดินเผาและการแกะหนังตะลุง

9.1 การผลิตฐานคอมพิวเตอร์ดินเผา

9.1.1 การเตรียมดินปั้น

9.1.2 การขึ้นรูปด้วยการปั้น

9.1.3 การตกแต่งผลิตภัณฑ์ก่อน

เผาดิบ

9.1.4 การเผาดิบ

9.2 การผลิตกรอบคอมพิวเตอร์การแกะ

หนังตะลุง

9.2.1 การสร้างภาพร่าง

9.2.2 การแกะหนัง

9.2.3 การระบายสีและเคลือบเงา

9.2.4 การผูกมัดติดกันกับโครงของ

กรอบคอมพิวเตอร์

9.2.5 การประกอบกันกับฐานของ

คอมพิวเตอร์ในส่วนที่เป็นเครื่องปั้นดินเผา

10. การประเมินผลการออกแบบ

วิเคราะห์และประเมินผลงานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จำนวน 9 แบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 6 กลุ่มจำนวน 30 คน ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และมูลค่าเพิ่มสินค้า กรมส่งเสริมการค้าส่งออก กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการร้านขายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน กลุ่มที่ 6 ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์



ตกแต่ง โดยวิเคราะห์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่า งานหัตถกรรม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม และวิเคราะห์ร่วมกันทั้ง 3 ด้าน และนำเสนอรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด

11. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามการประมาณค่าเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น 5 ระดับต่อผลิตภัณฑ์ที่เสร็จสมบูรณ์จำนวน 9 แบบ

12. การเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมแบบสอบถามที่เก็บข้อมูลทั้งหมด 30 ฉบับด้วยตัวเองได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 30 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

13. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสอบถามมาตรวจคะแนนตามระดับความคิดเห็นโดยการหาค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

15. ผลการวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน มีความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับโคมไฟทั้ง 9 แบบ ดังนี้

15.1 ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

15.2 ด้านประโยชน์ใช้สอย

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.53 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 และแบบที่ 9 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.31 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

15.3 ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.77 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

16. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

16.1 ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

การสังเคราะห์ภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ผ่านการทดลองมาจากคนรุ่นก่อน ๆ ปรากฏเป็นข้าวของเครื่องใช้ที่เราเรียกวางานหัตถกรรม เป็นผลงานที่ทำขึ้นเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน มีการปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น และเกิดคุณค่าแก่จิตใจ (ไพเราะ วังบอน, 2550)

16.2 ด้านประโยชน์ใช้สอย

กายวิภาคเชิงกลเกี่ยวข้องกับขนาด สัดส่วน ความสามารถ และขีดจำกัดที่เหมาะสม สำหรับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และ สรีระวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เค้าพันธุ์ ภูมิลำเนา และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น เป็นข้อบ่งชี้ในการออกแบบที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายหรืออวัยวะไปสัมผัส ต้องกำหนดขนาด (dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างพอเหมาะกับร่างกายหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัด และสะดวกสบายในการใช้ (วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร, 2548)

16.3 ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

รูปทรง ขนาด สี สัน สวยงามที่น่าใช้ เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดีเพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรก



คนเราสัมผัสได้ก่อน มักเกิดจากรูปทรงและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปทรงและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปทรงในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะกำหนดรูปทรงและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมรูปทรงและสีกัน ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในความงามไม่เท่ากัน และไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้อง แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นทิศทางของความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่าง ๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเองและความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้ (วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร, 2548)

เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 9 แบบ โดยพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน ได้แก่ 1) ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม 2) ด้านประโยชน์ใช้สอย และ 3) ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 30 คน แสดงว่าส่วนมากมีความสนใจในผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายแกะหนังตะลุงเป็นรูปช้าง เพราะงานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นความสัมพันธ์กันระหว่าง ศิลปะ หัตถกรรม และพื้นบ้าน มีการปรับให้เข้ากับท้องถิ่น จนสร้างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ปราศจากอิทธิพลของอุตสาหกรรม ที่ทำขึ้น

ด้วยมือเท่านั้น (วิบูล ลิ้มสุวรรณ, 2527; อ้างถึงใน ไพเวช วังบอน, 2550)



ภาพที่ 2 แสดงผลิตภัณฑ์โคมแบบที่ 5



ภาพที่ 3 แสดงผลิตภัณฑ์โคมแบบที่ 2

การบูรณาการแนวความคิดในการออกแบบที่ต้องแฝงเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมลงไปในงานหัตถกรรม ต้องใช้ความเข้าใจและกระบวนการวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน แนวความคิดที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถทางช่าง ไม่ทิ้งเรื่องศิลปะประณีต แต่ใช้รูปทรงที่เรียบง่าย ลดทอน หรือตัดส่วนที่เกินจำเป็นออก กระบวนการที่สอดคล้องกับเครื่องมือ



เครื่องจักรที่ต้องพึ่งตนเองได้ เพื่อให้ต้นทุนการผลิตต่ำ ง่าย ประหยัดเวลา ได้จำนวนมาก มีมาตรฐานเท่ากันทุกชิ้น และเข้าถึงศักยภาพของวัสดุก็จะช่วยให้เกิดการใช้ทรัพยากรหรือวัสดุอย่างคุ้มค่า (ไพเวช วังบอน, 2550)

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2550). การออกแบบสินค้าตามแนวโน้มความต้องการของตลาดยุโรป. ค้นเมื่อ ตุลาคม 1, 2550, จาก <http://bchid.dip.go.th/distribute/Research/PreviewResearch1.asp?ResearchID=119&WebSiteID=62>.
- นัทรชัย แก้วดี. (2545) การออกแบบภาชนะเครื่องเคลือบดินเผาบนโต๊ะอาหารสำหรับสวนอาหารไดโนพาร์ค โรงแรมมารีน่า คอตเตจ จังหวัดภูเก็ต. 2545 ค้นเมื่อ พฤศจิกายน 25, 2550, จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Chatchai_Kaewdee/Title_page.pdf
- ชูศักดิ์ ศรีขวัญ. หน้างา (2549). ค้นเมื่อ พฤศจิกายน 25, 2550, จาก <http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/bachelor/p42549008/Fulltext.pdf>
- นวนน้อย บุญวงษ์. (2535). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์. (2550). ทิศทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่นปี 2550. ค้นเมื่อ กันยายน 30, 2550, จาก http://www.cep.go.th/cep_web/kbo/OTO/P50_16%20Nov%202006.ppt#270,13
- ปรีชา ปั่นกล้า. (2549). ยุทธศาสตร์การผลิตสินค้า OTOP ตะลุมโลก. ค้นเมื่อ ตุลาคม 1, 2550, จาก <http://bchid.dip.go.th/Research/ArticlePrint.asp?WebSiteID=62&ArticleID=290>
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2547). การคิดและมิติทางวัฒนธรรมการออกแบบ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพจิตร อิงศิริวัฒน์. (2547). เนื้อเชรามิกส์. กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พรีนติ้ง เฮาส์.
- ไพเวช วังบอน. (2550, กรกฎาคม) อนาคตของงานหัตถกรรม. *ไอดีไซค์*: 54-57. _____ . ทลายความคิด. (2550, สิงหาคม) *ไอดีไซค์* : 76-79.
- มานิช กงกะนัน. (2538). ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- มาร์ค นิวสัน . (2545, ตุลาคม). คำตอบใหม่ของวงการออกแบบ. *อลเดคคอเรชั่น*: 44.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548) หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : แอปเปิ้ล พรีนติ้ง กรุป.
- สกนธ์ ภู่งามดี.(2545) จิตวิทยาการกับออกแบบ. กรุงเทพฯ : มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.
- ศักดิ์ฐ์ ศิวะบวร. (2550, พฤศจิกายน) เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และทิศทางที่เรากำลังมุ่งไป. *ไอดีไซค์*: 76 – 79.
- สิงหนาท พงศ์ธร. (2550, ตุลาคม) คลื่นความคิดสร้างสรรค์. *บ้านและสวน* : 52.



เสกสรร ตันยาภิรมย์. (2545). การออกแบบคอมพิวเตอร์

เครื่องปั้นดินเผาโดยมีความบันเทิงจาก

ศิลปะสมัยสุโขทัย.

ค้นเมื่อ พฤศจิกายน 25, 2550,

จาก <http://www.thapra.lib.su.ac.th/>

thesis/showthesis_th.asp?id

=0000001207, 2550.

หนังสือ. (2550). [แผ่นพับ]. นครศรีธรรมราช :

ร้านจำหน่ายของที่ระลึก 12 นักยัตร์.