

การออกแบบตราสัญลักษณ์การแข่งเครื่อง
ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด
The Soeng Khueang Logo Design in Nongbua
Subdistrict Atsamart District Roi Et Province

กิตติพงษ์ พลทิพย์^{1*}, พิกุล มีมานะ², พรหมลิขิต อุรา³, สินทรัพย์ ยืนยาว⁴
และดิษฐพล ใจชื่อ⁵
Kittiphong Phontip^{1*}, Pikul Meemana², Promlikit Ura³, Sinsub
Yuenyaw⁴ and Dittaphol Jaisue⁵

Received: March 7, 2024

Revised: April 22, 2025

Accepted: April 27, 2025

^{*}คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

¹Faculty of nursing, Roi Et Rajabhat University

¹(E-mail: kittiphontip1987@hotmail.com)

*Corresponding Author

²วิทยาลัยสงฆ์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

²Roi Et Bhudhist College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University

²(E-mail: chokooooon@gmail.com)

³คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

³Faculty of Business Administration and Accounting, Sisaket

Rajabhat University

³(E-mail: promlikit@sskru.ac.th)

⁴คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

⁴Faculty of Humanities and Social sciences, Buriram Rajabhat University

⁴(E-mail: sinsub.yy@bru.ac.th)

⁵วิทยาลัยพยาบาลศรีมหาสารคาม คณะพยาบาลศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก

⁵SriMaha Sarakhm Nursing college, Faculty of Nursing,

Praboromarajchanok Institute

⁵(E-mail: Dittaphol@smnc.ac.th)

บทคัดย่อ

เซ็งเครื่อง เป็นศิลปะการแสดงที่นิยมเล่นของชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด ชุมชนมีการสืบสานพัฒนาและต่อยอดศิลปะการแสดงเซ็งเครื่องอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบ สร้าง และประเมินผลตราสัญลักษณ์การแสดงเซ็งเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด แบ่งการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ 2) ขั้นตอนการสร้างตราสัญลักษณ์ และ 3) ขั้นตอนการประเมินผลตราสัญลักษณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (2010) ประกอบด้วย (1) การเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (2) การตีกรอบปัญหา (3) การระดมความคิด (4) การสร้างต้นแบบ และ (5) การทดสอบ ผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 12-15 คน และเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนมีความต้องการที่จะสร้างตราสัญลักษณ์การแสดงเซ็งเครื่อง เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ร่วมกับภาพถ่าย โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายและความสามารถทดแทนกันได้ จึงได้สร้างตราสัญลักษณ์ขึ้น จำนวน 3 ภาพ และประเมินผล พบว่าตราสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบมีความสามารถทดแทนกันได้ดีกับภาพถ่าย และสามารถเก็บรายละเอียดเครื่องแต่งกายได้ดี นอกจากนี้ชุมชนยังมีความพึงพอใจและนำภาพไปใช้เป็นภาพต้นแบบในการออกแบบชิ้นงานอื่น ๆ ต่อไป

คำสำคัญ : ตราสัญลักษณ์, เซ็งเครื่อง, การแสดงพื้นบ้าน

Abstract

“Soeng Khueang” is a performing that is popular among Nongbua subdistrict Atsamart district Roi Et province. The community has continued to develop and expand on that. This qualitative research aims to design, create and evaluate Soeng Khueang logos

in Nongbua subdistrict Atsamart district Roi Et province. The research is divided into 3 Process: 1) the logos design process 2) the logos creation process and 3) the logos evaluation process. Data were collected by focus group discussion. It was conducted according to Stanford University's Design Thinking approach, which included: (1) Empathize (2) Define (3) Ideate (4) Prototype and (5) Test. There are 12-15 key informants and selected by purposive sampling. The research result found that, the community had a desire to create a logo Soeng Khueang. To be used in public relations together with photographs. Taking into account the composition of the clothing and its interchangeability. Therefore, 3 logos were created and evaluated. The evaluation results found that, All 3 logos are interchangeable with photos, and They can capture details of clothing well. In addition, the community is also satisfied and uses these as prototypes for designing other pieces in the future.

Keywords: Logo, Soeng Khueang, Local performing

บทนำ

ศิลปะการแสดงท้องถิ่นเป็นทุนวัฒนธรรมกลุ่มหนึ่งที่สามารถพัฒนาเป็น “Soft power” นำไปสู่ฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของชุมชนที่มุ่งเน้นให้เห็นถึงคุณค่าของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน โดยชุมชนเองจะเกิดความตระหนักในการพัฒนาท้องถิ่นตนเองให้เป็นที่ต้องการของตลาด มีการพัฒนาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นให้อยู่ในใจของผู้บริโภค สร้างความสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

(อิสเรศ สุขเสนี, พิมพ์ประไพ สุภารี, อัครครา มะเสนา และพงษ์ศักดิ์ สังฆะมณี, 2563) ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นชุมชนชาวอีสานที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีบริบทสังคมตามสภาพวัฒนธรรมของชาวอีสาน ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา และหลักฮีตคองโบราณ และมีศิลปะการแสดง “เซิ้งเครื่อง” ที่สืบทอดกันเป็นเวลายาวนาน (พระครูปริยัติสุทธิคุณ, พระครูวาปีจันทคุณ และพระวิมาน คมภีร์ปญโญ, 2564) และยังคงพัฒนาสืบสานต่อเนื่องในรูปแบบการรวมกลุ่มองค์กรชุมชน คือ “ศูนย์วัฒนธรรมชุมชนตำบลหนองบัว” ซึ่งถือได้ว่าเป็นศิลปะการแสดงอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ที่สามารถผลักดันให้เกิดกระบวนการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

เซิ้งเครื่อง เป็นศิลปะการแสดงที่นิยมละเล่นของชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด รวมไปถึงพื้นที่อำเภอมืองสรวง อำเภอสว่างภูมิ อำเภอดุสิตบุรีพิมาย และอำเภอกะทรวีชัย จังหวัดร้อยเอ็ด มีชื่อเรียกตามพื้นที่แต่ละชุมชน เช่น เซิ้งเครื่อง เซิ้งโบราณ เซิ้งแถบตาลแถบลาน กิตติพงษ์ พลทิพย์, พิกุล มีมานะ และสินทรัพย์ ยืนยาว, 2563) โดยจะละเล่นในเทศกาลงานบุญบั้งไฟ ถือได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของ การแสดงเซิ้งบั้งไฟ ซึ่งเซิ้งเครื่องจะมีการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง คือ มีหมวกเซิ้งเครื่อง ที่เป็นหมวกสานไม้ไผ่ประดับด้วยใบตาลแกะสลักกลดลายพื้นบ้าน ประดับด้านบนของหมวก ลักษณะคล้ายกระโจม มีลูกปัดร้อยประดับบริเวณใต้ขอบหมวก สวมเสื้อไหมสีดำประดับด้วยแถบตาลหรือแถบลานแกะสลักหรือถักเปีย ตามแนวลำตัว สวมกางเกงสีดำ มีผ้าสไบขิดพาดเฉียงไหล่ทั้งสองข้าง นิ้วมือทั้งสองข้างผูกด้วยผ้าใยบัว ผ้าจะพลิ้วตามลมเมื่อพ้อนรำ มีขอเป็นเครื่องดนตรี ประดับลายกระดาศ ห้อยที่เอวลูกกระพรวนจะกระทบเครื่องไม้ เมื่อเคลื่อนไหว สวมรองเท้าผ้าใบสีขาว นอกจากมีเอกลักษณ์ด้านเครื่องแต่งกาย ยังมีเอกลักษณ์ด้านการขับร้อง โดยจะมีจังหวะที่ช้าตามสำเนียงของชุมชน (กิตติพงษ์ พลทิพย์, พิกุล มีมานะ และสินทรัพย์ ยืนยาว, 2563)

ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด ได้เล็งเห็น

ถึงพลังอำนาจของศิลปะการแสดงเชิงเครื่อง ได้รวมกลุ่มจัดตั้งองค์กรชุมชน “ศูนย์จัดการวัฒนธรรมชุมชนเฉลิมพระเกียรติบ้านหนองบัว หมู่ 1” มีการสืบสาน พัฒนาและต่อยอดศิลปะการแสดงเชิงเครื่องอย่างต่อเนื่อง ร่วมแสดงในเทศกาล งานโอกาสต่าง ๆ ของชุมชน อำเภอ และจังหวัด เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน เป็น พื้นที่วิจัยของนักศึกษาศาสนาบัณฑิตพัฒนศิลป์ ถ่ายทอดรายการโทรทัศน์ผ่าน รายการทุกทิศทั่วไพบรรวมไปถึงจัดตั้งอาคารศูนย์เรียนรู้เชิงเครื่องภายในชุมชน (พระครูปริยัติสุทธิคุณ, พระครูวาปีจันทคุณ และพระวิมาน คมกริปญโญ, 2564) และได้พัฒนาเป็น ศูนย์วัฒนธรรมชุมชนตำบลหนองบัว นอกจากนี้จากการ ทบทวนงานวิจัยของพระครูปริยัติสุทธิคุณ, พระครูวาปีจันทคุณ และพระวิมาน คมกริปญโญ (2564) ยังมีข้อเสนอแนะให้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม และองค์ความรู้ที่เป็นผลพวงจากประเพณีการเชิงเครื่องโบราณ ทั้งนี้เพื่อการ พัฒนาต่อยอดศิลปะการแสดงเชิงเครื่อง ผู้วิจัยสนใจที่จะออกแบบตราสัญลักษณ์ การแสดงเชิงเครื่องโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ และใช้เป็นภาพประกอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องต่อไป ภายใต้กรอบ แนวคิดการคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (The d. school, 2010) ประกอบ 5 ขั้นตอน คือ 1) การทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ (Empathize) คือ การทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายอย่างละเอียดและลึกซึ้ง ซึ่งวิธีการ ทำความเข้าใจ สามารถกระทำได้โดยการสังเกต การสอบถามหรือการลงเข้าไป อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ 2) การตีความปัญหาและกำหนดความต้องการ (Define) คือการสรุปประเด็นปัญหาจากที่ได้ศึกษาในขั้นตอนการทำความเข้าใจ และสรุป ให้ได้ถึงปัญหาที่แท้จริง 3) การระดมสมอง (Ideate) คือการนำความคิดที่หลากหลายของสมาชิก เพื่อให้เกิดแนวความคิดใหม่ ๆ 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) คือการที่ผู้ออกแบบนำข้อสรุปที่ได้มาสร้างเป็นชิ้นงาน เพื่่อมองให้เห็นภาพและ เหมาะกับการนำไปใช้ในกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการต่อยอดต้นแบบนั้นไม่สามารถสมบูรณ์ ได้ในครั้งเดียว มีการปรับเปลี่ยนต้นแบบอยู่ตลอดเวลา และ 5) การทดสอบ

(Test) เป็นการนำต้นแบบที่สร้างขึ้นไปใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อสะท้อนกลับและนำไปสู่การปรับปรุง อย่างไรก็ตาม คนที่หนึ่ง แสงหิรัญ (2564) ได้เสนอว่าในการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้งานสาธารณะนั้น ควรจะมีรูปแบบการออกแบบที่เป็นสากล คือมีรายละเอียดน้อย แต่สามารถจดจำได้ง่าย และควรเป็นการออกแบบเพื่อการออกไปใช้งานในรูปแบบอื่น ๆ รวมไปถึงการรองรับการขยายตัวขององค์กรต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบ สร้าง และประเมินผลตราสัญลักษณ์การแข่งเครื่องชุมชนตำบลหนองบัว อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด

วิธีการศึกษา

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยการสนทนากลุ่ม มีผู้ร่วมสนทนาจำนวน 12 คน ประกอบด้วย ตัวแทนผู้นำชุมชน ผู้แทนศูนย์วัฒนธรรมชุมชน ตัวแทนศิลปินแข่งเครื่อง และนักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก โดยเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)
2. ขั้นตอนการสร้างตราสัญลักษณ์ โดยนักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ร่วมกับผู้วิจัย
3. ขั้นตอนการประเมินผลตราสัญลักษณ์ โดยการสนทนากลุ่มเพื่อประเมินผล และประเมินความพึงพอใจ มีผู้ร่วมสนทนาจำนวน 15 คน ประกอบด้วย ตัวแทนผู้นำชุมชน ผู้แทนศูนย์วัฒนธรรมชุมชน ตัวแทนศิลปินแข่งเครื่อง และตัวแทนประชาชนในชุมชนโดยเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย

1. แนวทางการสนทนากลุ่ม สำหรับขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (The d. school, 2010) ประกอบด้วย (1) การเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (2) การตีกรอบปัญหา (3) การระดมความคิด (4) การสร้างต้นแบบ และ (5) การทดสอบ

2. แนวทางการสนทนากลุ่ม สำหรับขั้นตอนการประเมินผลตราสัญลักษณ์ตามแนวทางการประเมินมาตรฐานของ The Joint Committee on Standards of Education Evaluation (1994) ประกอบด้วยมาตรฐาน 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความเป็นประโยชน์ (utility standards) เป็นการประเมินการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้รูปแบบ (2) ด้านความเป็นไปได้ (feasibility standards) เป็นการประเมินความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง (3) ด้านความเหมาะสม (propriety standards) เป็นการประเมินความเหมาะสมทั้งด้านกฎหมายและศีลธรรม และ (4) ด้านความถูกต้อง ครบคลุม (accuracy standards) เป็นการประเมินความน่าเชื่อถือ และได้สาระครอบคลุมครบถ้วน

3. แบบประเมินความพึงพอใจตราสัญลักษณ์

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยได้เข้าไปติดต่อผู้ร่วมสนทนา และนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ ในการสนทนา และดำเนินการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่มตามแนวทางการสนทนากลุ่มที่สร้างไว้ เพื่อทำการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง โดยแนวคำถามเกี่ยวกับสภาพการดำเนินการของเชิงเครื่องในปัจจุบัน และความต้องการในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จากนั้นได้ดำเนินการสนทนากลุ่มในขั้นตอนการตีกรอบปัญหาโดยใช้แนวคำถามเกี่ยวกับรูปแบบที่ต้องการออกแบบตราสัญลักษณ์ และทำการระดมความคิดของผู้ร่วมสนทนากลุ่มเพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ผู้ให้ข้อมูลหลักตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลยืนยัน และโต้แย้งข้อมูลจากการวิจัยตลอดการวิจัย จากนั้นได้ดำเนินการ

ออกแบบตราสัญลักษณ์ตามขั้นตอนการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 และดำเนินการประเมินผลตราสัญลักษณ์ด้วยการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้เข้าไปติดต่อผู้ร่วมสนทนา และนัดหมายวัน เวลา สถานที่ ในการสนทนา และดำเนินการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่มตามแนวทางการสนทนากลุ่มที่สร้างไว้ และใช้แบบประเมินความพึงพอใจกับผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 15 คน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผลการศึกษา

จากการสนทนากลุ่มในขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์การแสดงเชิงเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ศิลปะการแสดงเชิงเครื่องของชุมชนตำบลหนองบัวในปัจจุบัน มีการถ่ายทอดและนำเสนอด้วยการแสดงในพื้นที่จริง ร่วมกับภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวทางสื่อออนไลน์ เช่น Youtube, Facebook ยังขาดตัวแทนสื่อสัญลักษณ์ หรือตัวการ์ตูน ดังข้อความการสนทนากลุ่ม

“ทุกมือนี่กะมีแต่ไปแข่งอิหลีท่อนั้นแหล่ว กับในยุทูป ในเฟซบุ๊ก”

“ไผสิเบิ่งกะสิได้ใส่ชุดให้เบิ่ง ตะสันกะเอารูปถ่ายให้เบิ่งท่อนั้นแหล่ว”

2. ผู้ร่วมสนทนากลุ่มมีความต้องการที่จะสร้างตราสัญลักษณ์การแสดงเชิงเครื่อง เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ร่วมกับภาพถ่าย ดังข้อความการสนทนากลุ่ม

“กะอยากมีรูปการ์ตูนน้อยๆจักโตอยู่ได้”

“ถ้ามีโลโก้เกี่ยวกับแข่งเครื่องกะสิดีบ่ค่อย”

3. การออกแบบสื่อสัญลักษณ์ พบว่าการแต่งกายของผู้แสดงเชิงเครื่องมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ทั้งจำนวนเครื่องแต่งกายที่หลากหลาย ลวดลายเครื่องแต่งกายที่ละเอียดประณีต ผู้ร่วมสนทนามีความเห็นสอดคล้องว่าต้องการให้ตราสัญลักษณ์ที่ออกแบบนั้น คำนึงถึงองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายและ

ความสามารถทดแทนกันได้ของลวดลายหรือลายเส้นที่มีความละเอียดปราณีต โดยกำหนดให้ตราสัญลักษณ์เป็นตัวการ์ตูนหรือภาพวาดตัวละครเชิงเครื่อง 1 ตัวละคร ที่สวมเครื่องแต่งกายครบถ้วน ประกอบด้วย หมวกเชิงเครื่อง สวมเสื้อไหมสีดำประดับด้วยแถบตาล สวมกางเกงสีดำ มีผ้าสไบขิดพาดเฉียงไหล่ทั้งสองข้าง นิ้วมือทั้งสองข้างผูกด้วยผ้าใยบัว มีขอเป็นเครื่องดนตรีห้อยที่เอว สวมรองเท้าผ้าใบสีขาวและกำลังร่ายรำด้วยท่าร่าของเชิงเครื่อง ดังข้อความจากการสนทนากลุ่ม

“เครื่องแต่งกายของเชิงเครื่องมีรายละเอียดค่อนข้างมาก จำเป็นต้องเก็บรายละเอียดให้ได้มากที่สุด”

“เครื่องแต่งกายอยากให้คงเห็นถึงลวดลาย และสีที่เป็นชุดเดิม”

“อยากให้คำนึงถึงความพลิ้วไหวของผ้าใยบัว”

จากนั้นผู้วิจัยและนักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ได้ร่วมกันสร้างตราสัญลักษณ์ และปรับแก้ไขเบื้องต้น ได้ตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 ภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 ตราสัญลักษณ์การแสดงเชิงเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว
อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด แบบที่ 1



ภาพที่ 2 ตราสัญลักษณ์การแสดงเซิ้งเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว
อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด แบบที่ 2



ภาพที่ 3 ตราสัญลักษณ์การแสดงเซิ้งเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว
อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด แบบที่ 3

และนำตราสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบ มาประเมินผลโดยการสนทนากลุ่มในขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินผล พบว่าตราสัญลักษณ์สามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนได้ โดยตราสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบมีความสามารถทดแทนกันได้ดี กับการถ่าย และสามารถเก็บรายละเอียดเครื่องแต่งกายได้ดี ยกเว้น ขอ ที่เป็นเครื่องดนตรีประกอบที่ห้อยไว้ที่เอว ยาวลงมาที่ขาด้านหลัง ทำให้มองเห็นได้ไม่ชัดเจนจากภาพด้านหน้า ซึ่งในแบบที่ 3 จะเห็นได้ชัดเจนที่สุด นอกจากนี้ผู้ร่วมสนทนากลุ่มยังมีความพึงพอใจในตราสัญลักษณ์อย่างมาก ดังข้อความจากการสนทนากลุ่ม

“เป็นตาอีกตัวแหละ ดี ๆ”

“แต่ละภาพเก็บรายละเอียดได้ดี เสียตายแต่ขอมันอยู่ด้านหลัง เลยทำให้มองไม่เห็น”

“สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง น่าจะนำไปใช้ในงานโลโก้อื่น ๆ ที่แสดงถึงหมู่บ้านเรา”

และเมื่อประเมินความพึงพอใจตราสัญลักษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีระดับความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์ในระดับมากที่สุดทั้ง 3 แบบ โดยแบบที่ 2 มีระดับความพึงพอใจสูงสุด มี $\bar{X} = 4.78$ (S.D. = 0.21) รองลงมาคือแบบที่ 1 ($\bar{X} = 4.66$ S.D. = 0.39) และแบบที่ 3 ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.44) ตามลำดับ

นอกจากนี้ในศูนย์วัฒนธรรมชุมชนตำบลหนองบัว ยังใช้ตราสัญลักษณ์ในแบบที่ 1 จัดทำเป็นป้ายป๊อปอัพการ์ตูน เพื่อใช้จัดแสดงภายในอาคารศูนย์เรียนรู้ชุมชน และใช้ตราสัญลักษณ์ในแบบที่ 2 เป็นส่วนประกอบร่วม ในการจัดทำตราสัญลักษณ์องค์กรชุมชน และเสื้องานเดินวิ่งเพื่อสุขภาพ กองทุนแม่แห่งแผ่นดิน บ้านหนองบัว หมู่ที่ 1 ตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด



ภาพที่ 4 การใช้ป้ายป๊อปอัพการ์ตูน
 เพื่อใช้จัดแสดงภายในอาคารศูนย์เรียนรู้ชุมชน



ภาพที่ 5 ตราสัญลักษณ์ศูนย์วัฒนธรรมชุมชนตำบลหนองบัว



ภาพที่ 6 เสื้องานเดินบ่วงเพื่อสุขภาพ กองทุนแม่แห่งแผ่นดิน บ้านหนองบัว
หมู่ที่ 1 ตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด

สรุปผล

ชุมชนมีการสืบสานศิลปะการแสดงเซิ้งเครื่องอย่างต่อเนื่อง จึงมีความต้องการที่จะสร้างตราสัญลักษณ์การแสดงเซิ้งเครื่อง เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ร่วมกับภาพถ่าย โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักได้คำนึงถึงว่าการสร้างตราสัญลักษณ์จะต้องมีองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายที่ครบถ้วน สมบูรณ์ และความสามารถทดแทนกันได้ จึงได้สร้างตราสัญลักษณ์ขึ้น จำนวน 3 ภาพ และทำการประเมินผลพบว่า ตราสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบมีความสามารถทดแทนกันได้ดีกับภาพถ่าย และสามารถเก็บรายละเอียดเครื่องแต่งกายได้ดี นอกจากนี้ชุมชนยังมีความพึงพอใจและนำภาพไปใช้เป็นภาพต้นแบบในการออกแบบชิ้นงานอื่น ๆ ต่อไป แสดงให้เห็นถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนเพื่อเป็นตัวแทนกิจกรรมในชุมชน

อภิปรายผล

ตราสัญลักษณ์การแสดงเชิงเครื่อง ชุมชนตำบลหนองบัว อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 3 รูปแบบ มีความความสามารถทดแทนกันได้กับภาพถ่ายและการแสดงจริง โดยมีการเก็บรายละเอียดของเครื่อง แต่งกายที่ใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้กระบวนการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็นกระบวนการการมีส่วนร่วมของชุมชน และยังเป็นตราสัญลักษณ์ของศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ส่งผลให้ชุมชนมีความภาคภูมิใจและถูกนำไปใช้ในการเป็นต้นแบบการออกแบบและพัฒนาสิ่งของอื่น ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับการศึกษาของประชิด ทิณบุตร, อีระชัย สุขสวัสดิ์ และอดิสรณ์ สมนึกแพน (2559) ที่ทำการศึกษา การออกแบบพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับผลิตภัณฑ์สุขภาพและความงามของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดชัยนาท ที่สื่อถึงการรับรู้โดยเชื่อมโยงถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดชัยนาท โดยใช้อัตลักษณ์จังหวัดชัยนาทเป็นสื่อสร้างสรรค์ คือ วัด นก เชื้อน มาเป็นส่วนประกอบรวม ก่อให้เกิดผลงานการออกแบบที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีค่าความคิดเห็นต่อภาพรวมผลงานในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ อิศเรศ สุขเสนี, พิมพ์ไพ สุภารี, อัครครา มะเสนา และพงษ์ศักดิ์ สังฆะมณี (2563) ที่ทำการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนประวัติศาสตร์บ้านเชียงเหียน จังหวัดมหาสารคาม ผ่านกราฟฟิคตราสัญลักษณ์ ที่นำสัญลักษณ์อันโดดเด่นของชุมชน บ้านเชียงเหียน ที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อในเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ การเคารพศรัทธาในผีบรรพบุรุษทั้งในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ได้แก่ ศาลปู่ตา ศาลญาแม่ นางไหโบราณ กระบอกดอน และบั้งไฟ ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนโดยชุมชน ทำให้ชุมชนได้ตระหนักและเกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่ชุมชนมีอยู่ และกราฟฟิคสัญลักษณ์ยังเป็นนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ในการนำไปใช้งานด้านต่างๆของชุมชน และการศึกษาของ ขวัญชนก นัยเจริญ,

วาสนี มีเครือเอี่ยม และอรรถพล รอดแก้ว (2565) ที่ทำการศึกษาการใช้เรื่องเล่าและภูมิปัญญาพื้นบ้านในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์น้ำตาลโตนด ของตำบลบ้านยาง อำเภอบัวชุม จังหวัดพิษณุโลก โดยการนำเรื่องเล่าความเป็นมาเกี่ยวกับอาชีพของการปั่นตาล ที่สอดคล้องกับสภาพภูมิศาสตร์ของพื้นที่ และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติเนื่องจากผู้ปั่นตาลกลัวที่จะได้รับอันตราย และส่วนของภูมิปัญญา คือภูมิปัญญาการปั่นตาล และการทำน้ำตาล นำมาสู่การพัฒนาบรรจุภัณฑ์จากวัสดุในท้องถิ่น โดยมีตราสัญลักษณ์สินค้าที่ใช้เรื่องเล่าและภูมิปัญญามาใช้เป็นภาพวาดจำลองวิถีชีวิตและกรรมวิธีการทำตาล และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ วัง ไชว และวันชัย แก้วไทรสุน (2566) ที่ทำการศึกษารูปแบบและลวดลายงานหัตถกรรมเครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตกเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยนำลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และสวยงามของงานหัตถกรรมเครื่องสำริด มาใช้ในการออกแบบสู่งานศิลปะสร้างสรรค์ ในสินค้าอุปโภคบริโภคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ สมุดโน้ต กล่องดินสอ กระเป๋าเดินทาง โต๊ะน้ำชา ตู้กระจก หูฟัง เสื้อโค้ท ต่างหู และโคมไฟ ซึ่งถือว่าเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับงานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ และเกิดการพัฒนานวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีที่สร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นความคิดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และการอนุรักษ์ที่ยั่งยืน จะเห็นได้ว่าการออกแบบตราสัญลักษณ์หรือบรรจุภัณฑ์สินค้าต่าง ๆ ในชุมชน ควรคำนึงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น อันเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งจะทำให้สินค้าเป็นที่จำได้และอยู่ในใจของผู้บริโภค

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ชุมชนแต่ละชุมชนมีเอกลักษณ์ประจำชุมชนที่แตกต่างกันออกไป ควรมีการศึกษาถึงเอกลักษณ์ของชุมชนนั้น ๆ เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์หรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง

2. การจัดกิจกรรมในชุมชน ควรคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกภาคส่วน เพื่อร่วมกัน ออกแบบ สร้าง และประเมินผล

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงเชิงเครื่อง เช่น หมวกเชิงเครื่อง

บรรณานุกรม

- กิตติพงษ์ พลทิพย์, พิกุล มีมานะ และสินทรัพย์ ยืนยาว. (2563). การนำเสนอชุมชนคุณธรรมผ่านกายภาพเชิงบังไฟ. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอภัยภูฏา*, 9(1), 473-483.
- ขวัญชนก นัยเจริญ, วาสนี มีเครือเอี่ยม และอรรถพล รอดแก้ว. (2565). การใช้เรื่องเล่าและภูมิปัญญาพื้นบ้านในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์น้ำตาลโตนดของตำบลบ้านยาง อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก. *วิจิตรวรรณสาร*, 6(2), 137-154.
- คนทีหนึ่ง แสงหิรัญ. (2564). การศึกษาวิวัฒนาการการออกแบบตราสัญลักษณ์ของขนส่งมวลชนรถไฟใต้ดินลอนดอน ประเทศอังกฤษ. *วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ*, 3(2), 77-88.
- ประชิด ทิณบุตร, อีระชัย สุขสวัสดิ์ และอดิสรณ์ สมนึกแทน. (2559). การออกแบบพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับผลิตภัณฑ์สุขภาพและความงามของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดชัยนาท. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 7(1), 84-94.

- พระครูปริยัติสุทธิคุณ, พระครูวาปีจันทคุณ และพระวิมาน คมกิริยปญโญ. (2564). แนวทางการจัดการและส่งเสริมประเพณีแข่งเครื่องโบราณเพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของชุมชนตำบลหนองบัว อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 10(1), 51-63.
- วัง โข และวันชัย แก้วไทรสุน. (2566). รูปแบบและลวดลายงานหัตถกรรมเครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก เพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์. *วารสารรัตนบุศย์*, 5(3), 503-518.
- อิสเรศ สุขเสนี, พิมประไพ สุภารี, อัครครา มะเสนา และพงษ์ศักดิ์ สังฆะมณี. (2563). อัตลักษณ์ชุมชน ประวัติศาสตร์บ้านเชียงเหียน จังหวัดมหาสารคาม ผ่านกราฟฟิกตราสัญลักษณ์. *วารสารมนุษยกับสังคม*. 5(2):7-25.
- The d. school. (2010). *Bootcamp Bootles*. Stanford:Hasso Platter Institute of design.
- The Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. (1994). *The program evaluation standards: How to assess evaluations of educational programs* (5th ed.). W. H. Freeman.