

การออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการ เครื่องปั้นดินเผากับศิลปะการแกะหนังตะลุง

(LAMP DESIGN : INTERGRATING FROM TERRA - COTTA AND THE ART OF
SHADOW PUPPET SCULPTURE IN NAKHON SI THAMMARAT)

ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์

Chatchawan Rattanapan

บัณฑิตศึกษา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

E-mail.Chatchagopy@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผากับศิลปะการแกะหนังตะลุง 2) ทดลองสร้างแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากการผสมผสานกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง 3) เลือกสรรผลิตภัณฑ์ โคมไฟที่เหมาะสมจากการทดลองสร้าง

การออกแบบและกระบวนการผลิตโคมไฟเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 9 แบบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามการประมาณค่า ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และมูลค่าเพิ่มสินค้ากรมส่งเสริมการค้าส่งออก กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการร้านขายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน กลุ่มที่ 6 ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน มีความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับโคมไฟทั้ง 9 แบบดังนี้ 1) ด้านคุณภาพของงานหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุดเท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง 2) ด้านประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิด

เห็นมากที่สุด 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

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

จากผลของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น ทั้งใน แต่ละด้านและพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความสนใจในผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายแกะหนังตะลุงเป็นรูปร่าง

คำสำคัญ : การบูรณาการเครื่องปั้นดินเผากับศิลปะการแกะหนังตะลุง ,โคมไฟ,เอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น

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 (=3.91). The number 2 lamp had the average at a low level (=3.35). (2) The benefit the number 5 lamp had the average at a high level (=3.53) and the number 2 lamp had the average at a low level (=3.31). The number 5 lamp had the average at a high level (=3.77) and the number 2 lamp had the average at a low level (=3.41).

From the research result, the number 5 lamp got the average of opinion at high level (=3.71). The number 2 lamp got the average of opinion at a low level (=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

(Introduction)

โครงการ หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product : OTOP) ได้เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2544 มาถึงปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของการจัดตั้งกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมืองภายใต้นโยบายแก้ไข ปัญหาเศรษฐกิจและความยากจนของประเทศด้วยการ กระตุ้นเศรษฐกิจในระดับรากหญ้าของรัฐบาล โดย เน้นพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจชุมชนหรือวิสาหกิจชุมชน ให้มีรายได้เป็นของตนเอง สามารถพึ่งตนเองได้และมี คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยการกำหนดให้แต่ละชุมชนหรือ ตำบลหนึ่งๆ มีผลิตภัณฑ์หลักอย่างน้อย 1 ประเภท ซึ่ง ได้มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ทรัพยากรในท้องถิ่นมา ปรับใช้ในการผลิตและพัฒนาสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของ แต่ละชุมชน ซึ่งขึ้นอยู่กับชุมชนใดจะมีวัตถุประสงค์ในด้านใด เป็นหลัก และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นให้เกิด ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์พร้อมทั้งเชื่อมโยงให้เกิดการ พัฒนาร่วมกันทั้งระบบระหว่างวิสาหกิจชุมชนหรือท้องถิ่น (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550)

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นการหันกลับมามอง ตนเองว่า ในชุมชนของเรามีภูมิปัญญาอะไรบ้าง มี วัตถุประสงค์อะไรบ้าง มีกรรมวิธีการผลิตอย่างไรในท้องถิ่น ของเรา แล้วนำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างมูลค่าให้เพิ่มขึ้น เพราะ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้น เป็นการใช วัตถุประสงค์ที่มีอยู่ในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ลดการ สูญเสียพลังงาน และนำผลิตภัณฑ์นั้นเชื่อมโยงกับกลไก ของระบบโลกาภิวัตน์ จะนำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับ ตนเอง ครอบครัว และชุมชนจนสามารถพึ่งพาตนเองได้ อย่างสมดุลและอย่างยั่งยืน

นครศรีธรรมราชเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์อัน ยาวนาน มีศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็น ภูมิปัญญาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแฝงไว้ซึ่งจิตวิญญาณของท้องถิ่น ศิลปะการแสดงหนังตะลุง ภูมิปัญญาของท้องถิ่น ในจังหวัดนครศรีธรรมราชและภาคใต้ เป็นมรดกสพพื้น บ้านประเภทเล่นเงา ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายใน เขตจังหวัดภาคใต้ จะใช้ตัวหนังตะลุงซึ่งได้วาดและแกะ สลักจากหนังสัตว์มาเชิดเป็นตัวละคร (หนังตะลุง, 2550)

ปัจจุบันช่างแกะหนังตะลุงไม่ได้แกะหนังตะลุง เพื่อการแสดงเพียงอย่างเดียว หากแต่ได้มีการแกะหนังตะลุงเพื่อจำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ซึ่งผู้ประกอบการอาชีพแกะหนังตะลุงใน จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้รวมตัวกันจัดตั้งกลุ่มขึ้น ก็ได้นำศิลปะนั้นมาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่างๆให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน เช่น ภาพชุด รามเกียรติ์ ภาพไทยสมัยโบราณ ภาพชุด ประการังและภาพประดับตกแต่งบ้านรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านมะอึ้ง หมู่ที่ 6 ตำบลโพธิ์ทอง อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช มีสมาชิกจำนวน 15 ครอบครัว รวม 21 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านนอกไร่ หมู่ที่ 9 ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 4 ครอบครัว รวม 8 คน และกลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านบางปู ตำบลปากทูน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาทั้ง 3 กลุ่ม ใช้ดินแดงจากท้องถิ่นในชุมชนเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์ ได้แก่ อิฐ กระถาง แจกัน โคมไฟ ของที่ระลึก ของประดับตกแต่งบ้านและตกแต่งสวน ขึ้นรูปด้วยวิธีการปั้นมือ และเป็นหมุน เเผาที่อุณหภูมิ 800 - 900 องศาเซลเซียส หลังการเผา ผลิตภัณฑ์มีสีส้ม หรือสีน้ำตาล นำออกวางจำหน่ายหน้าบ้านซึ่งเป็นแหล่งผลิต เมื่อพิจารณาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของทั้ง 3 กลุ่มแล้ว พบว่าสามารถที่จะพัฒนารูปแบบและการใช้สอยให้กับผลิตภัณฑ์ดินเผาได้อีกเช่นกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์

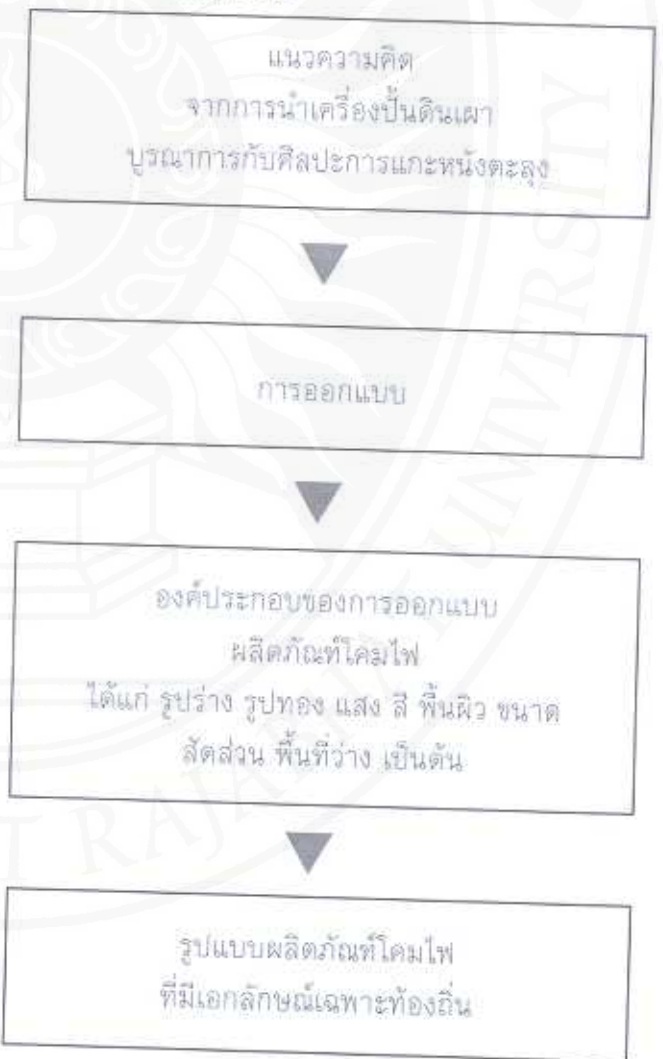
ผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมในชุมชน เพราะการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้นนำไปสู่การเพิ่มราคาให้กับผลิตภัณฑ์ และสร้างรายได้ให้กับตนเองและชุมชน จนสามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยมีแรงบันดาลใจจากการนำเครื่องปั้นเผามาบูรณาการร่วมกับศิลปะการแกะหนังตะลุงผ่านกระบวนการออกแบบจนเกิดรูปแบบใหม่ ซึ่งจะทำให้การออกแบบรูปทรงของเครื่องปั้นดินเผาเป็นฐานผลิตภัณฑ์โคมไฟและออกแบบการแกะหนังตะลุงเป็นกรอบของโคมไฟ เพราะคุณสมบัติเฉพาะตัวของหนังและลักษณะรอยแกะของลวดลายนั้นแสงจากหลอดไฟสามารถส่องผ่านได้ ทำให้เกิดความสวยงามของ สี แสง

เงา ลาดลาย และรูปทรง ควบคู่ไปกับการใช้สอยขณะใช้งานในยามค่ำคืน เป็นการสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ในชุมชนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดำรงอยู่สืบไป และเพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค

2.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินและศิลปะการแกะหนังตะลุง
- 2.2 เพื่อทดลองสร้างแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากการผสมกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง
- 2.3 เพื่อเลือกสรรผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เหมาะสมจากการทดลองสร้าง

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

4.1.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

4.1.2 การสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลจากร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาและร้านผลิตภัณฑ์แกะหนังตะลุง

4.2. ข้อมูลทุติยภูมิ

4.2.1 เอกสารและสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์หรือแนวความคิดในการออกแบบ

4.2.2 เอกสารข้อมูล ตำรา และหนังสือเครื่องปั้นดินเผา

4.2.3 ภาพประกอบหรือข้อมูลภาพต่างๆ ได้แก่ ภาพ ผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในแบบต่างๆ

4.2.4 ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรืออินเทอร์เน็ต (Internet) ในส่วนที่เกี่ยวข้อง

5. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากปฐมภูมิเป็นหลักและข้อมูลทุติยภูมิเป็นรอง

5.2 วิเคราะห์จากความเหมาะสม ได้แก่ ความเหมาะสมในการใช้งาน ความเหมาะสมของขนาดสัดส่วนองค์ประกอบ แนวความคิดและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น เป็นต้น

6. การออกแบบเพื่อพัฒนารูปแบบ

6.1 ความเหมาะสมตามลักษณะของพื้นที่และการใช้สอย

6.2 ความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช

6.3 ความกลมกลืนของการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะและวัสดุที่ใช้ในการผลิต

6.4 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาและผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในชุมชนสามารถผลิตได้เอง

6.5 การสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่ม

7. การออกแบบและการร่างแบบ

7.1 สร้างจินตนาการและประมวลความคิดจากการวิเคราะห์ที่ข้อมูลรวบรวมได้

7.2 ออกแบบและร่างแบบจากความคิดเป็นรูปแบบ 2 มิติ

8. การคัดเลือกแบบเพื่อการสร้างแบบ

การคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ดำเนินการโดยภายหลังการออกแบบร่างแบบ 2 มิติ จากกลุ่มตัวอย่าง 20 ภาพ คัดเลือกแบบจำนวน 9 แบบ โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบเหมือนกันกับหลักเกณฑ์การพัฒนารูปแบบ

9. การผลิตผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาและการแกะหนังตะลุง

การผลิตฐานดินเผา

1. การเตรียมดินปั้น
2. การขึ้นรูปด้วยการปั้น
3. การตกแต่งผลิตภัณฑ์ก่อนเผา
4. การเผา

การผลิตกรอบไฟการแกะหนังตะลุง

1. การสร้างภาพร่าง
2. การแกะหนัง
3. การระบายสีและเคลือบเงา
4. การผูกมัดติดกันกับโครงของกรอบคอมพิวเตอร์
5. การประกอบกันกับฐานของคอมพิวเตอร์ในส่วนที่เป็นเครื่องปั้นดินเผา

10. การประเมินผลการออกแบบ

วิเคราะห์และประเมินผลงานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จำนวน 9 แบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 6 กลุ่ม จำนวน 30 ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญ ด้านผลิตภัณฑ์จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และมูลค่าเพิ่มสินค้ากรมส่งเสริมการค้าส่งออก กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการราย

ชายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน กลุ่มที่ 6 ผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง คนโดยวิเคราะห์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่างานหัตถกรรม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการ สร้างมูลค่าเพิ่ม และวิเคราะห์รวมกันทั้ง 3 ด้าน และนำ เสนอรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด

11. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามการมาชม ประเมินค่าเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น 5 ระดับต่อ ผลิตภัณฑ์ที่เสร็จสมบูรณ์จำนวน 9 แบบ

12. การเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมแบบสอบถามที่เก็บข้อมูลด้วยตัวเองได้ รับแบบสอบถามคืน จำนวน 30 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

13. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสอบถามมาตรวจคะแนนตามระดับความ คิดเห็นโดยการหาค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

15. ผลการวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน มีความ คิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับโคมไฟทั้ง 9 แบบดังนี้

15.1 ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับ ความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับความ คิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ย ของระดับความคิดเห็น น้อยที่สุด เท่ากับ 3.35 อยู่ใน ระดับความคิดเห็นปานกลาง

15.2 ด้านประโยชน์ใช้สอย

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับ ความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.53 อยู่ในระดับความ คิดเห็นที่ดี ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 และแบบที่ 9 มี ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.31 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

15.3 ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับ ความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.77 อยู่ในระดับความ คิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ย ของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.41 อยู่ใน ระดับความคิดเห็นปานกลาง

16. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

16.1 ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

การสังเคราะห์ภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ผ่านการ ทดลองมาจากคนรุ่นก่อนๆ ปรากฏเป็นข้าวของเครื่องใช้ ที่เราเรียกว่างานหัตถกรรม เป็นผลงานที่ทำขึ้นเพื่อใช้ใน ชีวิตประจำวัน มีการปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของ ที่ท้องถิ่น จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น และเกิด คุณค่าแกจิตใจ (ไพเราะ วิงบอน, 2550)

16.2 ด้านประโยชน์ใช้สอย

กายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับ ขนาด สัดส่วน ความ สามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะส่วนต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้ง ทางด้านจิตวิทยา (Physiology) และสรีระวิทยา (Physi- ology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิ ล่าเนา และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อ บังคับในการออกแบบ ที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายหรืออวัยวะ ไบสัมผัส ต้องกำหนดขนาด (Dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนนูน ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่าง พอเหมาะกับร่างกายหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและสะดวกสบายในการใช้ (วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร, 2548)

3. ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

รูปทรง ขนาด สีลวดลาย สวยงามที่นำไปใช้ เป็นวิธีการ เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดีเพราะ ความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ ก่อน มักเกิดจากรูปทรงและสีเป็นหลัก การกำหนดรูป ทรงและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการ กำหนดรูปทรงในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะ กำหนดรูปทรงและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจำเป็นต้องยึดข้อมูลและ

กฎเกณฑ์ผสมรูปทรงและสีลื่น ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะ และความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในความงามไม่เท่ากัน และไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นทิศทางของความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเองและความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้ (วิชรินทร์ 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 แสดงว่าส่วนมากมีความสนใจในผลิตภัณฑ์โคมไฟ แบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายแกะทรงสูงเป็นรูปช้าง เพราะงานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นความสัมพันธ์กันระหว่าง ศิลปะ หัตถกรรม และพื้นบ้าน มีการปรับให้เข้ากับท้องถิ่น จนสร้างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ปราศจาก อิทธิพลของอุตสาหกรรม ที่ทำขึ้นด้วยมือเท่านั้น (วิบูล ลิ้มสุวรรณ, 2527: อ้างถึงใน ไพเวช วังบอน, 2550)



รูปที่ 2 แสดงผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5



รูปที่ 3 แสดงผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2

การบูรณาการแนวความคิดในการออกแบบที่ต้องแฝงเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมลงไปในงานหัตถกรรม ต้องใช้ความเข้าใจและกระบวนการวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน แนวความคิดที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถทางช่าง ไม่ทิ้งเรื่องศิลปะประณีต แต่ใช้รูปทรงที่เรียบง่าย ลดทอน หรือตัดส่วนที่เกินจำเป็นออก กระบวนการที่สอดคล้องกับเครื่องมือ เครื่องจักรที่ต้องพึ่งตนเองได้ เพื่อให้ต้นทุนการผลิตถูกง่ายประหยัดเวลาได้จำนวนมาก มีมาตรฐานเท่ากันทุกชิ้น และเข้าถึงศักยภาพของวัสดุก็จะช่วยทำให้เกิดการใช้ทรัพยากรหรือวัสดุอย่างคุ้มค่า (ไพเวช วังบอน, 2550)

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. การออกแบบสินค้าตาม
แนวโน้มความต้องการของตลาดยุโรป.(ออนไลน์)
2550 (อ้างเมื่อ1 ตุลาคม 2550).จาก [http://
bchid.dip.go.th/distribute/Research/
PreviewResearch1.asp?ResearchID=119&
WebSiteID=62](http://bchid.dip.go.th/distribute/Research/PreviewResearch1.asp?ResearchID=119&WebSiteID=62)
- ฉัตรชัย แก้วดี. การออกแบบภาชนะเครื่องเคลือบดินเผา
บนโต๊ะอาหารสำหรับสวนอาหารไดโน พาร์ค
โรงแรมมารีนา คอตเตจ จังหวัดภูเก็ต. (ออนไลน์)
2545 (อ้างเมื่อ25 พฤศจิกายน 2550).จาก [http://
www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/
fulltext/thapra/Chatchai_Kaewdee/
Title_page.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Chatchai_Kaewdee/Title_page.pdf)
- ชูศักดิ์ ศรีขวัญ. หนังสือ(ออนไลน์) 2549
(อ้างเมื่อ25 พฤศจิกายน 2550).จาก [http://
www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/
bachelor/p42549008/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/bachelor/p42549008/fulltext.pdf)
- นวลน้อย บุญวงษ์. หลักการออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2535.
นิรันดร์ จรุงวิเศษย์.ทิศทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์
ชุมชนและท้องถิ่นปี 2550. (ออนไลน์) 2550 (อ้าง
เมื่อ30 กันยายน 2550).จาก [http://
www.cep.go.th/cep_web/kbo/OTOP50_16%
20Nov%202006.ppt#270;13](http://www.cep.go.th/cep_web/kbo/OTOP50_16%20Nov%202006.ppt#270;13)
- ปรีชา ปันเกล้า. ยุทธศาสตร์การผลิตสินค้า OTOP ตะลุยก
โลก.(ออนไลน์) 2549 (อ้างเมื่อ1 ตุลาคม 2550).
จาก [http://bchid.dip.go.th/Research/
ArticlePrint.asp?WebSiteID=62&ArticleID=290](http://bchid.dip.go.th/Research/ArticlePrint.asp?WebSiteID=62&ArticleID=290)
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. การคิดและมิติทางวัฒนธรรมการ
ออกแบบ.พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2547.
- ไพจิตร อังศิริวัฒน์. เนื้อเซรามิกส์. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ
: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮาส์ , 2547.
- ไพเวษ วังบอน. อนาคตของงานหัตถกรรม. ไอดีไซค์. 5
(กรกฎาคม 2550): 54-57.
- ไพเวษ วังบอน. ทลายความคิด. ไอดีไซค์,
5 (สิงหาคม2550) : 76 - 79.
- มาโนช กงกะนันท. ศิลปะการออกแบบ.พิมพ์ครั้งที่1.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2538.
มาร์ค นิวสัน . คำตอบใหม่ของวงการออกแบบ.
แอลเคคเคอเรชั่น, 4 (2545. ตุลาคม) : 44.
วิชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. หลักการและแนวทางการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ :
แอปป์า พริ้นติ้ง กรุ๊ป, 2548.
- สกันธ์ ภูงามดี. จิตวิทยาการกับออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ : มิตรสัมพันธ์กราฟิกริค, 2535.
สักกัญญ์ ศิวะบวร.เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และทิศทางที่
เรากำลังมุ่งไป. ไอดีไซค์. 5(พฤศจิกายน 2550):
76 - 79.
- สิงหนาท พงศ์กร. ศิลปะความคิดสร้างสรรค์. บ้านและสวน.
32 (ตุลาคม2550) : 52.
- เสกสรร ดันยาภิรมย์.การออกแบบโคมไพ
เครื่องปั้นดินเผาโดยมีความมั่นคงจากศิลปะ
สมัยสุโขทัย. (ออนไลน์)2545 (อ้างเมื่อ 25
พฤศจิกายน 2550).จาก [http://www.thapra.lib.
su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id
=0000001207](http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000001207), 2550.
- หนังสือ.หนังสือ.2550.(แผ่นพับ) นครศรีธรรมราช
: ร้านขายของที่ระลึก 12 นักษัตร์