

การออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผา กับศิลปะการแกะหนังตะลุง Lamp Design Based on the Integration of the Concepts of Pottery and Arts of Shadow Puppet Sculpture

ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์¹ สมบูรณ์ สารสิทธิ์² และปรีชา อมรรัตน์³

Chatchawan Rattanapan,¹ Somboon Sarasit² and Preecha Amonrat³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ **ประการแรก** เพื่อกำหนดรูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิดจากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผา กับศิลปะการแกะหนังตะลุง **ประการที่สอง** เพื่อทดลองสร้างแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากการผสมผสานกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะหนังตะลุง และ**ประการที่สาม** เพื่อเลือกสรรผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เหมาะสมจากการทดลองสร้าง

การทดลองสร้างการออกแบบและกระบวนการผลิตโคมไฟเสร็จสมบูรณ์ 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 ผลการวิจัยพบว่า

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

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

² Ph.D. (Technology Management) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

³ รองศาสตราจารย์ อาจารย์พิเศษ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ โคมไฟทั้ง 9 แบบ โดยพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน ได้แก่ คุณค่าของงานหัตถกรรม ประโยชน์ใช้สอย และการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

จากผลของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น ทั้งในแต่ละด้านและพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความสนใจในผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายกะทิงตะลุงเป็นรูปช้าง

คำสำคัญ : เอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น

ABSTRACT

The objectives of this research were (1) to design a lamp based on the integration between the concepts of pottery and arts of shadow puppet sculpture, (2) to make the lamps by mixing materials of pottery and the arts of shadow puppet sculpture, and (3) to select nine appropriate models of the lamps. The data were analyzed by arithmetic mean. The research instrument was 6 sets of questionnaire. Thirty sample subjects were divided into six groups consisting of experts in arts and design, pottery makers in Nakhon Si Thammarat province, sculptors of shadow puppet in Nakhon Si Thammarat province, experts in products from Office of Product Development and Product Added Value, Export Promotion Department, entrepreneurs of home decoration products, and customers of home decoration products. The research findings were as follows:

The finding showed that the average level of the opinion towards the 5th model of lamps regarding the value was highest. The average opinion of the respondents toward the 5th model was high ($X = 3.91$). Whereas, the average level of the opinion of the respondents towards the 2nd model of lamps regarding the value was lowest, and the average opinion of the respondent towards the 2nd model was moderate ($X = 3.35$).

In regard to the utilization, it was found that the average level of the opinion of the respondents towards the 5th model regarding the value was highest, and the average level of the opinion towards the 5th model was high ($X = 3.53$). Whereas, the average level of the opinion of the respondents towards the 2nd model regarding the value was lowest, and the average opinion of the respondent towards the 2nd model was moderate ($X = 3.31$). The finding indicated that the highest level opinion of the respondents towards the lamps regarding the added value was the 5th model, and the average level of the opinion towards the 5th model was high ($X = 3.77$). Whereas, the average level of the opinion of the respondents towards the 2nd model of lamps regarding the added value was lowest, and the average opinion of the respondents towards the 2nd model was moderate ($X = 3.41$).

In regard to the qualities of nine models of lamps, it indicated that the average level of the opinion of the respondents towards the 5th models regarding the value of handicrafts, the utilization and the added value was highest, and the average level of the opinion towards the 5th model was high ($X = 3.71$). Whereas, the average level of the opinion of the respondents towards the 2nd model of lamps regarding the three qualities was lowest, and the average opinion of the respondents towards the 2nd model was moderate ($X = 3.35$).

It is concluded that the respondents are satisfied mostly with an elephant shadow puppet (the 5th type).

Keyword : Local Unique Identity

บทนำ

โครงการ หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product : OTOP) ได้เริ่มดำเนินงานมาตั้งแต่ปี 2544 มาถึงปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของการจัดตั้งกองทุนหมู่บ้าน และชุมชนเมืองภายใต้นโยบายแก้ไขปัญาเศรษฐกิจและความยากจนของประเทศด้วยการกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับรากหญ้าของรัฐบาลโดยเน้นพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจชุมชนหรือวิสาหกิจชุมชนให้มีรายได้เป็นของตนเอง สามารถพึ่งตนเองได้และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยการกำหนดให้แต่ละชุมชนหรือตำบลหนึ่งๆ มีผลิตภัณฑ์หลักอย่างน้อย 1 ประเภท ซึ่งได้มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ทรัพยากรในท้องถิ่นมาปรับใช้ในการผลิตและพัฒนาสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของแต่ละชุมชน ซึ่งขึ้นอยู่กับชุมชนใดจะมีวัตถุดิบในด้านใดเป็นหลัก และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์พร้อมทั้งเชื่อมโยงให้เกิดการพัฒนาาร่วมกันทั้งระบบระหว่างวิสาหกิจชุมชนหรือท้องถิ่น (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550)

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นการหันกลับมามองตนเองว่า ในชุมชนของเรามีภูมิปัญญาอะไรบ้าง มีวัตถุดิบอะไรบ้าง มีการรวมวิธีการผลิตอย่างไรในท้องถิ่นของเรา แล้วนำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างมูลค่าให้เพิ่มขึ้น เพราะการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้น เป็นการใช่วัตถุดิบที่มีอยู่ในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ลดการสูญเสียพลังงาน และนำผลิตภัณฑ์นั้นเชื่อมโยงกับกลไกของระบบโลกาภิวัตน์ จะนำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับตนเอง ครอบครัว และชุมชน จนสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างสมดุลและยั่งยืน

นครศรีธรรมราชเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแฝงไว้ซึ่งจิตวิญญาณของท้องถิ่น

ศิลปะการแสดงหนังตะลุง ภูมิปัญญาของท้องถิ่น ในจังหวัดนครศรีธรรมราชและภาคใต้ เป็นมรดกพื้นบ้าน

ประเภทเล่นเงา ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในเขตจังหวัดภาคใต้ จะใช้ตัวหนังตะลุงซึ่งได้วาดและแกะสลักจากหนังสัตว์มาเชิดเป็นตัวละคร (12 นักชัตร, 2550)

ปัจจุบันช่างแกะหนังตะลุงไม่ได้แกะหนังตะลุงเพื่อการแสดงเพียงอย่างเดียว หากแต่ได้มีการแกะหนังตะลุงเพื่อจำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ซึ่งผู้ประกอบการอาชีพแกะหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้รวมตัวกันจัดตั้งกลุ่มขึ้น ก็ได้นำศิลปะนั้นมาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่างๆ ให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน เช่น ภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพไทยสมัยโบราณ ภาพชุดปะการังและภาพประดับตกแต่งบ้านรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านมะยิง หมู่ที่ 6 ตำบลโพธิ์ทอง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดนครศรีธรรมราช มีสมาชิกจำนวน 15 ครอบครัว รวม 21 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผานอกไร่ หมู่ที่ 9 ตำบลนาเคียน อำเภอมะนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 4 ครอบครัว รวม 8 คน และกลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านบางปู ตำบลปากพูน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาทั้ง 3 กลุ่ม ใช้ดินแดงจากท้องนาในชุมชนเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์ ได้แก่ อิฐ กระถาง แจกัน โคมไฟ ของที่ระลึก ของประดับตกแต่งบ้านและตกแต่งสวน ขึ้นรูปด้วยวิธีการปั้นมือ และแป้นหมุน เผาที่อุณหภูมิ 800 - 900 องศาเซลเซียส หลังการเผา ผลิตภัณฑ์มีสีส้ม หรือสีน้ำตาล นำออกวางจำหน่ายหน้าบ้านซึ่งเป็นแหล่งผลิต เมื่อพิจารณาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของทั้ง 3 กลุ่มแล้ว พบว่าสามารถที่จะพัฒนารูปแบบและการใช้สอยให้กับผลิตภัณฑ์ดินเผาได้อีกเช่นกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมในชุมชน เพราะการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้นนำไปสู่การเพิ่มราคาให้กับผลิตภัณฑ์ และสร้างรายได้ให้กับตนเองและชุมชน จนสามารถพึ่งพา



ตนเองได้ โดยมีแรงบันดาลใจจากการนำเครื่องปั้นดินเผา มา
บูรณาการร่วมกันกับศิลปะการแกะหนังตะลุงผ่านกระบวนการ
การออกแบบจนเกิดรูปแบบใหม่ ซึ่งจะทำให้การออกแบบ
รูปทรงของเครื่องปั้นดินเผาเป็นฐานผลิตภัณฑ์โคมไฟและ
ออกแบบการแกะหนังตะลุงเป็นกรอบของโคมไฟ เพราะ
คุณสมบัติเฉพาะตัวของหนังและลักษณะรอยแกะของ
ลวดลายนั้นแสงจากหลอดไฟสามารถส่องผ่านได้ ทำให้เกิด
ความสวยงามของ สี แสง เงา ลวดลาย และรูปทรง คบคู่
ไปกับการใช้สอยขณะใช้งานในยามค่ำคืน เป็นการสร้างสรรค์
มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ในชุมชนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้
ดำรงอยู่สืบไป และเพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีแนวความคิด
จากการบูรณาการเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะ
หนังตะลุง
2. เพื่อทดลองสร้างแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากการ
ผสมกันของวัสดุเครื่องปั้นดินเผาและศิลปะการแกะ
หนังตะลุง
3. เพื่อเลือกสรรผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เหมาะสมจากการ
ทดลองสร้าง

ขอบเขตการวิจัย

1. การออกแบบโคมไฟมีแนวความคิดจากการนำ
เครื่องปั้นดินเผา มาบูรณาการร่วมกันกับศิลปะการแกะ
หนังตะลุงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช
2. การออกแบบโคมไฟเครื่องปั้นดินเผาตั้งโต๊ะ
สำหรับประดับและตกแต่งบริเวณภายในที่พักอาศัย
รวมทั้งหมด 9 แบบ
3. การวิเคราะห์รูปแบบเพื่อนำข้อมูลมาประกอบการ
คัดเลือกรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 กลุ่ม
4. ตัวแปรที่ศึกษาในขั้นตอนการออกแบบ ได้แก่
 - 4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่
 - 4.1.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟที่ทำการ
ออกแบบ

4.1.3 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ

และการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 5 คน ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์
แกะหนังตะลุงในชุมชนจำนวน 5 คน ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์
เครื่องปั้นดินเผาในชุมชนจำนวน 5 คน ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ผลิตภัณฑ์จากกรมพัฒนาชุมชนและกรมส่งเสริมการส่งออก
จำนวน 5 คน ผู้จัดการร้านขายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน จำนวน
5 คน ผู้บริโภค จำนวน 5 คน

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณภาพของผลงานการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ ในด้านหัตถกรรม ด้านประโยชน์
ใช้สอย การด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ

1.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

1.2 การสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลจากร้าน
จำหน่ายผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาและร้านผลิตภัณฑ์
แกะหนังตะลุง

2. ข้อมูลทุติยภูมิ

2.1 เอกสารและสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟหรือแนวความคิดในการออกแบบ
2.2 เอกสารข้อมูล ตำรา และหนังสือเครื่องปั้น
ดินเผา

2.3 ภาพประกอบหรือข้อมูลภาพต่างๆ ได้แก่
ภาพ ผลิตภัณฑ์โคมไฟในรูปแบบต่างๆ

2.4 ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรืออินเทอร์เน็ต
(Internet) ในส่วนที่เกี่ยวข้อง

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากปฐมภูมิเป็นหลักและ
ข้อมูลทุติยภูมิเป็นรอง

3.2 วิเคราะห์จากความเหมาะสม ได้แก่ ความ
เหมาะสมในการใช้งาน ความเหมาะสมของขนาดสัดส่วน
องค์ประกอบ แนวความคิด และความเป็นเอกลักษณ์
เฉพาะตัวของท้องถิ่น เป็นต้น

4. การออกแบบเพื่อพัฒนารูปแบบ

4.1 ความเหมาะสมตามลักษณะของพื้นที่และการใช้สอย

4.2 ความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช

4.3 ความกลมกลืนของการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะและวัสดุที่ใช้ในการผลิต

4.4 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาและผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในชุมชนสามารถผลิตได้เอง

4.5 การสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่ม

5. การออกแบบและการร่างแบบ

5.1 สร้างจินตนาการและประมวลความคิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้

5.2 ออกแบบและร่างแบบจากความคิดเป็นรูปแบบ 2 มิติ

6. การคัดเลือกแบบเพื่อการสร้างแบบ

การคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะดำเนินการโดยภายหลังการออกแบบร่างแบบ 2 มิติ จากกลุ่มตัวอย่าง 20 ภาพ คัดเลือกแบบ

7. การผลิตผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาและการแกะหนังตะลุง

การผลิตฐานโคมไฟดินเผา

1. การเตรียมดินปั้น
2. การขึ้นรูปด้วยการปั้น
3. การตกแต่งผลิตภัณฑ์ก่อนเผาดิบ
4. การเผาดิบ

การผลิตกรอบโคมไฟจากการแกะหนังตะลุง

1. การสร้างภาพร่าง
2. การแกะหนัง
3. การระบายสีและเคลือบเงา
4. การผูกมัดติดกันกับโครงของกรอบโคมไฟ
5. การประกอบกันกับฐานของโคมไฟในส่วนที่เป็นเครื่องปั้นดินเผา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

วิเคราะห์และประเมินผลงานผลิตภัณฑ์โคมไฟจำนวน 9 แบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการแกะหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และมูลค่าเพิ่มสินค้ากรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการร้านขายผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน กลุ่มที่ 6 ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน โดยวิเคราะห์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่างานหัตถกรรม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างความมูลค่าเพิ่มและวิเคราะห์รวมกันทั้ง 3 ด้าน และนำเสนอรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด

เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามการประมาณค่าเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างความมูลค่าเพิ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมแบบสอบถามที่เก็บข้อมูลด้วยตัวเอง ได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 30 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

การวิเคราะห์ข้อมูล

ด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 กลุ่ม จำนวน 30 คน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

ผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับความคิดเห็น



ที่ดี และผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

2. ด้านประโยชน์ใช้สอย

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

3. ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

ผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.77 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็น น้อยที่สุด เท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม

การสังเคราะห์ภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ผ่านการทดลองมาจากคนรุ่นก่อนๆ ปรากฏเป็นข้าวของเครื่องใช้ที่เราเรียกว่างานหัตถกรรม เป็นผลงานที่ทำขึ้นเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน มีการปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น และเกิดคุณค่าแก่จิตใจ (ไพเราะ วังบอน, 2550)

2. ด้านประโยชน์ใช้สอย

กายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับ ขนาด สัดส่วน ความสามารถ และขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะส่วนต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีรวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิภาค และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อบ่งชี้ในการออกแบบ ที่ผู้ต้องใช้ร่างกายหรืออวัยวะไปสัมผัส ต้องกำหนดขนาด (Dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอเหมาะกับการใช้งาน

หรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและสะดวกสบายในการใช้ (วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร, 2548)

3. ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม

รูปทรง ขนาด สีล้น สวยงามที่น่าใช้ เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการนิยมนิยมและได้ผลดีเพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อน มักเกิดจากรูปทรงและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปทรงและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปทรงในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะกำหนดรูปทรงและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมรูปทรงและสีล้นระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในความงามไม่เท่ากัน และไม่มีความถี่ใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้อง แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นทิศทางของความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้ (วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร, 2548)

เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ทั้ง 9 แบบ โดยพิจารณาทั้ง 3 ด้านรวมกัน ได้แก่ 1) ด้านคุณค่าของงานหัตถกรรม 2) ด้านประโยชน์ใช้สอย และ 3) ด้านการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นมากที่สุด เท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับความคิดเห็นที่ดี และผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด เท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 30 คน แสดงว่าส่วนมากมีความสนใจในผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 5 ซึ่งมีลวดลายแกะสลักเป็นรูปช้าง เพราะงานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นความสัมพันธ์กันระหว่าง ศิลปะ หัตถกรรม และพื้นบ้าน มีการปรับให้เข้ากับท้องถิ่น จนสร้างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ปรากฏจากอิทธิพลของอุตสาหกรรมที่ทำขึ้นด้วยมือเท่านั้น (วิบูล ลี้สุวรรณ, 2527; อ้างถึงใน ไพเราะ วังบอน, 2550)



ภาพที่ 1 แสดงผลิตภัณฑ์โคมแบบที่ 5



ภาพที่ 2 แสดงผลิตภัณฑ์โคมแบบที่ 2

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

การบูรณาการแนวความคิดในการออกแบบที่ต้องแฝงเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมลงไปในงานหัตถกรรม ต้องใช้ความเข้าใจและกระบวนการวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน แนวความคิดที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถทางช่าง ไม่ทั้งเรื่องศิลปะประณีต แต่ใช้รูปทรงที่เรียบง่าย ลวดทอน หรือ ตัดส่วนที่เกินจำเป็นออก กระบวนการที่สอดคล้องกับเครื่องมือ เครื่องจักรที่ต้องพึ่งตนเองได้ เพื่อให้ต้นทุนการผลิตถูก ง่าย ประหยัดเวลา ได้จำนวนมาก มีมาตรฐาน เท่ากันทุกชิ้น และเข้าถึงศักยภาพของวัสดุก็จะช่วยให้เกิดการใช้ทรัพยากรหรือวัสดุอย่างคุ้มค่า (ไพเวช วังบอน, 2550)

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถที่จะออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟดินเผาให้มีลักษณะการใช้งานที่หลากหลายมากกว่านี้ เช่น โคมไฟแบบแขวน โคมไฟติดผนัง เป็นต้น
2. สามารถออกแบบแสงให้มีทิศทางที่แตกต่างไปจากเดิมได้ เช่น ทิศทางแนวนอน ทิศทางแนวตั้ง เป็นต้น
3. สามารถขึ้นรูปดินเผาด้วยวิธีอื่นได้อีกนอกจากวิธีปั้นมือ เช่น เป้นหมุน การหล่อน้ำดิน เป็นต้น
4. สามารถที่จะผลิตเพื่อไปวางจำหน่ายในท้องตลาดได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

เอกสารอ้างอิง

- 12 นักษัตร. (2550). หนังสือ. แผ่นพับประชาสัมพันธ์ ร้านขายของที่ระลึก 12 นักษัตร. นครศรีธรรมราช.
- นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์. (2007). ทิศทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น, สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2550. จาก http://www.cep.go.th/cep_web/kbo/OTOP50_16%20Nov%202006.ppt#270,13.
- ไพเวช วังบอน. (2550). อนาคตของงานหัตถกรรม. วารสาร ไอดีไซค์. 5 (56), 54-57.
- . (2550). หลายคู่ความคิด. วารสารไอดีไซค์. 5 (57), 76 - 79.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : แอปป์า พรินติ้ง กรุป.

