

การออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

Innovative design lamp identity pattern art Nang Yai

Received June 12, 2023

Revised August 28, 2023

Accepted September 12, 2023

ธรรมรัตน์ บุญสุข¹รุ่งนภา สุวรรณศรี²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 2) เพื่อศึกษานวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 3) เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เจ้าของร้านขายโคมไฟและลูกค้าที่มาเลือกซื้อโคมไฟในตลาดนัดจตุจักรจำนวน 50 คน โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผลการวิจัยพบว่า ส่วนที่ 1 อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ มีองค์ประกอบของตัวหนังใหญ่ คือ ลวดลาย สีเส้น รูปทรง ซึ่งลวดลายการฉลุเป็นลายไทยพื้นฐานเป็นแม่แบบจากจิตรกรรมไทย โดยลวดลายรูปหนังใหญ่ส่วนใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตู๊ดตู๊ด มีลักษณะเป็นแท่งเหล็กกลวงรูกลมขนาดต่าง ๆ ตอกเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายต่าง ๆ บนตัวหนัง ส่วนที่ 2 กำหนดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ให้สามารถใช้สอยได้ตามหน้าที่อย่างเหมาะสมโดยใช้แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ ประกอบด้วย โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง เพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์ลวดลายของศิลปะหนังใหญ่ ที่มีความงามในด้านลวดลายและพื้นผิว รูปทรงโคมไฟใช้ออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงกรวย โดยใช้สีแดง สีน้ำตาล สีส้ม และสีธรรมชาติใช้ในการทำต้นแบบโคมไฟ ส่วนที่ 3 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 3 แบบ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟแขวนโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.03$) โคมไฟตั้งพื้นโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$) และโคมไฟติดผนังโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.08$) ซึ่งรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงามและเหมาะสมกับการใช้งาน มีรูปทรงที่มีความร่วมสมัยสามารถเป็นผลิตภัณฑ์ทางเลือกให้กับผู้บริโภคที่นิยมในความแปลกใหม่มีคุณค่าของศิลปะไทย

คำสำคัญ : การออกแบบนวัตกรรม, โคมไฟ, อัตลักษณ์ลวดลาย, ศิลปะหนังใหญ่

¹ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² รองศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

The objectives of this creative innovation are as followed: 1) To study the identity pattern of Nang Yai Art. 2) To study the Innovative lamp design with the identity pattern of Nang Yai Art. 3) To create prototypes and assess the customer satisfaction with the Innovative lamp design with the identity pattern of Nang Yai Art. Populations and samples in the research include 50 individuals comprising lamp shop owners and customers who purchase lamps at the Jatujak Weekend Market. The research tool employed for the study is satisfaction questionnaire regarding the prototype of the Innovative lamp design with the identity pattern of Nang Yai Art.

The study found that in Part 1, the identity pattern of Nang Yai Art consists of elements such as leather patterns, colors, and shapes. The carving patterns are basic Thai art typically derived from traditional Thai paintings. The majority of the Nang Yai patterns are created using a tool called “tut too” which is a hollow steel cylinder of various sizes arranged and hammered onto the leather surface to create patterns on the leather sheet. In Part 2, the concept for Innovative lamp design aims to provide functional usability while adhering to the identity pattern of Nang Yai Art, product design concepts, and innovative product development. The products, consisting of hanging lamps, floor lamps, and wall-mounted lamps, are designed to showcase the identity pattern of Nang Yai Art. The design emphasizes the beauty of the patterns and surface textures. The lamp shapes are inspired by cone shape in geometry, utilizing colors such as red, brown, orange, and natural tones in the creation of the prototype lamps. In Part 3, Of all 3 prototype lamps, overall customer satisfaction for the hanging lamps is high ($\bar{X}=4.03$), overall customer satisfaction for the floor lamps is high ($\bar{X}=4.04$), and overall consumer satisfaction for the wall-mounted lamps is also high ($\bar{X}=4.08$). The product designs exhibit both beauty and functionality, featuring contemporary forms which cater to customers who value novelty and appreciate Thai art.

Keywords : Innovative design, lamps, identity pattern, Nang Yai Art

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จัดว่าเป็นความรู้ที่มีอยู่ในทุกชุมชนทั่วโลก ความแตกต่างกันของศาสนา ความเชื่อ สิ่งแวดล้อมย่อมพัฒนาเป็นความรู้ อันเป็นที่พึ่งทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายและประโยชน์ทางจิตใจในคราวเดียวกัน การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในอดีตจนถึงปัจจุบันล้วนมีความสัมพันธ์กับศิลปวัฒนธรรมทั้งสิ้น (ชิน อยู่ดี, 2530, 20-25) สังคมไทยมีการแสดงพื้นบ้านที่ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนศีลธรรมอันดี เป็นแนวคิด แนวปฏิบัติให้แก่คนในสังคม แต่ก็มี ความแตกต่างแต่ละภูมิภาคซึ่งศิลปะการแสดงพื้นบ้านต่าง ๆ การแสดงมหรสพของไทยจะแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือประเภทใช้คนเป็นตัวละครและประเภทที่ใช้รูปจำลองเป็นตัวละคร “หนัง” เกิดจากการละเล่นของชาวไทยสมัยโบราณชนิดหนึ่งซึ่งเรียกว่า “หนัง” เพราะว่าสิ่งที่แทนตัวละครที่ใช้เล่นนั้น ประดิษฐ์ขึ้นด้วยหนังสัตว์ เช่นหนังโค หนังกระบือ การแสดงหนังในประเทศไทยนั้นอาจกล่าวได้ว่าสืบเนื่องมายาวนานกว่า ๕๐๐ ปี ตั้งแต่สมัยอยุธยา มีผู้สันนิษฐานว่าในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการเรียกการแสดง “หนัง” ว่า “หนังใหญ่” ทั้งนี้จะเป็นการเรียกตามขนาดของตัวหนังและอาจเพื่อให้เห็นความแตกต่างจากหนังตะลุง ต่อมาได้มีการถ่ายทอดศิลปะการแสดงหนังใหญ่ออกสู่ชาวบ้าน หนังใหญ่เป็นการแสดงมหรสพที่ใช้หนังสัตว์และฉลุเป็นตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ แสดงโดยอาศัยการพากย์เล่าเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบการย่ำเท้าตามจังหวะและทำนองของวงปี่พาทย์ ผู้เชิดจะเชิดหน้าฉากไฟ โดยมีฉากผ้าขาวหรือเรียกว่าจอหนังกั้นระหว่างแสงกับตัวหนังหรือตัวหนังกับผู้ชม ทำให้เกิดแสงเงา หนังใหญ่แสดงได้ทั้งกลางวันและกลางคืน (มนตรี ตราโมท. 2502 : 110) หนังใหญ่เป็นการแสดงที่ผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยหลายแขนงเข้าด้วยกัน อันได้แก่ ศิลปะการออกแบบลวดลายไทยเชิงจิตรกรรมด้วยความวิจิตรบรรจงผสมกับงานหัตถศิลป์การตกแต่งหนังที่ต้องอาศัยความประณีตรวมกันเป็นตัวหนังใหญ่ วันเวลาที่ผันผ่านไปชักนำเอาความบันเทิงใหม่ ๆ ทำให้การแสดงหนังใหญ่ได้เสื่อมความนิยมลง หลังสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา มหรสพความบันเทิงแบบเดิมไม่ได้รับความนิยม เพราะรูปแบบการแสดงต้องใช้เวลาดีกัดเป็นเวลานานลงทุนสูงและด้วยอิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตกทำให้คนไทยขาดความตระหนักและสนใจในการแสดงหนังใหญ่ สืบเนื่องมาถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะการเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ เช่น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ผู้คนเข้าถึงความบันเทิงใหม่ ๆ ได้สะดวกสบายและรวดเร็วขึ้น ส่งผลให้สังคมในปัจจุบันขาดความตระหนักถึงคุณค่าศิลปวัฒนธรรมการแสดงหนังใหญ่ ศิลปะหนังใหญ่จุดเด่นเกิดจากแสงและเงาที่มีความงาม มีคุณค่า การที่จะให้อยู่ในการรับรู้ของคนในสังคมปัจจุบันจึงต้องสร้างสรรค์ให้อยู่ในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีแสงและเงา หนึ่งในนั้นคือผลิตภัณฑ์โคมไฟที่ให้แสงสว่าง เป็นของประดับตกแต่งภายในสถานที่ต่าง ๆ และสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงลวดลายอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ให้ทรงคุณค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งที่ควรแก่การศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัยการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มี



ความแตกต่างจากท้องตลาดและมีความสวยงามเพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวิถีชีวิตของสังคมในปัจจุบันและให้อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ยังทรงคุณค่า ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาความต้องการของผู้บริโภคและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบ โดยการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่แล้วนำมาสร้างสรรค์ลวดลาย พื้นผิว รูปทรง ให้เป็นนวัตกรรม โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์และการทับซ้อน นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดความงามและความแปลกใหม่ สามารถนำไปใช้งานในการให้แสงสว่างและประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามในที่พักอาศัย โรงแรม ห้าง ร้าน ที่ต้องการเอกลักษณ์ความเป็นไทย อีกทั้งยังเป็นการช่วยอนุรักษ์สืบสานลวดลายศิลปะหนังใหญ่ให้คงอยู่สังคมปัจจุบันและในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
2. เพื่อศึกษานวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
3. เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบนวัตกรรม หมายถึง การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อคิดค้นวิธีการสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลาย พื้นผิว สี สัน ที่มีความงาม แต่ยังคงรักษาคุณค่าของหนังใหญ่ อีกทั้งการใช้งานโดยออกแบบให้สอดคล้องกันในลักษณะรูปแบบ คุณสมบัติของวัสดุและความคิดสร้างสรรค์
2. โคมไฟ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ให้แสงสว่างผ่านลายฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ประกอบไปด้วย โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้นและโคมไฟติดผนัง
3. อัตลักษณ์ลวดลาย หมายถึง ลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์อยู่ในตัวหนังใหญ่โดยใช้การตอกฉลุลงบนหนังแล้วลงสีเพื่อให้มีความสวยงาม
4. ศิลปะหนังใหญ่ หมายถึง การตอกฉลุลวดลายที่แม่แบบประยุกต์จากลายไทยโดยใช้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอกฉลุลงบนหนังสัตว์แล้วลงสีเพื่อใช้ในการแสดงผ่านแสงไฟ

กรอบแนวคิดทฤษฎี

1. แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ของ (ทองเจือ เขียดทอง, 2542, 79) โดยหลักการออกแบบอัตลักษณ์งานศิลปะทุกแขนงต้องนำองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ลักษณะผิว ฯลฯ มาจัดให้เกิดความเหมาะสมตามหลักการ

ออกแบบ (Principles of Design) ได้แก่ ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้น การซ้ำและการตัดกัน ในหลักการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดีข้อหนึ่งว่าจะต้องมีความงามตามหลักการออกแบบ

2. หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

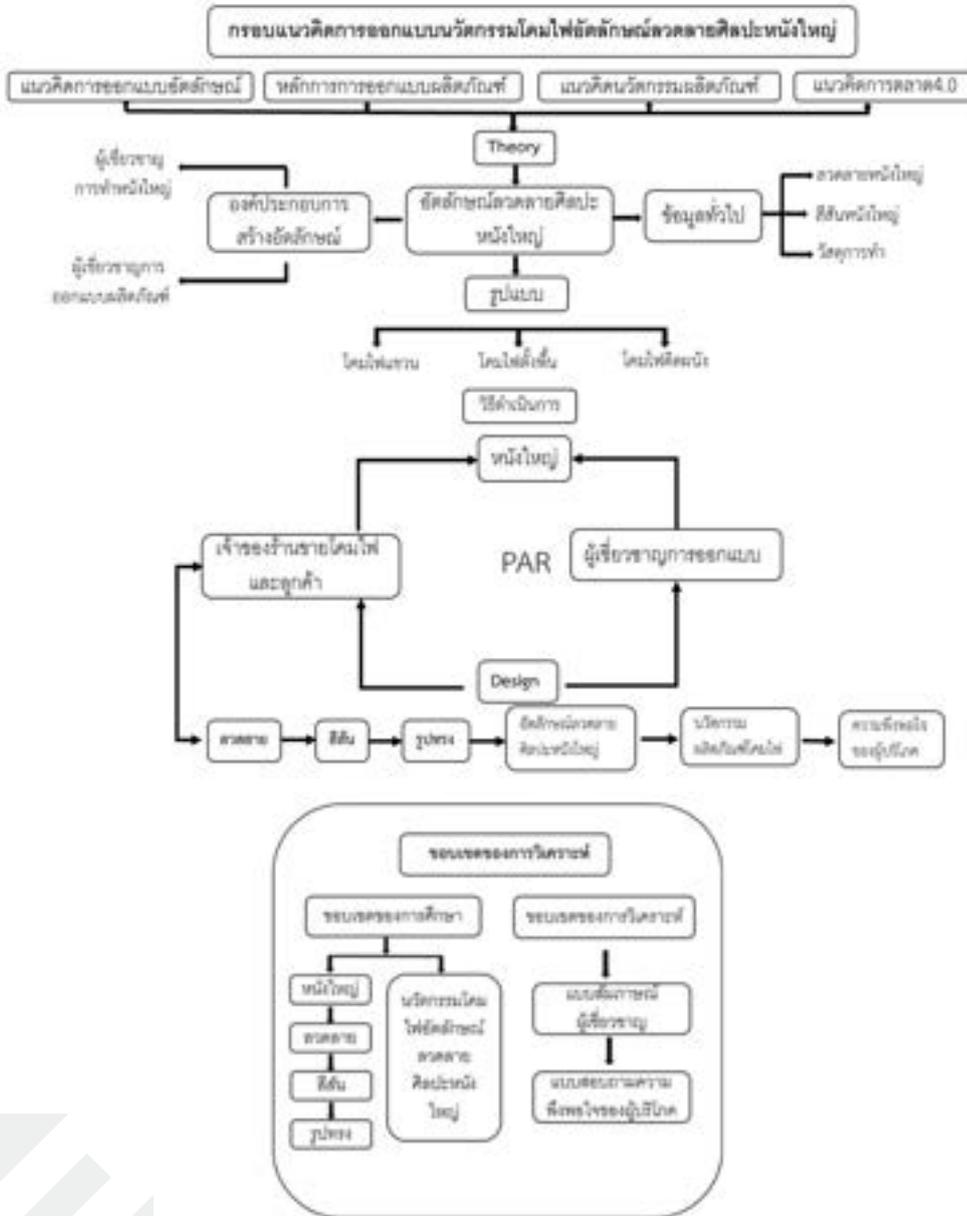
การออกแบบผลิตภัณฑ์ของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร, 2550, 21-22) กล่าวว่า การออกแบบ เป็นการนำองค์ประกอบในการออกแบบมาจัดรวมเข้าด้วยกันอย่างมี หลักเกณฑ์ โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย และความงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรมี การออกแบบเป็นการสร้างค่านิยมทางความงามและสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพแก่มนุษย์ โดยใช้แนวคิดนี้มาออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์

3. แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ไว้ว่า นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ คือ การ พัฒนาและนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี หรือวิธีการใช้ก็ดี รวมไปถึงการปรับปรุง ผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น (รักษ์ วรวิจิตรโกศพร, 2547) นวัตกรรม ผลิตภัณฑ์ถือเป็น ผลผลิต (Outputs) ขององค์การโดยอาจจะอยู่ในรูปของตัวสินค้าหรือบริการ โดยนำแนวคิดนี้มาออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้ลวดลายและวัสดุมาสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ให้เกิดคุณค่าและมีประโยชน์ใช้สอยได้เป็นอย่างดี

4. แนวคิดการตลาด 4.0

เป็นการตลาดแห่งสังคมดิจิทัล เริ่มต้นมาจากเทคโนโลยีที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคน (ปิยะชาติ อิศรภักดี, 2559, 43) และในขณะที่อินเทอร์เน็ต ทำให้โลกแห่งสังคมดิจิทัลมีอิทธิพลและมีบทบาท การนำแนวคิดนี้มาใช้สำหรับการเผยแพร่ผลงานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ที่มีอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ ให้ผู้บริโภคในสังคมปัจจุบันได้เข้าถึง คุณค่าความงาม ได้ง่ายโดยผ่านสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ จะทำให้เกิดการรับรู้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง สร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชาติ ให้สืบทอดต่อไป



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดในการออกแบบ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาอัตลักษณ์หนังสือใหญ่

รูปตัวหนังสือใหญ่	ประเภทตัวหนังสือ	ลักษณะ
	หนังสือเจ้า หนังสือเจ้าหรือหนังสือครู	เป็นตัวหนังสือที่ใช้สำหรับพิธีไหว้ครู ไม่ ใช้แสดง มี 3 ตัวคือ พระฤๅษี พระอิศวร หรือพระนารายณ์และทศกัณฐ์
	หนังสือเจ้าหรือหนังสือไหว้	เป็นหนังสือเดี่ยว หน้าเดียว พนมมือ ถ้า เป็นตัวหนังสือที่ถืออาวูอ และชี้ไปทาง เบื้องหน้า
	หนังสือคนจรหรือหนังสือเดิน	เป็นภาพหนังสือเดี่ยว หน้าเดียว ถ้าเป็น ตัวหนังสือที่เป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์
	หนังสือจำ	เป็นหนังสือภาพเดี่ยว หน้าเดียว ทำเฉพาะ คือทำที่ยกทำข้าง โคข้างหนึ่งไว้ แสดง การสู้รบ อยู่ในท่าเกาะ
	หนังสือเมือง	จะประกอบด้วยภาพปราสาทราชวัง วิมาน พลับพลา ที่มีตัวละครในเรื่องที่ จะแสดง นั่ง นอน พุดกัน หรือมีท่าทาง อื่นๆ ตามเนื้อเรื่องที่ไว้แสดง
	หนังสือจับ	เป็นหนังสือที่มีภาพตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปอยู่ในหนังสือพื้นเดียวกันส่วน ใหญ่จะเป็นภาพตัวละครในเรื่องกำลัง ต่อสู้
	หนังสือเบ็ดเตล็ด	เป็นหนังสือที่ไม่ได้จัดอยู่ในหนังสือประเภท ใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะเช่น หนังสือ เดี่ยว หนังสือประสาท หนังสือชน

ภาพที่ 2 ตารางการวิเคราะห์ประเภทตัวหนังสือใหญ่
(ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)



สรุปตารางการวิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่ ตัวหนังใหญ่มี 7 ประเภท ส่วนมากทำจากหนังโค

2. ศึกษาอัตลักษณ์ตัวละครหนังใหญ่

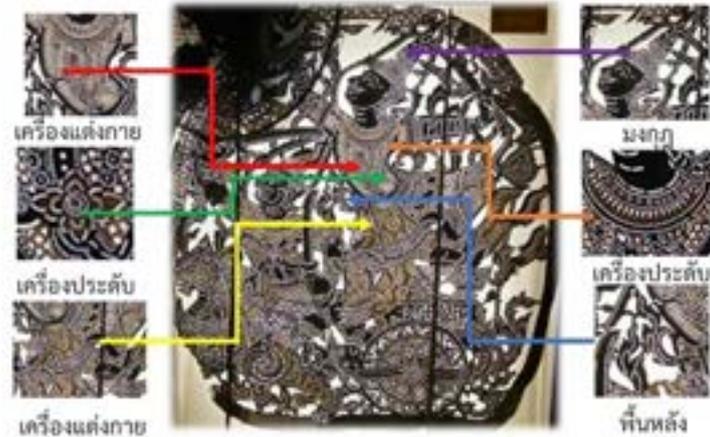
ตัวละคร เนื้อหา- การ วิเคราะห์				
ลักษณะ ท่าทาง	พระรามหันซ้าย ยก ขาหนึ่งข้างในมือถือ ธนู กำัดงแมลงคร	อยู่ในท่านั่ง หันซ้าย กำัดงถูกข่ม	หันซ้าย มือทั้งสอง กำัดงแบกฐาน อยู่ใน ท่าเหาะ	อยู่ในท่านั่งบนฐาน หันซ้าย กำัดงสนทนา
เส้น	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน
ลวดลาย	เป็นลายพระรามจาก ลายจิตรกรรมนำมา ทำเป็นลายจุดโดย ยังคงความอ่อนช้อย ของเส้นแบบลายไทย	เป็นลายนางสีดาจาก ลายจิตรกรรมนำมา ทำเป็นลายจุดโดย ยังคงความอ่อนช้อย ของเส้นแบบลายไทย	เป็นลายหนุมานจาก ลายจิตรกรรมนำมาทำ เป็นลายจุดโดยยังคง ความอ่อนช้อยของ เส้นแบบลายไทย	เป็นลายทศกัณฐ์จาก ลายจิตรกรรมนำมาทำ เป็นลายจุดโดยยังคง ความอ่อนช้อยของ เส้นแบบลายไทย
สี	ใช้สีดำเป็นสีผิวของ พระราม สีเหลืองกับ สีน้ำตาลบริเวณเครี องแต่งกายและ เครื่องประดับ	ใช้สีขาวในการจุดให้ เป็นสีผิวนางสีดา เครื่องแต่งกายและ เครื่องประดับใช้สี น้ำตาลกับสีดำ	ใช้ช่องว่างในการจุด แทนสีผิวของหนุมาน เครื่องแต่งกายใช้สีน้ำ ตาลและสีดำ	ใช้สีดำเป็นสีผิวของทศ กัณฐ์ เครื่องแต่งกาย ใช้สีดำและน้ำตาล

ภาพที่ 3 ศึกษาอัตลักษณ์ตัวละครหนังใหญ่ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตารางการวิเคราะห์ตัวละครหนังใหญ่ พบว่าลวดลายที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายรูปหนังใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตูดตุ้ ใช้ตอกลงบนแผ่นหนังโดยจะมีลักษณะเป็นแท่งมีรูกลมมีความคม โดยช่างทำหนังใหญ่จะตอกตูดตุ้เรียงต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลาย นิยมใช้ลายไทยพื้นฐานเป็นแม่แบบ ประกอบกันขึ้นเป็นลวดลายตัวละครและส่วนต่าง ๆ ของหนังใหญ่

3. ขั้นตอนการออกแบบ

3.1 การถอดแบบลวดลายตัวละครหนังใหญ่(พระราม)



ภาพที่ 4 การถอดลวดลายพระราม (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

3.2 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายพระราม

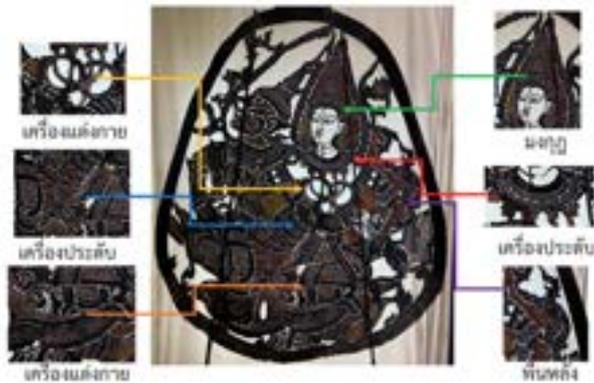
ลวดลายต้นแบบ	การถอดแบบ	ออกแบบลายที่ 1	ออกแบบลายที่ 2	ออกแบบลายที่ 3

ภาพที่ 5 ตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายพระราม (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายพระราม กำหนดการถอดแบบใน 6 จุด ที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ โดยนำส่วนประกอบของลวดลายมาออกแบบและจัดองค์ประกอบจำนวน 18 ลาย



3.3 การถอดแบบลวดลายตัวละครหนังใหญ่(นางสีดา)



ภาพที่ 6 การถอดลวดลายนางสีดา (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

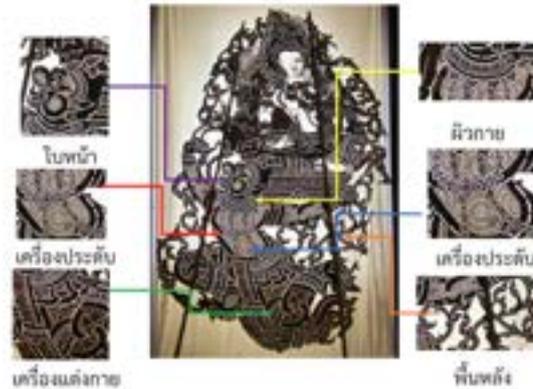
3.4 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายนางสีดา

ลวดลายต้นแบบ	การถอดแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

ภาพที่ 7 ตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายนางสีดา (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายนางสีดาโดยกำหนดการถอดแบบใน 6 จุด ที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ โดยนำส่วนประกอบของลวดลายมาออกแบบและจัดองค์ประกอบจำนวน 18 ลาย

3.5 การถอดแบบลวดลายตัวละครหนังใหญ่(หนุมาน)



ภาพที่ 8 การถอดลวดลายหนุมาน (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

3.6 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายหนุมาน

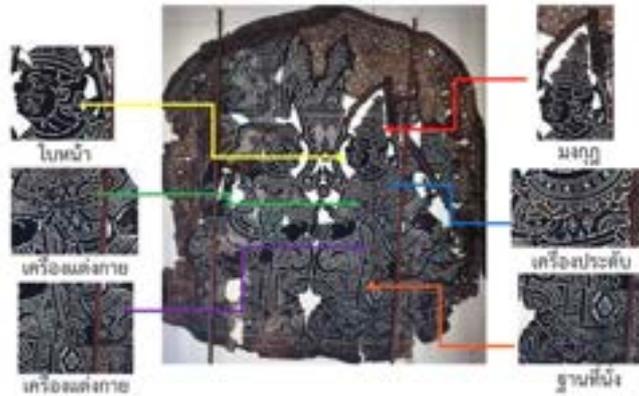
ลวดลายต้นแบบ	การถอดแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

ภาพที่ 9 ตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายหนุมาน (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายหนุมาน กำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดมาออกแบบและจัดองค์ประกอบใหม่จำนวน 18 ลาย



3.7 การถอดแบบลวดลายตัวละครหนังใหญ่(ทศกัณฐ์)



ภาพที่ 10 การถอดลวดลายทศกัณฐ์ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

3.8 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายทศกัณฐ์

ลวดลายต้นแบบ	การดูความแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

ภาพที่ 11 ตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายทศกัณฐ์

(ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายทศกัณฐ์ กำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดมาออกแบบและจัดองค์ประกอบใหม่จำนวน 18 ลาย



4. การออกแบบโครงสร้างลายด้วยวิธีการทับซ้อน

ลำดับ	โครงสร้างของลาย	สีทึบ	รายละเอียด
ลายที่ 1			เป็นการใช้วงกลม 4 -ขนาดกว้างทับซ้อนกัน เพื่อให้เกิดระยะโดยใช้สี 4 สี
ลายที่ 2			ลักษณะเป็นลายก้นหอยมีชิ้นส่วน 4 ชิ้น 4 สีมีจำนวนซ้ำหากัน
ลายที่ 3			เป็นการใช้เส้นโค้งที่มีระยะแคบไปหากว้าง โดยจัดวางเรียงกันเป็นระยะ ใช้ 4 สี สลับกัน
ลายที่ 4			เป็นการเรียงเส้นโค้งที่มีความกว้างที่เท่ากันโดยใช้สี 4 สี เรียงต่อกัน
ลายที่ 5			เป็นการเรียงเส้นโค้งจากแคบไปหากว้าง และสลับทางไขว้กันโดยใช้สี 4 สี
ลายที่ 6			เป็นลายที่มีลักษณะคล้ายดอกไม้โดยมีกลีบดอก 4 กลีบจัดเรียงเชื่อมต่อกัน โดยรอบใช้สี 4 สีสลับกัน

ภาพที่ 12 ตารางวิเคราะห์และออกแบบลวดลายทัศนศิลป์ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปตาราง การออกแบบโครงสร้างลายด้วยเทคนิคการทับซ้อนเพื่อต้องการให้ลายที่ออกแบบสามารถแยกเป็นชิ้นส่วนขนาดต่าง ๆ ในลักษณะที่ทับซ้อนกัน โดยออกแบบจำนวน 6 ลาย โดยผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกลายที่มีความเหมาะสมที่สุดคือลายที่ 2 จากนั้นนำไปใช้ในการออกแบบขั้นตอนต่อไป



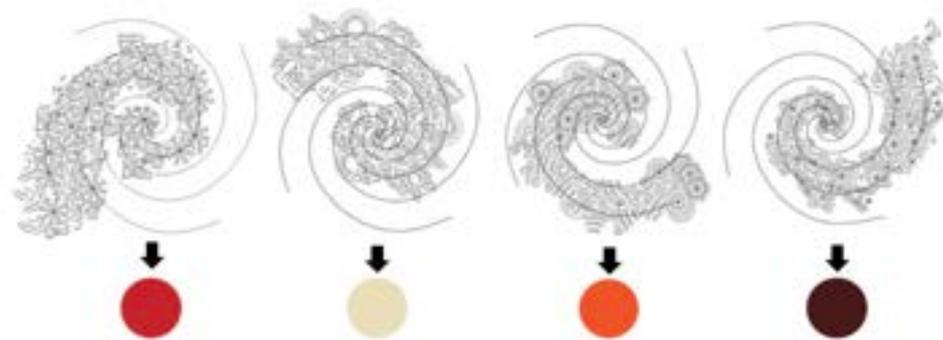
5. การคัดเลือกโครงสร้างลาย



ภาพที่ 13 โครงสร้างลายที่ 2 (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

จากผลการคัดเลือกของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โครงสร้างลวดลายที่มีความเหมาะสมในการนำมาออกแบบกับรูปแบบผลิตภัณฑ์มากที่สุดคือลายที่ 2 เนื่องจากเป็นลายกันหอยที่มีหมุนวนของเส้นโค้ง 4 ส่วนที่มีระยะเท่ากัน มีความสมดุลมีความเป็นเอกภาพมองแล้วให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว น่าสนใจ โดยนำมาเปิดปลายของโครงสร้างลายกันหอยไว้เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้ในการออกแบบลงบนผลิตภัณฑ์

6. การจัดองค์ประกอบลวดลายจุดตัวละครลงบนโครงสร้างลายด้วยวิธีการทับซ้อน



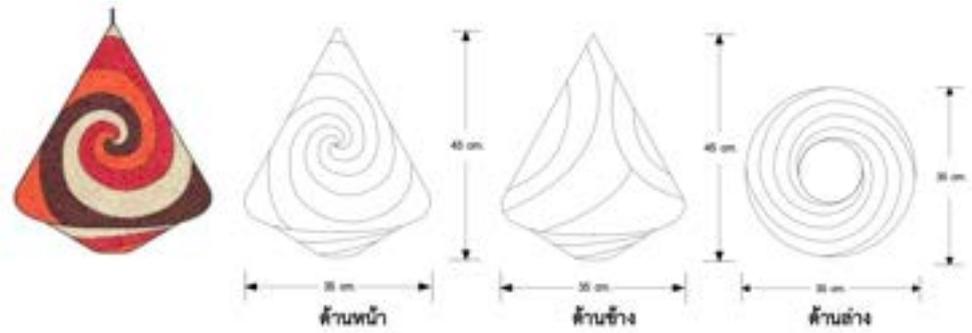
ลายจุดทับซ้อนพระราม ลายจุดทับซ้อนนางสีดา ลายจุดทับซ้อนหนุมาน ลายจุดทับซ้อนทศกัณฐ์

ภาพที่ 14 การจัดองค์ประกอบลวดลายจุดตัวละครลงบนโครงสร้างลาย
(ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

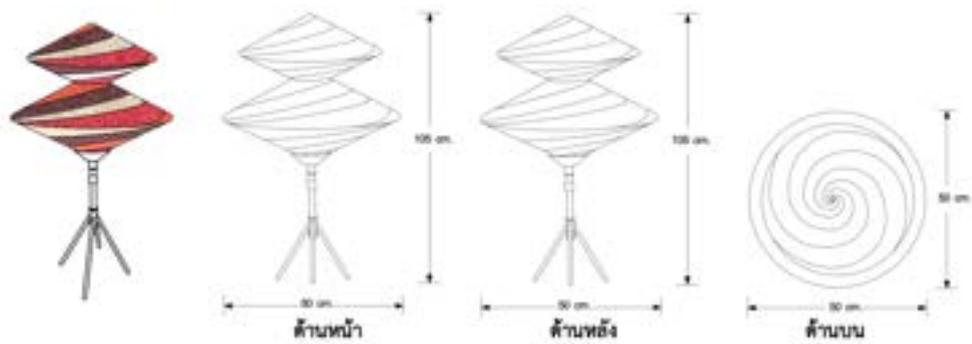
การนำลวดลายจุดจากการออกแบบของตัวละครหนึ่งใหญ่ มาวางทับซ้อนกันอย่างอิสระเพื่อให้เกิดลวดลายที่แปลกใหม่โดยต้องการให้มีความแตกต่างจากการลวดลายหนึ่งใหญ่แบบเดิมแต่ยังคงอัตลักษณ์ของลวดลายที่มีความเป็นหนึ่งใหญ่โดยใช้ สีแดงแทนลายจุดทับซ้อนพระราม สีธรรมชาติแทนลายจุดทับซ้อนนางสีดา สีส้มแทนลายจุดทับซ้อนหนุมานและสีน้ำตาลแทนลายจุดทับซ้อนทศกัณฐ์

7. การทำต้นแบบโคมไฟ

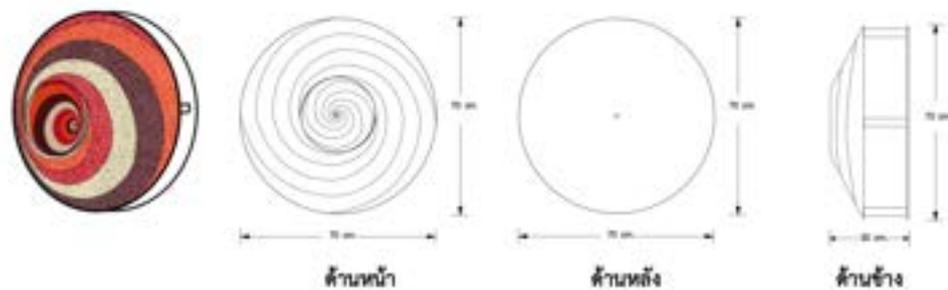
การกำหนดขนาดต้นแบบโคมไฟแขวน



การกำหนดขนาดต้นแบบโคมไฟตั้งพื้น



การกำหนดขนาดต้นแบบโคมไฟติดผนัง



ภาพที่ 15 การกำหนดขนาดต้นแบบโคมไฟ
(ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)



8. ต้นแบบโคมไฟสำเร็จ



ภาพที่ 16 ต้นแบบโคมไฟแขวน (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)



ภาพที่ 17 ต้นแบบโคมไฟตั้งพื้น (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)



ภาพที่ 18 ต้นแบบโคมไฟติดผนัง (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2566)

สรุปผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ 2) เพื่อศึกษานวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ 3) เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจ นวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เจ้าของร้านขายโคมไฟและลูกค้าที่มาเลือกซื้อโคมไฟในตลาดนัดจตุจักร จำนวน 50 คน โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ ส่วนที่ 1 อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ มีองค์ประกอบของตัวผนังใหญ่ คือ ด้านลวดลาย ผนังที่นิยมนำมาผลิตเป็นลวดลายเพื่อประกอบในการแสดงโดยส่วนใหญ่จะเป็นผนังโค เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสม การผลิตต้องใช้เครื่องมือตอก มีลักษณะเป็นแท่งเหล็กวงทรงกระบอก เรียกว่า ตูดูด มีขนาดรูต่าง ๆ กัน ใช้ตอกเดินลาย โดยการตอกให้ติด ๆ กัน และเดินเส้นแบบเป็นเม็ด ๆ ลายเส้นของผนัง คล้ายกับการสร้างภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังไทย การเขียนลายใช้วิธีการลอกลายหรือร่างลายโดยใช้กระดาษไขวางทับแบบแล้วร่างลวดลายจากต้นแบบแล้วจึงทำการฉลุลาย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทดลองฉลุลายผนังใหญ่ตามที่ได้ศึกษาจากครูช่างผนังใหญ่และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเทคนิควิธีการมาใช้ในออกแบบลวดลายใหม่ ด้านสีส้น เมื่อแกะฉลอรูปผนังเสร็จช่างจะนำรูปผนังมาระบายสีเพื่อเพิ่มความสวยงาม สีส้นผนังใหญ่ที่ใช้แสดงมีอยู่ 2 ประเภทด้วยกัน คือ ผนังที่ใช้แสดงตอนกลางวัน ตัวผนังจะเป็นสีหลากหลายเพื่อให้เห็นสีส้นที่สวยงามของตัวละครผนังใหญ่ ส่วนตัวผนังที่แสดงในเวลากลางคืนจะใช้เพียง 2-3 สี เพราะจะเน้นที่แสงเงาของลวดลายตัวผนังใหญ่มากกว่า ในอดีตช่างผนังใหญ่จะใช้สีจากธรรมชาติมาระบาย แต่ในปัจจุบันเพื่อความสะดวกจึงใช้สีเคมีที่มีจำหน่ายในท้องตลาดมาใช้ระบาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องของสีที่ใช้ในงานเครื่อง



หนังพบว่าสี่ล้อมหนังที่ติดคกงทนคือสี่แอลกอฮอล์ จึงนำมาใช้ในการลงสีลวดลาย โดยงานออกแบบจะใช้ 4 สี คือ สีแดง สีส้ม สีน้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติ(สีเดิมของหนัง) ด้านรูปทรง หนังใหญ่จะเป็นแผ่นหนังพื้นผิวแบน ระนาบเดียวกัน ตัวหนังใหญ่ที่นำมาฉลุเป็นภาพตามตัวละครในเรื่อง แบ่งตามลักษณะท่าทาง บทบาท ลีลา การกระทำ ธรรมชาติ ของตัวละคร ส่วนใหญ่จะมีลักษณะหน้าเสี้ยวหรือหันข้าง ผู้วิจัยจึงออกแบบโดยการนำวัสดุที่ใช้ทำมาสร้างสรรคให้เป็นรูปทรงสามมิติเพื่อนำไปออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาวัฒนธรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่โดยศึกษาความนิยมและความต้องการของผู้บริโภคจำนวน 3 ประเภท ได้แก่ โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง จากสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และปราชญ์ชาวบ้านด้านการทำหนังใหญ่จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน ได้สรุปผลวิเคราะห์แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบคือ สร้างสรรค์ ลวดลาย สี สัน รูปทรง ให้สื่อถึงความเป็นไทยและมีความร่วมสมัย มีความสุนทรีย์ ง่ายต่อการผลิตและสามารถใช้งานได้ดี โดยออกแบบลวดลาย พื้นผิว ใช้เทคนิคการทับซ้อนของลวดลายและพื้นผิวเพื่อให้เกิดลวดลายใหม่ที่มีความสวยงามและความแปลกใหม่ ในด้านรูปทรงโคมไฟ ผู้วิจัยใช้รูปทรงของดอกบัวหลวงเป็นแรงบันดาลใจซึ่งมีความหมายถึงความศรัทธา ความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตที่มีความใกล้เคียงดอกบัวคือ รูปทรงกรวย มีลักษณะยอดแหลมฐานกว้างมาออกแบบผสมผสานกับรูปทรงให้มีความเป็นเอกภาพ โดยใช้วัสดุหนังแท้ที่ใช้ทำหนังใหญ่เป็นวัสดุธรรมชาติที่มีคุณสมบัติโปร่งแสงคล้ายแก้ว นำมาประกอบรูปทรงกรวยต่อกันเพื่อสร้างรูปทรงของโคมไฟให้มีความงาม มีความเหมาะสมสำหรับใช้งาน โดยใช้เทคนิคการทาบประกอบเย็บติดกันเพื่อความแข็งแรงเป็นนวัตกรรมการใช้วัสดุหนังชนิดนี้มาสร้างสรรค์รูปทรงผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยการออกแบบภาพร่าง ประกอบด้วยโคมไฟแขวน จำนวน 5 แบบ โคมไฟตั้งพื้น จำนวน 5 แบบและโคมไฟติดผนังจำนวน 5 แบบ เพื่อให้ได้รูปแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่มีความสมบูรณ์จึงนำภาพร่างจำนวน 15 แบบ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์การออกแบบประเมิน จำนวน 3 ท่าน แล้ววิเคราะห์ผลที่ได้รับเลือกมากที่สุด ประเภทละ 1 แบบ เพื่อนำไปสร้างต้นแบบ ส่วนที่ 3 ผลการสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยผู้วิจัยนำแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 3 ประเภทที่ได้รับเลือกจากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบมาทำการสร้างต้นแบบ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน ผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น และผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง ที่มีการออกแบบนวัตกรรมในด้านลวดลายที่มีความแปลกใหม่ รูปทรงมีความสวยงามใช้งานได้อย่างสะดวกสบาย จากการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างพบว่าต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟแขวนโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.03$) โคมไฟตั้งพื้นโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$) และโคมไฟติดผนังโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.08$)

อภิปรายผล

การออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ เป็นการนำภูมิปัญญาการฉลุลวดลายจากหนึ่งใหญ่ซึ่งเป็นต้นตุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยที่แสดงถึงอัตลักษณ์ลวดลายไทยที่มีความประณีตสวยงามเฉพาะตัว การออกแบบมุ่งเน้นให้เกิดนวัตกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สามารถใช้สอยได้อย่างเหมาะสม ในการประดับตกแต่งในสถานที่ต่างๆ เพื่อให้เกิดความงามที่มาจากแสงเงาที่ส่องผ่านลวดลายการฉลุหนึ่งใหญ่ ให้ความรู้สึกถึงความงาม ตื่นตา ตื่นใจเมื่อได้พบเห็น อีกทั้งยังเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่มีคุณสมบัติพิเศษแสงส่องผ่านได้ มีน้ำหนักเบา แข็งแรงเหมาะสมอย่างยิ่งในการทำโคมไฟ การออกแบบประกอบด้วยผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง เพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์ลวดลายของศิลปะหนึ่งใหญ่ที่มีความงามในด้านลวดลายที่มีคุณค่าของศิลปะไทย สอดคล้องกับ เรวัต สุขสิกาญจน์ (2557) ซึ่งได้ทำการศึกษาในเรื่องโคมไฟหนึ่งใหญ่มีแรงบันดาลใจมาจากฝีมือและภูมิปัญญาของมนุษย์ด้านศิลปหัตถกรรมที่ต้องการให้งานหัตถกรรมไทยยังคงอยู่สืบต่อไป เพราะมนุษย์ต้องการมีหัตถกรรมที่มีความสวยงามน่าใช้ และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากรูปทรงที่มีความงาม ความร่วมสมัย เพื่อตรงตามความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังมีความแข็งแรง ทนทาน แสดงลักษณะเฉพาะของอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ ได้อย่างโดดเด่นและแตกต่าง ทำให้เกิดคุณค่าของอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทย ผลการศึกษาพบว่าการออกแบบและพัฒนาโดยนำนวัตกรรมทับซ้อนลวดลายมาออกแบบ เพื่อสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ เป็นการบูรณาการศาสตร์ในด้านหัตถกรรมคือการฉลุลวดลาย ศาสตร์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือการออกแบบรูปทรงโคมไฟ และศาสตร์ด้านการออกแบบนิเทศศิลป์โดยการถอดอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ซึ่งนำมารวมเข้าไว้ด้วยกันในผลิตภัณฑ์โคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ได้อย่างลงตัว

การนำอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่มาสร้างสรรค์ในงานผลิตภัณฑ์โคมไฟทำให้เกิดความน่าสนใจ แปลกใหม่ มีความร่วมสมัย อีกทั้งคำนึงถึงสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการในการใช้งานได้จริง แข็งแรง ปลอดภัย ดังนั้นการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่จึงเป็นการผสมผสานรวมกันใน ด้านความงาม ความสุนทรีย์และประโยชน์ใช้สอย

การสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนึ่งใหญ่ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟแขวนโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.03$) โคมไฟตั้งพื้นโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$) และโคมไฟติดผนังโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}=4.08$) รูปแบบของผลิตภัณฑ์เน้นความสวยงามและเหมาะสมกับการใช้งาน โดยออกแบบให้มีรูปทรงที่มีความร่วมสมัย สามารถเป็นผลิตภัณฑ์ทางเลือกให้กับผู้บริโภคที่นิยมนวัตกรรมความแปลกใหม่ มีความงาม มีคุณค่าทางศิลปะและสามารถใช้งานได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับการวิจัย ปานฉัตร อินทร์คง (2560) งานออกแบบจึงต้องสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นจากภาพลักษณ์ของสินค้าที่นอกเหนือ



จากหน้าที่การใช้งาน ในขณะที่เดียวกันประโยชน์ใช้สอยที่ได้รับยังมีความเหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน รูปแบบมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบันจึงจะทำให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้

การออกแบบและการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเพราะจะทำให้ทราบถึงข้อมูลของผลิตภัณฑ์ว่ามีจุดอ่อนหรือจุดแข็งอย่างไรเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ในการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความสมบูรณ์มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำเทคนิคการทำลวดลายที่ได้จากการศึกษารั้งนี้ไปพัฒนาในการสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบอื่น ๆ
2. นำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยไปถ่ายทอดสู่ชุมชนเพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนให้เกิดอาชีพและรายได้ในครัวเรือน
3. นำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาบัณฑิตกรรมเครื่องหนังหรือวิชาอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกัน

บรรณานุกรม

- ชิน อยุธยา. (2530). มุลกำเนิดของคนไทย. ศิลปวัฒนธรรมไทย. ปีที่ 11 (ฉบับพิเศษ)
- ทองเจือ เขียดทอง. (2542). การออกแบบสัญลักษณ์ Logo trade mark symbol. กรุงเทพฯ : ศิลปะสถาปัตย์ อินทร์คง. (2560). การประยุกต์ใช้ผ้าทอจันเสนร่วมกับงานจักสานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงพาณิชย์ จังหวัดนครสวรรค์. กรมส่งเสริมวัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรม.
- ปิยะชาติ อิศรภักดี. (2559). Branding 4.0. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด. มนตรี ตราโมท. (2502). การละเล่นของไทย. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร.
- รักษ์ วรภิโภคกร. (2547). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ : สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- เรวัต สุขสิกาญจน์. (2557). วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน ธันวาคม 2557
- อุดมศักดิ์ สารบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. สารสนเทศเล่ม 25. พระนคร: องค์การคหของค้ำคูลสภา.