



JAD

JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย



ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564
Vol. 2 No. 1 January - June 2021

ISSN : 2730-213X (Print) ISSN : 2730-3381 (Online)





JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2564

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

Vol. 2 NO. 1 January – June 2021

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)

เจ้าของ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

จัดรูปเล่ม ออกแบบปก : มารีญา ทรงปัญญา

จำนวนการจัดพิมพ์ : จำนวน 200 เล่ม

สถานที่พิมพ์ : โรงพิมพ์บ้านเหล่า 333 ถ.บ้านเหล่า ต.หมากแข้ง

อ.เมือง จ.อุดรธานี 41000 โทร. 042-325938

เว็บไซต์วารสาร : <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ประธานศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ผ้าและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย

กองบรรณาธิการภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกิจ พลประดม

รองศาสตราจารย์นาวา วงษ์พรม

รองศาสตราจารย์พฤษมงคล จุลพูล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐฐกรณ์ เสารยะวิเศษ

ดร.ศิลปชัย เจริญ

ดร.สุภัทรา วันเพ็ญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพล สิงห์คำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงขร ภัคดี

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ Assistant Editor

อาจารย์มาริญา ทรงปัญญา

อาจารย์จรัสรัตน์ โยธะคง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรืองศักดิ์ บัดภาวะโร

อาจารย์ศักดิ์สิทธิ์ บัวคำ

อาจารย์อัมรินทร์ บุญศิริ

อาจารย์ขจรฤทธิ์ ศิริมาก

อาจารย์อโณทัย สิงห์คำ

อาจารย์นิติ นิมะลา

อาจารย์พรรษา แสนวัง

อาจารย์เอกพันธ์ พิมพาที

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ราชวิทย์ ทิพย์เสนา

อาจารย์พศิน เวียงแก้ว

อาจารย์ธิดารัตน์ ชุ่มจังหวด

กองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาบทความจากภายนอก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุศย์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิงห์ อินทรชูโต
รองศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจนรามิโนนทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา

รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรค
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แส มังกรวงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชริวิชญ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาริต เหล่าวัฒนพงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประชา พิจักขณา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธินี สุขกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา ดูปันดุง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
ดร.ก้องกาญจน์ พิจักขณา
ดร.กนิษฐา พวงศรี

ศิลปินแห่งชาติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ประจำฉบับที่ 3

มกราคม - มิถุนายน 2564

ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Professor Dr. Samart Jabjone
Nakhonratchasima Rajabhat University

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุศย์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof. Dr. Supachai singyabuth
Mahasarakham University

รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Assoc. Prof. Dr. Nirat Soodsang
Naresuan University

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง
King Mongkut's University of Technology
Ladkrabang

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
มหาวิทยาลัยบูรพา
Assoc. Prof. Dr. Kriangsak Khiaomang
Burapha University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
มหาวิทยาลัยบูรพา
Assoc. Prof. Dr. Narit Vadhanabhu
Burapha University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Asst. Prof. Dr. Thanasit Chantaree
Khon Kaen University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof. Dr. Sastra Laoakka
Mahasarakham University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มังกรวงษ์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง
Asst. Prof. Dr. Khae Mungkornwong
King Mongkut's University of Technology
Ladkrabang

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Asst. Prof. Dr. Kanittha Rungwannasak
Udon Thani Rajabhat University

เกี่ยวกับวารสาร และข้อแนะนำการตีพิมพ์

1. นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์ (Focus and Scope)

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย : JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN (JAAD) เป็นวารสารที่เผยแพร่ผลงานทางวิชาการและงานวิจัยทางด้านศิลปกรรมและการออกแบบ เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและส่วนเกี่ยวข้อง เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านนวัตกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในวงกว้างทั้งในระดับชาติและนานาชาติ และเป็นพื้นที่สำหรับนักศึกษา อาจารย์ นักวิชาการอิสระ ได้นำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมและผลงานการประดิษฐ์สร้างสรรค์สู่สาธารณชน เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ในวงกว้าง โดยวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) รับพิจารณาตีพิมพ์รายงานการวิจัย (original research paper) การวิจัยเชิงอธิบาย (expository research) บทความวิชาการ (Academic article) การวิจัยเชิงสำรวจ (survey article) บันทึกการวิจัย (research note) ในสาขาวิชาต่างๆ ดังนี้

1) ด้านศิลปกรรม

1.1) กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาทัศนศิลป์, สาขาวิชาจิตรกรรม, สาขาวิชาประติมากรรม, สาขาวิชาภาพพิมพ์, สาขาวิชาศิลปะไทย, สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และสาขาวิชาทัศนศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.2) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ได้แก่ สาขาวิชาศิลปะการแสดง, สาขาวิชาการละคร, สาขาวิชานาฏศิลป์, สาขาวิชานาฏกรรมไทย และสาขาวิชาศิลปะการแสดงอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.3) กลุ่มวิชาดุริยางคศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์, สาขาวิชาคีตศิลป์, สาขาวิชาดนตรีไทย, สาขาวิชาดนตรี, และสาขาวิชาดุริยางคศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ด้านการออกแบบ

กลุ่มสาขาวิชาออกแบบ ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, สาขาวิชาออกแบบกราฟิก, สาขาวิชาออกแบบมัลติมีเดีย, สาขาวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา, สาขาวิชาออกแบบสิ่งทอและแฟชั่น, สาขาวิชาออกแบบเครื่องเรือน, สาขาวิชาออกแบบเครื่องประดับ, สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสาขาวิชาออกแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. เกณฑ์และกระบวนการเผยแพร่บทความ (Peer Review Process)

ทุกบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ต้องเป็นบทความที่ยังไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และจะต้องผ่านกระบวนการการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)

3. ภาษาที่รับตีพิมพ์ (Language)

ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

4. กำหนดการเผยแพร่ (Publication Frequency)

กำหนดตีพิมพ์ 2 ฉบับต่อปี ในช่วงระยะเวลาดังนี้ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

5. การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์ (Publisher)

1. การส่งบทความเพื่อพิจารณาผู้เขียนบทความวิจัยหรือบทความวิชาการได้ตลอดเวลา โดยต้องส่งบทความต้นฉบับ (Manuscript) ในระบบลงทะเบียนวารสารออนไลน์ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

2. ผู้เขียนต้องใช้รูปแบบฟอร์ม (Format) ตามที่วารสารกำหนดในการจัดทำต้นฉบับของบทความรวมถึงรูปแบบการอ้างอิงเนื้อหา ภาพและตาราง

3. การพิจารณาบทความโดยกองบรรณาธิการเมื่อได้รับบทความแล้ว โดยพิจารณาเบื้องต้นในกรอบขอบข่ายของบทอยู่ในกลุ่มของศิลปกรรมและการออกแบบหรือไม่ โดยถ้าอยู่ในขอบข่ายของวารสารจะเข้ากระบวนการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 2 ท่าน แล้วจึงจะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบผลการพิจารณา และแจ้งให้ผู้เขียนปรับปรุง (ในกรณีที่มีการปรับแก้) ระยะเวลา 1 - 4 สัปดาห์

ข้อความทุกข้อความที่ปรากฏในเนื้อหาบทความซึ่งตีพิมพ์ในวารสารวิชาการเล่มนี้ เป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน ไม่ใช่ข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของบรรณาธิการ กองบรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มีบทความวิจัยและบทความทางวิชาการจำนวน 5 เรื่อง บทความวิจัย 3 เรื่อง ประกอบด้วย จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า เป็นการสะท้อนความสวยงามและความประทับใจของดอกเฟื่องฟ้านำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ซึ่งผู้เขียนนำเสนอผลงานออกมาอย่างโดดเด่นและวิเคราะห์กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบซึ่งจะเป็นแนวทางของการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรมแก่ผู้สนใจได้เป็นอย่างดี การวิจัยเรื่องการออกแบบสมุดยาสำหรับผู้ป่วยสูงอายุในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ เป็นการศึกษาทดลองออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อแก้ปัญหาการหลงลืมการกินยาอยู่เป็นประจำและเพื่อช่วยในการกินยากกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ เป็นงานที่จะเป็นประโยชน์ในวงกว้างเมื่อนำไปใช้ประโยชน์โดยเฉพาะกับผู้ป่วยที่เป็นผู้สูงอายุได้ ต่อมาเป็นการวิจัยเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหายากซ์ โดยเป็นการศึกษาออกแบบบรรจุภัณฑ์และพัฒนาตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งเป็นประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการเพิ่มศักยภาพของสินค้าที่ระลึกในกลุ่มโอท็อป การศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต เป็นการศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกจากลักษณะเฉพาะของผีไทย ผ่านการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์เฉพาะแล้วนำมาออกแบบเป็นกระเป๋่า ซึ่งก็เป็นอีกแนวทางของการนำแรงบันดาลใจแบบไทยมาประยุกต์เพื่อสร้างมูลค่าได้เป็นอย่างดี ส่วนบทความวิชาการ 1 เรื่อง คือ เรื่องวัฒนธรรมร่วมสมัย: มิติบริบทของสมาชิกกลุ่มหน้าแปดจังหวัดพะเยา เป็นการศึกษาศึกษาบริบทของกลุ่มสมาชิกหน้าแปดจังหวัดพะเยาและวัฒนธรรมร่วมสมัย นำมาสรุปเป็นโมเดลสำหรับการพัฒนาซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนได้เป็นอย่างดี

ในการดำเนินงานเพื่อจัดทำวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ถึงแม้วารสารจะยังไม่อยู่ในฐาน TCI แต่ก็ยังได้รับความไว้วางใจจากแวดวงวิชาการด้านศิลปกรรมและการออกแบบส่งผลงานเพื่อเผยแพร่อย่างต่อเนื่องเป็นฉบับที่ 3 และได้รับความเอื้อเฟื้อจากผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายสถาบันรวมถึงนักวิชาการทั้งจากภายในและ

ภายนอกมหาวิทยาลัย กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเนื้อหาภายในวารสารเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจด้านศิลปกรรมและการออกแบบ ซึ่งกองบรรณาธิการจะพัฒนาคุณภาพวารสารให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย
บรรณาธิการ



วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย
JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN
ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563

บทความวิจัย

- จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า 13
Painting Reflecting Impression of the Blooming of Bougainvillea Flowers
ประชาธิป มากมูล
Prachatip Makmool
- การออกแบบสมุดยาสำหรับผู้ป่วยสูงอายุในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ 35
Medicine Book Design for Non-Communicable diseases (NCDs) in Elderly Patient
กวิตา ศรีสุนาถ, กาญจนา ศรีรินทร์, วิภาวดี พรหมพuthา, สราวุฒิ พงศ์ณัฐกรณ์,
ธนสิทธิ์ จันทะวี, วาริน บุญญาพุทธิพงศ์
Kavita Srisunart, Kanjana Sririn Sarawut, Pongnattakorn
Wipawadee Promputtha, Thanasit Chantaree, Warin boonyaputtipong
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหายักษ์ 56
The Packaging and Branding Design for Ha yak Souvenir Product
นิรชา ศรีภิลลา, กิตติศักดิ์ ธรรมศักดิ์ชัย
Niracha Sriphila, Kittisak Tammasakchai
- การศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต 76
A Study of Thai Ghosts for Pop Art Style Graphic Design
เพชรวรรณทร์ เรืองแสน, เอกพันธ์ พิมพ์พาที
Petwarin Ruengsan, Aekkaphan Pimpatee

บทความวิชาการ

- วัฒนธรรมร่วมสมัย: มิติบริบทของสมาชิกกลุ่มหญ้าแฝกจังหวัดพะเยา 99
Contempolary Culture: Contextual Dimension of Vetiver Grass Group Members
in Phayao Province.
รจนา จันทราสา
Rosjana Chandhasa

จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่ง บานของต้นเฟื่องฟ้า

Painting Reflecting Impression of the Blooming of Bougainvillea Flowers

ประชาธิป มากมูล

Prachatip Makmool

Shy_ohh@hotmail.com

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะดิจิทัล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Department of Digital Art, Faculty of Humanities and Social Science,

Buriram Rajabhat University

บทคัดย่อ

จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและความสำคัญของต้นและดอกเฟื่องฟ้า และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ ข้อมูลจากภาคสนาม การสำรวจ การสังเกต แบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ การจดบันทึก การถ่ายภาพ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล กำหนดพื้นที่ของการสร้างสรรค์ คือ อำเภอเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการศึกษาพบว่า ต้นเฟื่องฟ้าเป็นต้นไม้ที่คนไทยนิยมปลูกมาก เพราะเป็นต้นไม้ที่ปลูกง่าย มีสายพันธุ์มากมาย และให้ดอกหลากหลายสี คนไทยโบราณเชื่อว่าเป็นไม้มงคล อันแสดงถึงความเบิกบาน สว่างไสว ความรุ่งเรืองของชีวิต ออกดอกมากที่สุดในฤดูแล้ง ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม สื่อถึงความประทับใจจากความงามของต้นเฟื่องฟ้าที่ออกดอกสะพรั่งในตัวเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ ผ่านการผสมอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ตามแนวคิดของลัทธิอิมเพรสชันนิส (Impressionist) ด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบอสมมาตร ใช้สีที่มีความกลมกลืนตามทฤษฎีสี เป็นผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น คือ ผลงานมีความงามและมีคุณค่าทางศิลปะตามหลักสุนทรียภาพ มีเนื้อหาและเรื่องราวที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวบุรีรัมย์ ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สร้างสรรค์และผู้ที่ได้รับชมผลงานครั้งนี้

คำสำคัญ: จิตรกรรม, ความประทับใจ, การสะพรั่งบาน, ต้นเฟื่องฟ้า

Abstract

The aims of this study were 1) to study history and significances of Bougainvillea flowers and 2) to create a painting that reflects the impression of the blooming of Bougainvillea flowers. The data were collected from documents, publications, online media, field note, survey, non-participation observation, interview, notetaking, photograph, analyzing and synthesizing information. The area in creating the work was a center of Buriram Province. The result revealed that Paper flowers were famous among Thai people because they were easy grown and had various species with different colors. Based on the Thai traditional beliefs, the Bougainvillea flower would bring luck, and represent happiness, brightness, and prosperity. It mostly blooms in a dry season. All collected information was applied to create painting to show the impression of the blooming of Bougainvillea flowers around the center of Buriram Province. This work was created with the creator's emotion according to Impressionist's concept with oil painting on canvas. The asymmetrical balance and harmony color in the Theory of Color techniques were also used to create four pieces of painting. This creation was considered to have its beauty and artistic value according to esthetics. Moreover, the contents and stories were in line with Buriram people's ways of life that would be beneficial to the creator and the viewers of this works.

Keyword: Painting, Impression, Blooming, Bougainvillea Flowers

บทนำ

ดอกไม้คู่กับป่าเขา ไร่นาคู่กับมนุษย์ ตั้งแต่ถือกำเนิดขึ้นมาบนโลก มนุษย์ได้นำเอาดอกไม้ขึ้นมาปลูกตามบ้านเรือน ตัดต้นที่มีดอกสวยๆ มาขยายพันธุ์ จนได้พันธุ์ใหม่ๆ ไม่ว่าจะเป็นผัก ผลไม้ ไม้ดอก พืชป่าจากแหล่งพันธุกรรมทั่วโลก ตั้งแต่สมัยล่าอาณานิคม พันธุ์พืชเหล่านี้นอกจากจะถูกรวบรวมไว้แล้ว ยังถูกกระจายพันธุ์ไปยังประเทศอื่นๆ ทั่วโลก ดอกไม้หลายชนิดถูกนำเข้ามาในประเทศไทย มีชื่อภาษาไทย จนกระทั่งเป็นเหมือนกับพืชพื้นเมือง เช่น ทานตะวันถูกนำเข้ามาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา บานชื่นนำเข้ามาปลูกเร็วกว่าปีเช่นเดียวกับ เฟื่องฟ้า (ธัญญะ เตชะศิลป์พิทักษ์, 2538) จากหลักฐานทางด้านเอกสารกล่าวว่าเฟื่องฟ้าถูกนำมาปลูกในประเทศไทยมากกว่า 100 ปี ตั้งแต่ราวปี พ.ศ. 2423 ซึ่งตรงกับสมัยรัชกาลที่ 5 โดยพระยาวิจิตรนรได้บันทึกไว้ว่า ในเวลานั้นมีการปลูกเฟื่องฟ้ากันหลายสายพันธุ์ พันธุ์แรกๆ ที่นำมาปลูก ได้แก่ พันธุ์ดอกสีม่วง พันธุ์ดอกสีอิฐ พันธุ์ดอกสีทับทิม พันธุ์ดอกสีเหลือง หลังจากนั้นเป็นต้นมาได้มีผู้นำพันธุ์เฟื่องฟ้าจากต่างประเทศเข้ามาปลูกมากมาย แต่ไม่มีการบันทึกการนำเข้ามาไว้เป็นหลักฐาน (วิจิตร สุขสวัสดิ์, ม.ป.ป.) เฟื่องฟ้า เป็นพรรณไม้ที่มีการปลูกมากในประเทศไทย เนื่องจากสามารถนำเฟื่องฟ้าไปใช้ประโยชน์ในด้านสุนทรียภาพเพื่อประดับสวน อาคาร บ้านเรือน และสถานที่สำคัญต่างๆ นอกจากนี้คนไทยโบราณยังมีความเชื่อว่าเฟื่องฟ้าเป็นไม้มงคลที่สำคัญของเทศกาลตรุษจีน เพราะต้นเฟื่องฟ้าสามารถออกดอกสะพรั่งในช่วงเทศกาลตรุษจีน จึงทำให้บางคนเรียกต้นเฟื่องฟ้าว่า “ต้นตรุษจีน” ดังนั้นจึงเชื่อว่าเมื่อช่วงดอกเฟื่องฟ้าบานจะแสดงถึงความเบิกบาน สว่างไสว ความรุ่งเรืองที่ก้าวไกลแห่งชีวิต (ชมรมพัฒนาไม้ดอกไม้ประดับ, 2539)

พื้นที่บริเวณตัวเมืองของจังหวัดบุรีรัมย์มีความนิยมปลูกเฟื่องฟ้าเช่นกัน เมื่อถึงฤดูแล้งต้นเฟื่องฟ้าต่างพร้อมใจกันออกดอกบานสะพรั่งแลดูสวยงามไปทั่วเมือง ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ จึงได้พบเห็นความงดงามของต้นเฟื่องฟ้า เกิดความประทับใจที่จะศึกษาประวัติความเป็นมาและความสำคัญของต้นเฟื่องฟ้า และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า ผ่านผลงานจิตรกรรมแบบลัทธิอิมเพรสชันนิส (Impressionist) โดยมุ่งหวังให้ผู้รับชมเห็นความ

สวยงามของต้นเฟื่องฟ้ายามฤดูแล้งในจังหวัดบุรีรัมย์ และตระหนักถึงคุณประโยชน์ ความสวยงาม ความสำคัญของต้นไม้ ที่ได้รับสมญานามว่า “ราชินีแห่งไม้ประดับ” อันจะก่อให้เกิดสำนึกในการอนุรักษ์พรรณพืชต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและความสำคัญของต้นและดอกเฟื่องฟ้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนความประทับใจที่เกิดจากการะพร้งบานของต้นเฟื่องฟ้า

วิธีการศึกษา

1. กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์
2. รวบรวมและศึกษาข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เก็บข้อมูลภาคสนามจากสถานที่จริงด้วยการสำรวจ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ การจดบันทึก การถ่ายภาพ นำข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
3. ทำการร่างภาพจัดองค์ประกอบให้เกิดความงามตามหลักทัศนศิลป์ แล้วคัดเลือกผลิตผลงานจิตรกรรมจำนวน 4 ชิ้น
4. ทำการสร้างสรรค์ผลงานแล้ววิเคราะห์ผลงานแต่ละชิ้น ก่อนนำมาปรับปรุงในชิ้นต่อไป
5. สรุปและอภิปรายผล นำเสนอผลของการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงผลการศึกษา ตามความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ที่กำหนดไว้เชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ผลการศึกษา

1. ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของต้นและดอกเฟื่องฟ้า

เฟื่องฟ้า ชื่อสามัญ Bougainvillea ชื่อวิทยาศาสตร์ Bougainvillea spp. วงศ์ Nyctaginaceae ชื่ออื่นๆ ตรุษจีน ศรีราชา ดอกโคม (ชมรมพัฒนาไม้ดอกไม้ประดับ, 2539) มีถิ่นกำเนิดในทวีปอเมริกาใต้ นักพฤกษศาสตร์ชาวฝรั่งเศสชื่อ Philibert Commerson เป็นผู้ค้นพบและตั้งชื่อเพื่อเป็นเกียรติแก่นักเดินเรือชาวฝรั่งเศสชื่อ Louis Antoine de Bougainville ซึ่ง Commerson ได้ร่วมเดินทางไปด้วยในการเดินเรือรอบโลกระหว่างปี ค.ศ. 2309-2312 Commerson ได้เก็บตัวอย่างพรรณไม้ชนิดนี้จากเมือง Rio de Janeiro ซึ่งเป็นเมืองหลวงของประเทศบราซิล หลังจากนั้นประมาณกว่า 50 ปี เฟื่องฟ้าได้ถูกนำเข้าปลูกในทวีปยุโรป ต่อมาได้มีผู้นำไปสู่ประเทศอินเดีย อินโดนีเซีย และสิงคโปร์ ในราวปี พ.ศ. 2403 ส่วนในสหรัฐอเมริกามีการนำเข้ามาปลูกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2459 ปัจจุบันมีปลูกกันมากในฟลอริดา ซึ่งเป็นรัฐที่มีอากาศค่อนข้างร้อนและมีแสงแดดจัด (ณรงค์ โฉมเฉลา, 2533) สำหรับประเทศไทย มีประวัติว่าปลูกเฟื่องฟ้ากันมากกว่า 100 ปี ตั้งแต่ราวปี พ.ศ. 2423 ซึ่งตรงกับสมัยรัชกาลที่ 5 พระยาวิจิตรนรินทร์ได้บันทึกไว้ว่า ในเวลานั้นมีการปลูกเฟื่องฟ้ากันหลายสายพันธุ์ พันธุ์แรกๆ ที่นำมาปลูกได้แก่ พันธุ์ดอกสีม่วง ซึ่งมีการเรียกชื่อว่า “ตรุษจีน” เพราะเป็นพันธุ์ที่มีดอกออกช่วงเทศกาลตรุษจีน (เดือนกุมภาพันธ์) ต่อมาในปี พ.ศ. 2453 หมอไฮแอต ได้นำพันธุ์ดอกสีอิฐเข้ามาปลูก และในปี พ.ศ. 2468 พระยาประติพัทธ์ภูบาลได้นำพันธุ์ดอกสีทับทิมมาจากสิงคโปร์เข้ามาปลูก จนได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสมัยนั้น ส่วนพันธุ์ดอกสีเหลืองพบในกรุงเทพมหานคร เมื่อประมาณ พ.ศ. 2481-2482 หลังจากนั้นเป็นต้นมาได้มีผู้นำพันธุ์เฟื่องฟ้าจากต่างประเทศเข้ามาปลูกมากมาย แต่ไม่มีการบันทึกการนำเข้ามาไว้เป็นหลักฐาน (วิจิตร สุขสวัสดิ์, ม.ป.ป.)

เฟื่องฟ้า เป็นพรรณไม้ที่ไม่ได้รับสมญานามว่า “ราชินีแห่งไม้ประดับ” เนื่องจากสามารถนำเฟื่องฟ้าไปใช้ประโยชน์ในด้านสุนทรียภาพเพื่อประดับสวน อาคาร บ้านเรือน และสถานที่สำคัญต่างๆ นอกจากนี้คนไทยโบราณยังมีความเชื่อว่า เฟื่องฟ้าเป็นไม้มงคลที่สำคัญของเทศกาลตรุษจีน เพราะต้นเฟื่องฟ้าสามารถออกดอกสะพรั่งในช่วงเทศกาลตรุษจีน จึงทำให้บางคนเรียกต้นเฟื่องฟ้าว่า “ต้นตรุษจีน” บางคนเชื่อว่าเมื่อช่วงดอกเฟื่องฟ้าบานจะแสดงถึงความเบิกบาน สว่างไสว ความรุ่งเรืองที่ก้าวไกลแห่งชีวิต และยังเชื่ออีกว่าเพื่อความเป็นสิริมงคลแก่ผู้อยู่อาศัย ควรปลูกไว้ทิศตะวันออก เพื่อเอาประโยชน์ทางดอกควรปลูกในวันพุธ และถ้าจะให้เป็นสิริมงคลมากขึ้นผู้ปลูกควรเป็นสตรี เพราะเฟื่องฟ้าเป็นราชินีแห่งไม้ประดับ (ชมรมพัฒนาไม้ดอกไม้ประดับ, 2539) เฟื่องฟ้าที่นิยมปลูกเป็นไม้ประดับถูกจัดอยู่ใน 3 ชนิดของสกุล *Bougainvillea* คือ *B. glabra* *B. peruviana* และ *B. spectabilis*. พันธุ์ส่วนใหญ่ที่มีปลูกในประเทศไทยคือ *B. glabra* และลูกผสมระหว่าง *B. glabra* กับ 2 ชนิดหลังในปัจจุบัน ประเทศไทยมีพันธุ์เฟื่องฟ้าอยู่ไม่ต่ำกว่า 50 พันธุ์ และส่วนใหญ่ถือกำเนิดในไทย พันธุ์เหล่านี้เกิดจากการกลายพันธุ์ของพันธุ์ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ได้แก่ กลุ่มพันธุ์สุมาลี ต่างดอกแดง และสาวิตรี นับเป็นพันธุ์ที่ให้กำเนิดพันธุ์มากมาย (ณรงค์ โฉมเฉลา, 2534) ชนิดและพันธุ์เฟื่องฟ้าที่นิยมปลูกเป็นไม้มงคลได้แก่ 1) พันธุ์ดอกสีแดง ได้แก่ แดงจินดา แดงรัตนา แดงบานเย็น ตรุษจีนต่าง สาวิตรี กฤษณา 2) พันธุ์ดอกสีขาว ได้แก่ ทศมาลี ดอกขาว ขาวน้ำผึ้ง สุมาลี สุวรรณ 3) พันธุ์ดอกสีชมพู ได้แก่ ชมพูจินดา ชมพูทิพย์ ชมพูสุข 4) พันธุ์ดอกสีม่วง ได้แก่ พรสุมาลี ม่วงประเสริฐศรี ม่วงกฤษณา ทศมาลี 5) พันธุ์ดอกสีส้ม ได้แก่ สุมาลีสีทอง 6) พันธุ์ดอกสีเหลือง ได้แก่ เหลืองอรทัย (วันโชค, 2555) สิ่งที่ทำให้เฟื่องฟ้าเป็นที่นิยมปลูกของคนทั่วไปนั้น คือ ปลูกง่าย ตายยาก รวมทั้งสามารถขยายพันธุ์ได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นการตอน ปักชำ ตัดตา ดอกเฟื่องฟ้ามีความสวยงาม ด้วยสีสรรค์ที่สะดุดตามีหลายสีให้เลือกไปใช้ประโยชน์ได้ อีกทั้งยังมีใบเขียวเป็นมันดัดกับสีดอกอย่างเด่นชัด ซึ่งใบมีทั้งใบธรรมดา ใบด่างหลายสีหลายแบบให้เลือก จึงสามารถใช้ปลูกประดับเพื่อดูดอกอย่างเดียว หรือ ทั้งสองอย่างก็ได้ ดอกเฟื่องฟ้ามีรูปทรงของลำต้นและกิ่งก้านที่สวยงามและอ่อนช้อย สามารถตัดแต่ง ดัด โนม หรือทำไม้แคระ (Bonsai) นอกจากนี้ดอกเฟื่องฟ้าทนทานต่อสภาพแวดล้อม ทั้งในเรื่องของดิน น้ำและอุณหภูมิ เฟื่องฟ้าขึ้นได้ดีทั้งในที่แห้งแล้งหรือชุ่มชื้น ในดินสารพัดชนิด ทั้งดินเหนียว ดินร่วน ดินทราย

และแม้กระทั่งดินลูกรัง ยิ่งขาดน้ำเฟื่องฟ้ายิ่งออกดอกดกมากขึ้น เฟื่องฟ้า ดอกออกตรงตามวันเวลา โดยเฉพาะเทศกาลตรุษจีนจะเห็นเฟื่องฟ้าบานสะพรั่งทั่วไป สมัยนี้มีการผสมพันธุ์ใหม่ๆ ที่สามารถออกดอกได้ตลอดปีและสามารถปลูกในกระถางได้นานโดยไม่ต้องเปลี่ยนดินบ่อย ทำให้สามารถนำไปปลูกในภาชนะต่างๆ หรือสถานที่ต่างๆ ได้ดีมีจำนวนพันธุ์มากมาย โดยในประเทศไทยมีเฟื่องฟ้าไม่ต่ำกว่า 100 พันธุ์ ยิ่งไปกว่านั้นเฟื่องฟ้ายังมีโอกาสกลายพันธุ์ได้ง่าย จึงเป็นการเพิ่มจำนวนพันธุ์ที่มีอยู่ให้มากขึ้นในระยะเวลาอันสั้น ไม่มีแมลงรบกวน หรือ เกือบจะเรียกได้ว่าปลอดศัตรูทั้งโรค แมลง และศัตรูที่มีชีวิตอื่นๆ (วิจิตร สุขสวัสดิ์, ม.ป.ป)

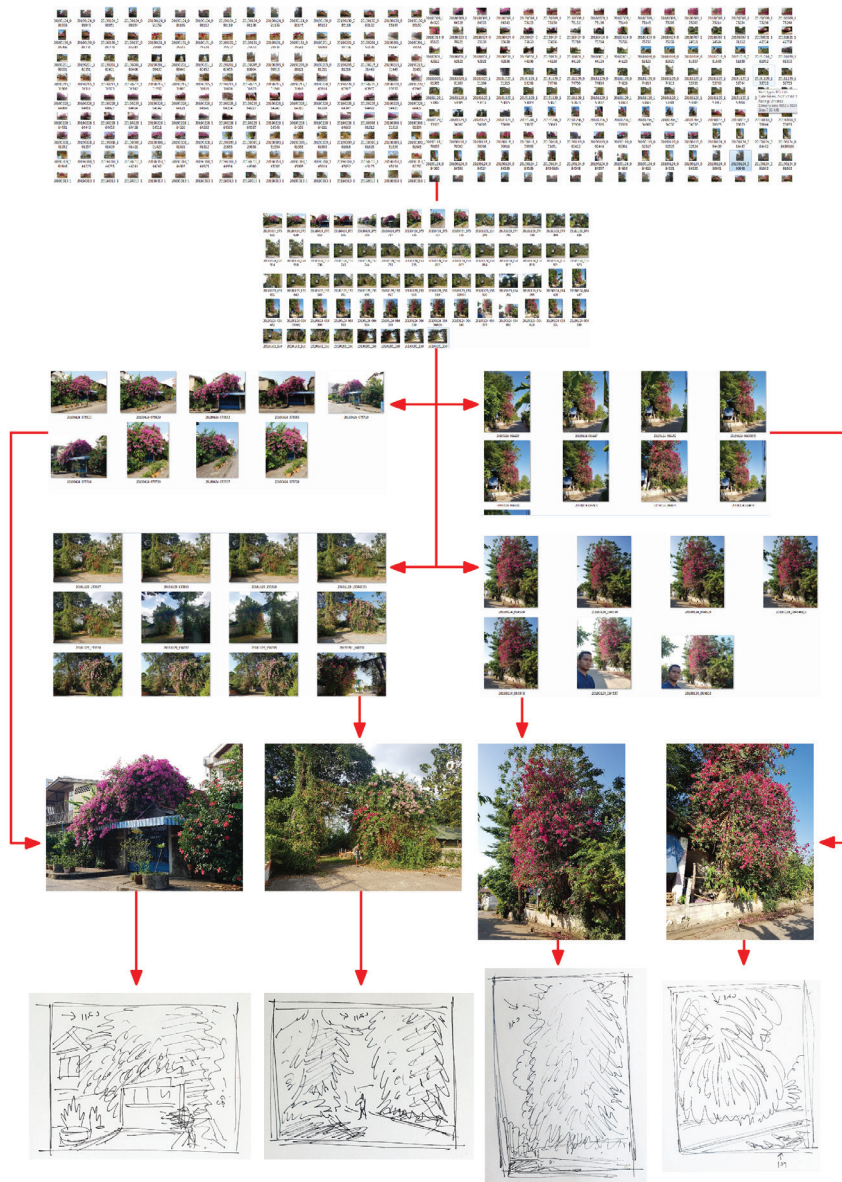
ด้วยความสวยงามของเฟื่องฟ้า จึงมีผู้นำไปแต่งเป็นคิตกวีชื่อ “ฟลอว์เฟื่องฟ้า” คำร้องโดย ศรีสวัสดิ์ พิจิตรวรการ และ ทำนองโดย เอื้อ สุนทรสนาน โดยมีเนื้อเพลงที่กล่าวว่า “...สุขคร้าน ผ่านฟลอว์ เฟื่องฟ้า ร้อนแรงลิลลาที่ล้ำและแรง ปลื้มดื่มด่ำตามเสียงเพลง สนุกกันครั้นครอง เพราะรสประเลงปลุกใจ...” และ ท่อนสุดท้ายของเพลงที่ว่า “...โอ้ทิพย์สุธาสวรรค์ วิมานคนธรรพ์สุขสันต์เรไรา หลับจะอยู่ในนิทรา ดินอยู่ในขวัญตา ผันฟ้าเฟื่องฟลอว์ไฉไล.” (ธรรมเกียรติ กันอริ, 2540)

2. การสร้างสรรค์จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า

การสร้างสรรค์จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า เริ่มจากการนำองค์ความรู้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จัดทำภาพร่าง แล้วจึงนำมาสร้างสรรค์ตามเนื้อหา รูปแบบและเทคนิคตามลัทธิประทับใจ หรือ อิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) แนวคิดสำคัญของลัทธิประทับใจ หรือ อิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) คือ “ธรรมชาติให้แต่วัตถุดิบแด่มนุษย์ มนุษย์เป็นผู้ปรุงวัตถุดิบเหล่านั้นด้วยความรู้สึกประทับใจ ทักษะ และความคิด” ด้วยการเขียนภาพธรรมชาติจากความประทับใจ ตัดทอนให้เหมาะสมและใช้หลักของสี แสง เงา ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ (อารี สุทธิพันธุ์, 2535) ลัทธิประทับใจ (Impressionism) สร้างผลงานเน้นความประทับใจ ซึ่งเกิดขึ้นต่อความรู้สึกของมนุษย์ในขณะที่รับรู้สิ่งต่างๆ ให้เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด และองค์ประกอบของสิ่งเร้าที่สำคัญ คือ สี แสง เงา และบรรยากาศโดยรวมที่มนุษย์มองเห็นคุณค่าความงามของศิลปะในกลุ่มลัทธิประทับใจ อยู่ที่ว่าถ่ายทอดให้เกิดความประทับใจ

จากแสงเงาที่สร้างสรรค์บรรยากาศให้เกิดมิติที่แตกต่างกัน รวมทั้งรูปทรงของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากน้ำหนักของสี แสงสะท้อน และเงาที่ตกทอด นำสิ่งที่เป็นนามธรรม คือ บรรยากาศ ซึ่งมนุษย์รับรู้ได้อย่างเลื่อนราง มาถ่ายทอดรูปแบบที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น รูปแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ เช่น กระแสน้ำ เกลียวคลื่น หรือ สายลม เป็นต้น (ฉลอง สุนทรนนท์, 2558) โดยมีรี บราเคอมงค์ (Marie Bracquemond) (1991) ยังกล่าวอีกว่า อิมเพรสชันนิสม์ คือ การสร้าง ไม่เพียงแต่เป็นสิ่งใหม่ แต่มันเป็นเส้นทางที่มีคุณค่าที่ทำให้แลเห็นในสิ่งต่างๆ มากมาย เสมือนการเปิดหน้าต่าง ดวงอาทิตย์ และอากาศจะสาดส่องโชยพัดเข้ามาหาคุณ วิธีการสร้างงานของกลุ่มลัทธิประทับใจ (Impressionism) สามารถสรุปได้ว่า การออกไปวาดภาพของจริงที่ต้องการโดยตรง โดยเฉพาะภาพภูมิทัศน์ พยายามจับแสงสีในอากาศให้ตรงสภาพของกาลเวลา และบรรยากาศในเวลานั้น มีวิธีการระบายสีอย่างรวดเร็วฉับพลัน มีการใช้เทคนิคของพู่กัน ปล่อยให้เห็นรอยที่แปร่ง ยึดทฤษฎีสีอย่างเคร่งครัด ผู้นำในแนวทางลัทธิประทับใจ (Impressionism) ได้แก่ เอดูอาร์ มาเน หรือ เอ็ดวาร์ มาเน็ต (Edouard Manet) และ โกลด์ โมเน็ต (Claude Monet) (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554)

ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนวิธีการของกลุ่มลัทธิประทับใจเล็กน้อย เพื่อให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและอากาศของประเทศไทย เช่น สภาพอากาศที่ร้อนจัดในฤดูร้อนของประเทศไทย (ซึ่งไม่หนาวเย็นเหมือนในทวีปยุโรป) จึงไม่สามารถยืนวาดภาพกลางแจ้งจนกว่าจะเขียนภาพเสร็จได้ จึงใช้วิธีการสังเกต ทิศทางของสี แสงเงา ลม ผู้คนสภาพแวดล้อมทั่วไป และอารมณ์ความรู้สึกช่วงเวลานั้นไว้ แล้วจึงถ่ายภาพกลับมาเขียนที่ห้องโดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางด้านเนื้อหา เรื่องราว องค์ประกอบ ศิลป์ เทคนิค หาผลที่ได้และปัญหาที่พบ เพื่อพัฒนาผลงานที่ละชั้นตามลำดับ ได้ผลงานทั้งสิ้นจำนวน 4 ชิ้น



ภาพที่ 1 แผนผังการรวบรวมข้อมูลต้นเฟื่องฟ้าในตัวเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ประมาณ 50 ต้น นำมาวิเคราะห์ทางด้านเนื้อหา เรื่องราว องค์ประกอบศิลป์ ความสวยงามของต้นเฟื่องฟ้าทิศทางของแสง และทำเป็นแบบร่างก่อนการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 4 ชิ้น



ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน เฟื่องฟ้า No.5 ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

2.1 ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 “เฟื่องฟ้า No.5”

2.1.1 ด้านเนื้อหาและเรื่องราว

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ต้องการสะท้อนถึงความงามจากความสละพร่างบานของต้นเฟื่องฟ้าหน้าบ้านแห่งหนึ่งในจังหวัดบุรีรัมย์ ปลูกไว้ทางทิศเหนือของบ้านติดกับถนนเลียบริมทางรถไฟ พุ่มของต้นเฟื่องฟ้ามีขนาดใหญ่ออกดอกทั้งปีและจะบานสะพรั่งมากที่สุดในฤดูแล้ง ประมาณเดือนกุมภาพันธ์ มีความสูงใหญ่จนเลื้อยเข้าปกคลุมชายคาและประตูหน้าบ้าน สีม่วงชมพูของดอกเฟื่องฟ้ายังสวยงามโดดเด่นตัดกับสีของประตูบ้าน ถัดออกมาทั้งสองข้างของประตู เจ้าของบ้านยังปลูกดอกไม้อีกหลายชนิดในกระถางและต้นชบาที่อยู่ทางด้านขวาของประตู แสดงให้เห็นความรักและการเอาใจใส่ดูแลต้นไม้อย่างดี ซึ่งต้องใช้เวลานาน เมื่อแสงแดดยามเช้าส่องลงมาทางด้านซ้าย จึงทำให้เกิดความสวยงามของพุ่มดอกไม้ห้อยย้อยลงมา มีระยิบแสงของประกายแดดที่ขยับไปมาตามแรงลมอ่อนๆ ในยามเช้า ทำให้เกิดความพลิ้วไหวของพุ่มเฟื่องฟ้าจนทำให้เกิดความงามแก่ผู้เขียนภาพ เจ้าของบ้าน และผู้สัญจรผ่านไปมา

2.1.2 ด้านองค์ประกอบศิลป์

ใช้กรอบภาพในแนวนอน จัดวางองค์ประกอบโดยใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตร โดยจัดวางต้นเฟื่องฟ้าอยู่ทางด้านขวาของภาพ ให้กิ่งก้านและช่อดอกของต้นเฟื่องฟ้าแผ่ปกคลุมมาทางด้านซ้าย มีประตูลีฟ้าโดดเด่นด้วยการปกคลุมของต้นเฟื่องฟ้าสีม่วงชมพู และดอกไม้ในระยะหน้าทั้งสองด้าน มีแสงแดดทะลุลงมายังทางเข้าหน้าบ้าน มีต้นไม้ในกระถางทางด้านซ้ายและด้านขวาของภาพเป็นฉากหน้า การใช้จุดเส้น และสีผสมกลมกลืนอยู่ในรอยที่แปรง (Brush Strokes) โดยมีทั้งการปาดป้ายแบบเป็นจุด เป็นเส้นสั้นๆ แบบลากยาวตามทิศทางของช่อดอก กิ่งก้านกระแสดมและใช้เป็นเส้นนำสายตามายังจุดเด่นของภาพ น้ำหนัก แสงเงาจะเน้นมากที่ระยะหน้าบริเวณใต้ต้นเฟื่องฟ้า พื้นผิวของภาพมีลักษณะหยาบเล็กน้อยเกิดจากการเขียนแบบใช้สีเป็นก้อนในส่วนของระยะหน้า ส่วนพื้นหลังของภาพจะเรียบแบนเพื่อให้เกิดระยะตามหลักการทางทัศนมิติ

2.1.3 ด้านเทคนิควิธีการ

ก. ใช้วิธีการเก็บข้อมูลและบันทึกภาพในช่วงเช้า เวลาประมาณ 8.00-9.00 น. คัดเลือกภาพร่างองค์ประกอบที่เหมาะสม และตัดทอนบางส่วน

ข. ใช้เฟรมผ้าใบแคนวาส (Canvas) ที่มีความหยาบเล็กน้อยถึงปานกลาง รองพื้นด้วยสีน้ำมันเจดสีน้ำตาล เช่น Burnt Umber, Burnt Sienna, Vandyke Brown เพื่อใช้เป็นน้ำหนักเข้มโดยผสมสีในลักษณะเหลวเกือบเป็นน้ำ ใช้แปรงหรือพู่กันขนาดใหญ่ระบายให้ทั่ว

ค. เมื่อสีรองพื้นเริ่มแห้งแบบหมาดๆ (ประมาณ 24 ชั่วโมง) ร่างภาพคร่าว ๆ และจัดองค์ประกอบให้เหมาะสม จากนั้นลงสีชั้นที่ 2 แยกองค์ประกอบหลักของภาพ เช่น ท้องฟ้า ประตูบ้าน ตัวบ้านด้านหลัง ต้นเฟื่องฟ้า โดยใช้สีในลักษณะเรียบแบนด้วยพู่กันเบอร์ 10-12 แล้วพักไว้ให้สีแห้งพอหมาดๆ ประมาณ 12 ชั่วโมง

ง. ลงสีชั้นที่ 3 ในลักษณะเปียกบนหมาด ใส่รายละเอียดของสิ่งต่างๆ ให้เกิดแสงและเงาจนเกือบสมบูรณ์ เช่น ช่อดอก กิ่งก้านของต้นเฟื่องฟ้า ต้นไม้ในระยะหน้า โดยใช้พู่กันเบอร์ 6-8 ใช้ที่แปรงในลักษณะที่มีทิศทางตามกระแสดม และใช้เป็นเส้นนำสายตาไปสู่จุดเด่น ใช้สีในลักษณะเป็นก้อนโดยเฉพาะในระยะหน้า เพื่อให้เกิดระยะของภาพ และความเคลื่อนไหวของกระแสดม

จ. เก็บรายละเอียดครั้งสุดท้ายแบบเปียกบนหมาด ให้แสงเงามีความสมบูรณ์มากที่สุดด้วยพู่กัน เบอร์ 2-4 เพื่อสร้างระยะของภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แทรกสีข้างเคียงของสีต่างๆ อย่างเหมาะสมเพื่อช่วยเสริมให้ผลงานมีสีสันที่สนุกสนานมากขึ้น สีต่างๆ จะผสมผ่านสายตาผู้ชมเกิดความอึมเอมของสีมากขึ้น

2.1.4 ผลที่ได้และปัญหาที่พบ มีดังนี้

ก. ทั้งระยะเวลาของการเขียนภาพในชั้นแรก ๆ นานเกินไป จึงทำให้สีแห้งและภาพดูแข็งเกินไป

ข. เนื่องจากใช้สีปนกันและล้างพู่กันไม่สะอาด ทำให้สีสันทม่นหมอง ไม่สดใสเท่าที่ควร



ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน เฟื่องฟ้า No.6 ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

2.2 ผลงานชิ้นที่ 2 “เฟื่องฟ้า No.6”

2.2.1 ด้านเนื้อหาและเรื่องราว

ผลงานชิ้นที่ 2 ต้องการสะท้อนถึงความงามจากการสพรั่งบานของพุ่มเฟื่องฟ้า ที่ปกคลุมประตูทางเข้าหมู่บ้านแห่งหนึ่ง จนกลายเป็นชุ้มประตูเฟื่องฟ้าที่

สวยงามจากช่อดอกสีม่วงชมพู ชมพูอ่อนและขาว ผสมกลมกลืนเข้ากับสีของดอกพวงชมพูและใบไม้สีเขียวเข้ม สีเขียวอ่อน และสีใบไม้ที่แห้งเหี่ยว ทำให้เกิดความหลากหลายของพันธุ์พืชจนเกิดความหลากหลายของสีเส้น ชุ่มประตุมิขนาดสูงใหญ่เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่มิวิตชีวิตกับสถานที่แห่งนี้และใช้สัญจรผ่านไปมา ความสูงใหญ่ของพุ่มเฟื่องฟ้ายังช่วยบดบังแสงแดดในยามบ่าย ช่วยบรรเทาความร้อนแรงของเปลวแดด และยังช่วยสร้างสีสันความสวยงาม บรรเทาความเหนื่อยล้าจากการเดินทางให้กับผู้สัญจรตลอดทั้งปี

2.2.2 ด้านองค์ประกอบศิลป์

ใช้กรอบภาพในแนวนอนเพื่อให้เห็นความสูงใหญ่ของต้นเฟื่องฟ้า ใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตร โดยให้ชุ่มประตุมิเฟื่องฟ้าอยู่ทางด้านซ้ายมือ แล้วแผ่กิ่งก้านสาขา ดอก ใบ ปกคลุมมาทางด้านขวาของภาพเกือบทั้งหมด เว้นที่ว่างเพียงเล็กน้อยให้เป็นท้องฟ้า เพื่อลดความอึดอัดของภาพ และให้เกิดทัศนมิติทะลุไปด้านหลัง ส่วนด้านล่างของภาพเป็นแนวถนน มีภาพคนที่กำลังเดินและแบกสัมภาระออกมาทางด้านหน้าเยื้องไปทางขวา การใช้จุดและเส้นจะกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ โดยมีทิศทางตามการเอนไหวของช่อดอกและกระแสดลม มีเส้นโค้งงอของลำต้นไม้สองด้านเป็นกรอบภาพ ทำให้มีช่องว่างตรงกลางภาพ เน้นจุดเด่นไปที่ภาพบุคคล และใช้เส้นนำสายตาของแนวถนนด้านหน้าพุ่งเข้าไปด้านหลังผ่านชุ่มประตุมิให้เกิดระยะตามหลักการของทัศนมิติ น้ำหนักจะเน้นที่ด้านหน้าของภาพแล้วค่อยๆ จางลงเมื่ออยู่ในระยะที่ไกลออกไปจนผสมกลมกลืนกับสีของท้องฟ้าด้านหลัง ใช้แสงเงาที่จัดจ้านตามเวลาในช่วงบ่ายแก่ๆ มีแสงสว่างทั่วทั้งภาพเพื่อแสดงความโดดเด่นของสีเส้นที่หลากหลาย

2.2.3 ด้านเทคนิควิธีการ

ก. เลือกใช้ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลและบันทึกด้วยภาพถ่ายในช่วงบ่าย เวลาประมาณ 15.00-16.00 น. เพราะสีเส้นของต้นเฟื่องฟ้าจะเห็นได้ชัดเจน ทำให้สีเส้นของต้นเฟื่องฟ้าดูสะอาดสดใส

ข. เลือกใช้เฟรมผ้าใบในแนวนอน ผ้าใบมีความหยาบปานกลาง รองพื้นด้วยสีน้ำตาลเข้ม เช่น Burnt Umber, Burnt Sienna, Vandyke Brown พักไว้ให้แห้งประมาณ 12 ชั่วโมง

ค. ร่างภาพแบบไม่ละเอียดมากนัก ตัดทอนให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบที่สำคัญ ลงสีขั้นที่ 2 แยกส่วนต่างๆ ของภาพในขณะที่สีขั้นแรกยังหมาดอยู่ ให้สีได้ผสมกันเพื่อลดความสดของสี

ง. เก็บรายละเอียดในสีชั้นที่ 3 เน้นหนักที่ช่อเฟื่องฟ้า ตามกิ่งก้านในทิศทางต่างๆ ใช้ลักษณะที่แปรปรวนปาดลงด้านล่างทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ ไม่มุ่งหวังให้เกิดความชัดเจนหรือเหมือนจริงมากเกินไป แต่เน้นอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์มากกว่า ใช้เกรียงและตะปูดขีดให้เกิดร่องรอยและพื้นผิว

จ. เก็บรายละเอียดด้วยพู่กันขนาดเล็ก ในส่วนของแสงและเงาให้เกิดระยะหน้าที่ชัดเจน แทรกสีบรรยากาศและสีข้างเคียงอื่นๆ เพื่อเพิ่มเติมความสดใสและความอึมเข้มของสีจนเป็นที่พอใจ

2.2.4 ผลงานที่ได้และปัญหาที่พบ มีดังนี้

ก. ผลงานชิ้นที่ 2 มีความลงตัวและสีสดใสมากขึ้น มีภาพรวมของสีสันทึบหลากหลายแต่กลมกลืน

ข. การใช้พู่กันปาดป้ายแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทำให้อารมณ์ของภาพเกิดความสนุกสนาน เกิดกระแสลมเคลื่อนไหวในผลงานมากขึ้น



ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน เฟื่องฟ้า No.7 ขนาด 60 x 100 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

2.3 ผลงานชิ้นที่ 3 “เฟื่องฟ้า No.7”

2.3.1 ด้านเนื้อหาและเรื่องราว

ผลงานชิ้นที่ 3 ต้องการสะท้อนถึงความงามจากการสะพานของต้นเฟื่องฟ้าที่สวยงามและสูงใหญ่จากหน้าบ้านของชาวบ้านในชุมชนอิสาน จังหวัดบุรีรัมย์ ในซอยที่แคบเล็กของหมู่บ้านแต่กลับมีต้นไม้ใหญ่ที่สวยงาม ออกดอกบานสะพรั่งในฤดูแล้ง ช่วยสร้างร่มเงาและความสวยงามให้แก่เจ้าของบ้าน อันแสดงถึงการให้ความสำคัญ ความรัก และการดูแลเอาใจใส่กับเฟื่องฟ้าต้นนี้ เพราะปลูกไว้จนสูงใหญ่ เจ้าของบ้านยังมีความโอปออารมณ์ รักสัตว์ด้วยการเลี้ยงแมวไว้อีกหลายตัว ในตอนเช้าจึงเห็นแมวหลายตัวออกมาเล่นนอนอยู่หน้าบ้านใต้ต้นเฟื่องฟ้าที่บ้านสะพรั่ง จึงเป็นภาพที่สวยงามประทับใจแก่ผู้เขียนภาพ เจ้าของบ้านและผู้สัญจรผ่านไปมา

2.3.2 ด้านองค์ประกอบศิลป์

ใช้การจัดภาพในแนวตั้ง เพื่อให้เห็นความงามสะพรั่งของต้นเฟื่องฟ้าที่สูงใหญ่ทั้งต้น โดยใช้เฟรมผ้าใบที่มีด้านยาวมากกว่าปกติ ใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตร จัดวางต้นเฟื่องฟ้าเอียงมาทางขวาแล้วแผ่กิ่งก้านสาขาไปทางซ้าย และกระจายลงด้านล่าง ประมาณ 3 ใน 4 ส่วน จุดและเส้นใช้ลักษณะของที่แปรปรวนในการปาดป้ายเป็นช่อดอกทั้งตัวลงด้านล่างและกิ่งก้านที่โค้งงอ เป็นเส้นนำสายตามายังจุดศูนย์กลางของต้น ด้านล่างเป็นพื้นคอนกรีตที่มีเงาของต้นไม้จากด้านซ้ายทอดยาวลงมาเป็นเงา มีแมวหนึ่งตัวที่กำลังนั่งเล่นในลักษณะหันหลัง

2.3.4 ด้านเทคนิควิธีการ

ก. เลือกช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลและบันทึกภาพในช่วงสายของวัน เวลา 8.00-9.00 น. เพราะมุมของต้นไม้ฝั่งตรงข้ามจะไม่บังต้นเฟื่องฟ้า อีกทั้งยังมีกระแสมยามเข้าพดกลีบดอกให้ร่วงโรยไปตามกระแสลม มีแสงและเงาจากต้นไม้ฝั่งตรงข้ามของถนน ช่วยให้พื้นถนนไม่ว่างเปล่าจนเกินไป

ข. เลือกใช้เฟรมผ้าใบในแนวตั้งที่มีด้านยาวมาก ผ้าใบมีความหยาบปานกลาง รองพื้นด้วยสีน้ำตาลเข้ม เช่น Burnt Umber, Burnt Sienna, Vandyke Brown พักไว้ให้แห้งประมาณ 12 ชั่วโมง

ค. ร่างภาพตัดทอนรายละเอียดให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบที่สำคัญ เช่น ต้นเฟื่องฟ้า แนวถนน กำแพง ลงสีชั้นที่ 2 ในขณะที่สีชั้นแรกยังหมาดอยู่ ให้สีได้ผสมกันเพื่อลดความสดของสี

ง. เก็บรายละเอียดในสีชั้นที่ 3 แยกแสงและเงาของสิ่งต่างๆ ให้ชัดเจน เน้นช่อดอกเฟื่องฟ้า ที่ห้อยย้อยตามทิศทางต่างๆ ใช้ลักษณะที่แปรปรวนบิดลงด้านล่าง ทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ โดยเน้นอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ใช้เกรียงและตะปูดขีดให้เกิดร่องรอยพื้นผิวเพื่อสร้างน้ำหนักและลูกเล่นพิเศษให้กับผลงาน

จ. เก็บรายละเอียดด้วยพู่กันขนาดเล็ก ในส่วนของแสงและเงาทำให้เกิดระยะหน้าที่ชัดเจน แทรกสีบรรยากาศและสีข้างเคียงอื่นๆ เพื่อเพิ่มเติมความสดใสและความอุ่มของสีจนเป็นที่พอใจ

2.3.4 ผลที่ได้และปัญหาที่พบ มีดังนี้

ก. ผลงานมีความชัดเจนทางอารมณ์ค่อนข้างดี การใช้เฟรมผ้าใบที่มีด้านยาวมากๆ ทำให้เห็นต้นเฟื่องฟ้าได้เต็มทั้งต้น



ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน เฟื่องฟ้า No.8 ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

2.4 ผลงานชิ้นที่ 4 “เฟื่องฟ้า No.8”

ผลงานชิ้นที่ 4 ต้องการสะท้อนถึงความงามจากการบานสะพรั่งของต้นเฟื่องฟ้าหน้าบ้านของชาวบ้านหนองหัวลิง ที่ปลูกและดูแลไว้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากความสูงใหญ่ของต้นเฟื่องฟ้าและกิ่งก้านที่แผ่กระจายปกคลุมจนเต็มหน้าบ้าน ในช่วงสายๆ ที่แดดส่องถึงและไม่ถูกบดบังจากต้นไม้ฝั่งตรงข้าม ทำให้แสงแดดส่องสะท้อนสีส้มสีม่วงชมพูของช่อดอกเฟื่องฟ้าออกมาสวยงามชัดเจน เปล่งประกายและโยกไหวสะบัดพลิ้วไปตามแรงลมฤดูแล้ง บางดอกหลุดปลิวกระจายไปกับสายลม และร่วงสู่พื้นจนเกลื่อนถนนสายเล็กๆ ในหมู่บ้าน เกิดเป็นภาพที่สวยงามให้กับผู้เขียนภาพ ผู้อยู่อาศัย และผู้สัญจรผ่านไปมา ซึ่งเฟื่องฟ้าต้นนี้จะออกดอกทั้งปีและจะออกดอกบานสะพรั่งสวยงามในช่วงฤดูแล้งประมาณเดือนกุมภาพันธ์

2.4.1 ด้านองค์ประกอบศิลป์

วางกรอบภาพในแนวตั้ง ใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตร แบ่งพื้นที่ส่วนบนแสดงความสูงใหญ่ของต้นเฟื่องฟ้า ประมาณ 3 ใน 4 ส่วนของภาพ ด้านล่างเป็นแนวกำแพงบ้านและถนนของหมู่บ้าน การใช้จุดและเส้นยังคงเดิม คือ การใช้ที่แปรปรวนปาดป้ายในหลายลักษณะ มีเส้นนำสายตาจากกิ่งก้านของต้นเฟื่องฟ้า พุ่งจากด้านบนลงมาสู่ด้านล่างอย่างพลิ้วไหว อันแสดงถึงลมที่ค่อนข้างแรงและสายสะบัดไปในหลายทิศทาง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง การใช้สีเน้นสีม่วงชมพูของต้นเฟื่องฟ้าเป็นหลักและปลิวกระจายไปทั่วทั้งภาพ

2.4.2 ด้านเทคนิควิธีการ

ก. ใช้การเก็บข้อมูลและบันทึกภาพในช่วงเวลา 8.00-9.00น. เพราะแสงในช่วงนี้จะมีแสงสว่างสดใสทำให้สีของดอกเฟื่องฟ้าอาบแสงไปทั่วทั้งต้น

ข. ขั้นตอนการเตรียมเฟรมผ้าใบยังคงเดิม

ค. ร่างภาพคร่าวๆ และลงสีชั้นที่ 2 แยกส่วนต่างๆ ของภาพออกจากกัน เช่น ท้องฟ้า อาคาร ต้นเฟื่องฟ้า กำแพงแนวถนน

ง. ใส่รายละเอียดในสีชั้นที่ 3 แยกแสงและเงาของสิ่งต่างๆ ให้ชัดเจน เน้นช่อเฟื่องฟ้าที่ห้อยย้อยตามทิศทางต่างๆ ใช้ลักษณะที่แปรแบบปาดลงด้านล่างทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ เน้นอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ใช้เกรียงและตะปูดขีดให้เกิดร่องรอยพื้นผิวเพื่อสร้างน้ำหนักและลูกเล่นพิเศษให้กับผลงาน

จ. เก็บรายละเอียดด้วยพู่กันขนาดเล็ก ในส่วนของแสงและเงาให้เกิดระยะหน้าที่ชัดเจน แทรกสีบรรยากาศและสีข้างเคียงอื่นๆ เพื่อเพิ่มเติมความสดใสและความอึมของสีจนเป็นที่พอใจ

2.4.3 ผลที่ได้และปัญหาที่พบ มีดังนี้

ก. ในด้านอารมณ์ของภาพมีการเคลื่อนไหวของที่แปร่งที่รุนแรงพลั่วไหวไปทั่วทั้งภาพ

ข. ด้วยการเขียนโดยใช้ที่แปร่งที่รุนแรงขึ้นทำให้รายละเอียดของภาพขาดหายไปบ้าง

อภิปรายผล

การสร้างสรรคจิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า ทำให้ทราบประวัติความเป็นมาและความสำคัญของต้นและดอกเฟื่องฟ้า จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมในรูปแบบลัทธิอิมเพรสชันนิส ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

ต้นเฟื่องฟ้า เป็นต้นไม้ที่นิยมปลูกมากในประเทศไทย จนได้รับการยกย่องว่าเป็น “ราชินีแห่งไม้ประดับ” ออกดอกยามหน้าแล้งช่วงตรุษจีน จนมีอีกชื่อว่า ต้นตรุษจีน คนไทยสมัยโบราณเชื่อว่า เมื่อต้นเฟื่องฟ้าออกดอกจะแสดงถึงความเบิกบาน สว่างไสว ความรุ่งเรืองที่ก้าวไกลแห่งชีวิต ภายในตัวเมืองจังหวัดบุรีรัมย์มีการปลูกต้นเฟื่องฟ้ามากมายหลายต้น ทั้งภายในสถานที่ราชการ วัด เรือกสวนไร่นา ข้างทางและบ้านเรือนของผู้คนทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวรัตน์ เกษมสานต์ (2549) ที่กล่าวว่า ความเชื่อเรื่องพันธุ์ไม้มงคลเกิดจากค่านิยมเรื่องโชคลาง สิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยจะเลือกพันธุ์ไม้ที่มีชื่อเป็นมงคล เพราะจะทำให้ตนเองและครอบครัวเจริญรุ่งเรือง การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้สะท้อนถึงความประทับใจจากการที่ได้พบเห็นต้นเฟื่องฟ้าที่ออกดอกบานสะพรั่งยามฤดูแล้งในตัวเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลงานของ ประภาพร ศุภตรัยวรพงศ์ (2555) โดยผู้สร้างสรรค์เกิดความประทับใจในสีสันของพืชพันธุ์ตามธรรมชาติ โดยเฉพาะไม้ดอกไม้ประดับและไม้ผลที่คนไทยนิยมนำมาปลูกตกแต่งสวนภายในที่อยู่อาศัย ด้านรูปแบบผลงานเป็นผลงานทิวทัศน์

ที่สอดคล้องตามลัทธิอิมเพรสชันนิส (Impressionist) ซึ่งมีแนวคิดที่ว่า สร้างผลงานเน้นความประทับใจต่อความรู้สึกของมนุษย์ในขณะที่รับรู้สิ่งต่างๆ ให้เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด คุณค่าความงาม อยู่กับการถ่ายทอดให้เกิดความประทับใจจากแสงเงาที่สร้างสรรค์บรรยากาศให้เกิดมิติที่แตกต่างกัน รวมทั้งรูปทรงของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากน้ำหนักของสี แสงสะท้อนและเงาที่ตกทอด นำสิ่งที่เป็นนามธรรม คือ บรรยากาศ ซึ่งมนุษย์รับรู้ได้อย่างเลื่อนราง มาถ่ายทอดรูปแบบที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้น (ฉลอง สุนทรนนท์, 2558) สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) โดย ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2546) ได้กล่าวว่า การที่เรามองภาพสถานที่หรือเหตุการณ์ที่ศิลปินสร้างสรรค์งานในลักษณะรูปทรงเปิด มีความพริ้วไหวแบบ Impressionist ทำให้เราสามารถรับรู้สุนทรียภาพได้ชัดเจน โดยนำประสบการณ์การรับรู้ที่เก็บไว้ในความทรงจำจากประสบการณ์เก่าๆ ทำให้เกิดภาพชัดเจนของสถานที่หรือเหตุการณ์นั้นๆ มีการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบอสมมาตร แต่มีความสวยงามสมบูรณ์ในหลักองค์ประกอบศิลป์ ใช้สีสดใสเป็นธรรมชาติ ใช้สีข้างเคียงให้เกิดความกลมกลืนและใช้สีคู่ตรงข้ามเพียงส่วนน้อย สอดคล้องตามหลักทฤษฎีสี อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ โกสุม สายใจ (2540) ที่กล่าวว่า การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีในลักษณะสภาพสีส่วนรวม (Tonality of Colour) หมายถึง สีส่วนใหญ่ของภาพจะออกสีใดสีหนึ่ง แต่ในส่วนรายละเอียดของภาพจะมีสีอื่นๆ ปนอยู่ด้วย ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบด้วยที่แปรงที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ในขณะที่สียังเปียกหรือหมาดอยู่ และใช้เนื้อสีเป็นก้อนเพื่อให้เกิดพื้นผิวที่สนุกสนาน สอดคล้องกับแนวคิดของ อาร์ สุธิพนธ์ (2539) ที่กล่าวว่า การระบายสีแบบเสร็จทันที (All at Once) เป็นเทคนิคการถ่ายทอดรูปแบบตามความประทับใจของผู้สร้างนอกสถานที่แบบสะใจทันที ได้เห็นความรู้สึกประทับใจของตนอย่างเป็นรูปธรรม อาจเป็นรอยแปรงชัดเจน เด็ดขาด รอยหยาบของสีบนระนาบรองรับ และสอดคล้องกับผลงานของโคลด์ โมเนท์ ที่มีลักษณะของการเขียนแสดงรู้ร่ายแปรงได้อย่างเด็ดเดี่ยวและกลมกลืนกับลักษณะของวัตถุที่เขียน ใช้สีแท้ๆ ให้ความรู้สึกมีแสงในระยะไกล ในระยะใกล้ๆ จะเห็นระยะยิบยับไปด้วยสีต่างๆ พอดอยห่างออกมา จะเห็นแสงด้วยความรู้สึกคล้ายจริงตามตาเห็น สีจะผสมกันบนดวงตาของผู้ดู หรือ Optic Mixture การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ใน

กรอบของการสร้างจิตสำนึกด้านอนุรักษ์พันธุ์กรรมพืช ทรงมีพระราชดำริเกี่ยวกับการอนุรักษ์พันธุ์กรรมพืชว่า “การสอนและอบรมให้เด็กมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์พืชพรรณนั้นควรใช้วิธีการปลูกฝัง ให้เด็กเห็นความงาม ความน่าสนใจ และเกิดความปิติที่จะทำการศึกษา และอนุรักษ์พืชพรรณต่อไป” และทรงมีพระราชดำริต่ออีกว่า “เคยแนะนำโรงเรียนต่างๆ นอกจากพืชพรรณแล้ว สิ่งที่มีในธรรมชาติ สิ่งที่ทำได้ง่าย อาจเป็นอุปกรณ์สอนได้หลายอย่าง แม้แต่วิชาศิลปะให้มาวาดรูปต้นไม้ ก็ไม่ต้องหาของอื่นมาเป็นแบบ” การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงถือได้ว่า ผลงานมีความสวยงามโดดเด่น มีความงาม มีคุณค่าทางศิลปะตามหลักสุนทรียภาพ มีเนื้อหาและเรื่องราวที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวบุรีรัมย์ อันจะก่อให้เกิดการตระหนักถึงประโยชน์ ความสวยงาม ความสำคัญของต้นไม้ และเกิดสำนึกในการอนุรักษ์พรรณพืชต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. จิตรกรรมสะท้อนความประทับใจจากการสะพรั่งบานของต้นเฟื่องฟ้า ในด้านรูปแบบ เทคนิค กระบวนการ สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบอื่นๆ ได้
2. ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาถึงความเป็นมาและความสำคัญของพันธุ์ไม้ชนิดอื่นๆ เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่มีความงาม และมีคุณค่าทางศิลปะแก่สังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

_____ . (2534). เทคโนโลยีการผลิตไม้ดอกไม้ประดับ. กรุงเทพฯ: สมาคมไม้ประดับ

โกสุม สายใจ. (2540). สีและการใช้สี. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.

ใจภักดิ์ อ่อนงาม. (2544). จิตรกรรมสีน้ำมัน : กรณีศึกษากรณีการใช้สีในงาน

จิตรกรรมของโคลด์ โมเนท์ในเขตกรุงเทพมหานครในช่วงระหว่าง ค.ศ.1890-

1926. ปรินญาตศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ (ศิลปะสมัยใหม่)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลอง สุนทรนนท์. (2558). สุนทรียศาสตร์และทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- ชมรมพัฒนาไม้ดอกไม้ประดับ. (2539). ไม้ประดับมงคล. กรุงเทพฯ: เจเนอรัลบุ๊คส์.
- ณรงค์ โฉมเฉลา. (2533). เฟื่องฟ้า. กรุงเทพฯ: สมาคมไม้ประดับแห่งประเทศไทย.
- ธรรมเกียรติ กันอริ. (2540). วรรณพฤษ์พรรณนา ไม้ในวรรณคดีและพระพุทธศาสนา ไม้มงคล. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ธารวิมล.
- ธัญญา เตชะศีลพิทักษ์. (2538). ไม้ดอกแสนสวย ไม้ดอกไม้ประดับ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- นวรรตน์ เกษมสานต์. (2549). ความเชื่อเรื่องพันธุ์ไม้มงคลและอวมงคลในสังคมไทย : กรณีศึกษาตลาดต้นไม้ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ไทยคดีศึกษา) มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรพรรณ ภูวิจารณ์. (2544). จิตรกรรมสีน้ำมันภาพทิวทัศน์ : กรณีศึกษาจิตรกรรมสีน้ำมันภาพทิวทัศน์ของประทีป (จิตร) บัวบุศย์. ปรินญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ (ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วันโชค. (2555). พันธุ์ไม้ดอกไม้ประดับยอดนิยม. กรุงเทพฯ: เพื่อนอักษร.
- วิจิตร สุขสวัสดิ์. [ม.ป.ป.]. เฟื่องฟ้า. กรุงเทพฯ: ชมรมดอกไม้สวนจตุจักร.
- ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. (2546). ทฤษฎีของการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม. วารสารหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 2 ฉบับที่ 5.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2535). ศิลปนิยม. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2539). แบบฝึกหัดปฏิบัติการระบายสีน้ำ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

การออกแบบสมุดยาสำหรับผู้ป่วยสูงอายุในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ

Medicine Book Design for Elderly Patients with Non-Communicable diseases (NCDs)

กวิตา ศรีสุนาถ,¹ กาญจนา ศรีรินทร์,¹
วิภาวดี พรหมพuthา,¹ สราวุฒิ พงศ์ณัฐกรณ์¹
ธนสิทธิ์ จันทะรี² และวาริน บุญญาพุทธิพงศ์²
*Kavita Srisunart¹, Kanjana Sririn¹, Sarawut Pongnattakorn¹
Wipawadee Promputtha¹ Thanasit Chantaree²,
Warin boonyaputtipong²*
Email: thacha1@kku.ac.th

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการออกแบบมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Master's degree students, Master of Design, Faculty of Architecture Khon kaen University.

² อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Faculty of Architecture Khon kaen University.

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษา ตัวยา พฤติกรรมการกินยา และ ปัญหาด้านการกินยาของกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ 2) ออกแบบสมุดยา เพื่อช่วยกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อ การใช้งานสมุดช่วยกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ ผลงานออกแบบสมุด ยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ วิธีวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมกรรมการ การรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ โดยการสัมภาษณ์ พยาบาล เกสเซอร์ และผู้ป่วย เครื่องมือวิจัยที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูล และกำหนด แนวคิดในการออกแบบ ออกแบบแบบร่าง แบบพัฒนา และโมเดล ทดลองวัสดุเหลือทิ้ง จากเยื่อ กระดาษและเยื่อไผ่ เพื่อนำมาทำต้นแบบสมุดยา ทดลองการใช้งาน และ ประเมินผลต้นแบบ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการกินยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้สูงอายุคือ การหลงลืมการกินยาอยู่เป็นประจำ แนวทางการออกแบบสมุดช่วยกินยา ออกแบบเพื่อเก็บยา พกง่าย ใช้งานง่าย ในแต่ละหน้าจะช่องใส่ยาที่ทำจากเยื่อกระดาษ และเยื่อไผ่ และมีช่องบอกวันโดยใช้การสอดของกระดาษเล็กๆ เป็นฟังก์ชันที่บอกการ กินยาในแต่ละวันในหนึ่งอาทิตย์ ว่าทานยาไปกี่วันแล้ว ในช่องจะมีสีตามวันบอก โดย บอกวันจันทร์-อาทิตย์ ส่วนช่องด้านล่างที่ช่องสอดใส่ข้อมูลของยา จะเป็นช่องใส่ๆ มีการ บอกชื่อยา บอกข้อมูลยา บอกเวลากิน บอกช่วงเวลากิน เพื่อกันพลาดในการหลงตัวยา ส่วนแผ่นกระดาษที่สอดใส่เป็นแผ่นที่จะมีไว้เพื่อให้กรอกข้อมูล ควรให้ผู้ใกล้ชิดผู้ป่วย หรือญาติเป็นคนจดข้อมูลให้ และการใช้วัสดุเหลือทิ้งเป็นการออกแบบตามแนวทางการ ออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ผลการประเมินต้นแบบอยู่ในระดับค่อนข้างพอใจ

คำสำคัญ : สมุดยา, กลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ, กล่องยา, การออกแบบ, ผู้สูงอายุ

Abstract

The purpose of this article is to: 1) study medication, medication behavior and medication problems in elderly patients with NCDs; 2) design the medicine book to help NCDs medicine consumption in elderly patients; 3) assess the satisfaction of the use of the medication book for elderly patients with NCDs. In the design of medicine book for elderly patients with chronic non-communicable diseases, the research method included gathering information on the medicine taking habits of elderly patients with chronic non-contagious diseases by interviewing nurses, pharmacists and patients themselves. The research instrument used was an interview form. Data collected were analyzed to determine the design guidelines, followed by designing a draft, a developing model and the final model, experimenting with waste materials from pulp and bamboo pulp to produce a prototype of the medicine book, implementing and evaluating the prototype. The results showed that the medicine taking behaviors of elderly patients with NCDs were forgetting to take medication regularly. Guidelines for designing a medicine book were to store medicines, be easy to carry, easy to use with each page contains pill compartments made of pulp and bamboo pulp with day indication boxes using small pieces of paper insertions - a function that tells the medication taken each day in a week to help remind the patients of how many days they take the medicines. The boxes are colored by the days from Monday to Sunday. The bottom compartments which inserted with medicine information are clear compartments with the names, the information, of the medicines as well as when to take the medicines to help preventing wrong medicine taking. The sheets of paper inserted are intended to fill in the information, should be provided to those closest to the patient or relatives to write down the information. The use of waste materials is designed according to environmentally friendly design guidelines. The results of the prototype assessment are moderate satisfactory.

Keyword : Medicine Book, Non-Communicable Diseases (NCDs), Pill Box, Design, Elderly Person

บทนำ

กลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ (Non-Communicable diseases, NCDs) คือ กลุ่มโรคที่มีสาเหตุมาจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตเช่น โรคเบาหวาน โรคหลอดเลือดหัวใจและสมอง โรคถุงลมโป่งพอง โรคมะเร็ง โรคความดันโลหิตสูง และโรคอ้วนลงพุง ซึ่งโรคเหล่านี้จะเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป และรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนอันตรายถึงเสียชีวิต ประชากรทั่วโลกเสียชีวิตจากกลุ่มโรคนี้ถึงปีละ 38 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 68 ของการเสียชีวิต ข้อมูลจากองค์การอนามัยโลกระบุว่า ตลอดช่วงเวลา 10 ที่ผ่านมา กลุ่มโรคไม่ติดต่อ NCDs เป็นสาเหตุการตายอันดับหนึ่งของคนไทย โดยมีคนไทยป่วยเป็นกลุ่มโรคนี้ถึง 14 ล้านคน เสียชีวิตปีละกว่า 300,000 คน และคาดว่าจะมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นในทุกๆ ปี ซึ่งส่วนใหญ่เสียชีวิตก่อนอายุ 70 ปี สะท้อนการสูญเสียจากการตายก่อนวัยอันควร ซึ่งคิดเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจรวมที่เสียไปแล้วนับว่าสูงมากถึงร้อยละ 40 ของมูลค่างบประมาณภาครัฐบาลไทยทั้งหมด (ธีระ วรธนารัตน์, 2561) โรคเบาหวาน เป็นโรคหนึ่งในโรคไม่ติดต่อเรื้อรังสำคัญที่องค์การสหประชาชาติประกาศให้เป็นปัญหาทางสาธารณสุขทั่วโลกที่ต้องควบคุมอย่างเข้มงวด โรคเบาหวานที่ดูแลรักษาไม่ดีอาจเกิดภาวะแทรกซ้อน เช่น โรคไต และการถูกตัดเท้าหรือขา จากข้อมูลผลสำรวจสุขภาพประชากรไทยโดยตรวจร่างกาย พบความชุกของเบาหวานในกลุ่มอายุ 60-69 ปีมากที่สุด (กระทรวงสาธารณสุข, 2561)

ในด้านการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทยเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจมากทั้งในระดับชาติและในระดับโลก เพราะมีผลกระทบอย่างกว้างขวางทั้งในระดับมหภาค ได้แก่ ผลต่อผลผลิตมวลรวมของประเทศ (GDP) รายได้ต่อหัวของประชากร การออมและการลงทุน งบประมาณของรัฐบาล การจ้างงานและผลิตภาพของแรงงาน และในระดับจุลภาค ได้แก่ ผลต่อตลาดผลิตภัณฑ์และบริการด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านการเงินและด้านสุขภาพ ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ โดยคาดว่าอีก 20 ปีข้างหน้าจะเป็นสังคมสูงวัยระดับสุดยอด คือ มีสัดส่วน

ประชากรผู้สูงอายุ 65 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 20 ขึ้นไป หรืออาจกล่าวได้ว่าในปี 2564 ประเทศไทยจะกลายเป็น “สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์” (Age Society) (เลิศวัลลภ ศรีษะพลภูสิทธิ และ ธมนพัชร ศรีษะพลภูสิทธิ, 2561)

จากแนวคิดดังกล่าวเมื่อนำมาประกอบรวมกันคือ คนไทยเสียชีวิตที่มีสาเหตุมาจากกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อดังถึง 73% สูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลก และการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ดังนั้นเมื่อผู้สูงอายุมีหลายโรคก็มีหลายตัวยาที่ต้องใช้รักษา ซึ่งสิ่งที่มีมักจะอยู่คู่กับผู้สูงอายุ คือ “หลายโรค หลายหมอ หลายยา” และจากการหาข้อมูลก็พบว่าปัญหาการกินยาในผู้ป่วยสูงอายุเป็นปัญหาที่พบมาก โดยอ้างอิงจากงานวิจัยพัฒนาหรือการแก้ปัญหาในรูปแบบสลากยาโดยเภสัชกรและหน่วยงานต่างๆ อย่างต่อเนื่อง โดยมีเหตุจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น สายตาเริ่มมีปัญหา มองเห็นไม่ชัด การอ่านฉลากยาที่มีตัวหนังสือขนาดเล็ก อาจกลายเป็นเรื่องยากของผู้สูงวัยได้ และความจำไม่ค่อยดี หลงลืมได้ง่าย โอกาสที่จะลืมกินยาบ่อยมีสูง และอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพของผู้ป่วยสูงอายุ จึงเกิดแนวคิดในการออกแบบ สมุดช่วยกินยากลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ โดยมุ่งเน้นไปที่การออกแบบสมุดช่วยกินยาของผู้ป่วยเบาหวานเป็นหลัก และโดยปกติผู้ป่วยจะมีโรคอื่นร่วมด้วยเช่น ไขมันในเลือดสูง เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในการกินยาของผู้ป่วยเอง นอกจากนี้ยังช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ดูแลผู้ป่วยสูงอายุได้อีกด้วย เมื่อผู้ป่วยสูงอายุกินยาได้ถูกต้องก็จะทำให้การรักษามีประสิทธิภาพไม่ต้องใช้ยามากเกินความจำเป็นไม่ต้องกินยาซ้ำซ้อน ไม่เสี่ยงต่อการเกิดโรคใหม่ที่มีผลมาจากการใช้ยาและช่วยลดค่าใช้จ่ายจากการใช้ยา ในการออกแบบสมุดช่วยกินยาได้คำนึงถึงหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

มยุรี ภาคลำเจียก (2558) กล่าวถึงการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์เพื่อเป็นไปในแนวทางที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อลดการใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ โดยการใช้วัสดุที่รีไซเคิล และ/หรือการใช้วัสดุที่สลายตัวได้ทางชีวภาพ และเพื่อใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่พอเหมาะ โดยไม่ก่อผลกระทบในการผลิต การลำเลียงขนส่งและคุณภาพของสินค้า กรมควบคุมมลพิษ (2550) ได้เสนอกลยุทธ์การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสิ่งแวดล้อมไว้ว่า 1) ออกแบบเพื่อลดส่วนประกอบที่เกินความจำเป็น 2) ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์มีน้ำหนักเบา/ใช้วัสดุน้อย 3) ออกแบบเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำ 4) ออกแบบเพื่อให้สามารถกลับมาผลิตใหม่ หรือรีไซเคิลได้ 5) ออกแบบเพื่อให้สามารถกำจัดทิ้งอย่างปลอดภัย 6) ออกแบบโดยทำให้สินค้านี้มีความเข้มข้นหรือลดปริมาณน้ำ 7)

ออกแบบโดยการรวมกลุ่มของสินค้าต่อหน่วยบรรจุภัณฑ์ และ 8) การลดจำนวนสีที่ใช้พิมพ์บนบรรจุภัณฑ์ การออกแบบอย่างยั่งยืนมีความสำคัญกับการเลือกใช้ทรัพยากรที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่อย่างคุ้มค่าเพื่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ และพยายามเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ โดยมุ่งสร้างวิถีการดำรงชีวิตที่ยั่งยืนและช่วยแก้ไขปัญหาวิกฤตการณ์สิ่งแวดล้อมของโลกด้านต่างๆ อย่างการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของจำนวนประชากรที่เป็นผลให้ทรัพยากรธรรมชาติลดลงอย่างมหาศาล การเสียภาวะสมดุลทางสิ่งแวดล้อม และการขาดความหลากหลายทางชีวภาพ นำมาสู่แนวทางในการออกแบบสมุดช่วยกินยา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา พฤติกรรมการกินยา และปัญหาด้านการกินยากลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ
2. เพื่อออกแบบสมุดช่วยกินยากลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานสมุดช่วยกินยากลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ

ขอบเขตงานวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาพฤติกรรมการรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุ

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรคือพยาบาล 2 คน และเภสัชที่ดูแลการรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุ 2 คน โดยกลุ่มตัวอย่างคือผู้สูงอายุ (อายุ 60 ปีขึ้นไป) ที่ป่วยเป็นโรคเรื้อรังไม่ติดต่อจำนวน 3 คน โดยเลือกโดยการสุ่มแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านการออกแบบ ออกแบบให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุ โดยใช้วัสดุเหลือทิ้งจากเยื่อกระดาษและเยื่อไผ่

วิธีวิจัย

1. ศึกษาลักษณะโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุ ในเอกสาร อินเตอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมและการรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุโดยการสัมภาษณ์ พยาบาล เภสัชกร และผู้ป่วย เครื่องมือวิจัยที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์
3. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมและการรับประทานยาของผู้ป่วยโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
4. สรุปผลการวิเคราะห์การออกแบบและกำหนดแนวคิดในการออกแบบ
5. ทดลองวัสดุเหลือทิ้งจากเยื่อกระดาษและเยื่อไม้ เพื่อนำมาทำต้นแบบสมุดยา
6. ออกแบบแบบร่าง แบบพัฒนา และโมเดล
7. ผลิตต้นแบบและทดลองการใช้งาน
8. ประเมินผลต้นแบบ
9. สรุปและอภิปรายผล

นิยามศัพท์เฉพาะ

สมุดยา หมายถึง บรรจุภัณฑ์สมุดใส่ยาเพื่อเตือนความจำที่ช่วยให้ผู้ป่วยในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุที่หลงลืมในการรับประทานยา เป็นสมุดยาที่ออกแบบเพื่อเก็บยาพกง่าย ใช้งานง่าย วัสดุทำจากวัสดุเหลือทิ้งในธรรมชาติ ได้แก่ เยื่อกระดาษและเยื่อไม้

กลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ (Non-Communicable Diseases ตัวย่อคือ NCDs) หมายถึง กลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ไม่ได้เกิดจากเชื้อโรคและไม่สามารถแพร่กระจายจากคนสู่คนได้ แต่เป็นโรคที่เกิดจากนิสัยหรือพฤติกรรมการดำเนินชีวิต ซึ่งจะมีการดำเนินโรคอย่างช้าๆ ค่อยๆ สะสมอาการอย่างต่อเนื่อง และเมื่อมีอาการของโรคแล้วมักจะเกิดการเรื้อรังของโรคด้วยตัวอย่างของโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ เช่น โรคทางระบบหัวใจและหลอดเลือด โรคหลอดเลือดสมอง โรคเบาหวาน โรคมะเร็งโรกระบบทางเดินหายใจเรื้อรัง โรคไตเรื้อรัง โรคอ้วนลงพุง โรคตับแข็ง โรคสมองเสื่อม เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงพฤติกรรมการกินยา และปัญหาด้านการกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ
2. ได้ต้นแบบสมุดช่วยกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ
3. ได้ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานสมุดช่วยกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อ ในผู้ป่วยสูงอายุ
4. เพิ่มประสิทธิภาพในการดูแลรักษาผู้ป่วยกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ

ผลลัพธ์งานวิจัย

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการกินยา และปัญหาด้านการกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุพบว่า ในผู้ป่วยสูงอายุโรคเบาหวาน โรคไขมัน โรคความดัน จะมีการหลงลืมการกินยาอยู่เป็นประจำ เนื่องจากอายุที่มากขึ้น ซึ่งยาบางตัวเช่นยาเบาหวาน ถ้ากินไปแล้วแต่ลืมว่าตัวเองกินแล้วหรือยังจะกินซ้ำอีกไม่ได้ ต้องเข้าไปกินในครั้งต่อไป ถ้ากินซ้ำจะเป็นอันตรายอย่างมาก เพราะจะทำให้น้ำตาลลดต่ำทำให้แขนขาชา หรือหมดสติได้ ปัญหาผู้ป่วยสูงอายุแต่ละคนส่วนใหญ่ป่วยเป็นโรคเรื้อรังไม่ติดต้อมากกว่า 2 ชนิดขึ้นไป มีปริมาณจำนวนเม็ดยาในแต่ละมื้อที่มาก จำนวนยาสำหรับโรคเบาหวานอย่างน้อยวันละ 3 เม็ด จำนวนยาโรคความดัน อย่างน้อยวันละ 4 เม็ด มีการกินช่วงกินก่อนอาหารและหลังอาหาร และเม็ดยาบางชนิดมีขนาดและสีที่ใกล้เคียงกันซึ่งเม็ดยามีขนาดยาวเฉลี่ย 5-10 มิลลิเมตร จึงเป็นปัญหาในการกินยาเป็นอย่างมาก นอกจากความจำที่ถดถอยแล้วผู้สูงอายุยังมีข้อจำกัดทางร่างกายทั้งสายตา ผู้ป่วยสูงอายุบางท่านเมื่อได้ยามาจากโรงพยาบาลแล้วโดยทั่วไปผู้ป่วยมักจะเอายาทั้งหมดรวมใส่ถุงใหญ่ และจะให้ลูกหลานนำมาแยกและรวมยาในแต่ละมื้อก่อนอาหารและหลังอาหาร แต่ลูกหลานก็ไม่มีเวลาดูแลตลอดทั้งวันเนื่องจากต้องทำงาน และยังไม่มีอุปกรณ์ในห้องตลาดที่ช่วยให้ผู้ป่วยสูงอายุกินยาในปัจจุบัน

2. ผลการออกแบบ มีดังนี้ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการกินยา และปัญหาด้านการกินยาในกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุ คณะผู้วิจัยมีแนวคิดใน

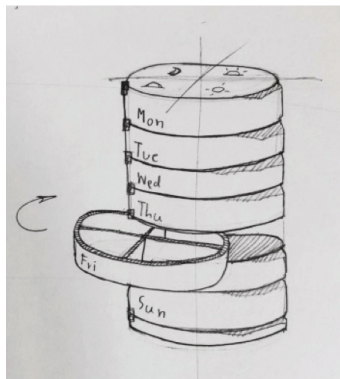
การสร้างสรรค์ผลงานบรรจุภัณฑ์เก็บยาเพื่อให้ผู้ป่วยแบ่งการรับประทานยาและใช้ยาให้ ถูกหลักในการรับประทานปัจจุบันผู้สูงอายุส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะเป็นโรคกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุเนื่องจากการดำรงชีวิตในปัจจุบัน การเป็นอยู่ การกิน ปัจจัยเหล่านี้เสี่ยงกับการเป็นโรค การรับประทานยาที่ช่วยรักษาเฉพาะต้นตอของสาเหตุ เพียงเท่านั้น เนื่องจากผู้สูงอายุที่ป่วยเป็นโรคกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อต้องรับประทานยา ต่อเนื่องจนกว่าอาการจะดีขึ้น บางครั้งผู้ป่วยอาจจะหลงๆ ลืมๆ สาเหตุก็เกี่ยวกับ อายุไขที่แก่ตัวลงไปก็อาจมีความจำเลือนลาง

แนวคิดด้านออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยใช้หลักการออกแบบที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยนำใยมะพร้าวมาแยกเยื่อออกและนำไปอบอุณหภูมิสูงเพื่อฆ่าเชื้อ ส่วนกระดาษนำบดแล้วนำไปร่อนเศษออกแล้วนำมาผสมกับเยื่อใยมะพร้าวแล้วนำไปตากให้แห้ง พอแห้งก็นำมาอัดเป็นแผ่นกระดาษ แล้วนำมาออกแบบเป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีความตอบสนองกับการใช้งานให้ผู้ สูงวัยที่ป่วยเป็นโรคกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุเพื่อไม่ให้ผู้ป่วยหลงทานยาผิด หรือลืมทานยาจะช่วยให้ผู้ป่วยทานยาตามเวลาที่กำหนด

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ใส่ยาเพื่อเตือนความจำนั้นได้ออกแบบกราฟิกเพื่อใน การรับรู้และให้รับสารที่เข้าใจง่ายช่วยผู้ป่วยที่เป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่มาสายตาเลือนลาง จะ ออกแบบโดยการเน้นสีสันและกราฟิกที่เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้ป่วยตอบสนองการรับรู้แล้ว ปฏิบัติการทานยาตามเวลาที่กำหนด ประโยชน์ในการใช้งานของบรรจุภัณฑ์สมุดยา พก สะดวก และเปิดใช้งานง่าย และมีตัวล็อกเพื่อกันยาหล่น หน้าแต่ละหน้าในสมุดจะสี แตกต่างกัน หน้าที่มีพื้นหลังสีแดงคือหน้าที่ใส่ยาทานก่อนอาหาร ส่วนหน้าสีฟ้าคือหน้าที่ ใส่ยาทานหลังอาหาร ในแต่ละหน้าจะช่องใส่ยาที่ทำจากเยื่อกระดาษและเยื่อใยมะพร้าว และมี ช่องบอกวันโดยใช้การสอดของกระดาษเล็กๆ เป็นฟังก์ชันที่บอกการกินยาในแต่ละวันใน หนึ่งอาทิตย์ ว่าทานยาไปกี่วันแล้ว ในช่องจะมีสีตามวันบอก โดยบอกวันจันทร์-อาทิตย์ ส่วนช่องด้านล่างที่ช่องสอดใส่ข้อมูลของยา จะเป็นช่องใสๆ มีการบอกชื่อยา บอกข้อมูลยา บอกเวลากิน บอกช่วงเวลากิน เพื่อกันพลาดในการหลงตัวด้วย ส่วนแผ่นกระดาษที่ สอดใส่เป็นแผ่นที่มีไว้เพื่อให้กรอกข้อมูลแผ่นนี้ควรให้ผู้ใกล้ชิดผู้ป่วยหรือญาติเป็นคน จดข้อมูลให้จะเป็นการดี กระบวนการออกแบบ มีดังนี้

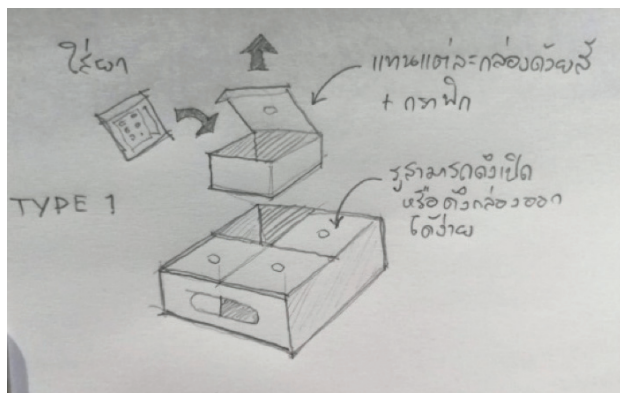
การออกแบบครั้งที่ 1

รูปแบบที่ 1 ออกแบบให้กล่องทรงกระบอก แบ่งช่องออกเป็น 7 ช่อง แต่ละช่องจะบอกวัน 7 วัน มีช่องใส่ยา 4 ช่องข้างใน



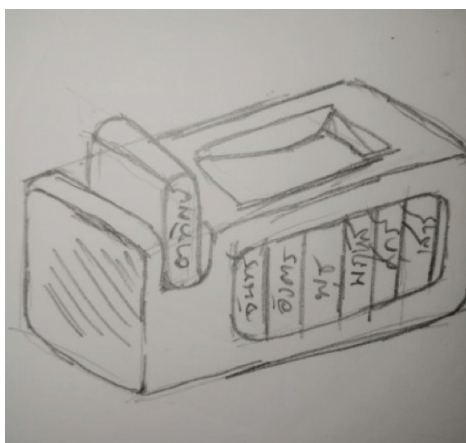
ภาพที่ 1 การออกแบบครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2 ออกแบบให้กล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัส แบ่งช่องออกเป็น 4 ช่อง แต่ละช่องจะมีกล่องซ้อนกล่องเล็กๆ ไว้ สามารถดึงออกได้ง่ายๆ



ภาพที่ 2 การออกแบบครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 2

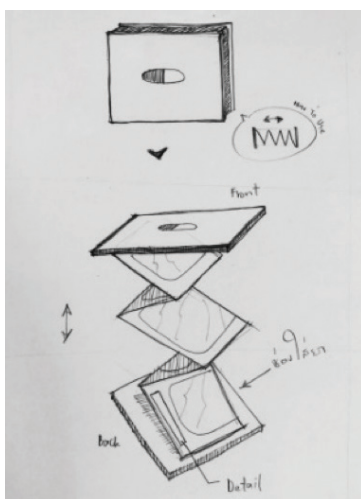
รูปแบบที่ 3 ออกแบบให้กล่องสี่เหลี่ยมแนวยาว แบ่งช่องออกเป็น 7 ช่อง แต่ละช่องจะบอกวัน 7 วัน ช่องข้างในจะบอกวันแต่ละวันใน 7 วัน



ภาพที่ 3 การออกแบบครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 3

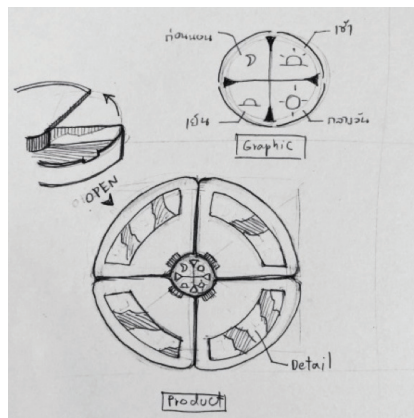
การออกแบบครั้งที่ 2

รูปแบบที่ 1 ออกแบบให้สมุดพับ แบ่งเป็นแผ่นกระดาษติดกัน มีช่องใส่ยา สามารถพับเก็บได้



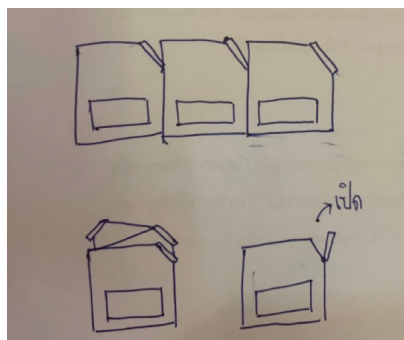
ภาพที่ 4 การออกแบบครั้งที่ 2 รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2 ออกแบบกล่องวงกลม ทรงกระบอก สามารถหมุนเปิดฝาได้ มีกราฟฟีกบอกเวลา



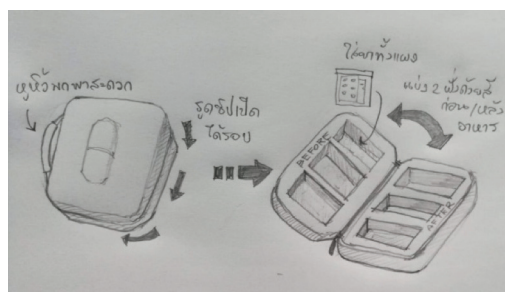
ภาพที่ 5 การออกแบบครั้งที่ 2 รูปแบบที่ 2

รูปแบบที่ 3 ออกแบบเป็นซอง ที่สามารถมีช่องเปิด-ปิด แล้วซองติดกันพับเก็บได้

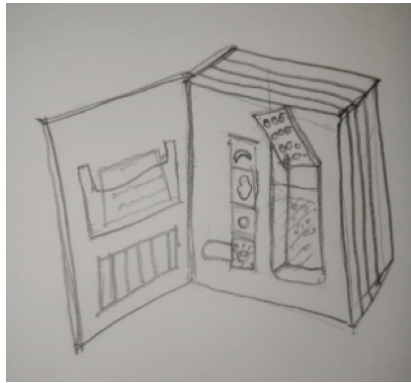


ภาพที่ 6 การออกแบบครั้งที่ 2 รูปแบบที่ 3

รูปแบบที่ 4 ออกแบบเป็นกระเป๋ามีซิปป มีช่องใส่ยา 6 ช่อง พกง่าย



ภาพที่ 7 การออกแบบครั้งที่ 2 รูปแบบที่ 4



ภาพที่ 10 การออกแบบครั้งที่ 3 รูปแบบที่ 3

การวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของแบบร่าง

แบบร่างครั้งที่ 1 รูปแบบทั้งสามมีข้อเสียคือมีขนาดใหญ่ พกพาไม่สะดวก มีข้อดีในรูปแบบที่ 3 ที่มีช่องแยกในแต่ละวัน มีการพับที่ชัดเจน

แบบร่างครั้งที่ 2 รูปแบบทั้งสามมีข้อดีคือมีขนาดเล็กพกพาได้สะดวกขึ้น มีช่องบอกช่วงเวลา แต่ยังไม่มีการแยกแต่ละวัน การใช้งานยังไม่สะดวก มีความซับซ้อน

แบบร่างครั้งที่ 3 รูปแบบทั้งสามมีข้อดีคือมีขนาดเล็กพกพาได้สะดวก มีการแยกช่วงเวลา และมีการแยกแต่ละวัน 7 วัน มีการพับที่ชัดเจน

ออกแบบและพัฒนาแบบโดยการสังเกตภาพสามมิติ

จากการออกแบบมีทั้งหมด 10 แบบนำมาพัฒนาให้เห็นความสมบูรณ์และสามารถใช้งานได้จริง ชัดเจนขึ้น ง่ายต่อการใช้งาน จึงได้นำการออกแบบครั้งที่ 3 มาพัฒนาต่อจนเกิดความสมบูรณ์ รายละเอียดของต้นแบบสมุดยามีดังนี้

สมุดยามีขนาดกว้าง 21.5 ซม. สูง 30.5 ซม. ลึก 5 ซม. โดยสมุดยาหนึ่งเล่มจะบรรจุยาสำหรับ 1 วัน มีทั้งหมด 8 หน้า ได้แก่ หน้าที่เป็นยาก่อนอาหาร 4 หน้า (เช้า, กลางวัน, เย็น, ก่อนนอน) และ หน้าที่เป็นยาหลังอาหาร 4 หน้า (เช้า, กลางวัน, เย็น, ก่อนนอน)

ใน 1 หน้าจะมีช่องบรรจุยา 1 ช่องโดยมีลักษณะเป็นกล่องบางๆขนาด กว้าง 12 ซม. ยาว 17.5 ซม. ลึก 0.75 ซม. สามารถใส่ยาได้ 1-2 แผง แล้วแต่ขนาดของเม็ดยา (ดังภาพที่ 11)

สีในสมุดยามีความหมาย ดังนี้

- หน้าที่เป็นสีชมพู หมายถึง หน้าสำหรับยาก่อนอาหาร
- หน้าที่เป็นสีฟ้า หมายถึง หน้าสำหรับยาหลังอาหาร
- แถบ 7 สี คือ สีของวันในหนึ่งสัปดาห์ ได้แก่ เหลือง : จันทร์, ชมพู : อังคาร, เขียว : พุธ, ส้ม : พฤหัสบดี, ฟ้า : ศุกร์, ม่วง : เสาร์, แดง : อาทิตย์ (ดังภาพที่ 12)

ตัวอักษรที่ใช้แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ 1.หน้าปก 2.บัตรข้อมูลยา โดยรูปแบบของฟอนต์ที่ใช้คือ TH sarabun ออกแบบโดย คุณศุภกิจ เฉลิมลาภ เป็นหนึ่งใน 13 ฟอนต์ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) และกรมทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อแจกจ่ายให้ใช้อย่างเสรีปราศจากปัญหาด้านลิขสิทธิ์ ทั้งประชาชนทั่วไป หน่วยงานเอกชนและหน่วยงานราชการ

ฟอนต์ TH sarabun เป็นกลุ่มตัวอักษร (Typeface) แบบไม่มีเชิง (Sans Serif) ที่ดูมั่นคงเรียบง่าย และง่ายต่อการมองเห็น การอ่าน อีกทั้งเป็นฟอนต์แห่งชาติ ที่ใช้งานแพร่หลาย สามารถอ่านได้หลายช่วงวัย และเหมาะสมกับการใช้งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือเช่น หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานราชการ โรงพยาบาล

หน้าปก คำว่า “สมุดยา” ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 90 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์ (weight) เป็นแบบหนา (Bold) คำว่า “พกง่าย กินง่าย และเตือนความจำ” เป็นคำโปรยเพื่อสื่อความหมายและแนะนำ ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 34 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์ แบบหนา (Bold) อยู่บนกรอบรูปร่างคล้ายแคปซูลยา เป็นสัญลักษณ์เพื่อสร้างการรับรู้ที่เข้าใจได้ง่าย

บัตรข้อมูลยาเพื่อใช้บอกข้อมูลในการกินยา ที่ประกอบไปด้วย

- “ชื่อยา” ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 16 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์เป็นแบบหนา
- “การรับประทาน” ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 16 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์ (weight) เป็นแบบหนา (Bold) ส่วน “เม็ด ครั้ง” ใช้น้ำหนักของฟอนต์ เป็นแบบปกติ
- “เวลารับประทาน” ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 16 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์เป็นแบบหนา ส่วน “ก่อนอาหาร หลังอาหาร” ใช้น้ำหนักของฟอนต์ เป็นแบบปกติ
- “ช่วงเวลารับประทาน” ใช้ขนาดฟอนต์ที่ 16 พอยต์ ใช้น้ำหนักของฟอนต์เป็นแบบหนา ส่วน “เช้า เที่ยง เย็น กลางคืน” ใช้น้ำหนักของฟอนต์ เป็นแบบปกติ

ความหมายของภาพประกอบสมุดยา

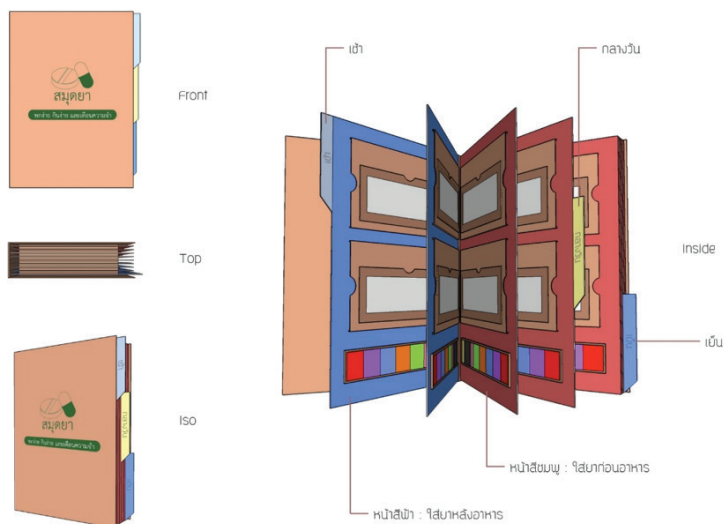
- ภาพแรก พระอาทิตย์ขึ้น มีลักษณะเป็นพระอาทิตย์ครึ่งดวง สีเหลือง หมายถึง ตอนเช้า หรือให้ทานยาในตอนเช้า มีขนาด 4 x 4 ซม.

- ภาพที่สอง พระอาทิตย์เต็มดวง มีเส้นขีดรอบดวงอาทิตย์เป็นแสงแดดจ้า สีส้ม หมายถึง ตอนเที่ยง หรือให้ทานยาในตอนเที่ยง มีขนาด 4 x 4 ซม.

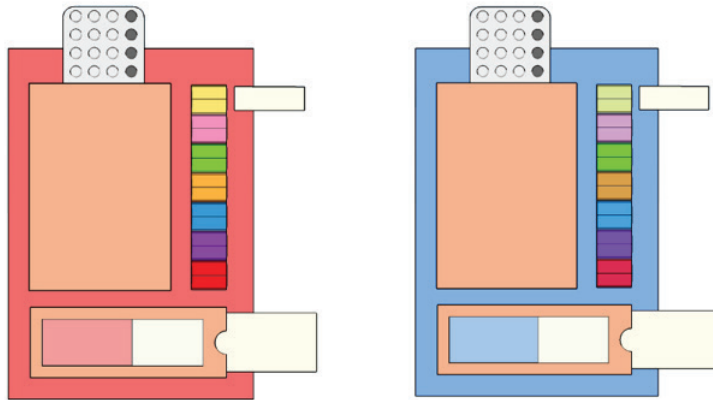
- ภาพที่สาม พระอาทิตย์ตก มีลักษณะเป็นพระอาทิตย์ครึ่งดวง สีเหลือง และมีรูปก้อนเมฆ หมายถึง ตอนเย็น หรือให้ทานยาในตอนเย็น มีขนาด 4 x 4 ซม.

- ภาพที่สี่ พระจันทร์เสี้ยว ลักษณะเป็นรูปพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว มีสีเหลือง หมายถึง ตอนกลางคืน หรือให้ทานยาตอนก่อนนอน มีขนาด 4 x 4 ซม. (ดังภาพที่ 16)

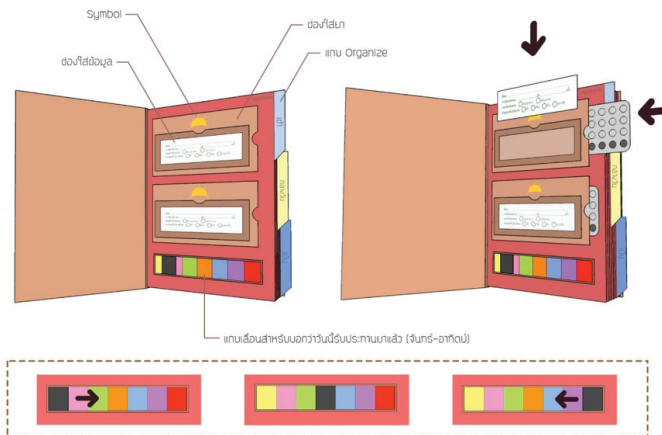
ตัวสมุดใช้วัสดุที่นำมาใช้จะทำมาจากกระดาษคราฟท์เยื่อไผ่ที่ได้มาจากการนำเยื่อไผ่มาอัดผสมกับเยื่อกระดาษเหลือใช้ซึ่งกระดาษคราฟท์เยื่อไผ่เป็นกระดาษที่มีความเหนียวและแข็งแรงกว่ากระดาษธรรมดาสามารถป้องกันแรงอัดและการที่มดทะเลาะจากการกระทบกระแทกจากภายนอกได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติในการต้านทานการเปียกน้ำ ต้านทานการเปราะน้ำมัน ต้านทานการเสียดสี และยังสามารถนำกลับมาหมุนเวียนใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตกระดาษได้อีก ช่วยให้ลดปัญหามลพิษด้านสภาวะแวดล้อมลงได้ระดับหนึ่ง



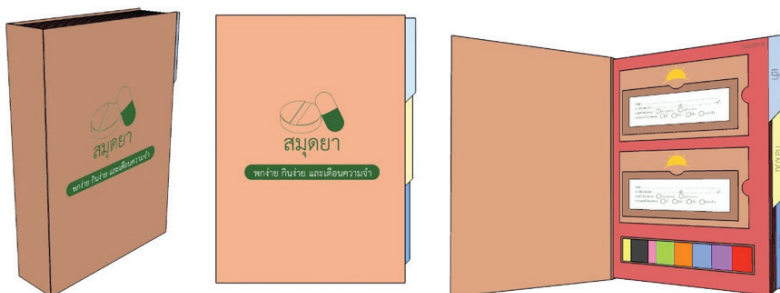
ภาพที่ 11 ภาพต้นแบบ



ภาพที่ 12 ความหมายของสีที่ใช้ในสมุดยา



ภาพที่ 13 แสดงรายละเอียดการใช้งาน



ภาพที่ 14 แสดงมุมมองด้านต่างๆ



พกง่าย กินง่าย และเตือนความจำ

ภาพที่ 15 Logo



ภาพที่ 16 infographic ภาพประกอบสมุดยา

ชื่อยา.....

การรับประทาน.....เม็ด.....ครั้ง

เวลารับประทาน ☐ ก่อนอาหาร ☐ หลังอาหาร

ช่วงเวลารับประทาน ☐ เช้า ☐ เที่ยง ☐ เย็น ☐ กลางคืน

ภาพที่ 17 บัตรกระดาษใส่ข้อมูล

3. ผลการประเมินการใช้งานต้นแบบ มีดังนี้

นำต้นแบบสมุดยาไปให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบการใช้งาน โดยใช้แบบประเมินสอบถามความคิดเห็นในการใช้งาน โดยมีประเด็นคำถามคือ ด้านความเหมาะสมของรูปแบบรูปแบบ และขนาด ด้านความเหมาะสมของวัสดุ การเก็บรักษา ยา เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้านความเหมาะสมของกราฟิก สัญลักษณ์ต่างๆ การเข้าใจง่าย การมองเห็นที่ชัดเจน สี สัน ด้านความเหมาะสมการใช้งาน การแยกยาได้ชัดเจน มีโน้ตช่วยจำ การหยิบจับเม็ดยา การพกพาได้สะดวกโดยมีผู้ประเมินการใช้งานต้นแบบที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 3 คน คือ นางเต็ม อายุ 70 ปี ผู้ป่วยโรคความดันโลหิต นางสาว อายุ 66 ปี ผู้ป่วยโรคความดันโลหิต นางสาวธิญา อายุ 35 ปี ผู้ดูแลผู้ป่วยโรคความดันโลหิต โรคหัวใจ และโรคไต ผลการประเมินรวมทั้งสามท่านอยู่ในระดับค่อนข้างพอใจ



ภาพที่ 18 ผู้ทดลองใช้สมุดยา
นางเดิม อายุ 70 ปี
ผู้ป่วยโรคความดันโลหิต



ภาพที่ 19 ผู้ทดลองใช้สมุดยา
นางสวย อายุ 66 ปี
ผู้ป่วยโรคความดันโลหิต



ภาพที่ 19 ผู้ทดลองใช้สมุดยา
นางสาธิตา อายุ 35 ปี
ผู้ดูแลผู้ป่วยโรคความดันโลหิต
โรคหัวใจ และโรคไต

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย ปัญหาด้านการกินยา กลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้ป่วยสูงอายุคือการหลงลืมในการกินยาอยู่เป็นประจำ เนื่องจากอายุที่มากขึ้น และปัญหาผู้ป่วยสูงอายุแต่ละคนส่วนใหญ่ป่วยเป็นโรคเรื้อรังไม่ติดต่อกันมากกว่า 2 ชนิดขึ้นไป มีปริมาณจำนวนเม็ดยาในแต่ละมือที่มาก อีกทั้งมีช่วงกินก่อนอาหารและหลังอาหารอีก และเม็ดยาบางชนิดมีขนาดและสีที่ใกล้เคียงกันจึงเป็นปัญหาในการกินยาเป็นอย่างมาก ผู้ป่วยสูงอายุบางคนเมื่อได้ยามาจากโรงพยาบาลแล้วจะให้ลูกหลานนำมาแยกและรวมยาในแต่ละมือก่อนอาหารและหลังอาหาร แต่ลูกหลานก็ไม่มีเวลาดูแลตลอดทั้งวันเนื่องจากต้องทำงานและยังไม่มีอุปกรณ์ในท้องตลาดที่ช่วยให้ผู้ป่วยสูงอายุกินยาในปัจจุบัน จากปัญหาดังกล่าวนำมาสู่การออกแบบสมุดยา ที่ออกแบบเพื่อเก็บยา พกง่าย ใช้งานง่าย ในแต่ละหน้าจะช่องใส่ยาที่ทำจากเยื่อกระดาษและเยื่อไผ่ และมีช่องบอกวันโดยใช้การสอดของกระดาษเล็กๆ เป็นฟังก์ชันที่บอกการกินยาในแต่ละวันในหนึ่งอาทิตย์ ว่าทานยาไปกี่วันแล้ว ในช่องจะมีสีตามวันบอก โดยบอกวันจันทร์-อาทิตย์ ส่วนช่องด้านล่างที่ช่องสอดใส่ข้อมูลของยา จะเป็นช่องใส่ยา บอกข้อมูลยา บอกเวลากิน บอกช่วงเวลา กิน เพื่อกันพลาดในการหลงตัวตัวยา ส่วนแผ่นกระดาษที่สอดใส่เป็นแผ่นที่มีไว้เพื่อให้

กรอกข้อมูล และการใช้วัสดุเหลือทิ้งเป็นการออกแบบตามแนวทางการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานต้นแบบโดยกลุ่มเป้าหมายที่เลือกแบบเจาะจง 3 ท่านมีระดับความพอใจในระดับค่อนข้างพอใจ

การอภิปรายผลจากเอกสารพบว่าประเทศไทยในอนาคตอันใกล้จะเป็นสังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ ปัญหาของผู้สูงอายุ คือร่างกายที่เสื่อมไปตามกาลเวลาก่อให้เกิดกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อเป็นจำนวนมาก ปัญหาการของผู้ป่วยกลุ่มโรคเรื้อรังไม่ติดต่อในผู้สูงอายุคือการหลงลืมการกินยาการมองเห็นไม่ชัด ดังนั้นการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาการกินยาได้ตามหมอสั่ง จึงเป็นการช่วยให้การรักษาโรคนี้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และการออกแบบกราฟิกให้มองเห็นง่าย การเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ออกแบบ สีสดใส เป็นการออกแบบที่สอดคล้องกับหลักการออกแบบสำหรับผู้สูงอายุและการใช้วัสดุเหลือทิ้งมาทำสมุดยาสอดคล้องกับหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ที่มีแนวทางลดการใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ โดยการใช้วัสดุที่รีไซเคิลและ/หรือการใช้วัสดุที่สลายตัวได้ทางชีวภาพ และเพื่อใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่พอเหมาะ โดยไม่ก่อผลกระทบในการผลิต (มยุรี ภาคล้ำเจียก, 2558) และสอดคล้องกับ กรมควบคุมมลพิษ (2550) ที่ได้เสนอกฤษฎีการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสิ่งแวดล้อมไว้ 8 ข้อ และในการออกแบบสมุดยานี้ตรงกับข้อ 3 ที่กล่าวว่าออกแบบเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำ และข้อ 4 ที่กล่าวว่าออกแบบเพื่อให้นำกลับมาผลิตใหม่ หรือรีไซเคิลได้ และข้อ 5 ที่กล่าวว่า ออกแบบเพื่อให้สามารถกำจัดทิ้งอย่างปลอดภัย

เอกสารอ้างอิง

กรมควบคุมมลพิษ. (2550). **คู่มือการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสิ่งแวดล้อม = Eco design Packaging**. สำนักจัดการกากของเสียและสารอันตราย กรมควบคุมมลพิษ . กรุงเทพฯ: กระทรวงทรัพยากรสิ่งแวดล้อม.

กระทรวงสาธารณสุข. (2561). **สร.ห่วงคนไทยเสียชีวิตจากโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ชั่วโงมละ 37 คน เร่งวางแผนทางป้องกัน**. สืบค้นเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2564. จาก https://www.khaosod.co.th/monitor-new/news_1421769.

ธีระ วรรณรัตน์. (2561). รู้เท่าทัน-ปรับพฤติกรรม-เสริมสร้างสุขภาพะ ป้องกันกลุ่มโรค
ไม่ติดต่อ NCDs. สืบค้นเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2564. จาก

<http://www.thairath.co.th/content/1374821>.

เลิศวัลลภ ศรีชะพลกุลสิทธิ และ ธมนพัชร ศรีชะพลกุลสิทธิ, 2561.การปรับตัวเพื่อเข้าสู่
สังคมผู้สูงอายุในประเทศไทย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสุรินทร์. 2561 : 20(1) : 253-265.

มยุรี ภาคลำเจียก. (2558). บรรจุภัณฑ์สินค้าอุปโภคบริโภค. กรุงเทพฯ: สมาคม
การบรรจุภัณฑ์ไทย.

การออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึกชาชัก

The Packaging and Branding Design for Ha yak Souvenir Product

นิรชา ศรีภิลลา

Niracha Sriphila

niracha.sr3@gmail.com

กิตติศักดิ์ ธรรมศักดิ์ชัย

Kittisak Tammasakchai

kittisak54630710@Gmail.com

สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Program Packaging Design, Rajamangala University of Technology Isan

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์รวมถึงเพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์และพัฒนาตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์ โดยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและทำการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตราสินค้า โครงสร้างและลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ โดยใช้แนวคิดการนำสถานที่ท่องเที่ยว ได้แก่ วัดที่สำคัญในบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ผ่านการเล่าเรื่องจากตัวการ์ตูนห้ายักษ์ที่มีสีสันแตกต่างกันตามเรื่องราวและสถานที่ 5 สถานที่ ได้แก่ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม, วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร, วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร, วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร และวัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาผลิตเป็นต้นแบบบรรจุภัณฑ์ ผลการประเมินพบว่า ด้านตราสินค้านำแบบที่ 2 จากแนวคิดการนำรูปทรงของปากตัวการ์ตูนห้ายักษ์มาออกแบบให้เป็นตัวอักษร มีความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.25) ด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 1 ที่ใช้แนวคิดจากกำแพงวัดและใบเสมาของวัด มีความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.20) และส่วนของด้านลวดลายบนบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 3 ที่ใช้แนวคิดลายไทยจากภาพวาดบนกำแพงวัด ได้แก่ ลายประจายามมาประยุกต์ใช้เป็นลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.42) จากนั้นนำมาพัฒนาเป็นบรรจุภัณฑ์ต้นแบบและนำไปประเมินความพึงพอใจโดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 103 คน จากบริเวณแหล่งท่องเที่ยวและสถานที่จำหน่ายสินค้าของที่ระลึกห้ายักษ์ ซึ่งผลจากการประเมินความพึงพอใจการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ พบว่าการออกแบบตราสินค้า อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.49) การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.47) และการออกแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.32)

คำสำคัญ: บรรจุภัณฑ์, ตราสินค้า, ของที่ระลึก, ห้ายักษ์

Abstract

This research is the design of packaging and brand mark of Ha yak souvenir product. The aim is study about problem state and demand of Ha yak souvenir product including designing packages and brand mark of the product. The researcher studies about the related data and analysis for designing brand mark, structure and graphic on the packages from Tourist attraction, the Important temple in Rattanakosin island area by storytelling of The Ha yak cartoon characters that different colors for 5 temple tourist attraction Including Temple of the Emerald Buddha, Wat Arun Ratchawararam Ratcha woramahawihan, Temple of the Reclining Buddha, Wat Saket Ratchaworamahawihaan and Wat Suthat Thepwararam Ratchaworamahawihan. The designing packages and brand mark to be assessed by the experts for choose the best designs and production of packaging prototypes. From the assessment found that the brandmark design 2 by the Ha yak cartoon characters mouth shape concept, apply to be alphabet, the average is 4.25 means that optimal. The packages structure design 1 by the boundary marker of a temple concept, the average is 4.20 means that optimal and graphic on package design 3 by the temple wall painting concept, Siamese pattern for apply to graphic on packaging, the average is 4.22 means that optimal. Then development to new prototypes packages and satisfaction assessment by 103 Sample in Ha yak product distribution locations. The evaluation of satisfaction found that the brand mark design was in the highest level of satisfaction, the average is 4.49. the design of packages structure was in highest level of satisfaction, The average is 4.37 and the design of graphic was in the highest level of satisfaction, The average is 4.32.

Keyword: Packaging, Brand mark, Souvenir Product, Ha yak

บทนำ

ยักษ์ มีการกล่าวถึงทั้งในทางศาสนาและวรรณคดีต่างๆ ที่มีประภูทังภาพวาดตามจิตรกรรมฝาผนัง กำแพงวัดหรือโบสถ์โดยทั่วไป และในลักษณะของรูปปั้นโดยเฉพาะยักษ์ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวโดยทั่วไปได้แก่ ยักษ์วัดพระแก้ว ยักษ์วัดโพธิ์ และยักษ์วัดแจ้ง ที่แสดงให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อผสมผสานกับจินตนาการ และงานฝีมือของช่างไทยในอดีต ความเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงศิลปประจำชาติไทยในอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศมักจะทำให้ความสนใจและถ่ายภาพคู่กับยักษ์ดังกล่าวเพื่อเก็บไว้เป็นที่ระลึกอยู่เสมอ

ผลิตภัณฑ์ฮ้ายักษ์เกิดจากผู้ประกอบการมีแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทตัวการ์ตูนสำหรับตั้งโชว์ (Mascot) ที่ต้องการสื่อถึงเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย จึงได้แรงบันดาลใจมาจากรูปภาพยักษ์ในจิตรกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ ที่มีการเสื่อมและหลุดร่อนออกของสีตามกาลเวลา จึงเกิดภาพของยักษ์ที่มีลักษณะไม่มีลวดลายบนตัว คงเหลือไว้แต่รูปร่างบางส่วน จึงได้นำมาออกแบบและลดทอนรายละเอียดต่างๆ ลง จึงได้ออกมาเป็นลักษณะตัวการ์ตูนฮ้ายักษ์ ที่เป็นยักษ์เด็กตัวอ้วน ไม่มีลวดลาย มีเพียงลักษณะเด่นบริเวณปากและตา และได้มีการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวทั่วไปแต่ผลิตภัณฑ์ฮ้ายักษ์ยังขาดบรรจุภัณฑ์ที่จะช่วยส่งเสริมผลิตภัณฑ์และนำเสนอสินค้าให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะพัฒนาบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮ้ายักษ์ ให้เกิดเหมาะสมกับตัวสินค้าและราคา สามารถสร้างความดึงดูดและความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้ ในปัจจุบันนักท่องเที่ยวให้ความสนใจกับการจับจ่ายซื้อสินค้าที่ระลึกกันเป็นจำนวนมากทำให้สินค้าของที่ระลึกกลายเป็นสินค้าที่ทำรายได้เข้าสู่ประเทศ ประกอบกับภาครัฐมีนโยบายส่งเสริมให้แต่ละท้องถิ่นมีรายได้และอาชีพจากการผลิตและจำหน่ายสินค้าที่ระลึกในรูปแบบของสินค้าพื้นเมือง จึงทำให้อุตสาหกรรมสินค้าที่ระลึกได้รับความนิยม และแพร่หลายมากขึ้น (สุรีย์ เข้มทอง, ม.ป.ป.,:2)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงแนวทางในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮ้ายักษ์ โดยออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่แสดงถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์สามารถเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และช่วยส่งเสริมทางการท่องเที่ยวเกี่ยวกับวัดที่สำคัญ

ในบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ โดยออกแบบให้มีความแตกต่างจากสินค้าของที่ระลึกทั่วไป สามารถยกระดับสินค้าให้มีเป็นที่รู้จักและสร้างความประทับใจกับผู้บริโภคได้มากยิ่งขึ้น โดยมีขอบเขตแนวของการออกแบบพัฒนา คือ

- 1) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์ ด้วยแนวความคิด วัดพระแก้ว จำนวน 1 ชิ้น
- 2) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์ ด้วยแนวความคิด วัดสระเกศ จำนวน 1 ชิ้น
- 3) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์ ด้วยแนวความคิด วัดโพธิ์ จำนวน 1 ชิ้น
- 4) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์ ด้วยแนวความคิด วัดสุทัศน์ จำนวน 1 ชิ้น
- 5) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์ ด้วยแนวความคิด วัดอรุณ จำนวน 1 ชิ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์
2. เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮายักษ์

วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินโครงการเป็นการจัดทำวิจัยเชิงประยุกต์ที่ได้นำผลมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เพื่อแก้ปัญหาหรือเพื่อการตัดสินใจ ผู้จัดทำโครงการวิจัยได้ทำการค้นคว้า ข้อมูลปฐมภูมิ และทุติยภูมิ ตลอดจนทำการศึกษาถึงปัญหาและความต้องการของกลุ่มผู้ใช้และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีขั้นตอน

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ โดยใช้การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามทฤษฎีของ ทาโร ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยใช้ความคลาดเคลื่อนในการสุ่ม 5% ซึ่งเท่ากับ 103 คน จากจำนวนประชากรทั้งหมด 138 คน

2. เครื่องมือที่ใช้

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐาน ปัญหาและความต้องการของผู้ประกอบการและผู้บริโภค พร้อมทั้งข้อมูลประกอบการออกแบบ

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

สำหรับกลุ่มผู้บริโภคและผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบพัฒนาขึ้นมาใหม่

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ปัญหา ความต้องการของผู้ประกอบการศึกษาจากข้อมูลปฐมภูมิ นำมาสรุปประเด็นสร้างเป็นคำถามเพื่อนำไปสัมภาษณ์ความคิดเห็นเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาและแนวทางแก้ไขและนำไปสร้างเป็นแนวคิดการออกแบบ

3.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์ โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบ และประเมินความพึงพอใจจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.3 การประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคและผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบพัฒนาขึ้นมาใหม่ที่เหมาะสม

สรุปผลการออกแบบ

1. วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก

จากการศึกษาและการสังเกตของผู้วิจัยเกี่ยวกับสภาพปัญหาของบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกส่วนใหญ่พบว่า รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีวางจำหน่ายโดยทั่วไปจะมีลักษณะที่เน้นตัวผลิตภัณฑ์มากกว่าการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวผลิตภัณฑ์และสถานที่ต่างที่มีความเชื่อมโยงกัน หรือ ข้อมูลที่มีลักษณะเชิงชวน เน้นนำ ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นๆ และบรรจุภัณฑ์ส่วนใหญ่ยังไม่สามารถช่วยในเรื่องของการส่งเสริมตัวผลิตภัณฑ์ให้มีคุณค่าและราคาเท่าที่ควร อีกทั้งการนำเสนอในรูปแบบของการนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบทั้งรูปร่างและลวดลายต่างๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมคุณค่าให้กับตัวผลิตภัณฑ์และสื่อถึงที่มาของตัวผลิตภัณฑ์ที่ดียิ่งขึ้นได้

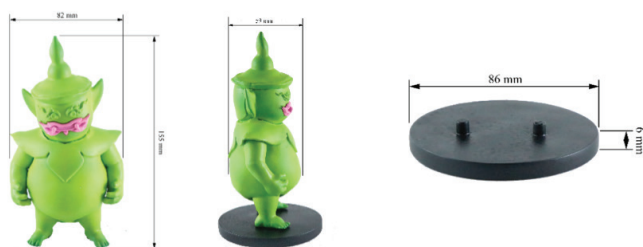
ในด้านความต้องการบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์ เบื้องต้น ปัญหาของบรรจุภัณฑ์เดิมนั้นสอดคล้องกับปัญหาบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกส่วนใหญ่ดังที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยและผู้ประกอบการได้มีแนวคิดที่จะพัฒนาบรรจุภัณฑ์ฮายักษ์ไปในแนวทางเดียวกับคือ บรรจุภัณฑ์สามารถส่งเสริมคุณค่าของตัวผลิตภัณฑ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบของการเล่าเรื่องผ่านตัวละครฮายักษ์ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถรับรู้ถึงเรื่องราวและที่มาของตัวผลิตภัณฑ์ได้ดียิ่งขึ้น

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวัดที่สำคัญในบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ที่เหมาะสมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับวัดต่างๆ ในบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ที่มีนักท่องเที่ยวให้ความสนใจและนิยมไปเที่ยวชมเป็นจำนวนมาก และเป็นวัดที่มีความสำคัญในประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น สวยงาม มีคุณค่าทั้งในด้านศิลปะและด้านจิตใจต่อผู้ที่มาเที่ยวชม ซึ่งได้แก่วัดพระศรีรัตนศาสดาราม, วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร, วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร, วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร และวัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร นำมาใช้กำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสำหรับแนะนำและเชิญชวนรวมไปถึงการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ ต่อผู้บริโภค

3. วิเคราะห์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์

ผลิตภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์ได้แรงบันดาลใจมาจากรูปภาพยักษ์ในจิตรกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ ที่มีการหลุดร่อนออกของสีตามกาลเวลา จึงเกิดภาพของยักษ์ที่มีลักษณะไม่มีลวดลายบนตัว คงเหลือไว้แต่รูปร่างบางส่วน จึงได้นำมาออกแบบและลดทอนรายละเอียดต่างๆ ออกมาเป็นตัวการ์ตูนฮายักษ์ ที่มีลักษณะเป็นยักษ์เด็กตัวอ้วน มีเพียงปากและตา จากนั้นได้มีการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของทีระลีกขึ้นมา ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุเรซิน ซึ่งมีความแข็งแรงแต่สามารถแตกหักได้ง่าย ผลิตภัณฑ์จึงต้องการให้มีการปกป้องเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายในระหว่างการนำพาหรือการขนส่งได้



ภาพที่ 1 แสดงลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮา yak
(นริชา ศรีภิลลา.2562)

4. วิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินการออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮา yak

ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้าออกเป็น 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ภาพรูปแบบตราสินค้าแนวทางที่ 1
(นริชา ศรีภิลลา.2562)

แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้า โดยการนำลักษณะใบหน้าของผลิตภัณฑ์ฮา yak มาออกแบบ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61



ภาพที่ 3 ภาพรูปแบบตราสินค้าแนวทางที่ 2
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้า โดยการนำลักษณะรูปทรงของปากตัวผลิตภัณฑ์ฮ้ายักษ์มาออกแบบให้เป็นลายเส้นและนำตัวอักษรฮ้ายักษ์มาจัดวางให้เป็นลักษณะคล้ายฟันของยักษ์ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41



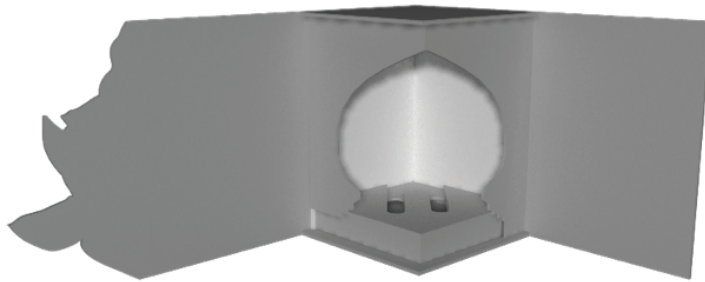
ภาพที่ 4 ภาพรูปแบบตราสินค้าแนวทางที่ 3
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้า โดยการออกแบบลักษณะส่วนหัวของผลิตภัณฑ์ฮ้ายักษ์ให้ออกมาเป็นลายเส้นผสมกับตัวอักษรฮ้ายักษ์โดยจัดวางให้เป็นแนวนอน ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63

สรุปผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับตราสินค้าพบว่าตราสินค้าแบบที่ 2 มีความเหมาะสมมากที่สุดในการนำมาใช้เป็นตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของทีระลักฮ้ายักษ์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41

5. วิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินการออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮ้ายักษ์

ผู้วิจัยออกแบบรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮ้ายักษ์ออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้



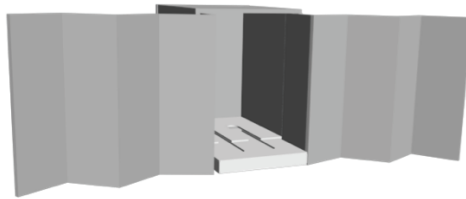
ภาพที่ 5 ภาพรูปแบบโครงสร้างแนวทางที่ 1
(นिरชา ศรีภิลลา.2562)

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 1 โดยใช้แนวคิดจากใบเสมาที่อยู่ส่วนบนของกำแพงวัดต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68



ภาพที่ 6 ภาพรูปแบบโครงสร้างแนวทางที่ 2
(นिरชา ศรีภิลลา.2562)

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 โดยใช้แนวคิดจากรูปทรงของยานพาหนะที่ใช้ในการขนส่งบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ เช่น รถ เรือ รถไฟฟ้า ที่สื่อถึงการขนส่งผู้โดยสารไปส่งยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86



ภาพที่ 7 ภาพรูปแบบโครงสร้างแนวทางที่ 3
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 3 โดยใช้แนวคิดจากลักษณะของบานประตูวัดต่างๆ มาใช้ในการออกแบบ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55

สรุป ค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์แบบที่ 1 บรรจุภัณฑ์ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้ดี มีความแปลกใหม่ รูปทรงมีความงาม เหมาะสมกับสินค้า สามารถปกป้องคุ้มครองสินค้าได้เป็นอย่างดี สามารถชักจูงในการซื้อสินค้าได้ เฉลี่ยอยู่ที่ 4.6 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.68 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด

6. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกายักษ์



ภาพที่ 8 ภาพรูปแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์แนวทางที่ 1
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

การออกแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบในลักษณะของการนำภาพจริงของผลิตภัณฑ์มาจัดวางไว้ตรงด้านหน้าของบรรจุภัณฑ์ เพื่อสื่อให้เห็นถึงผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.1 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47



ภาพที่ 9 ภาพรูปแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์แนวทางที่ 2
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

การออกแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบในลักษณะของการนำภาพบริเวณและสภาพแวดล้อมของวัดแต่ละสถานที่มาออกแบบให้เป็นเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ โดยกำหนดคาแร็คเตอร์ของตัวละครสายักษ์ขึ้นมาเพื่อเป็นไกด์นำเที่ยวของสถานที่นั้น ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69



ภาพที่ 10 ภาพรูปแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์แนวทางที่ 3
(นिरชา ศรีภักลา.2562)

การออกแบบขวดลายบนบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการนำ ศิลปะลายไทยบนกำแพงหรือฝาผนังในบริเวณวัดต่างๆ มาออกแบบ โดยใช้ลายประจายาม มาประยุกต์เป็นขวดลายของบรรจุภัณฑ์และใช้ลักษณะของตัวฮายักษ์แบ่งครึ่งมาจัดวาง ให้มีความโดดเด่น ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63

สรุปผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่ารูปแบบขวดลาย บนบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.42 และมี ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63

7. วิเคราะห์ข้อมูลวัสดุเพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์

การวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องวัสดุผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางกำหนด น้ำหนักคะแนน โดยมีคะแนนรวม เท่ากับ 20 คะแนน และพิจารณาผลรวมของคะแนน มากที่สุดในการตัดสินใจ ซึ่งวัสดุกระดาษ ถือได้ว่าเป็นวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่มีการใช้มากที่สุด มีด้วยกันหลายประเภทสามารถพิมพ์ตกแต่งได้ง่าย และสวยงาม โดยทั่วไปจะขึ้นอยู่กับ ความต้องการของลูกค้าเป็นหลักและชนิดของกระดาษที่น่าจะเลือกใช้ในการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ แสดงความเหมาะสมของวัสดุ

สรุป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องวัสดุบรรจุภัณฑ์ กระดาษที่ได้คะแนนใน การวิเคราะห์มากที่สุดคือกระดาษจั่วป้ง เพราะกระดาษจั่วป้งเหมาะสำหรับการรองรับน้ำ หนักของสินค้าและมีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก โดยกระดาษชนิดนี้นั้นก็สามารถที่จะ นำไปประกอบเป็นสินค้ามากมายหลากหลายรูปแบบด้วยกัน

8. สรุปการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์



ภาพที่ 11 แสดงลักษณะบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกฮายักษ์ ด้านหน้า
ที่มา : นีรชา ศรีภิลลา, 2563



ภาพที่ 12 แสดงลักษณะบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮา yak ด้านใน
ที่มา : นีรชา ศรีวิไล, 2563



ภาพที่ 13 แสดงลักษณะบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกฮา yak การวางต่อกันเป็นแผนที่ ด้านหลัง
ที่มา : นีรชา ศรีวิไล, 2563



ภาพที่ 14 แสดงลักษณะตราสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกฮา yak
ที่มา : นีรชา ศรีวิไล, 2563

9. การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภคต่อบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่ออกแบบใหม่ของผลิตภัณฑ์ของทีระลีกายักษ์

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 103 คน

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อตราสินค้าที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. ตราสินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์	4.36	0.79	พอใจมาก
2. ตราสินค้าสามารถจดจำได้ง่าย	4.49	0.75	พอใจมาก
3. ตราสินค้าสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจในตัวสินค้าได้	4.56	0.74	พอใจมากที่สุด
4. สีสันเหมาะสมกับตราสินค้า	4.52	0.78	พอใจมากที่สุด
5. ตราสินค้ามีความแตกต่างจากตราสินค้าคู่แข่ง	4.59	0.71	พอใจมากที่สุด
6. ตราสัญลักษณ์สามารถสื่อความหมายได้ง่ายแม้มีขนาดเล็ก	4.46	0.79	พอใจมาก
7. สามารถใช้ได้กับผลิตภัณฑ์อื่นๆ ภายใต้แบรนด์เดียวกันได้	4.48	0.88	พอใจมาก
8. ความสวยงามของตราสัญลักษณ์โดยรวม	4.46	0.79	พอใจมาก
เฉลี่ย	4.49	0.78	พอใจมาก

สรุป ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภคในด้านตราสินค้า อยู่ในระดับที่พอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 โดยผู้บริโภคให้เหตุผลเกี่ยวกับตราสินค้ามีความแตกต่างจากคู่แข่งมากที่สุด รองลงมาคือตราสินค้าสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจในตัวสินค้าได้ เป็นต้น

ตารางที่ 2 ตารางแสดงความพึงพอใจจากผู้บริโภคด้านโครงสร้างและลวดลายบนบรรจุภัณฑ์

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์			
1. บรรจุภัณฑ์ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้ดี	4.45	0.58	พอใจมาก
2. บรรจุภัณฑ์มีความแปลกใหม่	4.26	0.76	พอใจมาก
3. รูปทรงมีความงาม เหมาะสมกับสินค้า	4.32	0.72	พอใจมาก
4. บรรจุภัณฑ์สามารถรองรับน้ำหนักสินค้าได้ดี	4.67	0.59	พอใจมากที่สุด
5. บรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องคุ้มครองสินค้าได้เป็นอย่างดี	4.58	0.61	พอใจมากที่สุด
6. สามารถมองเห็นสินค้าได้ง่าย ชัดเจน	4.27	0.74	พอใจมาก
7. บรรจุภัณฑ์สามารถโชว์สินค้าได้อย่างเหมาะสม	4.17	0.79	พอใจมาก
8. สามารถชักจูงในการซื้อสินค้าได้	4.26	0.68	พอใจมาก
เฉลี่ย	4.37	0.68	พอใจมาก
ด้านลวดลายบนบรรจุภัณฑ์			
1. ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน	4.26	0.57	พอใจมาก
2. ตัวหนังสือสามารถอ่านได้ง่ายสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน	4.28	0.74	พอใจมาก
3. ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์มีความโดดเด่นสะดุดตา	4.32	0.72	พอใจมาก
4. ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์สื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างชัดเจน	4.17	0.75	พอใจมาก
5. บรรจุภัณฑ์สามารถส่งเสริมหรือประชาสัมพันธ์แหล่งการท่องเที่ยว	4.29	0.71	พอใจมาก
6. องค์ประกอบของภาพ สี และตัวอักษรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน	4.44	0.63	พอใจมาก
7. ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์สามารถเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้	4.52	0.71	พอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.32	0.69	พอใจมาก

สรุป การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากผู้บริโภคในด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์พบว่าอยู่ในระดับพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.68 โดยผู้บริโภคให้เหตุผลเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องคุ้มครองสินค้าได้เป็นอย่างดี และผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกพบว่าอยู่ในระดับพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.69 โดยผู้บริโภคให้เหตุผลเกี่ยวกับกราฟิกสามารถเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์มากที่สุด

สรุปผลงานวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 สรุปผลการวิจัยเพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราข้อมูลเพื่อการออกแบบได้จากผู้ประกอบการทางออนไลน์เพื่อเก็บข้อมูลในลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ โดยนำไปใช้เก็บข้อมูล

1.2 สรุปผลการวิจัยด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้า

1) สรุปผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์

- ก) กรรมวิธีในการผลิตผลิตภัณฑ์ของทีระลีกายักษ์
- ข) เลือกใช้วัสดุกระดาษในบรรจุภัณฑ์
- ค) จากคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

2) สรุปผลการออกแบบตราสินค้า

- ก) การออกแบบตราสินค้า จะใช้แนวคิดเรื่องการสะท้อนภาพลักษณ์ของตุ๊กตาฮาัยักษ์ ซึ่งมีความสง่างาม น่าชมมอง มีความอ่อนช้อย มีเอกลักษณ์มากที่สุด
- ข) จากคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับตราสินค้า ได้เลือกตราสินค้าแบบที่ 2 สำหรับใช้เป็นตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ของทีระลีกายักษ์ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องการออกแบบตุ๊กตาของฮาัยักษ์ ที่มีมาจากภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง และสิ่งที่ผู้ประกอบการได้ออกแบบตุ๊กตาที่มีจุดเด่นที่ปาก จึงได้นำเอกลักษณ์ของตัวผลิตภัณฑ์มาทำการออกแบบให้ดูโดดเด่นและเป็นที่จดจำมากขึ้น
- ค) สรุปผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นพบว่า ตราสินค้าสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ได้ดี มีความสอดคล้องกัน จดจำ

ได้ง่าย มีความสวยงาม และสามารถจำแนกได้อย่างชัดเจนแม้จะย่อขนาดให้เล็กลงหรือใช้การพิมพ์เพียงสีเดียว โดยมีคะแนนเฉลี่ยของแต่ละข้อ อยู่ที่ 4.49 หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุด ในส่วนของบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์สามารถมองเห็นสินค้าได้ชัดเจน บรรจุภัณฑ์สามารถนำเสนอสินค้าได้ดี มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์โดยมีคะแนนเฉลี่ยของแต่ละข้อ อยู่ที่ 4.37 หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุด และส่วนของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์มีความสวยงาม สามารถปกป้องสินค้าได้ดี สามารถใช้สินค้า ณ จุดขายและช่วยเพิ่มมูลค่าสินค้าได้ดี โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน

2. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์จัดทำขึ้นเพื่อต้องการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถตอบโจทย์แก่ผู้ประกอบการและผู้บริโภค เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์ดังนั้น การปกป้องสินค้าให้ปลอดภัยไม่ให้เกิดการแตกหัก เป็นสิ่งจำเป็น จึงได้เลือกวัสดุกระดาษแข็งเพราะสามารถรองรับน้ำหนักของสินค้าได้ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จะต้องเน้นการปกป้องผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดความเสียหาย ซึ่งเป็นเหตุผลหลักในการมีบรรจุภัณฑ์ จากการเลือกใช้วัสดุต่างๆ ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดถึง คือกระดาษ

ตราสินค้า ได้ออกแบบให้มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์ โดยนำเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์มาใช้ในการออกแบบตราสินค้า เป็นลักษณะของรูปทรงปากผลิตภัณฑ์ห้ายักษ์ที่โดดเด่นที่สุดในตัวของผลิตภัณฑ์ รวมถึงการนำตัวอักษรที่มีอยู่แล้วมาปรับให้มีความเป็นไทย และรู้สึกถึงความแข็งแรงมากขึ้นให้เข้ากับผลิตภัณฑ์มากที่สุด และเรื่องการเลือกใช้สีของตราสินค้าได้วิเคราะห์จากภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นต้นกำเนิดของผลิตภัณฑ์ห้ายักษ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ รัตนพล (2555) การศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย กล่าวว่า การออกแบบตราสัญลักษณ์มีความหมายชัดเจน สร้างเอกลักษณ์ให้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครได้ต้องมีคุณค่าสื่อได้ถึงประวัติความเป็นมา มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์

โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกห้ายักษ์มีรูปแบบเป็นกล่องสี่เหลี่ยม เป็นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีความสำคัญต่อการผลิตสินค้า และอีกประการหนึ่ง การมีบรรจุภัณฑ์ช่วยในการรักษาคุณภาพและปกป้องตัวสินค้า ไม่ให้เสียหาย มีความ

แข็งแกร่งต่อการวางทับซ้อนในระหว่างการแข่งขันในระดับหนึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภิสารรัตน์ คำสุข (2549) ที่กล่าวว่า การพัฒนาบรรจุภัณฑ์จะต้องเน้นการปกป้องผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดความเสียหายได้ แต่ในลักษณะการแสดงสินค้าที่อยู่ภายใน และยัง สอดคล้องกับ ชลิดา รัชตะพงศ์ธร (2556) การวิจัยเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่อง เบญจรงค์ไทย ที่กล่าวว่า สำหรับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ไทยเป็นผลิตภัณฑ์ ที่แตกหรือชำรุดง่ายหากได้รับแรงกระแทกมายังบรรจุภัณฑ์ก็สามารถส่งแรงนั้นทำให้ เครื่องเบญจรงค์แตกได้อย่างง่ายดาย เป็นสิ่งที่นักออกแบบพึงระวังในเรื่องนี้ให้มาก เช่นเดียวกันกับ สุนิษา มรรคเจริญ (2553) การวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาบรรจุ ภัณฑ์เพื่อการส่งออก ที่อธิบายถึงบรรจุภัณฑ์ว่า ต้องมีหน้าที่ปกป้องคุ้มครองให้สินค้า ภายในนั้นปลอดภัย สะดวกในการใช้งานสะดวกในการขนส่ง เคลื่อนย้าย และช่วยใน การส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าที่อยู่ภายในได้

การออกแบบกราฟิกผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหายักษ์สามารถเพิ่มเติมคุณค่า ผลิตภัณฑ์ด้วยการออกแบบตราสินค้าและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ โดยได้ออกแบบฉลาก ด้านในมีกราฟิกที่สื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งได้นำเอกลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวมา คลี่คลายบรรยายมาเป็นส่วนประกอบของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกหา ที่แสดง ถึงรายละเอียดให้ความรู้แก่ผู้บริโภคได้ทราบถึงลักษณะของสถานที่ ที่ได้นำเสนอไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลิดา รัชตะพงศ์ธร (2556) การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับ ผลิตภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ที่มีจัดจำหน่ายมากมายในหลายพื้นที่เพื่อสร้างเอกลักษณ์ ประจำพื้นที่ในการออกแบบจึงควรนำเอาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นผู้มีปัญญาชาวบ้าน เอกลักษณ์ของจังหวัดมาเป็นส่วนหนึ่งในแนวคิดของการสร้างอัตลักษณ์ให้กับบรรจุภัณฑ์ สำหรับเครื่องเบญจรงค์ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่นความแตกต่าง โดดเด่นเป็นคุณค่าที่สามารถนำกลับมาพัฒนาจังหวัดสมุทรสาครให้มีศิลปวัฒนธรรมที่ เข้มแข็ง

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1) งานวิจัยในครั้งนี้ มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลเฉพาะด้านศิลปวัฒนธรรม สร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรมีผู้เชี่ยวชาญ ด้านประเพณีและวัฒนธรรมเข้ามามีส่วนร่วมใน การออกแบบร่วมด้วย

2) ในขั้นตอนการออกแบบควรให้บรรจุภัณฑ์อยู่ได้นานที่สุดเพื่อปกป้องผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดความเสียหาย แม้ผู้บริโภคจะซื้อไปแล้วแต่บรรจุภัณฑ์อาจจะเป็นส่วนปกป้องและสร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ได้ต่อไป

3) ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง หากสามารถเก็บข้อมูลจากสถานที่จริงจะช่วยลดความคลาดเคลื่อนของข้อมูลได้

3.2 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ

1) ในการออกแบบกราฟิก ด้านในบรรจุภัณฑ์ดูเรียบเกินไป อารมณ์สีมีความสงบนิ่ง

2) ในการออกแบบกราฟิก ควรเพิ่มคิวอาร์โค้ดเพื่อแสดงถึงข้อมูลดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

สรุปแผนการปฏิบัติการส่งเสริมการท่องเที่ยวประจำปี. (2562). การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย(ททท.). [ออนไลน์] ค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2562,

จาก <http://www.oic.go.th>

สุริย์ เข้มทอง. (2562) ความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่างชาติ ต่อ

ประสบการณ์การซื้อของในกรุงเทพมหานคร. ค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2562,

จาก <http://sms-stou.org/pr/index.php/en/?option=com>

ปาริชาติ รัตนพล. (2555) การศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์และ

บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย. ค้นเมื่อ 19 มิถุนายน

2562 จาก https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PNRU_JHSS/article/view/41690

ภิสารรัตน์ คำสุข. (2549) การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณี

ผีตาโขนของร้านวินทิพย์หัตถกรรม อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. ค้นเมื่อ 2 มีนาคม

2562 จาก <http://dcms.lib.nu.ac.th/dcms/TDC2551/064/abstract.pdf>

ชลิดา รัชตะพงศ์ธร (2556). การวิจัยเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ไทย.

ค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2562 จาก [http://www.tnrr.in.th/?page=result_](http://www.tnrr.in.th/?page=result_search&record_id=10403690)

[search&record_id=10403690](http://www.tnrr.in.th/?page=result_search&record_id=10403690)

การศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการ ออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต

A Study of Thai Ghosts for Pop Art Style Graphic Design

เพชรรินทร์ เรืองแสน ¹

Petwarin Ruengsan

เอกพันธ์ พิมพ์าที ¹

Aekkaphan Pimpatee

lanvinvogue@hotmail.com

¹ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏอุดรธานี

*Department of Product Design, Faculty of Society and Humanity,
UdonThani Rajabhat University.*

บทคัดย่อ

การศึกษามีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต 2) เพื่อออกแบบชุดกระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน(Mixed Method) วิธีดำเนินการวิจัย โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลก่อนการออกแบบ และประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์จากผู้บริโภคชาวไทยอายุ 15-35 ปี จำนวน 100 คน ผลการศึกษพบว่า ความเชื่อเรื่องผีอยู่คู่กับคนไทยมาเป็นระยะเวลานาน รูปแบบผีไทยมีทั้งผีที่ให้คุณและผีที่ให้โทษ ภายใต้ความเชื่อจะมีการประกอบพิธีกรรม เช่นสรวงดวงวิญญาณเพื่อขจัดภัย ปกป้องคุ้มครองภัยอันตรายต่างๆ หรือบูชากราบไหว้เพื่อแสดงถึงความกตัญญูของลูกหลาน รูปลักษณะของผีแต่ละตนจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน จึงได้เอาความโดดเด่นมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตเพื่อลดความน่ากลัวของผี และสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภคได้ คือ ผีกระสือมีลักษณะหัวกับไส้ ผีแม่นาคตามตำนานเป็นผีผู้หญิงยืนอุ้มลูกรอสามีที่ท่อน้ำ มีอวัยวะขบมะนาว ผีตานีจะเป็นผีผู้หญิงสวยใส่สไบสีเขียวสิงสถิตอยู่บริเวณต้นกล้วยผูกผ้า 7 สี ผีเปรตมีลักษณะสูงดำ มือเท้าโบลาน ปากเท่ารูเข็ม กุมารทองเป็นผีเด็กใส่โจงกระเบนกับสร้อยสังวาลหัวจุก คนนิยมขอโชคลาภทางการเงิน คำขายร่ำรวยจากลักษณะเด่นจึงนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกลงบนกระเป๋านั่นค่าแม่สี (แดง เหลือง น้ำเงิน) ให้มีสีสันสดใส และรูปทรงกระเป๋าก็ดึงลักษณะของผีมาใช้ในการออกแบบเพื่อสื่อถึงรูปแบบ

อัตลักษณ์ของผีไทยให้ได้มากที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้บริโภคพบว่า ความคิดเห็นต่อการออกแบบกระเป๋ายี่เป็ด (ผีกระสือ) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสีไนต์บุ๊ก (ผีเปรต) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสะพายบ้า (ผีแม่นาค) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายช้าง (ผีตานี) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.09) ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์ (ผีกุมารทอง) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78)

คำสำคัญ: ความเชื่อ, ผีไทย, ป๊อปอาร์ต, กราฟิก, กระเป๋า

Abstract

The study aimed to: 1) study the belief in Thai ghosts to reproduce the pop art style graphic patterns; 2) design a teenage bag set with pop art style inspired by Thai ghost stories belief; and 3) evaluate consumer satisfaction towards a new product prototype. This research is a Mixed Method research. The research method employed interviews with 3 experts in order to receive pre-design data, and the satisfaction evaluation of the product prototype of 100 Thai consumers with 15-35 years of age. The results of the study found that the belief in ghosts has been with Thai people for a long time. The Thai ghost characteristics include both ghosts that benefit and ghosts that harm. The beliefs consisted of rituals, for instance, propitiating the spirits for them to help expel dangers and protect people from harms, or offering worship to show the gratitude of the descendants. Each ghost's appearance has its own unique characteristics; therefore, the uniqueness was brought to design as a pop art style day bag to reduce the fear of ghosts and also create consumer's recognition. For instance, Krasue or a filth-eating spirit has only a head and intestines; the ghost of Mae Nak, according to tale, is a female ghost holding a child waiting for her husband at the pier with a long arm stretching to pick a lime; Tanee is a beautiful woman ghost wearing a green saree lurking

around the banana tree that wrapped with seven colored cloths. Pret or Hungry ghost is tall, black, with hands as big as palm leaves, mouth as small as a pith of a needle, Kuman Tong is a child ghost wearing a loincloth with a breast chain and a topknot hair whom people like to ask for a financial fortune and wealth in trade. As a result of their outstanding characteristics, the graphic patterns are reproduced on the bags. The primary colors (red, yellow and blue) were emphasized to make the products colorful. The shape of the bags draw the appearances of the ghosts in the design to represent the identity of the Thai ghost as much as possible. Results of the consumer satisfaction evaluation found that the satisfaction towards the design of the backpack (Krasue) was at a very high level (mean= 3.85); the satisfaction towards the design of the laptop bag (Pret) was at a very high level (mean = 3.88); the satisfaction towards the design of shoulder bag (Mae Nak) was at a high level (mean = 3.77); the satisfaction towards the design of the shoulder bag (Tanee) was moderate (mean = 3.09); and the satisfaction towards the design of the wallet (Kuman Tong) was at the high level (mean = 3.78).

Keywords: Belief, Thai Ghost, Pop Art, Graphic Design, Bag Design

บทนำ

ความเชื่อเรื่องผีมีอยู่ในตัวตนคนไทยมาทุกยุคทุกสมัย มีทั้งผีร้ายและผีดี หรืออาจแบ่งคร่าวๆ ได้สองประเภท คือ ประเภทผีมีตัว ได้แก่ผีที่ชอบปรากฏตัว แสดงรูปโฉมใหม่ให้เห็นในลักษณะต่างๆ กับประเภทผีไม่มีตัวตน คือที่ไม่แสดงตัวให้เห็นที่รู้จัก แต่อาจบันดาลให้เกิดอะไรขึ้นได้ ผู้คนเกรงกลัวกันมากเหมือนกัน อย่างเจ้าตามศาล หรือเทพารักษ์ต่างๆ ความเชื่อเกิดจากความไม่รู้ของมนุษย์ที่มีต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ มนุษย์ไม่รู้ถึงสาเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเป็นผู้กระทำ และเมื่อเหตุที่เกิดขึ้นนั้นเกินความคิดที่มนุษย์ที่จะกระทำได้

ผีในทัศนคติของชาวบ้านเป็นผีที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีเป็นผู้ให้ความหมายหรืออาจกล่าวได้ว่า ผีเป็นผู้วางกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ผีเป็นสิ่งที่รู้สึกสัมผัสได้ อาจจะไม่ใช่วัสดุระบบประสาททั้งห้า หากมันเกิดขึ้นด้วย

ความเชื่อมั่นและศรัทธา ที่ทำให้เกิดดุลยภาพในสังคมระดับชาวบ้าน แม้แต่ในราชสำนักไทย แต่เดิมพิธีกรรมต่างๆ ก็มีความเชื่อเรื่องผีเข้าไปปะปนอยู่มาก ความเชื่อเรื่องภูติผีนั้นฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยอย่างแน่นแฟ้นตั้งแต่สมัยอดีต แม้แต่ทางบ้านเมืองก็ยังมีพระราชพิธีเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูติผีอยู่ไม่น้อย ในรอบปีหนึ่งๆ เช่น การเซ่นสรวงพระเสื้อเมือง พระทรงเมืองและหลักเมือง รวมทั้งพิธีสวดสวนศรัทธาความสมัยอดีตโดยใช้พิธีลุยไฟ ดำน้ำ เพื่อแสดงความบริสุทธิ์ของจำเลย ซึ่งพิธีกรรมดังกล่าวเป็นความเชื่อในภูติผีวิญญาณทั้งสิ้น แม้แต่สมัยกรุงสุโขทัยซึ่งศาสนาพุทธกำลังเจริญรุ่งเรือง การนับถือผีสางก็ยังมีกันอยู่ ปัจจุบันในท้องถิ่นอีสานบางแห่งความเชื่อเรื่องผีก็ยังมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชุมชนอยู่มากความเชื่อเรื่องผีมีความผูกพันกับชีวิตของคนอีสานตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เกี่ยวข้องกับชีวิตตลอดเวลาอำนาจเหนือธรรมชาติซึ่งมีผีเป็นตัวแทน จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของวิถีชีวิตชาวอีสานมาตั้งแต่ครั้งอดีต ผีทำให้ชาวอีสานดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกันด้วยความราบรื่น สงบสุข โดยไม่ต้องมีกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือกฎหมายที่เป็นลายลักษณ์อักษร มีศาลมาคอยตัดสินคดีถึงสิ่งถูกผิด ความเชื่อเรื่องผีและฮีตของในท้องถิ่นจะเป็นสิ่งที่ชี้นำ อย่างนั้นดีอย่างนั้นไม่ดี ความเชื่อเรื่องผีมีความสำคัญอาจจะไม่อยู่ที่ผี แต่อยู่ที่ “ จิตสำนึกของมนุษย์ ” ก็เป็นได้ (กาญจนา ชินนาค, 2551: ออนไลน์) การสร้างสรรค์โดยเฉพาะรูปลวดลาย ผ่านเทคนิคการวาดหรือการขีดเขียนเป็นลายเส้น หรือการแกะสลักบันทึกรูปร่างหุ่นตัวสูงรวมถึงลอยตัวถือเป็นทักษะพิเศษอย่างหนึ่งแห่งอารยธรรมของความเป็นมนุษย์ อันเป็นวิธีการหนึ่งของการเขียนบันทึกบอกเล่าด้วยลายมือเป็นภาษาภาพภาษารูปมีทั้งแบบสองมิติ หรือสามมิติเพื่อที่จะใช้เป็นเครื่องมือสื่อกลางในการถ่ายทอดประสบการณ์วิถีความคิดเรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประเพณีแห่งลัทธิความเชื่อทางจิตวิญญาณ หรือจะเป็นเรื่องในการใช้ชีวิตปกติ ผ่านเทคนิคกรรมวิธีด้วยการเขียนเป็นรูปร่าง รูปภาพ รูปอักษร หรือสัญลักษณ์ที่รูปเป็นภาพ เพื่อใช้สื่อความหมายโต้ตอบและบอกเล่า อันมีนัยยะความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อย่างมีเป้าหมายในลักษณะอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

ทั้งนี้อาจใช้เทคนิคอื่นๆ มาเสริม เช่น การลงสี มาเสริมเติมแต่งให้เกิดความสวยงามเสมือนจริงตามจินตนาการและนัยยะความหมายที่แฝงเร้น สร้างภาพลักษณ์ สภาวะแห่งความชอบธรรมให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น จากแต่เดิมที่เราอาศัยเพียงเครื่องมือขั้นต้นที่คนเราใช้ในการสื่อสารกันก็คือเสียงและท่าทาง ครั้นเมื่อคนมีพัฒนาการทางความคิดที่ซับซ้อน

มากขึ้น จึงเรียนรู้เพื่อจะสื่อสารปะทะสังสรรค์กับบริบทแวดล้อมสิ่งต่างๆ ผ่านรูปรอยและรวมถึงสีสันทั้งหมดเพื่อการสื่อสารรูปลวดลายในศาสนาผี ถือเป็นพัฒนาการแรกๆ ในการสร้างสมรูปลวดลาย แม้จะมีจุดมุ่งหมายในการเป็นตัวกลางเพื่อสื่อสาร เช่น ภาพเขียนสีตามเพิงผาต่างๆ หรือรูปลวดลายที่อยู่ตามเครื่องหม้อเครื่องปั้นดินเผา ที่ทำเป็นลวดลายขวัญอย่างที่ว่า อาจารย์สุจิตต์ วงษ์เทศ ได้อธิบายว่าลายเขียนสีบนหม้อบ้านเชียงเป็นลายวงๆ วงเวียนซ้อนกันคล้ายกันหอยเป็นลายขวัญ เสมือนมีขวัญของคนตายอยู่ในหม้อใบนั้น และยังรวมถึงรูปลายเส้น ลายทอผ้า ลายสลัก จักสาน ลายแต้ม ต่างล้วนเกี่ยวข้องกันมาไม่น้อยกว่า 3,000 ปี โดยผลงานเหล่านี้เป็นงานช่างของสังคมชุมชน ซึ่งแตกต่างจากคติการสร้างสรรคในสมัยหลังปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ซึ่งตรงกับของไทยในยุคสมัยอยุธยาถึงสมัยธนบุรีที่เป็นการสร้างสรรคในเชิงปัจเจก (ติก แสนบุญ, 2558: ออนไลน์) สื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึก และอารมณ์ จากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่งเพื่อให้เราเข้าใจต่องานกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต กราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก งานกราฟิกต้องขึ้นอยู่กับกรอบแบบที่ติดด้วยนับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ ในปัจจุบันสื่อหรือโฆษณาต่างๆ ที่นำเสนอเกี่ยวกับงานกราฟิกไม่ค่อยมีการหยิบเรื่องผีและความเชื่อมาเสนอในแบบศิลปะสไตล์ป๊อปอาร์ตในแนวคิดของตนเอง นำแบบอย่างนั้นมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับปัจจุบัน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการออกแบบการนำเสนอสิ่งเร้นลับออกมาในรูปแบบของลวดลายกราฟิกดีไซน์สะท้อนออกมาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทยจะเห็นได้ว่าเรื่องราวของความเชื่อ และพิธีกรรมต่างๆ นั้นคนสมัยโบราณท่านให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้กันมากส่วนใหญ่เป็นความเชื่อเพื่ออุทิศโลบายให้ทำความดีการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับวัยรุ่นจึงเป็นอีกหนึ่งความท้าทายที่น่าสนใจโดยการนำเสนอเรื่องราวสไตล์ป๊อปอาร์ตของศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ (Thaiseoboard, 2553: ออนไลน์) ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้นเพื่อลดความน่ากลัวลึกลับให้เห็นถึงศิลปะมากขึ้น รูปแบบของศิลปะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวันเช่นเดียวกับความเชื่อ โดยการนำศิลปะมาผสมผสานลงบนกระเป๋ามา เพื่อให้ได้รูปแบบกระเป๋ามาใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต
2. เพื่อออกแบบชุดกระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการดำเนินการการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) และพัฒนาไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่ได้แรงบันดาลใจจากผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูล และกลุ่มผู้ใช้ข้อมูลจำแนกได้ดังนี้

- 1.1 ผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผีไทย ได้แก่ ผู้ที่เป็นวิทยากรเกี่ยวกับผีไทย

1) ดร.กนิษฐา พวงศรี สังกัดหน่วยงานภาควิชาศิลปกรรมคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

- 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

2) ดร.ชาม จาตุรงค์กุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- 1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

- 3) นางสาวณัฐริณี บุรณะสิงห์ นักออกแบบกระเป๋าแบรนด์ Uface

ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เพื่อสอบถามความคิดเห็นความต้องการและความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริโภคชาวไทยที่มีอายุระหว่าง 15 - 35 จำนวน 100 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวิจัย 2 ประเภทประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผีไทยและนักออกแบบกราฟิกการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยใช้การจดบันทึก บันทึกเสียง พร้อมถ่ายภาพประกอบร่วม

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคชาวไทยที่มีอายุระหว่าง 15 - 35 ปี จำนวน 100 คน โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 1 ชุดได้แก่แบบสอบถามแบบเลือกตอบ (Check list) เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

3. เทรนต์/สไตส์ ศึกษารูปแบบสไตส์การออกแบบกราฟิกส์สไตล์ ป๊อปอาร์ตของ ศิลปินรอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Fox Lichtenstein) ที่สอดคล้องกับลักษณะของผีไทย มาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

4. ขอบเขตในการออกแบบ

4.1 ศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยและนำเอาลักษณะเฉพาะของผีไทยตามความเชื่อมาใช้ในการออกแบบเพื่อมาออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ตประกอบด้วย 1) ผีกระสือ 2) ผีนางตานี 3) กุมารทอง 4) ผีแม่นาค 5) ผีเปรต

4.2 นำรูปแบบลักษณะเฉพาะของผีไทยจากการศึกษามาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋ากลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นหญิงอายุ 15-35 ปี ประกอบด้วย 1) กระเป๋าเป้ (Backpack) 2) กระเป๋าสะพายข้าง (Tote Bag) 3) กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก (Clutch Bag) 4) กระเป๋าสะพายบ่า (Shoulder Bag) 5) กระเป๋าสตางค์ (Wallet)

ผลการออกแบบ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการจากการสัมภาษณ์ และศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต โดยนำมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต

พบว่า การออกแบบกราฟิกจากความเชื่อเรื่องผีไทยต้องคำนึงถึงการสื่ออารมณ์ (Emotional) ผีไทยมีทั้งผีร้ายที่เป็นตำนานซึ่งจะมีความเข้มข้มความน่ากลัว และมีผีที่เป็นผีดีที่มีลักษณะไม่น่ากลัว การนำมาใช้ในการถอดรูปแบบเป็นลวดลายกราฟิกต้องสามารถเชื่อมโยงการรับรู้ให้พอดีไม่สุดโต่งมากเกินไปจนเป็นการลบลู่ แต่ควรต้องทำออกมาให้มีความสนุกสนานตื่นเต้นและน่าสนใจ โดยต้องทำความเข้าใจกับผีแต่ละประเภท โดยลักษณะท่าทางการแต่งกายและเครื่องประดับ รวมถึงเรื่องราวของผีแต่ละประเภทว่ามีความเป็นมา

อย่างไร ให้เหมาะสมกับการนำมาออกแบบกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต ซึ่งการจัดองค์ประกอบ ลวดลายสีสันต้องมีความชัดเจนของรูปแบบ ซึ่งต้องสะท้อนความเชื่อเรื่องผีไทยและนำมา ออกแบบในสไลด์ป๊อปอาร์ต สำหรับด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าสานของผีทั้ง 5 ประเภท โดยวิเคราะห์จากลักษณะเฉพาะของผีแต่ละแบบที่โดดเด่นที่สุดโดยต้องสะท้อนเรื่องราว ความเป็นมา ความเชื่อเดิมด้วย

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบชุดกระเป๋าสานหุ่นสไลด์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย

2.1 ลักษณะเฉพาะของผีไทย ได้แนวทางการถอดแบบจากศึกษาข้อมูลนำเอา ลักษณะเด่นของผีทั้ง 5 ตน มาวิเคราะห์รูปแบบเพื่อหาลักษณะเฉพาะ ดังนี้

2.1.1 แม่นาค ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอ้วนล่ำ มือยาว เก็บมะนาว

2.1.2 กุมารทอง ลักษณะเด่นคือเด็กผู้ชายไว้จุก ใส่ชุดไทยมีขว่น้ำแดง

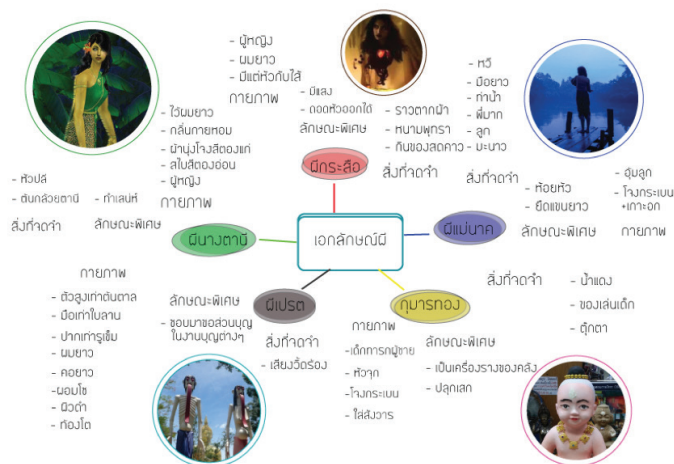
2.1.3 ผีเปรต ลักษณะเด่นคือตัวสูงเท่าต้นตาลผอมโซ มือเท้าโบลาน ปากเท่า

รูเข็ม

2.1.4 ผีนางตานี ลักษณะเด่นคือผู้หญิงสวย ใส่เสื้อสีทองอ่อนสังคีตย์อยู่ใน

ต้นกล้วย

2.1.5 ผีกระสือ ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิง มีหัวและไส้ ลอยได้ มีแสง



ภาพที่ 1 แผนผังการวิเคราะห์หาลักษณะเฉพาะของผีไทย

2.2 วัสดุ วัสดุหลัก คือ หนังสืพิมพ์ลาย และวัสดุตกแต่ง คือ ชิป ดินตุ้กแก
อุปกรณ์ดอกหมุด,เจาะรู, ตาไก่, หมุด, ตัวดอก, ก้ามปู

2.3 กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มสตรีอายุ 15-35 ปี

2.4 ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ผลิตภัณฑ์กระเป๋จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญให้จับคู่
รูปแบบของผลิตภัณฑ์กับผีให้สัมพันธ์กัน เช่น

2.4.1 กระเป๋าเป้ ควรที่จะใช้กับผีกระสือเพราะมีลักษณะคล้ายหอบใส่อยู่ข้างหลัง

2.4.2 กระเป๋าสะพายข้าง ควรที่จะใช้กับผีนางตานีเพราะมีเสน่ห์ซึ่งเป็นกระ
เป๋าที่คนใช้บ่อยพกพาสะดวก

2.4.3 กระเป๋าใส่ในตู้บู้ค ควรที่จะใช้กับผีเปรตเพราะกระเป๋ามีลักษณะคล้าย
มือของผีเปรต สื่อถึงการถือกระเป๋าไปทำงานในทุกๆวัน

2.4.4 กระเป๋าสะพายป่า ควรใช้กับผีแม่นาคเพราะคล้ายอุ้มลูก ส่วนสาย
กระเป๋ามีลักษณะยาวเป็นพิเศษเพราะจะได้คล้ายกับแม่นาคมียาว

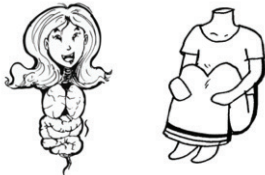
2.4.5 กระเป๋าสตางค์ ควรที่จะใช้กับกุมารทองเพราะเชื่อว่าจะให้โชคค้าขาย
ร่ำรวย เรียกโชคเรียกทรัพย์

3. รูปแบบเพื่อการผลิต (Design Direction)

3.1 สรุปภาพกราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ตและแบบกระเป๋า
แบบร่างลดลายกราฟิกพิมพ์หนังโดยได้แรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทยแบบร่างที่
นำไปปรับปรุงพัฒนาวาดลงในโปรแกรมสำเร็จรูปซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาแบบร่างทั้งหมด 5
แบบดังนี้

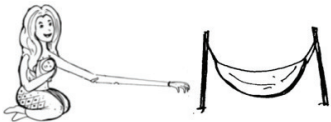
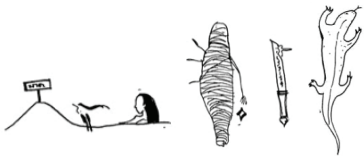
3.1.1 แบบร่างที่ 1 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีกระสือโดยดึงอัต
ลักษณ์ของกระสือที่มีลักษณะเด่นคือหัวกบได้

ตารางที่ 1 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตลป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีกระสือ)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีกระสือ	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ผีผู้หญิงแก่ที่ลอยไปพร้อมกับหัวและไส้และอวัยวะส่วนอื่น เช่น หัวใจ, ปอด และเรื่องแสดได้เรื่องๆ ออกหากินตอนกลางคืน เป็นแสลงวบบบใช้ส่องหาของกินความเชื่อไทยถือว่าเป็นผีที่ให้โทษ กินเบ็ดกินไก่ชาวบ้าน 		 กระเป๋เป้ ได้แรงบันดาลใจจากผีกระสือ จุดเด่นของ ผี กระ สือ คือ มีลักษณะหัวกับไส้จึงนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบกับกระเป๋เป้ซึ่งมีลักษณะคล้ายหอบไส้เวลาสะพาย
ผีกระสือชอบกินของเน่าเหม็น กินวัวกินไก่เนื้อสดหรือสิ่งปฏิกูลต่างๆ และมีอีกอย่างที่กระสือชอบกินเป็นพิเศษคือ “รกเด็ก” 		
ตามตำนานเล่าว่าห้ามตากผ้าข้ามคืน กระสือจะเซ็ดปากแต่เป็นเพียงกุศโลบายเรื่องนี้จึงเป็นการสอนให้ลูกผู้หญิงรู้จักเป็นแม่บ้านแม่เรือนคอยดูแลรักษาสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน 		

3.1.2 แบบร่างที่ 2 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีแม่นาคโดยการนำเอาอัตลักษณ์ของผีแม่นาคมาใช้ ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอุ้มลูกยืนรอพี่มากที่ท่าหน้า มืวยาวหยิบมะนาว

ตารางที่ 2 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีแม่นาค)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราวของผีแม่นาค	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ตำนาน “แม่นาคพระโขนง” หรือ แม่นาค (แม่นาก) เป็นเรื่องราวความรักที่ความตายมีอาฆาตงกัน ระหว่างวิญญาณแม่นาคกับพี่มาก(สามี)และมีลักษณะการตายที่คนไทยเชื่อว่ามี ความเฮี้ยนมากคือ “ผีตายทั้งกลม” 		 กระเป๋าสะพายป่าได้แรงบันดาลใจจากแม่นาค จุดเด่นของแม่นาคคือตามตำนานเป็นผีผู้หญิงยืนอุ้มลูกรอพี่มากที่ท่าหน้า มืวยาว จึงนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบกับกระเป๋ ซึ่งมีลักษณะคล้ายเปลอุ้มลูกสายกระเป๋ายาว
ตามตำนานเล่าว่า แม่นาคถูกหมอผี กักขังอยู่ในหม้อโดยมีผ้ายันต์สะกดไว้ และถ้าศพที่โดนแมวดำกระโดดข้ามจะเป็นผีที่เฮี้ยนมากๆ 		
ลักษณะของการห่อศพแม่นาคก่อนฝังลงดิน และใช้มีดสะกดวิญญาณไว้ และในตอนี่ศพถูกฝังลงดินนั้น ก็ได้มีตัวเงินตัวทองมาแกะกินศพ 		

3.1.3 แบบร่างที่ 3 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีเปรต โดยดึง
อัตลักษณ์ของผีเปรตตามตำนานคือ ตัวดำสูงเท่าต้นตาล ปากเท่ารูเข็ม มือเท่าใบลาน

ตารางที่ 3 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีเปรต)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีเปรต	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ความเชื่อของไทย จะเป็นผีที่มีลักษณะ รูปร่างสูงเท่าต้นตาล มือใหญ่เท่าใบ ตาล คอยาว ผมหยาบ หุ่นผอมโซ ผิว มีสีดำ อกโต และมีปากเล็กเรียวยาวเท่า รูเข็ม เปรตนั้นจะหิวตลอดเวลาเนื่องจาก กินอะไรไม่ได้เพราะมีปากที่เล็ก จึง ต้องมาขอส่วนบุญในงานบุญต่างๆ 		 กระเป๋าสีไน้คู้คู้ได้แรง บันดาลใจมาจากผีเปรต จุดเด่นของผีเปรตคือ สูง ดำมือเท่าใบลาน ปากเท่า รูเข็ม จึงนำมาเป็นแนวคิด ในการออกแบบกับกระ เป๋าสีไน้คู้คู้ในส่วนของมือ ที่ใหญ่ มีลักษณะถือ กระเป๋าสีไน้คู้คู้
ผีเปรตจะมากินของเส้นไหมต่างๆ หมากพลูกระทงที่ทำไว้ตามทางและ เหล้าขาว 		
ตามกรรมก็มองเห็นกงจักรบนหัว เปรตตนหนึ่งว่าเป็นดอกบัว จึงมาขอ ใส่บนหัวตนเอง ทำให้ได้รับทุกข์ ทรมานจากกงจักรที่หมุนบาดหัวอยู่ ตลอดเวลา 		

3.1.4 แบบร่างที่ 4 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีตานี โดยดึง
อัตลักษณ์ของผีตานีออกมาคือเป็นสาวสวยใส่สไบเขียว สิ่งสถิตอยู่ตามต้นกล้วย

ตารางที่ 4 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีตานี)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีตานี	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
เป็นผีผู้หญิงงาม นุ่มเครื่องหอมแบบ สตรีไทยในสมัยโบราณ สไบสีทองอ่อน นุ่งโจงสีทองแก่ มีกลิ่นกายหอมเหมือน ดอกกล้วย ใส่ชุดสไบสีเขียวพราย นางตานีอาศัยอยู่ต้นกล้วย 		
ชายหนุ่มโสดที่หมายปองนางตานี เมื่อได้นางตานีเป็นเมียแล้ว ชายนั้น จะไปมีเมียอื่นอีกไม่ได้ ถ้ามีเมียอื่น อาจจะเป็นอันตรายถึงชีวิตได้ 		
กล้วยตานีถ้าถึงเวลาออกปลี จะมีพิธี พลีพรายนางตานี เครื่องพลีหัวหมู บายศรี สำหรับควาหวานของหวานก็มี ขนมต้มแดงข้าวต้มมัดดอกไม้รูป เทียน น้ำหอมและเครื่องหอม 		

กระเป๋าสะพายข้างได้แรงบันดาลใจจากผีตานี จุด
เด่นของผีตานีคือจะเป็น
ผีผู้หญิงสวย ใส่สไบสี
เขียวสิ่งสถิตอยู่บริเวณ
ต้นกล้วย จึงนำมาเป็น
แนวคิดในการออกแบบ
กับกระเป๋าสะพายข้าง
ทรงหัวปลีผูกผ้า 7 สี
ตามความเชื่อเรื่องโชด
ลาภ

3.1.5 แบบร่างที่ 5 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีกุมารทอง โดยดึง
อัตลักษณ์ของกุมารทองออกมาคือเป็นผีเด็กใส่โจงกระเบนผมจุก ถือถุงเงินถุงทอง คนนิยม
น่าน้ำแดงและของเล่นมาราบไหว้

ตารางที่ 5 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (กุมารทอง)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของกุมารทอง	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
กุมารทองนั้นแต่เดิมมาจากการเอา วิญญาณเด็กผู้ชายที่ตายในท้องของ แม่หรือเรียกอีกอย่างว่าตายทั้งกลม นั้นมาเลี้ยง ผู้มีวิชาอาคมส่วนใหญ่จะ เอาวิญญาณเด็กมาเลี้ยงไว้ให้เป็นลูกๆ 		
ถ้าขอโชคลาภได้อย่างที่ขอแล้ว ต้องนำของเส้นไหว้มาถวายเช่น น้ำ แดง นมเปรี้ยว ตุ๊กตา รถของเล่น 		กระเป๋าสตางค์ได้แรง บันดาลใจมาจากกุมาร ทอง จุดเด่นของกุมาร ทองคือเป็นผีเด็กใส่ใจ กระเบนกับสร้อยสังวาล ห้าวจุก คนนิยมขอโชคลาภ ทางการเงิน คำขายร่ำรวย จึงนำมาเป็นแนวคิดใน การออกแบบกับกระเป๋ สตางค์
หากปฏิบัติดูแลกุมารทองเป็นอย่างดี กุมารทองก็จะช่วยคุ้มครองป้องกัน เจ้าของและครอบครัวจากสิ่งไม่ดีทั้ง หลายช่วยทำมาค้าขึ้น คำคุณให้เงิน ให้ทองโชคลาภ 		

3.2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์และผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้

แบบกระเป๋าที่นำไปพัฒนาตัดเย็บลงบนกระเป๋าโดยมีการจัดวางทำเป็นแบบเพื่อตัดเย็บ (Pattern) ลายผีต่างๆ ลงบนหนังด้วยระบบดิจิทัล นำมาตัดเย็บขึ้นงานต้นแบบ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจในลวดลายกราฟิกผู้บริโภคจำนวน 100 คน



ภาพที่ 2 ต้นแบบกระเป๋าเป้ แรงบันดาลใจจากผีกระสือ

ตารางที่ 6 ความคิดเห็นต่อการออกแบบกระเป๋าเป้ (ผีกระสือ)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
		$\bar{X}$	S.D	
1	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความ เป็นผี กระสือ	4.13	0.71	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีกระสือมาใช้ในการออกแบบ ลวดลาย	3.79	0.76	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.87	0.74	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	3.67	0.83	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.60	0.73	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผี กระสือ (หัวกับไส้)	4.06	0.78	มาก
รวม		3.85	0.75	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมต่อการออกแบบกระเป๋าเป้(กระสอบ) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กระสอบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.13) การดึงเอกลักษณ์ของผีกระสือมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.79) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.87) การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.60) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.60) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีกระสือ (หัวกับไส้)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06)



ภาพที่ 3 ต้นแบบกระเป๋าสะพายข้าง แร่งบันดาลใจจากผีตานี

ตารางที่ 7 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง (ผีตานี)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
2	รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผีตานี	4.17	0.64	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีตานีมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.08	0.72	ปานกลาง
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.83	0.78	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	3.76	0.82	มาก
	ด้านความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.78	0.80	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีตานี(หัวปัส)	3.68	0.78	มาก
รวม		3.09	0.75	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง(ผีตานี)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.09) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผีตานี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.08) การดึงเอกลักษณ์ของผีตานีมาใช้ในการออกแบบลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.83) การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) ด้านความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีตานี(หัวปลี) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68)



ภาพที่ 4 ต้นแบบกระเป๋าสะพายข้าง แรบบันดาลใจจากผีแม่น้ำนคร

ตารางที่ 8 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง (แม่น้ำนคร)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
3	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี แม่นาค	3.76	0.82	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีแม่น้ำนครมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.78	0.80	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.68	0.78	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	4.05	0.86	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.72	0.70	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีแม่น้ำนคร (เปลเด็กลูกแม่น้ำนคร)	3.67	0.78	มาก
รวม		3.77	0.79	มาก

จากตารางที่ 8 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสะพายบ้า(แม่นาค)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี แม่นาคอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) การดึงเอกลักษณ์ของผีแม่นาคมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68) การใช้งานขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.05) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีแม่นาค (เปลเด็กลูกแม่นาค)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.67)



ภาพที่ 5 ต้นแบบกระเป๋าไน้ตบุ๊ก แรบบันดาลใจจากผีเปรต

ตารางที่ 9 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าไน้ตบุ๊ก(เปรต)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
4	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี เปรต	4.14	0.63	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีเปรตมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.93	0.73	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.81	0.82	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	3.90	0.07	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.77	0.77	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีเปรต (มือเท้าโบลาน)	3.74	0.83	มาก
รวม		3.88	0.64	มาก

จากตารางที่ 9 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสโนว์บุ๊ก(เปิร์ต) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี เปิร์ตอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) การดึงเอกลักษณ์ของผีเปิร์ตมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.93) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.81) การใช้งาน ขนาดของกระเป๋ารูปทรงกระเป๋ายู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.90) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ายู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีเปิร์ต (มือเท้าโบลาน)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย3.74)



ภาพที่ 6 ต้นแบบกระเป๋าสตางค์ แรบบันดาลใจจากผีกุมารทอง

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์(กุมารทอง)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
5	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็น ผี กุมารทอง	4.05	0.86	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีกุมารทองมาใช้ในการออกแบบ ลวดลาย	3.72	0.70	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.67	0.78	มาก
	ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผีแต่ละตัว	3.77	0.74	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋	3.76	0.73	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผี กุมาร ทอง(ความเชื่อในการเรียกทรัพย์)	3.72	0.74	มาก
รวม		3.78	0.75	มาก

จากตารางที่ 10 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์(กุมารทอง) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กุมารทอง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.05) การดึงเอกลักษณ์ของผีกุมารทองมาใช้ในการออกแบบ ลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.67) ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผีแต่ละตัวมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีกุมารทอง(ความเชื่อในการเรียกทรัพย์)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลวิจัยการออกแบบความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการออกแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อเรื่องผีไทยที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีเป็นผู้วางกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน สัมผัสได้ อาจจะไม่ใช้ด้วยระบบประสาททั้งห้า หากมันเกิดขึ้นด้วยความเชื่อมั่นและศรัทธา ที่ทำให้เกิดดุลยภาพในสังคมระดับชาวบ้าน แม้แต่ในราชสำนักไทยแต่เดิมพิธีกรรมต่างๆ ก็มีความเชื่อเรื่องผีเข้าไปปะปนอยู่มาก ความเชื่อเรื่องภูตผีนั้นฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยอดีต ยังมีพิธีเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูตผีอยู่มากน้อย จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของวิถีชีวิตชาวอีสานมาตั้งแต่ครั้งอดีต ทำให้ชาวอีสานดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกันด้วยความราบรื่น สงบสุข โดยไม่ต้องมีกฎระเบียบ ข้อบังคับ การนำเอกลักษณ์เด่นของผีแต่ละตัวมาถอดแบบ ลวดลายกราฟิกของผีไทยมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ ต้องคำนึงถึงลักษณะเด่นของผีแต่ละตนรายละเอียดหลักขององค์ประกอบผี เช่น กุมารทองคือเป็นผีเด็กใส่ใจกระเบนกับสร้อยสังวาลหวัจก คนนิยมนขอโชคลาภทางการเงินค้าขายร่ำรวยแม่นาคลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอุ้มลูกยืนรอพี่มากที่ทำน้ำมื่อยาวหยิบมะนาว รายละเอียดตรง เช่น แมวดำที่สื่อถึงความเฮี้ยนของผี ของเช่นไขว้บูชา เป็นต้น ในการออกแบบลายกราฟิกลงบนผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ ประจักษ์ทองมณี (2561) ที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ที่เน้น

ในการศึกษาข้อมูลสมัยก่อนประวัติศาสตร์ จัปคุณลักษณะความโดดเด่นของสถานที่ ภาพเขียนสีมาสร้างลวดลายเพื่อให้เกิดความจดจำแก่ผู้บริโภคได้โดยง่าย และสัมพันธ์กับผลงานการออกแบบกระเป๋าสองเฮอร์เฟซ (ไอรดา รื่นภิรมย์ใจ, 2561: ออนไลน์) ที่กล่าวไว้ว่าการสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตเวิร์คโดยตรงไปตรงมาที่สื่อถึงความเป็นไทย พร้อมแฝงรายละเอียดบางส่วนที่ซ่อนอยู่ในงาน pop art จะทำให้เข้าถึงอารมณ์ และกระตุ้นความจดจำของผู้พบเห็นได้โดยง่าย

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ กระเป๋า 5 ชิ้น คือ กระเป๋าเป้ กระเป๋าสะพายป่า กระเป๋าสะพายข้าง กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก กระเป๋าสตาร์ค เพื่อให้มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยใช้แรงบันดาลใจของเอกลักษณ์ของผีไทย นำมาออกแบบผสมผสานกับกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop art) ทำให้มีความสวยงามแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น ผู้บริโภคให้ความสนใจ ต่อตัวผลิตภัณฑ์ซึ่งมีความสวยงามและใช้งานได้จริง สอดคล้องกับ งานวิจัยของ สุวนันท์ ทนทาน (2560) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกวัดถ้ำเขาวังจังหวัดหนองบัวลำภู ที่ต้องคำนึงถึงผู้บริโภคเป็นสำคัญ ทั้งด้านความสวยงาม การใช้งานได้จริงและการสื่อถึงแนวคิดสถานที่นั้นๆ

3. ด้านประโยชน์ใช้สอย การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่ได้แรงบันดาลใจจากผีไทย ในระหว่างการออกแบบได้มีการพัฒนารูปแบบ ความสวยงามให้เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค เป็นรูปแบบที่ง่ายต่อการผลิต ในระบบอุตสาหกรรมและผลิตด้วยมือ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ กฤษณ์ วงษ์ชมพู (2561) การออกแบบของที่ระลึกศูนย์วัฒนธรรมไทยจีน อุดรธานี โดยได้แรงบันดาลใจจากการแสดงเอ็งกอ เพื่อให้มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ โดยใช้แรงบันดาลใจของท่าทางการแสดงและลวดลายบนใบหน้าของเอ็งกอ อุดรธานี นำมาออกแบบผสมผสานกับสไตล์ป๊อปอาร์ตไชน่า (pop art china) ทำให้งานมีความสวยงามและแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าโดยดึงเอาอัตลักษณ์ของผีไทยแล้วจึงนำแบบร่างไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์จริง นำจุดเด่นของผีมาเป็นเอกลักษณ์ผีเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และถ้ามีการต่อยอดงานวิจัย ควรศึกษา

ลักษณะของผีในแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย เพื่อให้งานวิจัยมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วย

2. ด้านการผลิตจากราคาวัสดุและค่าแรงในการผลิตต้นแบบกระเป๋าสตางค์แบบกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต เนื่องจากเป็นการผลิตโดยใช้ระบบอุตสาหกรรม ต้นทุนในการผลิตจึงมีค่าใช้จ่ายสูงโดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีไม่มีแหล่งผลิตจึงมีค่าขนส่งเพิ่มผลิการนำไปผลิตเพื่อจำหน่ายต้องมีเงินทุนรองรับการผลิต และส่งผลิตจึงจะได้ราคาที่คุ้มกว่าทุน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ชินนาค. (2551). ความเชื่อของคนไทย. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2561.
จาก www.anantasook.com
- กฤษณ์ วงษ์ชมพู. (2561). การออกแบบของที่ระลึกศูนย์วัฒนธรรมไทยจีน อุดรธานี
ได้แรงบันดาลใจจากการแสดงเอ็งกอ. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบ
ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏ
อุดรธานี.
- ติก แสนบุญ. (2558). ชุมประตู่โขงอีสาน. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2561.
จาก www.kmutt.ac.th.
- ประจักษ์ ทองมณี. (2561). การออกแบบกราฟิกเพื่อพัฒนาของที่ระลึกอุทยานประวัติศาสตร์
ภูพระบาท. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะ
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุนันท์ ทนทาน. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก วัดถ้ำเอราวัณ หนองบัวลำภู.
เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ไอรดา รื่นภิรมย์ใจ. (2561). URFACE. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2562.
จาก <https://adaymagazine.com>.
- Thaiseoboard. (2553). ผลงานของ Roy Fox Lichtenstein. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม
2562. จาก <http://thaiseoboard>.

วัฒนธรรมร่วมสมัย: มิติบริบทของสมาชิกกลุ่ม หญ้าแฝกจังหวัดพะเยา

Contemporary Culture: Contextual
Dimension of Vetiver Grass Group
Members in Phayao Province.

รจนา จันทราสา¹

Rosjana Chandhasa

rosjana.ch@ssru.ac.th

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

*Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat
University*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีประเด็นมุ่งศึกษาบริบทของกลุ่มสมาชิกหมู่บ้านแฟกจังหวัดพะเยาและวัฒนธรรมร่วมสมัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์บันทึกเสียงและการถ่ายภาพการบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับประชากรผู้ให้ข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า สมาชิกของกลุ่มมาจากหลายครอบครัว ซึ่งบริบทของแต่ละครอบครัวก็แตกต่างกัน การปรับตัวเข้ากับสังคมสมาชิกต้องเรียนรู้ และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนเพื่อให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินการได้บริบทของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฟกมี 6 ประการที่เชื่อมโยงประเด็นที่ได้จากลงพื้นที่สัมภาษณ์ ดังนี้ 1) พรสวรรค์และพรแสวง 2) ความอดทน 3) ความอ่อนน้อมถ่อมตน 4) การคิดและการตัดสินใจ 5) มีความรักเป็นอาวูธ 6) สภาพแวดล้อมของกลุ่มหมู่บ้านแฟก บริบทของกลุ่มหมู่บ้านแฟกนั้นสัมพันธ์กับวัฒนธรรมร่วมสมัย พบว่า กลุ่มหมู่บ้านแฟกนั้นต้องศึกษาด้านวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การหยิบยกประเด็นความเป็นวัฒนธรรมไทยในสมัยต่างๆ บูรณาการกับกระบวนการออกแบบเพื่อถ่ายทอดเป็นผลิตภัณฑ์ เครื่องอุปโภค – บริโภค ด้วยการสื่อสารสัญลักษณ์ แฝงด้วยกลิ่นไอของวัฒนธรรมไทยล้วนเป็นสิ่งที่นักออกแบบควรตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมไทย

คำสำคัญ: หมู่บ้านแฟก, บริบท, วัฒนธรรมร่วมสมัย

Abstract

This article focuses on studying the context and contemporary culture of vetiver members in Phayao Province. The data were collected from related documents, observation, sound recording and photography, recording of interview data, and focus group. The instrument was a structured interview form that was used to interview the informants. The results showed that members of the group came from different families where as the context of each family was different. In order to adjust themselves to the society, member must have learned to understand their roles and responsibilities so that the group activities could be successfully done. There were six related contexts obtained from the interviews of the vetiver product group members as follows: 1) Talent and Pursuit; 2) Patience; 3) Humility; 4) Thinking and Decision Making; 5) Loving; and 6) Environment of vetiver grass group. The contexts of the groups were related with the contemporary culture. It was found that the members needed to study the unique culture of the group, brought in aspects of Thai culture from different times to integrate with the design process to convey it as a product through the symbols and representation of Thai culture as the designers should be aware of the value of Thai culture.

Keyword: Vetiver, Context, Contemporary Culture.

บทนำ

จังหวัดพะเยาเป็นจังหวัดหนึ่งที่ได้ดำเนินโครงการปลูกหญ้าแฝกโดยกรมพัฒนาที่ดินได้เข้ามาสำรวจและคิดค้นการปลูกแฝกตามแนวภูเขาที่สูงได้เริ่มปลูกในสถานีวิจัยพัฒนาที่ดินจังหวัดพะเยาเพื่อเป็นต้นแบบ และ กองพันทหารปืนใหญ่ที่ 17 ค่ายขุนเจืองธรรมิกราช ต.ท่าวังทอง อ.เมือง จ.พะเยา ได้แจกกล้าหญ้าแฝกให้กับเกษตรกร ต.เชียงแรม ต. ป่าสัก ต.ทุ่งกล้วย ต.ภูซาง อ.ภูซาง ต.แม่ลาว ต.ร่มเย็น อ.เชียงคำ จังหวัดพะเยา

นำไปปลูกในพื้นที่ของตน เพื่อป้องกันการเกิดการชะล้างหน้าดินและทำให้แนวที่ปลูกแผก เมื่อปี พ.ศ. 2546 ได้เกิดการเจริญเติบโตงอกงามและปี พ.ศ. 2547 เกษตรกรกลุ่มเป้าหมายได้เห็นคุณประโยชน์ของหญ้าแฝกอย่างเป็นรูปธรรม ได้นำใบของหญ้าแฝกจากการปลูกในครั้งนั้นมาสร้างรายได้เสริมอีกทางหนึ่ง คือ การนำใบหญ้าแฝกมาทำหัตถกรรมเครื่องจักสาน ได้นำภูมิปัญญาที่มีอยู่ จากการใช้ไม้ไผ่มาจักสานมาเปลี่ยนแปลงและประยุกต์ทำผลิตภัณฑ์ไว้ใช้สอยแล้วจำหน่าย เป็นอาชีพเสริมรายได้ให้กับครอบครัว โดยการใช้แฝกที่ปลูกขึ้นตามแนวภูเขา เพื่อให้ชุมชนในหมู่บ้านที่ว่างงานและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการฝึกอบรมให้ความรู้การใช้แฝกและรับงานมาทำที่บ้าน และพัฒนาฝีมือขึ้น จนสามารถนำผลิตภัณฑ์เข้ารับการคัดสรรสินค้าโอท็อป ระดับประเทศ ได้ระดับ 3 ดาว เพื่อเป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญา และเพื่อเป็นการศึกษาแก่คนรุ่นหลัง (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดพะเยา, 2552) กลุ่มจักสานหญ้าแฝกบ้านก้อขาว ต.ทุ่งกล้วย อ.ภูซาง จ.พะเยา เป็นหมู่บ้านหนึ่งที่ได้รับความรู้จากการอบรมการจักสานหญ้าแฝกของศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 1 สมาชิกในหมู่บ้านที่ได้รับการอบรมที่มีความสนใจจึงรวมตัวเป็นกลุ่มสตรีสหกรณ์นิคมบ้านก้อขาวขึ้น เมื่อ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2544 ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานจากใบหญ้าแฝก ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เกิดจากการผลิตในเวลาว่างจากการเก็บเกี่ยวหญ้าแฝกที่นำมาผลิตมีปริมาณมากจากการปลูกแซมในสวนในไร่ พื้นที่เชิงเขา ชาวบ้านจะตัดทุก 60 วัน นำมาทำปุยหมัก คลุมแปลงผัก ทำหลังคา เหลือจากนั้น ได้นำมาทดลองทำเป็นผลิตภัณฑ์ทำให้มีรายได้เพิ่มเติมจากการทำนาซึ่งเป็นอาชีพหลักของคนในหมู่บ้าน

กลุ่มผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกบ้านก้อขาว จังหวัดพะเยา ก่อตั้งขึ้นในวันที่ 3 ตุลาคมปี พ.ศ. 2544 จากการถ่ายทอดความรู้ในการจักสานหญ้าแฝกของสมาชิกหมู่บ้านที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 1 ให้กับชาวบ้านในหมู่บ้าน ชาวบ้านที่มีความสนใจจึงรวมตัวเป็นกลุ่มจักสานโดยมีสมาชิกทั้งหมด 33 คน วัตถุประสงค์เพื่อให้ชาวบ้านมีรายได้เพิ่มเติมจากการทำนา ปัจจุบันมีสมาชิกจำนวน 30 คน โดยมีหน้าที่หลักๆดังนี้ 1. นางหลง ไชยลังกา ประธาน 2. นางอำโพธิ คำระ รองประธาน 3. นางลำดวน ธารนะ เลขานุการ 4. นางบัวแก้ว วงศ์ประเสริฐ เจริญญิก (ลำดวน ธารนะ, สัมภาษณ์: 2555)

สมาชิกของกลุ่มมีความหลากหลาย ซึ่งบริบทของแต่ละครอบครัวก็แตกต่างกัน การปรับตัวเข้ากับสังคมสมาชิกต้องเรียนรู้ และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนเพื่อให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินการได้ การสืบทอดภูมิปัญญาการจักสานของกลุ่มนั้นได้ถูกถ่ายทอด

จากบรรพบุรุษโดยรูปแบบการสานในอดีตใช้ไม้ไผ่สานเป็นกระบุง ตะกร้า ไว้ใช้ในครัวเรือน การผลิตเครื่องใช้ในครัวเรือนก็ได้ถูกถ่ายทอดมาสู่รุ่นลูกเพื่อสอนให้ทำเครื่องใช้สอยในการดำรงชีพ เช่น การเก็บเห็ดป่า การหาหน่อไม้ป่า การหาปลา กุ้ง หอย ล้วนเป็นการหาเพื่อการดำรงชีพ สิ่งที่ว่ากลุ่มได้ติดคุณปู่คุณย่าเข้าป่าไปเก็บอาหารนั้น ก็ได้พกเครื่องใช้สอยที่ทำจากไม้ไผ่คือ ตะกร้า แบบมีเชือกร้อย ไว้ใส่ของหรืออาหารที่หาได้ในป่า (หลง ไชยลังกา, สัมภาษณ์: 2555) ยังกล่าวต่ออีกว่า การสอนให้ลูกหลานได้มีวิชาติดตัวในการดำรงชีพ คือ การผลิตเครื่องใช้สอย ทอผ้าใช้เอง กิจกรรมนี้จะทำก็ต่อเมื่อหลังเสร็จภารกิจหลักจากการทำไร่ ทำนา ในการทำนาของทางภาคเหนือจะทำนาปี 1 ปีจะทำนาได้ 1 ครั้ง จากการว่างงานในช่วงฤดูหลังเก็บเกี่ยวเสร็จสิ้น แต่ละครอบครัวก็นำวัสดุที่มีอยู่ และปลูกไว้ในพื้นที่ชุมชนของตน มาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆซึ่งทำสืบทอดต่อกันมาจนปัจจุบัน จากสภาพการณ์ดังกล่าวประสบการณ์ของสมาชิก การดำเนินกิจกรรมต่างๆของกลุ่ม หัตถกรรมหญ้าแฝก ในบริบทของชุมชน ผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะได้โมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ ซึ่งจะช่วยให้ชุมชน สมาชิกกลุ่มมีเครื่องมือเป็นแนวทางในการคิด การทำงาน มีเป้าหมายการทำงานร่วมกันที่ชัดเจน เข้าใจในบทบาท บริบทของตนเอง มีแนวคิดแนวปฏิบัติร่วมกันจากพื้นฐานภูมิปัญญาเดิม การปรับประยุกต์พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหญ้าแฝกสู่ความร่วมมือจนได้รับการยอมรับในผลงานในรับชาติ จะทำให้กลุ่มสามารถสร้างสรรค์หัตถกรรมใบหญ้าแฝกที่มีความร่วมสมัยสอดคล้องความต้องการของผู้คนรุ่นใหม่ได้ เกิดความยั่งยืนของกลุ่มสามารถผลิตจำหน่ายสินค้าสร้างรายได้ให้กับสมาชิกชุมชนผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกในจังหวัดพะเยา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริบทองค์ความรู้การทำผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกในจังหวัดพะเยา
2. เพื่อศึกษาโมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ

วิธีการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้นำกลุ่ม สมาชิกกลุ่มเหตุการณ์จากไบหญ้าแฟก อ.ภูซาง จังหวัดพะเยา จำนวน 7 ราย ที่มีประสบการณ์มากกว่า 15 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง การจัดสนทนากลุ่มย่อย สนทนารายบุคคล แบบบันทึกการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และบันทึกภาพถ่าย

การวิเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลเบื้องต้นโดยใช้วิธี (ก) ตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ด้าน บุคคล เวลา สถานที่ (ข) ตรวจสอบด้านวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งใช้วิธีมากกว่า 1 วิธี คือ การสนทนากลุ่มย่อยและรายบุคคล การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ประกอบการเข้าไปสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมเพื่อศึกษาบริบทองค์ความรู้ของกลุ่ม และถามซ้ำข้อมูลเป็น (ค) ตรวจสอบข้อมูลกับเจ้าของข้อมูล โดยสำรวจการตีความผลสรุปต่างๆ ว่าตรงกัน และสะท้อนความเป็นจริงที่ปรากฏของชุมชนหรือไม่

นำข้อมูลมาวิเคราะห์จัดจำแนกเป็นรายประเด็นที่กำหนดไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัยและวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เชื่อมโยงข้อมูลตามข้อเท็จจริง (Reality) ที่เกี่ยวกับโมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หน้าแฟกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ

ขั้นตอนการศึกษา

1. ถอดองค์ความรู้ของกลุ่มสมาชิกหน้าแฟกจังหวัดพะเยา
2. ศึกษาโมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หน้าแฟกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ

ผลการศึกษา

1. การถอดองค์ความรู้ของกลุ่มสมาชิกหน้าแฟกจังหวัดพะเยา
บริบทของสมาชิกกลุ่มหน้าแฟก มีผู้ให้ความหมายไว้ว่า บริบท (บอ-ริ-บด) เป็นคำ

ที่ใช้ในการอธิบายความหมายของภาษา หมายถึง คำหรือข้อความแวดล้อมที่ช่วยให้เข้าใจความหมายของคำบางคำ ตรงกับที่ภาษาอังกฤษใช้ว่า context ในการใช้ภาษาบางครั้งข้อความที่กล่าวจะไม่กระจ่างชัดเจน ต้องอาศัยข้อความข้างเคียงหรือในบางครั้งต้องอาศัยสถานการณ์แวดล้อม หรือความรู้เกี่ยวกับตัวผู้พูดผู้ฟังทำให้เข้าใจความหมายของถ้อยคำที่พูดนั้น คำหรือข้อความแวดล้อม รวมทั้งสถานการณ์แวดล้อมนั้น เรียกรวมนั้นว่า context หรือ context of situation ในภาษาไทยใช้คำว่า บริบท หรือ บริบท ปัจจุบันมีการใช้คำว่า บริบท กับสิ่งอื่นด้วย (กาญจนา นาคสกุล, 2555)

“บริบท” หมายถึง สิ่งที่อยู่แวดล้อม หรือกำกับอยู่โดยรอบและเป็นตัวช่วยให้รู้ความหมายหรือเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ (อรุณีประภา หอมเศรษฐี, มปป : 7) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า “บริบท” มีความหมายถึง สภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์/เป็นเงื่อนไข/ก่อให้เกิดอุบัติการณ์หนึ่งๆ ขึ้นมา เราเชื่อว่าไม่มีอุบัติการณ์ใดเกิดขึ้นจากสุญญากาศได้ และเราไม่เชื่อว่าอุบัติการณ์หนึ่งๆเกิดขึ้นได้จากเจตจำนงของคนเพียงอย่างเดียว ดังนั้นการทำความเข้าใจเรื่องราวหรืออุบัติการณ์หนึ่งๆ จึงต้องทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมในสถานะต่างๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจอุบัติการณ์นั้นๆได้แจ่มชัดขึ้น เพราะการทำความเข้าใจ “บริบท” จะทำให้เรามองเห็นความเปลี่ยนแปลงที่สลับซับซ้อนของอุบัติการณ์หนึ่งๆได้ (อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์, 2553: ออนไลน์)

บริบทในการศึกษาคำนี้ มุมมองความหมายของคำว่า บริบทของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฝกจังหวัดพะเยา หมายถึง สภาพหรือสถานการณ์แวดล้อมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของสมาชิกกลุ่ม เป็นปัจจัยสำคัญทำให้สมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฝกนั้นสามารถรับรู้ เรียนรู้ คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ ถ่ายทอดผลงานออกมาเป็นรูปธรรมโดยผ่านกระบวนการทางความคิดเฉพาะบุคคล ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่เกิดจากสภาพแวดล้อม เงื่อนไข ปัจจัยที่แตกต่างกันออกไป ความสามารถในการถ่ายทอดกระบวนการดังกล่าวย่อมต่างกันด้วย เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจ กระจ่างชัดในการดำเนินชีวิต การทำงาน การสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ผลดี การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฝกกับบริบทสภาพแวดล้อมดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฟกกับบริบทสภาพแวดล้อม

จากการศึกษาบริบทของกลุ่มหมู่บ้านแฟกจังหวัดพะเยา ผลพบว่า บริบทของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฟกมี 6 ประการที่เชื่อมโยงประเด็นดังนี้

1. **พรสวรรค์และพรแสวง** ในประเด็นนี้ผู้เขียนขอกล่าวถึง ความสามารถของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านแฟก ความสามารถนั้นแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ 1.ความสามารถที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด 2.ความสามารถที่ถูกฝึกฝนและพัฒนาขึ้นด้วยความอดทน พากเพียรของแต่ละบุคคล ส่วนใหญ่แล้วสมาชิกในกลุ่มหมู่บ้านแฟกนั้นจะมีพรแสวงในการทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากใบหญ้าแฟก ทางกลุ่มได้มีหน่วยงานจากภาครัฐให้การสนับสนุนในการอบรมพัฒนาฝีมือการจักสาน ลวดลาย รูปแบบต่างๆ สำหรับพัฒนาชิ้นงานให้สวยงามมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า

“ความสามารถพิเศษ” หรืออาจหมายถึงพรสวรรค์ นั้นที่มีมาตั้งแต่กำเนิด ซึ่งเชื่อมโยงเข้ากับความหวังอันแรงกล้าเพื่อหล่อหลอมให้เกิดความหมายและความสำเร็จที่

ยิ่งใหญ่ (ปัญญาลักษณ์ อุดมเลิศประเสริฐและประสิทธิ์ชัย วีระยุทธวิไล, 2552: 57)

2. **ความอดทน** ในประเด็นนี้ ผู้เขียนขอล่าวถึง สมาชิกของกลุ่มหญ้าแฝก นั้นต้องมีความอดทนในการทำเครื่องจักสานจากใบหญ้าแฝก เพราะขั้นตอนในการเตรียมหญ้าแฝกนั้นยุ่งยากกว่าการจักตอกไม้ไผ่ การเตรียมหญ้าแฝกมีขั้นตอนดังนี้

ตัดหญ้าแฝกแล้วนำมาต้มในน้ำเดือดเพื่อทำความสะอาด

นำหญ้าแฝกตากให้แห้งเมื่อแห้งแล้วนำเข้าตู้อบก้ามะถัน

เมื่อได้หญ้าแฝกผ่านการอบก้ามะถันแล้วนำหญ้าแฝกมารีดเป็นเส้น ขนาดเท่าๆ กัน

นำเส้นหญ้าแฝกมาแปรรูป โดยการจักสาน การถักเปีย การทำเกลียวเชือก จากขั้นตอนที่กล่าวข้างต้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งในการนำใบหญ้าแฝกมาแปรรูป เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ 1 ชิ้นซึ่งจำให้ระยะเวลาในการทำผลิตภัณฑ์ค่อนข้างนานนั้นขึ้นอยู่กับ การนำลวดลายมาใช้ในชิ้นงานนั้นๆด้วยถ้าใช้ลวดลายที่ยากต้องใช้ทักษะความชำนาญและความประณีต เพื่อให้ชิ้นงานนั้นสมบูรณ์ ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ (2548: 115) ได้กล่าวว่า ผู้มีความอดทนอย่างยิ่ง คือ ผู้ที่ผ่านการฝึกฝนเคียวกรามอย่างหนักในที่นี้หมายถึง สมาชิกของกลุ่มหญ้าแฝกซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ (ปัญญาลักษณ์ อุดมเลิศประเสริฐและประสิทธิ์ชัย วีระยุทธวิไล, 2552: 61) การอดทนต่องานหนักในการทำงานนี้เป็นการปรับเปลี่ยนพื้นฐานอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนในศาสตร์ที่ว่าด้วยวิธีการ “รับรู้” การเปลี่ยนแปลงนี้มีความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง โดยผ่านกระบวนการ เปลี่ยนสติรับรู้ เปลี่ยนวิธีการมอง เปลี่ยนวิธีการที่เกี่ยวข้องกับอำนาจ

3. **ความอ่อนน้อมถ่อมตน** เป็นการยอมรับที่จะเคารพ รับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่น โดยใช้สติปัญญาในการแยกแยะ ปราศจากอคติต่อบุคคลอื่นจะทำให้สมาชิกภายในกลุ่มเกิดการพัฒนาศักยภาพฝีมือจากการยอมรับฟังข้อชี้แนะของประธานกลุ่มและสมาชิกด้วยกันเอง ซึ่งเป็นผลดีกับทางกลุ่มเกิดความรักสามัคคีในการปฏิบัติงานร่วมกัน ความอ่อนน้อมถ่อมตนนั้น จะทำให้เราเข้าใจความจริงอันกระจ่างว่า ไม่มีใครที่รู้อะไรไปหมดทุกอย่าง ไม่มีใครที่ไม่รู้อะไรสักอย่างเลย เราทุกคนรู้อย่าง ไม่รู้อย่าง ถ้าขาดความอ่อนน้อมถ่อมตนเสียแล้วก็ยากเหลือเกินที่จะยอมรับฟัง คนที่เราตัดสินว่ามีความสามารถต่ำกว่าเรามาก อย่างให้ความเคารพ แต่ความอ่อนน้อมถ่อมตนที่ทำให้เราฟังคนอื่นได้แม้เรามองว่าเค้าด้อยความสามารถกว่าเรา (สดใส ชันติวรพงศ์.2552: 79-80)

4. การคิดและการตัดสินใจ การตัดสินใจของสมาชิกภายในกลุ่มนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ของประธานกลุ่ม ต้องแสดงความสามารถในการตัดสินใจเลือกรูปแบบที่ผ่านกระบวนการคิดต่างๆอย่างเป็นระบบด้วยความคิดที่รอบครอบและเด็ดเดี่ยว รู้สึกว่าการตัดสินใจเลือกผลงานจากสมาชิกสู่การนำมาทำต้นแบบชิ้นงานเป็นเรื่องที่ยากลำบาก เพราะต้องเลือกและจะตัดสินใจอย่างอิสระ ไม่มีใครที่จะตัดสินใจได้โดยไม่มี การชั่งน้ำหนักระหว่างสิ่งที่ต้องเลือกและ ต้องใช้การเปรียบเทียบวิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย ตัวชี้วัดที่ได้จากการประเมินเปรียบเทียบนี้จะทำให้เราเลือกได้ดีที่สุดดังนั้นการคิดและการตัดสินใจเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งดังที่จะกล่าวต่อไปนี้ “การคิดอย่างเป็นระบบคือ กฎแห่งการมองเห็นองค์รวม” คือกรอบแห่งการรับรู้ ความสัมพันธ์ต่างๆ การคิดอย่างเป็นระบบเป็นความรู้สึกถึงความเข้าใจในความสัมพันธ์ของลักษณะเฉพาะตัวที่ประกอบกันเป็นระบบ สามารถสอนให้เราเข้าใจเรื่องยากๆได้จากการมองระบบ การมองเพียงด้านเดียวหรือมององค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งไม่ใช่แค่พอเพียง ซ้ำยังเป็นอันตรายต่อกระบวนการคิดอีกด้วย (ปัญญลักษณ์ อุดมเลิศประเสริฐและประสิทธิ์ชัย วีระยุทธวิไล, 2552: 63)

จะเห็นได้ว่าเมื่อกลุ่มได้ใบสั่งทำสินค้าทุกครั้งประธานกลุ่มจะทำหน้าที่คิดและตัดสินใจในการเลือกสมาชิกที่จะทำงานผลิตงานนั้นๆเนื่องจากสมาชิกของกลุ่มหมู่บ้านแฟกมีความสามารถไม่เท่าเทียมกัน โดยรูปแบบต่างทำงานต่างกัน บางครั้งจึงเป็นภาระหนักของประธานที่ต้องตัดสินใจอย่าเด็ดเดี่ยวในการกระจายงานให้ตรงตามความสามารถของสมาชิกด้วย (นางหลง ไชยลังกา, สัมภาษณ์: 2555)

5. มีความรักเป็นอาวุธ การทำสิ่งใดก็ตามหากกระทำด้วยความรัก เปรียบเสมือนกับการลับคมของความรักให้คมอยู่ตลอดเวลา นั้นจะเป็นอาวุธในการต่อสู้กับสิ่งที่ปรารถนาได้อย่างสมภาคภูมิ เมื่อบังเกิดความรักความศรัทธาในสิ่งที่สมาชิกกลุ่มกระทำ เช่น รักในการทำงานนี้จะส่งผลทำให้เกิดแรงกระตุ้น สะกิด เกิดพลังในการขับเคลื่อนพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มได้อย่างมีคุณภาพซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า “ความรักเช่นนี้เป็นอาวุธได้ เป็นความรักของคนที่มีพรหมจะต่อสู้ เพราะเขาเชื่อว่าเขามีสิทธิและมีหน้าที่ที่ต้องต่อสู้ มีสิทธิและมีหน้าที่ที่จะปฏิเสธ และประกาศสิ่งที่ต้องเห็นถูกต้อง ความรักเช่นนี้เป็นสิ่งที่จะขาดเสียไม่ได้และเป็นสิ่งที่คนเราทุกคนต้องเรียนรู้” (สดใส ชันติวิพงศ์, 2552: 82)

6. สภาพแวดล้อมของกลุ่มหมู่บ้านแฟก พื้นฐานสภาพแวดล้อมของกลุ่มซึ่งถูกอำนาจครอบงำแนะนำให้ทำอย่างนี้ ให้ทำอย่างนั้น ให้คิดแบบนี้ สิ่งเหล่านี้เป็น

บรรยากาศสภาพแวดล้อมรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การให้คิดไม่เป็นแก้ปัญหาไม่เป็นโดยไม่รู้ตัว การกำหนดกฎเกณฑ์ในทุกๆเรื่องเพื่อให้อยู่ในระเบียบวินัย ความดีงามสามารถทำได้ แต่ การกำหนดในสิ่งที่กลุ่มผู้ผลิตเองสนใจ สิ่งที่ต้องคิดตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามที่ผู้ใหญ่ (หน่วยงานภาครัฐ) บอกแนะนำส่งผลให้กลุ่มคิดเองไม่ได้ ไม่กล้าที่จะคิด หรือเมื่อคิดมาแล้วก็เหมือนกับกลุ่มอื่นๆ ควรเป็นการชี้แนะแนวทางให้เห็นถึงหลักเหตุผล ให้ได้คิดได้วิเคราะห์ ตัดสินใจได้ด้วยสมาชิกภายในกลุ่มเองและปล่อยให้เขาได้เรียนรู้ การแก้ปัญหาจากสิ่งที่เขาได้คิด ได้ทำ ได้ประเมิน แก้ปัญหาเองได้ สามารถที่จะดำเนินชีวิตได้อย่างอิสระ ปล่อยให้เป็นตามอำนาจที่ตัวของกลุ่มเองจากการได้เห็นได้รับรู้สัมผัสกับสิ่งนั้น แล้วลงมือทำด้วยใจรักของเขาเอง บุคคลรอบข้างเป็นบริบทหนึ่งที่กลุ่มหวั่นกลัวจะต้องเข้าใจ วิเคราะห์คิด ได้เพื่อความกระฉับกระชวยในการปรับตัวเพื่อดำรงสัมมาชีพในเส้นทางด้วยการผลิตและขายผลิตภัณฑ์จากใบหญ้าแฝกได้อย่าง “เอกอุ” มาจากคำว่า เอกอุตม หมายถึง สมบูรณ์เลิศ นั้นเองจะส่งผลดีให้กับกลุ่มที่สามารถคิดผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ได้ตามความต้องการของตลาดได้

บริบทของกลุ่มหญ้าแฝกกับวัฒนธรรมร่วมสมัยนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในที่นี้จะขอกล่าวถึง วัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของชนชาติที่แฝงอยู่ในกิจกรรม วิธีการดำรงชีพ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี ผลงานศิลปกรรมทุกประเภท ผ่านระยะเวลาหลายยุคหลายสมัยยึดถือปฏิบัติ รักษาสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน มีทั้งที่จับต้องไม่ได้และจับต้องได้ เช่น การถ่ายทอดทางความคิด โลกทัศน์ ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ การศึกษา การสื่อสาร ภาษา (พูด เขียน อ่าน) การแต่งกาย การกิน การแสดงออกกิริยามารยาท ภูมิปัญญา เทคโนโลยี ดนตรี วรรณกรรม รวมไปถึงศิลปะและสุนทรียภาพ ฯลฯ (นิคม มุสิกคามะ, 2547) ซึ่งวัฒนธรรมร่วมสมัย เหล่านี้ มีพลังและบทบาทสูงต่อการพัฒนาประเทศชาติ เป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” อันทรงคุณค่าสามารถสร้างรายได้และสร้างกระแสความนิยม ให้แก่ประเทศต่างๆ ได้อย่างมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นชาติในยุโรป ตะวันตก หรือเอเชีย อาทิ ญี่ปุ่น เกาหลี ซึ่งมีการส่งออกทางวัฒนธรรมอย่างแพร่หลายทั่วโลก ภาพยนตร์ ศิลปินนักร้อง-นักแสดง เสื้อผ้า การแต่งกาย อาหาร ดนตรี กีฬา นันทนาการ รวมถึงสิ่งของเครื่องใช้ ในชีวิตประจำวัน ล้วนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความเชื่อและรูปแบบการดำเนินชีวิตตามวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนในชาติต่างๆ ได้อย่างแยบยล และสามารถส่งผลกระทบรุนแรงถึงขั้นทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิม

เสื่อมถอยด้อยค่าไปเลยหากคนในชาตินั้นๆไม่มีภูมิคุ้มกันด้านการเลือกรับวัฒนธรรมต่างชาติดอย่างเพียงพอ (เจษฎา ไชยพงษ์, 2552: 5)

2. ศึกษาโมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หน้าแฟกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ

จากเหตุผลที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าอิทธิพลของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย นอกจากมีบทบาท ในการตอบสนองความต้องการของสังคมร่วมสมัย ยังเกิดประโยชน์ในการสร้างมูลค่า ทางเศรษฐกิจให้แก่ประชาชนในประเทศ หากมีการพัฒนาปรับประยุกต์ศิลปหัตถกรรม ประติมากรรม จิตรกรรมหรือศิลปะการแสดงในรูปแบบต่างๆ ให้มีลักษณะทันสมัย สวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์ ทรงคุณค่าและมีความเป็นสากลนิยมด้วยการนำทุนทางวัฒนธรรมที่สังคมไทยมีอยู่อย่างมากมาย มาออกแบบสร้างสรรค์ ปรับ ประยุกต์ให้มีลักษณะร่วมสมัย สวยงามมีรสนิยมเป็นสากล แต่แฝงไว้ด้วยเอกลักษณ์ความเป็นไทย จะเป็นกลไกสำคัญที่นำไปสู่การขับเคลื่อนวัฒนธรรมร่วมสมัย

เมื่อกล่าวถึงวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เป็นศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ปรากฏในชุมชนภาคเหนือเด่นชัด คือ รูปแบบของตุ่ง ที่เป็น โคมตุ่ง และธงตุ่ง ทำให้เห็นถึงการดำรงชีวิต ประเพณี ความเชื่อ แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีการพัฒนาการแล้วในหลาย ๆ ด้านได้แก่ รูปทรง รูปร่างลักษณะ ลวดลาย สี วัสดุและกรรมวิธี โดยเฉพาะด้านความรู้ความสามารถ ภูมิปัญญา ล้วนเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้คนในสมัยนั้นได้ ดำรงชีวิต – สร้างสังคม – วัฒนธรรม หลอมรวมเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม

การส่งผ่านโดยการดำรงชีวิต – สร้างสังคม – วัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์นั้นได้มีนักพัฒนาหรือนักคิดหยิบยกประเด็น เรื่อง ลวดลายบนภาชนะเครื่องปั้นดินเผาของแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง สู่การถ่ายทอดลงบนพื้นผ้าบาติก ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของอดีตต่อยอดภูมิปัญญาและคงไว้ด้วยการอนุรักษ์ มีพลังและบทบาทสูงต่อการพัฒนาประเทศ จะเห็นกลไกในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมร่วมสมัยจากการนำทุนทางวัฒนธรรมมาปรับประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ให้มีความร่วมสมัย ดังตัวอย่างเช่น การนำศิลปวัฒนธรรมประเพณีของภาคเหนือ โคมล้านนา มาออกแบบให้เป็นโคมไฟแขวนให้มีความร่วมสมัย นำทุนทางวัฒนธรรมในอดีต – ส่งผ่านกระบวนการคิด – สู่การพัฒนารูปแบบของตกแต่งบ้านที่เป็นสากลนิยม ดังภาพ



ภาพที่ 2 โคมไฟล้านนาจากใบหญ้าแฝกของกลุ่มหญ้าแฝกจังหวัดพะเยาที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ
ที่ 1 จากการประกวดจากบริษัท ปตท.จำกัดมหาชน

การออกแบบโคมไฟ ล้านนาแขวนนั้นแฝงด้วยวัฒนธรรมร่วมสมัย ด้วยวิธีการ + กระบวนการคิด + ภูมิปัญญา สู่การพัฒนา รูปแบบ เริ่มจาก รูปทรงศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น คือ ได้นำลักษณะของโคมล้านนา + ตุงที่ใช้ในการประดับตกแต่งในงานประเพณี พิธีกรรม ของชุมชนช่วงเทศกาลต่างๆ มาปรับประยุกต์กับภูมิปัญญาเดิมที่มีอยู่ คือ รูปแบบ วัสดุที่ใช้ วิธีการมัด การผูกเครื่องมือเครื่องใช้ เช่น การผูกเปล การถักแห มาประยุกต์โดยการมัดการ ถักผูกเส้นหญ้าแฝก ด้วย ศิลปะและการออกแบบ ที่มุ่งเน้นความสวยงาม การร้อยด้วย ลูกปัดไม้ให้สีธรรมชาติของวัสดุ เส้นเชือกหญ้าแฝกทำด้วยวิธีการกรีดใบหญ้าแฝกเป็นเส้นฝอย ประมาณ 2-3 มิลลิเมตร แล้วพันเป็นเกลียวเชือก ทำให้ได้ลักษณะผิวลวดลายของผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบใหม่ โครงสร้างทำจากไม้ไผ่ มีประโยชน์ใช้สอยและแสดงออกถึงความร่วมสมัย เป็นสากล (หลง ไชยลังกา, สัมภาษณ์: 2555) สรุปรูปเป็นโมเดลได้ดังนี้

ศิลปวัฒนธรรม	ภูมิปัญญา	ศิลปะและการออกแบบ
• เครื่องใช้สอย รูปร่าง ลักษณะในประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน	• รูปแบบ • วัสดุ • กรรมวิธี	• การสร้างแนวคิด • การพัฒนารูปแบบ • เทคนิควิธีการให้เกิด ความสวยงาม

ภาพที่ 3 โมเดลความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกจากภูมิปัญญาสู่ความร่วมมือ

สรุปผลการศึกษา

บริบทของกลุ่มหมู่บ้านแฟกมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมร่วมสมัย กล่าวคือ กลุ่มหมู่บ้านแฟกซึ่งมีศิลปวัฒนธรรมเป็นทุนเดิมอยู่ จึงจำเป็นต้อง ศึกษาค้นหาวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การหยิบยกประเด็นความเป็นวัฒนธรรมไทยในสมัยต่างๆบูรณาการกับกระบวนการออกแบบเพื่อถ่ายทอดเป็นผลิตภัณฑ์ เครื่องอุปโภค – บริโภค ด้วยการสื่อสารสัญลักษณ์ แฟงด้วยกลิ่นไอของวัฒนธรรมไทยล้วนเป็นสิ่งที่นักออกแบบควรตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมไทย การพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 สอดคล้องกับวิรุณ ตั้งเจริญ (2552: 114) ได้กล่าวว่า การพัฒนาประเทศไม่ว่าจะพัฒนาไปสู่การเป็นนิคส์ (Newly Industrialized Country, NIC) หรือเสือตัวใหม่ อาจจะต้องระวังดุลยภาพระหว่างการดำเนินชีวิตในกระแสเทคโนโลยีสมัยใหม่ และนั่นคือภาระของรัฐบาลที่ต้องตระหนักและกระทำ มิใช่เพียงภาระในการร่างนโยบายทางด้านศิลปวัฒนธรรมเท่านั้น

การสร้างภูมิคุ้มกันในมิติต่างๆให้แก่ ปัจเจก ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศ โดยใช้แนวคิดและทิศทางการพัฒนาประเทศสู่ความยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การนำทุนของประเทศที่มีศักยภาพ 6 ทุน ได้แก่ ทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนกายภาพ ทุนทางการเงิน ทุนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการและเกื้อกูลกัน จะเห็นได้ว่าในการพัฒนาประเทศนั้นได้กล่าวถึงทุนทางวัฒนธรรม และการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จึงถือได้ว่าเป็น “ยุคทอง” ของศิลปวัฒนธรรมของไทย ที่มีโอกาสได้แสดงศักยภาพในการเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทรัพยากรบุคคลและเศรษฐกิจของชาติ ให้เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาชาวต่างชาติ การนำทุนทางวัฒนธรรมที่สังคมไทยมีอยู่อย่างมากมาย มาประยุกต์ให้มีลักษณะร่วมสมัย สวยงามมีรสนิยมเป็นสากล แต่แฝงไว้ด้วยเอกลักษณ์ความเป็นไทย ระยะเวลาที่ผ่านมา ก็พิสูจน์ได้แล้วว่าสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมร่วมสมัยของไทย ก็มีศักยภาพสูง สามารถแข่งขันกับสินค้าทางวัฒนธรรมของชาติอื่นได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2552). **แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ 2550 – 2559**. กรุงเทพฯ: สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.
- กาญจนา นาคสกุล. (2555). **ราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ราชบัณฑิตยสถาน**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 กันยายน 2555 จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=67>.
- ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์. (2548). **CEO โลกตะวันออก**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊ค.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). **โพสต์โมเดิร์นและสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- เจษฎา ไชยพงษ์. (2552, ตุลาคม-ธันวาคม). **สังคมไทยกับวัฒนธรรมร่วมสมัย**. **สารศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม**. 7(4), 5.
- นิคม มุสิกคามะ. (2547). **สุนทรียศาสตร์ทฤษฎีแห่งจิตรศิลป์การ**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ปัญญาลักษณ์ อุดมเลิศประเสริฐ และ ประสิทธิ์ชัย วีระยุทธวิไล. (2552). **ห้องเรียนของผู้นำฮาร์วาร์ด**. กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2553). **พลังวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สันติสิริการพิมพ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2552). **วิสัยทัศน์ศิลปวัฒนธรรม หนังสือชุด สุจิตติ**. (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)
- สดใส ชันติวรพงศ์. (2552). **ครูในฐานะผู้ทำงานทางวัฒนธรรม (Teachers as Cultural Worker, Paulo Freire)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา.
- หลง ไชยลังกา. (2555). **สัมภาษณ์**. เมื่อวันที่ 1 ก.ค. 2555.
- ลำดวน ณะนะ. (2555). **สัมภาษณ์**. เมื่อวันที่ 1 ก.ค. 2555.



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย



FTCDC

ศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะและสิ่งทอ
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad>