

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากคุณลักษณะของซากดึกดำบรรพ์
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสู่การเพิ่มมูลค่าด้านการท่องเที่ยว
และยกระดับเศรษฐกิจชุมชน: กรณีศึกษาพื้นที่ทางทะเลและหมู่เกาะอุทยานธรณีสตูล
พีรพงษ์ พันธะศรี

Souvenir product designs inspired by paleontological features. To promote
cultural tourism to add tourism value and raise community economy: a case
study of marine areas and islands of Satun Geopark.

Peerapong Puntasri

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Faculty of Fine Arts Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author e-mail address: Peepong07@hotmail.com

received: April 12,2023 revised: August 10,2023 accepted: August 28,2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากคุณลักษณะของซากดึกดำบรรพ์ มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และใช้วัสดุในท้องถิ่น รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ 2. เพื่อให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้นำชุมชนและผู้ประกอบการในพื้นที่ 10 คน นักท่องเที่ยวในพื้นที่ 50 คน ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการออกแบบ 3 คน จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และ แบบประเมินความสอดคล้อง สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ค่าร้อยละ การวิจัย พบว่า 1. กลุ่มตัวอย่างต้องการให้นำเอาความโดดเด่นทางธรรมชาติในท้องถิ่นมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก คิดเป็นร้อยละ 90 สินค้าของที่ระลึกที่ต้องการมากที่สุด คือ ของเล่น ของเก็บสะสม ร้อยละ 80 ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของฝากของที่ระลึก คือ สะดวกต่อการพกพาและการขนส่ง ร้อยละ 90 ด้านราคาสินค้าของที่ระลึกที่เหมาะสม คือ ราคา 100-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 84 2. คนในชุมชนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้จากการเผยแพร่งานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกรวมทั้งการถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ของชุมชน และแลกเปลี่ยนแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน โดยลงพื้นที่ถ่ายทอดความรู้ให้กับชุมชนและเป็นวิทยากรร่วมกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ถ่ายทอดองค์ความรู้จากงานวิจัยไปต่อยอดสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของชุมชน

คำสำคัญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก คุณลักษณะของซากดึกดำบรรพ์ อุทยานธรณีสตูล

ABSTRACT

The objects of this study were to: 1. Design, create and develop souvenir products by using inspiration from fossil characteristics in the process of designing and creating products along with using local materials and knowledge in the product design and creation process; 2. To allow people in the community to learn the process of designing souvenir products. and can be further commercialized. The population and sample consisted of 10 local community leaders and business operators, 50 tourists in the area and 3 design experts who were selected with purposive sampling. The research instruments were interview forms, questionnaires and consistency assessment forms. The statistics used were mean scores and percentages. The findings were

as follows: 1. The sample wanted to include prominent local natural features in designing souvenir products (90%) with the most popular souvenir products being toys and collectible items (80%). The main factors causing buyers to decide to purchase souvenir products were convenience in carrying and transportation (90%). The suitable price for souvenir products was found to be 100-500 baht (84%); 2. People in the community learn the process of designing souvenir products. And can be further commercialized by disseminating the design of souvenir products, including the transfer of knowledge in the design of souvenirs from the identity of the community. and exchange ideas for designing community souvenirs by visiting the area to transfer knowledge to the community and being a guest speaker with the Faculty of Humanities and Social Sciences Songkhla Rajabhat University Transferring knowledge from research to the packaging design of the community.

Keywords: Souvenir Product Design Fossil Product Design Fossil Characteristics Satun Geopark

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ความท้าทายที่สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจระดับชุมชนเป็นประเด็นที่น่าสนใจ การพัฒนาเพื่อให้สามารถบรรลุตามวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” เป็นเป้าหมายการพัฒนาซึ่งมุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศบนพื้นฐานแนวคิดการต่อยอดอดีต โดยมองกลับไปทบทวนทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย นำมาประยุกต์ ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ แนวทางการพัฒนาจึงมุ่งสู่การเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต อุทยานธรณีสตูล (Satun Geopark) ตั้งอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทย ครอบคลุม 4 อำเภอของจังหวัดสตูล คือ หงษ์เหว มะนัง ละงู และอำเภอเมือง ลักษณะภูมิประเทศเป็นเทือกเขาหินปูน มีเกาะน้อยใหญ่ และชายหาดที่สวยงาม จึงเป็นอีกสถานที่หนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งจากภายในและต่างประเทศหากได้รับการส่งเสริมและบริหารจัดการได้ถูกทาง เนื่องจากมีทรัพยากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิถีชีวิตที่เป็นการใช้ทรัพยากรและดำรงชีวิตร่วมกับธรรมชาติของชุมชนอุทยานธรณีสตูล จึงมีผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่น ผสานกับภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เกิดเป็นเครื่องใช้ไม่สลายในชีวิตประจำวันประเภทต่าง ๆ แต่ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาเหล่านั้นวันก็ยิ่งสูญหาย เนื่องจากการใช้งานไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของตลาดในยุคปัจจุบัน ประกอบกับความต้องการของรัฐบาลโดยกรมการพัฒนาชุมชนมีเป้าประสงค์ในการส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนฐานรากให้มีความมั่นคงโดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาอาชีพ ยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ ให้สร้างรายได้มากขึ้นโดยเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยว ให้มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์ของชุมชนและพัฒนาผู้ประกอบการและผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชนให้มีขีดความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ และนำมาต่อยอดการบริหารจัดการชุมชนได้อย่างเหมาะสม จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาของชุมชนโดยนำวิถีชีวิต วัฒนธรรม และคุณลักษณะของซากดึกดำบรรพ์ เช่น ไทรโลไบต์ที่มีลักษณะเด่นที่ข้อ ปล้อง นอตลอยด์ มีลักษณะเหมือนปลาหมึกแต่มีกระดองเหมือนหอย แอมโมไนต์ ที่มีลักษณะเหมือนหอยวงช้าง และ แบรคิโอพอด ที่มีรูปร่างเหมือนหอยสองฝา มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นพื้นที่อุทยานธรณีสตูล เพื่อส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนให้สามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์อย่างมั่นคงและยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากคุณลักษณะของชาวดึกดำบรรพ์มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และใช้วัสดุในท้องถิ่น รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์
2. เพื่อให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ศึกษาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวชุมชน และพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่อุทยานธรณีโลก สหประชาชาติ ดึกดำบรรพ์ และบริบทพื้นที่ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ขอบเขตด้านพื้นที่ในการศึกษา พื้นที่ในการศึกษา คือ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

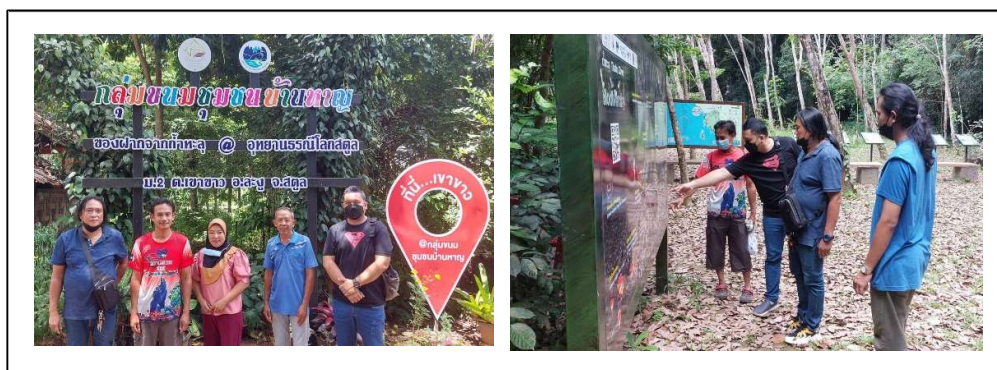
กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรในงานวิจัย หมายถึง ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูล นักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการออกแบบ

กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง กลุ่มผู้นำชุมชนและกลุ่มผู้ประกอบการพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูลจำนวน 10 คน กลุ่มนักท่องเที่ยวพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูล จำนวน 50 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

วิธีดำเนินการวิจัย ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้
 - ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ศึกษา สืบค้นเก็บข้อมูลของพื้นที่วิจัย ในประเด็นต่างๆ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ, สถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมของชุมชน,อาหาร,เครื่องแต่งกาย ,หัตถกรรม หรือของที่ระลึกที่มีอยู่เดิม โดยใช้วิธีการบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และการสัมภาษณ์คนในชุมชน
 - ศึกษาพฤติกรรมและความคาดหวังของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสินค้าของฝากของที่ระลึกพื้นที่ทางทะเล และหมู่เกาะอุทยานธรณีโลกสตูล
 - การศึกษาความต้องการ ความคาดหวังของชุมชน และผู้ประกอบการในพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูล ที่มีต่อสินค้าของฝากของที่ระลึกของพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูล



ภาพ 1 ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลในพื้นที่วิจัย

2. กำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ของชุมชน ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล เพื่อให้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ซึ่งจะได้การสัมภาษณ์ การสังเกต เก็บข้อมูลด้วยการบันทึก การถ่ายภาพ รวมทั้งการทดลอง ทำแบบร่างและปฏิบัติการสร้างต้นแบบ

จากการศึกษาความคาดหวังของผู้นำชุมชนและผู้ประกอบการในพื้นที่ และนักท่องเที่ยว พบว่า มีความต้องการที่จะให้ของที่ระลึกในพื้นที่ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล ได้นำเอารูปทรงของซากดึกดำบรรพ์ที่พบในถ้ำทะเล รวมถึงสภาพทางภูมิศาสตร์ที่โดดเด่นของพื้นที่ เช่น หินโอเค มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของชุมชน ซึ่งมีลำดับความสนใจเลือกซื้อสินค้าของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในพื้นที่ ดังนี้



ภาพ 2 แสดงลำดับความสนใจเลือกซื้อสินค้าของกลุ่มนักท่องเที่ยว

และจากการศึกษาพฤติกรรมและความคาดหวังของนักท่องเที่ยว และ ความต้องการ ความคาดหวังของชุมชน และผู้ประกอบการในพื้นที่อุทยานธรณีสตูล ที่มีต่อสินค้าของฝากของที่ระลึกของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล พบว่า ชุมชนและนักท่องเที่ยวต้องการ 1. ของฝากของที่ระลึกของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล ควรมีการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของซากดึกดำบรรพ์ที่พบในถ้ำทะเล และรูปทรงของหินโอเค 2. สามารถผลิตได้เองโดยชุมชน 3. เป็นสินค้าประเภทของเล่น ของสะสมอาหาร ของทานเล่น และของใช้ และ 4. มีราคาประมาณ 100 - 500 บาท

จากผลการวิเคราะห์ การออกแบบสินค้าของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล ผู้วิจัยได้ข้อกำหนดและแนวทางในการออกแบบ ดังนี้



ภาพ 3 แสดงข้อกำหนดและแนวทางในการออกแบบ

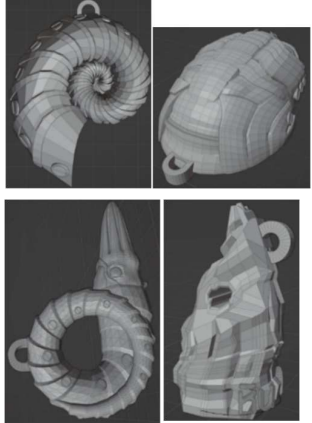
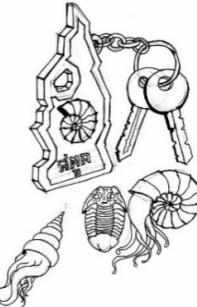
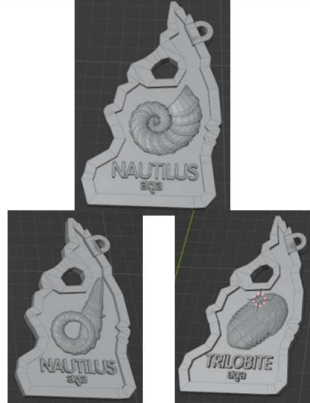
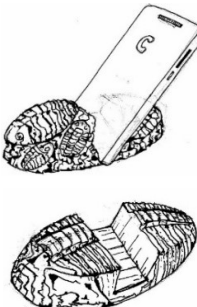
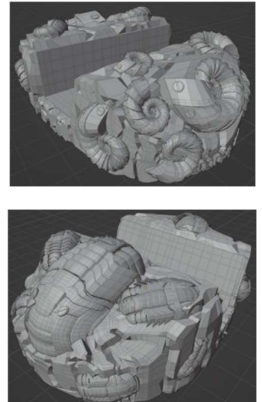
เมื่อผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ของชุมชน ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล แล้วนั้น ผู้วิจัยได้จัดทำ Moodboard (มู้ดบอร์ด) เพื่อให้มองเห็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกร่วมกัน ระหว่างผู้วิจัยและชุมชน ช่วยให้ชุมชนรับรู้ถึงแนวทางการออกแบบของผู้วิจัย ทั้งในด้านแรงบันดาลใจ รูปทรง สีและประเภทผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบ ดังนี้



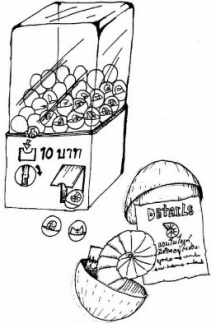
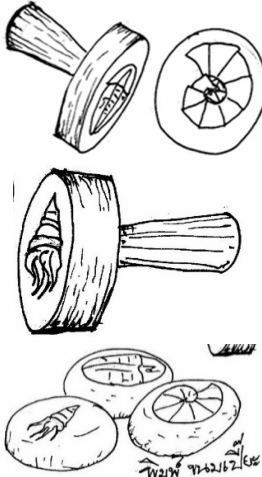
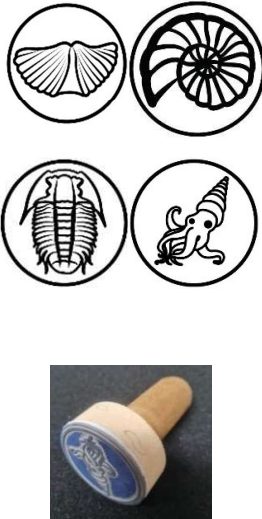
ภาพ 4 Moodboard (มู้ดบอร์ด) ที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทของเล่น ของสะสม ประเภทอาหาร ของทานเล่น และประเภทของใช้รวม 5 ชุด โดยได้จัดทำเป็นแบบร่าง และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน แล้วนำผลการประเมินไปพัฒนาแบบร่าง ดังตาราง

ตาราง 1 แสดงการพัฒนาแบบร่าง

ชื่อผลิตภัณฑ์	แนวคิดการออกแบบ (CONCEPT)	ภาพร่าง (SKETCH)	ข้อเสนอแนะ (SUGGESTION)	การพัฒนาแบบ หลังคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ (DEVELOPMENT)
1. พวงกุญแจฟอสซิล 3 มิติ	ออกแบบผลิตภัณฑ์พวงกุญแจจากรูปทรงของ “ฟอสซิล” และ “หินโอเค” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล โดยกลุ่มชุมชนต้องการของที่ระลึกที่ชุมชนสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง		ควรนำรายละเอียดของฟอสซิล เช่น ฟันผิว รูปทรงให้มีความเหมือนจริง และนำวัสดุอื่นมาประกอบ เพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น	
2. พวงกุญแจฟอสซิลในกรอบหินโอเค	ออกแบบผลิตภัณฑ์พวงกุญแจจากรูปทรงของ “ฟอสซิล” โดยให้รูปทรงของฟอสซิลเป็นลักษณะ 2 มิติ และล้อมกรอบด้วยรูปทรงของ “หินโอเค” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล		ควรระบุว่าเป็นฟอสซิลชนิดใด แทนคำว่าสตูล นำรายละเอียดของฟอสซิล เช่น ฟันผิว รูปทรงให้มีความเหมือนจริง และนำวัสดุอื่นมาประกอบ เพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น	
3. ที่วางโทรศัพท์ฟอสซิล	ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่วางโทรศัพท์ เคลื่อนที่จากรูปทรงของ “ฟอสซิล” ซึ่งเป็นของใช้ที่กลุ่มผู้ประกอบการ คิดว่าน่าจะตรงกับกลุ่มผู้ซื้อที่เป็นวัยรุ่น โดยนำอัตลักษณ์ของพื้นที่อุทยานธรณีสตูลมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์		ควรนำรายละเอียดของฟอสซิล เช่น ฟันผิว รูปทรงให้มีความเหมือนจริง และคำนึงถึงความสะดวกของโทรศัพท์ เมื่อใช้งานจริง	

ตาราง 1 แสดงการพัฒนาแบบร่าง (ต่อ)

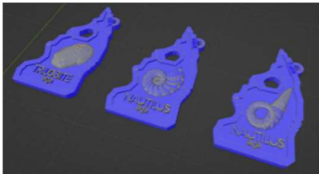
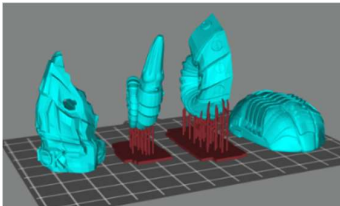
ชื่อผลิตภัณฑ์	แนวคิดการออกแบบ (CONCEPT)	ภาพร่าง (SKETCH)	ข้อเสนอแนะ (SUGGESTION)	การพัฒนาแบบ หลังคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ (DEVELOPMENT)
4.ไข่มุมฟอสซิลหยอดเหรียญ	ออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นไข่มุมจากรูปร่างของ “ฟอสซิล” และ “หินโอเค” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล โดยเน้นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน		ควรนำรายละเอียดของฟอสซิล เช่น ยุคที่เกิดฟอสซิล ชื่อของฟอสซิล เข้าไปในไข่มุม เพื่อเป็นการเรียนรู้เรื่องของฟอสซิลอีกทางหนึ่ง	
5.ขนมเปียะหน้าฟอสซิล	ออกแบบผลิตภัณฑ์ขนมเปียะ โดยนำรูปร่างของ “ฟอสซิล” มาถอดแบบให้เป็นลวดลาย และทำเป็นพิมพ์ สำหรับประทับลงบนหน้าขนม เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่อุทยานธรณีสตูล		ลวดลายที่นำมาใช้ในงานออกแบบ ไม่ควรมีรายละเอียดที่ซับซ้อน เนื่องจากจะทำให้เมื่อประทับลงบนหน้าขนมจะทำให้ลายละเอียดหายไป ควรใช้เส้นให้มีความหนา เพื่อให้ได้ลวดลายที่ชัดเจน	

ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบร่างตามคำชี้แนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และตัวแทนชุมชนแล้ว ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกวัสดุ และค้นคว้าหากระบวนการผลิตที่เหมาะสม โดยมีเกณฑ์ใน ดังนี้

1. พยายามใช้วัสดุที่หาได้ง่าย และมีอยู่ในท้องถิ่น
2. กรรมวิธีต้องไม่ซับซ้อน และไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือมากนัก และชาวบ้านสามารถผลิตได้เอง

เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยเลยเลือกวัสดุประเภทเรซิน ไม้ เป็นวัสดุหลักในการผลิตสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เนื่องจากเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย มีกระบวนการผลิตที่ไม่ยากมากนัก โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้ทำต้นแบบ และแม่พิมพ์ และหล่อสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกด้วยเรซินเป็นตัวอย่างให้กับชุมชน โดยให้ชุมชนเป็นผู้ผลิตสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกด้วยตนเอง โดยมีกระบวนการผลิต เป็นขั้นตอน ตามตาราง 2

ตาราง 2 แสดงขั้นตอนกระบวนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของเล่น ของสะสม และประเภทของใช้

ขั้นตอน ที่	รายละเอียด	ภาพประกอบ
1	ปั้นโมเดลสามมิติโดยนำฟอสซิลที่พบในจังหวัดสตูล มาถอดแบบ แล้วปั้นขึ้นรูปสามมิติในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรม Blender 3d ในการปั้นขึ้นรูป	
2	เช็คความถูกต้องของโมเดลเพื่อเตรียมนำไปเข้าโปรแกรมสำหรับเตรียมพิมพ์ต้นแบบสามมิติ ในกรณีที่โมเดลเสีย มีรูรั่วของผิวงานหรือไม่ถูกต้อง อาจจะทำให้เกิดปัญหาในระหว่างพิมพ์ชิ้นงานสามมิติ ดังนั้นการเช็คความเรียบร้อยของพื้นผิวชิ้นงานจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องตรวจสอบให้ละเอียด	
3	นำไฟล์ที่ปั้นขึ้นรูป และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของพื้นผิวเรียบร้อยแล้ว มาเข้าโปรแกรมสำหรับพิมพ์โมเดลสามมิติ โดยจะเพิ่มจุดยึดระหว่างโมเดลกับฐานยึดของเครื่องพิมพ์สามมิติเพื่อยึดชิ้นงานที่พิมพ์ไม่ให้หลุดจากฐาน ใช้วิธีการพิมพ์แบบ SLAโดยใช้โปรแกรม Photon Work shop	
4	นำชิ้นงานที่พิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ไปล้างด้วยน้ำยา PLA ให้สะอาด แล้วนำไปตากแดดเพื่อให้โมเดลมีความแข็งแรงมากขึ้น	
5	ทำแม่พิมพ์ขึ้นงานด้วยซิลิโคน	
6	นำเรซินมาหล่อขึ้นรูปในแม่พิมพ์ซิลิโคน นำไปขัดแต่งเคลือบเงา และประกอบ ตกแต่งให้สวยงาม	
7	ชิ้นงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก	

ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก และป้ายสินค้า

เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบในงานวิจัยนี้ สามารถจำหน่ายได้จริง ผู้วิจัยจึงออกแบบ และผลิตบรรจุภัณฑ์ และป้ายสินค้า ขึ้น เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่จดจำ และป้องกันไม่ให้สินค้าเกิดความเสียหายโดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพ 5 ป้ายสินค้าของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ต้นแบบผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกจากงานวิจัย



ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 1

ชื่อผลิตภัณฑ์ : พวงกุญแจ ฟอสซิล 3 มิติ
วัสดุ : เรซิน
วัสดุประกอบ : ลูกปัดไม้,เส้นใยป่าน,กระดาษป้าย
สินค้า
ออกแบบ : พีรพงษ์ พันธะศรี



ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 2

ชื่อผลิตภัณฑ์ : พวงกุญแจ ฟอสซิล ในกรอบหิน
โอเค
วัสดุ : เรซิน
วัสดุประกอบ : ลูกปัดไม้,กระดาษป้ายสินค้า
ออกแบบ : พีรพงษ์ พันธะศรี

ภาพ 6 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบพวงกุญแจ ฟอสซิล 3 มิติ

ภาพ 7 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบพวงกุญแจ ฟอสซิล ในกรอบหินโอเค



ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 3

ชื่อผลิตภัณฑ์ : ที่วางโทรศัพท์ฟอสซิล วัสดุ : เรซิน

วัสดุประกอบ : กล้องกระดาษบรรจุภัณฑ์ ออกแบบ : พีรพงษ์ พันธะศรี

ภาพ 8 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่วางโทรศัพท์ฟอสซิล

แอมโมนอยด์ (Ammonoid)

แอมโมนอยด์ เป็นสัตว์จำพวกเดียวกับหอย
หอยแล้ว และเป็นสัตว์จำพวกเดียวกับหอย
หมึกและหอยฉลาม มีชีวิตอยู่ในช่วงยุค
ไครตเชียสถึงครีเทเชียส ถือเป็นฟอสซิลที่มี
เพราะมีรูปร่างที่เรียว มีจำนวนมาก และ
พบทั่วโลก จึงมีคุณค่าสูงในการอ้างอิงชั้น
โดยธรณีวิทยาทุกมีโซอิก







ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 4

ชื่อผลิตภัณฑ์ : ไข่ส้มฟอสซิล หยอดเหรียญ

วัสดุ : เรซิน

วัสดุประกอบ : กระดาษพิมพ์ข้อมูล, ไข่พลาสติก, ตู้
หยอดเหรียญ

ออกแบบ : พีรพงษ์ พันธะศรี

ภาพ 9 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบไข่ส้มฟอสซิล หยอดเหรียญ





ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 5

ชื่อผลิตภัณฑ์ : ขนมเปี๊ยะหน้าฟอสซิล

วัสดุ : แผ่นยางพาราสำหรับทำตรายาง, ไม้
ยางพารา, กาวสองหน้า

วัสดุประกอบ : กล้องกระดาษบรรจุภัณฑ์

ออกแบบ : พีรพงษ์ พันธะศรี

ภาพ 10 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขนมเปี๊ยะหน้าฟอสซิล

จากนั้น ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ไปถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้จากผลการวิจัยไปสู่ชุมชน ดังนี้

1. การแลกเปลี่ยน และถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ของชุมชน
2. การถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน การหล่อชิ้นงานของที่ระลึกด้วยเรซิน และการพิมพ์หน้าขนมเปียะด้วยแม่พิมพ์ตราประทับ
3. เป็นวิทยากรให้กับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ลงพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการทำแม่พิมพ์ตราประทับจากงานวิจัยไปต่อยอดสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของชุมชน
4. นำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยมาบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชา วัสดุและกรรมวิธี ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพ 11 การแลกเปลี่ยน และถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ของชุมชน



ภาพ 12 การลงพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการนำแม่พิมพ์ตราประทับจากงานวิจัยไปต่อยอดสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของชุมชนร่วมกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลการวิจัย

การดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. การออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากคุณลักษณะของชาวกติกดำบรรพ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจ และรวบรวมข้อมูล ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน เช่น ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบในชุมชน นักท่องเที่ยว และหน่วยงานภาครัฐ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ สัมภาษณ์ และจากแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างต้องการให้นำเอาความโดดเด่นทางธรรมชาติ เช่น สถานที่ทางภูมิศาสตร์ ชาวกติกดำบรรพ์ วัสดุ สัตว์ พืช ผักและผลไม้ท้องถิ่นมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของชุมชน คิดเป็นร้อยละ 90.00 และประเภทของสินค้าของที่ระลึกที่ต้องการมากเป็นอันดับ 1 คือ ของเล่น ของเก็บสะสม เช่น ตุ๊กตา พวงกุญแจ หุ่นจำลอง (Model) คิดเป็นร้อยละ 80.00 ส่วนปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของฝาก

ของที่ระลึก อันดับ 1 คือ สะตอต่อการพกพา และการขนส่ง คิดเป็นร้อยละ 90.00 ด้านราคาสินค้าของที่ระลึกที่เหมาะสม อันดับ 1 คือ ราคา 100-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 84.00

จากนั้นได้นำข้อมูลที่ได้มาเป็นฐานความคิดรวบยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ชุดพวงกุญแจฟอสซิล 3 มิติ ผลิตจากวัสดุเรซิน จำนวน 4 แบบ ตกแต่งด้วยลูกปัดไม้ เชือกป่าน และป้ายสินค้า

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ชุดพวงกุญแจ ฟอสซิล ในกรอบหินโอเค ผลิตจากวัสดุเรซิน จำนวน 3 แบบ ตกแต่งด้วยลูกปัดไม้ และป้ายสินค้า

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ชุดที่วางโทรศัพท์ฟอสซิล ผลิตจากวัสดุเรซิน จำนวน 3 แบบ บรรจุในบรรจุภัณฑ์กระดาษรูปทรงกล่อง

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 4 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ชุดไข่มุกฟอสซิล หยอดเหรียญผลิตจากวัสดุเรซิน จำนวน 5 แบบ ใส่ในไขว่พลาสติกพร้อมป้ายแสดงรายละเอียด เช่น ชื่อ ชนิด และยุคของซากดึกดำบรรพ์ ซึ่งไขว่พลาสติกจะบรรจุอยู่ในตู้หยอดเหรียญ จำนวน 150 ใบ

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 5 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ชุดขนมเปียะหน้าฟอสซิล ต้นแบบตราประทับผลิตจากแผ่นยางพารา สำหรับทำตรายาง ใช้ไม้ยางพาราในการทำด้ามจับ สีที่ใช้ประทับเป็นสีผสมอาหาร มีสองขนาด คือขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 3 เซนติเมตร และขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 5 เซนติเมตร โดยทั้งสองขนาดมีลวดลายจำนวน 4 ลวดลาย

การพัฒนาผู้ประกอบการด้านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ชุมชน

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ชุมชนตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล ผู้วิจัยได้มีการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม มาร่วมออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์กับผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นผู้ประกอบการที่เริ่มผลิตสินค้า ผู้ประกอบการที่มีสินค้าอยู่แล้วต้องการพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ออกสู่ตลาด และมีความต้องการที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของที่ระลึก ได้แก่ ของที่ระลึกประเภทของเล่น ของสะสม อาหาร ของทานเล่น และของใช้ โดยนำอัตลักษณ์จากชุมชน คือซากดึกดำบรรพ์ที่พบบริเวณถ้ำทะเล และรูปทรงของหินโอเค

ผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบเพื่อพิจารณาร่วมกับผู้ประกอบการผู้นำชุมชนและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ศึกษาความถูกต้องเหมาะสมในการผลิตเพื่อทดลองตลาด ผู้ประกอบการมีความต้องการให้สินค้ามีความทันสมัย จำหน่ายได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย ราคาไม่แพง ดังนั้น การพัฒนาผลิตภัณฑ์จึงมีความหลากหลาย ทั้งทางรูปแบบ วัสดุ และกรรมวิธีในการผลิต นอกจากนี้ยังได้มีการออกแบบชั้นวางสินค้า (Shelf) โดยออกแบบตัวชั้นวางเป็นกล่องมีหูหิ้วเพื่อความสะดวกต่อการขนย้าย สำหรับใช้ในการนำสินค้าไปออกร้านตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ง่าย เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่สนใจสินค้าให้มากยิ่งขึ้น

การพัฒนาผู้ประกอบการสามารถพัฒนาผู้ประกอบการตั้งแต่กระบวนการผลิตการพัฒนา การจัดจำหน่ายเพิ่มมูลค่าของสินค้าจากอัตลักษณ์ชุมชน และยังเป็นการเพิ่มรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการในการร่วมกันพัฒนาชุมชนให้ยั่งยืนต่อไป

2. เพื่อให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ของชุมชน และแลกเปลี่ยนแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน ณ หอประชุมหมู่บ้าน บ้านหาญ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

2.2 การถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน การหล่อชิ้นงานของที่ระลึกด้วยเรซิน และการพิมพ์หน้าขนมเปียะด้วยแม่พิมพ์ตราประทับ ณ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มขนมบ้านหาญ บ้านหาญ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

2.3 ร่วมกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ลงพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการนำแม่พิมพ์ตราประทับจากงานวิจัยไปต่อยอดสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของชุมชน ณ ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

กระบวนการต่อยอดในเชิงพาณิชย์

ในโครงการวิจัยนี้ ได้มีการผลิตสินค้าของที่ระลึกจากต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อทดลองตลาด โดยการนำไปวางจำหน่ายในสถานที่ท่องเที่ยว และแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล โดยผู้ประกอบการในชุมชน และเมื่อสินค้าของที่ระลึกจากงานวิจัยที่มอบให้ชุมชนหมดลง ผู้ประกอบการสามารถผลิตเพิ่มได้เอง จากแม่พิมพ์ และตราประทับที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและมอบให้กับผู้ประกอบการ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ออกแบบ และจัดทำบรรจุภัณฑ์ในรูปแบบของไฟล์ เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถนำไปพิมพ์ด้วยตนเองได้อีกด้วย

อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า 1. การออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากคุณลักษณะของชาวกติกาบรรพ์ กลุ่มตัวอย่างต้องการให้นำเอาความโดดเด่นทางธรรมชาติ เช่น สถานที่ทางภูมิศาสตร์ ชาวกติกาบรรพ์ วัสดุ สัตว์พืช ผักและผลไม้ท้องถิ่นมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของชุมชน ร้อยละ 90.00 และประเภทของสินค้าของที่ระลึกที่ต้องการมากที่สุด ร้อยละ 80.00 คือ ของเล่น ของเก็บสะสม เช่น ตุ๊กตา พวงกุญแจ หุ่นจำลอง (Model) ส่วนปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึก คือ ความสะดวกต่อการพกพาและการขนส่ง คิดเป็นร้อยละ 90.00 ด้านราคาสินค้าของที่ระลึกที่เหมาะสมคือ ราคา 100-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 84.00 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พจนธรรม ณรงค์วิทย์ และ อำไพ แสงจันทร์ไทย (2562, น. 623-636) ที่ได้ศึกษาเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทประดับตกแต่ง จากทุนทางมรดกวัฒนธรรมอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรอย่างมีส่วนร่วม พบว่า ของที่ระลึกประเภทประดับตกแต่งที่มีรูปแบบเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชร และจากการวิเคราะห์ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ควรมีการนำโครงสร้างของวัดภายในอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำประติมากรรมช้าง จาก “วัดช้างรอบ” ที่มีความโดดเด่น ผสานเข้ากับมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การเคารพบูชา อันได้แก่ “พระขุมก่อ” เพื่อสื่อถึงผลิตภัณฑ์อันเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งปัจจัยในการออกแบบให้มีความเหมาะสมคือ ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะต้องคงไว้ซึ่งรายละเอียดทางมรดกวัฒนธรรมอย่างครบถ้วนหรือใกล้เคียง ออกแบบให้มีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม เหมาะสมในแง่การสร้างสรรค และสอดคล้องกับ กิตติกรณ บำรุงบุญ และปิยลักษณ์ โพธิวรรณ (2564, น. 8-24) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคาม เพื่อยกระดับมูลค่าทางเศรษฐกิจ ผลการวิจัย พบว่าอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดมหาสารคามนั้นสามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ได้จากคำขวัญของจังหวัดมหาสารคาม ซึ่งสามารถถอดอัตลักษณ์ คือ พระธาตุนาดูนที่เป็นสัญลักษณ์ของพุทธมณฑลอีสาน ผ้าไหม ที่เป็นตัวแทนของจังหวัดคือสายสร้อยดอกหมาก และตักสิลานคร อันหมายถึงดินแดนแห่งการศึกษา ซึ่งนำมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต้นแบบสามผลิตภัณฑ์ประกอบไปด้วย 1. ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ 2. ผลิตภัณฑ์กระเป๋ และ 3. ผลิตภัณฑ์เสื้อ โดยมีแนวทางส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมหาสารคามเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตและผลักดันให้สินค้ามีรูปแบบที่หลากหลาย ตรงตามความต้องการของลูกค้า ควรมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่นและมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์จากกลุ่มอื่น เช่น การใช้วัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่นสินค้าต้องมีอัตลักษณ์ เฉพาะกลุ่ม

2. คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ผู้วิจัยได้การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อพัฒนาผู้ประกอบการ โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ไปถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้จากผลการวิจัยไปสู่ชุมชน โดย

2.1 การถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ของชุมชน และแลกเปลี่ยนแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน ณ หอประชุมหมู่บ้าน บ้านหาญ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

2.2 การถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน การหล่อชิ้นงานของที่ระลึกด้วยเรซิน และการพิมพ์หน้าขนมเปียะด้วยแม่พิมพ์ตราประทับ ณ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มขนมบ้านหาญ บ้านหาญ ตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

2.3 ร่วมกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ลงพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการนำแม่พิมพ์ตราประทับจากงานวิจัยไปต่อยอดสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของชุมชน ณ ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลเขาขาว อำเภอละงู จังหวัดสตูล

ซึ่งการดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 (2561, น. -8) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด “ต่อยอดอดีต ปรับปัจจุบัน สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากร ธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ ผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่าย เพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการพัฒนาคนรุ่นใหม่ ปรับรูปแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทยสามารถสร้างฐานรายได้ และการขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน และสอดคล้องกับ กระทรวงมหาดไทย (2561, น. 4) ที่ได้ดำเนินการตามแนวทางการพัฒนาเชิงพื้นที่ ตามโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี โดยมีเป้าหมายส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนฐานรากให้มีความมั่นคงโดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาอาชีพ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างงานสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจและสังคมภายในประเทศให้มีความเข้มแข็ง ยกกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ ให้สร้างรายได้มากขึ้น เชื่อมโยงเส้นทางในการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์ของชุมชนและพัฒนาผู้ประกอบการและผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชนให้มีความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ และนำมาต่อยอดการบริหารจัดการชุมชนได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการเผยแพร่งานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสู่ชุมชน

1. การนำแนวทางการออกแบบ และกระบวนการผลิตมาถ่ายทอดให้กับชุมชน จะส่งผลให้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและบรรจุภัณฑ์ของชุมชนมีการพัฒนา และมีความหลากหลายมาก และชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์ตามความต้องการของชุมชน สร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้ประกอบการ และทำให้เป็นที่จดจำสำหรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือนในพื้นที่

2. การนำซากฟอสซิล ซึ่งเป็นจุดขายของพื้นที่มาออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน และเมื่อชุมชนได้รับความรู้ด้านการออกแบบจะเป็นผลดีที่ชุมชนจะมีผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ของพื้นที่มาสร้างภาพจำให้กับนักท่องเที่ยว และเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน

3. การเผยแพร่กระบวนการทำของที่ระลึกจากเรซินให้กับชุมชน นับเป็นผลดีกับชุมชน โดยเฉพาะผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าของที่ระลึก และการนำกลุ่มเยาวชนในพื้นที่มาเข้ารับการถ่ายทอดด้วย ยังเป็นการสร้างจิตสำนึกให้กับเยาวชนรู้สึกหวงแหนของดีของชุมชน และนำไปสู่การอนุรักษ์ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างยั่งยืนต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการนำเสนอผลิตภัณฑ์เหล่านี้ ผ่านรูปแบบการออกบูธแสดงสินค้า หรือการขายทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์เพื่อสร้างรายได้อย่างต่อเนื่องและเป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ของแบรนด์สินค้าร่วมกับผู้ประกอบการ

2. ควรได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐ ในด้านการเพิ่มช่องทางการขาย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่นักวิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นมามีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ผ้าย้อมสีธรรมชาติ เป็นต้น

2. เพื่อให้เกิดความยั่งยืนเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกควรมีการศึกษาร่วมกับการตลาดโดยการวิเคราะห์ส่วนผสมทางการตลาดเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ร่วมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรให้ความสำคัญการออกแบบผลิตภัณฑ์ การขึ้นรูป/การผลิตของกลุ่มผู้ผลิตที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องและควรเน้นเกี่ยวกับช่องทางการจัดจำหน่าย เช่น สถานที่วางจำหน่าย เฟซบุ๊ก เว็บไซต์ สื่อต่าง ๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงมหาดไทย. (2561). **คู่มือการบริหารโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี**. กรุงเทพมหานคร: กรมการพัฒนาชุมชน.

กิตติกรณ์ บำรุงบุญ และ ปิยลักษณ์ โพธิ์วรรณ. (2564). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามเพื่อยกระดับมูลค่าทางเศรษฐกิจ. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, 40 (2), 8-24.

พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์, และ อำไพ แสงจันทร์ไทย. (2562). รายงานการวิจัย การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทประดับตกแต่ง จากทุนทางมรดกวัฒนธรรมอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร อย่างมีส่วนร่วม. **กำแพงเพชร: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร**.

ยุทธศาสตร์ชาติ. (พ.ศ. 2561 – 2580). (8 ตุลาคม 2561). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่มที่ 135 ตอนที่ 82 ก, หน้า 1-60.