

การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
Innovative Design of Lamp Identity Pattern Art Nang Yai

ธรรมรัตน์ บุญสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

Innovative Design of Lamp Identity Pattern Art Nang Yai

ธรรมรัตน์ บุญสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

Innovative Design of Lamp Identity Pattern Art Nang Yai

ชื่อ – นามสกุล

นายธรรมรัตน์ บุญสุข

สาขาวิชา

ทัศนศิลป์และการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์รุ่งนภา สุวรรณศรี, ปร.ด.

ปีการศึกษา

2566

คณะกรรมการวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์รัฐไท พรเจริญ, ปร.ด.)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ปานฉัตร อินทร์คง, ปร.ด.)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์รุ่งนภา สุวรรณศรี, ปร.ด.)

คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มาโนช บุญทองเล็ก, ปร.ด.)

วันที่ 2 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
ชื่อ – นามสกุล	นายธรรมรัตน์ บุญสุข
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์และการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์รุ่งนภา สุวรรณศรี, ปร.ด.
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 2) เพื่อศึกษานวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 3) เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เจ้าของร้านขายโคมไฟและลูกค้าที่มาเลือกซื้อโคมไฟในตลาดนัดจตุจักรจำนวน 50 คน โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผลการวิจัยพบว่า 1) อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ มีองค์ประกอบของตัวหนังใหญ่ คือ ลวดลายสีเส้น รูปทรง ซึ่งลวดลายการฉลุเป็นลายไทยพื้นฐานเป็นแม่แบบจากจิตรกรรมไทย โดยลวดลายรูปหนังใหญ่ส่วนใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตัดตุ้ มีลักษณะเป็นแท่งเหล็กกลวงรูกลมขนาดต่าง ๆ ตอกเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายต่าง ๆ บนตัวหนัง 2) กำหนดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ให้สามารถใช้สอยได้ตามหน้าที่อย่างเหมาะสมโดยใช้แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวคตินวัตกรรมผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบประกอบด้วย โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนังเพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์ลวดลายของศิลปะหนังใหญ่ ที่มีความงามในด้านลวดลายและพื้นผิว รูปทรงโคมไฟใช้ออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงกรวย โดยใช้สีแดง สีส้ม สีน้ำตาล สีดำและสีธรรมชาติในการทำต้นแบบโคมไฟ 3) ผู้บริโภคมีความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟแขวนโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.03) โคมไฟตั้งพื้นโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.04) และโคมไฟติดผนังโดยรวมในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.08) ซึ่งรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงามและเหมาะสมกับการใช้งาน มีรูปทรงที่มีความร่วมสมัยสามารถเป็นผลิตภัณฑ์ทางเลือกให้กับผู้บริโภคที่นิยมในความแปลกใหม่มีคุณค่าของศิลปะไทย

คำสำคัญ : การออกแบบนวัตกรรม โคมไฟ อัตลักษณ์ลวดลาย ศิลปะหนังใหญ่

Thesis Title	Innovative Design of Lamp Identity Pattern Art Nang Yai
Name–Surname	Mr. Tammarat Boonsuk
Program	Visual Arts and Design
Thesis Advisor	Associate Professor Rungnapha Suwannasri, Ph.D.
Academic Year	2023

ABSTRACT

The objectives of this study were to: 1) study the pattern identity of Nang Yai (Thailand's Puppetry Shadow Play Performance) art, 2) explore the innovation of lamps with Nang Yai art pattern identity, and 3) create prototypes and investigate customer satisfaction in the innovation of lamps with Nang Yai art pattern identity.

Population and samples in the research included 50 lamp shop owners and customers purchasing lamps at Chatuchak Weekend Market. The research instrument was a satisfaction questionnaire regarding the prototype of the innovation of lamps with Nang Yai art pattern identity.

The study revealed that 1) the pattern identity of Nang Yai art consisted of patterns, colors, and shapes. The carving patterns were basic Thai art typically derived from traditional Thai paintings. The majority of Nang Yai patterns were created using leather hole punchers of various sizes. The punched holes were arranged to create patterns on the hide. 2) The conceptual design for the innovation of lamps with Nang Yai art pattern identity focused on providing its function effectively based on pattern identity design concepts, product design principles and innovative product concepts. The products consisting of hanging lamps, floor lamps, and wall-mounted lamps were designed to showcase the pattern identity of Nang Yai art which emphasized the beauty of its patterns and surface textures. The lamp shapes were inspired by the geometric cone shape. The colors of red, brown, orange, and natural tones were used in the creation of the prototype lamps. 3) The overall customer satisfaction for the hanging lamps was at the highest level ($\bar{X} = 4.03$). The overall customer satisfaction for the floor lamps was at the highest level ($\bar{X} = 4.04$), and the overall consumer satisfaction for the wall-mounted lamps was at the highest level ($\bar{X} = 4.08$). The product designs exhibited both beauty and function featuring contemporary forms and served as alternative products for customers who valued and appreciated contemporary Thai art.

Keywords: innovation design, lamp, pattern Identity, Nang Yai art

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิตยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ โดยได้รับความเมตตาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาและศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้ คำปรึกษา คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อีกทั้งได้นำผลงานของทั้งสองท่านมาใช้เป็นต้นแบบในการทำงาน จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ทำการศึกษาวิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ ประธานกรรมการสอบ ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี กรรมการสอบที่ได้ให้ความกรุณาในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัย รวมทั้งเสียสละเวลาในการสอบในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณและมอบความดีทั้งหมดนี้ให้แก่ คุณพ่อ คุณแม่ พี่น้อง เพื่อนและคณะครู อาจารย์ ที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้การศึกษาและการทำงานวิจัยสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานค้นคว้าฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ หากการการศึกษา วิตยานิพนธ์ในครั้งนี้ขาดตกบกพร่อง หรือไม่สมบูรณ์ประการใด ผู้วิจัยกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้ ด้วย

ธรรมรัตน์ บุญสุข



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	12
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	12
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย.....	15
1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย.....	15
1.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	15
1.5 ตัวแปรที่ศึกษา.....	16
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	16
1.7 ทฤษฎี และกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย.....	16
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	18
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
2.1 ประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่.....	19
2.2 ศึกษาขั้นตอนการทำหนังใหญ่.....	25
2.3 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์.....	42
2.4 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	44
2.5 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับโคมไฟ.....	45
2.6 แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์.....	45
2.7 แนวคิดการตลาด 4.0.....	46
2.8 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	48

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	50
ตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	50
ตอนที่ 2 ออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	50
ตอนที่ 3 สร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	52
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	55
ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	55
ตอนที่ 2 เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	72
ตอนที่ 3 เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่.....	83
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	106
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	106
5.2 อภิปรายผล.....	109
5.3 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์.....	111
บรรณานุกรม.....	112
ภาคผนวก.....	115
ภาคผนวก ก ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	116
ภาคผนวก ข การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม.....	147
ประวัติผู้เขียน.....	157

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่.....	59
ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหนังใหญ่.....	61
ตารางที่ 4.3 ประเภทหนังใหญ่ในการแสดง.....	62
ตารางที่ 4.4 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (พระราม).....	64
ตารางที่ 4.5 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (นางสีดา).....	65
ตารางที่ 4.6 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (หนุมาน).....	66
ตารางที่ 4.7 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (ทศกัณฐ์).....	67
ตารางที่ 4.8 การออกแบบด้วยวิธีการทับซ้อน.....	68
ตารางที่ 4.9 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบร่างโคมไฟแขวนจากผู้เชี่ยวชาญ.....	80
ตารางที่ 4.10 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบร่างโคมไฟตั้งพื้นผนังจากผู้เชี่ยวชาญ.....	81
ตารางที่ 4.11 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบร่างโคมไฟติดผนังจากผู้เชี่ยวชาญ.....	82
ตารางที่ 4.12 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน.....	86
ตารางที่ 4.13 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น.....	89
ตารางที่ 4.14 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง.....	92
ตารางที่ 4.15 อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน.....	95
ตารางที่ 4.16 ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน.....	95
ตารางที่ 4.17 อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน.....	96
ตารางที่ 4.18 รายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน.....	96
ตารางที่ 4.19 การพิจารณาสิ่งใดในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์โคมไฟจำนวน 50 คน.....	97
ตารางที่ 4.20 นิยมซื้อผลิตภัณฑ์โคมไฟจากสถานที่ใด จำนวน 50 คน.....	97
ตารางที่ 4.21 อายุการใช้งานโคมไฟที่ท่านใช้ประมาณกี่ปี จำนวน 50 คน.....	98
ตารางที่ 4.22 ส่วนใหญ่ท่านนิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์โคมไฟไว้ในสถานที่ใด จำนวน 50 คน.....	98
ตารางที่ 4.23 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟแขวนโต๊ะ.....	99
ตารางที่ 4.24 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟตั้งพื้น.....	101
ตารางที่ 4.25 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟติดผนัง.....	103

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการออกแบบ.....	17
ภาพที่ 1.2 ขอบเขตการวิเคราะห์.....	17
ภาพที่ 2.1 พิพิธภัณฑสถานใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี.....	21
ภาพที่ 2.2 ตัวหนังสือใหญ่วัดขนอน.....	22
ภาพที่ 2.3 พิพิธภัณฑสถานใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี.....	22
ภาพที่ 2.4 ตัวหนังสือใหญ่วัดสว่างอารมณ์.....	23
ภาพที่ 2.5 พิพิธภัณฑสถานใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง.....	24
ภาพที่ 2.6 ตัวหนังสือใหญ่วัดบ้านดอน.....	25
ภาพที่ 2.7 การเตรียมหนังสือก่อนลอก.....	27
ภาพที่ 2.8 หนังสือที่ใช้แสดงกลางวัน.....	28
ภาพที่ 2.9 หนังสือที่ใช้แสดงกลางคืน.....	29
ภาพที่ 2.10 หนังสือเทพเจ้า หนังสือเจ้าหรือหนังสือครู.....	30
ภาพที่ 2.11 หนังสือเฝ้าหรือหนังสือหัว.....	30
ภาพที่ 2.12 หนังสือคนจรหรือหนังสือเดิน.....	31
ภาพที่ 2.13 หนังสือง่า.....	31
ภาพที่ 2.14 หนังสือเมือง.....	32
ภาพที่ 2.15 หนังสือจับ.....	32
ภาพที่ 2.16 หนังสือเปิดเตล็ด.....	33
ภาพที่ 2.17 การขุดหนังสือ.....	34
ภาพที่ 2.18 การชิงสะดึงหนังสือ.....	34
ภาพที่ 2.19 การอัดเรียบ.....	35
ภาพที่ 2.20 การตากแดด.....	35
ภาพที่ 2.21 การลงลายหนังสือ.....	36
ภาพที่ 2.22 การแกะฉลุลาย.....	36
ภาพที่ 2.23 การลงสี.....	37
ภาพที่ 2.24 การติดไม้คาบหรือไม้ดับ.....	37

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 2.25 เชียงไม้.....	38
ภาพที่ 2.26 มีดแกะ.....	39
ภาพที่ 2.27 ตัดตุ้.....	39
ภาพที่ 2.28 ค้อนไม้.....	40
ภาพที่ 2.29 เหล็กแหลม.....	40
ภาพที่ 2.30 ขี้ผึ้งหรือเทียนไข.....	41
ภาพที่ 2.31 สีสรรชาติที่ใช้ในงานหนังใหญ่.....	41
ภาพที่ 4.1 การลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลหนังใหญ่.....	56
ภาพที่ 4.2 ลวดลายตัวหนังใหญ่.....	57
ภาพที่ 4.3 การฉลุหนังใหญ่.....	58
ภาพที่ 4.4 การฝึกฉลุลวดลายหนังใหญ่.....	58
ภาพที่ 4.5 การถอดลวดลายพระราม.....	64
ภาพที่ 4.6 การถอดลวดลายนางสีดา.....	65
ภาพที่ 4.7 การถอดลวดลายหนุมาน.....	66
ภาพที่ 4.8 การถอดลวดลายทศกัณฐ์.....	67
ภาพที่ 4.9 โครงสร้างลายที่เลือกนำมาใช้ออกแบบ.....	69
ภาพที่ 4.10 ลวดลายฉลุทับซ้อนพระราม.....	70
ภาพที่ 4.11 ลวดลายฉลุทับซ้อนนางสีดา.....	70
ภาพที่ 4.12 ลวดลายฉลุทับซ้อนหนุมาน.....	71
ภาพที่ 4.13 ลวดลายฉลุทับซ้อนทศกัณฐ์.....	71
ภาพที่ 4.14 รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ.....	73
ภาพที่ 4.15 โคมไฟแขวนแบบที่ 1.....	74
ภาพที่ 4.16 โคมไฟแขวนแบบที่ 2.....	74
ภาพที่ 4.17 โคมไฟแขวนแบบที่ 3.....	74
ภาพที่ 4.18 โคมไฟแขวนแบบที่ 4.....	75
ภาพที่ 4.19 โคมไฟแขวนแบบที่ 5.....	75

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.20 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 1.....	76
ภาพที่ 4.21 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 2.....	76
ภาพที่ 4.22 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 3.....	76
ภาพที่ 4.23 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 4.....	77
ภาพที่ 4.24 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 5.....	77
ภาพที่ 4.25 โคมไฟติดผนังแบบที่ 1.....	78
ภาพที่ 4.26 โคมไฟติดผนังแบบที่ 2.....	78
ภาพที่ 4.27 โคมไฟติดผนังแบบที่ 3.....	78
ภาพที่ 4.28 โคมไฟติดผนังแบบที่ 4.....	79
ภาพที่ 4.29 โคมไฟติดผนังแบบที่ 5.....	79
ภาพที่ 4.30 ขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน.....	83
ภาพที่ 4.31 ขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น.....	84
ภาพที่ 4.32 ขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง.....	85
ภาพที่ 4.33 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน.....	88
ภาพที่ 4.34 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น.....	91
ภาพที่ 4.35 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง.....	94

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ถือว่าเป็นความรู้ที่อยู่ในทุกชุมชนทั่วโลก ความแตกต่างกันของศาสนา ความเชื่อ สิ่งแวดล้อม ย่อมพัฒนาเป็นความรู้ อันเป็นที่พึ่งทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายและประโยชน์ทางจิตใจในคราวเดียวกัน การดำรงชีพของมนุษย์มีความเชื่อมโยงกับศิลปวัฒนธรรมทั้งสิ้น (ชิน อยู่ดี. 2530 : 20-25) เพราะเป็นวิถีปฏิบัติของคนในถิ่นฐาน เป็นแบบแผนการดำเนินชีวิต ที่ผู้คนในสังคมกลุ่มเดียวกันนั้นสามารถเข้าใจ ให้การยอมรับ และปฏิบัติร่วมกัน จึงนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีของคนในสังคมนั้น ๆ โดยแสดงออกในด้านประเพณี ความเชื่อที่สืบทอด ศาสนาที่นับถือ ภาษาการสื่อสาร ศิลปะ โบราณคดี การแสดง การละเล่น โดยจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละชุมชน สังคมไทยมีการแสดงพื้นบ้านที่จัดว่าเป็นเครื่องมือในการบ่มเพาะ อบรม สั่งสอนศีลธรรมที่ดีงาม เป็นหลักแนวคิด แนวปฏิบัติให้แก่คนในสังคม และเป็นสิ่งสร้างความบันเทิงผ่อนคลาย ซึ่งจะมีความแตกต่างกันแต่ละภูมิภาค ซึ่งศิลปะการแสดงพื้นบ้านต่างๆ เหล่านี้กล่าวได้ว่าเป็น การแสดงมรดกของไทย จะแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือประเภทใช้คนเป็นตัวละครและประเภทที่ใช้รูปจำลองเป็นตัวละคร โดยประเภทที่ใช้คนเป็นตัวละครได้แก่ โขน ลิเก ลำตัด เป็นต้น ส่วนประเภทที่ใช้รูปจำลองเป็นตัวละคร ได้แก่ หุ่นกระบอก หนังตะลุง และหนังใหญ่ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่ดีงามของชาติเหล่านี้ล้วนเป็นทุนทางสังคม และวัฒนธรรมของประเทศชาติอย่างหนึ่ง (ประทุม ชุ่มแพ่งพันธุ์. 2521 : 34)

“หนัง” มาจากการแสดงของชาวไทยในอดีตที่เรียกว่า “หนัง” เพราะว่าสิ่งที่แทนตัวละครตามบทที่ใช้เล่น ทำขึ้นจากหนังของสัตว์ เช่นหนังวัว การแสดงหนังในประเทศไทยนั้นมีมายาวนานกว่า 500 ปี ตั้งแต่สมัยอยุธยา ในเอกสารโบราณมีการกล่าวถึงการแสดงประเภทที่เรียกว่าหนัง ใช้เรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องหลัก หนังถือเป็นการแสดงมรดกเฉพาะราชสำนัก จะใช้แสดงในพระราชพิธีหลวง เป็นของชนชั้นสูง โดยกษัตริย์ เจ้านาย เชื้อพระวงศ์ เป็นผู้ดำเนินการ มีผู้สันนิษฐานว่าในรัชกาลที่ 5 มีการเรียกการแสดง “หนัง” ว่า “หนังใหญ่” ทั้งนี้เป็นการเรียกตามขนาดตัวหนังและอาจเพื่อให้เห็นความแตกต่างจากหนังตะลุง ต่อมาได้มีการถ่ายทอดศิลปะการแสดงหนังใหญ่ออกสู่ชาวบ้าน ในอดีตนิยมใช้วัดเป็นศูนย์กลางในการสืบทอดเนื่องจากหนังใหญ่เป็นการแสดงเพื่อบวงสรวงบูชาเทพเจ้า (สรกิจ ไชยทิกุล. 2542 : บทคัดย่อ) หนังใหญ่เป็นการแสดงมรดกที่ใช้หนังสัตว์ฉลุวาดลาย ลงสี เป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องรามเกียรติ์แสดงโดยอาศัยการพากย์เล่าเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบการย่ำเท้าตามจังหวะและทำนองของวงปี่พาทย์ ผู้เชิดจะเชิดหนังหน้าแสงไฟ โดยมีฉากผ้าขาวหรือเรียกว่าจอหนังกั้นระหว่างแสงกับตัวหนังหรือตัวหนังกับผู้ชม ทำให้เกิดแสงเงา หนังใหญ่แสดงได้ทั้งกลางวันและกลางคืน (มนตรี トラโมท. 2502 : 110)

หนังใหญ่เป็นการแสดงที่ผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยหลายแขนงเข้าด้วยกัน อันได้แก่ การตอกฉลุหนังที่ต้องอาศัย ความประณีตรวมกันเป็นตัวหนังใหญ่ ช่างผู้ทำรูปหนังใหญ่จะต้องใช้ความอดทนในการทำงานแล้ว การเรียนรู้คุณลักษณะเฉพาะของตัวละครซึ่งสะท้อนองค์ความรู้อีกด้านหนึ่งของช่างทำให้มีความสวยงามและถูกต้องตามกรรมวิธี และเมื่อนำออกมาแสดงก็มีการใช้ศิลปะทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตจิตใจไปตามลีลาซึ่งทำให้ตัวหนังนั้นมีชีวิต ประกอบกับในด้านดุริยางคศิลป์ก็มีทั้งดนตรี ปี่พาทย์ ที่ช่วยเพิ่มสรวรรณคดีให้แก่การแสดงหนังใหญ่เป็นอย่างมาก ในส่วนของดนตรีที่ใช้ก็จะเป็นการบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ ซึ่งก็เป็นเพลงชั้นสูงด้วยเช่นกัน อีกทั้ง ทางด้านวรรณศิลป์ การสัมผัสคล้องจองอันไพเราะพร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดคำสอนแก่ผู้ชมมาตั้งแต่สมัยโบราณ ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลให้การแสดงหนังใหญ่ เป็นมรดกล้ำค่าของคนไทย

วันเวลาที่ผ่านไป ทำให้การแสดงหนังใหญ่ได้เสื่อมความนิยมลงและกำลังจะถูกลืม หลังสมัยรัชกาลที่ 5 ความบันเทิงแบบเดิม เช่น หนังใหญ่ เสื่อมความนิยมลง ไม่เหมือนเดิม เพราะการแสดงต้องใช้เวลาฝึกหัดเป็นเวลานานและลงทุนสูง (กนกวรรณ สุวรรณวัฒนา. 2527 : 14-15) สาเหตุอีกประการที่ทำให้การแสดงหนังใหญ่ได้รับความนิยมน้อยลงไว้ว่า อิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตกทำให้คนไทยขาดความตระหนักและสนใจในหนังใหญ่ เมื่อชมต้องใช้เวลานานทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เสื่อมความนิยมลงไปตามกาลเวลา จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบันในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะการเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ การสื่อสาร ระบบอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ผู้คนเข้าถึงความบันเทิงใหม่ๆ ได้สะดวกสบายและรวดเร็วขึ้น ส่งผลให้สังคมในปัจจุบันขาดความตระหนักถึงคุณค่าหนังใหญ่และอาจจะถูกลืมเลือนไป ในปัจจุบันคณะ ยังคงเหลือไว้เพียงการแสดง เพื่อเป็นการเผยแพร่ และให้ความรู้เท่านั้น

สิ่งที่เด่นชัดของการแสดงหนังใหญ่คือความงามของแสงและเงาสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมได้ แสงในการตกแต่งไม่มีความสำคัญมากนักในสมัยก่อน ในช่วงศตวรรษที่ 17 คนใช้แสงสว่างจากเทียนให้แสงสว่างภายในที่พักอาศัย เมื่อแสงสว่างมีความจำเป็นมากขึ้นจึงมีการพัฒนารูปแบบของการให้แสงสว่างในหลาย ๆ วิธี จนสามารถคิดประดิษฐ์หลอดไฟขึ้นซึ่งนับว่าเป็นการค้นพบครั้งยิ่งใหญ่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์มาก ในช่วงแรกโคมไฟจะมีลักษณะแขวน เนื่องจากนิยมนำไปติดตามโบริศ ห้อยโถง เพื่อให้มีแสงสว่างและเป็นการตกแต่งสร้างบรรยากาศให้เกิดความสวยงาม ต่อมาใช้ดวงโคมไฟเป็นไฟฟ้า ช่วงแรกรูปทรงมีความเรียบง่าย ต่อมาจึงมีการพัฒนาวัสดุและรูปทรงต่างๆ นอกจากประโยชน์ในการทำหน้าที่ให้แสงสว่างแล้วโคมไฟยังสร้างความงามและบรรยากาศภายในที่พักอาศัย คือ ความสว่าง ความนุ่มนวล มองเห็นตำแหน่งและรูปร่างของโคมไฟ (สุภัตรา พารักษา. 2557 : 29-30)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ ควรแก่การศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัยการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มี

ความแตกต่างจากเดิม มีความงามเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เป็นวัสดุจากธรรมชาติ น้ำหนักเบา มีความทนทาน สามารถใช้งานได้เป็นอย่างดี โดยนำจุดเด่นของอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่มาสร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่า ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น โดยทำการศึกษาความต้องการของผู้บริโภคมีความต้องการและความคิดเห็นอย่างไร มาทำการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ โดยทำการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่แล้วนำมาออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ และการทับซ้อนนำมาออกแบบรูปทรงและลวดลายฉลุให้เกิดการความแปลกใหม่ อีกทั้งพื้นผิวได้แยกเป็นชิ้นส่วนมาวางทับซ้อนกัน ซึ่งสามารถให้แสงสว่างและประดับตกแต่งเพื่อสวยงาม เหมาะกับผู้ชื่นชอบของตกแต่งบ้าน โรงแรม ห้าง ร้าน ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย และยังเป็นการช่วยอนุรักษ์สืบสานศิลปะหนังใหญ่ให้คงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป



1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
- 1.2.2 เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
- 1.2.3 เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดังนี้

- 1.3.1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

- 1.3.1.1 ประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่

- 1.3.1.2 ศึกษาขั้นตอนการทำหนังใหญ่

- 1.3.1.3 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์

- 1.3.1.4 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

- 1.3.1.5 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

- 1.3.1.6 แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

- 1.3.1.7 แนวคิดการตลาด 4.0

- 1.3.1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.3.2 ออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ จำนวน 15 แบบ ดังนี้

- 1.3.2.1 คอมพิวเตอร์จำนวน 5 แบบ

- 1.3.2.2 คอมพิวเตอร์ตั้งพื้นจำนวน 5 แบบ

- 1.3.2.3 คอมพิวเตอร์พกพาจำนวน 5 แบบ

คัดเลือกคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทจำนวน 1 แบบ ที่มีคะแนนสูงสุดจากการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และงานเครื่องหนัง เพื่อนำไปสร้างต้นแบบ

1.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.4.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

เจ้าของร้านขายคอมพิวเตอร์และลูกค้าที่มาเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ในตลาดนัดจตุจักร

- 1.4.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

เจ้าของร้านขายคอมพิวเตอร์และลูกค้าที่มาเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ในตลาดนัดจตุจักร จำนวน 50 คน

1.5 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.1 ตัวแปรต้น คือ นวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

1.5.2 ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบนวัตกรรม หมายถึง การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆ เพื่อคิดค้นวิธีการสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลาย พื้นผิว สี สัน ที่มีความงาม แต่ยังคงรักษาคุณค่าของหนังใหญ่ อีกทั้งการใช้งานโดยออกแบบให้สอดคล้องกันในลักษณะรูปแบบ คุณสมบัติของวัสดุและความคิดสร้างสรรค์

โคมไฟ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ให้แสงสว่างผ่านลายฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ประกอบไปด้วย โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้นและโคมไฟติดผนัง

อัตลักษณ์ลวดลาย หมายถึง ลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์อยู่ในตัวหนังใหญ่โดยใช้การตอกฉลุลงบนหนังแล้วลงสีเพื่อให้มีความสวยงาม

ศิลปะหนังใหญ่ หมายถึง การตอกฉลุลวดลายที่แม่แบบประยุกต์จากลายไทยโดยใช้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอกฉลุลงบนหนังสัตว์แล้วลงสีเพื่อใช้ในการแสดงผ่านแสงไฟ

1.7 ทฤษฎี และกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

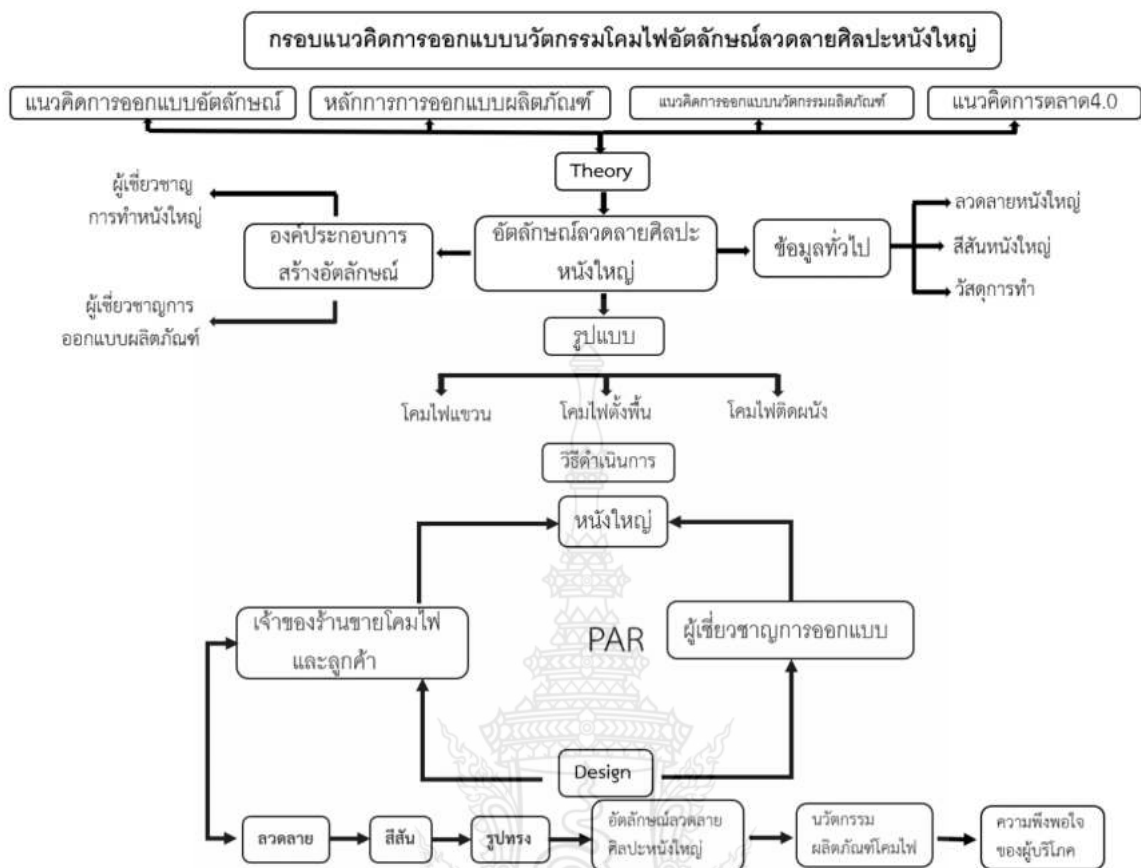
ในการทำวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ได้กรอบแนวคิดจาก

1.7.1 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์

1.7.2 หลักการการออกแบบผลิตภัณฑ์

1.7.3 แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

1.7.4 แนวคิดการตลาด 4.0



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 1.2 ขอบเขตการวิเคราะห์

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 สามารถนำนวัตกรรมการออกแบบอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปออกแบบต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นๆ

1.8.2 นำผลการศึกษานวัตกรรมการออกแบบอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ครั้งนี้ไปพัฒนาออกแบบให้เกิดลวดลายใหม่เพิ่มขึ้น

1.8.3 สามารถนำผลิตภัณฑ์ต้นแบบไปพัฒนาเป็นสื่อการสอนวิชานวัตกรรมเครื่องหนัง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับประกอบการดำเนินงานวิจัย โดยมีรายละเอียดตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่
- 2.2 ศึกษาขั้นตอนการทำหนังใหญ่
- 2.3 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์
- 2.4 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2.5 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 2.6 แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์
- 2.7 แนวคิดการตลาด 4.0
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่

หนังเป็นมหรสพการแสดงเกิดขึ้นเมื่อประมาณ 2000 ปีมาแล้ว เป็นการแสดงที่มีขึ้นในหลายชนชาติ เช่น อินเดีย จีน ซึ่งประเทศที่เคยมีอารยธรรมรุ่งเรืองและมีพลเมืองมากสามารถสร้างสรรค์ขึ้นเองได้ ส่วนประเทศเล็กมีพลเมืองน้อยมักจะรับอิทธิพลการถ่ายทอดแบบอย่างในประเทศไทยเกิดจากอินเดีย โดยอินเดียได้ถ่ายทอดแบบอย่างให้แก่อาณาจักรศรีวิชัย ประเทศไทยได้รับแบบอย่างการแสดงหนังมาในสมัยศรีวิชัยเนื่องจากการค้าขายหรือแลกเปลี่ยน เผยแพร่วัฒนธรรมกับต่างชาติ เช่น พ่อค้าวาณิช นักบวช นักแสวงโชคชาวอินเดียเดินทางเล่นเรือมายังประเทศไทย

การแสดงหนังในไทยนั้นอาจกล่าวได้ว่าสืบเนื่องยาวนานกว่า 500 ปี ตั้งแต่สมัยอยุธยา ในเอกสารโบราณ กล่าวว่าหนังเป็นมหรสพที่นิยมแพร่หลาย หนัง จะเล่นเรื่องรามเกียรติ์ แสดงท่าทางด้วยการเชิดโดยเงาหนังให้แสดงบนจอ มีแบบแผนเป็นการแสดง กึ่งพิธีกรรม เพื่อสรรเสริญพระมหากษัตริย์เปรียบเสมือนอวตารของพระนารายณ์ในศาสนาพราหมณ์ในสมัยโบราณ งานใดที่มีการแสดง หมายความว่างานนั้นจัดเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ (อาคม สายาคม. 2525 : 67)

ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช มีพระบรมราชโองการ แต่งบทสำหรับแสดงหนังเพิ่มขึ้น พระราชครูจึงได้แต่งเรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์ ซึ่งนำเนื้อเรื่องมาจากสมุทรโฆษชาดก

ในสมัยธนบุรีมีหลักฐานว่ามี ผนังใหญ่ยังคงเป็นการแสดงที่มีความสำคัญของชาติ ดังที่มีหลักฐานบันทึกในหมายรับสั่งการฉลองพระแก้วมรกต มีหน้าที่จัดแสดงระหว่างดอกไม้ไฟพร้อมกันถึง 9 โรง โดยระบุว่าเป็น “ผนังไทย”

ในสมัยรัตนโกสินทร์ ได้มีการจัดมหรสพการแสดงสมโภชวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามที่ปฏิสังขรณ์ใหม่เมื่อ พ.ศ. 2344 ปรากฏว่ามีมหรสพ ผนัง 9 โรง รวมอยู่ด้วย ผนังใหญ่ในสมัยรัตนโกสินทร์คงเจริญถึงขีดสุดในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย โดยได้ปรากฏผนังที่มีชื่อเสียงและเป็นที่กล่าวขานกันมากในขณะนั้น คือ “ผนังใหญ่ชุดพระนครไหว” ฝีมือของพระพรหมวิจิตร (ใจ)

ในช่วงรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวถึงรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว กระแสการแสดงจากต่างชาติ เริ่มแพร่หลายสู่สังคมไทยส่งผลให้การแสดงผนังใหญ่เสื่อมนิยมลงไป ผนังใหญ่ชุดพระนครไหวได้ถูกนำส่งเข้าไปรวบรวมเก็บรักษาไว้ที่โรงละครศิลปากร เมื่อ พ.ศ. 2503 เกิดเพลิงไหม้โรงละครศิลปากร ผนังใหญ่ได้รับความเสียหายเป็นจำนวนมาก ผนังใหญ่ที่เหลือก็อยู่ในสภาพชำรุดไม่สามารถนำออกแสดงได้อีก

ใน พ.ศ. 2537 กรมศิลปากรได้ดำเนินการจัดสร้างผนังใหญ่รัชกาลที่ 9 ซึ่งเป็นฝีมือช่างหลวงชั้นครู จำนวน 130 ตัวใช้แสดงตอนศึกสหัสธารา-วิรุญจำบัง และเสร็จสมบูรณ์เมื่อ พ.ศ. 2539 โดยแสดงในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ในปีเดียวกันและงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระศพสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนากรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ ใน พ.ศ. 2551

ผนังใหญ่จัดได้ว่าเป็นมหรสพชั้นสูงอย่างหนึ่ง เนื่องจากเป็นงานที่ผสมผสานศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกัน เป็นผนังใหญ่ และเมื่อนำออกมาแสดงก็มีการใช้ศิลปะทางด้านนาฏศิลป์ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตจิตใจ ไปตามลีลาซึ่งทำให้ตัวผนังนั้นมีชีวิต ประกอบกับในด้านดุริยางค์ศิลป์ก็มีทั้งดนตรี ปี่พาทย์ ที่ช่วยเพิ่มรสวรรณคดีให้แก่การแสดงผนังใหญ่เป็นอย่างมาก ในส่วนของดนตรีที่ใช้ก็จะเป็นการบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ ซึ่งก็เป็นเพลงชั้นสูงด้วยเช่นกัน อีกทั้ง ทางด้านวรรณศิลป์ก็ถือได้ว่าเป็นวรรณกรรมที่มีคุณค่า ด้วยสัมผัสคล้องจองอันไพเราะพร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดคำสอนแก่ผู้ชมมาตั้งแต่สมัยโบราณ ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลให้การแสดงผนังใหญ่ มีคุณค่าทางศิลป์อย่างสมบูรณ์ (ทักษ์บุญกรณ์ จรรย์รัตน์. 2548 : 1-2)

2.1.1 พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 2.1 พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี

ที่มา : Museum Thailand (2564)

หนังใหญ่วัดขนอน มีการสร้างในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ร.5) ผู้ริเริ่มในสร้าง ตัวหนังคือ ท่านพระครูศรีธาสุนทร ชุดแรกคือ หนุมานถวายแหวน ต่อมาได้สร้างเพิ่มอีกรวม 9 ชุด ปัจจุบันมีตัวหนัง 313 ตัว ต่อมาคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญทางวัฒนธรรมของยูเนสโกประกาศให้ “การสืบทอดและฟื้นฟูหนังใหญ่วัดขนอน” ได้รับรางวัลจาก องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (UNESCO) และได้รับการยกย่อง ให้เป็น 1 ใน 6 ชุมชนดีเด่นของโลกที่มีผลงานในการอนุรักษ์ฟื้นฟูมรดกวัฒนธรรมเชิงนามธรรม ในปี พ.ศ. 2532 สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีองค์อุปถัมภ์กรมศิลปากรทรงเห็นคุณค่าในการแสดง และศิลปะหนังใหญ่ทรงมีพระราชดำริให้ทางวัดช่วยกันอนุรักษ์ โดยมีมหาวิทยาลัยศิลปากรรับผิดชอบ โดยหนังใหญ่ทั้งหมด ได้นำขึ้นทูลเกล้าถวาย เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2538 ณ โรงละครแห่งชาติ ปัจจุบันทางวัดได้จัดพิพิธภัณฑสถานแสดงนิทรรศการหนังใหญ่ เปิดให้ประชาชนและผู้สนใจ เข้าร่วมชมศึกษา พร้อมทั้งการสาธิตการแสดงหนังใหญ่



ภาพที่ 2.2 ตัวหนังใหญ่วัดขนอน

ที่มา : Museum Thailand (2564)

จากการศึกษาลวดลายของหนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี มีลักษณะเด่นในด้านความสมบูรณ์ของตัวหนังที่เก็บรักษาดูแลไว้เป็นอย่างดี ลวดลายสีสันมีความสวยงาม แต่ยังคงรูปแบบลวดลายได้ตามแบบดั้งเดิมและมีการทำหนังใหญ่ขึ้นมาใหม่ โดยมีการสืบทอดการทำหนังใหญ่ มีการประยุกต์ในการใช้สีที่มีในปัจจุบันเพื่อให้สะดวกและติดคงทนสวยงาม แต่ยังคงอัตลักษณ์ความงามของหนังใหญ่ไว้เป็นอย่างดี

2.1.2 พิพิธภัณฑหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี



ภาพที่ 2.3 พิพิธภัณฑหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

ที่มา : Museum Thailand (2564)

วัดสว่างอารมณ์ ตั้งอยู่ที่ตำบลคันโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี สาเหตุที่เรียกวัดบางมอญ เพราะเรียกตามชื่อหมู่บ้าน “บ้านบางมอญ” เนื่องจากบริเวณนี้เคยมี ชาวมอญนำสินค้ามาขายโดยล่องเรือ มาลำนน้ำเจ้าพระยา เมื่อมาถึงจังหวัดสิงห์บุรี ได้จอด เรือพักกันที่นี่ คนทั่วไปจึงเรียก หมู่บ้านนี้

ว่าบ้านบางมอญ วัดสว่างอารมณ์ เป็นที่รวบรวมหนังใหญ่จำนวนมากที่มีความงามของตัวหนังประมาณ 270 ตัว ตัวหนังใหญ่ส่วนหนึ่ง ได้มา จากครูเปียเจ้าของคณะหนังใหญ่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา บางส่วน ซื้อมาจากวัดตึกบางส่วน โดยครูเปียเป็นผู้นำหนังใหญ่มายาวยหลวงพ่อเรื่องและฝึกการเชิด การพากย์ให้แก่ ชาวบ้านบางมอญด้วย โดยคนในชุมชนถือเป็นศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น มีการทำพิธีไหว้ครูหนังใหญ่โดยจะจัดงานขึ้นทุกปีเพื่อเป็นการเสริมสิริมงคลแก่ผู้ร่วมพิธีและเป็นการสืบสานวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าให้สืบทอดกันไป



ภาพที่ 2.4 ตัวหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์

ที่มา : Museum Thailand (2564)

จากการศึกษาลวดลายของหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี มีลักษณะเด่นในด้านลวดลายดั้งเดิมของตัวหนังจากต้นแบบสมัยโบราณ เนื่องจากการทำขึ้นมาใหม่ใช้วิธีการคัดลอกตามแบบเดิมเนื่องจากต้องการอนุรักษ์ลวดลายที่มีคุณค่าของเดิมไว้ อีกทั้งสีสันทันที่ใช้มีความคล้ายคลึงจากต้นแบบ คือเป็นสีโทนเข้มเพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนของต้นแบบ ลวดลายของตัวหนังจึงยังคงอัตลักษณ์ของช่างในอดีตได้อย่างสมบูรณ์

2.1.3 พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง



ภาพที่ 2.5 พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง

ที่มา : Museum Thailand (2564)

พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดบ้านดอน ตั้งอยู่ในวัดบ้านดอน ตำบลเชิงเนิน อำเภอเมืองระยอง จังหวัดระยอง เป็นพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่อายุกว่า 200 ปี หนังใหญ่วัดบ้านดอน มีความเป็นมาตั้งแต่สมัยพระยาศรีสมุทรโภคชัยโชคชิต บัณฑิต (เกตุ ยมจินดา) ประมาณปี พ.ศ. 2431 ตัวหนังใหญ่มาจากจังหวัดพัทลุง จำนวนหนึ่งชุด ประมาณ 200 ตัว ระยะเวลาแรกได้จัดแสดงที่วัดจันทอุดม (วัดเก้ง) ต่อมาได้มีการย้ายสถานที่เพื่อสะดวกในการฝึกซ้อม การแสดงจึงถูกย้ายมายังวัดบ้านดอน จนกระทั่งปี พ.ศ. 2523 ได้นำออกแสดงตามงานต่างๆ ต่อมาพระครูปัญญาวิมุกตโม อธิบดีเจ้าอาวาส เห็นว่าควรมีสถานที่เก็บอนุรักษ์ตัวหนัง จึงริเริ่มโครงการสร้างอาคารเพื่อเก็บหนังใหญ่ ภายในอาคารพิพิธภัณฑ์จัดแสดงตัวหนังใหญ่ มีตู้เก็บตัวหนัง เป็นกล่องมีไฟ เพื่อให้เห็นความงามของลวดลายหนังใหญ่ ตัวหนังทั้งหมดได้ถูกเปลี่ยนไม้ค้ำ (ไม้ถือ) จากไม้ไผ่เป็นไม้เหลาอะโวน เพื่อความแข็งแรงทนทาน



ภาพที่ 2.6 ตัวหนังใหญ่วัดบ้านดอน

ที่มา : Museum Thailand (2564)

จากการศึกษาลวดลายของหนังใหญ่พิพิธภัณฑสถานหนังใหญ่วัดบ้านดอน มีลักษณะเด่นในด้านลวดลายดั้งเดิมของตัวหนังจากต้นแบบสมัยโบราณ เนื่องจากการทำขึ้นมาใหม่ใช้วิธีการคัดลอกตามแบบเดิมเนื่องจากต้องการอนุรักษ์ลวดลายที่มีคุณค่าของเดิมไว้ อีกทั้งสีสันทันที่ใช้มีความคล้ายคลึงจากต้นแบบ คือเป็นสีโทนเข้มเพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนของต้นแบบ ลวดลายของตัวหนังจึงยังคงอัตลักษณ์ของช่างในอดีตได้อย่างสมบูรณ์

2.2 ศึกษาขั้นตอนการทำหนังใหญ่

2.2.1 คุณสมบัติของหนังสัตว์ หนังสัตว์เป็นคำที่เรียกรวมๆ โดยทั่วไป แต่ในศัพท์ภาษาอังกฤษได้แบ่งกลุ่มของหนังสัตว์ออกเป็นสามกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มหนังสัตว์ใหญ่ เรียกว่า hide สัตว์ในกลุ่มนี้มีน้ำหนักตัวมากกว่า 66 กิโลกรัมขึ้นไป หนังสัตว์กลุ่มนี้ได้มาจากหนังวัว หนังกระบือ หนังม้า หนังช้าง กลุ่มหนังสัตว์ที่เรียกว่า skin ได้จากสัตว์ เช่นหนังปลา หนังกระต่าย หนังแพะ หนังแกะ หนังลูกวัว เป็นต้น กลุ่มหนังสัตว์ที่เรียกว่า reptile ได้มาจากหนังงู หนังจระเข้ และหนังสัตว์เลื้อยคลานอื่นๆ หนังสัตว์ทำหน้าที่เป็นปราการชั้นนอกปกป้องสัตว์จากสภาพแวดล้อมองค์ประกอบหลักเป็นโปรตีนซึ่งประกอบด้วยเนื้อเยื่อที่เกี่ยวข้องกัน โดยทั่วไปหนังสัตว์ประกอบด้วยโปรตีน 90-95% ของน้ำหนักขณะแห้ง และมีน้ำหนักประมาณ 30-35% ของระบบโปรตีน น้ำ ไขมันในหนังสัตว์มีไม่เท่ากัน โปรตีนในหนังสัตว์ เรียกว่า polypeptides สายโซ่เหล่านี้มักบิดขดเป็นเกลียว เนื่องจากบนสายโซ่ มีจุดที่เกิดปฏิกิริยาเคมีง่ายหลายจุด โปรตีนส่วนหนึ่งมีโครงสร้างแบบมีผลึก อีกส่วนหนึ่งเป็นแบบไม่เป็นผลึก โปรตีนส่วนใหญ่ไม่ละลายน้ำ โดยความร้อนทำให้โปรตีนตกตะกอน โปรตีนในหนังสัตว์มีอยู่ประมาณ 35% ของน้ำหนัก โปรตีนที่อยู่ในรูปของแข็งมีปริมาณสูงถึง 90-95% โปรตีนในหนังสัตว์ที่มีลักษณะเป็นเส้นใยได้แก่ คอลลาเจนโดยการละลายในน้ำร้อนจะเริ่มเหนียวคล้ายกาว เมื่อสัมผัสน้ำเย็น กรดต่างหรือสารประกอบเกลือ คอลลาเจน จะเริ่มพองตัว

และบวม หนังสัตว์มีอยู่ 2 ด้าน คือด้านที่มีขนประกอบด้วยต่อมเหงื่อและรูขุมขน ซึ่งเรียกว่า Hair epidermis ส่วนด้านที่เป็นหนังประกอบด้วยไขมันกล้ามเนื้อและหลอดเลือด หนังที่ลอกออกมาจากสัตว์แบ่งออกเป็น 2 ชั้น หนังชั้นนอกเรียกว่าหนังกำพร้า ซึ่งมีความหนาประมาณ 1% ของหนังทั้งหมด หนังกำพร้าหรือหนังชั้นนอกจึงไม่เหมาะต่อการนำมาใช้งาน จึงถูกขูดออกก่อนที่จะผ่านกระบวนการต่อไป

ภายในชั้นหนังแท้ประกอบด้วยชั้นย่อย 2 ชั้น ได้แก่ papillary stratum เป็นชั้นที่มีเส้นใยโปรตีนเกี่ยวพันโยมีการเรียงตัวที่แน่นแต่ไม่เป็นระเบียบ ส่วนชั้น reticular stratum เป็นชั้นที่อยู่ข้างใต้และแสดงคุณสมบัติของหนังสัตว์ เช่น ความเหนียว ความยืดหยุ่น อายุ ชั้นนี้มีความหนากว่าชั้น papillary stratum เส้นใยโปรตีนเกี่ยวพันไม่แน่น มีต่อมเหงื่อ ท่อน้ำเหลืองเพื่อทิ้งของเสียออกจากผิวหนัง เกิดจากเส้นใยโปรตีนขนาดใหญ่กว่าชั้นแรก สอดขัดประสานกันเป็นร่างแหหลวมๆ โดยไม่มีทิศทางที่แน่นอน สัตว์ที่มีอายุมากจะมีหนังชั้นที่หนากว่า หนังชั้นนี้ทำให้หนังมีเนื้อแน่น แข็งแรง ทนต่อแรงดึง และทนต่อการฉีกขาดได้ดี ชั้นเนื้อเยื่อใต้ผิวหนังเป็นชั้นที่มีโครงสร้างเกาะกันไม่แน่นหนาอยู่ระหว่างชั้นหนังแท้กับกล้ามเนื้อ เนื้อเยื่อในชั้นนี้จะถูกลอกออกไปเมื่อนำผ่านกระบวนการฟอกหนัง ถัดจาก corium จะมีชั้นที่เรียกว่า subcutis ซึ่งเป็นเนื้อเยื่อที่ยึดเหนี่ยวเส้นใยโปรตีนเข้าด้วยกันกับกล้ามเนื้อ ความหนาของชั้นนี้และปริมาณไขมันจะเพิ่มขึ้นในหนังที่มีเส้นขนบางๆ เมื่อหนังดิบถูกลอกออกจากตัวสัตว์จะเน่าเปื่อยได้ภายในระยะเวลาอันสั้น เนื่องจากมีโปรตีนและไขมันอยู่มาก จึงเป็นอาหารที่ดีของแมลงและจุลินทรีย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแบคทีเรียเป็นต้นเหตุสำคัญ เนื่องจากแบคทีเรียบางชนิดสร้างเอนไซม์ที่สามารถย่อยสลายโปรตีนได้ภายในเวลารวดเร็ว จึงจำเป็นต้องมีกระบวนการป้องกันการเน่าเปื่อย โดยแล่เอาส่วนเนื้อออกให้เร็วที่สุดจากนั้นนำมาหมักด้วยเกลือเพื่อรักษาคุณภาพหนังดิบไว้ เมื่อต้องการนำหนังดิบมาทำประโยชน์จึงนำมาทำความสะอาด แช่น้ำปูนใสเพื่อให้รากขนนุ่มและขยายตัวเป็นผลให้ขจัดเส้นขนออกง่ายขึ้น จากนั้นนำไปทำให้แห้งโดยตรึงบนกรอบไม้ ทำให้เส้นใยโปรตีนคอลลาเจนเรียงตัวขนานกัน หนังสัตว์ที่ผ่านกระบวนการเช่นนี้ขาดความยืดหยุ่น เมื่อเกิดการบิดงอแล้ว ทำให้กลับคืนรูปทรงเดิมได้ เมื่อความชื้นสูงหนังจะอ่อนนุ่ม เมื่อความชื้นต่ำหนังจะแห้ง แข็งตัว บิดงอ เป็นต้น



ภาพที่ 2.7 การเตรียมหนังก่อนฟอก

ที่มา : prezi (2565)

2.2.2 การฟอกหนัง หมายถึง กระบวนการในการทำหนังดิบไม่ให้เน่าเปื่อยและมี คุณสมบัติเหมาะสม ซึ่งหนังที่ผ่านกระบวนการฟอกด้วย สารเคมี ผ่านการย้อมสีให้ดูสวยงามและทนทานเหมาะกับการนำไปทำเป็นผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ เรียกว่า “หนังฟอก (Leather)” การนำหนังดิบมาผลิตเป็นหนังฟอกจะสูญเสีย น้ำหนักไปจำนวนหนึ่ง เพราะหนังจะแห้งหลังจากทำการฟอก วิธีการฟอกหนังมี 2 วิธี คือ

2.2.2.1 การฟอกโครม (Chrome Tanning) การฟอกโครม จะเริ่มจากการนำหนังที่ ค้างปูนขาวเสร็จเรียบร้อยแล้วไปลอง (Picking) โดยใช้กรดและเกลือ จากนั้นจึงเติมผงโครมหรือโครเมียม ซัลเฟต (Basic Chromium Sulphate) ตามจำนวนที่กำหนด โครเมียมซัลเฟตจะทำปฏิกิริยากับหนัง เพื่อให้หนังเปลี่ยนสภาพ จากหนังดิบเป็นหนังฟอก การแช่ในถัง จะใช้สารเคมีพิกเบสิกโครเมียม (Cr^{3+}) เป็นตัวฟอก

2.2.2.2 การฟอกฝาด (Vegetable Tanning) เป็นการฟอกโดยอาศัยสารละลายที่สกัด จากพืช ซึ่งเรียกว่า “แทนนิน (Tannin)” และส่วนใหญ่สารละลายเหล่านี้ได้มาจากเปลือกไม้ ใบไม้ และเมล็ด เช่น ต้นโอ๊ก (Oak) เชสนัท (Chestnut) วอทเทิล (Wattle) คัทซ์ (Cutch) เฮมล็อก (Hemlock) ไมโมซ่า (Mimosa) สีเสียด และโกกงาง โดยนำหนังที่ล้างปูนขาวเสร็จเรียบร้อยแล้ว มาแช่ในบ่อซึ่งมี ส่วนผสมของแทนนินซึ่งสกัดจากเปลือกไม้ และจะเกิดปฏิกิริยาระหว่างแทนนินกับหนัง เพื่อเปลี่ยนสภาพจาก หนังดิบมาเป็นหนังฟอก เมื่อหนังถูกฟอกจนได้ที่ จึงนำมารีดน้ำ ลงน้ำมัน (Stuffing) เพื่อให้หนังมีความอ่อนนุ่ม ยืดหยุ่น จากนั้นนำมาขัดผิวด้วยเครื่องขัดมัน (Glazing Machine) เพื่อตกแต่งผิว และความเรียบร้อย ซึ่งทำให้ หนังมีความอ่อนนุ่มและยืดหยุ่นได้ การฟอกฝาดเมื่อผ่านกระบวนการเสร็จแล้ว จะได้หนังฟอกที่มีหนังหน้าตัด ออกไปทางสีเหลืองจนถึงสีน้ำตาล (สมควร สมองอุทัย. 2553 : 44-46)

2.2.3 การสร้างหนังใหญ่และประเภทของหนังใหญ่

หนังเป็นชื่อที่เรียกตามวัสดุและ ขนาดตัวหนังก็ต่างกันออกไป หนังใหญ่แบ่งขนาดของตัวหนังออกเป็น หนังใหญ่ขนาดเล็ก หนังใหญ่ขนาดกลาง และหนังใหญ่ขนาดใหญ่ โดยใช้เกณฑ์ขนาดของตัวหนังเป็นเกณฑ์แบ่งหนัง มีความสูงประมาณ 0.5 – 1 เมตร หนังใหญ่ขนาดกลางมีความสูงประมาณ 1 – 1.5 เมตร และหนังใหญ่มีความสูงประมาณตั้งแต่ 1.5 – 2 เมตร ขึ้นไป ตัวหนังใหญ่ที่ใช้แสดงนั้นมีอยู่ 2 ประเภทด้วยกัน คือ ตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางวันและตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางคืน ตัวหนังทั้งสองประเภทนี้จะแตกต่างกันที่สีที่ใช้ลงตัวหนัง ตัวหนังจะเป็นสีหลากหลาย การลงสีต้องกระทำอย่างวิจิตรเช่นเดียวกับภาพเขียนที่ฝาผนังโบสถ์วิหาร (มนตรี ตราโมท. 2502 : 40) ส่วนหนังที่ใช้สำหรับการแสดงตอนกลางคืนจะไม่เน้นสีสันเท่าใดนัก เนื่องจากแสงไฟที่ใช้การแสดงมีกำลังขบสีให้เห็นได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น หนังที่นิยมนำมาฉลุเป็นลวดลายเพื่อประกอบในการแสดงนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นหนังโค เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสม ทาบลงบนจอได้สวยงาม บางกรณีอาจใช้หนังกระปือแทนหนังโค เนื่องจากขนาดของหนังกระปือมีความใหญ่กว่าหนังโคจึงเหมาะที่จะนำมาสร้างตัวหนังที่มีขนาดใหญ่



ภาพที่ 2.8 หนังใหญ่ที่ใช้แสดงกลางวัน

ที่มา : knowledgewutbandon (2565)



ภาพที่ 2.9 หน้าใหญ่ที่ใช้แสดงกลางวัน

ที่มา : knowledgewutbandon (2565)

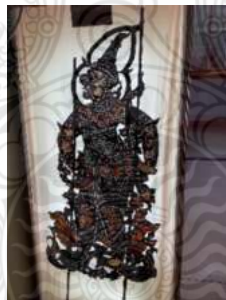
หน้าอีกประเภทหนึ่งซึ่งจัดเป็นหน้าเฉพาะในการสร้าง เช่น หน้าเสือ หน้าประภาที่นี้ใช้สร้างตัวเทพเจ้า ได้แก่ หน้าพระนารายณ์ หน้าพระฤๅษี หน้าพระอิศวร เพื่อความศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อ วิธีการสร้างหน้าเทพเจ้าหรือเรียกทั่วไปว่า “หน้าเจ้าหรือหน้าครู” ผู้สร้างต้องประกอบพิธีก่อนที่จะเขียนลายหรือสลักตัวหน้า โดยนุ่งห่มด้วยเครื่องแต่งกายสีขาว ต้องรีบเขียนลายและสลักตัวหน้าให้เสร็จภายในวันเดียวไม่ให้ข้ามคืน และต้องมีสิ่งของค่านับครูหรือบายศรีปากชาม เครื่องกระยาบวชและหัวหมูอย่างละ 1 ชุด พร้อมกับเงินติดเทียน 6 บาท เป็นเครื่องบูชาครู เมื่อสลักเสร็จจึงระบายสีหน้า นอกจากนั้นไม้คาบหรือไม้ดับที่ใช้ติดตัวหน้าเทพเจ้าต้องเป็นไม้ไผ่ผ่าซีก ความยาวเลยขนาดของตัวหน้าเทพเจ้าประมาณ 50 เซนติเมตร สำหรับเวลาแสดง ไม้ไผ่นี้ต้องนำไปแช่หรือพลิกศพเวลาเผาอย่างน้อยหนึ่งศพเพื่อความขลัง

2.2.4 การจำแนกตัวหนังใหญ่



ภาพที่ 2.10 หนังเทพเจ้า หนังเจ้าหรือหนังครู

2.2.4.1 หนังเทพเจ้า หนังเจ้าหรือหนังครู เป็นตัวหนังที่ใช้สำหรับพิธีไหว้ครู ไม่ใช่แสดง มี 3 ตัวคือ พระฤๅษี พระอิศวรหรือพระนารายณ์และทศกัณฐ์



ภาพที่ 2.11 หนังเฝ้าหรือหนังไหว้

2.2.4.2 หนังเฝ้าหรือหนังไหว้ เป็นหนังเดี่ยว หน้าเสี้ยว พนมมือ ถ้าเป็นตัวหนังที่ถืออาวุธ ปลายอาวุธจะสอดได้รักแร้ และชี้ไปทางเบื้องหน้า หรือเหน็บไว้กับเอว



ภาพที่ 2.12 หน้าคนजरหรือหน้าเด็น

2.2.4.3 หน้าคนजरหรือหน้าเด็น ในบางครั้งเรียกหน้าชนิดนี้ว่า “ตัวเด็น” เป็นภาพหน้าเดียว หน้าเลี้ยว ถ้าเป็นตัวหนังที่เป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ จะอยู่ในท่าเด็น



ภาพที่ 2.13 หน้าง่า

2.2.4.4 หน้าง่า เป็นหน้าภาพเดียว หน้าเลี้ยว คือทำที่ยกเท้าข้างใดข้างหนึ่งไว้ หน้าง่า มีอยู่ 2 ลักษณะคือ หน้าง่าที่เป็นลิงยักษ์ แสดงการสู้รบ ในมือถืออาวุธ



ภาพที่ 2.14 หน้าเมือง

2.2.4.5 หน้าเมือง เป็นหน้ากากเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้อยู่ในหนังผืนเดียวกัน ซึ่งในผืนหนังจะต้องประกอบด้วยภาพปราสาทราชวัง วิมาน ที่มีตัวละครในเรื่องที่จะแสดง นั้ นอน หรือมีท่าทางอื่นๆ



ภาพที่ 2.15 หน้าจับ

2.2.4.6 หน้าจับ เป็นหนังที่มีภาพตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปอยู่ในหนังผืนเดียวกันส่วนใหญ่จะเป็นภาพตัวละครในเรื่องกำลังต่อสู้



ภาพที่ 2.16 หนังเบ็ดเตล็ด

2.2.4.7 หนังเบ็ดเตล็ด เป็นหนังที่เป็นส่วนประกอบของการแสดงที่นอกเหนือไปจากหนังชนิดอื่น เช่น รูปราชรถเปล่า

2.2.5 วิธีการทำหนังใหญ่

ในสมัยโบราณจะใช้มะเฟือง ข่า ใบสมอ นำมาผสมกันแล้วตำให้แตก ช่างบางคนอาจนำหนังสดๆ มาตำพร้อมกัน แล้วหมักทิ้งไว้ ช่างบางคนใช้มะเฟือง ข่า ใบสมอ มาเติมน้ำพอประมาณนำผืนหนังที่ขูดตกแต่งแล้วมาแช่หมักทิ้งไว้ประมาณหนึ่งวัน ล้างให้สะอาดจึงขึงจนแห้ง

กรรมวิธีการเตรียมหนังดิบและการฟอกหนังนั้น มีวิธีการเฉพาะหรือเทคนิคเฉพาะมีวิธีการฟอกหนังมีขั้นตอนดังนี้ (อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. 2542 : 59)

1. การเตรียมหนัง โดยคัดเลือกหนังโคหรือหนังกระบือที่มีขนาดตามต้องการ เรียกว่า หนังดิบ คือหนังที่ได้มาจากโรงฆ่าสัตว์หรือซื้อจากโรงฟอกหนัง หนังที่จะใช้สร้างตัวหนังใหญ่ต้องสังเกตุตามความเหมาะสมของตัวละครที่จะวาดลายลงบนผืนหนัง

2. การแช่หนังในน้ำปูนขาวและเกลือ เมื่อคัดเลือกหนังดิบได้แล้วก็นำหนังนั้นมาหมักเกลือแช่น้ำปูนขาวในโอ่งที่เตรียมไว้ ประมาณ 1 วัน



ภาพที่ 2.17 การชุตหนัง

3. การชุตหนัง เมื่อหมักหนังได้ที่หรือครบกำหนดแล้วก็นำขึ้นมาล้างน้ำสะอาด และใช้มีดชุตคนที่ติดมากับหนังและสิ่งสกปรกที่ไม่ต้องการออกในลักษณะการชุตย้อนกลับตามทิศทางของขน



ภาพที่ 2.18 การขึ้นเสดิงหนัง

ที่มา : ศูนย์ศิลปและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

4. การขึ้นเสดิง เมื่อชุตคนที่ติดกับหนังออกหมดแล้วก็เจาะรูรอบผืนหนังขนาดพอให้เชือกไนลอนเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 0.5 เซนติเมตร ร้อยผ่านได้ จากนั้นก็นำหนังไปขึ้นเสดิงไม้ยาวประมาณ 2 เมตรขึ้นไป โดยกะประมาณให้ความยาวมากกว่าความใหญ่ของผืนหนัง ตอกไม้ดังกล่าวเป็นกรอบสี่เหลี่ยมโดยกะให้ขนาดกรอบไม้ใหญ่กว่าผืนหนัง จากนั้นใช้เชือกร้อยรูหนังที่เจาะไว้ยึดกับกรอบไม้ให้ตึงทุกส่วน เพื่อที่ผืนหนังจะได้ไม่ตึงเกินไปหรือย่นเมื่อหนังแห้ง



ภาพที่ 2.19 การอัดเรียบ

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

5. การอัดเรียบ หลังจากที่ยิงหนังด้วยเชือกในลอนบนสะดึงหรือกรอบไม้เรียบร้อยแล้ว ก็ใช้ไม้ที่มีขนาดใกล้เคียงกับกรอบไม้ดังกล่าว ตอกทับกรอบไม้เพื่อไม่ให้หนังย่นและคงรูปเดิมไว้ ระหว่างไม้ที่ตอกทับผืนหนังนั้นต้องใช้ไม้ซี่กเล็กขนาดพอประมาณสอดคั่นระหว่างผืนหนังกับไม้ที่ตอกทับหนังเพื่อป้องกันไม่ให้ผืนหนังติดกับกรอบไม้เมื่อแห้งสนิท



ภาพที่ 2.20 การตากแดด

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

6. การตากแดด เมื่อผ่านกระบวนการอัดเรียบหรือการตรึงหนังแล้ว ก็นำกรอบไม้หรือสะดึงที่ตรึงหนังนั้นไปตากแดดโดยเลือกพื้นที่โล่งแจ้งมีแสงแดดอ่อนๆ ผ่าน ผึ่งไว้ให้ผืนหนังแห้งสนิท ประมาณ 3-4 วันก็จะได้ผืนหนังตามต้องการพร้อมที่จะลงลายต่อไป



ภาพที่ 2.21 การลงลายหนังสือ

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

7. การลงลายหนังสือ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญ ช่างเขียนลายต้องมีความชำนาญในการเขียนลาย กำหนดลายตามต้องการลงบนตัวหนังสือก่อนที่จะแกะฉลุลาย



ภาพที่ 2.22 การแกะฉลุลาย

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

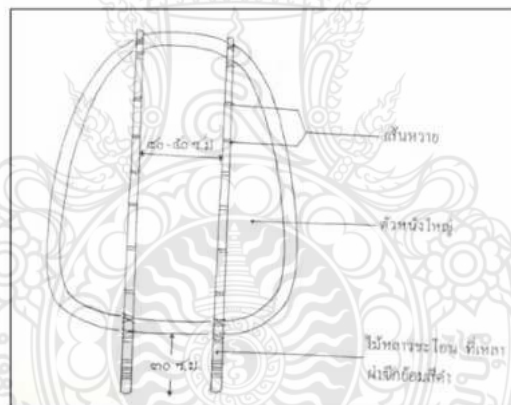
8. การแกะฉลุลาย เมื่อเขียนลายตัวละครบนผืนหนังสือได้ตามต้องการแล้ว แยกตัวหนังสือออกจากผืนหนังสือเดิม จากนั้นก็ตกแต่งลวดลายตามที่กำหนด



ภาพที่ 2.23 การลงสี

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

9. การลงสี ขั้นตอนนี้เป็นการเพิ่มความสมจริงในตัวหนังเน้นลายที่เขียนไว้ สำหรับตัวหนังเน้นลายที่เขียนไว้เพื่อให้น่าสนใจ สำหรับตัวหนัง



ภาพที่ 2.24 การติดไม้คาบหรือไม้ดับ

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

10. การติดไม้คาบหรือไม้ดับ เมื่อลงสีตัวหนังเสร็จแล้วขั้นตอนสุดท้ายคือ การติดไม้คาบหรือไม้ดับ เพื่อใช้เป็นไม้จับหนังเวลาเชิดในการแสดง ไม้คาบหรือไม้ดับนี้ใช้ไม้ไผ่ผ่าซีก จำนวน 4 อัน โดยประกบคู่ไม้ตรงด้วยหวายลงบนตัวหนังประมาณ 3-4 จุด โดยการคะเนไม้ติดกับหนังอย่างแข็งแรงไม่เคลื่อนหลุด ระยะห่างกันประมาณ 80-100 เซนติเมตร ทั้งนี้ตามความเหมาะสมของขนาดตัวหนัง ที่สำคัญต้องเหลือโคนไม้ไว้สำหรับจับเวลาเชิดประมาณ 50-60 เซนติเมตร

2.2.6 การแกะสลักหรือการปรุลาย

การปรุลาย คือ การเจาะหรือตัดให้พื้นหนังโปร่งทะลุไปตามลวดลายของภาพเพื่อที่เวลาเช็ดหน้าจอบัวขาวจะได้มองเห็นเป็นลวดลายต่างๆ เมื่อหนังฟอกแห้งสนิทแล้วนำแผ่นพิมพ์เขียวที่ถ่ายจากกระดาษไขลายเส้นมาปิดลงบนพื้นหนังด้วยกาวน้ำแล้วจึงปรุลายนั้นๆ

การปรุลายต้องใช้เครื่องมือ 2 ประเภทได้แก่

1. เครื่องมือตอก มีลักษณะเป็นแท่งเหล็กกลวงทรงกระบอก หรือที่เรียกว่า ตัวมุก หรือตุ้ตู่ มีขนาดต่างๆ กัน ใช้ตอกเดินลาย การเดินลายด้วยตุ้ตู่มีทั้งแบบเป็นเส้นโปร่ง โดยการตอกให้ติดๆ กัน และเดินเส้นแบบเป็นเม็ดๆ เช่น เส้นที่ล้อมบริเวณขอบของตัวหนังเป็นต้น

2. เครื่องมือตัด เครื่องมือตัดหนังมีลักษณะเป็นมีดปลายแหลมขนาดเล็ก ใบมีดนี้ทำจากเลื่อยเหล็กเป็นท่อน แล้วแต่งด้วยตะไบกับหินลับมีดจนได้รูป แล้วจึงใส่เข้ากับด้ามไม้ที่ทำเป็นพิเศษคล้ายด้ามปืน มีดนี้ใช้ตัดหรือฉีกบริเวณที่ต้องการให้โปร่งเป็นช่อง เช่น ช่องไฟของตัวกนกหรือลายดอกไม้ เป็นต้น เครื่องมือตัดหนังนี้เป็นเครื่องมือที่ดัดแปลงขึ้น ซึ่งแต่เดิมจะใช้ส่วชนิดต่างๆ ตัดฉีกหนังตามลายที่ต้องการ

2.2.7 เครื่องมือที่ใช้ในการแกะรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 2.25 เชียงไม้

ที่มา : ศูนย์ศิลปและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

1. เชียงไม้ ใช้สำหรับรองหนังตอกลวดลาย ไม้มะขามมีความนุ่มเมื่อตอกตุ้ตู่ลงไปจะไม่ทำให้คมไม้เป็น



ภาพที่ 2.26 มิดเกาะ

ที่มา : ศูนย์ศิลปและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

2. มิดเกาะ ปัจจุบันใช้ใบเลื่อยตัดเหล็กกลับส่วนปลายให้เป็นมุมประมาณ 30-45 องศา ส่วนที่ด้ามจะใช้ไม้แต่งให้โค้งมนเข้ากับอุ้งมือ ปลายมิดยาวจากด้ามประมาณหนึ่ง



ภาพที่ 2.27 ตู้ดตู๋

ที่มา : ศูนย์ศิลปและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

3. ตู้ดตู๋ ใช้ตอกกลาย ใช้สำหรับตอกหนังในส่วนที่ต้องการ ตามลวดลายของแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การเลือกใช้ตู้ดตู๋ที่มีขนาดเหมาะสมกับลวดลายนั้น ๆ



ภาพที่ 2.28 ค้อนไม้

ที่มา : ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

4. ค้อนไม้ ใช้ตอกลาย ใช้สำหรับตอกส่วหรือตุ้ตู่ มักทำด้วยไม้เนื้อแข็งและความเหนียว ทำค้อนขึ้นเอง เนื่องจากความต้องการใช้น้ำหนักตัวค้อนแต่ละคนถนัดไม่เท่ากัน



ภาพที่ 2.29 เหล็กแหลม

ที่มา : ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

5. เหล็กแหลม ใช้เขียนลายใช้สำหรับปักบนหนังไว้กับเขียงรองตอกขณะทำการตอก เพื่อยึดให้หนังที่ตอกอยู่กับที่ ไม่เลื่อนหลุดไป



ภาพที่ 2.30 ขี้ผึ้งหรือเทียนไข

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

6. ขี้ผึ้งหรือเทียนไข ในการหล่อลื่นอุปกรณ์ในการตอก

2.2.8 สีธรรมชาติที่ใช้ในงานหนังใหญ่



ภาพที่ 2.31 สีธรรมชาติที่ใช้ในงานหนังใหญ่

ที่มา : ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่ (2555)

เมื่อแกะฉลุรูปหนังเสร็จ ช่างจะนำรูปหนังมาระบายสีตามความต้องการ ในสมัยโบราณสีที่ใช้ระบายส่วนใหญ่จะเป็นสีที่นำมาจากธรรมชาติ เช่น หมาก ขมิ้น และยางไม้ต่าง ๆ เป็นต้นหรือจากการผสมเพื่อให้ได้สีตามต้องการ เช่น

- สีเขียว ใช้จุนสีผสมกับน้ำมะนาวทา
- สีแดง ใช้น้ำฝางกับสารส้มทา
- สีเหลือง ใช้น้ำฝางทาแล้วเอาน้ำมะพร้าวถู
- สีดำ คือพื้นหนังเดิมที่เป็นสีดำ
- สีขาว ใช้มีดขูดพื้นหนังให้หมดสีดำ

ในปัจจุบันช่างแกะสลักสามารถเลือกสีที่หาซื้อได้ตามความสะดวก แต่การระบายสีหนังใหญ่นั้น จำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถซึมเข้าเนื้อหนังได้ สีที่นิยมนำมาใช้ระบายรูปหนังใหญ่ได้ดีคือสีที่ผลิตจากธรรมชาติ สีดำใช้หมึกจีน สีอื่นๆ จะใช้สีของนำมาละลายกับเพื่อเป็นการซึมเข้าเนื้อหนัง เมื่อระบายสีเสร็จ สมัยโบราณจะใช้ น้ำมันยางใสขาวเคลือบ อีกทั้งยังช่วยรักษาสภาพของสี ปัจจุบันช่างส่วนใหญ่ นิยมใช้น้ำมันเคลือบเงาทาทับเมื่อระบายสีเสร็จ

2.3 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์

2.3.1 ความหมายของอัตลักษณ์

คำว่า “อัตลักษณ์” เป็นคำผสมระหว่างคำว่า “อัต” (อัต-ตะ) แปลว่า ตนหรือตัวเอง กับคำว่า “ลักษณ์” หรือ “ลักษณะ” ตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน แปลว่าสมบัติเฉพาะตัว (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546 : 1001,1352) ดังนั้น “อัตลักษณ์” จึงแปลได้ว่าเป็นสิ่งที่แสดงความเป็นตัวเองหรือลักษณะที่แสดงถึงความเป็นตัวเอง ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษคือ “identity”

ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2542 : 1-2) ให้ความหมายของ “อัตลักษณ์” ว่าหมายถึง สิ่งที่เรารับรู้ว่าเป็นเรา ไม่จำเป็นต้องมีหนึ่งเดียวแต่อาจมีหลายอัตลักษณ์ และไม่ใช่ว่าสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หากแต่ถูกสร้างขึ้นโดยสังคม โดยการยอมรับร่วมกัน

อัตลักษณ์เกิดจากการสร้างเอกลักษณ์ของสิ่งนั้นๆ ที่บ่งบอกตัวตน แล้วมีการถ่ายทอดความคิดสู่กัน อัตลักษณ์มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกภาคภูมิใจ ซึ่ง Erikson กล่าวถึงลักษณะของอัตลักษณ์ไว้ว่า การก่อรูปรวบรวมเป็นอัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง และอัตลักษณ์เฉพาะตัวสามารถเปลี่ยนแปลงได้ (อภิญา เพื่องฟูสกุล. 2541 : 17 : อ้างจาก Erikson. 1998)

ในขณะที่ Heidegger ได้อธิบายถึงความเป็นตัวตนหรือความเป็นอัตลักษณ์ เกิดได้จากความรู้สึกผูกพันกับสถานที่หรือจากอดีต อัตลักษณ์ไม่จำเป็นต้องเป็นหนึ่งเดียว หรืออัตลักษณ์ร่วมแบบใหม่ไม่จำเป็นต้องมาจากประวัติศาสตร์ แต่อาจจะมาในรูปแบบของการผสมผสานของความสัมพันธ์ในท้องถิ่นที่มีแบบฉบับเฉพาะตัวก็เป็นได้ (อภิญา เพื่องฟูสกุล. 2541 : 134 ; อ้างจาก Heidegger. 1971)

ทั้งนี้เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2558) ได้สังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ผ่านงานวิจัยและงานเขียนของทิววงษ์ รักอิสสระกุล และ Stuart Hall โดยกล่าวว่าอัตลักษณ์ท้องถิ่นเกิดจากสิ่งต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่สังคมได้สร้างขึ้นจนกลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของแต่ละพื้นที่ อัตลักษณ์จึงเป็นเครื่องมือทางกระบวนการทางสังคมใหม่ การเมืองและวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันซึ่ง Stuart Hall ได้อธิบายการเกิดอัตลักษณ์ในวงจรวัฒนธรรมไว้ดังนี้

1. การผลิต (Production) แต่ละบุคคลสร้างความหมายและแลกเปลี่ยนจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

2. การบริโภค (Consumption) ทางวัฒนธรรมมีความหลากหลายอย่างมากซึ่งมีความหมายจากการตีความ
3. อัตลักษณ์ (Identity) เป็นการแสดงออกต่อตนเองว่า
4. กฎระเบียบ (Regulation) เป็นปฏิบัติการของกฎระเบียบในสังคมที่มีความสำคัญ
5. ภาพตัวแทน (Representation) เป็นการสร้างความหมายผ่านภาษาโดยใช้สื่อสารอย่างมีความหมายกับผู้อื่น

2.3.2 ความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์

2.3.2.1 การออกแบบอัตลักษณ์ มีส่วนสร้างสรรค์สัญลักษณ์และข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคมช่วยการรับรู้แห่งข้อตกลงให้มีประสิทธิภาพ ข้อควรระวังในระบบระเบียบของกฎเกณฑ์และความเชื่อที่จะปฏิบัติต่อกันไปเพื่อความเป็นอยู่ของสังคมที่สงบร่มเย็น

2.3.2.2 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเป็นสื่อแสดงแห่งพลังการสร้างสรรค์ ที่คิดค้นขึ้นล้วนแต่เกิดจากการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมา ทางลักษณะของงานอัตลักษณ์ขององค์กรด้วยกันทั้งนั้นเพราะเป็นลู่ทางที่สามารถรองรับความคิดฉับพลันและการกระทำของมนุษย์ได้รวดเร็วที่สุด

2.3.2.3 การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรเป็นการเสริมสร้าง การปรับปรุงเพิ่มเติมเสริมแต่งด้วยทักษะทางศิลปะ

2.3.2.4 การออกแบบอัตลักษณ์ ช่วยส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางธุรกิจการค้า

2.3.3 หลักการออกแบบอัตลักษณ์

ทองเจือ เขียดทอง. (2542 : 79) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบอัตลักษณ์ในการออกแบบงานศิลปะทุกแขนงต้องนำองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) จัดให้เกิดความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ (Principles of Design)

2.3.3.1 ความเป็นเอกภาพ (Unity) เป็นหลักสำคัญของการออกแบบหมายถึงการออกแบบให้เกิดความเป็นหนึ่งมีความลงตัวในทุกองค์ประกอบ เอกภาพของผลงานเกิดจากองค์ประกอบและหลักการออกแบบการให้มีจุดเด่นมีความสมดุล

2.3.3.2 ความสมดุล (Balance) หมายถึงการจัดองค์ประกอบ ความสมดุลมี 3 ลักษณะด้วยกัน

1. ความสมดุลแบบเหมือนกัน (Formal Balance หรือ Symmetrical Balance)
2. ความสมดุลแบบไม่เหมือนกัน (Informal Balance หรือ Asymmetrical Balance)
3. ความสมดุลแบบมีรัศมี (Radiation Balance)

2.4 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.4.1 ความหมายของการออกแบบ เป็นการนำองค์ประกอบในการออกแบบมาจัดรวมเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงาม (อุดมศักดิ์ สาริบุตร, 2540 : 21-22) ซึ่งจะต้องพิจารณาด้านต่างๆ ดังนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)
2. ความงาม (Aesthetic)
3. ความปลอดภัย (Safety)
4. ความถูกต้องตามหลักการยศาสตร์ (Ergonomic)
5. ความทนทาน (Durability)
6. ราคา (Cost)
7. วัสดุ (Material)
8. โครงสร้าง (Construction)
9. กรรมวิธีการผลิต (Production)
10. ลักษณะเฉพาะ (Personality)
11. การซ่อมบำรุงรักษา (Maintenance)
12. การขนส่ง (Transportation)

มนตรี ยอดบางเตย (2538:5) ได้ให้ข้อคำนึงในการออกแบบไว้ 4 ประการ คือ

1. ประโยชน์ใช้สอย (Useful of Function) คือ
2. ความงามทางศิลปะ (Sense Beauty)”
3. คุณสมบัติของวัสดุและเศรษฐกิจ (Material & Economic)
4. แบบอย่างของวัฒนธรรม (Style & Culture)

การออกแบบที่ดีผู้ออกแบบควรมีหลักการมาใช้วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลให้ครบถ้วนเพื่อให้
ให้การออกแบบ

2.4.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม

สังคมและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับผู้บริโภค ผู้บริโภคย่อมแสดงพฤติกรรมความต้องการเพื่อให้ตนเองได้อยู่ในสังคมนั้น ดังนั้น นักออกแบบต้องพิจารณาระบบสังคมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายว่าสังคมนั้นมีพฤติกรรมในการแสดงออกและการอยู่ร่วมกันอย่างไร เพื่อสรุปประเด็นมาสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมในการออกแบบผลิตภัณฑ์และต่อยอดให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่ (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร : 2548)

2.5 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับโคมไฟ

ผู้คนใช้แสงสว่างจากเทียนเป็นสิ่งที่แรกที่ทำให้แสงสว่างภายในบ้าน แสงเทียนบนเชิงเทียนมีบทบาทสำคัญมากต่อคนในยุคนี้จึงทำให้เกิด แรงผลักดันให้เกิดการออกแบบ เมื่อแสงสว่างมีความจำเป็นต่อวิถีชีวิตของผู้คน จึงมีการพัฒนารูปแบบของการให้แสงสว่างในหลาย ๆ วิธีการจนพัฒนามาเป็นตะเกียงทำให้มีความ สะดวกสบายในการใช้งานมากขึ้น จนสุดท้ายสามารถมีการคิด ประดิษฐ์หลอดไฟอินแคนเดสเซนต์ได้ซึ่งนับว่าเป็นการค้นพบ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ มีการออกแบบที่ดีในการตกแต่งเราจำเป็นต้องอาศัยไฟหลายแบบในแต่ละแบบก็มีจุดประสงค์ต่างๆ กัน การเลือกโคมหรือที่ติดตั้งแสงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการตกแต่ง

การประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงาม โดยยุคแรกวัสดุที่ใช้จะเป็นโลหะและดีบุกผสมตะกั่ว เพราะมีความแข็งแรงทนทาน ช่วงแรกรูปทรงมีความเรียบง่าย ต่อมาจึงมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนเป็นวัสดุและรูปทรงต่าง ๆ นอกจากประโยชน์ในการทำหน้าที่ให้แสงสว่างแล้วโคมไฟยังถูกออกแบบเพื่อสร้างความงามและบรรยากาศภายในที่พักอาศัย (สุภัทรา พารักษา.2557 : 29-30)

2.5.1 ประเภทของโคมไฟ

2.5.1.1 โคมไฟแขวน

2.5.1.2 โคมไฟติดผนัง

2.5.1.3 โคมไฟตั้งพื้น

2.5.1.4 โคมไฟตั้งโต๊ะ (COMMANSFURNITURE. 2563. ออนไลน์)

2.6 แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

นวัตกรรม (Innovation) แปลว่า “ทำสิ่งใหม่ขึ้นมา” (สำนักงาน นวัตกรรมแห่งชาติ. 2550) (พันธุ์อาจ ชัยรัตน์. 2547) ได้กล่าวถึงความหมายของ นวัตกรรมในเชิงเศรษฐศาสตร์ไว้ว่า คือ การนำแนวคิดใหม่ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ ความหมายในเชิงกว้าง หมายถึง การปฏิบัติหรือสิ่งต่างๆ ที่ใหม่ การรวมเอากิจกรรมที่นำไปสู่การแสวงหาความสำเร็จเชิง พาณิश्य กระบวนการและการบริการใหม่ การทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. 2550)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ได้กำหนดความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรม คือ “สิ่งใหม่ที่ เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม” ประเด็นในส่วนของการแสวงหาผลประโยชน์ในเชิงพาณิश्यและสังคม เนื่องจาก คำว่า Invention ที่แปลว่า

สิ่งประดิษฐ์หรือประติมากรรม มีความหมายเพียงการทำให้ความคิดใหม่เป็นความจริงขึ้นมาและสามารถจับต้องได้ (พันธุ์อาจ ชัยรัตน์. 2547)

2.6.1 ประเภทของนวัตกรรม

การจำแนกประเภทของนวัตกรรม ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ

- 1.การจำแนกตามเป้าหมายของนวัตกรรม (The Target of Innovation)
2. การจำแนกตามระดับของการเปลี่ยนแปลง (The Degree of Change)
3. การจำแนกตามขอบเขตของผลกระทบ (The Area of Impact)

2.6.2 การจำแนกตามเป้าหมายของนวัตกรรม

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) คือ การ พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่โดยใช้ด้านเทคโนโลยี เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ให้มีคุณภาพและดียิ่งขึ้น (รักษ์ วรกิจโกศาทร. 2547) นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ถือเป็นผลิตผล (Outputs) โดยอยู่ในรูปของตัวสินค้า หรือการบริการก็ได้ (Smith, 2006 และ Schilling. 2008) และตัวแปรหลักที่สำคัญของการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์มี 2 ตัวแปร คือ

1.1 โอกาสทางด้านเทคโนโลยี

1.2 ความต้องการของตลาด

2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) หมายถึงการประยุกต์ใช้แนวคิด วิธีการ ที่ส่งผลให้กระบวนการผลิต และประสิทธิผลสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด (รักษ์ วรกิจโกศาทร. 2547) นวัตกรรมกระบวนการ เป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลง โดยมีเป้าหมายที่จะนำไปสู่การพัฒนาให้ไปถึงมือผู้บริโภค

การนำนวัตกรรมมาออกแบบจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ สร้างความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์ สร้างความแปลกใหม่ ด้านประโยชน์ใช้สอย และจะส่งผลให้ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่มจากเดิมซึ่งทางเลือกให้กับผู้บริโภคได้

2.7 แนวคิดการตลาด 4.0

2.7.1 การตลาด 4.0 หมายถึง การตลาดที่นำเอาเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการสร้างการรับรู้สินค้า เพื่อสื่อสารกับผู้บริโภคให้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งการตลาด 4.0 นั้นน่าจะเป็นการพัฒนาจากการตลาด 3.0 คือ การตลาด 1.0 มุ่งที่ตัวสินค้าเป็นสำคัญ ส่วนการตลาด 2.0 มุ่งที่ผู้บริโภคเป็นศูนย์กลาง และการตลาด 3.0 มุ่งขับเคลื่อนด้วยค่านิยม ดังรายละเอียดดังนี้

1. การตลาด 1.0 เป็นการตลาดเพื่อการผลิต กล่าวคือเป็นยุคของการผลิตสินค้าจำนวนมาก เพื่อลดต้นทุนและเพื่อที่จะขายได้ในราคาต่ำ

2. การตลาด 2.0 เป็นการตลาดเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค มีการวิเคราะห์ความต้องการของลูกค้า มีการบริการหลังการขาย เพื่อสร้างความยั่งยืน

3. การตลาด 3.0 เป็นการตลาดที่เน้นค่านิยม มีการมองลูกค้าหรือผู้บริโภค ว่าเป็นสิ่งที่มีชีวิต มีจิตใจ มีความรู้สึก ดังนั้น ต้องพยายามผลิตสินค้าเพื่อที่จะส่งมอบคุณค่าไปยังตัวผู้บริโภค (ฟิลลิป คอตเลอร์, 2554:7) ดังนั้น จึงเป็นลักษณะของการเน้นที่การขับเคลื่อนธุรกิจด้วยนวัตกรรม เพื่อลดระยะเวลาการผลิตให้สั้นลงทำให้เสร็จเร็วขึ้น เป็นต้น ผสมกับ Startups (ธุรกิจเริ่มต้นใหม่ที่เน้นการขายแนวคิดใหม่ๆ)

4. การตลาด 4.0 เป็นการตลาดแห่งสังคมดิจิทัล โดยเริ่มต้นมาจากเทคโนโลยีที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง กลุ่มผู้บริโภคได้อย่างกลมกลืน (ปิยะชาติ อิศรภักดี, 2559 : 43) และในขณะที่อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมหลายๆอุตสาหกรรมทั้งการคมนาคม สถานที่ต่างๆ และการบันเทิง ฯลฯ ทำให้โลกแห่งสังคมดิจิทัลมีอิทธิพลและมีบทบาทครอบคลุมทุกสิ่ง และมีผลกระทบกับพฤติกรรมผู้บริโภค สะดวกสบายขึ้น ดังนั้นในยุคนี้จึงเป็นสังคมแห่งเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงระบบดิจิทัลอย่างสมบูรณ์

2.7.2 แนวคิดการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์

ต้นแบบผลิตภัณฑ์ (Prototape) คือแบบจำลองของการออกแบบขั้นสุดท้ายเพื่อการทดลองใช้งาน ซึ่งสาเหตุของการที่ต้องสร้างต้นแบบขึ้นมา การสร้างผลิตภัณฑ์ได้มีการวิเคราะห์ และทดสอบผลิตภัณฑ์ก่อนที่จะดำเนินการผลิต ซึ่งการผลิตขั้นสุดท้ายหรือการสร้างต้นแบบเหล่านี้ มีความจำเป็นที่ให้ผู้ค้าที่ทำการประเมินผลิตภัณฑ์ และหลังจากขั้นตอนนี้เสร็จสิ้น จึงทำการผลิตต้นแบบจริงต่อไป (ปานฉิษฐ์ อินทร์คง, 2560)

ในขั้นตอนของการทำงานวิจัยที่มีการออกแบบร่วมกันหรือ R&D นั้น ต้นแบบของสินค้า ช่วยให้นักออกแบบ ทดสอบตามทฤษฎี โดยมีประโยชน์คือ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบผลิตภัณฑ์ และประสบการณ์ของผู้บริโภค เพื่อให้ นักออกแบบได้ข้อมูลการใช้งานผลิตภัณฑ์และได้สัมผัสกับรูปทรงผลิตภัณฑ์จริงก่อนตัดสินใจสู่กระบวนการผลิตเป็นสินค้าจริงต่อไป นอกจากนี้ ต้นแบบผลิตภัณฑ์ยังช่วยให้การสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากต้นแบบผลิตภัณฑ์สามารถสัมผัสได้ จึงเป็นสิ่งที่สร้างประสบการณ์ตรง ร่วมกันระหว่างนักออกแบบกับผู้บริโภคได้อย่างแท้จริง

ดังนั้นแนวคิดในการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ จึงมีความสำคัญต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงตัวผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคจะได้รับ ผู้วิจัยได้นำมาพิจารณาใช้ในส่วนของการทดลอง

ตลาดผู้บริโภคในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะนำไปผลิตและจำหน่ายต่อไป โดยผู้บริโภคสามารถประเมิน และถ่วงดุล การตัดสินใจซื้อจากการได้ทดลองสัมผัสรูปร่าง รูปทรงของต้นแบบผลิตภัณฑ์นั้นๆ ถึง ข้อบกพร่องในการออกแบบเพื่อที่จะได้แก้ไขก่อนที่จะดำเนินการผลิตจริง จึงช่วยประหยัดต้นทุนและ เวลาได้เป็นอย่างดี

2.8 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

ประเทิน มหาชนธ์. (2558) ที่ศึกษาศิลปะการเล่นหนังใหญ่ของไทย พบว่า การเล่นหนังใหญ่ ของไทยมีมาตั้งแต่ครั้งอาณาจักรสุโขทัย โดยได้รับแบบอย่างการเล่นมาจากอินเดีย (ชมพูทวีป) โดยตรง หรือรับผ่านเขมรมาพร้อมกับการค้าและการเผยแพร่ศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งศาสนาพราหมณ์ และฮินดู หรืออีกนัยหนึ่งเป็นการละเล่นที่คนไทยประดิษฐ์ขึ้นเอง ยังมีอาหาหาข้อยุติได้ กระบวนการ เล่นหนังใหญ่ของไทย เริ่มต้นด้วยการสร้างตัวหนังจากหนังโค หนังกระบือที่ผ่านกระบวนการฟอก และตากแห้งแล้ว นำมาเขียนลวดลาย และฉลุสลักเป็นตัวหนังตามตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์

ผู้ศึกษาจึงได้นำศึกษาข้อมูลหลักการสร้างตัวหนังใหญ่เพื่อนำมาวิเคราะห์ลวดลายและการฉลุหนัง ใหญ่เพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

วิศรุต เสือดอยกลอย. (2556) ที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี พบว่าหนังใหญ่ ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำ ท้องถิ่นที่มีลวดลายของรูปหนังที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดดเด่นด้วยสีสันสวยงาม ซึ่งแบ่งเกณฑ์ในการ วิเคราะห์ 2 ด้าน ได้แก่โครงสร้าง ลวดลาย โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพ ตัวอย่างผลงานโดยรวมเพื่อใช้เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้แนวความคิด มาจากหนังใหญ่ โดยใช้ลวดลายของรูปหนังใหญ่มาดัดทอนเป็นลวดลายใหม่ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ รูปแบบใหม่ของเครื่องแต่งกายและแนวโน้มแฟชั่นมาเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับ สุภาพสตรี

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลลวดลาย สีสันของ ตัวหนังใหญ่เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการออกแบบ สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์

สุนิสา อินทรสุข (2557) ที่ได้ศึกษาโครงการออกแบบเครื่องเรือนจากแนวคิดหนังตะลุง พบว่า หนังตะลุงที่มีความร่วมสมัย สามารถใช้ร่วมกับการตกแต่งที่พักอาศัยในปัจจุบันได้ พบว่า “รูปหนัง” เป็น องค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งของหนังตะลุง สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้ จึงนำมาสู่แนวคิดในการออกแบบ

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวัสดุและเทคนิคการทำหนังใหญ่ที่มีความใกล้เคียงกับการทำหนังตะลุงจึงได้นำแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิม ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม

เรวัต สุขสีกาญจน์. (2557) ซึ่งได้ทำการศึกษาในเรื่องโคมไฟหนังตะลุงมีแรงบันดาลใจมาจากฝีมือและภูมิปัญญาของมนุษยด้านศิลปหัตถกรรม มุ่งเน้นคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย การออกแบบเป็นองค์ประกอบที่สำคัญวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ และนำเอาลวดลาย มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์หัตถกรรมทางภาคใต้ของประเทศไทย

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวัสดุและเทคนิคการทำหนังใหญ่ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการทำหนังตะลุงจึงได้นำแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบรูปทรงตลอดจนเทคนิคในการนำวัสดุมาออกแบบเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่แต่ยังคงความเป็นไทย

อัญชลี พยัคฆ์เดช. (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ การออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรมจังหวัดพิษณุโลก สามารถสื่อสารสินค้าให้มีบทบาทในวิถีชีวิตผู้บริโภค เป็นเอกลักษณ์ไทยได้อย่างเหมาะสม โดยมีภูมิปัญญาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาจังหวัดพิษณุโลก เนื่องด้วยจังหวัดพิษณุโลกมีความโดดเด่น มีภูมิปัญญาไทยมากมาย

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม โดยศึกษาความต้องการของผู้บริโภคปัจจุบัน เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบให้สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอย โดยยังคงความเป็นเอกลักษณ์ไทยได้อย่างเหมาะสม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาโครงการการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะผนังใหญ่ โดยเริ่มศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสารงานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลต่างๆ อย่างเป็นระบบนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อหาผลสรุป ผู้ศึกษาได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานโครงการตามวัตถุประสงค์ของโครงการโดยมีขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผนังใหญ่ในด้านต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบดังนี้

- 1.1 การศึกษาประวัติความเป็นมาผนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี
- 1.2 ศึกษาลวดลายผนังใหญ่ในพิพิธภัณฑ์
- 1.3 ศึกษาวิธีการฉลุผนังใหญ่
- 1.4 การฝึกฉลุลวดลายผนังใหญ่
- 1.5 การวิเคราะห์ประเภทตัวผนังใหญ่
- 1.6 หลักการออกแบบอัตลักษณ์
- 1.7 หลักองค์ประกอบศิลป์ (Composition)
- 1.8 ขั้นตอนการออกแบบอัตลักษณ์ลวดลาย
- 1.9 การออกแบบลวดลายด้วยวิธีการทาบซ้อน
- 1.10 การคัดเลือกโครงสร้างลาย

ตอนที่ 2 ออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะผนังใหญ่

ผู้วิจัยมีการกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญโดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และใช้ในการออกแบบภาพร่างดังต่อไปนี้

2.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เจ้าของร้านขายคอมพิวเตอร์และลูกค้าที่มาเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ในตลาดนัดสวนจตุจักร

2.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เจ้าของร้านขายคอมพิวเตอร์และลูกค้าที่มาเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ ในตลาดนัดสวนจตุจักร จำนวน 50 คน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

การกำหนดลักษณะเครื่องมือ

ลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ แบ่งขั้นตอนการศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

2.2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญก่อนการออกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : ประสพการณ์การทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการทำหนังใหญ่

ส่วนที่ 2 : หัวข้อการสัมภาษณ์ในการออกแบบ จำนวน 5 ข้อ

รายนามผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และการทำหนังใหญ่ที่ให้สัมภาษณ์มีดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวงศา

2. อาจารย์ภาวิณี ศิริโรจน์

3. คุณดำรงค์ ปิ่นทอง

2.2.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : ประสพการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับการด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ส่วนที่ 2 : ความคิดเห็นต่อแบบร่างนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ส่วนที่ 3 : ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.3 กำหนดแนวคิดในการออกแบบ

2.3.1 แนวคิดในการออกแบบ

2.3.2 แนวคิดด้านการสื่ออัตลักษณ์

2.4 ออกแบบภาพร่าง

2.4.1 ออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จำนวน 5 แบบ

2.4.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งพื้น จำนวน 5 แบบ

2.4.3 ออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ติดผนัง จำนวน 5 แบบ

การสร้างเครื่องมือในการคัดเลือกแบบร่างจะใช้เป็นแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนในแต่ละภาพร่างโดยนำภาพร่างที่มีคะแนนสูงสุดไปใช้ในการทำต้นแบบต่อไป

การกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ กลุ่มนักออกแบบ และผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นผู้มีความรู้การศึกษา ไม่น้อยกว่าระดับปริญญาตรี ซึ่งปฏิบัติงานด้านการออกแบบมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือมีความรู้การศึกษาระดับปริญญาโท - ปริญญาเอก โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- เป็นคณาจารย์ในระดับมหาวิทยาลัย หรือพนักงานบริษัทเอกชนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
- มีประสบการณ์การทำงานที่กล่าวมาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์มีดังต่อไปนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ทองเจือ เขียดทอง
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภาศรี จันทรีโอ
3. อาจารย์รุ่งเพชร ยืนเพ็ง

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

ส่วนที่ 2 : ความคิดเห็นต่อต้นแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ส่วนที่ 3 : ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 3 สร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างต้นแบบจากแบบร่างที่คัดเลือก โดยนำไปสร้างต้นแบบเพื่อใช้ในการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบที่ 2 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบกระดาษ
- 3.2 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งพื้นแบบที่ 5 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบกระดาษ
- 3.3 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ติดผนังแบบที่ 3 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบ
- 3.4 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แบบ
- 3.5 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งพื้น
- 3.6 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ติดผนัง
- 3.7 วิธีสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ

ผลของการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ผู้จัดทำโครงการได้สร้างเครื่องมือประเมินความเที่ยงตรงโดยตรวจสอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในการสร้างเครื่องมือประเมินความเที่ยงตรงโดยการสร้างแบบสอบถามและนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเสนอแนะเกี่ยวกับรายละเอียดเนื้อหาที่ใช้ รวมไปถึงความถูกต้องของภาษาที่ใช้ นำแบบประเมินที่พัฒนา

มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์ที่ใช้ในการทำโครงการโดยผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านดังกล่าว

$$\text{การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สูตร } IOC = \frac{\sum R}{N} \text{ โดยกำหนดค่า}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ดัชนีความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 โดยมีเกณฑ์คะแนนดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

โดยการปรับปรุงแบบสอบถาม จนได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.5 ทุกข้อใช้ IOC : ในการตรวจความถูกต้องของเนื้อหาในแบบสอบถาม ก่อนนำเครื่องมือไปใช้ประเมินกับกลุ่มเป้าหมาย

การกำหนดผู้ทรงคุณวุฒิด้านการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถาม (IOC)

เนื่องจากการจัดทำโครงการครั้งนี้ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลเนื้อหาในแบบสอบถาม มีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในขอบเขตความเข้าใจของผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ซึ่งจะทำให้ได้คำตอบที่น่าเชื่อถือไม่เบี่ยงเบน เกณฑ์การเลือกผู้เชี่ยวชาญสำหรับตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถามมีดังนี้

- เป็นคณาจารย์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
- เป็นคณาจารย์ที่สอนด้านสถิติในการวิจัยในระดับปริญญาโท – ปริญญาเอก
- เป็นคณาจารย์ที่สอนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในระดับปริญญาโท – ปริญญาเอก
- มีประสบการณ์การทำงานด้านที่กล่าวมา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิการตรวจสอบความเที่ยงตรงมีดังต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมจันทร์ ดาวเดือน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์โยธิน แพทย์พิทักษ์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพันธ์ จันทนะสุด

เกณฑ์การให้คะแนน

ในการวัดความพึงพอใจในต้นแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ระดับค่าความพึงพอใจเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	ระดับค่าความพึงพอใจเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ระดับค่าความพึงพอใจเท่ากับ	3
เห็นด้วยน้อย	ระดับค่าความพึงพอใจเท่ากับ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ระดับค่าความพึงพอใจเท่ากับ	1

1. การวิเคราะห์เป็นรายด้าน โดยทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถาม และกำหนดค่าคะแนนความพึงพอใจ นำคะแนนรวมที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยแปลความหมายของค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

การดำเนินการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจ

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และวารสารต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบ เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบร่างคอมพิวเตอร์
3. สร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเพื่อคัดเลือกแบบร่าง
4. นำแบบร่างที่ได้คะแนนสูงสุดมาสร้างต้นแบบคอมพิวเตอร์
5. นำต้นแบบมาสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
6. นำเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจไปสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้ ผู้จัดทำโครงการได้นำรายละเอียดข้อมูลจากการสำรวจ และข้อมูลภาคเอกสารต่างๆ มาแยกประเด็นวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) การวิเคราะห์ข้อมูลมีการกำหนดหัวข้อความพึงพอใจ การวิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Diviation) มาสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลโดยการบรรยายและนำเสนอผลในรูปแบบความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ เพื่อออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่และเพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลภาคสนามในพื้นที่ พิพิธภัณฑหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ในเรื่อง ลวดลาย สี สัน รูปทรง มาออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ 3 ประเภทได้แก่ โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง โดยมีกลุ่มผู้รู้ประกอบด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ กลุ่มผู้ปฏิบัติได้แก่ ช่างทำหนังใหญ่ และกลุ่มผู้เกี่ยวข้องประกอบด้วย ผู้บริโภคคือ เจ้าของร้านขายโคมไฟและผู้ที่มาเลือกซื้อโคมไฟในตลาดนัดสวนจตุจักร มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบดังนี้

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผู้วิจัยได้ศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ในเรื่อง ลวดลาย สี สัน รูปทรง ของหนังใหญ่ โดยลงภาคสนามเพื่อเก็บข้อมูลและศึกษาตัวหนังใหญ่ที่เก็บรักษาไว้ใน พิพิธภัณฑหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี และยังได้ศึกษาเพิ่มเติมในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังใหญ่และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ของกระทรวงวัฒนธรรม ในเรื่องของศิลปวัฒนธรรมที่เป็นข้อมูลประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่ โดยพบว่ายังมีการสืบทอดการทำตัวหนังใหญ่อยู่และยังคงมีการถ่ายทอดความรู้ในชุมชนเพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปะการทำหนังใหญ่ให้คงอยู่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สำรวจสภาพแวดล้อมอื่นๆ ด้วยการถ่ายภาพหนังใหญ่ สัมภาษณ์ช่างทำหนังใหญ่ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑหนังใหญ่เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ ในประเด็นต่างๆ เช่น ลวดลาย สี สันรูปทรงหนังใหญ่ การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ พฤติกรรมการบริโภคของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

1.1 การศึกษาประวัติความเป็นมาหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี



ภาพที่ 4.1 การลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลหนังใหญ่

วัดสว่างอารมณ์ ตั้งอยู่ที่ตำบลต้นโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี วัดนี้สร้างประมาณ พ.ศ. 2399 หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์มีความเป็นมากร้อยปีแล้ว หลวงพ่อเรืองเจ้าอาวาสองค์แรกเป็นผู้รวบรวมหนังใหญ่จากฝีมือช่างในสมัยอยุธยาตอนปลายไว้ และให้ช่างพื้นบ้านที่มีความรู้ด้านจิตรกรรมสร้างหนังใหญ่ไว้จำนวนมาก ส่วนหนึ่งได้จากครูเปีย หัวหน้าคณะหนังเร่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งสันนิษฐานกันว่าน่าจะเป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากผู้แสดงมหรสพในวังสมัยกรุงศรีอยุธยา ครั้นเสียกรุงศรีอยุธยาจึงได้อพยพหนีภัยสงคราม เร่แสดงมหรสพตามที่ต่างๆ ได้นำหนังใหญ่มาถวายหลวงพ่อเรือง และได้ฝึกหัดการเชิด การพากย์

1.2 ศึกษาลวดลายหนังใหญ่ในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 4.2 ลวดลายตัวหนังใหญ่

1.3 ศึกษาวิธีการฉลุนั่งใหญ่



ภาพที่ 4.3 การฉลุนั่งใหญ่

1.4 การฝึกฉลุสดลายนั่งใหญ่



ภาพที่ 4.4 การฝึกฉลุสดลายนั่งใหญ่

จากการลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์นั่งใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรีทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของนั่งใหญ่ รูปร่าง รูปทรง ลวดลาย พื้นผิว สีสน ของตัวนั่งใหญ่อีกทั้งได้ทราบถึงขั้นตอนการทำนั่งใหญ่จากครูช่างที่ดูแลพิพิธภัณฑ์นั่งใหญ่วัดสว่างอารมณ์ หลังจากได้ศึกษาแล้วจึงได้มาทำการทดลองฝึกการฉลุสดลายตามแบบวิธีที่ได้ความรู้มาทำเป็นต้นแบบเพื่อใช้สำหรับวิเคราะห์ลวดลายต่อไป

1.5 การวิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่

ประเภทตัวหนัง	ลักษณะ	รูปตัวหนัง
หนังเทพเจ้า หนังเจ้าหรือหนังครู	เป็นตัวหนังที่ใช้สำหรับพิธีไหว้ครู ไม่ใช่แสดง มี 3 ตัวคือ พระฤๅษี พระอิศวรหรือพระนารายณ์และทศกัณฐ์	
หนังเฝ้าหรือหนังไหว้	เป็นหนังเดี่ยว หน้าเสี้ยว พนมมือ ถ้าเป็นตัวหนังที่ถืออาวุธ ปลายอาวุธจะสอดใต้รักแร้ และชี้ไปทางเบื้องหน้า หรือเหนือไว้กับเอว	
หนังคนजरหรือหนังเดิน	ในบางครั้งเรียกหนังชนิดนี้ว่า “ตัวเดิน” เป็นภาพหนังเดี่ยว หน้าเสี้ยว ถ้าเป็นตัวหนังที่เป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ จะอยู่ในท่าเดิน หนังชนิดนี้ใช้ตอนยกทัพตรวจพลกองทัพของตัวนาย	
หนังง่า	เป็นหนังภาพเดี่ยว หน้าเสี้ยว ท่าเหาะ คือท่าที่ยกเท้าข้างใดข้างหนึ่งไว้ หนังง่ามีอยู่ 2 ลักษณะคือ หนังง่าที่เป็นลิงยักษ์ แสดงการสู้รบ อาวุธ	

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่ (ต่อ)

ประเภทตัวหนัง	ลักษณะ	รูปตัวหนัง
หนังเมือง	เป็นหนังภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้อยู่ในหนังผืนเดียวกัน ประกอบด้วยภาพปราสาท วิมาน พลับพลา ท้องพระโรง ศาลา ที่มีตัวละครในเรื่องที่จะแสดง นั่ง นอน หรือมีท่าทางอื่นๆ ตามเนื้อเรื่องที่ใช้แสดง	
หนังจับ	เป็นหนังที่มีภาพตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปอยู่ในหนังพื้นเดียวกันส่วนใหญ่จะเป็นภาพตัวละครในเรื่องกำลังต่อสู้ เป็นภาพที่ใช้แสดงต่อจากหนังง่า	
หนังเบ็ดเตล็ด	เป็นหนังที่ไม่ได้จัดอยู่ในหนังประเภทใดประเภทหนึ่ง โดยเฉพาะเช่น หนังเดี่ยว หนังปราสาท หนังแขน	

สรุปตารางที่ 4.1 พบว่า หนังใหญ่มีการจำแนกออกเป็น 7 ประเภท ตัวหนังใหญ่ ส่วนมากทำจากหนังโค บางตัวสูง ๒ เมตร กว้างเมตรเศษ แบ่งตามลักษณะท่าทาง สีลา การกระทำของตัวละคร มีลวดลาย สีเส้น รูปทรง สวยงาม ส่วนใหญ่จะมีลักษณะหน้าเสี้ยวหรือหันข้างทั้งนี้ต้นแบบของลวดลายนำมาจากจิตรกรรมไทย

ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหนังใหญ่

ตัวละคร เนื้อหา- การ วิเคราะห์	 พระราม	 นางสีดา	 หนุมาน	 ทศกัณฐ์
ลักษณะ ท่าทาง	พระรามพันช้าง ยก ขาหนึ่งข้างในมือถือ ธนู กำลังแสดงศร	อยู่ในท่านั่ง หันข้าง กำลังถูกอุ้ม	หันข้าง มือทั้งสอง กำลังแบกฐาน อยู่ใน ท่าเหาะ	อยู่ในท่านั่งบนฐาน หันข้าง กำลังสนทนา
เส้น	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นตรง เส้นประ เส้นอิสระประกอบ ร่วมกัน
ลวดลาย	เป็นลายพระรามจาก ลายจิตรกรรมนำมา ทำเป็นลายฉลุโดย ยังคงความอ่อนน้อม ของเส้นแบบลายไทย	เป็นลายนางสีดาจาก ลายจิตรกรรมนำมาทำ เป็นลายฉลุโดยยังคง ความอ่อนน้อมของ เส้นแบบลายไทย	เป็นลายหนุมานจาก ลายจิตรกรรมนำมาทำ เป็นลายฉลุโดยยังคง ความอ่อนน้อมของ เส้นแบบลายไทย	เป็นลายทศกัณฐ์จาก ลายจิตรกรรมนำมาทำ เป็นลายฉลุโดยยังคง ความอ่อนน้อมของ เส้นแบบลายไทย
สีสันท	ใช้สีดำเป็นสีผิวของ พระราม สีเหลืองกับ สีน้ำตาลบริเวณ เครื่องแต่งกายและ เครื่องประดับ	ใช้ช่วงว่างในการฉลุให้ เป็นสีผิวนางสีดา เครื่องแต่งกายใช้สี น้ำตาลกับสีดำ	ใช้ช่องว่างในการฉลุ แทนสีผิวของหนุมาน เครื่องแต่งกายใช้สี ตาลและสีดำ	ใช้สีดำเป็นสีผิวของทศ กัณฐ์ เครื่องแต่งกาย ใช้สีดำและน้ำตาล

สรุปจากตารางที่ 4.2 ลวดลายที่น่าสนใจและนำมาใช้ในการออกแบบ โดยการขยายแบบและการถอดแบบได้ตามตารางดังนี้ รูปตัวละครพระราม ใช้ลวดลายเครื่องประดับ และพื้นหลังที่เป็นลายกนก รูปตัวละครนางสีดา ใช้ลวดลายเครื่องประดับและลายเสื้อผ้า รูปตัวละครหนุมาน ใช้ลวดลายผิวกาย เสื้อผ้า และลายกนกพื้นหลัง รูปตัวละครทศกัณฐ์ ใช้ลวดลายหน้าทศกัณฐ์ พื้นหลังลายเถาวัลย์และเสื้อผ้า โดยลวดลายรูปหนังใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตูตตู มีลักษณะเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น เหลี่ยม กลม โดยผู้ตอกจะค่อยๆตอกตูดตูเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายต่างๆ นิยมใช้ลายไทยพื้นฐานเป็นแม่แบบประกอบกันขึ้นเป็นลวดลายบนเครื่องประดับของตัวหนังใหญ่

ตารางที่ 4.3 ประเภทหนังใหญ่ในการแสดง

หนังใหญ่ประเภทที่ใช้แสดงกลางวัน	หนังใหญ่ประเภทที่ใช้แสดงกลางคืน
	
	
	

สรุปตารางที่ 4.3 พบว่าสีของหนังใหญ่มีอยู่ 2 ประเภทด้วยกันคือ ตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางวันและตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางคืน ตัวหนังทั้งสองประเภทนี้จะแตกต่างกันที่สีที่ใช้ลงตัวหนัง ถ้าเป็นหนังที่ใช้แสดงตอนกลางวัน ตัวหนังจะเป็นสีหลากหลายเพื่อให้เห็นสีสันที่สวยงามของตัวละครหนังใหญ่ ส่วนตัวหนังที่แสดงในเวลากลางคืนจะใช้เพียง 2-3 สี เพราะจะเน้นที่แสงเงาของตัวหนังใหญ่มากกว่า

1.6 หลักการออกแบบอัตลักษณ์

ทองเจือ เขียดทอง. (2542 : 79) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบอัตลักษณ์ในการออกแบบงานศิลปะทุกแขนงต้องนำองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ลักษณะผิว ฯลฯ มาจัดให้เกิดความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ (Principles of Design) จึงถือว่าเป็นหลักการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี

1. ความเป็นเอกภาพ (Unity)
2. ความสมดุล (Balance)

1.7 หลักองค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำทัศนธาตุของศิลปะ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาดสัดส่วน แสงเงา สี บริเวณว่าง พื้นผิว มาจัดภาพหรือองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดคุณค่าทางความงามวิธีสัมผัสที่นำมาใช้คือ วิธีซ้อน คือ การนำรูปร่าง รูปทรง มาวางทับซ้อนกันในลักษณะต่างๆ เพื่อให้เกิดเอกภาพได้แก่

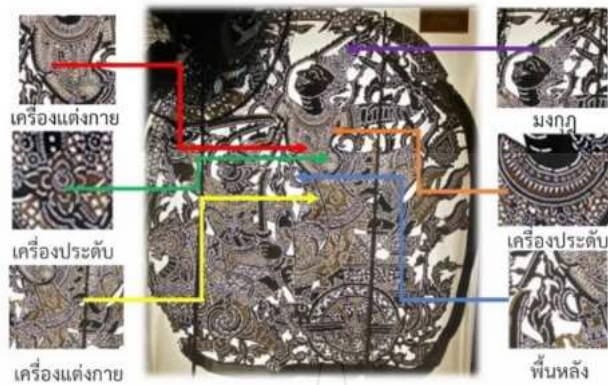
1. การทับซ้อนบางส่วน เป็นการวางทับซ้อนกันเพียงบางส่วนให้เลื่อมกัน
2. การทับซ้อนคาบเกี่ยว เป็นการวางเสียบกันเหมือนผืนผ้าอยู่ในอีกรูปหนึ่ง
3. การทับซ้อนหลายชั้นเรียงลำดับเป็นการวางทับกันหลายชั้นทำให้เกิดมิติ

ลักษณะของเส้น

1. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
2. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

1.8 ขั้นตอนการออกแบบ

1.8.1 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหนังใหญ่(พระราม)



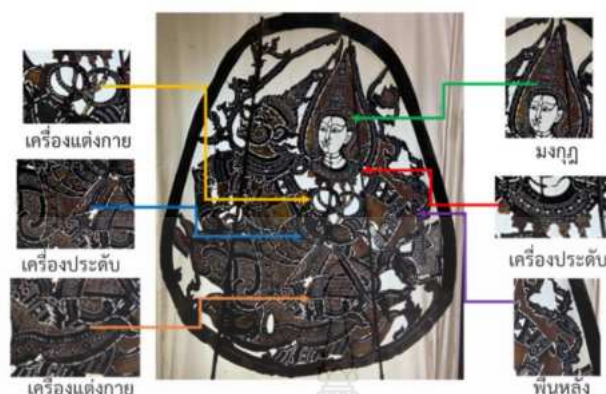
ภาพที่ 4.5 การถอดลวดลายพระราม

ตารางที่ 4.4 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (พระราม)

ลวดลายต้นแบบ	การถอดตามแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

สรุปตารางที่ 4.4 จากการถอดแบบลวดลายพระรามโดยกำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ เช่น ลวดลายเครื่องประดับ ลวดลายเครื่องแต่งกาย ลวดลายพื้นหลัง โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการถอดออกมาออกแบบและจัดองค์ประกอบของลวดลายใหม่ จำนวน 18 ลาย

1.8.2 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหญิงใหญ่(นางสีดา)



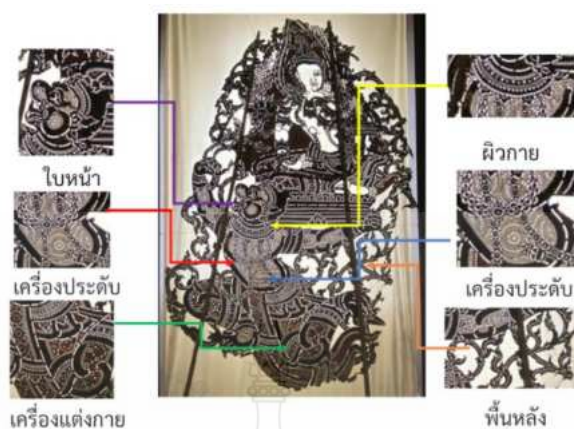
ภาพที่ 4.6 การถอดลวดลายนางสีดา

ตารางที่ 4.5 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหญิงใหญ่ (นางสีดา)

ลวดลายต้นแบบ	การฉลุตามแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

สรุปตารางที่ 4.5 จากการถอดแบบลวดลายนางสีดาโดยกำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ เช่น ลวดลายเครื่องประดับ ลวดลายเครื่องแต่งกาย ลวดลายฟันหลัง โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและจัดองค์ประกอบของลวดลายใหม่ จำนวน 18 ลาย

1.8.3 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหนังใหญ่(หนุมาน)



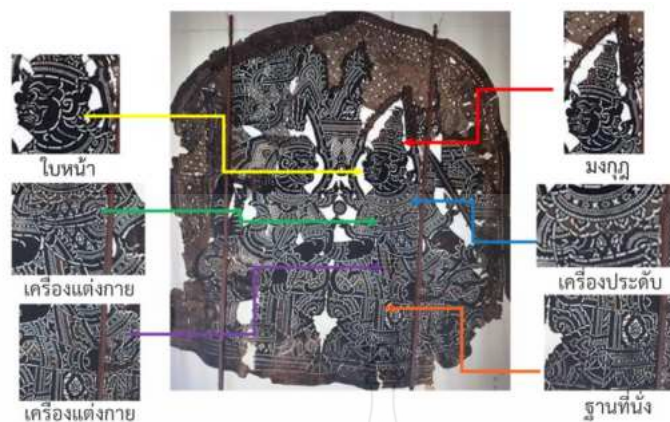
ภาพที่ 4.7 การถอดลวดลายหนุมาน

ตารางที่ 4.6 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (หนุมาน)

ลวดลายต้นแบบ	การฉลุตามแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

สรุปตารางที่ 4.6 จากการถอดแบบลวดลายหนุมานโดยกำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ เช่นลวดลายศีวกาย ลวดลายเครื่องประดับ ลวดลายเครื่องแต่งกาย โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและจัดองค์ประกอบของลวดลายใหม่ 18 ลาย

1.8.4 การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครหนังใหญ่(ทศกัณฐ์)



ภาพที่ 4.8 การถอดลวดลายทศกัณฐ์

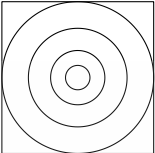
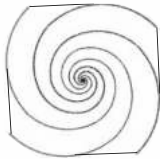
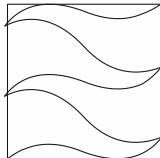
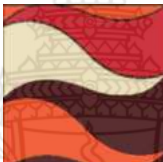
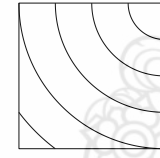
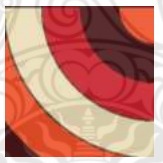
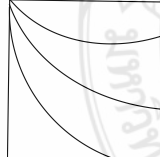
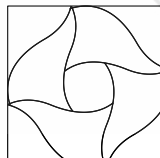
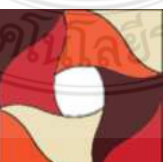
ตารางที่ 4.7 การถอดแบบลวดลายและออกแบบลายใหม่ของตัวละครหนังใหญ่ (ทศกัณฐ์)

ลวดลายต้นแบบ	การถอดตามแบบ	ออกแบบลายที่1	ออกแบบลายที่2	ออกแบบลายที่3

สรุปตารางที่ 4.7 จากการถอดแบบลวดลายทศกัณฐ์โดยกำหนดการถอดแบบใน 6 จุดที่มีลวดลายโดดเด่นน่าสนใจ เช่น ลวดลายเครื่องประดับ ลวดลายเครื่องแต่งกาย ลวดลายพื้นหลังโดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการถอดออกมาออกแบบและจัดองค์ประกอบของลวดลายใหม่ 18 ลาย

1.9 การออกแบบลวดลายด้วยวิธีการทับซ้อน

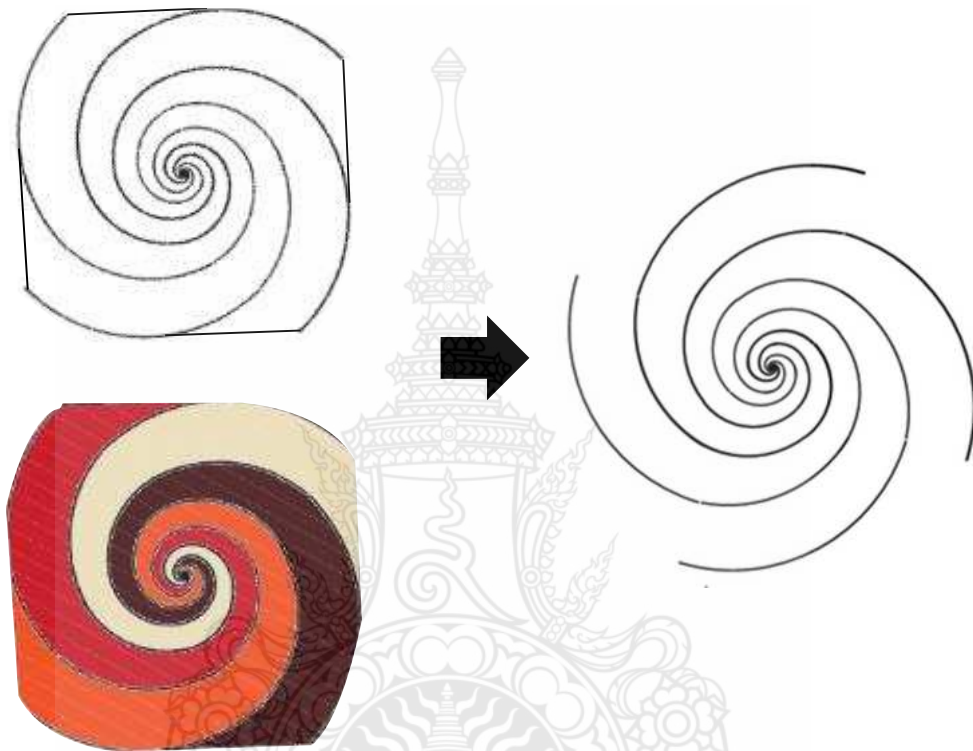
ตารางที่ 4.8 การออกแบบลวดลายด้วยวิธีการทับซ้อน

ลำดับ	โครงสร้างของลาย	สีหนัง	รายละเอียด
ลายที่ 1			เป็นการใช้วงกลม 4 -ขนาดมาวางทับซ้อนกัน เพื่อให้เกิดระยะโดยใช้สี 4 สี
ลายที่ 2			ลักษณะเป็นลายกันหอยมีชิ้นส่วน 4 ชิ้น 4 สีม้วนวนเข้าหากัน
ลายที่ 3			เป็นการใช้เส้นโค้งที่มีระยะแคบไปหากว้าง โดยจัดวางเรียงกันเป็นระยะ ใช้ 4 สี สลับกัน
ลายที่ 4			เป็นการเรียงเส้นโค้งที่มีความกว้างที่เท่ากันโดยใช้สี 4 สี เรียงต่อกัน
ลายที่ 5			เป็นการเรียงเส้นโค้งจากแคบไปหากว้าง และสลับทางไขว้กันโดยใช้สี 4 สี
ลายที่ 6			เป็นลายที่มีลักษณะคล้ายดอกไม้โดยมีกลีบดอก 4 กลีบจัดเรียงเชื่อมต่อกัน โดยรอบใช้สี 4 สีสลับกัน

สรุปตารางที่ 4.8 การออกแบบโครงสร้างลายด้วยเทคนิคการทับซ้อน โดยออกแบบจำนวน 6 ลาย แล้วคัดเลือกมาใช้ 1 ลายเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบขั้นตอนต่อไป

1.10 การคัดเลือกโครงสร้างลาย

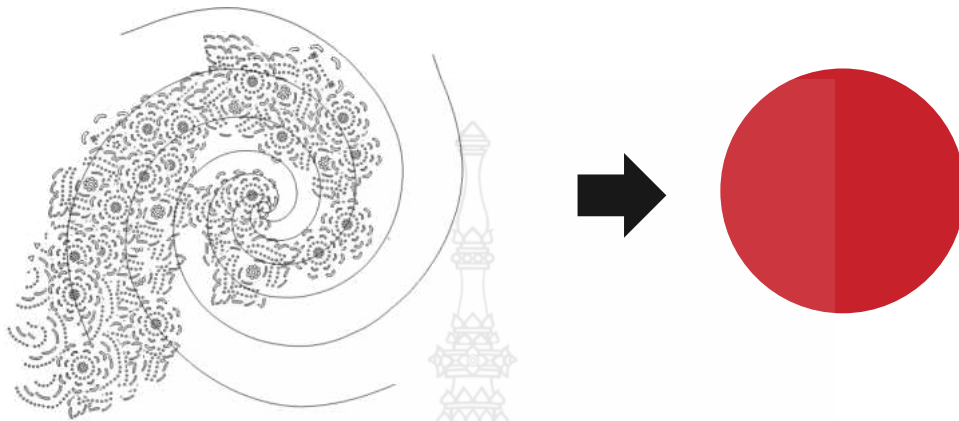
จากการวิเคราะห์โครงสร้างลวดลายที่มีความเหมาะสมในการออกแบบกับรูปแบบผลิตภัณฑ์มากที่สุดคือลายที่ 2 เนื่องจากเป็นลายที่มีกับทับซ้อนเชื่อมต่อกัน มีความ สวยงาม น่าสนใจ



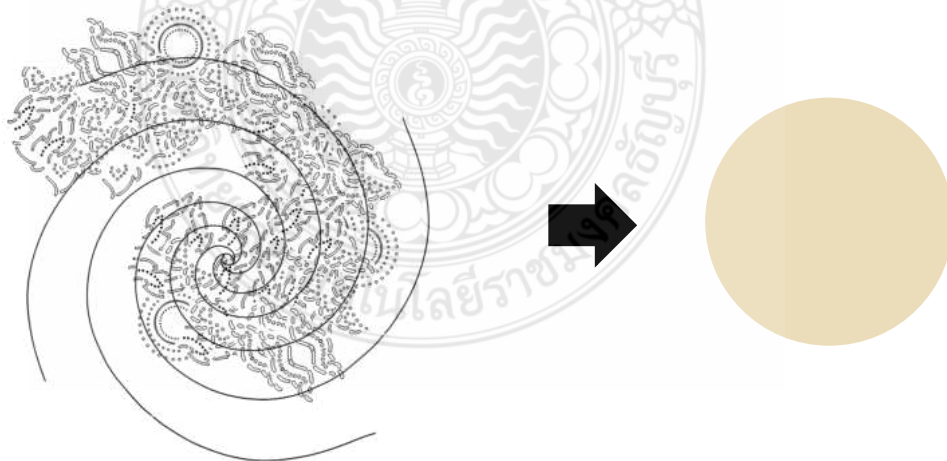
ภาพที่ 4.9 โครงสร้างลายที่เลือกนำมาใช้ออกแบบ

จากลายที่ 2 ผู้ศึกษาได้นำมาขยายใหม่เพื่อให้สามารถต่อเชื่อมลายได้ดีขึ้น สามารถนำลายไปออกแบบบนผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม

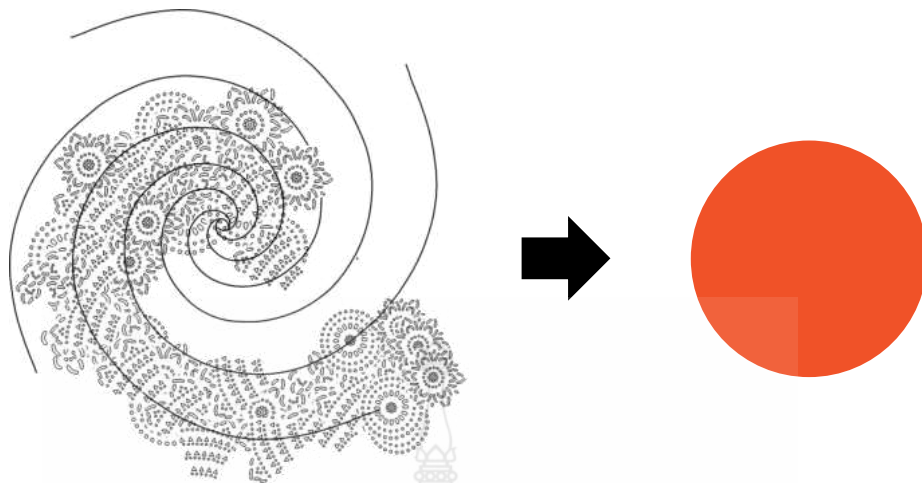
1.11 การวางโครงสร้างลายที่ 2 ลงบนต้นแบบลายฉลุซับซ้อน



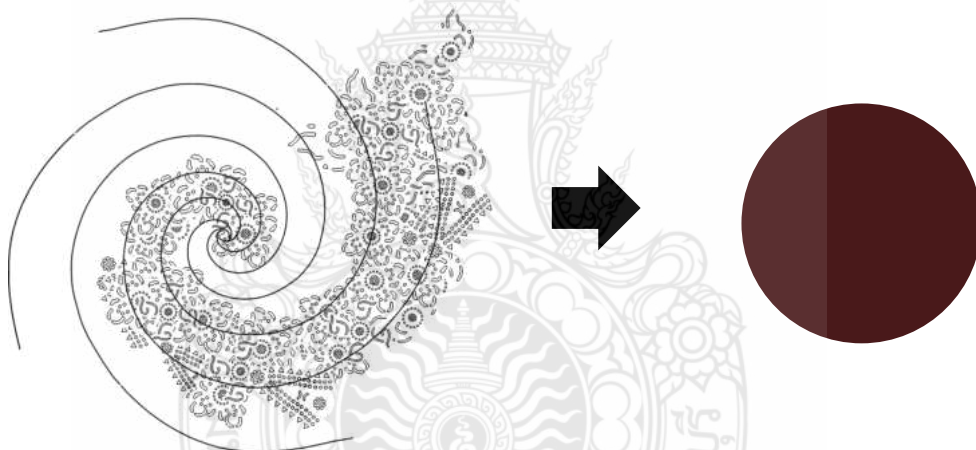
ภาพที่ 4.10 ลวดลายฉลุซับซ้อนพระราม



ภาพที่ 4.11 ลวดลายฉลุซับซ้อนนางสีดา



ภาพที่ 4.12 ลวดลายฉลุทับซ้อนหมุนวน



ภาพที่ 4.13 ลวดลายฉลุทับซ้อนทศกัณฐ์

การนำลวดลายฉลุจากการออกแบบของตัวละครหนังใหญ่ ทับซ้อนกันอย่างอิสระเพื่อให้ได้ลวดลายที่แปลกใหม่โดยต้องการให้มีความแตกต่างจากการฉลุหนังใหญ่แบบเดิมแต่ยังคงอัตลักษณ์ของลวดลายที่มีความเป็นหนังใหญ่โดยใช้ สีแดงแทนลายฉลุทับซ้อนพระราม สีธรรมชาติแทนลายฉลุทับซ้อนนางสีดา สีส้มแทนลายฉลุทับซ้อนหนุมานและสีน้ำตาลแทนลายฉลุทับซ้อนทศกัณฐ์

ตอนที่ 2 เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และประชาชนชาวบ้านด้านการทำหนังใหญ่

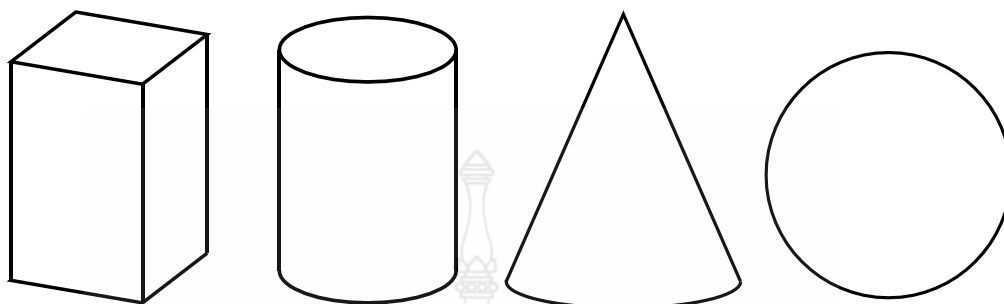
สรุปข้อมูลการให้สัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

1. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรมีรูปแบบใด
ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ : การออกแบบรูปทรงสามารถใช้รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ แต่หากจะเน้นในเชิงพาณิชย์ควรใช้รูปทรงเรขาคณิต
2. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้ลวดลายลักษณะใด
ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ : ลวดลายที่นำมาใช้ควรมาจากลวดลายของหนังใหญ่แต่ต้องออกแบบสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่สุดตาแต่ยังคงอัตลักษณ์ของลวดลายเดิมไว้
3. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้สีแบบใด
ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ : โทนสีควรวิเคราะห์จากสีของหนังใหญ่เพื่อสื่อถึงความเป็นหนังใหญ่
4. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้วัสดุประเภทใด
ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ : วัสดุควรเป็นวัสดุเดิมที่ใช้ทำหนังใหญ่นำมาออกแบบสร้างสรรค์เนื่องจากวัสดุมีความพิเศษที่มีความโปร่งแสงและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
5. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรมีกรรมวิธีการผลิตในการทำอะไร
ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ : ควรเป็นงานในรูปแบบหัตถอุตสาหกรรม เนื่องจากจุดเด่นของผลิตภัณฑ์นั้นเป็นงานฝีมือที่มีคุณค่าแต่บางขั้นตอนสามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าช่วยเพื่อให้ทำได้รวดเร็วขึ้น

2.2 กำหนดแนวคิดในการออกแบบ คอมพิวเตอร์ แขน คอมพิวเตอร์ตั้งพื้นและคอมพิวเตอร์พกพา ที่สามารถใช้สอยตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม แสดงถึงอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่มีความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยที่ดี

2.2.1 แนวคิดในการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์โคมไฟอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ กำหนดแนวคิดจากรูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 4.14 รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ

จากการวิเคราะห์รูปทรงเรขาคณิตทั้ง 4 แบบคือรูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอกรูปทรงกรวย และรูปทรงกลม โดยรูปทรงที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับลวดลายคือ รูปทรงกรวย เนื่องจากมีความพิเศษจากรูปทรงอื่นคือมียอดแหลม มีความสมดุล ลักษณะเป็นการกระจายจากด้านบนลงสู่ด้านล่าง สอดคล้องกับแสงของโคมไฟที่กระจายความสว่าง และเหมาะสมกับโครงสร้างลายลายที่มีลักษณะเป็นกันหอย โดยนำมาใช้ในการออกแบบจะมีความสวยงามและน่าสนใจ

2.2.2 แนวคิดด้านการสื่ออัตลักษณ์

นวัตกรรมการออกแบบโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ จะเป็นการออกแบบรูปทรงและลวดลายที่เน้นให้เห็นอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีการใช้แสงและลวดลายการฉลุที่มีการทับซ้อนกันเป็นจุดเด่น ซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะในงานที่จะให้ทั้งความสวยงามจากรูปทรงลวดลาย และประโยชน์ใช้สอยเพื่อให้ผู้บริโภคเห็นความแตกต่างจากโคมไฟที่ขายอยู่ในท้องตลาด และรับรู้ในคุณค่าจากศิลปะหนังใหญ่ที่เป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไทย

2.3 ออกแบบภาพร่าง การออกแบบนวัตกรรมการออกแบบโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ประกอบด้วย โคมไฟแขวน จำนวน 5 แบบ โคมไฟตั้ง จำนวน 5 แบบ และโคมไฟติดผนัง จำนวน 5 แบบ เพื่อให้ได้รูปแบบงานผลิตภัณฑ์โคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ และสอดคล้องกับรสนิยมผู้บริโภคปัจจุบัน สามารถมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้จากการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์

2.3.1 ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน จำนวน 5 แบบ



ภาพที่ 4.15 โคมไฟแขวนแบบที่ 1

โคมไฟแขวนแบบที่ 1

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบกันทั้งหน้าและหลังโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุเอกลักษณ์ลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 50x50x35 ซม.)



ภาพที่ 4.16 โคมไฟแขวนแบบที่ 2

โคมไฟแขวนแบบที่ 2

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบกันในแนวตั้งโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุเอกลักษณ์ลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 45x35x35 ซม.)



ภาพที่ 4.17 โคมไฟแขวนแบบที่ 3

โคมไฟแขวนแบบที่ 3

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย แกนเอียงมาประกอบกันในแนวตั้งโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุเอกลักษณ์ลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 45x35x35 ซม.)



ภาพที่ 4.18 โคมไฟแขวนแบบที่ 4

โคมไฟแขวนแบบที่ 4

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย
แนวตั้งมาประกอบกันโดยใช้โครงสร้าง
ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน
และพื้นผิวมีการฉลุเอกลักษณ์ลวดลายศิลปะ
หนังใหญ่ (ขนาด 50x50x35 ซม.)



ภาพที่ 4.19 โคมไฟแขวนแบบที่ 5

โคมไฟแขวนแบบที่ 5

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย
แนวตั้งมาประกอบกันโดยใช้โครงสร้าง
ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน
และพื้นผิวมีการฉลุเอกลักษณ์ลวดลายศิลปะ
หนังใหญ่ (ขนาด 50x50x35 ซม.)

2.3.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น จำนวน 5 แบบ



ภาพที่ 4.20 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 1

โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 1

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบกันในแนวตั้งโดยใช้โครงสร้างลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุด้วยลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ (ขนาด 70x50x50 ซม.)



ภาพที่ 4.21 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 2

โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 2

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบกันในแนวตั้งโดยใช้โครงสร้างลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุด้วยลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ (ขนาด 75x50x35 ซม.)



ภาพที่ 4.22 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 3

โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 3

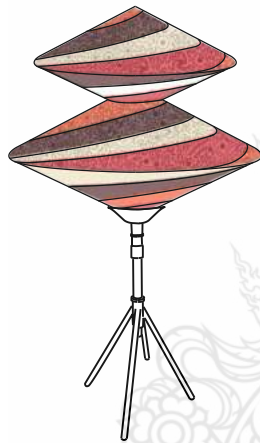
แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย แกนเอียงมาประกอบกันในแนวตั้งโดยใช้โครงสร้างลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุด้วยลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ (ขนาด 75x35x35 ซม.)



ภาพที่ 4.23 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 4

โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 4

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบแล้ววางเรียงต่อกันเป็น 3 ชั้นโดยใช้ ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุสัญลักษณ์ลวดลายศิลปะ หนึ่งใหญ่ (ขนาด 100x50x50 ซม.)



ภาพที่ 4.24 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 5

โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 5

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบแล้ววางเรียงต่อกันเป็น 2 ชั้นโดยใช้ ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุสัญลักษณ์ลวดลายศิลปะ หนึ่งใหญ่ (ขนาด 105x50x50 ซม.)

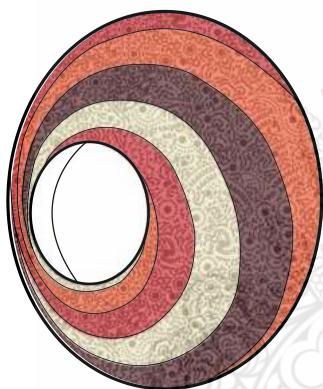
2.3.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง จำนวน 5 แบบ



ภาพที่ 4.25 โคมไฟติดผนังแบบที่ 1

โคมไฟติดผนังแบบที่ 1

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาประกอบกันทั้งหน้าและหลังโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุลวดลายลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 70x70x30 ซม.)



ภาพที่ 4.26 โคมไฟติดผนังแบบที่ 2

โคมไฟติดผนังแบบที่ 2

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย ในแนวตั้งตรงกลางเป็นทิวากโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุลวดลายลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 70x70x15 ซม.)



ภาพที่ 4.27 โคมไฟติดผนังแบบที่ 3

โคมไฟติดผนังแบบที่ 3

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย ในแนวตั้งตรงกลางเป็นหลุมลงไปโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุลวดลายลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 70x70x30 ซม.)



ภาพที่ 4.28 โคมไฟติดผนังแบบที่ 4

โคมไฟติดผนังแบบที่ 4

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาจัดวาง 3 ขนาดโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวสนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุด้วยลักษณะลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 70x90x25 ซม.)



ภาพที่ 4.29 โคมไฟติดผนังแบบที่ 5

โคมไฟติดผนังแบบที่ 5

แนวความคิดการออกแบบ เป็นการนำรูปทรงกรวย มาจัดวางแนวตั้ง 3 ขนาดโดยใช้โครงสร้าง ลายกันหอยที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน และพื้นผิวมีการฉลุด้วยลักษณะลวดลายศิลปะ ผนังใหญ่ (ขนาด 100x50x25 ซม.)

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบร่างโคมไฟแขวนจากผู้เชี่ยวชาญ

การออกแบบร่างโคมไฟแขวน	คะแนนรวมผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (15 คะแนน)
รูปแบบที่ 1 	12.00
รูปแบบที่ 2 	14.00
รูปแบบที่ 3 	10.00
รูปแบบที่ 4 	11.00
รูปแบบที่ 5 	12.00

จากตารางที่ 4.9 สรุปการคัดเลือกดังนี้ รูปแบบที่ 1 ได้ 12 คะแนน รูปแบบที่ 2 ได้ 14 คะแนน รูปแบบที่ 3 ได้ 10 คะแนน รูปแบบที่ 4 ได้ 11 คะแนนและรูปแบบที่ 5 ได้ 12 คะแนน โดยคะแนนสูงสุดในการเลือกคือรูปแบบที่ 2 ได้ 14 คะแนน โดยจะนำผลที่ได้ไปสร้างต้นแบบต่อไป

ตารางที่ 4.10 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบร่างโคมไฟตั้งพื้นจากผู้เชี่ยวชาญ

การออกแบบร่างโคมไฟตั้งพื้น	คะแนนรวมผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (15 คะแนน)
รูปแบบที่ 1 	12.00
รูปแบบที่ 2 	11.00
รูปแบบที่ 3 	10.00
รูปแบบที่ 4 	12.00
รูปแบบที่ 5 	13.00

จากตารางที่ 4.10 สรุปการคัดเลือกดังนี้ รูปแบบที่ 1 ได้ 12 คะแนน รูปแบบที่ 2 ได้ 11 คะแนน รูปแบบที่ 3 ได้ 10 คะแนน รูปแบบที่ 4 ได้ 12 คะแนนและรูปแบบที่ 5 ได้ 13 คะแนน โดยคะแนนสูงสุดในการเลือกคือรูปแบบที่ 5 ได้ 13 คะแนน โดยจะนำผลที่ได้ไปสร้างต้นแบบต่อไป

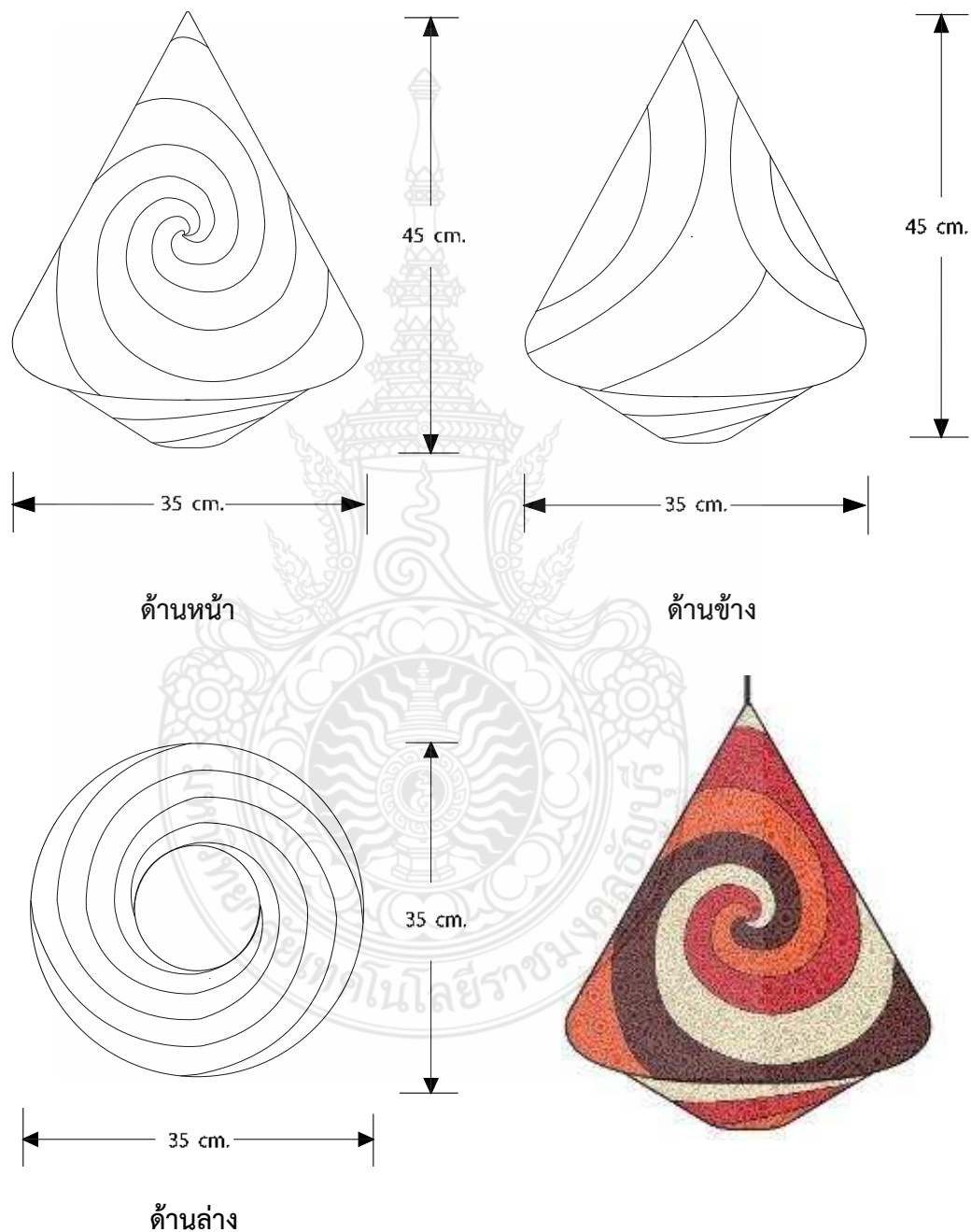
ตารางที่ 4.11 แสดงผลการคัดเลือกการออกแบบแบบร่างโคมไฟติดผนังจากผู้เชี่ยวชาญ

การออกแบบร่างโคมไฟติดผนัง	คะแนนรวมผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (15 คะแนน)
รูปแบบที่ 1 	12.00
รูปแบบที่ 2 	10.00
รูปแบบที่ 3 	13.00
รูปแบบที่ 4 	12.00
รูปแบบที่ 5 	11.00

จากตารางที่ 4.11 สรุปการคัดเลือกดังนี้ รูปแบบที่ 1 ได้ 12 คะแนน รูปแบบที่ 2 ได้ 10 คะแนน รูปแบบที่ 3 ได้ 13 คะแนน รูปแบบที่ 4 ได้ 12 คะแนนและรูปแบบที่ 5 ได้ 11 คะแนน โดยคะแนนสูงสุดในการเลือกคือรูปแบบที่ 3 ได้ 13 คะแนน โดยจะนำผลที่ได้ไปสร้างต้นแบบต่อไป

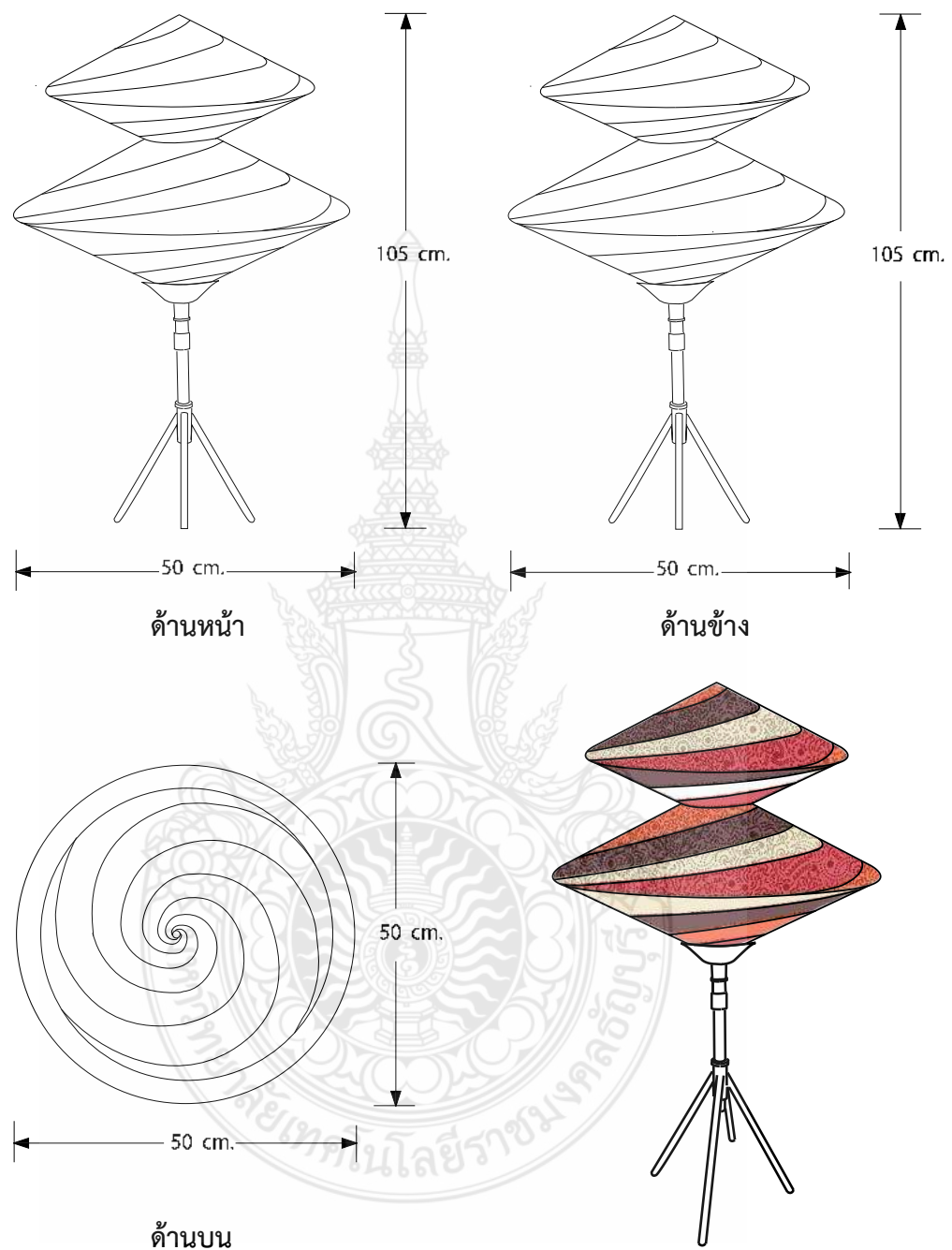
ตอนที่ 3 เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลาย
ศิลปะหนังใหญ่

3.1 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แฟชั่นแบบที่ 2 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบกระดาษ



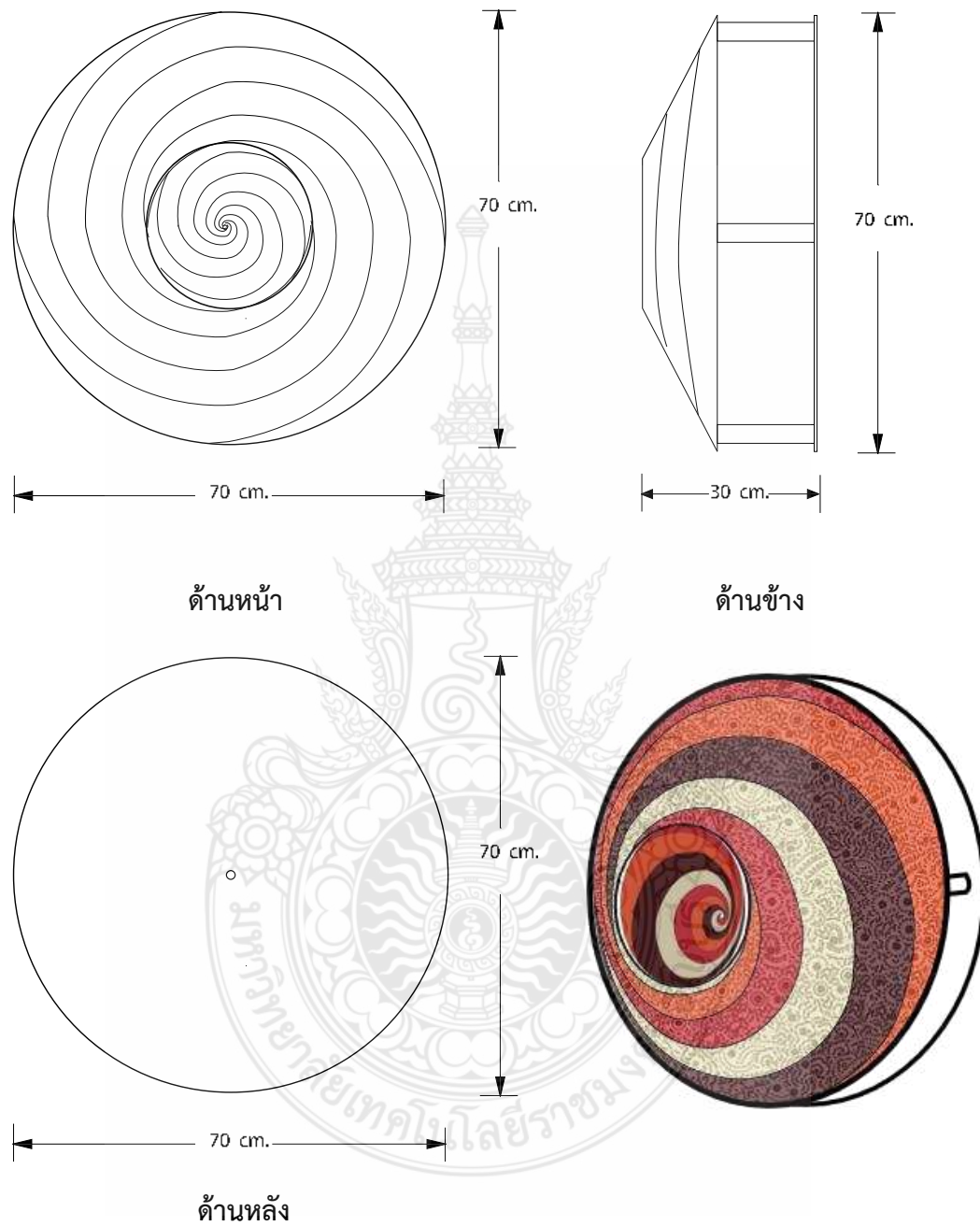
ภาพที่ 4.30 ขนาดผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แฟชั่น

3.2 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 5 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบกระดาศ



ภาพที่ 4.31 ขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น

3.3 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนังรูปแบบที่ 3 เพื่อนำไปใช้ในการทำแบบ



ภาพที่ 4.32 ขนาดผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง

3.4 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ไหมไฟแขวน

ตารางที่ 4.12 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไหมไฟแขวน

ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
1		วัสดุที่ใช้คือหนังวัวฟอกฟาดตากแห้งมีลักษณะโปร่งแสง เหนียวและแข็งกระด้าง เป็นหนังที่ใช้ทำหนังใหญ่ ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้คือ คัตเตอร์ ตัดตุ้ ค้อน เขียง แผ่นรองตัด กาวขาว ด้ายเทียน เข็ม แปรงทากาว
2		การสร้างแบบกระดาษสำหรับวาดหนัง
3		นำแผ่นหนังแช่น้ำประมาณ 10 นาที
4		ตัดหนังตามแบบกระดาษ
5		ตอกฉลุหนังตามแบบกระดาษ

ตารางที่ 4.12 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน (ต่อ)

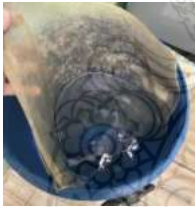
ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
6		ย้อมหนังด้วยสีแอลกอฮอล์
7		ทากาวประกอบชิ้นส่วนแล้วเจาะรู
8		เย็บตามรูด้วยด้ายเทียน
9		เจาะรูเย็บริมแบบสอดขึ้นสอดลงโดยใช้หนังเส้นสีธรรมชาติ
10		ชิ้นงานสำเร็จ



ภาพที่ 4.33 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแชน

3.5 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น

ตารางที่ 4.13 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น

ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
1		วัสดุที่ใช้คือหนังวัวฟอกผาดตากแห้งมีลักษณะโปร่งแสง เหนียวและแข็งแรงต่าง เป็นหนังที่ใช้ทำหนังใหญ่ ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้คือ คัตเตอร์ ตัดตู้ ค้อน เขียง แผ่นรองตัด กาวขาว ด้ายเทียน เข็ม แปรงทากาว
2		การสร้างแบบกระดาษสำหรับวาดหนัง
3		นำแผ่นหนังแช่น้ำประมาณ 10 นาที
4		ตัดหนังตามแบบกระดาษ
5		ตอกกลุ่หนังตามแบบกระดาษ

ตารางที่ 4.13 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น (ต่อ)

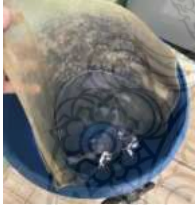
ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
6		ย้อมหนังด้วยสีแอลกอฮอล์
7		ทากาวประกอบชิ้นส่วนแล้วเจาะรู
8		เย็บตามรูด้วยด้ายเทียน
9		เจาะรูเย็บริมแบบสอดขึ้นสอดลงโดยใช้หนังเส้นสีธรรมชาติ
10		ชิ้นงานสำเร็จ



ภาพที่ 4.34 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น

3.6 การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง

ตารางที่ 4.14 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง

ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
1		วัสดุที่ใช้คือหนังวัวฟอกผาดตากแห้งมีลักษณะโปร่งแสง เหนียวและแข็งแรงกระด้าง เป็นหนังที่ใช้ทำหนังใหญ่ ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้คือ คัตเตอร์ ตัดตู้ ค้อน เขียง แผ่นรองตัด กาวขาว ด้ายเทียน เข็ม แปรงทากาว
2		การสร้างแบบกระดาษสำหรับวาดหนัง
3		นำแผ่นหนังแช่น้ำประมาณ 10 นาที
4		ตัดหนังตามแบบกระดาษ
5		ตอกกลุ่หนังตามแบบกระดาษ

ตารางที่ 4.14 ขั้นตอนการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง (ต่อ)

ลำดับ	รูป	ขั้นตอนการทำ
6		ย้อมหนังด้วยสีแอลกอฮอล์
7		ทากาวประกอบชิ้นส่วนแล้วเจาะรู
8		เย็บตามรูด้วยด้ายเทียน
9		เจาะรูเย็บริมแบบสอดขึ้นสอดลงโดยใช้หนังเส้นสีธรรมชาติ
10		ชิ้นงานสำเร็จ



ภาพที่ 4.35 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง

3.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากผู้บริโภคต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษามีผลการศึกษาดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้ ข้อมูลพื้นฐาน และ ข้อมูลการเลือกซื้อและใช้งานผลิตภัณฑ์โคมไฟของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะ
หนังสือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพื้นฐาน

ตารางที่ 4.15 อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน	ร้อยละ
อายุ		
ต่ำกว่า 25 ปี	2	4.0
26-30 ปี	5	10.0
31-35 ปี	10	20.0
36-40 ปี	18	36.0
41 ปีขึ้นไป	15	30.0

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอายุ 36-40 ปีคิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา มีอายุ 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 30.0 อายุระหว่าง 31-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.0 อายุระหว่าง 26-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.0 และอายุต่ำกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.0

ตารางที่ 4.16 ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	6	12.0
ปริญญาตรี	34	68.0
ปริญญาโท	8	16.0
ปริญญาเอก	2	4.0

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 68.0 รองลงมาคือระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 16.0 ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 12.0 และปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 4.0

ตารางที่ 4.17 อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน	ร้อยละ
อาชีพ		
รับราชการ	10	20.0
รัฐวิสาหกิจ	12	24.0
พนักงานเอกชน	20	40.0
ลูกจ้างชั่วคราว	-	-
ประกอบอาชีพอิสระ	8	16.0
นักศึกษา	-	-

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานเอกชน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือรัฐวิสาหกิจคิดเป็นร้อยละ 24.0 รับราชการคิดเป็นร้อยละ 20.0 และประกอบอาชีพอิสระคิดเป็นร้อยละ 16.0

ตารางที่ 4.18 รายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน	ร้อยละ
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		
ต่ำกว่า 15,000 บาท	-	0.0
15,000 - 20,000 บาท	3	6.0
20,001 - 25,000 บาท	10	20.0
25,001 - 30,000 บาท	20	40.0
30,001 - 35,000 บาท	15	30.0
35,000 บาทขึ้นไป	2	4.0

จากที่ตาราง 4.18 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ 25,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 30,001 – 35,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.0 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 20,001 - 25,000 บาทคิดเป็นร้อยละ 20.0 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 15,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 6.0 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 35,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 4.0

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.19 การพิจารณาสิ่งใดในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จำนวน 50 คน

ข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ
รูปทรง	10	20.0
ลวดลายและความสวยงาม	15	30.0
ราคา	5	10.0
ประโยชน์ใช้สอย	14	28.0
ความปลอดภัย	3	6.0
วัสดุ	2	4.0
ความทนทาน	1	2.0

จากที่ตาราง 4.19 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ลวดลายและความสวยงาม คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมาคือ ประโยชน์ใช้สอย คิดเป็นร้อยละ 28.0 รูปทรง คิดเป็นร้อยละ 20.0 ราคา คิดเป็นร้อยละ 10.0 ความปลอดภัย คิดเป็นร้อยละ 6.0 วัสดุ คิดเป็นร้อยละ 4.0 และความทนทานคิดเป็นร้อยละ 2.0

ตารางที่ 4.20 นิยมซื้อผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จากสถานที่ใด จำนวน 50 คน

ข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ
ห้างสรรพสินค้าทั่วไป	8	16.0
ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ	14	28.0
ตลาดนัด	20	40.0
สถานที่ท่องเที่ยว	3	6.0
งานแสดงสินค้า	5	10.0

จากที่ตาราง 4.20 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นิยมซื้อผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์จากตลาดนัด คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะคิดเป็นร้อยละ 28.0 ห้างสรรพสินค้าทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 16.0 งานแสดงสินค้าคิดเป็นร้อยละ 10.0 และสถานที่ท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 6.0

ตารางที่ 4.21 อายุการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่ทํานใช้ประมาณกี่ปี จำนวน 50 คน

ข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 6 เดือน	-	-
6 เดือน - 1 ปี	3	6.0
2 - 3 ปี	15	30.0
3 ปี ขึ้นไป	32	64.0

จากที่ตาราง 4.21 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ประมาณ 3 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 64.0 รองลงมาคือ 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.0 และ 6 เดือน - 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.0

ตารางที่ 4.22 ส่วนใหญ่ทํานนิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ไว้ในสถานที่ใด จำนวน 50 คน

ข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ
ห้องรับแขก	23	46.0
ห้องทำงาน	16	32.0
ห้องนอน	11	22.0

จากที่ตาราง 4.22 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ไว้ในห้องรับแขก คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมาคือห้องทำงาน คิดเป็นร้อยละ 32.0 และห้องนอน คิดเป็นร้อยละ 22.0

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะ
 ผนังใหญ่

ตารางที่ 4.23 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบคอมพิวเตอร์

1.ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	($\bar{x}$)	SD.	ระดับ
1.1 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ	4.08	0.53	มาก
1.2 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี การเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่	4.10	0.42	มาก
1.3 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี ความเหมาะสมในการนำมาออกแบบคอมพิวเตอร์	3.90	0.54	มาก
2. ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์			
2.1 รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์ มีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน	3.96	0.60	มาก
2.2 รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ	4.12	0.52	มาก
2.3 รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์มีความเหมาะสมกับ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	4.04	0.53	มาก

ตารางที่ 4.23 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟแชน (ต่อ)

3. ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟ	($\bar{X}$)	SD.	ระดับ
3.1 ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย	3.98	0.47	มาก
3.2 ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า	4.10	0.46	มาก
3.3 ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน	3.94	0.51	มาก
4. ด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน			
4.1 มีความประณีตสวยงาม	4.06	0.55	มาก
4.2 มีความสะดวก สบายในการใช้งาน	3.92	0.53	มาก
4.3 มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย	4.16	0.55	มาก
รวม	4.03	0.52	มาก

จากตารางที่ 4.23 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ต่อต้นแบบโคมไฟแชนพบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.03), (SD.=0.52) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยและค่า SD. ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีการเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่ ($\bar{X}$ = 4.10), (SD.=0.42) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.08), (SD.=0.53) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเหมาะสมในการนำมาออกแบบโคมไฟ ($\bar{X}$ = 3.90), (SD.=0.54) ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.12), (SD.=0.52) รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความเหมาะสมกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ ($\bar{X}$ = 4.04), (SD.=0.53) รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.96), (SD.=0.60) ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้แก่ ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า ($\bar{X}$ = 4.10),

(SD.=0.46) ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย ($\bar{X}$ = 3.98), (SD.=0.47) ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน ($\bar{X}$ = 3.94), (SD.=0.51) และด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งานเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย ($\bar{X}$ = 4.16), (SD.=0.55) มีความประณีตสวยงาม ($\bar{X}$ = 4.06), (SD.=0.55) มีความสะดวก สบายในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.92), (SD.=0.53)

ตารางที่ 4.24 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟตั้งพื้น

1.ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	($\bar{X}$)	SD.	ระดับ
1.1 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ	4.08	0.53	มาก
1.2 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี การเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่	4.10	0.42	มาก
1.3 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี ความเหมาะสมในการนำมาออกแบบโคมไฟ	3.90	0.54	มาก
2. ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟ			
2.1 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟ มีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน	3.98	0.62	มาก
2.2 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ	4.10	0.51	มาก
2.3 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความเหมาะสมกับ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	4.02	0.51	มาก

ตารางที่ 4.24 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟตั้งพื้น (ต่อ)

3. ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟ	($\bar{X}$)	SD.	ระดับ
3.1 ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย	4.00	0.49	มาก
3.2 ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า	4.08	0.49	มาก
3.3 ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน	3.98	0.51	มาก
4. ด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน			
4.1 มีความประณีตสวยงาม	4.12	0.52	มาก
4.2 มีความสะดวก สบายในการใช้งาน	3.98	0.51	มาก
4.3 มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย	4.18	0.56	มาก
รวม	4.04	0.52	มาก

จากตารางที่ 4.24 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ต่อต้นแบบโคมไฟตั้งพื้นพบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$), (SD.=0.52) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยและค่า SD. ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีการเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่ ($\bar{X} = 4.10$), (SD.=0.42) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.08$), (SD.=0.53) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเหมาะสมในการนำมาออกแบบโคมไฟ ($\bar{X} = 3.90$), (SD.=0.54) ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.10$), (SD.=0.51) รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความเหมาะสมกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ ($\bar{X} = 4.02$), (SD.=0.51) รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน ($\bar{X} = 3.98$), (SD.=0.62) ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้แก่ ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า ($\bar{X} = 4.08$),

(SD.=0.49) ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย ($\bar{X}$ = 4.00), (SD.=0.49) ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน ($\bar{X}$ = 3.98), (SD.=0.51) และด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งานเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย ($\bar{X}$ = 4.18), (SD.=0.56) มีความประณีตสวยงาม ($\bar{X}$ = 4.12), (SD.=0.52) มีความสะดวก สบายในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.98), (SD.=0.51)

ตารางที่ 4.25 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟติดผนัง

1.ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	($\bar{X}$)	SD.	ระดับ
1.1 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ	4.10	0.54	มาก
1.2 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี การเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่	4.12	0.44	มาก
1.3 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มี ความเหมาะสมในการนำมาออกแบบโคมไฟ	3.98	0.55	มาก
2. ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟ			
2.1 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟ มีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน	3.98	0.62	มาก
2.2 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ	4.08	0.49	มาก
2.3 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความเหมาะสมกับ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่	4.04	0.53	มาก

ตารางที่ 4.25 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจต้นแบบคอมพิวเตอร์ (ต่อ)

3. ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำคอมพิวเตอร์	($\bar{X}$)	SD.	ระดับ
3.1 ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย	4.04	0.49	มาก
3.2 ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า	4.14	0.45	มาก
3.3 ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน	4.06	0.51	มาก
4. ด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน			
4.1 มีความประณีตสวยงาม	4.14	0.53	มาก
4.2 มีความสะดวก สบายในการใช้งาน	4.00	0.49	มาก
4.3 มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย	4.22	0.51	มาก
รวม	4.08	0.52	มาก

จากตารางที่ 4.25 ค่าเฉลี่ย ค่า SD. และระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ต่อต้นแบบคอมพิวเตอร์ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.08), (SD.=0.52) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยและค่า SD. ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีการเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่ ($\bar{X}$ = 4.12), (SD.=0.44) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.10), (SD.=0.54) สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่มีความเหมาะสมในการนำมาออกแบบคอมพิวเตอร์ ($\bar{X}$ = 3.98), (SD.=0.55) ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์มีความแปลกใหม่น่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.08), (SD.=0.49) รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์มีความเหมาะสมกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ ($\bar{X}$ = 4.04), (SD.=0.53) รูปแบบและรูปทรงคอมพิวเตอร์มีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.98), (SD.=0.62) ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำคอมพิวเตอร์เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้แก่ ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า ($\bar{X}$ = 4.14), (SD.=0.45) ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย ($\bar{X}$ = 4.06), (SD.=0.51) ใช้วัสดุในการทำ

ที่มีความแข็งแรงทนทาน ($\bar{x}$ = 4.04), (SD.=0.49) และด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งานเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย ($\bar{x}$ = 4.22), (SD.=0.51) มีความประณีตสวยงาม ($\bar{x}$ = 4.14), (SD.=0.53) มีความสะดวก สบายในการใช้งาน ($\bar{x}$ = 4.00), (SD.=0.49)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ สรุปผล และข้อเสนอแนะตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
2. เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
3. เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ หมายถึง องค์ประกอบหลายๆ ส่วนของการแสดงหนังใหญ่ เช่น วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ทำ ลวดลาย สีเส้น รูปทรง รวมถึงการเล่นแสงเงาที่ตกกระทบบนลวดลายจนทำให้เกิดความงาม รูปแบบลวดลายการฉลุเป็นลวดลายไทย ต้นแบบของลวดลายนำมาจากจิตรกรรมไทย ลวดลายที่ออกแบบ โดยการย่อส่วนและการถอดแบบการฉลุลวดลาย รูปตัวละครพระรามใช้ลวดลายเครื่องประดับและพื้นหลังที่เป็นลายกนก รูปตัวละครนางสีดาใช้ลวดลาย รูปตัวละครหนุมานใช้ลวดลายผิวกายกับเครื่องแต่งกายและลายกนกพื้นหลัง รูปตัวละครทศกัณฐ์ ใช้ลวดลายหน้าทศกัณฐ์ พื้นหลังลายเถาวัลย์และเครื่องแต่งกาย โดยลวดลายรูปหนังใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตู๊ดตู๋ ปลายเป็นรูปกลมขนาดต่างๆ โดยช่างทำหนังใหญ่จะค่อยๆ ใช้ค้อนไม้ตอกตู๊ดตู๋เรียงกันเป็นเส้นบนเชียงไม้ ทำให้เกิดลวดลายบนตัวหนัง

5.1.1.1 วัสดุอุปกรณ์ในการทำหนังใหญ่ การทำหนังใหญ่นั้น สมัยก่อนหนังมาจากการการล้มวัวเพื่อนำเนื้อวัวมาทำอาหาร ส่วนหนังจะนำไปฟอกโดยใช้สมุนไพรแล้วนำมาชุบและขึงตากให้แห้งสนิท ขนาดความใหญ่ของตัวหนังก็ต่างกันออกไป หนังใหญ่แบ่งขนาดของตัวหนังออกเป็นหนังใหญ่ขนาดเล็ก หนังใหญ่ขนาดกลาง และหนังใหญ่ขนาดใหญ่ โดยใช้เกณฑ์ขนาดของตัวหนังเป็นเกณฑ์ หนังที่นิยมนำมาฉลุเป็นลวดลายเพื่อประกอบในการแสดงนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นหนังโคนเนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสม เหมาะแก่การที่จะทาบลงบนจอได้สวยงาม การฉลุลายต้องใช้อุปกรณ์ 2 ประเภทได้แก่ เครื่องมือตอก มีลักษณะเป็นแท่งเหล็กกลวงทรงกระบอก หรือที่เรียกว่า ตัวมุก หรือตู๊ดตู๋ มีขนาดต่างๆ กัน ใช้ตอกเดินลาย การเดินลายด้วยตู๊ดตู๋มีทั้งแบบเป็นเส้นโปร่ง โดยการตอกให้ตื้นๆ กัน และเดินเส้นแบบเป็นเม็ดๆ

5.1.1.2 การฉลุลดลายตามตัวละครต่าง ๆ ที่แสดงลายเส้นของหนังใหญ่คล้ายกับการสร้างภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังไทย แต่จะต่างกันคือ งานหนังจะไม่ต้องไล่สี แสดงเงากับแสง แต่งงานจิตรกรรมจะละเอียด ลดลายในตัวหนัง ตัวลายเป็นลูกเล่นของช่างโบราณ ดังมีการผสมผสานลดลายไม่ให้งานดูซ้ำซาก ในงานหนังนั้นจะมีลายเยาะ ลดลาย ลดลายที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ โดยการย่อแบบและการถอดแบบได้ตามตารางดังนี้ รูปตัวละครพระราม ใช้ลดลายเครื่องประดับ และพื้นหลังที่เป็นลายกนก รูปตัวละครนางสีดา ใช้ลดลาย รูปตัวละครหนุมาน ใช้ลดลายผิวกาย เครื่องแต่งกายและลายกนกพื้นหลัง รูปตัวละครทศกัณฐ์ ใช้ลดลายหน้าทศกัณฐ์ พื้นหลังลายเถาวัลย์และเครื่องแต่งกาย การเขียนลาย เมื่อแกะฉลุรูปหนังเสร็จ ช่างจะนำรูปหนังมาระบายสีตามความต้องการ ในสมัยโบราณสีที่ใช้ระบายส่วนใหญ่จะเป็นสีที่นำมาจากธรรมชาติ เช่น หมาก ขมิ้น และยางไม้ต่างๆ เป็นต้นหรือจากการผสมเพื่อให้ได้สีตามต้องการ

5.1.1.3 สีสัน หนังใหญ่ที่ใช้แสดงมีอยู่ 2 ประเภทด้วยกันคือ ตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางวันและตัวหนังที่ใช้แสดงตอนกลางคืน ตัวหนังทั้งสองประเภทนี้จะแตกต่างกันที่สีที่ใช้ลงตัวหนัง ตัวหนังจะเป็นสีหลากหลายเพื่อให้เห็นสีสันที่สวยงามของตัวละครหนังใหญ่ ส่วนตัวตัวหนังที่แสดงในเวลากลางคืนจะใช้เพียง 2-3 สี เพราะจะเน้นที่แสงเงาของตัวหนังใหญ่มากกว่าในปัจจุบัน การระบายสีหนังใหญ่นั้นจำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถซึมเข้าเนื้อหนังได้ สีที่นิยมนำมาใช้ระบายรูปหนังใหญ่ได้ดีคือสีที่ผลิตจากธรรมชาติ สีดำใช้หมึกจีน สีอื่นๆ จะใช้สีชอนนำมาละลายกับ เพื่อเป็นตัวช่วยในการซึมเข้าเนื้อหนัง เมื่อระบายสีเสร็จ สมัยโบราณจะใช้ น้ำมันยาง ปัจจุบันช่างส่วนใหญ่นิยมใช้น้ำมันเคลือบเงาทาทับเมื่อระบายสีเสร็จ

5.1.1.4 รูปทรง หนังใหญ่มีการจำแนกออกเป็น 7 ประเภท ตัวหนังใหญ่ส่วนมากทำจากหนังโค บางตัวสูง ๒ เมตร กว้างเมตรเศษ ตัวละคร มีลดลาย สีสัน รูปทรง สวยงาม ส่วนใหญ่จะมีลักษณะหน้าเสี้ยวหรือหันข้างทั้งนี้ต้นแบบของลดลายนำมาจากจิตรกรรมไทย

การศึกษาอัตลักษณ์ลดลายศิลปะหนังใหญ่ทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา อีกทั้งกรรมวิธีการทำหนังใหญ่ในอดีตที่มีความประณีตสวยงามตามแบบศิลปะไทยที่มีคุณค่า มีความสวยงาม ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้เป็นมรดกของชาติ ถึงแม้ว่าในปัจจุบัน จะมีเทคโนโลยีที่มีความสะดวกสบาย แต่กลิ่นไอของความเป็นหัตถศิลป์นั้นยังคงเป็นมนเสน่ห์แห่งงานศิลปกรรมไทย

5.1.2 ผลการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลดลายศิลปะหนังใหญ่

การออกแบบมีการกำหนดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลดลายศิลปะหนังใหญ่ ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์แว่น คอมพิวเตอร์ตั้งพื้น และคอมพิวเตอร์ผนังเพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์ลดลายของศิลปะหนังใหญ่ที่ใช้การทับซ้อนเพื่อสร้างความแปลกใหม่ โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1.2.1 กำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟอัตลักษณ์ศิลปะผนังใหญ่ 3 ประเภท ได้แก่ โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง แล้วสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ออกแบบและปราชญ์ชาวบ้านด้านการทำหนังใหญ่จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน แล้วนำผลมาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบลวดลาย สี สัน รูปทรงตลอดจนเทคนิคการทำ

5.1.2.2 ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจึงนำมากำหนดแนวคิดจากรูปทรงเรขาคณิต โดยเลือกรูปทรงกรวยเพื่อให้มีรูปทรงที่เหมาะสมกับโครงสร้างลายกันหอยสามารถประกอบเป็นโคมไฟ ได้อย่างสวยงาม มีความแข็งแรง

5.1.1.3 กำหนดแนวคิดด้านการออกแบบอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่โดยใช้ แนวคิดนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์ลวดลายด้วยการทับซ้อนแล้วฉลุและยังสร้างสรรค์พื้นผิวให้มีความต่างระดับโดยการแยกชิ้นส่วนแล้วนำมาทาบกันแล้วเย็บประกอบโดยใช้วัสดุหนังที่มีความโปร่งแสง น่าสนใจ ที่ทำให้เป็นตัวเลือกแก่ผู้บริโภคที่มีความนิยมรับรู้ในคุณค่าจากลวดลายศิลปะผนังใหญ่ที่เป็น ภูมิปัญญาไทย

5.1.1.4 ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์โคมไฟ ประกอบด้วยโคมไฟแขวน จำนวน 5 แบบ โคมไฟตั้งพื้น จำนวน 5 แบบและโคมไฟติดผนัง จำนวน 5 แบบ เพื่อให้ได้รูปแบบนวัตกรรมโคมไฟที่มี อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ จึงนำภาพร่างจำนวน 15 แบบ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ การออกแบบประเมิน จำนวน 3 ท่าน แล้ววิเคราะห์ผลที่ได้รับเลือกมากที่สุด ประเภทละ 1 แบบ นำไป สร้างต้นแบบตามขั้นตอนต่อไป

5.1.3 ผลการสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลาย ศิลปะผนังใหญ่

ผู้วิจัยนำแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 3 ประเภทที่ได้รับเลือกจากผู้เชี่ยวชาญการ ออกแบบมาทำการสร้างต้นแบบ เมื่อได้ต้นแบบที่สำเร็จ จึงนำไปสำรวจความพึงพอใจ เจ้าของร้านขาย โคมไฟและลูกค้าที่มาเลือกซื้อโคมไฟภายในตลาดนัดสวนจตุจักร จำนวน 50 คน โดยมีผลดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐาน

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอายุ 36-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมาคืออายุ 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 30.0 ส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 68.0 รองลงมาคือระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 16.0 ส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานเอกชน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือรัฐวิสาหกิจคิดเป็นร้อยละ 24.0 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ 25,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 30,001 – 35,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.0

ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามการเลือกซื้อและการใช้งานผลิตภัณฑ์โคมไฟ

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์โคมไฟจากตลาดและความสะดวกสบาย คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมาคือ ประโยชน์ใช้สอย คิดเป็นร้อยละ 28.0 ส่วนใหญ่นิยมซื้อผลิตภัณฑ์โคมไฟจากตลาดนัด คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์โคมไฟโดยเฉพาะคิดเป็นร้อยละ 28.0 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งานโคมไฟประมาณ 3 ปีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 64.0 รองลงมา 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.0 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์โคมไฟไว้ในห้องรับแขกคิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมาคือห้องทำงาน คิดเป็นร้อยละ 32.0

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์โคมไฟ

ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์โคมไฟทั้ง 3 ประเภท ในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟ ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟและด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน มีผลดังนี้

- ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์โคมไฟแขวน

พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.03$)

- ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งพื้น

พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$)

- ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์โคมไฟติดผนัง

พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.08$)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ส่วนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ มี องค์ประกอบหลายส่วนของหนังใหญ่เช่น วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ทำ ลวดลาย สี สัน รูปทรงรูปแบบลวดลาย การฉลุเป็นลายไทย ต้นแบบของลวดลายนำมาจากจิตรกรรมไทย โดยช่างทำหนังใหญ่จะตอกตุ้ดตุ้เรียงต่อกัน ผู้ศึกษาได้ใช้แนวความคิดการออกแบบอัตลักษณ์ลวดลายของ ทองเจือ เขียดทอง (2542) โดยหลักการออกแบบอัตลักษณ์ ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ลักษณะผิว ฯลฯ มาจัดให้เกิดความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ (Principles of Design) เป็นหลักการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี จะต้องมีความงามตามหลักการออกแบบ โดยผลการศึกษาพบว่า รูปแบบลวดลายการฉลุเป็นลายไทย ต้นแบบของลวดลายนำมาจากจิตรกรรมไทย ลวดลายที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ โดยการขยายแบบและการถอดแบบ รูปตัวละครพระราม ใช้ลวดลายเครื่องประดับ และพื้นหลังที่เป็นลายกนก รูปตัวละครนางสีดา ใช้ลวดลายเครื่องประดับและลายเสื้อผ้า รูปตัวละครหนุมาน ใช้ลวดลายผิวกาย เสื้อผ้าและลายกนกพื้นหลัง รูปตัวละครทศกัณฐ์ ใช้ลวดลายหน้าทศกัณฐ์ พื้นหลังลายเถาวัลย์และ

เสื้อผ้า โดยลวดลายรูปหนังใหญ่เกิดจากเครื่องมือที่เรียกว่า ตู้ตู่ ที่ใช้ตอกลงบนแผ่นหนังโดยตู่ตู่จะมีลักษณะเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น เหลี่ยม กลม โดยช่างทำหนังใหญ่จะตอกตู่ตู่เรียงต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายต่างๆ ที่แสดงอัตลักษณ์ของหนังใหญ่ได้อย่างสวยงามสอดคล้องกับ วิสูตร เสือดอยกลอย (2556) ที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่ โดยใช้ลวดลายของรูปหนังใหญ่มาประยุกต์ลวดลายใหม่ โดยเทคนิคการฉลุ และเทคนิคการตัดต่อผ้ากับผ้าหนังมาควบคู่กับลวดลายฉลุ การนำอัตลักษณ์ลวดลายหนังใหญ่ที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์

ดังนั้นการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ จะทำให้ได้ทราบถึงที่มาของวัสดุ ลวดลาย สี สัน เพื่อให้เกิดคุณค่าและความนิยมในศิลปวัฒนธรรมของชาติ จะเป็นการเพิ่มมูลค่าต่อเศรษฐกิจและสังคมไทยต่อไป

5.2.2 ส่วนที่ 2 เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ พบว่าการออกแบบมีการกำหนดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ตั้งพื้น และคอมพิวเตอร์พกพาเพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์ลวดลายของศิลปะหนังใหญ่ที่มีความงามในด้านลวดลายและพื้นผิวที่ใช้การทับซ้อนเพื่อสร้างความแปลกใหม่ สอดคล้องกับ เรวัต สุขสีกาญจน์ (2557) ซึ่งได้ทำการศึกษาในเรื่องคอมพิวเตอร์หนังตะลุงมีแรงบันดาลใจมาจากฝีมือและภูมิปัญญาของมนุษย์ ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากรูปทรงที่มีความงาม ความร่วมสมัย เพื่อตรงตามความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังมีความแข็งแรง ทนทาน แสดงลักษณะเฉพาะของอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ได้อย่างโดดเด่นและแตกต่าง ทำให้เกิดคุณค่าของอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยผลศึกษาพบว่าการออกแบบและพัฒนาโดยนำนวัตกรรมทับซ้อนลวดลายมาออกแบบ เพื่อสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ เป็นการบูรณาการศาสตร์ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือการออกแบบรูปทรงคอมพิวเตอร์ การออกแบบนิเทศศิลป์โดยการถอดอัตลักษณ์ลวดลายหนังใหญ่

การนำนวัตกรรมมาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแปลกใหม่ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ผู้บริโภคสามารถใช้งานได้จริง ดังนั้นการออกแบบที่มีการเชื่อมโยงกับศิลปวัฒนธรรมจะเป็นตัวเลือกใหม่หรือเพิ่มการตัดสินใจซื้อสินค้าประเภทนั้นๆ

5.2.3 ส่วนที่ 3 เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ผลการวิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งพื้น และผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์พกพา โดยรวมผู้บริโภคมีความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบในระดับมาก ซึ่งรูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสม รูปทรงที่มีความร่วมสมัย เป็นผลิตภัณฑ์ทางเลือกให้กับผู้บริโภคที่นิยมในความแปลกใหม่และมีคุณค่าในลวดลายของศิลปะไทย ประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันอย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับการวิจัย ปานฉัตร อินทรคง (2560) งานออกแบบจึงต้องสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นจากภาพลักษณ์ของสินค้าที่นอกเหนือจากหน้าที่การใช้งาน ในขณะเดียวกันประโยชน์ใช้สอยที่ได้รับยังมีความเหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน รูปแบบตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน มีประโยชน์เชิงพาณิชย์

การออกแบบและการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเพราะจะทำให้ทราบถึงข้อมูลของผลิตภัณฑ์ว่ามีจุดอ่อนหรือจุดแข็งอย่างไรเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ในการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความสมบูรณ์และมีความเหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน

5.3 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. สามารถนำการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ไปออกแบบต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นๆ
2. นำผลการศึกษารออกแบบนวัตกรรมอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ครั้งนี้ไปพัฒนาออกแบบให้เกิดลวดลายใหม่เพิ่มขึ้น
3. การออกแบบนวัตกรรมอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่สามารถนำไปใช้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาวัฒนธรรมเครื่องหนัง ระดับปริญญาตรี
4. ใช้อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนเพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างอาชีพและรายได้

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ สุวรรณวัฒนา. (2527). **หนังสือวัดขนอน จังหวัดราชบุรี**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉลาด รมิตานนท์. (2542). **คนกับอัตลักษณ์ 2 ในเอกสารประกอบการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา**. วันที่ 27-29 มีนาคม พ.ศ.2545 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ชินีเพ็ญ มะลิสวรรณ. (2561). **อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์กระจูดในพื้นที่จังหวัดนราธิวาส**. งบประมาณบำรุงการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ชิน อยู่ดี. (2530). **มูลกำเนิดของคนไทย**. ศิลปวัฒนธรรมไทย. ปีที่ 11 (ฉบับพิเศษ)
- ทองเจือ เขียดทอง. (2542). **การออกแบบสัญลักษณ์ Logo trade mark symbol**. กรุงเทพฯ : สิปปรภา.
- ทักษ์บุญธรรม จรรย์รัตน์. (2548). **หนังสือวัดบ้านดอน จังหวัดระยอง**. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2500). **โขน**. (พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าเฉลิมเขตมงคล ณ เมรุวัดเทพศิรินทราวาส วันที่ 2 มิถุนายน พุทธศักราช 2500).
- ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. (2521). **หนังสือของไทย**. ศิลปากร.
- ประเทิน มหาขันธ. (2558). **ศิลปะการเล่นหนังสือของไทย**. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- ปานฉัตต์ อินทร์คง. (2560). **การประยุกต์ใช้ผ้าทอจันทันร่วมกับงานจักสานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงพาณิชย์ จังหวัดนครสวรรค์**. กรมส่งเสริมวัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรม.
- ปิยะชาติ อิศรภักดี. (2559). **Branding 4.0**. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด.
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2545). **Design Education 2: รวมบทความและรายงานการวิจัย**. **ศาสตร์แห่งการออกแบบ**. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พันธุ์อาจ ชัยรัตน์. (2547). **การจัดการนวัตกรรมการสำหรับผู้บริหาร**. กรุงเทพฯ : สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ฟิลิป คอตเลอร์. การตลาดฉบับคอตเลอร์. กรุงเทพฯ : พิกเนศ พรินติ้ง เซ็นเตอร์, 2550.

การตลาด 3.0. แปลโดย ณงลักษณ์ จารุวัฒน์. กรุงเทพมหานคร : ดับบลิวพีเอสจำกัด, 2554.

มนตรี ตราโมท. (2502). การละเล่นของไทย. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร.

มนตรี ยอดบางเตย. (2538). ออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

รสา สุนทรายุทธ. (2561). โครงการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์และการบริการสำหรับชุมชน

หัตถกรรม ท้องถิ่นผ้าจาก ไทยวน จังหวัดราชบุรี เพื่อขยายกลุ่มงานผลิตภัณฑ์ออกแบบ.

มหาวิทยาลัยบูรพา.

รักษ์ วรกิจโกศาธร. (2547). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ : สำนักงานนวัตกรรม

แห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.

ราศี บุรุษรัตนพันธุ์. (2551). หนังสือ : เงามืดที่ทอดยาว. ใน เหลียวหลัง แลดูหนังใหญ่.

กรุงเทพมหานคร. กรมศิลปากร.

เรวัต สุขสีกาญจน์. (2557). วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน -

ธันวาคม 2557.

วิศรุต เสือดอยกลอย. (2556). การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่.

วิทยานิพนธ์เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ

และออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ:

แอ๊ป้าพรินติ้งกรุ๊ป.

สรกิจ โสภิตกุล. (2542). หนังสือ:ความเป็นมา การสร้าง การแสดงและสภาพปัจจุบัน.

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

สมควร สมองอุทัย. (2553). เครื่องหนังทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ:ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุนิสา อินทรสุข. (2557). **โครงการออกแบบเครื่องเรือนจากแนวคิดหนึ่งทะเลง.** วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภัทรา พารักษา. (2557). **การถ่ายทอดแนวคิดทางภูมิปัญญาการปฏิบัติงานใบตองสู่การออกแบบ
โคมไฟเพื่อประดับตกแต่ง.** วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศูนย์ศิลปะและการช่างไทย สำนักช่างสิบหมู่. (2555). **โครงการสร้างต้นแบบเพื่อจัดทำองค์ความรู้ด้าน
ศิลปกรรม การตอกระดาศ ตอกลูหนัง.** กรมศิลปากร
- อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2542). **การเซตหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี.**
วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญญา เพื่องฟูสกุล. (2541). **อัตลักษณ์.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อาคม สายาคม. (2525). **รายงานนิพนธ์ของนายอาคม สายาคม ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลปกรรมศิลปากร
(พิมพ์เนื่องในงานพระราชทานเพลิงศพนายอาคม สายาคม ณ เมรุวัดมกุฏกษัตริยาราม
วันที่ 9 ธันวาคม พุทธศักราช 2525).** กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร.
- อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). **ออกแบบเฟอร์นิเจอร์.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อัญชลี พยัคฆ์เดช. (2557). **การออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม จังหวัดพิษณุโลก.**
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- COMMANSFURNITURE. (2563). **โคมไฟตั้งพื้น.** เข้าถึงได้จาก
<https://www.commansfurniture.com/product/31369>.

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรื่องการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

1. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรมีรูปแบบใด

.....

.....

2. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้ลวดลายลักษณะใด

.....

.....

3. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้สีแบบใด

.....

.....

4. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรใช้วัสดุประเภทใด

.....

.....

5. การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ควรมีกรรมวิธีการผลิตในการทำอย่างไร

.....

.....

6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

หมายเหตุ : เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์เป็นการจดบันทึกและการบันทึกเสียง

ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์

อุดมศักดิ์ สาริบุตร

1. **หน้าที่ใช้สอย (Function)** การออกแบบต้องคำนึงถึงประโยชน์และหน้าที่การใช้งาน
2. **ความงาม (Aesthetic)** การออกแบบต้องคำนึงถึงความงามของรูปแบบเครื่องเรือนวัสดุ รูปร่าง โครงสร้าง และองค์ประกอบต่างๆ
3. **วัสดุ (Material)** การออกแบบต้องคำนึงถึงการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการใช้งานโดยพิจารณาถึง หน้าที่หลัก ความงาม ราคาและกระบวนการผลิต
4. **กรรมวิธีการผลิต (Production)** การออกแบบต้องคำนึงถึงกรรมวิธีการผลิตที่ควรเป็นไปได้ และไม่ยุ่งยากจนเกินไป
5. **ลักษณะเฉพาะ (Personality)** การมีลักษณะเฉพาะในงานออกแบบเป็นการแสดงถึงการที่นักออกแบบได้วิเคราะห์และคิดคำนวณอย่างจริงจังแล้ว และได้สร้างงานออกแบบนั้นๆ ขึ้นมาด้วยตนเอง มีลักษณะอันเป็นอิสระ

หลักการออกแบบอัตลักษณ์

ทองเจือ เขียดทอง.

ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบอัตลักษณ์ในการออกแบบงานศิลปะทุกแขนงต้องนำองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) ได้แก่ เส้น สี รูปทรง น้ำหนัก ลักษณะผิว ฯลฯ มาจัดให้เกิดความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ (Principles of Design) ได้แก่ ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้น การซ้ำ และการตัดกัน ดังปรากฏในหลักการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี ข้อหนึ่งว่า จะต้องมีความงามตามหลักการออกแบบ

ที่ อว ๐๖๔๙.๐๙/๘๑๑



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ ๓๙ หมู่ ๑ ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๑๙ เมษายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒินงศา

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๔๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบ นวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ท่าน ในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ.๒๕๖๖ เพื่อเป็นการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และคณะฯ ขอขอบคุณเป็นการล่วงหน้า
ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิข บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๔๔ ๓๒๔๘

โทรสาร ๐ ๒๕๔๔ ๓๒๔๘

ที่ อว ๐๖๔๙.๐๙/๘๑๑



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ ๓๙ หมู่ ๑ ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๑๙ เมษายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
เรียน นายดำรง ปิ่นทอง

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๙๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบ นวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญ ด้านการทำหนังใหญ่เป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ท่าน ในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ.๒๕๖๖ เพื่อเป็น การนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และคณะฯ ขอขอบคุณเป็นการล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๔๙ ๓๒๔๘

โทรสาร ๐ ๒๕๔๙ ๓๒๔๘

ที่ ยว ๐๖๔๙.๐๙/๘๑๑



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ ๓๙ หมู่ ๑ ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๑๙ เมษายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
เรียน อาจารย์ภาวิณี ศิริโรจน์

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๙๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบ นวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบศิลปหัตถกรรมเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ท่าน ในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ. ๒๕๖๖ เพื่อเป็นการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และคณะฯ ขอขอบคุณเป็นการล่วงหน้า
ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะฯ
โทรศัพท์ ๐ ๒๕๔๙ ๓๒๙๘
โทรสาร ๐ ๒๕๔๙ ๓๒๙๘

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และงานเครื่องหนัง

โครงการเรื่อง การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
2. เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่
3. เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ตอนที่ 1 ประสพการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ชื่อ - นามสกุล.....
ตำแหน่งงานปัจจุบัน.....
วุฒิการศึกษาสูงสุด.....
อายุ.....ปี.....เดือน อายุการทำงาน.....ปี.....เดือน.....
สถานที่ทำงาน.....
ที่อยู่ปัจจุบัน.....
ประสพการณ์การทำงานในอดีต-ถึงปัจจุบัน.....
.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแบบร่างการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ผู้วิจัยได้ออกแบบร่างคอมพิวเตอร์ 3 แบบ คือ คอมพิวเตอร์แว่น คอมพิวเตอร์ตั้งพื้นและคอมพิวเตอร์ติดผนังแบบละ 5 ชิ้น กรุณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด โดยทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องลำดับที่ของแบบร่างคอมพิวเตอร์แต่ละแบบ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / หน้าช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านโดยมีความหมายของระดับค่าของความคิดเห็นดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

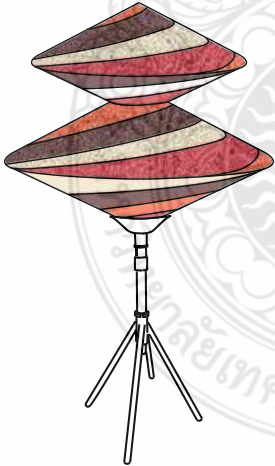
2.1 ความคิดเห็นต่อแบบร่างโคมไฟแขวน

แบบร่างโคมไฟแขวน	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟแขวนแบบที่ 1 (ขนาด 50x50x35 ซม.)						
 โคมไฟแขวนแบบที่ 2 (ขนาด 45x35x35 ซม.)						
 โคมไฟแขวนแบบที่ 3 (ขนาด 45x35x35 ซม.)						

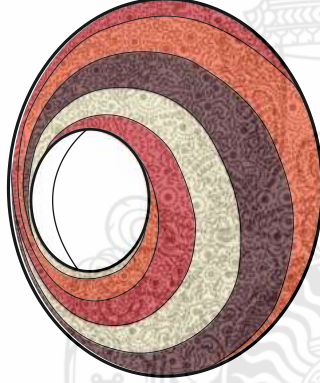
แบบร่างโคมไฟแขวน	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟแขวนแบบที่ 4 (ขนาด 50x50x35 ซม.)						
 โคมไฟแขวนแบบที่ 5 (ขนาด 45x35x35 ซม.)						

2.2 ความคิดเห็นต่อแบบร่างโคมไฟตั้งพื้น

แบบร่างโคมไฟตั้งพื้น	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 1 (ขนาด 75x50x50 ซม.)						
 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 2 (ขนาด 75x50x35 ซม.)						
 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 3 (ขนาด 75x35x35 ซม.)						

แบบร่างโคมไฟตั้งพื้น	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 4 (ขนาด 100x50x50 ซม.)						
 โคมไฟตั้งพื้นแบบที่ 5 (ขนาด 105x50x50 ซม.)						

2.3 ความคิดเห็นต่อแบบร่างโคมไฟติดผนัง

แบบร่างโคมไฟติดผนัง	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟติดผนังแบบที่ 1 (ขนาด 70x70x30 ซม.)						
 โคมไฟติดผนังแบบที่ 2 (ขนาด 70x70x15 ซม.)						
 โคมไฟติดผนังแบบที่ 3 (ขนาด 70x70x30 ซม.)						

แบบร่างโคมไฟติดผนัง	คะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
 โคมไฟติดผนังแบบที่ 4 (ขนาด 70x90x25 ซม.)						
 โคมไฟติดผนังแบบที่ 5 (ขนาด 100x50x25 ซม.)						

ข้อเสนอแนะ.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)



ที่ อว ๐๖๔๙.๐๙/๙๗๖



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ ๓๙ หมู่ ๑ ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๙๙ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเคราะห้ตรวจแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทองเจือ เขียวทอง

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๙๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบ นวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นอย่างดี จึงขออนุมัติเคราะห้ท่านตรวจแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ ในช่วง เดือนพฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๖ เพื่อเป็นการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุมัติ และคณะฯ ขอขอบคุณเป็นการล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๕๙ ๓๒๙๘

โทรสาร ๐ ๒๕๕๙ ๓๒๙๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบัณฑิตศึกษา โทร ๐๒-๕๔๔-๓๒๔๘

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๔/๘๖๘

วันที่ ๑๑ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติโครงการตรวจแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภาศรี จันทร์โอ

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๔๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญด้านการทำเรื่องหนังเป็นอย่างดี จึงขออนุมัติโครงการที่ท่านตรวจแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ ในช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๖ เพื่อเป็นการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์



ที่ อว ๐๖๔๙.๐๙/ ๕๗/๐



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ ๓๔๙ หมู่ ๑ ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๑๑ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบร่างผลงานวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์รุ่งเพชร ยืนเพ็ง

ด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุพรหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๙๐๐๓-๕ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบ นวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบเครื่องหนังเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านตรวจสอบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ ในช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๖ เพื่อเป็นการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และคณะฯ ขอขอบคุณเป็นการล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๕๔ ๓๒๔๘

โทรสาร ๐ ๒๕๕๔ ๓๒๔๘

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย
เรื่อง
การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้ใช้สำหรับประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์เฉพาะ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการเรื่องการออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

2. ขอความกรุณาจากท่าน โปรดพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อในแบบสอบถามว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์และนิยามศัพท์เฉพาะของการสร้างสรรค์หรือไม่แล้วระบุผลการพิจารณาความคิดเห็นของท่านด้วยการทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง “ คะแนนพิจารณา ” ดังนี้

- + 1 คือ ท่านแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์ของการสร้างสรรค์
- 0 คือ ท่านไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์ของการสร้างสรรค์
- 1 คือ ท่านแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์ของการสร้างสรรค์

กรณีควรแก้ไข กรุณาให้ข้อเสนอแนะโดยย่อในช่องข้อเสนอแนะการแก้ไข

ผู้วิจัย นายธรรมรัตน์ บุญสุข โทร : 0861026013

E- mail : tammarat_b@rmutt.ac.th

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
2. เพื่อออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
3. เพื่อสร้างต้นแบบและศึกษาความพึงพอใจนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบนวัตกรรม หมายถึง การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆ เพื่อคิดค้นวิธีการสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลาย พื้นผิว สี สัน ที่มีความงาม แต่ยังคงรักษาคุณค่าของหนังใหญ่ อีกทั้งการใช้งานโดยออกแบบให้สอดคล้องกันในลักษณะรูปแบบ คุณสมบัติของวัสดุและความคิดสร้างสรรค์

2. โคมไฟ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ให้แสงสว่างผ่านลายฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะผนังใหญ่ ประกอบไปด้วย โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งพื้นและโคมไฟติดผนัง

3. อัตลักษณ์ลวดลาย หมายถึง ลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์อยู่ในตัวผนังใหญ่โดยใช้การตกแต่งลงบนผนังแล้วลงสีเพื่อให้เกิดความงาม

4. ศิลปะผนังใหญ่ หมายถึง การตกแต่งลวดลายที่แม่แบบประยุกต์จากลายไทยโดยใช้วรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตกแต่งลงบนผนังแล้วลงสีเพื่อใช้ในการแสดงผ่านแสงไฟ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลการเลือกซื้อและใช้งานโคมไฟของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะแก้ไข
	+ 1	0	- 1	
1. อายุ () 18 – 25 ปี () 26 – 30 ปี () 31 – 35 ปี () 36 – 40 ปี () 41 – 45 ปี () 46 – 50 ปี () 51 ปีขึ้นไป				
2. ระดับการศึกษา () ต่ำกว่าปริญญาตรี () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก				

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะแก้ไข
	+ 1	0	- 1	
3. อาชีพ () รับราชการ () รัฐวิสาหกิจ () พนักงานเอกชน () ลูกจ้างชั่วคราว () นักศึกษา () ประกอบอาชีพอิสระ				
4. รายได้ () 5,001 – 10,000 บาท () 10,001 บาท – 15000บาท () 15,001 บาท – 20000 () 20,001 บาทขึ้นไป				
5. ท่านพิจารณาสิ่งใดในการตัดสินใจซื้อคอมพิวเตอร์ () รูปร่าง () ลวดลายและความสวยงาม () ราคา () ประโยชน์ใช้สอย () ความปลอดภัย () วัสดุ () ความทนทาน				
6. ท่านนิยมซื้อคอมพิวเตอร์จากสถานที่ใด () ห้างสรรพสินค้าทั่วไป () ร้านจำหน่ายคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ () ตลาดนัด () สถานที่ท่องเที่ยว () งานแสดงสินค้า				

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะแก้ไข
	+ 1	0	- 1	
7. อายุการใช้งานโคมไฟที่ท่านใช้ประมาณกี่ปี () ต่ำกว่า 6 เดือน () 6 เดือน - 1 ปี () 2 - 3 ปี () 3 ปี ขึ้นไป				
8. ส่วนใหญ่ท่านนิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์โคมไฟในสถานที่ใด () ห้องรับแขกห้อง () ห้องทำงาน () ห้องนอน				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อต้นแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะแก้ไข
	+ 1	0	- 1	
1. ด้านสร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่				
1.1 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจ				
1.2 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่มีการเทคนิคการทำที่สวยงามแปลกใหม่				
1.3 สร้างสรรค์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่มีความเหมาะสมในการนำมาออกแบบโคมไฟ				
2. ด้านความเหมาะสมของรูปแบบและรูปทรงโคมไฟ				
2.1 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีขนาดเหมาะสมในการใช้งาน				

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะแก้ไข
	+ 1	0	- 1	
2.2 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความแปลกใหม่น่าสนใจ				
2.3 รูปแบบและรูปทรงโคมไฟมีความเหมาะสมกับอัตลักษณ์ ลวดลายศิลปะหนังใหญ่				
3. ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำโคมไฟ				
3.1 ใช้วัสดุในการทำมีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย				
3.2 ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า				
3.3 ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน				
4. ด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้				
4.1 มีความประณีตสวยงาม				
4.2 มีความสะดวก สบายในการใช้งาน				
4.3 มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย				

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบัณฑิตศึกษา โทร ๐ ๒๕๔๔ ๓๒๔๘

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๔/๑๑๖๘

วันที่ ๑๔ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์โยธิน แพทย์พิทักษ์

เนื่องด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๔๐๐๓-๔ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ อยู่ระหว่างจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ลักษณะลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว และขอเข้าพบในช่วงเดือนมิถุนายน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำวิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบัณฑิตศึกษา โทร ๐ ๒๕๔๔ ๓๒๔๘

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๔/๑๑๖๘

วันที่ ๓๔ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมจันทร์ ดาวเดือน

เนื่องด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๔๐๐๓-๔ นักศึกษา
ระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์
อยู่ระหว่างจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ
จึงขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว และขอเชิญในช่วงเดือนมิถุนายน
เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำวิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี
และขอขอบคุณอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบัณฑิตศึกษา โทร ๐ ๒๕๔๔ ๓๒๔๘

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๔/๑๑๖๘

วันที่ ๑๔ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย

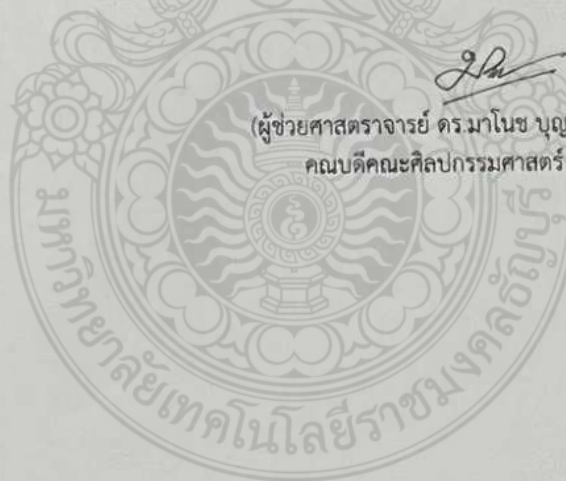
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพันธ์ จันทะสุด

เนื่องด้วย นายธรรมรัตน์ บุญสุข รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๑๖๔๗๐๗๐๔๐๐๓-๔ นักศึกษา
ระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์
อยู่ระหว่างจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งภา สุวรรณศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ
จึงขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว และขอเข้าพบในช่วงเดือนมิถุนายน
เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำวิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี
และขอขอบคุณอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์



**แบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์โคมไฟ
การออกแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์

นำข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจนี้ ใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น และจะนำเสนอข้อมูลในภาพรวม โดยแบบสอบถามความพึงพอใจนี้ใช้สำหรับเจ้าของร้านขายโคมไฟและลูกค้าที่มาเลือกโคมไฟในตลาดนัดสวนจตุจักร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูล มาพัฒนารูปแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

2. กรุณาตอบแบบสอบถามตามความต้องการของท่านทุกข้อ

แบบสอบถามฉบับนี้มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่1 ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานโคมไฟของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อบรรยากาศนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

ใช้สำหรับเจ้าของร้านขายโคมไฟและผู้ที่มาเลือกซื้อโคมไฟในตลาดนัดสวนจตุจักรโดยผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนารูปแบบนวัตกรรมโคมไฟอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ใน () หน้าข้อที่ตรงกับความต้องการของท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1

1.1 ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลการเลือกซื้อและการใช้งานโคมไฟของผู้ตอบแบบสอบถาม

- | | | |
|-------------------|-------------------------|----------------------|
| 1. อายุ | () 18 – 25 ปี | () 26 – 30 ปี |
| | () 31 – 35 ปี | () 36 – 40 ปี |
| | () 41 – 45 ปี | () 46 – 50 ปี |
| | () 51 ปีขึ้นไป | |
| 2. ระดับการศึกษา | () ต่ำกว่าปริญญาตรี | () ปริญญาตรี |
| | () ปริญญาโท | () ปริญญาเอก |
| 3. อาชีพ | () รับราชการ | () รัฐวิสาหกิจ |
| | () พนักงานเอกชน | () ลูกจ้างชั่วคราว |
| | () นักศึกษา | () ประกอบอาชีพอิสระ |
| 4. รายได้ / เดือน | () ต่ำกว่า 15,000 บาท | |
| | () 15,000 - 20,000 บาท | |
| | () 20,001 - 25,000 บาท | |

() 25,001 - 30,000 บาท

() 30,000 บาท ขึ้นไป

5. ท่านพิจารณาสิ่งใดในการตัดสินใจซื้อคอมพิวเตอร์

() รูปทรง

() สดสวยและความสวยงาม

() ราคา

() ประโยชน์ใช้สอย

() ความปลอดภัย

() วัสดุ

() ความทนทาน

6. ท่านนิยมซื้อคอมพิวเตอร์จากสถานที่ใด

() ห้างสรรพสินค้าทั่วไป () ร้านจำหน่ายคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ

() ตลาดนัด

() สถานที่ท่องเที่ยว

() งานแสดงสินค้า

7. อายุการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่ท่านใช้ประมาณกี่ปี

() ต่ำกว่า 6 เดือน

() 6 เดือน - 1 ปี

() 2 - 3 ปี

() 3 ปี ขึ้นไป

8. ส่วนใหญ่ท่านนิยมตกแต่งผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในสถานที่ใด

() ห้องรับแขก

() ห้องทำงาน

() ห้องนอน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อต้นแบบนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / หน้าช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

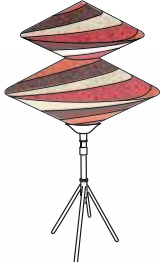
4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

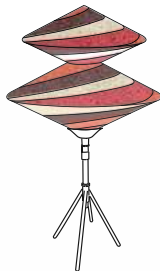
3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน 1.ด้านสร้างสรรค์อัต ลักษณ์ลวดลาย ศิลปะหนังใหญ่	ระดับความพึงพอใจ/เกณฑ์การประเมิน														
															
	โครมไฟแขวน					โครมไฟตั้งพื้น					โครมไฟติดผนัง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.1 สร้างสรรค์อัต ลักษณ์ลวดลาย ศิลปะหนังใหญ่มี ความเป็นเอกลักษณ์ น่าสนใจ															
1.2 สร้างสรรค์อัต ลักษณ์ลวดลาย ศิลปะหนังใหญ่มี การเทคนิคการทำที่ สวยงามแปลกใหม่															
1.3 สร้างสรรค์อัต ลักษณ์ลวดลาย ศิลปะหนังใหญ่มี ความเหมาะสมใน การนำมาออกแบบ โครมไฟ															

รายการประเมิน 2. ด้านความ เหมาะสมของ รูปแบบและรูปทรง โคมไฟ	ระดับความพึงพอใจ/เกณฑ์การประเมิน														
															
	โคมไฟแขวน					โคมไฟตั้งพื้น					โคมไฟติดผนัง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2.1 รูปแบบและ รูปทรงโคมไฟ มีขนาดเหมาะสมใน การใช้งาน															
2.2 รูปแบบและ รูปทรงโคมไฟมี ความแปลกใหม่ น่าสนใจ															
2.3 รูปแบบและ รูปทรงโคมไฟมี ความเหมาะสม กับอัตลักษณ์ ลวดลายศิลปะหนัง ใหญ่															

รายการประเมิน 3. ด้านความ เหมาะสมการใช้ วัสดุในการทำ โคมไฟ	ระดับความพึงพอใจ/เกณฑ์การประเมิน														
															
	โคมไฟแขวน					โคมไฟตั้งพื้น					โคมไฟติดผนัง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3.1 ใช้วัสดุในการทำที่มีความเหมาะสมกับรูปทรงและลวดลาย															
3.2 ใช้วัสดุในการทำที่มีความสวยงามและมีคุณค่า															
3.3 ใช้วัสดุในการทำที่มีความแข็งแรงทนทาน															

รายการประเมิน 4. ด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน	ระดับความพึงพอใจ/เกณฑ์การประเมิน														
	 โคมไฟแขวน					 โคมไฟตั้งพื้น					 โคมไฟติดผนัง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4.1 มีความประณีตสวยงาม															
4.2 มีความสะดวกสบายในการใช้งาน															
4.3 มีคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย															

ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาให้ข้อมูลและแนวคิดในพัฒนางานสร้างสรรค์ พร้อมทั้งจะนำข้อมูล แนวคิด และข้อเสนอแนะที่ได้รับไปปรับปรุงพัฒนารูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป

ธรรมรัตน์ บุญสุข
ผู้จัดทำโครงการวิจัย



ภาคผนวก ข

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

ลงพื้นที่ศึกษาประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่

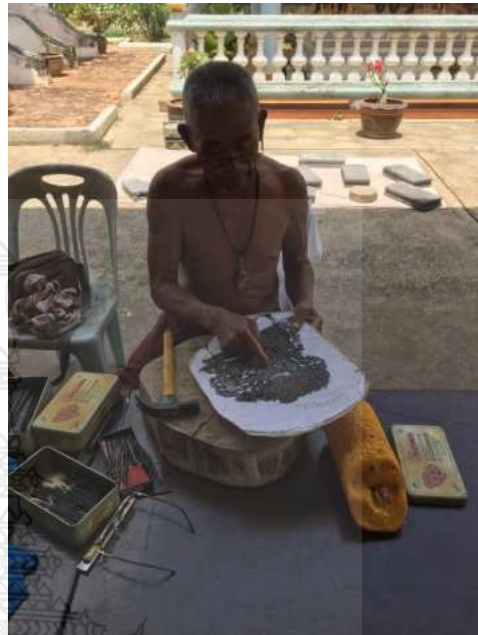
ที่พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี



ศึกษาลวดลายอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่



ศึกษาขั้นตอนการทำหนังใหญ่



ศึกษางานออกแบบโคมไฟ



สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



สร้างต้นแบบคอมไฟ



สำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคภายในตลาดนัดสวนจตุจักร



การนำความรู้การฉลุหนังใหญ่ไปถ่ายทอดสู่ชุมชน



การนำความรู้การฉลุหนังใหญ่ไปถ่ายทอดสู่ชุมชน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล	นายธรรมรัตน์ บุญสุข
วัน เดือน ปีเกิด	27 มิถุนายน พ.ศ.2520
ที่อยู่	69/47 หมู่ที่ 2 ตำบลบ้านฉาง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000
การศึกษา	ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาหัตถกรรมเครื่องหนัง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน	พนักงาน pattern เครื่องหนัง บริษัทแฮมป์เอช พ.ศ.2544-2547 ธุรกิจส่วนตัวงานเครื่องหนัง พ.ศ.2547-2562 อาจารย์สาขานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พ.ศ.2563-ปัจจุบัน
เบอร์โทรศัพท์	086-1026013
อีเมล	tammarat_b@rmutt.ac.th

