



การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี
The development of loincloth at Ang-Hin Chonburi

โดย

ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์
DR. KASEM MANARUNGWIT
นางสาวกรชนก บุญทร
MS. KORNCANOK BUNTORN

งานวิจัยนี้ได้รับงบประมาณเงินรายได้หน่วยงาน ประจำปีงบประมาณ 2561
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี
The development of loincloth at Ang-Hin Chonburi

โดย

ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์

DR. KASEM MANARUNGWIT

นางสาวกรชนก บุญทร

MS. KORNCANOK BUNTORN

งานวิจัยนี้ได้รับงบประมาณเงินรายได้หน่วยงาน ประจำปีงบประมาณ 2561
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อโครงการ : การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี
หัวหน้าโครงการ : ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์
ผู้ร่วมโครงการ : นางสาวกรชนก บุญทร

บทคัดย่อ

โครงการการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ และเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ โดยได้ลงพื้นที่ศึกษา ลวดลายผ้าขาวม้าและผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี ที่จะนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋า ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลที่จะนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าขาวม้า โดยศึกษาลายผ้าขาวม้าลวดลายหลักทั้งหมด 3 ลาย ได้แก่ ลายนกกระทา ลายใ้ปลาไหล และลายตาราง มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มทอผ้าขาวม้า สำหรับด้านการออกแบบได้พัฒนากระเป๋าโดยใช้รูปแบบและประโยชน์ใช้สอยที่สามารถรองรับต่อพฤติกรรมการใช้งานในกลุ่มของวัยรุ่นจำนวน 5 รูปแบบ ซึ่งจากแบบที่ได้เน้นการใช้งานในกลุ่มของวัยทำงานโดยศึกษาพฤติกรรมการใช้งานของกระเป๋าที่มีอยู่และเพิ่มประโยชน์ใช้สอยที่จำเป็นต่อพฤติกรรมการใช้งาน รูปแบบทั้งหมดมีการใช้งานที่หลากหลาย ทั้งสามารถนำพาสำหรับการท่องเที่ยว สามารถใส่อุปกรณ์ต่างๆได้ มีการเลือกใช้วัสดุที่นอกเหนือจากผ้าขาวม้าเพื่อสร้างความหลากหลายของวัสดุรวมไปถึงการตัดเย็บเพื่อให้ส่วนต่างๆของกระเป๋ามีความแข็งแรงโดยเฉพาะส่วนของหูกระเป๋าซึ่งต้องรับน้ำหนักมากและเป็นส่วนที่มักเสียหายก่อนเป็นลำดับต้นๆ การเลือกใช้สีเป็นสีในกลุ่มสีเย็น

โดยการศึกษาข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้ทำการเลือกลายนกกระทาคิดเป็นร้อยละ 42.5 ผ้าขาวม้าโทนสีเย็นเหมาะสำหรับทำผลิตภัณฑ์กระเป๋ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65 ปัจจัยสำคัญสำหรับการเลือกซื้อกระเป๋า คือ การพัฒนาคิดเป็นร้อยละ 60 ส่วนกลุ่มตัวอย่างใหญ่จะใช้กระเป๋าสำหรับทำงานบ่อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 70 โดยกระเป๋าแต่ละใบจะมีอายุการใช้งานอยู่ที่ 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 52.25 การตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าใหม่ เพราะกระเป๋าเดิมชำรุดเสียหายคิดเป็นร้อยละ 45 ผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่กลุ่มตัวอย่างต้องการมากที่สุดคือ กระเป๋าสะพายคิดเป็นร้อยละ 42.5 และวัสดุรวมที่เหมาะสมสำหรับใช้ในการทำผลิตภัณฑ์กระเป๋า คือ หนังคิดเป็นร้อยละ 61.25

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์กระเป๋า, ผ้าขาวม้า

Abstract

The development of loincloth at Ang-Hin Chonburi Stone Basin is to study the pattern of hand-woven cloth and to develop hand-woven cloth products. The area of study cloth loincloth and products of cloth loom hand Chonburi to be developed into a bag product. The results showed that. The information will be used to develop the luggage bag product three patterns of plaid pattern were studied Include Nok Ka Ta pattern, Sai Pla Lai pattern and square pattern. The unique colour of the weaving group for design the bag has been developed in a variety of styles and functionalities that can accommodate five types of adolescent behavior. From the focus on the use of working age to study the behavior of the use of existing luggage and increase the usefulness of the use of behavior all models are versatile. Both can be transported for tourism can be inserted. There is a selection of materials other than loincloth to create a variety of materials, including sewing, so that the parts of the bag are strong, especially the ear piece, which requires heavy weight and is often damaged before. The first Choosing colors in cool colors.

The majority of the sample chose Include Nok Ka Ta pattern (42.5%); they answered that cool tone loincloth was the most suitable tone for producing bag product(65%); the design was the most important factor affecting the purchase decision(60%); the sample mostly used bag when they worked (70%); the useful life of each bag was 2-3 years (52.25%); the sample decided to purchase the new bag because the old one was damaged (45%); the most wanted item for the sample was tote bags (42.5%); the suitable material to produce the bag product was leather (61.25%).

Keywords: Bag product, Loincloth

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรีนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ คณะผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนการวิจัยจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2561

ขอขอบพระคุณคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในเรื่องสถานที่เพื่อใช้ทำกิจกรรมของโครงการเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ ดร. ณัฐชา อ่างรังโชติ อาจารย์คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ปรึกษาโครงการและดูแลด้านข้อมูลทางการตลาด และการเสนอแนะแนวทางการรูปแบบของผลิตภัณฑ์

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ นางลีนจง เสริมศรี หัวหน้ากลุ่มผ้าทอมือบ้านมาบหม้อ ตำบลบ้านปึก อำเภ่อ่างศิลา จังหวัดชลบุรี ที่ได้ช่วยประสานงาน และดำเนินการคัดเลือกกลุ่มผู้เข้าร่วมเสนอแนะให้ข้อมูลในการดำเนินการวิจัย

คณะผู้ดำเนินโครงการวิจัย

ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์ (หัวหน้าโครงการวิจัย)

นางสาวกรชนก บุญทร

อาจารย์คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ของเขตการศึกษา.....	3
1.4 วิธีการดำเนินงาน.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.6 นิยามศัพท์.....	4
บทที่ 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับชุมชนบ้านปึก จังหวัดชลบุรี.....	5
2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าขาม้า.....	6
2.3 ความทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบ.....	18
2.4 วัสดุอุปกรณ์ ในการผลิตกระเป๋า.....	68
2.5 หลักการออกแบบ.....	83
2.6 พฤติกรรมผู้บริโภค.....	88
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	89
บทที่ 3. วิธีดำเนินงานวิจัย.....	94
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	94
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	94
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	94
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	95

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	101
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น.....	101
4.2 การวิเคราะห์ลวดลาย แนวความคิดและรูปแบบผลิตภัณฑ์.....	104
บทที่ 5. สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	106
5.1 สรุปผลการศึกษา.....	106
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	107
บรรณานุกรม.....	108
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	
ภาคผนวก ข	
ภาคผนวก ค	

ผู้วิจัย



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	102
4.2 ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง	103
4.3 การวิเคราะห์ลวดลายแนวคิดและรูปแบบผลิตภัณฑ์.....	104



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 วิธีการดำเนินงาน.....	3
2.1 ลักษณะเส้นใยฝ้าย.....	10
2.2 ลักษณะรังไหม.....	10
2.3 ลักษณะเส้นใยไหม.....	11
2.4 ลักษณะเส้นใยประดิษฐ์.....	11
2.5 ลายไส้ปลาไหล.....	15
2.6 ลายนกกระทา.....	15
2.7 ลายตาสก๊อต.....	15
2.8 ลักษณะผ้านุ่งทางรอบ.....	16
2.9 ผ้านุ่งลายทางกระรอก.....	16
2.10 ลายตาสุมก.....	16
2.11 ลายดอกพิกุลครึ่งซีก.....	17
2.12 ลายดอกพิกุล.....	17
2.13 ลายผ้าขาม้า.....	17
2.14 แรงแบบตาลใจจากสภาพสังคมและความเชื่อ.....	19
2.15 แรงแบบตาลใจจากเครื่องจักรกลที่สะท้อนภาวะทางสังคมในปัจจุบัน.....	20
2.16 แรงแบบตาลใจจากสภาพแวดล้อมทางสังคม.....	20
2.17 วัดเชียงทอง เมืองหลวงพระบาง.....	21
2.18 จุดสร้างปริมาตรของรูปทรงในลักษณะเหมือนจริง.....	23
2.19 รูปร่างเรขาคณิตแบบต่างๆ.....	25
2.20 รูปร่างธรรมชาติแบบต่างๆ.....	25
2.21 รูปร่างแบบอิสระ.....	25
2.22 รูปทรงเรขาคณิต.....	26
2.23 รูปทรงธรรมชาติ.....	27
2.24 รูปทรงอิสระ.....	27
2.25 รูปทรงบริสุทธิ์.....	27
2.26 การใช้พื้นผิวลักษณะจับต้องได้.....	28
2.27 การใช้พื้นผิวลักษณะลวงตา.....	29

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.28 น้ำหนักทำให้เกิดมิติ.....	30
2.29 เงาที่เกิดตามธรรมชาติ.....	31
2.30 จุดของแสงทำให้เน้นจุดสนใจ.....	31
2.31 น้ำหนักทำให้เกิดมิติ.....	33
2.32 การขัดแย้งด้วยเนื้อหา.....	35
2.33 กลมกลืนด้วยสีแต่ขัดแย้ง.....	35
2.34 การซ้ำกันด้วยรูปทรง ขนาด และน้ำหนักที่แตกต่างกันช่วยลดความขัดแย้งในงาน.....	36
2.35 การเน้นด้วยน้ำหนักของสี สร้างจุดเด่นใน.....	37
2.36 การเปลี่ยนแปลงของพื้นผิว.....	38
2.37 การเปลี่ยนแปลงของ สีและรูปทรง.....	38
2.38 การอาศัยที่ว่างในการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรง.....	39
2.39 การใช้ขนาดที่ต่างกันแสดงความรู้สึกและสื่อความหมาย.....	40
2.40 การแสดงออกถึงทิศทางและระยะใกล้ไกล.....	41
2.41 การออกแบบพระพุทธรูปแบบดุจภาพสองด้านเท่ากัน.....	41
2.42 การจัดทำทางให้เกิดดุลยภาพทั้งสองด้าน.....	42
2.43 ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม.....	43
2.44 ความสมดุลในแกนแนวนอนแนวตั้ง ของรูปทรง.....	43
2.45 แนวตั้ง ของรูปทรง.....	44
2.46 การสลับกันของเส้นและพื้นที่ว่าง.....	45
2.47 จังหวะการไหวของเส้น.....	45
2.48 จังหวะสั้นเร็ว.....	45
2.49 จังหวะค่าอ่อน-แก่ของน้ำหนักค่าแสงเงา.....	46
2.50 จังหวะการซ้ำ.....	46
2.51 สัดส่วนของค่าน้ำหนัก.....	47
2.52 สัดส่วนของรูปทรง.....	47
2.53 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากขนาดต่างๆ.....	48
2.54 การเคลื่อนไหวของเส้นสี รูปปร่างต่างๆ.....	48
2.55 ภาพแสดงรูปวงกลม (Circle).....	49

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.56 ภาพแสดงรูปสามเหลี่ยม (Triangle).....	49
2.57 ภาพแสดงรูปสี่เหลี่ยม (Square).....	49
2.58 ภาพแสดงรูปหกเหลี่ยม (Hexagon).....	50
2.59 การตัดทอนรูปทรงให้มีความเรียบง่ายในการสื่อความหมาย.....	51
2.60 การสร้างระยะด้วยมุมมองและขนาดที่แตกต่างกัน.....	51
2.61 ระยะที่เกิดจาก น้ำหนัก และทิศทาง.....	52
2.62 แม่สีแสง.....	55
2.63 แม่สีวัตถุธาตุ ชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2.....	56
2.64 สีโทนเย็น.....	58
2.65 สีโทนร้อน.....	58
2.66 การใช้สีวรรณะร้อน.....	59
2.67 การใช้สีวรรณะเย็น.....	59
2.68 การใช้สีวรรณะร้อนร่วมกับวรรณะเย็นในอัตราส่วน 20:80.....	60
2.69 การใช้สีเอกรงค์โทนสีส้ม.....	61
2.70 การใช้สีกลมกลืนแบบข้างเดียว.....	62
2.71 การใช้สีกลมกลืนแบบข้างเดียว.....	63
2.72 การใช้สีครอบงำสีม่วง.....	64
2.73 การแสดงความเด่นของสีเหลืองที่ถูกล้อมรอบด้วยสีหม่น.....	65
2.74 ผ้าแคนวาส.....	69
2.75 หนังแท้.....	70
2.76 หนังเทียม (Polyurethane).....	71
2.77 หนังเทียม (Semi-Polyurethane).....	71
2.78 หนังเทียม (Polyvinylchloride).....	72
2.79 ผ้าซับในกระเป๋า.....	72
2.80 ตัวล็อคเปิด-ปิด แบบเข็มขัด.....	73
2.81 ตัวล็อคเปิด-ปิด แบบตัวล็อคโลหะ.....	74
2.82 ตัวล็อคเปิด-ปิดแบบตัวล็อคเลเซอร์หัส.....	74

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.83 ตัวล้อยกเปิด-ปิดแบบเป็นกระดุมแม่เหล็ก.....	75
2.84 ตัวล้อยกเปิด-ปิด แบบเวลโคร.....	75
2.85 ตัวล้อยกเปิด-ปิด แบบซิป.....	76
2.86 กระดุม.....	77
2.87 ซิป.....	78
2.88 ลูกไม้.....	78
2.89 ลูกปิด.....	79
2.90 ไส้ไก่.....	79
2.91 เชือก.....	80
2.92 ผ้าเทป.....	80
2.93 ริบบิ้น.....	81
2.94 เทคนิคการต่อผ้า.....	81
2.95 การตัดปะผ้า.....	82
2.96 การเย็บควิลท์.....	83
4.1 การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล.....	101

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันกระแสการใช้ผ้าไทยได้รับความนิยมมากขึ้น ทั้งผ้าไหม ผ้าฝ้าย แม้จะได้รับความนิยม แต่ภูมิปัญญาการทอผ้ากลับกำลังไร้ผู้สืบทอด โดยเฉพาะผ้าไทยพื้นเมืองอย่าง "ผ้าอ่างศิลา บ้านปึก" ซึ่งมีเอกลักษณ์และประวัติความเป็นมาสะท้อนภูมิปัญญาของคนบ้านปึก จ.ชลบุรี ตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นโดยในสมัยรัชกาลที่ 3 ผ้าทอของพระมหากษัตริย์บางผืนก็ทอมาจากอ่างอ่างศิลา ความพิเศษของผ้าอ่างศิลายู่ที่วิธีการผลิต ที่เริ่มจากการทำเส้นด้ายให้เหนียว ด้วยการนำข้าวสวดยมาขยำกับด้าย ก่อนจะนำไปหวีด้วยจันดวง ซึ่งได้จากกาบมะพร้าวไม่มีกะลา แล้วนำไปผึ่ง 1 วัน ก่อนจะนำไปสับในแต่ละตะกอกผ้าที่ทอออกมาจึงนิ่มไม่ร้อน ไม่ระคายเคือง ฝีมือการทอผ้าของคุณยายหงวนที่ในอ่างศิลายกให้เป็นยอดครูเพราะสามารถแกะลายใหม่จากสิ่งต่างๆ ที่พบเห็นมาทอเป็นลวดลายผ้าได้ แต่ลายที่คุณยายหงวนภูมิใจที่สุด เห็นจะเป็นลายผ้าจากฉลองพระองค์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ครั้งหนึ่งเคยเห็นฉลองพระองค์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวว่าสวยติดตามใจค่อยๆ แกะลายมาเป็นของเราเอง นอกจากนี้ก็ยังมีลายอื่นๆ เช่น ลายราชวัตร ลายพิกุล ลายไส้ปลาไหล ที่ถือเป็นเอกลักษณ์ของผ้าอ่างศิลา แต่ด้วยอายุที่มากขึ้นแล้วคุณยายจึงไม่รู้ว่าจะมีโอกาสได้ถ่ายทอดภูมิปัญญาให้กับลูกหลานมากน้อยเพียงไร แต่เพราะความตั้งใจที่จะสืบสานงานทอผ้าให้คงอยู่ กลุ่มแม่บ้านหรือสภาวัฒนธรรมจึงเริ่มเข้ามาฟื้นฟูให้คนรุ่นใหม่เข้ามาศึกษาต่อซึ่งก็คือคุณรินจง เสริมศรี ที่เป็นทายาทแท้เพียงคนเดียวเท่านั้น และกลุ่มชาวบ้านวัย 40 ขึ้นไปไม่กี่รายที่เข้ามาสานต่อ แต่ก็ยังประสบปัญหาในเรื่องของการพัฒนาตั้งแต่เส้นใย เนื่องจากเดิมได้ใช้วิธีการซื้อเส้นใยในราคาถูกจากแหล่งผลิตอื่น การขาดการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างความหลากหลายจากผ้าขาวม้า ซึ่งในภาพรวมก็ยังต้องการสิ่งเหล่านี้ภายใต้การอนุรักษ์ผืนผ้าที่คุณยายได้สั่งสมประสบการณ์จนเป็นที่รู้จัก เพื่อให้กลุ่มชาวบ้านที่คิดสานต่อเกิดกำลังใจที่จะลุกขึ้นทอผ้าเพื่อรักษาเอกลักษณ์แห่งงาน ภูมิปัญญาต่อไป (สัมภาษณ์: คุณรินจง เสริมศรี, วันที่ 20 พฤษภาคม 2559)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐซึ่งดูแลโดยคณะกรรมการสงบแห่งชาติ ที่ได้สนับสนุนแนวคิดของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ใช้หลักหรือแนวทางในการปฏิรูปและพัฒนาประเทศให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม และเกิด

การพัฒนาอย่างยั่งยืน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตของสภาพแวดล้อมโลก และภายในประเทศ โดยเฉพาะภาวะผันผวนด้านเศรษฐกิจพลังงาน ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจภายในประเทศที่เน้นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของฐานการผลิตภาคเกษตร และการประกอบการของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม การพัฒนานวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย การเสริมสร้างทุนสังคม (ทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยสู่สังคมคุณภาพมุ่งสร้างภูมิคุ้มกันตั้งแต่ระดับปัจเจก ครอบครัว และชุมชน สามารถจัดการความเสี่ยง และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรและได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นธรรม สำหรับการเสริมสร้างทุนเศรษฐกิจ (ทุนทางกายภาพ ทุนทางการเงิน) มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจภายในประเทศให้เข้มแข็ง โดยใช้ภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (ยุทธศาสตร์ของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ)

จากเหตุผลในเรื่องของการอนุรักษ์ผ้าขาวม้าทอมืออันเป็นเอกลักษณ์และภูมิปัญญา การสร้างผลิตภัณฑ์ให้เกิดความหลากหลายสร้างความเข้มแข็งให้กับกลุ่มผู้ประกอบการในชุมชน ทางกลุ่มผู้วิจัยได้สนใจที่จะศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ โดยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มความหลากหลาย และการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ตามหลักการออกแบบ เป็นการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ

1.2.2 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

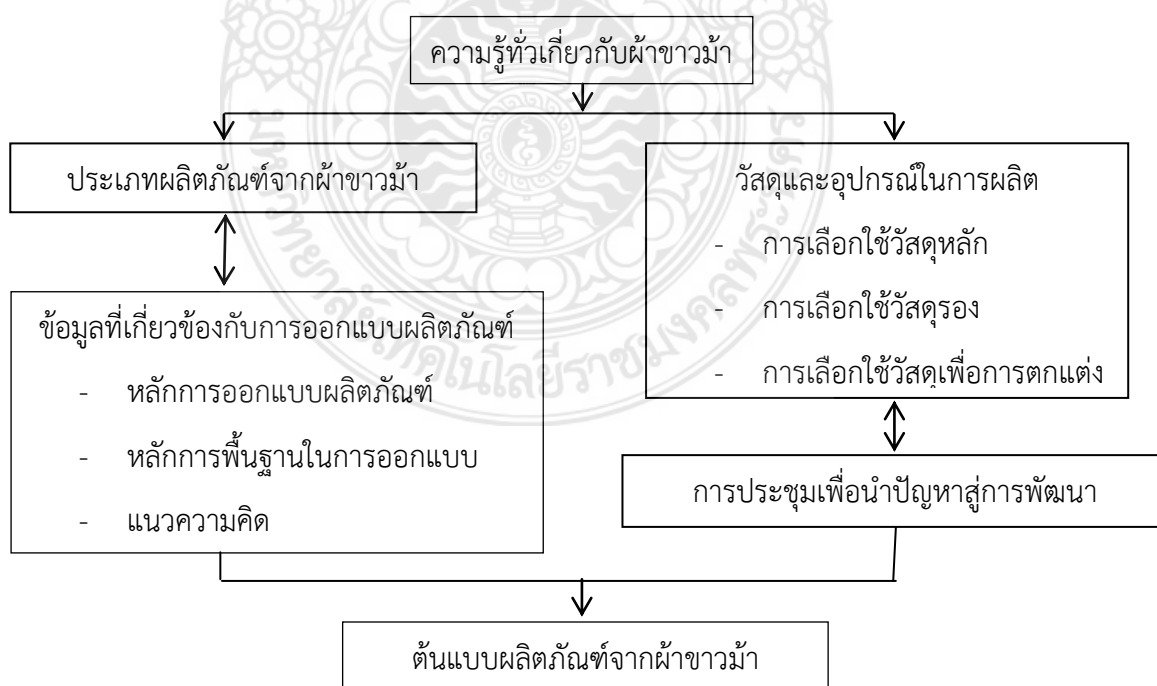
- 1.3.1.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ บ้านปึก จังหวัดชลบุรี
- 1.3.1.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าขาวม้า
- 1.3.1.3 ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ
- 1.3.1.4 ประเภทกระเป๋า
- 1.3.1.5 วัสดุอุปกรณ์ ในการผลิต
- 1.3.1.6 หลักการออกแบบ
- 1.3.1.7 พฤติกรรมผู้บริโภค
- 1.3.1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ กลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ จำนวน 20 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ จำนวน 20 คน

1.4 วิธีการดำเนินงาน



ภาพที่ 1.1 วิธีการดำเนินงาน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ด้านวิชาการ เกิดองค์ความรู้ด้วยผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ สามารถนำไปสู่การพัฒนาเอกสารประกอบการสอน หนังสือ ตำรา การเผยแพร่ผลงานในระดับชาติหรือนานาชาติได้
- 1.5.2 ด้านหน่วยงานภาคเอกชนหรือธุรกิจ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บทบาทหน้าที่องค์ประกอบของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ โดยเป็นการเรียนรู้ และการทำความเข้าใจร่วมกัน และสามารถนำไปใช้ในการวางแผนพัฒนาผู้ประกอบการหรือธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง
- 1.5.3 ด้านเศรษฐกิจ ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ สามารถสร้างเครือข่ายผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ และได้รับการยอมรับจากกลุ่มลูกค้าผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ ทำให้เกิดการได้เปรียบเชิงการแข่งขัน เพื่อขยายโอกาสในการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือในตลาดอุตสาหกรรมต่อไป
- 1.5.4 ด้านชุมชน จะทำให้ชุมชนมีเอกลักษณ์ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งหรือจุดเด่นในพื้นที่ และสามารถช่วยให้ชุมชน/ผู้ประกอบการสามารถอนุรักษ์การทอผ้าขาวม้าทอมือได้อย่างยั่งยืนต่อไปถ้าได้รับการส่งเสริม สนับสนุนก็จะสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวหรือแหล่งรวบรวมของที่ระลึกเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เลือกซื้อผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ได้จากกลุ่มเครือข่าย เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้ความเข้าใจที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาคำต่อไปนี้ นิยามเฉพาะในการวิจัย

- ผ้าขาวม้า หมายถึง ผ้าที่เป็นเส้นขนานขนาดเล็กเรียกว่า ไล่ปลาไหลและนกระทาของกลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน จังหวัดชลบุรี

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและพัฒนากระเป๋ากลับจากผ้าขาม้า อ่างหิน จังหวัดชลบุรี ได้มีการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอ่างหิน (บ้านปึก) จังหวัดชลบุรี
- 2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าขาม้า
- 2.3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบ
- 2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต
- 2.5 หลักการออกแบบ
- 2.6 พฤติกรรมผู้บริโภค
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอ่างหิน (บ้านปึก) จังหวัดชลบุรี

2.1.1 ประวัติความเป็นมา

บ้านปึกมาจากคำว่าหนองปึกหรือหนองปลัก คำว่าปึกหรือปลักในสมัยก่อน หมายถึงบริเวณที่เลี้ยงกระบือ จากคำบอกเล่าของผู้สูงอายุเล่าว่าสมัยก่อนมีหนองน้ำขนาดใหญ่อยู่บริเวณหมู่ที่ 1 ตำบลบ้านปึกปัจจุบันนี้ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านจึงนำกระบือมาเลี้ยงที่หนองน้ำแห่งนี้ ปัจจุบันหนองน้ำนี้ได้ถูกถมเป็นที่อยู่อาศัยหมดแล้ว

2.1.2 พื้นที่

สภาพทั่วไปเป็นที่ราบดินทราย เป็นที่เกษตรทำสวนมะพร้าว

2.1.3 เขตพื้นที่

ทิศเหนือ ติดต่อ ต.อ่างศิลา อ.เมือง จ.ชลบุรี

ทิศใต้ ติดต่อ ต.แสนสุข, ต.เสม็ด อ.เมือง จ.ชลบุรี

ทิศตะวันออก ติดต่อ ต.เสม็ด อ.เมือง จ.ชลบุรี

ทิศใต้ ติดต่อ ต.แสนสุข, ต.เสม็ด อ.เมือง จ.ชลบุรี

ทิศตะวันตก ติดต่อ ต.แสนสุข, ต.อ่างศิลา อ.เมือง จ.ชลบุรี

2.1.4 สาธารณูปโภค

ไฟฟ้า ประปาและโทรศัพท์ที่มีใช้สะดวกและครบทุกหมู่บ้าน

2.1.5 การเดินทาง

จากกรุงเทพฯใช้ถนนสายบางนา – ตราด ถึงชลบุรีวังตรงไปถึงแยกเข้าอ่างศิลา เลี้ยวขวาเข้าทางหลวงหมายเลข 3134 เลี้ยวซ้ายเข้าถนนมิตรสัมพันธ์เข้าสู่ตำบลอ่างหิน (ระพีพร วงศ์มน, 2555)

2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าขาวม้า

2.2.1 ผ้าขาวม้า ไม่ใช่คำไทยแท้ แต่เป็นภาษาเปอร์เซียที่มีคำเต็มว่า กามาร์บันด์ (Kamarban) กามาร์ หมายถึง เอว หรือ ท่อนล่างของร่างกาย บันด์ แปลว่า พัน รัด หรือ คาด เมื่อนำทั้งสองคำ มารวมกัน จึงหมายถึง เข็มขัด ผ้าพัน หรือคาดสะเอว คำว่า กามาร์บันด์ ยังปรากฏอยู่ในภาษาอื่นๆ อีก เช่น ภาษามาลายู มีคำว่า กามาร์บัน (Kamarband) ภาษาอินดี ใช้คำว่า กามาร์บันด์ เช่นเดียวกับภาษาเปอร์เซีย แต่ภาษาอังกฤษใช้คำว่า คัมเมอร์บันด์ (Commer band) หมายถึง ผ้ารัดเอว ในชุดทักซิโด (Tuxedo) ซึ่งเป็นชุดสำหรับออกงานราตรีสโมสร (ธัญฤทธิ์ ปนารักษ์, 2555)

อาภรณ์พันธ์ จันทร์สว่าง คณะสังคมสงเคราะห์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อธิบายไว้ว่า “ผ้าขาวม้า” เป็นคำที่เพี้ยนมาจากคำว่า “กามา” ซึ่งเป็นภาษาอิหร่านที่ใช้กันอยู่ที่ประเทศสเปน เข้าใจว่าคำสเปนเอาคำว่า “กามา” ของภาษาแขกไปใช้ด้วย เพราะในประวัติศาสตร์ประเทศทั้งสอง มีการติดต่อกันมาช้านาน จากรากฐานของข้อมูล แสดงให้เห็นว่าผ้าขาวม้าเป็นผ้าโบราณ ที่ใช้ประโยชน์ กันมานานแล้ว คนไทยรู้จักการใช้ผ้าขาวม้ามาตั้งแต่สมัยพุทธศตวรรษที่ 16 ถ้านับเวลาย้อนไป จะตรงกับยุคสมัยเชียงแสน ในสมัยเชียงแสนผู้หญิงมักจะนุ่งผ้าถุง ส่วนผู้ชายเริ่มใช้ผ้าคาดเอว (ผ้าขาวม้า) ซึ่งได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมมาจากไทยใหญ่ แต่ไทยใหญ่นั้นได้ใช้ผ้าขาวม้า ในการโภกศิระคนไทยเรียนรู้จากเชียงแสนโดยเข้ามาเคียนเอว จากนั้นเริ่มปรับประยุกต์มาใช้ประโยชน์ ในการเดินทางไกล โดยใช้เก็บอาวุธ เก็บสัมภาระ ปูเป็นที่นอน นุ่งอาบน้ำ เช็ดทำความสะอาดร่างกาย เมื่อไทยใหญ่เห็นประโยชน์ของการใช้ผ้าขาวม้าจึงนำมาเคียนเอวตามอย่างบ้างเคียนเป็นคำไทย มีความหมายตามพจนานุกรม คือ พัน ผูก พาด โภก คาด คลุม เมื่อนำมารวมกับคำว่า ผ้าและส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น เอว จึงมีความหมายว่า เป็นผ้าสำหรับคาดเอว ซึ่งคนไทย โบราณรู้จัก ผ้าเคียนเอว มากกว่า ผ้าขาวม้า เนื่องจากใช้เรียกกันมาแต่โบราณ ส่วนคำว่าผ้าขาวม้า มานิยม ใช้เรียกกันในภายหลังหลักฐานที่แสดงว่าคนไทยรู้จักใช้ผ้าขาวม้าในสมัยเชียงแสน มีปรากฏให้เห็นจากภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ วัดภูมินทร์ จังหวัด น่าน และเมื่อดูการแต่งกายของ

หญิง-ชาย ไทยในสมัยอยุธยาจากภาพเขียนในสมุดภาพ ไตรภูมิสมัยอยุธยา ราวต้นศตวรรษที่ 22 จะเห็นได้ว่าชาวโทยานิยมใช้ผ้าขาวม้าพาดบ่า คาดพุง หรือนุ่งโจงกระเบนแล้วใช้ผ้าขาวม้าคล้องคอ ตลบห้อยชายทั้งสองข้างไว้ด้านหลัง สมัยรัตนโกสินทร์ชาวไทยทั้งชาย-หญิงนิยมใช้ผ้าขาวม้า มาทำประโยชน์กันมากขึ้น โดยไม่จำกัดแต่เพียงเพศชายอย่างเดียวเหมือนในอดีต และ ไม่จำกัดเฉพาะ ทำเป็นเครื่องตกแต่งร่างกายอย่างเดียว

2.2.2 การใช้ประโยชน์จากผ้าขาวม้า

ผ้าขาวม้าเป็นผ้าที่อำนวยความสะดวกให้กับคนไทยมาหลายศตวรรษ โดยไม่มีที่ท่าว่า จะสูญหายไปง่ายๆ เนื่องด้วยประโยชน์ของผ้าขาวม้ามามีมากมายนานัปการ ทั้งนี้เพราะผ้าขาวม้า มีความเกี่ยวข้องกับวิถีทางแห่งการดำเนินชีวิตมากมายหลายอย่างด้วยกัน จะเห็นได้อย่างชัดเจน ว่า ผ้าขาวม้า คือสิ่งมหัศจรรย์แห่งสายใยที่ถักทอไว้อย่างประณีต จากตำนานกาลเวลา และคุณค่า อันน่ายกย่อง สรุปความได้ว่าประโยชน์ของผ้าขาวม้าใช้กันตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย

ผ้าขาวม้าเป็นเอกลักษณ์ของคน หรือกลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่า กรรมกร ผู้ใช้แรงงาน เกษตรกร ที่บ่งบอกถึงตัวตนของกลุ่มบุคคลเหล่านี้ คือภูมิปัญญาของบรรพบุรุษสิ่งที่น่าเป็นห่วงก็คือ ประเด็นที่ว่าเรื่องผ้าขาวม้ามีการพูดถึงน้อยมาก เพราะเมื่อใครก็ตามที่ถามถึงเรื่องผ้าก็จะนึกถึงเพียงผ้า โหลม ลายขีด เป็นต้นเรื่องผ้าขาวม้าจึงกำลังถูกระบายทิ้งที่เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับความเป็นวิถีชีวิต ทั้งที่มันบ่งบอกถึงตัวตนของความเป็นชุมชนของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ผ้าขาวม้า เป็นสัญลักษณ์ ของโภคทรัพย์ ความสามารถในการประดิษฐ์ และความงามบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ ของสังคมท้องถิ่นด้วย ที่สำคัญผ้าขาวม้าในสังคมไทย สมัยใหม่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดระหว่างเมือง กับชนบท กล่าวคือ ในสังคมชนบทผ้าขาวม้าเป็นเครื่องมือที่ใช้กันทุกเพศทุกวัยใช้กับทุกส่วนของร่างกายและใช้ได้กับทุกกิจกรรมทั้งใช้ในครัวเรือน ไร่ นา หรือที่สาธารณะทั่วไปแต่ในสังคมเมือง มักใช้ผ้าขาวม้าส่วนตัวของผู้ชายและจำกัดการใช้เฉพาะกิจกรรมส่วนตัวหรือในที่รโหฐานเท่านั้น ดังนั้นการใช้ผ้าขาวม้าเป็นผ้าอเนกประสงค์ที่ใช้กันได้กับทุกคนในทุกสถานที่ ทุกเวลา อาจจะเป็นจริง เฉพาะในสังคมชนบทและสังคมของผู้ใช้แรงงานเท่านั้น

ในปัจจุบันผ้าขาวม้าไม่ได้รับความนิยมนอกจากผู้บริโภครุ่นเก่าที่ควรเมื่อเปรียบเทียบกับ ผ้าทอพื้นเมืองชนิดอื่นๆ ทั้งที่ผ้าขาวม้าเป็นผ้าที่อยู่คู่กับวิถีชีวิตของคนไทยมาเป็นเวลายาวนาน ซึ่งในอดีตผู้ที่ใช้ผ้าขาวม้ามักเป็นผู้ชาย โดยใช้เป็นผ้าคลุมเวลาอาบน้ำ ผ้าพาดไหล่ ผ้าคาดเอว ผ้าโพก ศีรษะกันแดด เป็นต้น ต่อมาเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลง วิถีชีวิตของคนในสังคมก็เปลี่ยนไปการใช้ประโยชน์ จากผ้าขาวม้าเริ่มลดน้อยลงไปเรื่อยๆ เนื่องจากมีสิ่งอื่นเข้ามาแทนที่ เช่น การใช้ผ้าขนหนูคลุมอาบน้ำ

การสวมหมวกเพื่อกันแดด การใช้เช็ดขัดคาคาเดอ สิ่งเหล่านี้มีผลทำให้ผ้าขาวม้าลดความสำคัญลง และไม่เป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน (กฤตพร คงคาอุยฉายและสุวดี ประดับ, 2556: หน้า 9-10)

2.2.3 ผ้าขาวม้าบ้านปึก อ่างศิลา จังหวัดชลบุรี

ผ้าทออ่างศิลา หรือ ผ้าทออ่างหิน เป็นงานหัตถศิลป์ที่มีชื่อเสียงของท้องถิ่นอ่างศิลา โคนผ้าทออ่างศิลาเป็นสินค้าที่ขึ้นชื่อมาแต่อดีต ทั้งยังเป็นแหล่งทอผ้าทรงของกษัตริย์ เช่นเดียวกับผ้าทอเมืองจันทบุรี ผ้าทออ่างศิลาเป็นผ้าที่ได้ชื่อว่าสวยงาม และมีคุณสมบัติเด่นต่างจากผ้าทอแหล่งอื่น กล่าวคือ เนื้อละเอียด เนียน ไม่เป็นขน เนื้อนิ่มใส่สบาย เนื้อผ้าเหนียวทนทาน มีทั้งผ้าขาวม้า ผ้าโสร่ง ผ้าโจงกระเบน ผ่าถุง ผ่าเช็ดมือ ผ่าเช็ดปาก ผ่าถลกบาตร (ตัดเย็บไว้เก็บลูกบาตรมีระยะเวลา พระออกบิณฑบาต)

ผ้าทออ่างศิลาเป็นผ้าที่ได้รับความนิยมสูงในช่วง ยุคปฏิรูปการปกครอง 2435-2475 เพราะเป็นผ้าที่สวยงามเนื้อละเอียดทอแน่นทนทาน เป็นของที่ชนชั้นสูงที่มาเที่ยวชายทะเลภาคตะวันออกหรือข้าราชการที่มาตรวจราชการที่ชลบุรีนิยมซื้อไปเป็นของฝากกลับไปกรุงเทพฯ คนที่ได้รับก็ชื่นชอบเป็นอย่างยิ่ง (ภารดี มหาขันธุ์และนันท์ชญา มหาขันธุ์. 2558: หน้า 27,124-125,128)

สมเด็จพระบรมราชเทวีซึ่งสนพระทัยเรื่องการทอผ้าอยู่ก่อนแล้ว เมื่อพระองค์เสด็จมาประทับรักษาพระองค์ ณ พระตำหนักศรีราชาจึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งหูกทอผ้าขึ้นที่พระตำหนักศรีราชาและนำช่างทอผ้าท้องถิ่นมาถวายการสอน จนทรงทอผ้าได้ด้วยพระองค์เอง และยังโปรดเกล้าฯ ให้ขอตั้งคุณทองพูน ปัญญาทေး บุตรีข้าราชการในจังหวัดชลบุรี และคุณสัมลิม ช่างทอผ้า พื้นบ้านตำบลอ่างศิลา ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรอบรู้เรื่องการทอผ้ามาชุบเลี้ยงเพื่อเป็นครูสอนการทอผ้าแก่ข้าราชการบริวาร ผ้าที่ทอระหว่างที่ประทับอยู่ที่พระตำหนักศรีราชาเป็นผ้าพื้นเมื่อทอแล้วโปรดเกล้าฯให้นำออกจำหน่าย ต่อมาเมื่อสมเด็จพระบรมราชเทวี เสด็จพระราชดำเนินกลับไปประทับที่พระตำหนักสวนหงส์ ในพระราชวังดุสิต พระองค์ยังโปรดเกล้าฯให้นำหูกทอผ้าที่พระตำหนักศรีราชาไปด้วย และโปรดให้ทอผ้าจำหน่ายเช่นเดียวกับที่ประทับอยู่ที่ศรีราชา ปรากฏว่าผ้าจำหน่ายดีขึ้นจึงโปรดเกล้าฯ ให้เพิ่มหูกเป็น 4 หูก แล้วทรงจัดรูปงานขึ้นเป็นกอง เรียกว่า กองทอ ทรงตั้งหัวหน้ากองให้มีหน้าที่ควบคุมรับผิดชอบโดยขึ้นตรงต่อพระองค์ และทรงหาผู้เชี่ยวชาญที่สำเร็จวิชาการทอผ้าจากญี่ปุ่นมาเป็นที่ปรึกษา ทำให้เกิดการทอผ้าที่กระตักขึ้นอีกแบบหนึ่ง ต่อจากนั้นผู้เชี่ยวชาญยังกราบบังคมทูลแนะนำให้สมเด็จพระบรมราชเทวีสั่งเครื่องทอยกดอกจากญี่ปุ่นมาทรงใช้งานด้วยผ้าที่ทอขึ้นในช่วงนี้จึงมีทั้งผ้าพื้น ผ้าฝ้ายดอกไหม (ผ้าฝ้ายยกดอกไหม) ผ้าไหมดรัสเซีย (คือผ้าที่ทอสอดเส้นทอง) ผ้าทออ่างศิลาที่ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระบรมราชเทวี ส่งเสริม และพัฒนา

อย่างต่อเนื่อง ทั้งรูปแบบ เทคโนโลยีในการทอ และวัสดุ (วัตถุดิบที่ใช้ในการทอ) จนเป็นผ้า ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่ ชนชั้นสูงสมัยนั้น กองทอ ของสมเด็จพระเจ้า พระบรมราชเทวีมีผู้มาสั่งทอ กันมาก (อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล. 2556: หน้า 55)

2.2.4 วัตถุดิบที่ใช้ในการทอผ้าได้แก่เส้นใยจากพืชและสัตว์ เช่น ไยกล้วย ใยสับปะรด ใยฝ้าย และไหม เป็นต้น ในปัจจุบันยังมีเส้นใยประดิษฐ์หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า เส้นใยสังเคราะห์ ที่ผลิตด้วยกรรมวิธีทางเคมีจากห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ เช่น เรยอน (Rayon) ไนลอน (Nylon) โพลีเอสเตอร์ (Polyester) อะคริลิก (Acrylic) มีเส้นใยมากกว่า 1 ชนิดมาผสมกัน เช่น ใยฝ้ายผสม โพลีเอสเตอร์ จะได้คุณสมบัติที่ดี คือ ซักง่ายแห้งเร็ว ไม่ยับง่าย ดูดความชื้นได้ดี ทำให้สวมใส่สบาย

เส้นใยที่นิยมใช้ทอผ้าในปัจจุบันมี 3 ประเภท คือ ฝ้าย ไหมและเส้นใยสังเคราะห์

2.2.4.1 ฝ้าย (cotton) เป็นพืชที่ปลูกง่ายปลูกได้ทุกภาคในประเทศไทยเป็นพืชเขตร้อน ชอบดินเหนียวปนทราย อากาศโปร่งไม่ชอบร่มเงา การปลูกฝ้ายจะเริ่มปลูกในเดือนพฤษภาคม ต่อกับเดือนมิถุนายนหรือปลายเดือนกรกฎาคมต่อกับเดือนสิงหาคม (ช่วงฤดูฝน) ฝ้ายจะเติบโตได้ดี พอประมาณเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคมฝ้ายก็จะแก่และแตกปุย(ระยะเวลาที่ปลูกจนกระทั่ง เก็บปุยได้ใช้เวลาประมาณ 6-7 เดือน) ชาวบ้านทุกครอบครัวสามารถปลูกฝ้ายได้ แล้วนำเส้นใยมาทอ เป็นผืนผ้า คุณยายหงวน เสริมศรี ช่างทอผ้าอาวุโส ปัจจุบัน (พ.ศ.2557) อายุ 94 ปี ในเขตเทศบาล เมืองอ่างศิลา กล่าวว่าในสมัยที่ท่านทอผ้า (พ.ศ.2476-2487) ชาวอ่างศิลา (รวมบ้านปึก-หนองมน) ทอผ้าฝ้ายเป็นส่วนใหญ่และมักจะซื้อเส้นฝ้ายสำเร็จมา ย้อมสีตามต้องการถึงแม้เส้นฝ้ายจะไม่เหนียว (ขาดง่าย) ผ้าฝ้ายยับง่าย รีดยาก ย้อมสีไม่ค่อยติด แต่ราคาไม่แพง ซักแห้งได้ดี สวมใส่แล้วรู้สึกสบาย ไม่ค่อยร้อน และด้วยภูมิปัญญาของช่างทอผ้าชาวอ่างศิลา สามารถทำให้เส้นฝ้ายมีคุณภาพดีกว่า เส้นฝ้ายทั่วไป

2.2.4.2 ไหม (Silk) ไยไหมเป็นใยที่เกิดจากสัตว์ (รังของตัวไหม) ชาวบ้านทางภาคอีสาน ภาคเหนือและภาคกลาง นิยมปลูกต้นหม่อนเพื่อเป็นอาหารสำหรับเลี้ยงตัวไหม ต้นหม่อนขึ้นได้ดี ในดินเกือบทุกชนิด ต้นหม่อนต้องการความชื้นเล็กน้อยในระยะตั้งตัว เมื่อโตจะทนความแห้งแล้งได้ดี ตัวไหมเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายตัวหนอน เมื่อแก่ตัวเข้าจะชักใยหุ้มตัวเอง ตัวไหมจะอาศัยอยู่ในนั้น ชาวบ้านจะนำใบหม่อนหั่นเป็นฝอยไปให้ตัวไหมกิน จากนั้นจะรังไหมมาสาวเพื่อให้ได้เส้นใยไหม ต่อจากนั้นก็นำเส้นใยมาฟอก โดยนำมาต้มด้วยด่างเพื่อขจัดสีเส้นไหมเดิมออก แล้วนำมาทอ กัก เพื่อให้เส้นใยไหมติดต่อกันเป็นเส้นเดียวตลอดหลังจากนั้นจึงนำมา ย้อมสีแล้วนำไปทอเป็นผืนผ้าตาม ต้องการ

คุณสมบัติที่ดีของเส้นไหมคือ เหนียว สามารถทอด้วยกรรมวิธีต่างๆ ได้ดี มีความลื่นเป็นมัน ยืดหยุ่น เมื่อทอเป็นผืนผ้าแล้วจะมีความงดงามกว่าผ้าประเภทอื่นๆ ระบายความร้อนได้ดี สวมใส่สบาย แต่มีข้อเสียในด้านการเก็บรักษา และการซักกรีด และย้อมสี ไม่ค่อยติด ราคาค่อนข้างแพง

2.2.4.3 เส้นใยประดิษฐ์ (Synthetic Polymer Fibers) หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าเส้นใยสังเคราะห์ ในยุคที่ผ้าทออ่างศิลา มีชื่อเสียงขจรขจาย ยังไม่มีการสร้างเส้นใยประดิษฐ์ขึ้นใช้ แต่ในยุคฟื้นฟูต่อจากนี้ไปอาจมีการนำมาใช้ เพราะเส้นใยดังกล่าวมีคุณสมบัติที่ดีหลายประการ ทนทาน ไม่ยับง่าย เก็บได้นานนับ 100 ปี



ภาพที่ 2.1 ลักษณะเส้นใยฝ้าย

ที่มา: <https://kobfa1.wordpress.com> 13/02/60



ภาพที่ 2.2 ลักษณะรังไหม

ที่มา: www.otoptoday.com 13/02/60



ภาพที่ 2.3 ลักษณะเส้นใยไหม

ที่มา: www.otoptoday.com 13/02/60



ภาพที่ 2.4 ลักษณะเส้นใยประดิษฐ์

ที่มา: <http://www.shedoodee.com/article/3/ผ้าใยสังเคราะห์> 13/02/60

2.2.4.4 สีย้อม สีที่ใช้อย้อมเส้นใย (ฝ้าย ไหม และเส้นใยประดิษฐ์) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ ส่วนมากได้จากพืช ส่วนที่เป็นราก แก่น เปลือก ดอก ผล และใบ ฯลฯ สับหั่นให้เป็นชิ้นเล็กๆ ถ้าเป็นดอกไม้สามารถตัดหั่นได้ ให้นำไปตำหรือบดให้ละเอียด เพื่อสกัดเอาสีออก ต้นไม้ชนิดเดียวกันต่างต้นก็ให้สีไม่เหมือนกัน เปลือกสด เปลือกแห้ง เปลือกต้นแก่ เปลือกต้นอ่อน จะให้สีที่แตกต่างกัน สีที่ใช้อย้อมแต่ละครั้งจะคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน สีธรรมชาติบางชนิดไม่ติดแน่นบนเนื้อฝ้ายและเส้นใยไหม ต้องใช้ส่วนผสมอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น สารส้ม น้ำด่าง ชี้ถ้ำ หรือจุนสี น้ำส้มสายชู ผาดหรือสารแทนนิน ปูนขาว ดินโคลน น้ำสนิมเหล็กเป็นต้น เพื่อให้ทนต่อการซัก

และแสงแดด การใช้สารช่วยให้สีติดทนมีวิธีการใช้ได้หลายวิธี เช่น ใช้ก่อนย้อม ใช้ขณะย้อม และใช้หลังการย้อม เปลือกหอยบางชนิดก็ใช้เป็นสีย้อมได้ สีธรรมชาติ แม้จะให้สีสวยกลมกลืน แต่ไม่คงทนต่อการซักและแสงแดด บางท้องถิ่นจึงเลิกใช้การย้อมสีธรรมชาติไปเพราะพืชที่ให้สีไม่ค่อยมีแล้วและกรรมวิธีการย้อมก็ยุ่งยากซับซ้อนใช้เวลานานจึงหันไปซื้อสีวิทยาศาสตร์มาใช้แทน

2. สีวิทยาศาสตร์ เป็นสีที่ทนต่อการซักรีด และแสงแดด ให้สีสดใสติดทน มีสีให้เลือกมาก ราคาถูก หาซื้อง่าย ย้อมง่ายจึงเป็นที่นิยมกันมากในกลุ่มผู้ผลิตผ้าทอ ข้อเสียของสีวิทยาศาสตร์คือ มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมถ้าใช้จำนวนมากและสม่ำเสมอ ของเสียจากการย้อมจะมีผลกระทบต่อ ดิน พืช และผู้ย้อม

การย้อมสีธรรมชาติและสีวิทยาศาสตร์ ต้องเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับคุณสมบัติของเส้นใยแต่ละชนิด และต้องใช้เทคนิคการย้อมที่ถูกต้องเหมาะสมด้วย การกลับเส้นใยไปมาเป็น การช่วยให้สีติดเส้นใยสม่ำเสมอ ทั้งยังต้องเลือกอุณหภูมิในการย้อมให้เหมาะสมด้วย (ย้อมเย็นกับย้อมร้อน)

วิธีย้อมเย็นไม่ต้องต้มน้ำสีย้อมหรือถ้าต้องต้มสารช่วยให้สีติดทน ต้องทิ้งไว้ให้เย็นก่อน

วิธีย้อมสีร้อน ต้มน้ำสีย้อมให้ร้อนจัดหรืออุ่น ตามกำหนดระยะเวลาในการย้อมสีให้นานพอ เพื่อให้สีมีการปรับความเข้มข้น และแทรกเข้าสู่ภายในเส้นใย

2.2.5 กระบวนการทอผ้าอ่างศิลา

ไม่ปรากฏหลักฐานว่า ชาวอ่างศิลาปลูกฝ้ายหรือปั่นฝ้ายทำเส้นด้ายกันในชุมชน จากการสัมภาษณ์ช่างทอผ้าที่ยังมีชีวิตอยู่ ต่างให้ข้อมูลว่า ชาวอ่างศิลาซื้อด้ายสำเร็จจากร้านค้าในเมือง กระบวนการทอผ้าอ่างศิลาจึงสรุปได้ดังนี้

2.2.5.1 ขั้นตอนแรก จัดซื้อเส้นด้ายมาจากร้านค้าในเมืองกล่าวกันว่าร้านค้าในเมืองส่งซื้อด้ายโดยตรงจากร้านค้าที่กรุงเทพฯ

2.2.5.2. ขั้นตอนที่ 2 เตรียมด้ายที่ซื้อมาเป็นลูกๆ ลูกหนึ่งมี 200 ปอย ปอยหนึ่งมี 10 ใจ ด้านที่ซื้อมามีทั้งด้ายที่ย้อมสีแล้ว และยังมีได้ย้อมสีถ้าเป็นด้ายที่ยังมิได้ย้อมสีต้องนำมาย้อมสีธรรมชาติเสียก่อนแต่ในช่วงหลังๆ มีการซื้อสีวิทยาศาสตร์มาย้อมแทน เมื่อย้อมสีเรียบร้อยแล้วขั้นต่อไปให้นำขดด้ายมาขยำนอน้ำข้างสุก (ที่นำข้างสุกตากแห้งมาต้มใหม่ให้มันน้ำ) ขยำนอน้ำเปียกชุ่มและนุ่มเสมอกัน จนรู้สึกว่าน้ำข้าวที่ใช้มีความเหนียวข้นขึ้น ถ้าน้ำข้าวข้นเกินไป จะทำให้ด้ายที่นำมาขยำนอน้ำไม่หมด(บางที่ใช้ข้าวสุกธรรมดาที่บ่น้ำธรรมดาขยำนอน้ำเข้าด้วยกันก็มี)เมื่อขยำนอน้ำได้ที่แล้วบีบ

น้ำให้หมาด แล้วนำด้ายไปฝั่งแดดให้แห้ง ก่อนฝั่งให้แห้งต้องกระตุกเส้นด้ายให้เมล็ดข้าวสุกที่ติดมา หลุดออกจนหมด เพื่อให้การสานด้ายในขั้นตอนต่อไปง่ายขึ้นสะดวกขึ้น เมื่อด้ายแห้งดีแล้วจึงนำมาแช่น้ำ ให้นิ่มเปียกให้หมาดแล้วนำไปสานด้วยการนำปลายด้ายข้างหนึ่งคล้องในคานไม้ไผ่ที่ยึดปลาย ทั้ง 2 ข้างไว้แน่น ส่วนปลายอีกข้างหนึ่งก็ยึดกับไม้ไผ่ที่ใช้ขาพับยึดไว้ทั้ง 2 ปลาย จากนั้นใช้จันจวง แปรงเส้นด้ายโดยแปรงจากบนลงล่าง แปรงไปเรื่อยๆ จนเส้นด้ายเริ่มแผ่ขยายตัวแล้วขยับเลื่อนเส้นด้าย ไปเรื่อยๆ โดยเลื่อนจากด้านล่างขึ้นด้านบนเพราะน้ำข้าวสุกที่ย้อมเส้นด้ายจะไหลมารวมกันอยู่ด้านล่าง เวลาแปรง แปรงจนเส้นด้ายแห้งหมาดหมดชน และเส้นด้ายเรียงเส้นไม่ติดกัน จึงนำไปกรอต่อไป ขั้นตอนและกรรมวิธีการเตรียมเส้นด้ายที่พิถีพิถัน เป็นความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ของผ้าทออ่างศิลา

2.2.6 การกรอด้าย

นำเส้นด้ายที่ผ่านกระบวนการขั้นที่ 2 เรียบร้อยแล้วมากรอใส่หลอดด้าย โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่ากระวีน ไนและหลอดด้าย ดังนี้คือ นำขดด้ายมาใส่ในล้อกระวีน แก้วปลายเส้นด้ายออก นำม้วนใส่หลอดด้ายที่ไน โดยใช้เส้นด้ายพันที่แกนหลอดด้าย 4-5 รอบ เพื่อกันเส้นด้ายหลุด หมุนแกนล้อที่ไนไปทางขวาช้าๆ พอเส้นด้ายม้วนจับกับหลอดด้ายดีแล้วจึงเพิ่มความเร็ว พยายามเลื่อนมือที่จับเส้นด้ายเข้าออกให้เส้นด้ายเรียงไปตามหลอดด้ายสลับกันพยายาม ให้เส้นด้ายขนตรงกลาง จะทำให้เส้นด้ายไม่หลุดเวลาคลายกรอจนได้จำนวนตามที่ต้องการ

2.2.7 การคัน การม้วน และการสับ การคัน คือ การนำด้ายหลอดใหญ่ที่กรอไว้แล้วมาคัน (คิดคำนวณให้ได้ขนาดความกว้างและยาวของผ้าที่จะทอ) หากต้องการเพิ่มลวดลาย จะต้องเพิ่มกระบวนการอย่างไร อุปกรณ์ที่ใช้ในการคัน ประกอบด้วย 1) เผื่อ 2) มือลิง 3) รางหลอด 4) ด้ายหลอดใหญ่ 5) ฟืม การม้วนคือ การนำด้ายที่ม้วนแล้วมาใส่กระดานหูก อุปกรณ์ที่ใช้ในการม้วน ได้แก่ 1) กระดานหูก 2) เหล็กหลัก 3) ไม้กระบอง 4) กะหนด หรือตบตะบอง การสับคือ การนำด้าย ที่ม้วนใส่กระดานหูกแล้วมาสับใส่ตะกอล และฟืม เพื่อนำไปทอ อุปกรณ์ที่ใช้ในการสับได้แก่ ตะกอล และฟืม การสับมี 3 แบบคือ 1) สับใส่ฟืมก่อนแล้วจึงนำมาเติมตะกอล 2) สับใส่ตะกอลและฟืมของใหม่ 3) สับใส่ตะกอลและฟืมที่เคยผ่านการทอมาแล้ว

2.2.8 การทอผ้า

ก่อนเริ่มทอให้นำอุปกรณ์ทั้งหมดมาประกอบกับกี่หรือเครื่องทอผ้า ได้แก่ 1) โตงเตง 2) ราวแขวนโตงเตง 3) รอก 4) ราวแขวนรอก 5) กะสม 6) ไม้หน้าหูก 7) ไม้ตีนหูก นำกะสมมาวาง ใส่ในหลักปากกาที่เครื่องทอทั้ง 2 ข้างนำด้ายที่ผ่านการสับมาวางพักบนกะสมที่คลี่เส้นด้ายที่กระดาน ม้วนหูกออกนำไปใส่ในโตงเตง นำรอกที่แขวนตะกอลผูกกับราวตะกอล นำเชือกที่ผูกยึดฟืมผูกยึด

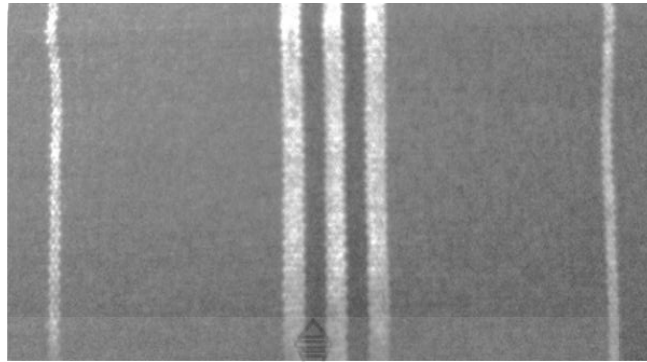
ไว้ราวเดียวกับบรอกคลี่ด้ายหลังพิมพ์ออกซำๆ นำด้ายหรือชายผ้าเกี่ยวยึดติดกับเขี้ยวหมาในร่องกะสม ม้วนกะสมเข้าหาตัว 1 รอบ เพื่อให้ชายผ้ายึดติดดี วางกะสมในหลักปากกา แล้วจัดเส้นด้ายให้เรียบร้อย

กระบวนการทอผ้าเริ่มด้วยการนำเส้นด้ายขวางมาทอผ่านเส้นด้ายยืน เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้คือ 1) กระจสวย 2) ด้ายหลอดเล็ก 3) ผังนำผังขนาดเท่ากับความกว้างของผ้าทอ มาเสียบยึดติดริมผ้าทั้ง 2 ข้าง คำนวณว่าจะต้องใช้เส้นด้ายพุ่งทอสีละกี่เที่ยว (จดบันทึกไว้) นำเส้นด้ายหลอดเล็กใส่กระจสวยพุ่งข้ามจากริมผ้าข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่งหยิบกระจสวยถือไว้ขอบหน้าพิมพ์ แล้วดึงเส้นด้ายพุ่งมาให้เสมอริมผ้าเหยียบไม้ตีนหูกให้เส้นด้ายขัดกัน กระทบพิมพ์เข้ามาให้เส้นด้ายแน่น พุ่งกระจสวยสลับกันไปมาตามลายและสีที่ต้องการก่อนจะกระทบพิมพ์ทุกครั้งต้องเหยียบไม้ตีนหูกสลับ ก่อนทุกครั้ง เมื่อพอผ้าได้ความยาวจนกระทบพิมพ์สุดมือแล้ว (ประมาณ 30 เซนติเมตร) ก็ให้คลายไม้หน้าหูกออกม้วนกะสมเพื่อเก็บผ้าที่ทอ ถอดกระดานม้วนหูกออกแล้วคลายเส้นด้ายออก 1 หน้ากระดาน แล้วใส่กลับเข้าตามเดิม ปรับระดับกระดานม้วนหูกดึงเชือกไม้หูกให้ตึง ชันเชือกปรับเส้นด้ายให้ตึงอีกครั้งด้วยไม้ชันหูกทำ เช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนได้ผ้ายาวตามต้องการ (ประมาณ 180-220 เซนติเมตร) ทุกครั้งที่ทอผ้าได้ความยาวตามต้องการแล้วต้องทอผ้าต่อชายผืนใหม่ต่ออีก 25 เซนติเมตร (1รอบ+3เหลี่ยม) จึงจะถอนกะสมออกเพื่อตัดผ้าที่ทอเสร็จแล้วออกนำชายผ้าที่ทอเพื่อไว้มาใส่ในร่องกะสมเกี่ยวกับเขี้ยวหมา เรียกว่า ขัดสนาม แล้วม้วนกะสม 1 รอบเพื่อให้ผ้าแน่นเรียบ กะสมประกอบกลับใส่ที่เดิม จากนั้นจึงเริ่มทอผ้าผืนใหม่ตามลายและแบบที่ต้องการนี้คือกระบวนการทอผ้าอ่างศิลา

2.2.9 ลายผ้าทออ่างศิลา

ช่างทอผ้าทออ่างศิลานิยมทอผ้าพื้น 2 ตะกอ ส่วนผ้าลายเท่าที่สภากวีวัฒนธรรม ตำบลบ้านปึกสืบค้นและรวบรวมมาได้ในปัจจุบันได้แก่ 1) ลายทางลง 2) ลายทางรอบ 3) ลายตารางหมากรุก 4) ลายตาสมุก 5) ลายตาตะแกรง 6) ลายนกกระทา 7) ลายหางกระรอก 8) ลายไส้ปลาไหล 9) ลายตาสก๊อต ฯลฯ

ส่วนผ้าทอยกดอก 4 ตะกอ นิยมทอลายพิกุลเต็มดอก และลายดอกพิกุลครึ่งซีก ผ้าลายราชวัตร ลายข้าวหลามตัด และผ้าเชิง เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 ลายใส่ปลาไหล

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



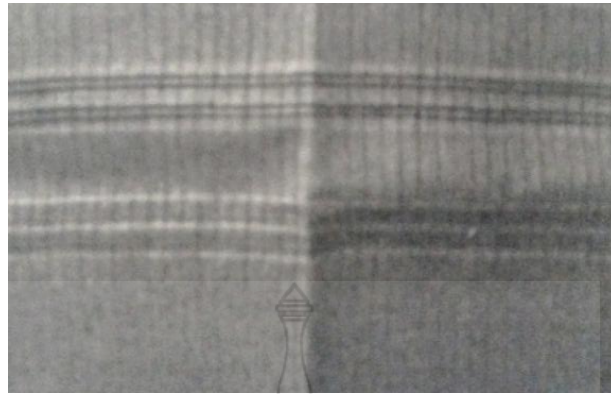
ภาพที่ 2.6 ลายนกกระทา

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



ภาพที่ 2.7 ลายตาสก๊อต

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



ภาพที่ 2.8 ผ้านุ่งทางรอบ

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



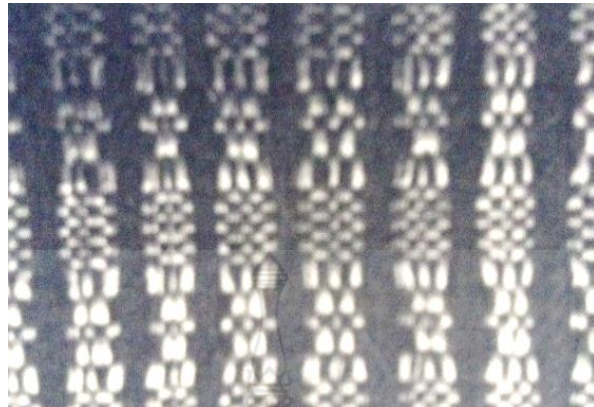
ภาพที่ 2.9 ผ้านุ่งลายทางกระรอก

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



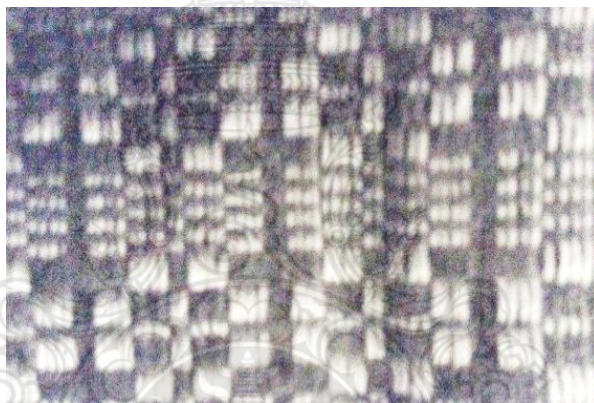
ภาพที่ 2.10 ลายตาสมุก

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



ภาพที่ 2.11 ลายดอกพิกุลครึ่งซีก

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



ภาพที่ 2.12 ลายดอกพิกุล

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง



ภาพที่ 2.13 ลายผ้าขาวม้า

ที่มา: นายศรีศักดิ์ แซ่เฮง

ผ้าทออ่างศิลา นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาอาชีพของสตรีในท้องถิ่น สมเด็จพระบรมราชเทวี ศรีสวรินทิรา พระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า ทรงมีส่วนอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ และพัฒนาเทคโนโลยีการทอแบบใหม่ขณะเดียวกันก็ทรงอนุรักษ์วิธีการทอแบบดั้งเดิมไว้ นอกจากนี้ ยังทรงเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ้าทออ่างศิลาจนเป็นที่รู้จัก และนิยมกันอย่างกว้างขวางในหมู่ชาว พระนคร และเจ้านายในพระราชสำนัก จนได้เป็นผ้าทรงของพระมหากษัตริย์ (ภารดี มหาฉันทน์ และนันทชญา มหาฉันทน์, 2558: หน้า 124-156)

2.3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบ

2.3.1 การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิม ให้ดีขึ้นด้วยการใช้หลักทัศนธาตุ องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทาง และใช้วัสดุ นานาชนิดเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งาน ตามวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมาย ที่ต้องการซึ่งจุดมุ่งหมายของการออกแบบแบ่งได้ 2 ประการคือ

2.3.1.1 การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย คือ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตร เช่น แห อวน ไถ ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง สำหรับประโยชน์ ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณาส่วนใหญ่จะเน้นการสื่อสาร ถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ ด้านนี้เน้นทางด้านความศรัทธา เชื่อถือและการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2.3.1.2 การออกแบบสื่อเพื่อความงาม คือ การเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข ความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ ได้แก่ การออกแบบสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่างๆ เช่นงานออกแบบตกแต่งภายในและภายนอกอาคาร งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นต้น

2.3.2 แรงบันดาลใจ (Inspiration) ในงานออกแบบ และงานทางด้านศิลปะโดยทั่วๆ ไปนั้น แรงบันดาลใจมีความสำคัญ ต่อ การสร้างงานเป็นอย่างมาก แต่ละคนก็มีแรงบันดาลใจและที่มาต่างกัน แรงบันดาลใจเกิดขึ้นได้ 2 ทางคือ

2.3.2.1 สิ่งที่ไม่เห็น (เกิดขึ้นจากภายใน) โดยผ่านทางสมองนั่นก็คือ ความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งได้จากการศึกษาค้นคว้าและการประยุกต์ใช้

2.3.2.2 สิ่งที่มีมองเห็น (เกิดจากภายนอก) เกิดจากความทรงจำหรือความรู้เดิม และสิ่งแวดล้อม เช่น ธรรมชาติ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การศึกษาผลงาน

แรงบันดาลใจเป็นพลังอันเร้นลับชนิดหนึ่ง ที่ทำให้เกิดความคิดและจินตนาการทางศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็นนามธรรมหรือรูปธรรม เมื่อศิลปินและนักออกแบบมองดูสิ่งใดจะเป็นสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ทางธรรมชาติ ที่มีระเบียบและความกลมกลืน หรือไม่เป็นระเบียบและน่าเกลียดก็มี อ่านหนังสือฟังเสียงขับร้องและดนตรีก็อาจรู้สึกได้รับความบันดาลใจขึ้นมาทันทีทันใด ซึ่งก่อให้เกิดแนวความคิดเห็นเป็นผลงานทางศิลปะของตนขึ้น

แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ เราสามารถพบเจอได้ทั่วไปหรือสิ่งที่อยู่รอบตัวก็สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจได้ ดังนี้



ภาพที่ 2.14 แรงบันดาลใจจากสภาพสังคมและความเชื่อ

ที่มา: ปารีชาติ พลชา

1. จินตนาการ แต่ละคนย่อมมีจินตนาการที่ต่างกัน ทั้งนี้ทั้งนั้นเกิดได้จากสภาพจิตใจ สภาพร่างกาย หรือประสบการณ์ที่ได้สร้างสมของแต่ละคน



ภาพที่ 2.15 แรงบันดาลใจจากเครื่องจักรกลที่สะท้อนภาวะทางสังคมในปัจจุบัน

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2. ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม อาจเกิดได้ 2 ทาง คือ ทางตรงและทางอ้อม ทางตรงก็คือ การที่เราได้เห็นโดยตรง หรืออยู่ในสถานที่นั้นๆ แล้วเกิดแรงบันดาลใจในขณะนั้น เช่น เห็นเด็กจรจัดข้างถนน แล้วเกิดเป็นแรงบันดาลใจขึ้นมา และได้นำสิ่งที่เห็นมาสร้างผลงาน เป็นต้น ทางอ้อม คือเราไม่ได้ไปยังสถานที่นั้นจริงๆ แต่เราอาจจะเห็นจากรูปภาพ จากหนังสือ หรือสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร วิดีทัศน์ เป็นต้น แล้วเกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา การสร้างผลงานในลักษณะที่เหมือนจริงหรือสร้างในลักษณะที่บิดเบือนไปจากเป็นจริงก็ได้

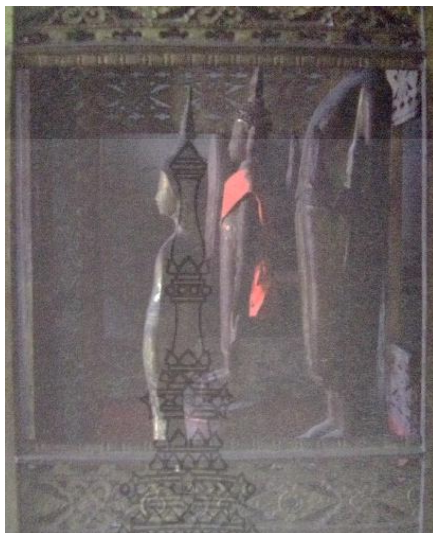


ภาพที่ 2.16 แรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมทางสังคม

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

3. สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม ที่ให้แรงบันดาลใจมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ เลือกที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม แรงบันดาลใจในลักษณะนี้เกิดจากความเชื่อ กิจวัตรประจำวันหรือความนึกคิด

ของแต่ละสถานที่ แต่ละประเทศ เช่น สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และนาฏกรรม สิ่งเหล่านี้ให้แรงบันดาลใจทั้งทางตรงและทางอ้อมเช่นเดียวกับแรงบันดาลใจที่เกิดจากธรรมชาติ



ภาพที่ 2.17 วัดเชียงทอง เมืองหลวงพระบาง

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.3 รูปแบบ (Style) หมายถึง ลักษณะพิเศษของผลงานศิลปะทุกแขนง ซึ่งมีผิดแผกแตกต่างกันไปตามความคิดหรือความต้องการของผู้สร้างงาน หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า รูปแบบนี้ นักออกแบบหรือศิลปินเป็นผู้กำหนด หรือเพิ่มเติมให้แตกต่างไปจากธรรมชาติ เพื่อให้มีลักษณะพิเศษอันเป็นเฉพาะของตนเอง ของท้องถิ่น หรือของชาติในยุคหนึ่งสมัยหนึ่ง หรือหมายถึงแบบเฉพาะของศิลปินคนหนึ่ง สกุลช่างหนึ่ง เมื่อเราดู ฟัง หรืออ่านแล้วก็อาจรู้ได้ว่าเป็นของชาติใด สมัยใด

รูปแบบของการออกแบบประยุกต์ศิลป์ อาจแบ่งกว้างๆได้ 2 ประเภทคือ

2.3.3.1 รูปแบบโครงสร้าง (Structural Style) รูปแบบนี้มีลักษณะเกี่ยวข้องกับรูปร่างและขนาดของวัตถุ ซึ่งมีคุณสมบัติในการทรงตัวได้ด้วยตัวของมันเอง เช่น รูปแบบพีระมิดของอียิปต์ ซึ่งประกอบไปด้วยก้อนหินที่สามารถรองรับน้ำหนักของตัวเองได้ สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ได้แสดงออกถึงสัจจะแห่งการใช้วัสดุ ในการสร้างอย่างเห็นได้ชัดเจนไม่บิดเบือน เช่น ไม้ โลหะ อิฐ หิน หรือคอนกรีต ที่ไม่มีการตกแต่งเพิ่มเติม รวมทั้งเครื่องเรือนสมัยใหม่ก็เช่นเดียวกัน

รูปแบบโครงสร้างที่ดีนั้นจะต้องประกอบด้วยคุณสมบัติดังนี้

1. มีลักษณะที่เรียบง่าย (Simplicity)
2. มีสัดส่วนที่ดี (Good Proportion)
3. ใช้วัสดุที่เหมาะสม (Appropriately of Materials Used)
4. มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นและเหมาะสม (Suitably) เช่น โคมไฟตั้งโต๊ะ

ต้องมีลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นที่ให้แสงสว่างสำหรับดูหนังสือ

2.3.3.2 รูปแบบมัณฑนศิลป์ (Decorative Style) มีลักษณะเกี่ยวข้องกับลวดลายประดับโครงสร้างพื้นฐานหรือโครงสร้างหลัก เช่น แบบลวดลายประดับโครงสร้างของหลังคาหน้าจั่วของโบสถ์หรือวิหาร ลวดลายประดับหัวเสา โครงสร้างอาคาร รูปแบบชนิดนี้มีอยู่ 3 ประเภท คือ

1. รูปแบบธรรมชาติ (Nature Style) มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ
2. รูปแบบกำหนดนิยมหรือขนบนิยม (Conventional Style หรือ Stylistic)

คือ รูปแบบที่มีบ่อเกิดจากธรรมชาติ แต่นักออกแบบนำมาดัดแปลง หรือประยุกต์ให้เหมาะสมกับสถานที่หรือพื้นที่ได้รับการตกแต่ง เมื่อได้รับการยอมรับโดยทั่วไปแล้ว ก็จะยึดถือเป็นแบบอย่างและปฏิบัติสืบทอดต่อมา

3. รูปแบบนามธรรม (Abstract Style) เป็นรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องมีธรรมชาติเป็นต้นแบบเสมอไป อาจมีรูปลักษณะที่ไม่ชัดเจน แต่สามารถสื่อความหมายได้กับคนทั่วไป เช่น รูปลายยาวเป็นทาง ลายหมากรุก หรือลายสานต่างๆ

เป็นที่เข้าใจของนักออกแบบในการพิจารณาว่า รูปแบบมัณฑนศิลป์ เช่นใดจะดีและมีคุณภาพนั้น มีหลักการพิจารณาคือ

- มีความเหมาะสม (Appropriately) รูปแบบลวดลายที่ใช้ประดับโครงสร้างเดิมนั้นจะต้องช่วยส่งเสริมให้ดูงดงาม และไม่ปิดบังรูปทรงหรือโครงสร้างหลัก
- ตำแหน่งที่ใช้ประดับตกแต่ง (Place) ถูกต้องและมีเหตุผล เช่น รูปแกะสลักนูนต่ำ ควรติดตั้งประดับที่ฝาผนัง แทนที่จะใช้ติดตั้งไว้ที่เก้าอี้รองนั่ง
- สัดส่วน (Proportion) กล่าวคือ สิ่งที่ต้องแต่งเพิ่มเติมจะต้องมีสัดส่วน ที่เหมาะสมกับโครงสร้างเดิม

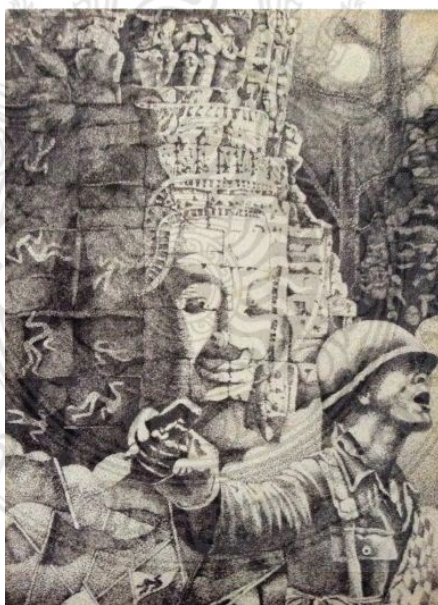
2.3.4 ทักษะธาตุ (Visual Elements)

ทักษะธาตุ หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่างๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ซึ่งเราสามารถ

นำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งจะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทักษะความสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐานนับตั้งแต่เส้น รูปร่าง รูปทรง สี จุด พื้นผิวและแสงเงา มีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดละอ่อนของธรรมชาติทั้งสิ้น ฉะนั้นการรู้จักสังเกตธรรมชาติที่อยู่รอบๆตัว และการรู้จักเลือกสรรส่วนประกอบจากธรรมชาติ มาจัดองค์ประกอบทางศิลปะนั้นจึงเป็นวิธีที่ง่ายและดีที่สุดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ดังนั้นในการสร้างสรรค์ในงานศิลปะและการออกแบบ จึงมีความจำเป็นในการศึกษา ส่วนประกอบต่างๆ ของทัศนธาตุ เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจในการนำไปใช้และการศึกษาในชั้นสูงต่อไป โดยทัศนธาตุ ประกอบด้วย

2.3.4.1 จุด (Point) จุดเป็นพื้นบานเบื้องต้นที่สุด ที่เราสามารถเห็นได้จากสิ่งที่อยู่รอบๆตัวเราจุดมีมิติที่เป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว และความลึก แต่ในทางศิลปะสามารถทำให้เป็นรูปทรง ทำให้ดูเคลื่อนไหว สร้างความรู้สึกต่างๆ ได้ องค์ประกอบของจุดขึ้นอยู่กับขนาดใหญ่เล็ก น้ำหนักอ่อนแก่ หรือจังหวะลีลาในการวางตำแหน่งลงบนพื้นที่ว่าง สิ่งเหล่านี้จะทำให้จุด มีความรู้สึก และมีความหมายขึ้นมา หากเรานำจุดมาเรียงต่อกันเป็นแถวก็จะทำให้เกิดเส้นได้



ภาพที่ 2.18 จุดสร้างปริมาตรของรูปทรงในลักษณะเหมือนจริง

ที่มา: ศรีบรรณา ไชยสิทธิ์

2.3.4.2 เส้น (Line) เส้นเกิดจากการเรียงตัวกันของจุด เส้นเป็นทัศนธาตุที่สำคัญ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางศิลปะและ การออกแบบทุกแขนงเพราะ เส้นเป็นโครงสร้างพื้นฐาน ของทุกสิ่งที่สามารถแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวเอง และความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสรรค์ ที่เกิดจากพื้นฐานของเส้นใน 2 ลักษณะ คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง สิ่งของ รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี แสงเงา อารมณ์ความรู้สึกของเส้นเกิดจากลักษณะของเส้น ทิศทาง และขนาด


ลักษณะของเส้นในการแสดงความรู้สึกและความหมาย


- เส้นตรงให้ความรู้สึกสงบนิ่ง เรียบง่าย แข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง
- เส้นโค้ง (คลื่น) ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่ม อิ่มเอิบ


ความมีชีวิตชีวา ความเป็นผู้หญิง

- เส้นโค้งวงแคบให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว เคลื่อนไหวรุนแรง
- เส้นโค้งวงกลม ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ช้าๆ จืดชืด ไม่เปลี่ยนแปลง
- เส้นฟันปลาให้ความรู้สึกตื่นเต้น กระตุก กระแทก เกร็ง ขัดแย้ง รุนแรง เร้าใจ
- เส้นคด ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นิ่มนวล อ่อนโยน ไม่แน่นอน
- เส้นกอนหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย เติบโตไม่มีที่สิ้นสุด

ลักษณะของทิศทางในการแสดงความรู้สึกและความหมาย

 เส้นระดับหรือเส้นราบ (เส้นนอน) ให้ความรู้สึกถึงความสงบนิ่ง เยือกเย็น ความราบเรียบ กว้างใหญ่ ไม่จำกัดขอบเขต ความจืดชืด ไม่มีชีวิต

 เส้นตั้งฉากหรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกมีชีวิต งอกงาม ความยุติธรรม มั่นคง แข็งแรง ความสง่างาม น่าเกรงขาม การทรงตัว การเชิดชู และความซื่อตรง

 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา ไม่หยุดนิ่ง แต่มีลักษณะขาดความสมดุล ไม่มั่นคง สับสน

2.3.4.3 รูปร่าง (Shape) เกิดจากเส้นและทิศทางที่ลากจากจุดเริ่มต้นและจุดสุดท้าย มาบรรจบกันก็จะทำให้เกิดเป็นเส้นรอบนอกและมีบริเวณพื้นที่อันแสดงออกถึงอาณาเขตบริเวณ ที่เรียกว่า “รูปร่าง” มีลักษณะเป็นเส้น ไม่มีความหนา ลักษณะเป็น 2 มิติ มีความเป็นระนาบมากกว่า ความเป็นปริมาตรหรือมวล เราสามารถเห็นรูปร่างที่อยู่ทั่วไป 3 ลักษณะ คือ

1. รูปร่างแบบเรขาคณิต (Geometric Shape) เป็นรูปร่างที่สามารถหาพื้นที่ได้มีการเดินเส้นขอบรอบนอกอย่างเป็นระเบียบ



ภาพที่ 2.19 รูปร่างเรขาคณิตแบบต่างๆ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2. รูปแบบธรรมชาติ (Nature Shape) เป็นรูปร่างที่มีเค้าโครงมาจากรูปร่างของธรรมชาติ



ภาพที่ 2.20 รูปร่างธรรมชาติแบบต่างๆ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

3. รูปแบบอิสระ (Free Shape) มีรูปร่างของเส้นรอบนอกไม่แน่นอน เช่น น้ำ เมฆ คว้น เปลวไฟ



ภาพที่ 2.21 รูปร่างแบบอิสระ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.4.4 รูปทรง (Form) เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ และเป็นส่วนที่สื่อความหมาย ให้เกิดความสมบูรณ์ที่เกิดจากการประสานกันของโครงสร้างทางรูปทรง ที่ประกอบด้วย การประสานกันของ ทิศนาตติ วัสดุ วิธีการ กับโครงสร้างเนื้อหา อย่างมีเอกภาพและสุนทรีย์ภาพในการแสดงออก ของอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และสัญลักษณ์

มิติของรูปทรงสามารถมองได้โดยรอบ คือ มีทั้งความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนาและความลึก ดูแล้วกินเนื้อที่ มีปริมาตร ความที่บตัน มีรูปนอที่แน่นอน และมีความหมายรูปทรงมี2แบบคือ

1. รูปทรง 2 มิติ ที่มีความกว้าง ความยาว เช่น งานจิตรกรรม ภาพพิมพ์
 2. รูปทรง 3 มิติ ที่มีความกว้าง หนา สูง และลึก
- ประเภทของรูปทรงแบ่งได้ 4 แบบ

1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) เป็นรูปทรงพื้นฐานทางโครงสร้าง ของรูปทรงอื่นๆ รูปทรงเรขาคณิตที่สำคัญมีอยู่ 4 ลักษณะ คือ ทรงลูกบาศก์ (Cube) ทรงกลม (Sphere) ทรงกรวย (Cone) และทรงกระบอก (Cylinder) รูปทรงเรขาคณิตจะให้ความรู้สึกที่เป็นกลาง และเป็นโครงสร้าง



ภาพที่ 2.22 ภาพแสดงรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2. รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น คน พืช สัตว์ เป็นต้น การสร้างรูปทรงสามารถเลียนแบบรูปทรงจากธรรมชาติได้ทั้งหมด หรือเพียงบางส่วน โดยใช้วิธีการตัดทอน คลี่คลายรูปทรงจากธรรมชาติให้เหลือแต่ความรู้สึก ซึ่งจะให้ความรู้สึกถึงชีวิต การเจริญเติบโต



ภาพที่ 2.23 ภาพแสดงรูปทรงธรรมชาติ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

3. รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่ผิดไปจากปกติ (Irregular Form) เป็นรูปทรงที่มีลักษณะไม่จำกัด ไม่แน่นอน เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เกิดจากความต้องการของผู้สร้าง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 2.24 ภาพแสดงรูปทรงอิสระ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

4. รูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) เป็นรูปทรงที่ไม่เป็นตัวแทนของสิ่งใด เกิดจากการตัดทอนรูปทรงของธรรมชาติจนไม่เหลือร่องรอยของความเป็นรูปทรงเก่า เป็นได้ทั้งรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ มีความหมายใหม่ โดยไม่อาศัยธรรมชาติก็ได้ แต่จะใช้ความประสานของรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงบริสุทธิ์จะเน้นเรื่องความคิดมากกว่าอารมณ์



ภาพที่ 2.25 ภาพแสดงรูปทรงบริสุทธิ์

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.4.5 พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของสิ่งต่างๆ ที่สามารถรู้สึกสัมผัสได้จากการเห็นและจับต้อง ทั้งที่อยู่ในธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น โลหะ กระจก สนิม เปลือกไม้ เนื้อผ้า ขวดแก้ว เป็นต้น

ลักษณะพื้นผิวมี 2 ลักษณะ คือ

1. ลักษณะจับต้องได้ เช่น พื้นผิวของโลหะ กระจกทราย เปลือกไม้ เส้นเชือก

2. ลักษณะทำเทียมขึ้น การลวงตา คือ เมื่อมองแล้วรู้สึกว่าผิวนั้นมีความหยาบ มัน ด้าน หรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสมีผิวเรียบ เป็นการรับรู้ทางสายตาเท่านั้น เช่น การลวงตาของผลงานทางด้านจิตรกรรม

สมบัติของพื้นผิว ช่วยส่งเสริมลักษณะของทัศนธาตุอื่นๆ ในการแสดงออก และช่วยสร้างความเข้าใจความตื้นตันให้กับความรู้สึกสัมผัส และยังมีลักษณะพิเศษอีกอย่างหนึ่ง คือ ลักษณะผิวที่หยาบ เช่น ไม้ หิน จะดูดซึมแสงสว่าง ส่วนพื้นผิวละเอียดเป็นมัน เช่น กระจก โลหะ จะสะท้อนแสงสว่าง และพื้นผิวที่มีลักษณะเป็นขนอ่อน เช่น กำมะหยี่ จะดูดซึมและสะท้อนแสงสว่างไปพร้อมๆกัน สมบัติเหล่านี้เป็นประโยชน์ต่องานออกแบบ 3 มิติ หรืองานออกแบบทางสถาปัตยกรรม และงานตกแต่งสถานที่



ภาพที่ 2.26 การใช้พื้นผิวลักษณะจับต้องได้

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.27 การใช้พื้นผิวลักษณะดวงตา

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.4.6. ค่าน้ำหนัก (Tone) คือ บริเวณที่ถูกแสงและบริเวณที่เป็นเงา (มืดและสว่างของภาพ) ความอ่อน-แก่ของน้ำหนักสีหนึ่งสี หรือสีหลายสี บริเวณสีขาว เทา ดำ ความเปลี่ยนแปลง ความเข้ม นี้อึ่ง ที่สามารถก่อให้เกิดความรู้สึก เช่น เกิดการเคลื่อนไหว ระยะใกล้-ไกล ความลึกตื้น

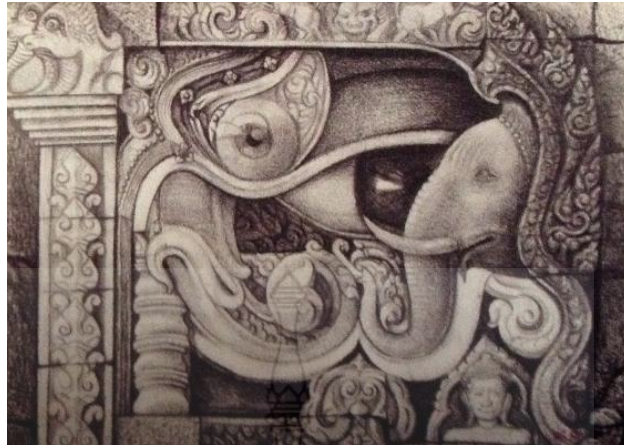
หน้าที่ของค่าน้ำหนัก

1. แสดงความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. สร้างความเป็น 2 มิติแก่รูปร่าง
3. สร้างความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
4. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อค่าระดับอ่อน-แก่ เช่น บริเวณที่ค่าน้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจให้เกิดความรู้สึกกระแทกกระทั้นรุนแรง หรือความประสานกันของน้ำหนักที่ให้ความรู้สึกกลมกลืนสม่ำเสมอ

5. แสดงความตื้น-ลึก

วิธีการใช้ค่าน้ำหนัก

1. แสงเข้าด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา
2. แสงครอบคลุมไปทั่วภาพ เพื่อให้ดูเคลื่อนไหว เน้นบรรยากาศของน้ำหนัก
3. แสงสว่างจ้าไม่มีเงา ไม่เน้นปริมาตรของรูปทรง
4. แสงสว่างตรงกลาง
5. แสงเกิดในจุดที่เราต้องการ ส่วนอื่นเป็นเงามืด
6. แสงที่กระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพ



ภาพที่ 2.28 น้ำหนักทำให้เกิดมิติ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.4.7 แสงและเงา (Light and Shade) คือ ความแตกต่างกันของค่าน้ำหนักสีบนผิวของวัตถุซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุถูกแสงไม่เท่ากัน จึงทำให้เกิดเป็นเงาขึ้น เมื่อแสงไม่สามารถส่องผ่านวัตถุที่ทึบแสง การนำแสงมาใช้ในงานศิลปะนั้น เรานิยมนำมาใช้โดยยึดหลักแสงจากธรรมชาติเป็นหลัก ในการกำหนดแสงและเงาที่เกิดจากทิศทางของแสง ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความสวยงามและดูมีมิติระยะใกล้-ไกล เกิดบรรยากาศ ทำให้ภาพเกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น

แสงและเงาที่เกิดขึ้นบนวัตถุ แบ่งได้ดังนี้

บริเวณสว่างที่สุด (Highlight) คือ บริเวณที่ถูกแสงมากที่สุดจะมีค่าน้ำหนักของแสงเงาอ่อนกว่าวัตถุจริง

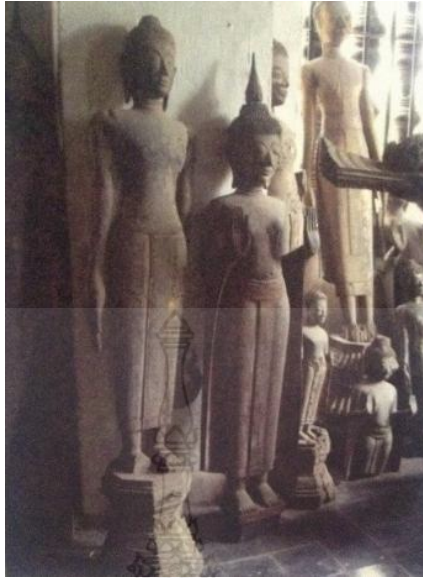
บริเวณสว่าง (Light) คือ บริเวณที่ถูกแสง แต่ไม่เกิดการสะท้อน

บริเวณเงา (Shadow) คือ บริเวณที่ถูกแสงน้อย

บริเวณเงามืด (Core of Shadow) คือ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้ จะมีค่าน้ำหนักเข้มสุด

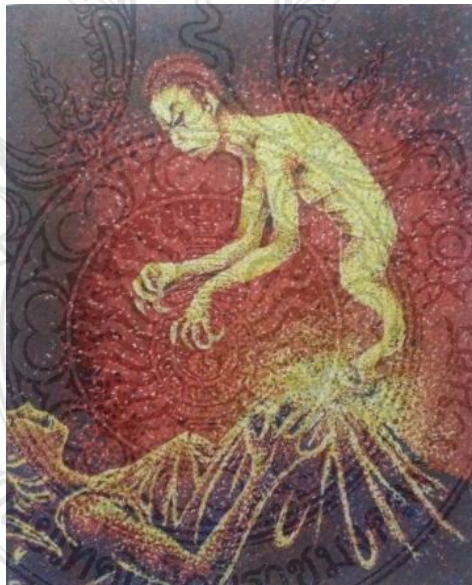
บริเวณแสงสะท้อน (Reflected Light) คือ บริเวณที่เงาได้รับแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้ๆ

บริเวณเงาตกทอด (Cast Shadow) คือ เงาที่ตกทอดจากวัตถุชิ้นหนึ่งไปอีกชิ้นหนึ่ง มีค่าน้ำหนักอ่อนเข้มไม่เท่ากัน และรูปร่างของเงาตกทอดแปรเปลี่ยนซึ่งเกิดจากระยะใกล้ไกลของแสงและวัตถุ



ภาพที่ 2.29 แสงที่เกิดตามธรรมชาติ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร



ภาพที่ 2.30 จุดของแสงทำให้เน้นจุดสนใจ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

การใช้แสงเงาในลักษณะต่างๆ

- แสงที่เข้าทางด้านหนึ่งด้านใดเพื่อเน้นลักษณะจุดเด่นเฉพาะ
- แสงที่เข้าทางด้านหน้าเพื่อให้เกิดมิติใกล้ไกล

- แสงที่กระจุกกระจายจะให้ความสำคัญ ความเกี่ยวเนื่องกัน
 - แสงที่สว่างจะเน้นความรู้สึกของแสง สีที่สะท้อนมากกว่า
- ความชัดเจนของรูปทรง
- แสงที่ถูกกำหนดเป็นการเน้นจุดสนใจให้เด่นชัด
 - แสงที่เกิดกลางภาพเพื่อเน้นความสว่างในความมืดเป็นการสร้าง
- จุดนำสายตาและจุดสนใจ

2.3.5 การจัดวางองค์ประกอบหลักในงานศิลปะและงานออกแบบ (Composition in Art Design)

การจัดวางองค์ประกอบ (Composition)

การจัดวางองค์ประกอบ เราอาจเรียกว่า ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) ก็ได้ หมายถึงการนำเอาสิ่งต่างๆ มาใช้มาจัดวางเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนตรงตามสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความงาม ความสมบูรณ์ ส่วนจะเกิดความงดงาม เกิดประโยชน์ใช้สอย หรือเกิดความน่าสนใจหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับความสามารถ ความประณีต หรือประสบการณ์ในการปฏิบัติงานการออกแบบโดยที่เราต้องคำนึงถึงปัจจัย ดังต่อไปนี้

- รูปแบบที่สร้างสรรค์
- ความสอดคล้องกับการผลิต
- ความงามที่น่าสนใจ
- ความสัมพันธ์กับประโยชน์การใช้สอย
- ความเหมาะสมกับวัสดุ

2.3.5.1 เอกภาพ (Unity) ในทางศิลปะ หมายถึง การประสานกันของส่วนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เช่น แนวเรื่อง และรูปทรง ที่มีความขัดแย้งกัน ให้เกิดความประสานกันอย่าง มีระเบียบและดุลยภาพ

เอกภาพทางศิลปะประกอบด้วย

1. เอกภาพทางความคิด เป็นการคิดริเริ่มของรูปความคิดที่เป็นโครงสร้างหลักที่มีความหมาย ที่เป็นแนวหลักต้นต่อการสร้างสรรค์รูปทรง
2. เอกภาพทางรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ มีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เป็นการรวมตัวกันของทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถ

แสดงความคิด อารมณ์ ได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการสื่อความงาม และความหมาย

3. เอกภาพทางการแสดงออกเป็นการแสดงออกในรูปความคิด ที่มีจุดหมายเดียวที่ประกอบด้วยแนวเรื่อง ความคิด และอารมณ์ ที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออก

เอกภาพในงานศิลปะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. เอกภาพที่อยู่กับที่ (Static Unity) จะมีรูปลักษณะที่ไม่เปลี่ยนแปลง มีความคล้ายคลึงกัน ต่อเนื่องกัน ส่วนมากจะเป็นการจัดกลุ่มของรูปร่างหรือรูปทรง ทางเรขาคณิต เอกภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกแข็งแกร่ง มั่นคงไม่เคลื่อนไหว

2. เอกภาพที่เคลื่อนไหว (Dynamic Unity) มีลักษณะเปลี่ยนแปลงได้ มีลีลา ความเคลื่อนไหว จะสร้างความน่าสนใจมากกว่า รูปทรงหรือรูปร่างส่วนใหญ่เป็นแบบอิสระ เอกภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว



ภาพที่ 2.31 น้าหนักทำให้เกิดมิติ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

การสร้างเอกภาพในงานศิลปะ มีลักษณะดังนี้

- ลักษณะขัดแย้ง (Opposition) ของทัศนธาตุ รูปทรง ขนาด ทิศทาง
จังหวะ และที่ว่าง

- ลักษณะการประสาน (Transition) โดยมีตัวกลางเป็นตัวช่วยคลายความขัดแย้งและการซ้ำ เพื่อลดความสำคัญ

2.3.5.2 ความขัดแย้ง (Opposition) คือ ความแตกต่างหรือตรงกันข้าม ไม่ประสานกลมกลืนกัน พบเห็นได้ทั่วไป เช่น ขาวกับดำ ความสว่างและความมืด เล็กกับใหญ่ หนาและบาง เป็นต้น ความแตกต่างจะเป็นส่วนที่ทำให้ผลงานมีความเด่นชัดขึ้นมา ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งของงาน ให้น่าสนใจมากขึ้น ทำให้ดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ความขัดแย้งในทางศิลปะ

- ความขัดแย้งของรูปทรง เช่น รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ รูปทรงอิสระ

- ความขัดแย้งของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง น้ำหนัก สี พื้นผิว

- ความขัดแย้งของขนาด เช่น ใหญ่-เล็ก สั้น-ยาว หนา-บาง

- ความขัดแย้งของทิศทาง แนวนอน แนวตั้ง แนวเฉียง

- ความขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ เช่น การสลับ การเคลื่อนไหว

ที่ต่อเนื่องดังนั้น ความขัดแย้งที่พอเหมาะจึงก่อให้เกิดความกลมกลืน

2.3.5.3 ความกลมกลืน (Harmony) โดยทั่วไปหมายถึง การประสานกันความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันปรองดองไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน เช่น ฝี่เสื้อที่เกาะอยู่ตามกิ่งไม้ เปลือกหอย ที่ดูกลมกลืนกับหาดทราย เป็นต้น แต่ในทางศิลปะนั้น ความกลมกลืน คือการรวมตัวกันของหน่วยย่อยต่างๆให้กลมกลืนกัน ซึ่งได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว ฯลฯ และการจัดวางองค์ประกอบ เช่น ที่ว่าง จังหวะ เพื่อให้เกิดความประสานกัน หากผลงานทางศิลปะมีความกลมกลืนเพียงอย่างเดียว หรือมีมากเกินไป จะทำให้เกิดความน่าเบื่อได้ ดังนั้นจึงต้องเพิ่มความขัดแย้ง หรือความแตกต่างเข้าไปเพื่อลดความน่าเบื่อและจะทำให้งานดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ความกลมกลืนอาจแบ่งได้ดังนี้

1. ความกลมกลืนด้วยเส้น เป็นการนำเส้นลักษณะเดียวกัน ขนาดเดียวกัน ทิศทางเดียวกัน มาจัดให้มีความกลมกลืนกัน

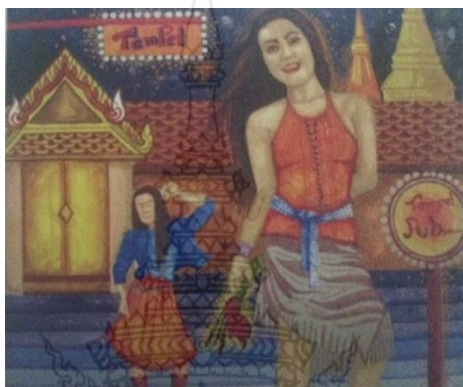
2. ความกลมกลืนด้วยขนาด เป็นการนำองค์ประกอบขนาดเท่ากัน หรือใกล้เคียงกันมาจัดวางไว้รวมกัน

3. ความกลมกลืนด้วยลักษณะผิว คือ การนำลักษณะของผิวที่เหมือนกัน หรือ ใกล้เคียงกันมาจัดรวมเป็นองค์ประกอบเดียวกัน

4. ความกลมกลืนกันของสิ่งที่เหมือนกัน คือ การนำองค์ประกอบที่มีลักษณะที่เหมือนกันมาจัดรวมกัน เพื่อให้เกิดความกลมกลืนกัน

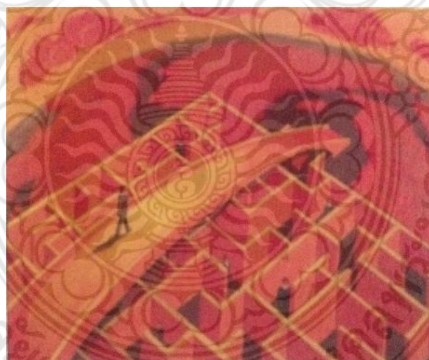
5. ความกลมกลืนกันของสิ่งที่คล้ายกัน เป็นการนำองค์ประกอบที่มีลักษณะคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน มาจัดรวมกันจนเกิดความกลมกลืนกัน

ความกลมกลืนด้วยสี หมายถึง การเลือกใช้สีวรรณะเดียวกันหรือการใช้สีเดียวที่เรียกว่าสีเอกรงค์ เช่น ใช้สีแดงสีเดียวไล่สีจากอ่อนไปเข้ม หรือการใช้สีใกล้เคียงกัน มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เช่น นำสีเหลืองเขียวกับสีน้ำเงินเขียวมาจัดรวมเข้ากับสีเขียวจะทำให้เกิดความกลมกลืนด้วยสี



ภาพที่ 2.32 การขัดแย้งด้วยเนื้อหา

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร



ภาพที่ 2.33 กลมกลืนด้วยสีแต่ขัดแย้งด้วยแนวเรื่อง

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.2.5.4 การซ้ำ (Repetition)

คือ การทำซ้ำอีกครั้งของสิ่งที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเห็นได้จากสิ่งแวดล้อมที่อยู่ตามธรรมชาติหรือที่มนุษย์สร้างขึ้นเช่น เสียงฝนตกเสียงคลื่นกระทบฝั่ง ต้นไม้ที่ขึ้นเรียง

กันการซ้ำเกิดต่อเนื่องกันไม่ขาดระยะ เป็นจังหวะซ้ำๆกัน ทำให้ดูมีชีวิตในงานศิลปะ และการ ออกแบบ การซ้ำคือการใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น จุด รูปร่าง รูปทรง วางซ้ำๆ เป็นการซ้ำ ที่จะทำ ให้เกิดจังหวะขึ้น



ภาพที่ 2.34 การซ้ำกันด้วยรูปทรง ขนาด และน้ำหนักที่แตกต่างกันช่วยลดความขัดแย้งในงาน
ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.5.5 ความเด่น (Dominance) คือ ส่วนสำคัญที่เป็นประธาน มีความเด่น สะดุดตา กว่าส่วนอื่นๆที่ยอมลดความสำคัญลง ความเด่นเกิดความขัดแย้งหรือการประสานของสิ่งๆที่เหมือนกันและการซ้ำการเน้นทำให้เด่น เป็นการย้ำให้เห็นถึงความพิเศษ ซึ่งในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใด ส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น

หากองค์ประกอบของงานมีลักษณะเหมือนกัน ก็อาจถูกกลืนหรือถูกส่วน อื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญความน่าสนใจไป งานที่ไม่มีความน่าสนใจ หรือไม่มีจุดเด่นจะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ซ้ำกันโดยไร้ความหมาย ดังนั้น ส่วนนั้น จึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดเด่นวิธีใหญ่ๆ อาจทำได้ 3 วิธี คือ

1. ความเด่นที่เกิดจากการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน สิ่งที่แปลกตา แตกต่าง ไปจากส่วนอื่น ๆ ของงานจะเป็นจุดที่น่าสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือขัดแย้งกันกับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดที่น่าสนใจขึ้นในผลงานได้

2. ความเด่นที่เกิดจากการอยู่โดดเดี่ยว เมื่อนำสิ่งหนึ่งแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดที่น่าสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา

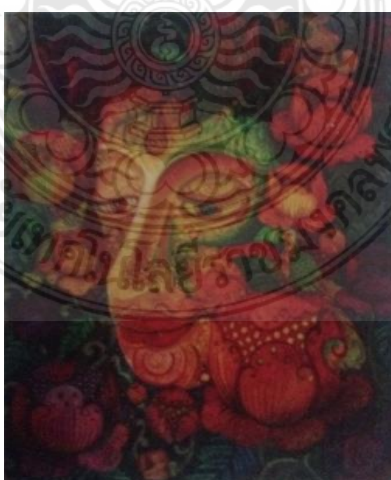
3. ความเด่นที่เกิดจากการจัดวางตำแหน่ง เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชูขึ้นมา ยังจุดใด จุดนั้นก็จะเป็จุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงอยู่เสมออีกคือ เมื่อวางจุดที่น่าสนใจแล้ว ต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจ จนทำให้เกิดความสับสนในต้งงาน ความเด่นสามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะไม่ว่าจะเป็นเส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือพื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์

2.3.5.6 การเปลี่ยนแปลง (Variation)

การเปลี่ยนแปลง คือการซ้ำของสิ่งที่มีโครงสร้างเหมือนกัน ให้มีการคลี่คลายให้เกิดความแตกต่างกัน โดยมีการเชื่อมโยงต่อเนื่องกันของทัศนธาตุ เช่น รูปร่าง ลักษณะ ขนาด ทิศทางจังหวะ หรือที่ว่าง

ความเปลี่ยนแปลงแบบที่เห็นได้ตามธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้าเวลาพบบ้างก่อนจะมีดีเป็นการเปลี่ยนแปลงของสีและความเข้ม นอกจากนี้แล้ว ยังมีการหมุนเวียนและการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติอย่างอื่นอีก เช่น การหมุนเวียนระหว่างพระอาทิตย์กับพระจันทร์ น้ำขึ้นน้ำลงความเติบโตของมนุษย์ ธรรมชาติ วงจรชีวิต ที่แสดงให้เห็นถึงการเกิดไปจนการตาย ซึ่งลักษณะเหล่านี้ก็เป็นการเปลี่ยนแปลงเช่นกัน

กล่าวโดยสรุปการเปลี่ยนแปลงสภาพของทัศนธาตุ และลักษณะของทัศนธาตุ จากสภาวะหนึ่งไปอีกสภาวะหนึ่ง เช่น สีหนึ่งไปยังอีกสีหนึ่ง ขนาดหนึ่งไปยังอีกขนาดหนึ่ง



ภาพที่ 2.35 การเน้นด้วยน้ำหนักของสี สร้างจุดเด่นในผลงาน

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.36 การเปลี่ยนแปลงของพื้นผิว

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.37 การเปลี่ยนแปลงของ สีและรูปทรง

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.5.7 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างที่ไม่มีขอบเขต ไม่มีความหมายของมิติ กว้าง ยาว ลึก เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น แต่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะที่ว่างจะเกิดพลังการเคลื่อนไหวจากทัศนธาตุอื่นๆที่ปรากฏบนที่ว่างโดยสรุปที่ว่างหมายถึง

- พื้นที่ระยะห่างของที่ว่าง กับรูปทรง
- พื้นที่ว่างที่อยู่รอบรูปทรง
- พื้นที่ว่างที่ถูกแทนที่ด้วยปริมาตรของมวล
- พื้นที่ว่างที่ถูกล้อมด้วยขอบเขตที่เป็นเส้นหรือรูปร่าง
- พื้นที่ว่างของระนาบ และแทนที่ความลึกลักษณะ 3 มิติลงบนระนาบ 2 มิติ

ที่ว่างมีลักษณะหลากหลายดังนี้

- ที่ว่างของพื้นที่ผิวราบ มีความกว้าง ความยาว ไม่แสดงมิติความลึก
- ที่ว่างที่เป็นปริมาตร 3 มิติ มีความกว้าง ความยาว และความลึก
- ที่ว่างจริง ที่สามารถสัมผัสได้จริง เช่น งานประติมากรรม มีลักษณะ

เป็น 3 มิติ

- ที่ว่างลวงตา ที่ไม่สามารถสัมผัสได้จริง แต่ให้ความรู้สึกตื่นลึกลักษณะ

3 มิติ ที่เกิดจากการใช้ทัศนธาตุ วัสดุ และเทคนิคทางจิตรกรรม เป็นที่ว่างในงาน 2 มิติ

ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ ที่ว่างบวกคือที่ว่างที่อยู่ภายในรูปร่าง ที่แสดงพลังการเคลื่อนไหว และมีความหมาย ส่วนที่ว่างลบ คือที่ว่างที่อยู่ภายนอกรูปร่าง ที่สามารถแสดงความรู้สึกหรือความหมาย

ที่ว่างที่เป็นกลาง เป็นที่ว่างเปล่า ไม่มีขอบเขต รูปร่าง ความหมาย หรือการกำหนดลงไป

ที่ว่างสองนัย เป็นที่ว่างที่ถูกกำหนดให้เป็น 2 ส่วน ที่มีลักษณะ ความสำคัญ ความหมายเท่ากัน แต่แต่ละส่วนสามารถเป็นที่ว่างบวกและที่ว่างลบสลับกัน



ภาพที่ 2.38 การอาศัยที่ว่างในการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรง

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.5.8 ขนาด (Size) คือ บริเวณพื้นที่ซึ่งเป็นขอบเขตของรูปร่างหรือรูปทรงที่มีความต่างกัน ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีการเปรียบเทียบระหว่างกัน เราสามารถรับรู้ได้ทางตาโดยพิจารณาจากพื้นที่ตัววัตถุ หรือดูจากพื้นที่รอบๆวัตถุ

นอกจากนี้แล้ว ขนาด ยังให้ความรู้สึกถึงระยะ ความลึก ความใกล้-ไกล เช่น วัตถุขนาดใหญ่ จะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้มากกว่าวัตถุขนาดเล็ก และขณะเดียวกันขนาดยังแสดงให้เห็นถึงการประสานและการขัดแย้งกันด้วย คือ หากมีไว้วัตถุขนาดใกล้เคียงกัน วางในระยะใกล้เคียงกัน จะให้ความรู้สึกถึงการกลมกลืนประสานกัน แต่หากนำวัตถุต่างกันวางใกล้เคียงกันจะแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งกัน



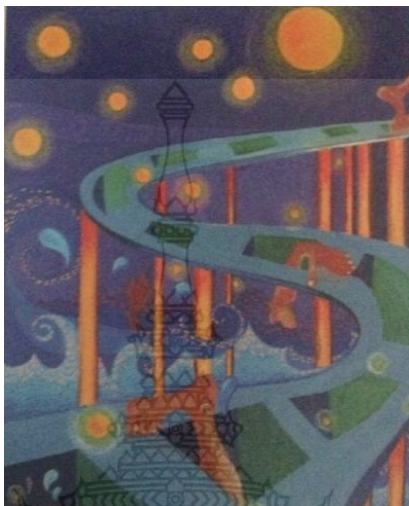
ภาพที่ 2.39 การใช้ขนาดที่ต่างกันแสดงความรู้สึกและสื่อความหมาย

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.5.9 ทิศทาง (Direction)

รูปร่างพื้นฐาน สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม หรือวงกลมมีการแสดงออกในเรื่องทิศทางต่างกัน คือ รูปสี่เหลี่ยมจะให้ความรู้สึกถึงทิศทางในแนวราบ และตั้งฉาก รูปสามเหลี่ยมจะรู้สึก

ถึงทิศทางในแนวเฉียง ส่วนวงกลมจะเป็นแนวโค้ง ทิศทางเหล่านี้มีความหมายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ทิศทางในแนวนอนและแนวตั้งฉากจะให้ความรู้สึกถึงความมั่นคง ทิศทางแนวเฉียงให้ความรู้สึกไม่คงที่ ไม่แน่นอน มีความเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ทิศทางในแนวโค้งแสดงออกถึงความไม่อยู่กับที่ดูซ้ำซ้อน



ภาพที่ 2.40 การแสดงออกถึงทิศทางและระยะใกล้ไกล

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.6 การจัดวางองค์ประกอบอง ในงานศิลปะและการออกแบบ

2.3.6.1 ดุลยภาพ (balance) ดุลยภาพหรือความสมดุล คือ การถ่วงดุลกันของน้ำหนักที่เท่ากันทั้งสองด้านของสิ่งของ หรือรูปทรงทั้ง 2 มิติและ 3 มิติไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง เพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืนความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ของรูปทรง ในธรรมชาติ นั้นทุกสิ่งทุกอย่างตั้งอยู่ได้ โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน เช่น มนุษย์ เวลาเดิน เวลานั่ง หรือการทำกิจกรรมต่างๆ มีความสมดุลในการทรงตัวจึงทำให้เราไม่ล้ม



ภาพที่ 2.41 การออกแบบพระพุทธรูปแบบดุลยภาพสองด้านเท่ากัน

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

ส่วนในทางศิลปะและการออกแบบนั้น เป็นการสมดุลขององค์ประกอบ และทัศนธาตุเราแทนค่าของน้ำหนักเป็นภาพที่เห็นด้วยตา เช่น น้ำหนักเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง หรือสี ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ทางประสาทตาหรือถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แน่นไปหรือเบาบางไป ก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง ทำให้เกิดความรู้สึกไม่สมดุล ซึ่งเกิดจากการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และสิ่งที่เหมือนกัน

1. ดุลยภาพทั้งสองด้านเท่ากันหรือสมมาตร (Symmetry Balance)
ดุลยภาพที่มีองค์ประกอบของภาพทั้งสองด้านเท่ากัน หรือเหมือนกันความสมดุลในลักษณะนี้ จะสร้างความน่าสนใจ และเข้าใจง่ายที่สุด ดุลยภาพแบบนี้ให้ความรู้สึกที่มั่นคง นิ่ง อยู่กับที่ สง่า เป็นทางการ และน่าเกรงขาม นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบสถานที่ราชการ วิหาร โบสถ์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.42 การจัดทำทางให้เกิดดุลยภาพทั้งสองด้าน

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2. ดุลยภาพไม่เท่ากันหรืออสมมาตร (Asymmetrical Balance)
ดุลยภาพไม่เท่ากันหรืออสมมาตร คือ ดุลยภาพที่มีส่วนประกอบทั้งสองด้านไม่เท่ากัน หรือไม่เหมือนกันบางอย่างอิสระโดยไม่คำนึงถึงความเท่ากันในด้านสัดส่วน ขนาด มวลหรือปริมาตร แต่ในการจัดวางนั้น เมื่อดูโดยรวมแล้วให้ความรู้สึกที่เท่ากัน สมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิด

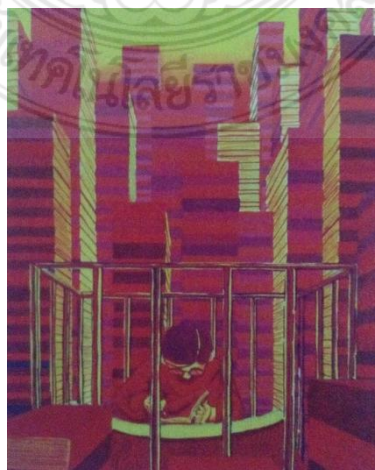
ความสมดุลแบบสมมาตร อาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วย ที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจร่วมบุญกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบ ธรรมดาคุณภาพในลักษณะนี้จะให้ อารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว น่าสนใจ ไม่หยุดนิ่ง เป็นความรู้สึก ที่ตรงกันข้ามกับคุณภาพที่เท่ากัน

3. ดุลยภาพแบบรัศมี (Radial Balance) ดุลยภาพแบบรัศมี คือ ดุลยภาพ ที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลางเป็นรัศมี เราสามารถพบเห็นรูปลักษณะแบบนี้ได้จากธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ รัศมีของดวงอาทิตย์ ผลไม้ เป็นต้น ส่วนในผลงานของมนุษย์นั้น เราก็พบเห็น ได้ทั่วไป เช่น น้ำพุ งานเครื่องประดับ



ภาพที่ 2.43 ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.44 ความสมดุลในแกนแนวนอน แนวตั้ง ของรูปทรง

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.6.2 จังหวะ (Rhythm) คือ ลักษณะของการเคลื่อนไหวที่ถี่ ห่าง หรือต่อเนื่องกันเป็นการซ้ำอย่างมีระเบียบ มีเอกภาพ มีความหมาย คือ เป็นการซ้ำของทัศนธาตุ เช่น น้ำหนัก สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นการสลับกันของการเน้น และการผ่อนคลาย การทำงานของทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดเอกภาพ

จังหวะเกิดจากการสลับกันของรูปทรงและที่ว่าง จังหวะลีลาจึงหมายถึง การไหลที่มีความต่างกันของจังหวะที่ช้าหรือเร็ว ที่ต่อเนื่องกันของเส้น รูปร่างหรือน้ำหนัก กับพื้นที่ว่าง จะเป็นตัวคงที่ แต่จังหวะจะเป็นตัวกำหนดให้เกิดความช้าเร็ว หรือความถี่ ดังนั้น จังหวะของรูปทรง จะเคลื่อนไหวไปในพื้นที่ว่าง ทำให้รู้สึกถึงเวลาที่เคลื่อนไหว



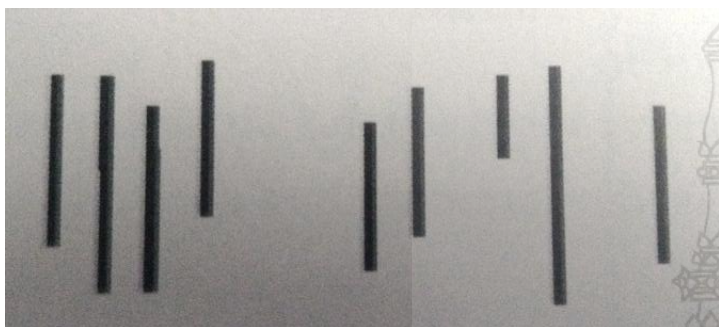
ภาพที่ 2.45 แนวตั้ง ของรูปทรง

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

ลักษณะการเกิดของจังหวะแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. จังหวะเกิดจากการซ้ำกัน (Repetition Rhythm) หมายถึง ช่วงของจังหวะที่มีการซ้ำกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปของเส้น น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง โดยมีที่ว่างข้างอยู่ระหว่างรูปทรงหรือรูปร่าง
2. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง (Continuous Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะของเส้น สี น้ำหนัก รูปทรง รูปร่าง ที่ต่อเนื่องโดยไม่มีพื้นที่ว่างมากระหว่างการกำหนดจังหวะอยู่ที่บริเวณของวัตถุเอง เช่น คลื่นในทะเล ที่ไหลลื่นไปอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอไม่ขาดระยะ

3. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า (Progressive Rhythm) หมายถึง การเพิ่มขึ้นของค่าระดับความเข้ม เร็ว หรือความจาง ช้า ที่เกิดจากเส้น รูปปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี เป็นต้น เป็นการสร้างระยะของจังหวะให้เปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย และถ้าใช้จังหวะสลับกันเท่ากับเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้น



ภาพที่ 2.46 การสลับกันของเส้นและพื้นที่ว่าง

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



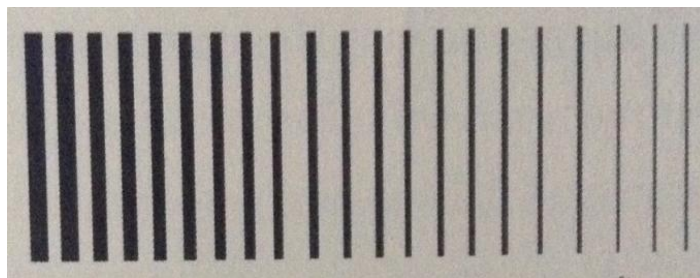
ภาพที่ 2.47 จังหวะการไหลของเส้น

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



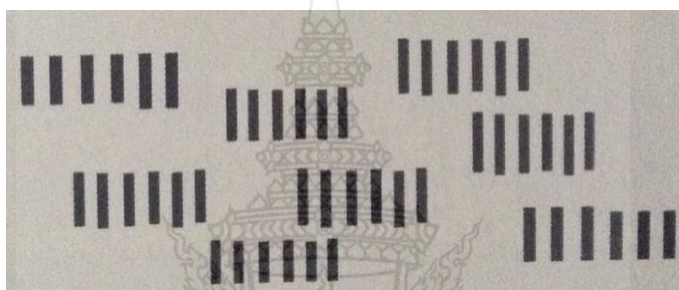
ภาพที่ 2.48 จังหวะสั้นรัว

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.49 จังหวะคำอ่อน-แก่ของน้ำหนักค่าแสงเงา

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร



ภาพที่ 2.50 จังหวะการซ้ำ

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

โดยสรุป ความรู้สึกในจังหวะจะเป็นอย่างเดียวกัน แต่แตกต่างกันในการแสดงออกและรูปแบบเท่านั้น จังหวะที่มาสร้างสรรค์งานศิลป์ ได้แก่ การเคลื่อนไหวของคน สัตว์ การเติบโตของพืชและสัตว์ การเดินรำ ลม ฝนหรือการเคลื่อนไหวของเครื่องจักรกล นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน

2.3.6.3 สัดส่วน (Proportion) คือความสมส่วน หรือความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของหน่วยหนึ่ง กับหน่วยอื่นๆ ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนกันอย่างเหมาะสมของทัศนธาตุ

ความเหมาะสมของสัดส่วนทำให้เกิดความงามยิ่งขึ้น ในทางด้านศิลปะนั้น สัดส่วนถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเน้นความงามของรูปทรง และเพื่อการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ ดังนั้น สัดส่วนซึ่งเป็นเรื่องของอุดมคติ และเป็นสุนทรีย์ภาพที่ขึ้นกับประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

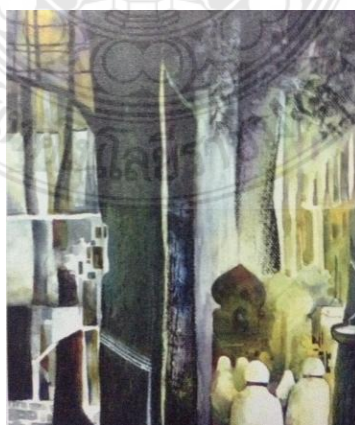
1. สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่างๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเนื้อหาเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึก ที่ความเชื่อ จิตวิญญาณ ความศรัทธา ความงาม ต่างกัน

2. สัดส่วนที่ดูเป็นมาตรฐาน ฝากรูปลักษณะตามธรรมชาติของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด เกี่ยวกับสัดส่วนต่างๆ ของร่างกายมนุษย์ที่มีแม่บทอิทธิพลต่อสัดส่วนของความงามทางศิลปะและการออกแบบที่สร้างขึ้น ต้องมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ในฐานะเป็นผู้ใช้ ผู้ชื่นชม และเป็นสิ่งที่ครอบคลุมสิ่งมีชีวิตทั้งหลายที่มนุษย์คุ้นเคย หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์



ภาพที่ 2.51 สัดส่วนของค่าน้ำหนัก

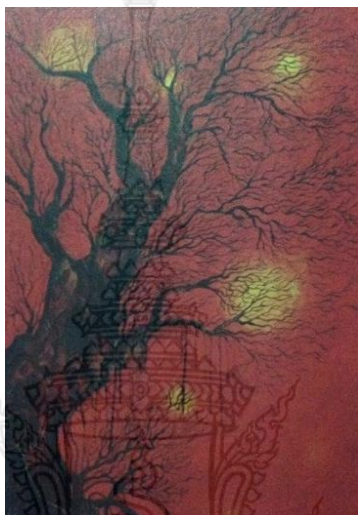
ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร



ภาพที่ 2.52 สัดส่วนของรูปทรง

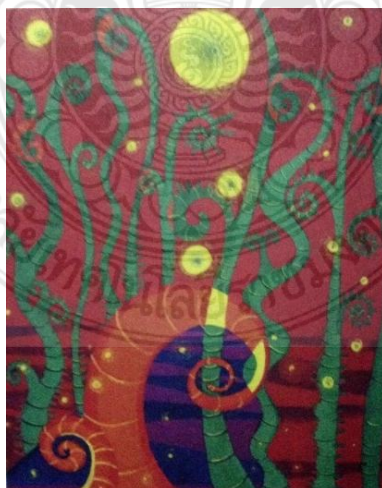
ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

2.3.6.4 ความเคลื่อนไหว (Movement) การเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกที่ไม่หยุดนิ่ง มีลักษณะคล้ายกับจิ้งหะ ความเปลี่ยนแปลงและการซ้ำ แต่มีความเร็วสูงกว่า คือดูแล้วมีความรวดเร็ว ในทางศิลปะ การเคลื่อนไหวจะรับรู้ได้จากประสาทสัมผัสทางตา จากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเคลื่อนที่ไปตามเส้น สี น้ำหนักอ่อนเข้มของรูปทรงกับที่ว่าง ในการสร้างอารมณ์ ความรู้สึก ความหมาย และเวลา การเคลื่อนไหวส่วนหนึ่งเกิดจากประสบการณ์รับรู้ของมนุษย์จากธรรมชาติ



ภาพที่ 2.53 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากขนาดต่างๆ

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร



ภาพที่ 2.54 การเคลื่อนไหวของเส้นสี รูปร่างต่างๆ

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.6.5 ระบายมีรูปร่างต่างกัน ก็มีความหมายและให้ความรู้สึกต่างกันได้แก่

1. รูปวงกลม (Circle) จะให้ความรู้สึกเป็นศูนย์กลางเป็นที่รวมความน่าสนใจหรือการปกป้องคุ้มครอง



ภาพที่ 2.55 ภาพแสดงรูปวงกลม (Circle)

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

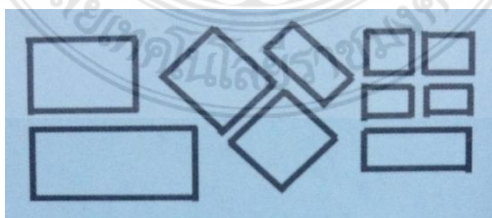
2. รูปสามเหลี่ยม (Triangle) ให้ความรู้สึกหยุดนิ่งมั่นคง แต่ที่ส่วนปลายมุมทั้ง 3 ด้าน ให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเฉียบคม และมีแรงผลักดัน



ภาพที่ 2.56 ภาพแสดงรูปสามเหลี่ยม (Triangle)

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

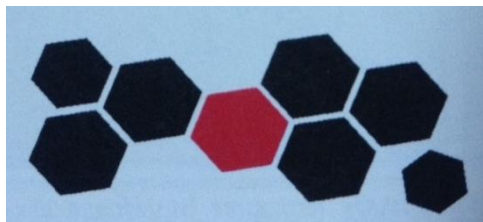
3. รูปสี่เหลี่ยม (Square) ให้ความรู้สึกสงบ เป็นระเบียบ มั่นคง เมื่อวางทแยงสามารถจัดเป็นกลุ่มก้อนให้ลงตัวได้ง่าย เมื่อวางตามแนวตั้งฉาก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และสร้างจุดสนใจได้ดี



ภาพที่ 2.57 ภาพแสดงรูปสี่เหลี่ยม (Square)

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร

4. รูปหกเหลี่ยม (Hexagon) ให้ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยง การเป็นหน่วยย่อยหน่วยหนึ่งที่สามารถต่อไปได้อย่างไม่สิ้นสุด ไม่มีขอบเขต



ภาพที่ 2.58 ภาพแสดงรูปหกเหลี่ยม (Hexagon)

ที่มา: ประเสริฐ พิษยะสุนทร

2.3.6.5 การตัดทอน (Simplify) การตัดทอนรูปทรง คือ การตัดทอนสิ่งที่เกินความจำเป็นออก พัฒนาส่วนที่สำคัญเช่นการเปลี่ยนแปลง ขัดเกลาจนรูปทรงต่างๆความเป็นจริงตามจุดมุ่งหมายของการแสดงออก โดยอาจได้รับแรงบันดาลใจมาจากสิ่งรอบตัว หรือประสบการณ์ที่ประทับใจการตัดทอนรูปทรงจะทำให้เกิดสิ่งใหม่ อาจทำให้เกิดผลงานหรือรูปแบบเฉพาะตัวได้

การตัดทอนรูปทรงมีลักษณะดังนี้

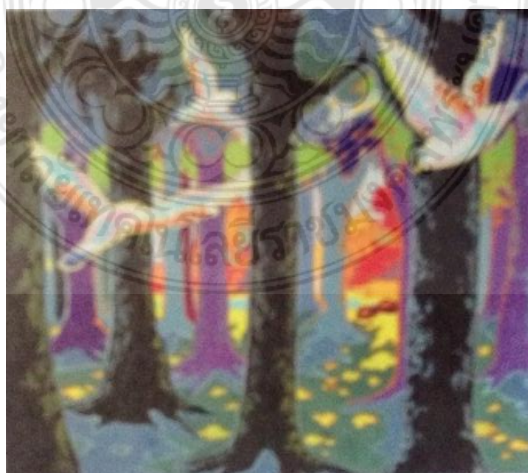
1. การสะท้อนด้วยการเปลี่ยนสีใหม่ คือเปลี่ยนสีในรูปร่าง รูปทรงเดิมให้แตกต่างไปจากของจริงตามแนวเบื้องต้น ทำให้ภาพเหมือนจริงแปรสภาพไปเป็นการใช้สีอย่างสร้างสรรค์ แสดงการลดทอนด้วยการเปลี่ยนสีใหม่
2. การตัดทอนด้วยการใช้เส้นและสีเปลี่ยนรูปทรงเดิม หมายถึง การใช้เส้นและสีมาสร้างสรรค์ตามสัดส่วนของภาพเหมือนจริง เช่น ลากเส้นจากรูปทรงเดิมอย่างอิสระแล้วระบายสีหรือจุดด้วยสี ให้น้ำหนักแตกต่างไปจากสภาพเดิม จะเป็นการลดทอนภาพได้อีกวิธีหนึ่ง
3. การตัดทอนด้วยการลดรูปทรง และรายละเอียด หมายถึงการลดทอนรูปจากของจริงโดยตัดทอนรายละเอียดให้เหลือส่วนที่สำคัญไว้เท่านั้น วิธีง่ายๆ อาทการใช้เส้นร่างวาดภาพรูปภายนอกให้เหลือเส้นรอบนอก (outline) หรือรูปร่าง (shape) รถตลอดลูกส่งให้เหลือเฉพาะส่วนที่สำคัญ คือ จุดเด่นของภาพ โดยนำมาจัดวางใหม่



ภาพที่ 2.59 การตัดทอนรูปทรงให้มีความเรียบง่ายในการสื่อความหมาย
ที่มา: ณีฐรพงศ์ พรมดำ

2.3.6.6 ระยะ-ความลึก (Distance-Depth) ระยะ คือ ทศนียภาพที่เกิดจากการมอง ที่เห็นความใกล้ไกลของวัตถุ ขนาด ความใหญ่เล็ก ของสิ่งที่มองเห็นที่เกิดจากแสง ความอ่อนความเข้ม ของสี วัตถุ สิ่งเปรียบเทียบ และหลักทัศนียภาพ

รายการสร้างความรู้สึกรยะ-ความลึกลงในภาพนั้น จะใช้เส้นระดับ ที่ขนานกับกรอบของพื้นที่โดยไม่ต้องใช้ทัศนียภาพ แต่ใช้เส้นระดับสายตา แล้วค่อยๆ เพิ่มระดับของเส้น ขึ้นเรื่อยๆ ข้อความให้รู้สึกถึงระยะของพื้นที่มากขึ้นและอีกประการหนึ่ง การใช้พื้นหลังมีส่วนช่วยให้เกิด ความรู้สึกของความกลมกลืนได้การสร้างระยะ-ความลึกในลักษณะนี้มีมาแต่โบราณ



ภาพที่ 2.60 การสร้างระยะด้วยมุมมองและขนาดที่แตกต่างกัน
ที่มา: เอมอร ชิตะปรีชา



ภาพที่ 2.61 ระยะที่เกิดจาก น้ำหนัก และทิศทาง

ที่มา: พินาภา ประเทืองสุข

2.3.7 ทฤษฎีสี (Theory of color) หมายถึง องค์ความรู้และหลักการเกี่ยวกับการใช้สี ในการสร้างสรรค์ศิลปะ ออกแบบ และสื่อวัสดุต่างๆ ที่มีการทดลอง จดบันทึก รวบรวม และสรุปขึ้น เพื่อการศึกษาและทำความเข้าใจร่วมกัน ในด้านอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อความหมาย และประโยชน์ใช้สอย

2.3.7.1 อิทธิพลของสี สีมียุทธิพลทางจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดอารมณ์ และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสี สายตาจะส่งข้อมูลไปยังสมอง ทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น สดชื่น ร่าร้อน เยือกเย็น เศร้า หรือตื่นเต้น เป็นต้น

ตัวอย่างสีที่ช่วยในการบำบัดรักษา ได้แก่

สีส้ม ช่วยคลายอาการหอบหืดและโรคเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจ ช่วยรักษาความผิดปกติของม้าม ตับอ่อน ลำไส้ ทั้งยังช่วยในการดูดซึมอาหารของกระเพาะและลำไส้ได้

สีแดง ช่วยกระตุ้นเปิดระบบประสาท ช่วยกระตุ้นชีวิตให้มีความเข้มแข็ง กระตือรือร้นและมีชีวิตชีวา สีแดงมีอิทธิพลต่อการสร้างเม็ดเลือดแดง เพิ่มอุณหภูมิในร่างกาย เพิ่มพลัง ในระบบการไหลเวียนของเลือดและรักษาอาการหวัด

สีเขียว ให้ความรู้สึกสบายตา ผ่อนคลาย ปลอดภัย ทำให้เกิดความหวัง และความสมดุล พลังของสีเขียวสามารถทำให้ ประสาทตาผ่อนคลาย และความดันโลหิตลดลง ช่วยผ่อนคลายระบบประสาท ป้องกันการจับตัวของก้อนเลือดต่อต้านเชื้อโรค รักษาอาการของคน เป็นโรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง

สีน้ำเงิน สร้างความสุขุมเยือกเย็น หนักแน่น ทำให้ระบบหายใจ เกิดความสมดุลและแข็งแรง ใช้ในการรักษาโรคความดันโลหิตสูงและ คลายความเหงา อีกทั้งเป็นสี ที่ใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจและการแสดงออกทางศิลปะได้ดี

สีฟ้า เป็นสีที่ทำให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ ปลอดภัย สบาย ปลอดภัย ใจเย็น และระงับความกระวนกระวายใจได้ดี พลังของสีฟ้ามีคุณสมบัติในการรักษา อาการของโรคปอด ลดอัตราการเผาผลาญพลังงาน รักษาอาการเจ็บคอและทำให้ชีพจรเต้นเป็น ปกติ

สีม่วง ช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย กระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและสร้าง ความสงบในจิตใจ พลังของสีม่วงช่วยปรับสมดุลของร่างกายให้กลับมาเป็นปกติ ใช้บำบัดโรคไต กระเพาะปัสสาวะอักเสบ โรคผิวหนังบางชนิด และช่วยในการบำบัดโรคไขข้อได้ด้วย

2.3.7.2 ความหมายของสี

มนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่ง เข้านอนหรือจะเรียกว่าตั้งแต่เกิดจนตายเลยก็ว่าได้ เราอยู่กับสีด้วยความเคยชินจนลืมนึกไปว่าสี มีความเกี่ยวข้องกับเราอย่างไรบ้างเหมือนอากาศที่อยู่รอบๆตัวเราและมีความสำคัญกับ มนุษย์ฉันทใด ก็ฉันทนั้น การที่มนุษย์ไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ถูกออกแบบให้มีสีต่างๆ ล้วนมีผลต่อความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ทั้งสิ้น จึงมีการกำหนดความหมายของสีไว้เพื่อความเข้าใจร่วมกันดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. สีแดง มีความอบอุ่น ร้อนแรง มีที่มาจากไฟหรือดวงอาทิตย์ หมายถึง ความกล้าหาญ รุนแรง ตื่นเต้น มีอำนาจ มีชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่นดอกกุหลาบแดง วันวาเลนไทน์ รูปหัวใจสีแดง ในการจราจรสีแดงหมายถึงการห้าม อันตราย เป็นสิ่งที่ต้องระวัง เป็นสีของเลือด ในสมัยโรมันสีของราชวงศ์เป็นสีแดง หมายถึง ความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ

2. สีเขียว แสดงถึง ความร่มเย็น สดชื่น นอกงาม มีชีวิตชีวา มักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การเกษตร การเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การรอกงามในเครื่องหมายจราจร หมายถึงความปลอดภัย ในขณะเดียวกัน อาจหมายถึงอันตราย ยาพิษ และสัตว์มีพิษ

3. สีเหลือง ให้ความรู้สึกร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย เบิกบานโดยเรามัก จะใช้ดอกไม้สีเหลืองในการไปเยี่ยมผู้ป่วยหมายถึงความรุ่งเรือง ความมั่งคั่ง และฐานันดรศักดิ์ ในทางตะวันออกเป็นสีของกษัตริย์จักรพรรดิของจีนใช้ฉลองพระองค์สีเหลือง ในทางศาสนา แสดง ความเจิดจ้า ปัญญา พุทธศาสนา และยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทฤษฎี หลอกหลวง

4. ส้ม หมายถึง ความสนุกสนาน สดใส ร่าเริง อบอุ่น พลัง สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ความทะเยอทะยาน ในขณะเดียวกันก็มีความระมัดระวังไปด้วย
5. สีนํ้าเงิน ให้ความรู้สึกสงบ เครื่องขั้ริม เข้มแข็ง หมายถึง ความเป็นสุภาพบุรุษ ความสุขุม หนักแน่น ความสูงศักดิ์ ในธงชาติไทย สีนํ้าเงินหมายถึง พระมหากษัตริย์ ในศาสนาคริสต์เป็นสีประจำตัวแม่พระ
6. สีม่วง หมายถึงพลัง ความมีอำนาจ ความลึกลับ ในสมัยอียิปต์สีม่วงแดง เป็นสีของกษัตริย์ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยโรมัน นอกจากนี้ สีม่วงแดงยังเป็นสีชุดของพระสังฆราช สีม่วง เป็นสีที่มีพลังแอบแฝงอยู่และเป็นสีแห่งความผูกพันสีม่วงอ่อนหมายถึง ความเศร้า ความผิดหวัง จากความรัก
7. สีฟ้า หมายถึงความสว่าง ความปลอดโปร่ง เปรียบเหมือนท้องฟ้า เป็นอิสระเสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติ เป็นสีของความสะอาด ปลอดภัย สีขององค์การอาหาร และยา แสดงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานอย่างสะอาด เป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ
8. สีทอง หมายถึง คุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงส่ง สูงศักดิ์ ความศรัทธา สูงสุด เป็นสีกายของพระพุทธรูป ในงานจิตรกรรมเป็นสีกายของพระพุทธเจ้า พระมหากษัตริย์ หรือเป็นส่วนประกอบของเครื่องทรง เจดีย์ต่างๆ เป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ ของกษัตริย์และขุนนาง
9. สีขาว หมายถึงความสะอาด บริสุทธิ์ เหมือนเด็กแรกเกิด แสดงถึงความว่างเปล่า ปราศจากกิเลส ปัญหา เป็นศรีอาภรณ์ของผู้ทรงศีล ความเชื่อ ความดีงาม ความศรัทธา และหมายถึงการเกิด ความรักและความหวัง ความหวังใเอื้ออาทรและเสียสละของพ่อแม่ ความอ่อนโยน จริงใจ บางกรณีอาจหมายถึงความอ่อนแอ ยอมแพ้
10. สีดำ หมายถึงความมืด ความลึกลับ ความสิ้นหวัง ความตาย เป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่ง โดยที่สีทุกสีเมื่ออยู่ในความมืด จะเห็นเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังหมายถึง ความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนาหมายถึง ซาตาน อาถรรพ์ เวทมนต์ มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงมัวเมา แต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย

11. สีชมพู หมายถึงความอบอุ่น อ่อนโยน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก แสดงถึงความรักของมนุษย์โดยเฉพาะหนุ่มสาว เป็นสีของความเอื้ออาทร ปลอดภัย เอาใจใส่ดูแล ความปรารถนาดีและอาจหมายถึงความเป็นมิตร เป็นสีของวัยรุ่น โดยเฉพาะผู้หญิง

2.3.7.3 แม่สีและวงล้อสีธรรมชาติ

แม่สี (Primary colors) คือ สีเบื้องต้นที่ไม่มีสีอื่นมาผสมเป็นแม่สีได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ แม่สีแสง และแม่สีวัตถุ



ภาพที่ 2.62 แม่สีแสง

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

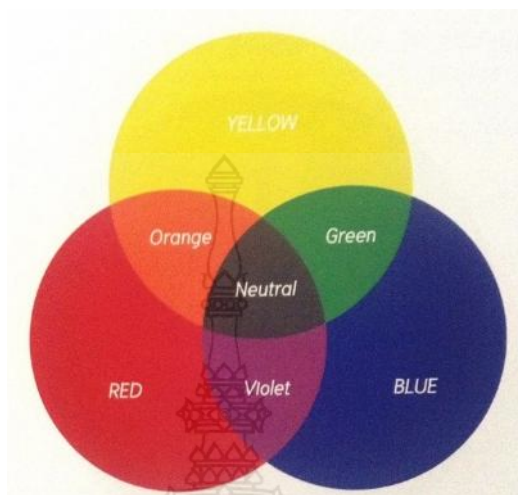
แม่สีแสง ประกอบด้วย แสงสีแดง แสงสีเขียว และแสงสีน้ำเงิน โดยสามารถผสมกันให้เกิดเป็นสีต่างๆได้ดังนี้

1. แสงสีแดง + แสงสีน้ำเงิน = แสงสีชมพู

2. แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = แสงสีฟ้า

3. แสงสีเขียว + แสงสีแดง = แสงสีเหลือง

เมื่อนำแสงของแม่สีทั้ง 3 มาผสมกัน สีแดง+สีน้ำเงิน+สีเขียวจะเกิดเป็นแสงสีขาว



ภาพที่ 2.63 แม่สีวัตถุระดับชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

แม่สีวัตถุ ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน จัดเป็นสีขั้นที่หนึ่ง และสามารถผสมแม่สีให้เกิดเป็นสีอื่นๆ ที่เรียกว่าสีขั้นที่ 2 และ 3 ได้ดังนี้

สีขั้นที่ 2 เกิดจากการผสมกันระหว่างสีของแม่สีสิ่งใดประมาณเท่าๆกัน

มี 3 สีคือ

1. สีม่วง เกิดจาก สีแดง + สีน้ำเงิน
2. สีเขียว เกิดจาก สีน้ำเงิน+สีเหลือง
3. สีส้ม เกิดจาก สีเหลือง + สีแดง

สีขั้นที่ 3 เกิดจากการผสมกันระหว่างสีของแม่สีขั้นที่ 2 ในปริมาณเท่าๆกัน

มี 6 สีคือ

1. สีม่วงน้ำเงิน เกิดจาก สีน้ำเงิน+สีม่วง
2. สีเขียวน้ำเงิน เกิดจาก สีน้ำเงิน+สีเขียว
3. สีเขียวเหลือง เกิดจาก สีเหลือง + สีเขียว
4. สีส้มเหลือง เกิดจาก สีเหลือง + สีส้ม
5. สีส้มแดง เกิดจาก สีแดง+สีส้ม

6. สีม่วงแดง เกิดจาก สีแดง + สีม่วง

เมื่อนำแม่สีทั้งสามมาผสมกันในปริมาณเท่าเท่ากันจะได้สีกลางคือ สีน้ำตาลอมเทา

แม่สีขั้นที่ 1 และสีขั้นที่ 2 และ 3 จัดเป็นสีแท้ หรือสีที่ไม่ได้มีการผสม สีขาว เทา ดำ หรือสีอื่นให้มีการแปรสภาพไป

2.3.7.4 วรรณะของสี (Tone of colors) คือสภาพสีส่วนรวมที่ให้ความรู้สึกในด้านอุณหภูมิ ทำให้ผู้ดูรู้สึก ร้อน เย็น อบอุ่น ฯลฯ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ วรรณะสีร้อน กับ วรรณะสีเย็น วรรณะของสีมีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะอยู่เสมอ เพื่อสื่อสารหรือสื่ออารมณ์ ให้ความรู้สึกให้กับผลงานและผู้พบเห็น ผลงานที่ดีมักจะแสดงอุณหภูมิของสีไปทางวรรณะใดวรรณะหนึ่ง อย่างเห็นได้ชัด ไม่ใช่ทั้งสองวรรณะในปริมาณที่เท่ากันเพราะจะทำให้ดูขัดตา ไม่กลมกลืน และขาดเอกภาพ

วรรณะสีร้อน(Warm tone)คือสีที่อยู่ในกลุ่มสีแดงและเหลืองเป็นหลัก เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ หรือออกแบบจะให้ความรู้สึกไปในทาง อบอุ่น ร้อน กระตุ้น มีชีวิตชีวา สะดุดตา ดึงดูดความสนใจ โกรธ รุนแรง

สีร้อนหรือสีอุ่นคือสีที่อยู่ระหว่างสีเหลืองกับสีม่วงค่อนข้างไปทางสีแดง มีพื้นที่ประมาณครึ่งหนึ่งของวงล้อสีธรรมชาติ ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง

วรรณะสีเย็น (Cool tone)

คือ สีที่อยู่ในกลุ่มสีน้ำเงิน สีเขียว และสีม่วง เมื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน จะให้ความรู้สึกในทางเย็น สดชื่น ร่มรื่น สงบ สบาย ผ่อนคลาย การเจริญเติบโต ความมีชีวิต รวมถึงความเศร้า

สีเย็น คือ สีที่อยู่ระหว่างสีเหลืองกับสีม่วงค่อนข้างไปทางสีน้ำเงิน ในวงล้อสีธรรมชาติ ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นอื่นๆ ที่ไม่ได้อยู่ในวงล้อสี ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นวรรณะเย็นด้วย เช่น สีเทาอมฟ้า สีดำ สีเขียวแก่ สีม่วงเข้ม เป็นต้น



ภาพที่ 2.64 สีโทนเย็น

ที่มา: อนันต์ ประภาโส



ภาพที่ 2.65 สีโทนร้อน

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2.3.7.5 หลักการใช้วรรณะของสี

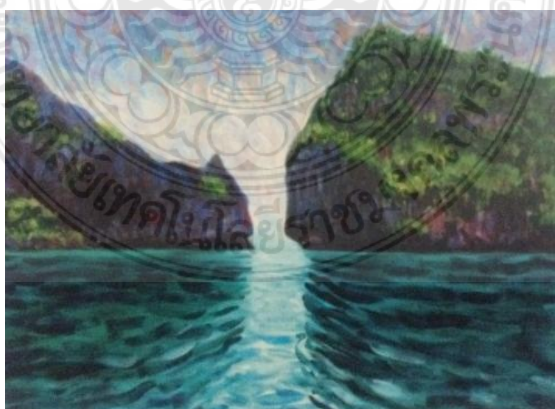
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปินมักจะเลือกวรรณะของสีที่แสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นวรรณะหลัก เช่น ภาพเขียนที่มีโทนสีร้อนหรือเย็น แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า ในผลงานชิ้นนั้นจะมีแต่สีวรรณะที่เลือกแล้วอยู่เท่านั้น เราสามารถใช้สีวรรณะร้อนหรือสีวรรณะเย็นได้ 2 แบบดังนี้

1. การใช้สีวรรณะเดียว คือ การใช้สีวรรณะใดวรรณะหนึ่งเท่านั้น จะทำให้ผลงานมีความกลมกลืน มีเอกภาพ ให้ความรู้สึกชัดเจน เช่น ร้อน อุ่น เย็น แต่ภาพจะขาดความหลากหลายของอารมณ์ความรู้สึก



ภาพที่ 2.66 การใช้สีวรรณะร้อน

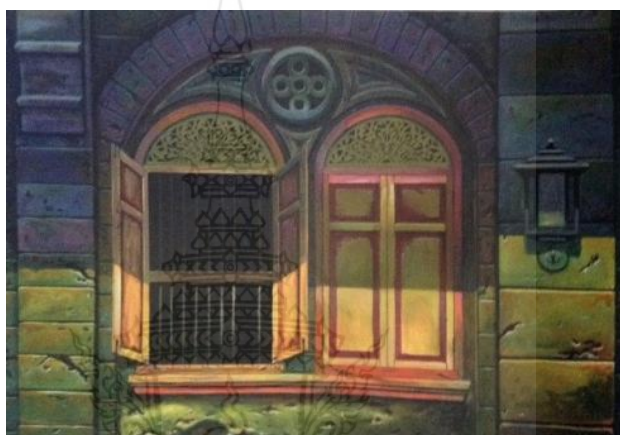
ที่มา: อนันต์ ประภาโส



ภาพที่ 2.67 การใช้สีวรรณะเย็น

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2. การใช้สี 2 วรรณะ คือ การนำเอาสีทั้ง 2 วรรณะมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความหลากหลายสร้างจุดเด่น ความน่าสนใจ และมีอารมณ์ครบถ้วน โดยใช้สีวรรณะต่ำในพื้นที่ที่มากกว่าสีวรรณะตรงข้าม (80:20) เช่น ภาพที่ต้องการให้เป็นวรรณะร้อนก็ใช้สีในวรรณะร้อนประมาณ ร้อยละ 70-80 ของพื้นที่ทั้งหมดแล้วใช้สีวรรณะเย็นประมาณร้อยละ 20-30 ภาพก็จะอยู่ในวรรณะร้อนและมีความสมบูรณ์ในการใช้สีครบถ้วนในทางตรงข้ามหากผลงานนั้นเป็นวรรณะสีเย็นเพราะใช้หลักการเดียวกัน



ภาพที่ 2.68 การใช้สีวรรณะร้อนร่วมกับวรรณะเย็นในอัตราส่วน 20:80

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2.3.7.6 ค่าน้ำหนักของสี (Value of colors) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสีแท้ (Hue) จะมีค่าความสว่างของตัวเองในระดับหนึ่ง เมื่อเราผสมสีขาวลงไปสีแท้ที่ละน้อยสีนั้นจะมีน้ำหนักอ่อนลงจนถึงขาวที่สุด หรือเรียกว่าสว่างขึ้น ในทำนองเดียวกันหากเราผสมสีดำลงไปสีแท้ที่ละน้อย สีนั้นก็จะมีน้ำหนักเข้มขึ้นจนถึงดำที่สุด หรือเรียกว่ามืดลง ค่าน้ำหนักของสี หรือ ในภาษาอังกฤษ value คือการเรียงค่าน้ำหนักของสีจากอ่อนที่สุดไปหาเข้มที่สุด โดยการผสมสีขาวหรือสีดำลงไปทีละน้อย (ในกรณีของสีน้ำหรือสีหมึก ซึ่งใช้น้ำเป็นตัวผสมก็ใช้วิธีผสมด้วยน้ำให้เกิดผลชัดเจนด้วยความขาวของกระดาษรองรับ)

ถ้าน้ำหนักของสีสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

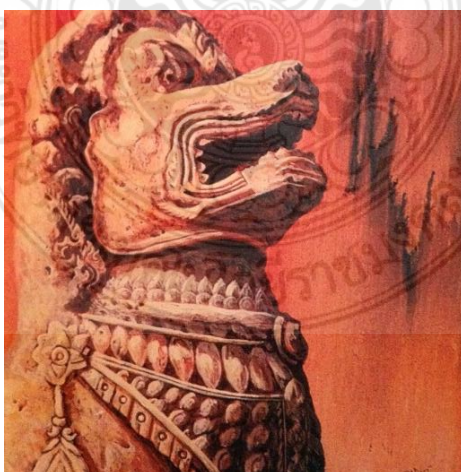
1. ค่าน้ำหนักของสีหลายชนิด (value of different colors) หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เรียงจากอ่อนไปหาเข้มในวงล้อสีซึ่งสามารถแยกออกเป็นค่าน้ำหนักของวรรณะสีร้อน คือ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง และ ค่าน้ำหนักของสีวรรณะเย็น คือ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงิน

2. ค่าน้ำหนักของสีเดี่ยว (Values of single color) หรือ ค่าของน้ำหนักแสงเงา(Value of chiaroscuro) หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เรียงจากอ่อนไปหาเข้มของสีเดี่ยว โดยนำเอาสีแท้ในวงล้อสีธรรมชาติมาผสมด้วยสีขาวลงไปทีละนิดจนได้ค่าน้ำหนักที่สว่างที่สุดและนำเอาสีดำผสมลงไปทีละนิดจนได้ค่าน้ำหนักที่เข้มที่สุด

2.3.7.6 สีเอกรงค์ (Monochrome color) หมายถึง สภาพสีที่แสดงออกมาเพียงสีเดียว ซึ่งต่างกับสีสวนรวม (Tonality) หรือสีครอบงำ คือ สีครอบงำสามารถใช้สีประกอบหลายๆ สี ต่างวรรณะสอดแทรกหรือวางเคียงเข้าไปในพื้นที่ของผลงานได้ โดยไม่จำเป็นต้องผสมเนื้อสีหลักลงไป ในสีประกอบอื่นๆ แต่ในสีเอกรงค์ สีประกอบทุกสีต้องมีส่วนผสมของสีหลักลงไปด้วย

การใช้สีเอกรงค์มีหลักการคือ

1. กำหนดวรรณะของสีในวงล้อสีเพียง 1 วรรณะ เช่น วรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น ห้ามใช้สีข้ามวรรณะ
2. กำหนดสีแท้ในวงล้อสีเพียง 1 สีเพื่อเป็นจุดเด่นของภาพ เช่น เหลือง แดง น้ำเงิน เขียว
3. สีประกอบอื่นๆ ให้เลือกมาจากสีข้างเคียงของสีหลักเรียงกันไม่เกิน 6 สี (รวมสีหลักด้วย) แต่ห้ามข้ามวรรณะ
4. สีประกอบทุกสีต้องมีสีหลักผสมอยู่ด้วยเสมอ
5. ต้องลดค่าสีประกอบลง โดยผสมด้วยสีตรงข้ามเล็กน้อย



ภาพที่ 2.69 การใช้สีเอกรงค์โทนสีส้ม

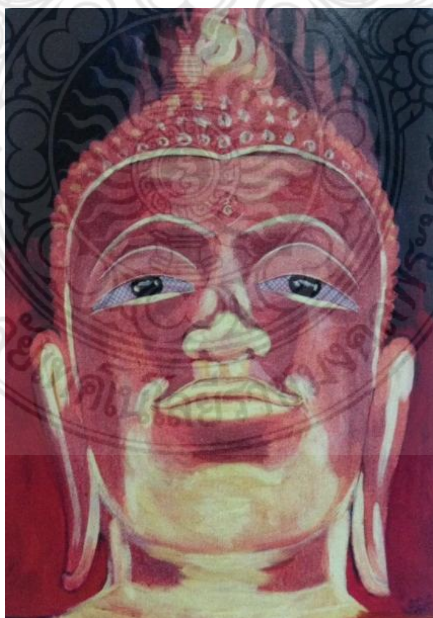
ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2.3.7.7 สีกลมกลืน

ในวงล้อสีธรรมชาติ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน และสีน้ำเงิน ที่เรียงตามลำดับกันอยู่ และอยู่ในวรรณะเดียวกันย่อมกลมกลืนกันเสมอ เช่นเดียวกับสีส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง ม่วง ที่อยู่ในวรรณะร้อน ดังนั้นเมื่อศิลปินสร้างผลงาน โดยใช้สีใกล้เคียงกัน ในวรรณะเดียวกันย่อมได้ผลงานที่มีความประสานกลมกลืนกัน

สีกลมกลืน ต่างจากสีเอกรงค์และสีครอบงำ คือ สีเอกรงค์จะใช้เพียงสีเดียว เป็นหลัก และสีประกอบทุกสีจะต้องอยู่ในวรรณะเดียวกัน และถูกผสมด้วยสีหลักทุกครั้ง ส่วนสีครอบงำสามารถใช้สีได้หลากหลายสีและใช้ได้ทั้งสองวรรณะ แต่ภาพทั้งภาพจะถูกครอบงำด้วยอิทธิพลของสีใดสีหนึ่ง สำหรับสีกลมกลืน เราสามารถใช้สีในวงล้อสีธรรมชาติโดยไม่จำเป็นต้องผสม กับสีเด่นทุกสีเหมือนสีเอกรงค์ และจะไม่ใช้สีต่างวรรณะเหมือนสีครอบงำ หลักในการใช้สีกลมกลืน มีดังนี้

1. ใช้สีกลมกลืนแบบข้างเดียว โดยกำหนดสีหลักขึ้นมา 1 สี และ สี ถัดไป ก็เรียงไปข้างใดข้างหนึ่งแต่ไม่ข้ามวรรณะ เช่น กำหนดให้สีเขียวเป็นสีเด่น 4 ถัดไปก็อาจจะเป็นสีเขียว เหลือง เหลือง นับเป็น 1 ชุด หรือใช้สีถัดไปอีกฝั่งหนึ่งก็จะเป็นสีเขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง นับเป็น 1 ชุด โดยเลือกใช้สีชุดใดชุดหนึ่ง



ภาพที่ 2.70 การใช้สีกลมกลืนแบบข้างเดียว

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2. ใช้สีกลมกลืนแบบขนานข้าง โดยกำหนดสีหลักขึ้นมา 1 สี แล้วใช้สีกลมกลืนด้านข้างทั้งสองข้างของสีหลักเป็นสีประกอบแต่ห้ามข้ามวรรณะ เช่น กำหนดให้สีเขียวเป็นสีหลัก สีประกอบคือสีเขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน เขียวเหลือง เหลือง เป็นต้น



ภาพที่ 2.71 การใช้สีกลมกลืนแบบข้างเดียว

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2.3.7.8 สีใกล้เคียง (Relate colors) หมายถึง สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงล้อสีธรรมชาติ เราสามารถกำหนดสีใกล้เคียงได้โดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีหลัก แล้วนับไปทางซ้ายหรือขวาทางใดทางหนึ่งหรือทั้ง 2 ทางเป็นสีประกอบ เมื่อนับรวมกับสีหลักแล้วต้องไม่เกิน 4 สี ถือเป็นกลุ่มสีใกล้เคียง หากต้องการใช้สีใกล้เคียงให้ชัดเจนที่สุดควรใช้เพียง 3 สีเท่านั้น วัตถุประสงค์ของการใช้สีใกล้เคียงก็เพื่อสร้างความกลมกลืนให้กับผลงานอีกวิธีหนึ่งนั่นเอง

หลักการใช้สีใกล้เคียง

1. ใช้สีใกล้เคียงที่อยู่ในวรรณะเดียวกัน เช่น วรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เพียงวรรณะเดียว หรือ สีที่มีค่าน้ำหนักไม่แตกต่างกันมากนัก สีในกลุ่มนี้จะกลมกลืนกันอยู่แล้ว จะได้ผลงานที่มีความนุ่มนวล ประสานกลมกลืน และมีเอกภาพ

2. ใช้สีใกล้เคียงต่างวรรณะ เช่น ส้ม ส้มเหลือง เหลือง เขียวเหลือง หรือ แดง ม่วงแดง ม่วง ม่วงน้ำเงิน และใช้สีที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน จะได้ภาพที่มีความน่าสนใจ โดดเด่น แต่ก็ยังมีความกลมกลืนและมีเอกภาพอยู่

2.3.7.9 สีส่วนรวมหรือครอบงำ (Tonality)

สีส่วนรวมหรือสีครอบงำ (Tonality) หมายถึง สีใดสีหน้า หรือกลุ่มสีชุดหนึ่ง ที่ใกล้เคียงกัน มีอิทธิพลครอบคลุมสีอื่นๆ ที่อยู่ใว้ในภาพ ทำให้บรรยากาศของภาพนั้นอยู่ในอิทธิพล

ของสีสีหนึ่ง แม้จะมีการใช้สีอื่นแทรกหรือผสมอยู่ด้วยก็ตาม โดยเราสามารถใช้สีทุกสีที่อยู่ในวงล้อสี ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น สีสดและสีหม่น ในการสร้างสรรค์ผลงาน

หน้าที่ของสีส่วนรวมหรือสีครอบงำคือ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน มีเอกภาพ แสดงอารมณ์ และให้ผลทางจิตวิทยาทั้งในงานศิลปะ และงานออกแบบ การใช้เทคนิค สีครอบงำหรือสีส่วนรวม มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เช่น ผลงานจิตรกรรมของแรมบรันด์ ศิลปินชาวดัตช์ จะใช้สีเหลืองอมน้ำตาลครอบงำ ภาพทั้งภาพไว้ และจิตรกรในยุคหลังเช่น ปิกัสโซ่ แวนโก๊ะ ก็มักจะใช้หลักการของสีที่ครอบงำในการสร้างผลงานในแต่ละช่วงชีวิตของเขา

หลักการใช้สีส่วนรวม สีครอบงำ มีวิธีสร้างสรรค์อยู่ 2 วิธีคือ

1. ครอบงำโดยอิทธิพลของสีได้สี 1 แพร่กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ เห็นภาพ "เขื่อนเชี่ยวหลาน" และภาพ "กำแพง-ดอกไม้" ซึ่งแม้จะมีสีอื่นอยู่ในภาพด้วยแต่สีส่วนรวม ก็ยังเป็นสีน้ำเงินของภูเขา และสีแดงของผนังบ้านอยู่

2. ครอบงำโดยสีที่เกิดขึ้นระหว่างสี เช่น ถ้าเรานำเอาสีน้ำเงินและสีเหลือง มาระบายเป็นจุดจุดสลับกันเมื่อมองในระยะห่างพอสมควรจะเห็นสองสีนั้นผสมกันกลายเป็นสีเขียว ผลงานของสื่อเป็นที่นิยมวิธีใช้สุดสีเช่น ฌอร์ฌ-ปีแยร์ โกลด มอแน และแวนโก๊ะ



ภาพที่ 2.72 การใช้สีครอบงำสีม่วง

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

2.3.7.9 ความเป็นเด่นของสี (Intensity) หมายถึง สีแท้ (Hue) ที่มีความสดในระดับสูงสุด ที่สีนั้นจะเปล่งประกายออกมาได้ เป็นความสดบริสุทธิ์ที่ไม่มีการผสมสีอื่นๆ

อิทธิพลของความเป็นเด่นของสีจะมีผลต่อความสุสว่างสดใสของภาพ ให้ความรู้สึกเป็นเด่น รุนแรง สะดุดตาเมื่อถูกล้อมด้วยสีหม่น ยกตัวอย่างภาพพระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าในยามเย็นที่บรรยากาศมืดสลัวด้วยสีหม่น ในขณะที่มีสีทิวทัศน์สดใสของดวงอาทิตย์เป็นจุดเด่นของภาพ ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสี เมื่อถูกผสมด้วยสีดำ สีเทา หรือสีกลางจะหม่นลง โดยเราสามารถเรียงลำดับความหม่นจากสีสดที่สุดไปจนหม่นที่สุดด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีที่ผสมเข้าไปทีละน้อย จนถึงระดับ ที่ความสดของสีมีน้อยที่สุดคือเกือบดำ ขาว หรือเทา



ภาพที่ 2.73 การแสดงความเด่นของสีเหลืองที่ถูกล้อมรอบด้วยสีหม่น

ที่มา: อนันต์ ประภาโส

การลดความสดของสีแท้ สามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. ผสมสีแท้ด้วยสีดำ เรียกว่า Shade เพื่อลดความเข้มของสีแท้ โดยให้น้ำหนักของสีเพิ่มความเข้มไปในทางสีคล้ำหรือดำ
2. ส่วนผสมสีแท้ด้วยสีกลาง เรียกว่า Neutral เพื่อความเข้มของสีแท้ โดยให้น้ำหนักของสีไปทางสีกลาง (สีกลางคือสีแท้ในวงล้อสีธรรมชาติที่ผสมกันเองในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีจางซึ่งเป็นสีหม่น)
3. ผสมสีแท้ด้วยสีขาว เรียกว่า Tint เพื่อลดความเข้มของสีรุ่ง โดยให้น้ำหนักของสีออกไปทางสีขาว

2.3.7.10 สีตรงข้าม สีคู่ประกอบ สีคู่ปฏิปักษ์ หรือสีตัด (Complementary)

หมายถึงคู่สีที่อยู่ตรงข้ามในวงล้อสีธรรมชาติ มีทั้งหมด 6 คู่ คือ

1. สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
2. สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน
3. ส้ม ตรงข้ามกับ สีน้ำเงิน
4. สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน
5. สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
6. สีม่วงแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวเหลือง

หลักการใช้สีตัดกัน

1. หลัก 80-20 โดยใช้สีตัดกันแบบสีคู่ปฏิปักษ์ (Complementary) เช่น สีส้มกับสีน้ำเงิน ศิลปินจะใช้สีส้ม ร้อยละ 80 ของพื้นที่ และใช้สีน้ำเงินร้อยละ 20 ของพื้นที่ หรือในทางกลับกัน ใช้สีน้ำเงิน ร้อยละ 80 ของพื้นที่ สีส้ม ร้อยละ 20 ก็ได้ ในกรณีนี้สีที่กินพื้นที่ร้อยละ 80 จะมีอิทธิพลครอบงำผลงานทั้งหมดไว้และผมไม่ไห้สีที่ตัดกันมีอิทธิพลรุนแรงเกินไป ผลงานจะเกิดเอกภาพและความกลมกลืน

2. การลดค่าความสดใส ในกรณีที่ศิลปินต้องการใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกันในพื้นที่ที่เท่ากัน หรือใกล้เคียงกันให้ลดค่าความสดใสของสีลง โดยสามารถลดสีใดสีหนึ่งหรือทั้งสองสีลงก็ได้ ยกตัวอย่าง เช่น ผลงานที่มีสีแดงและสีเขียวอยู่ในพื้นที่ที่เกือบจะเท่ากัน ก็อาจจะลดค่าความสดใสของสีลงด้วยการผสมสีเขียวลงไปในสีแดงปริมาณเล็กน้อย ก็จะทำให้ผลงานมีความกลมกลืนมากขึ้นลดการตัดกันอย่างรุนแรง

3. การตัดเส้น กรณีที่ต้องการใช้สีตรงข้ามที่ตัดกัน หาดแก้ปัญหาการตัดกัน อย่างรุนแรงด้วยการตัดขอบสีด้วยสีดำ หรือสีเข้ม หรืออาจจะตัดเส้นด้วยสีขาวหรือสีอ่อนๆ ก็ย่อมได้ การตัดเส้นจะช่วยทำให้สีคู่ปฏิปักษ์มีระยะห่างกัน ทำให้ลดการตัดกันอย่างรุนแรง

4. การใช้สีเยื้อง แทนที่จะใช้สีตรงข้ามโดยตรง ก็ใช้สีตรงข้ามที่เยื้องกัน ทางด้านซ้ายหรือขวาแทน เช่น หากใช้สีส้มเหลืองเป็นหลัก แทนที่จะใช้สีม่วงน้ำเงินที่อยู่ตรงข้าม เป็นสีประกอบก็เปลี่ยนเป็นใช้สีม่วงและสีน้ำเงินแทนก็จะช่วยลดการตัดกันอย่างรุนแรงลง และเพิ่ม ความหลากหลายให้กับงานมากขึ้น

2.3.7.11 สีขัด (Discord) หมายถึง การกลับค่าน้ำหนักของสี เพื่อสร้างความแปลกตา น่าสนใจ และลดความน่าเบื่อของผลงานศิลปะ โดยทั่วไปศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะ กลมกลืน และอาจมีความขัดแย้งกันบ้างพอสมควร เพื่อสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจให้กับภาพ เทคนิคการใช้สีขัดเป็นอีกวิธีหนึ่งในการสร้างความน่าสนใจให้กับงานศิลปะ

หลักการใช้สีขัดคือ

1. ใช้สีแก่เป็นสีเด่น แต่ปรับค่าน้ำหนักให้อ่อนกว่าสีส่วนรวมซึ่งเป็นสีอ่อน
2. ใช้สีอ่อนเป็นสีส่วนรวม แต่ปรับค่าน้ำหนักให้มีความเข้มกว่าสีเด่น โดยการผสมสีเข้มหรือสีดำ
3. ควรใช้กับคู่สีที่มีน้ำหนักต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เช่น สีม่วงกับสีเหลือง สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น
4. ควรใช้สีขัดในลักษณะสีตัดกันกับโครงสีส่วนรวม และใช้ปริมาณน้อย ไม่ควรเกินร้อยละ 20 ของพื้นที่ทั้งหมด

2.3.7.12 ระยะของสี

คำว่า ระยะ (Perspective) หมายถึง ทักษะวิทยา หรือมิติในด้าน ความลึก-ตื้น ของวัตถุต่างๆที่ปรากฏแก่สายตาของเรา ระยะเกิดจากหลายปัจจัยเช่น

1. เกิดจากเส้น (perspective line) เส้นที่ขนานกันเมื่อพุ่งห่างออกไป จะแคบลงและไปรวมกันที่จุดจุดหนึ่งเรียกว่าจุดรวมสายตา (vanishing point) เช่น เส้นของถนน เป็นของรางรถไฟ

2. เกิดจากขนาด (Size) วัตถุขนาดเดียวกันเมื่ออยู่ใกล้จะเห็นขนาดใหญ่ กว่าวัตถุที่อยู่ไกลออกไปเสาไฟที่เรียงไปในแนวเดียวกันกับถนน เมื่อมองใน ทาง ลึกจะมีขนาดลดหลั่น กันไป

6. เกิดจากบรรยากาศโดยรอบ (Atmosphere) วัตถุใดก็ตามที่มีสีเมื่ออยู่ในระยะใกล้จะเห็นสีสั่นชัดเจนตามความเป็นจริง แต่เมื่อวัตถุนั้นอยู่ห่างออกไป สีของวัตถุจะเจือจางลงและกลมกลืนกับสีของบรรยากาศโดยรอบ

7. เกิดจากตัวของสีเอง (Color dimension) จากการศึกษาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ศิลปะมาเป็นเวลานาน นักวิชาการและศิลปินต่างสรุปได้ว่า ตัวสีเองก็สามารถสร้างมิติหรือระยะได้ด้วยอิทธิพลของสีที่มีต่อการมองเห็น โดยสีในกลุ่มวรรณะร้อนเช่น แดง แสด ส้ม จะให้ความรู้สึกใกล้กว่าสีวรรณะเย็น เช่น เขียว ม่วง น้ำเงิน

ระยะของสีสามารถแบ่งออกไปได้มากมายตั้งแต่ระยะใกล้ที่สุดไปจนถึงระยะใกล้ที่สุดที่ มนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยตา ในทางทัศนศิลป์ผลงานศิลปะมักจะสร้างขึ้นบนแผ่นระนาบ เช่นกระดาษ ผ้าใบ หรือผนัง ซึ่งมีการกำหนดระยะของวัตถุให้เข้าใจง่ายๆ เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะใกล้ (Fore ground)
2. ระยะกลาง (Middle ground)
3. ระยะไกล (Back ground)

2.4 วัสดุอุปกรณ์ ในการผลิต

2.4.1 วัสดุหลัก คือ วัสดุที่ใช้ตัดเย็บตัวกระเป๋ามีหลายชนิดดังนี้

2.4.1.1 ผ้าฝ้าย (Cotton) เป็นเส้นใยเซลลูโลสได้จากดอกของฝ้าย ผ้าที่ผลิตจากฝ้าย พันธุ์ดีเส้นใยาว ผิวของผ้าจะเรียบเนียนและทนทาน คุณภาพของผ้าขึ้นอยู่กับพันธุ์ ความยาว และความเรียบของเส้นใย ใยฝ้ายไม่แข็งแรงนัก เมื่อนำมาทอเป็นผ้า จะได้ผ้าที่แข็งแรง ยิ่งทอเนื้อหนาแน่นจะยิ่งแข็งแรง ทนทาน ผ้าฝ้าย มีคุณสมบัติที่ดีหลายประการ คือ ระบายอากาศได้ดี และทนต่อการซักรีด ทำความสะอาดได้ง่ายผ้าฝ้ายมีเส้นใหญ่ที่แข็งแรงทนต่อความเป็นด่าง ซึ่งหมายความว่าสามารถทนต่อผงซักฟอกได้ดีสารเรืองแสงในผงซักฟอกสมัยใหม่ช่วยให้สีของผ้าฝ้ายเด่นชัดขึ้น นอกจากนั้นภาคใต้ยังมีสีสั่นและลวดลายที่สวยงามให้เลือกใช้มากมาย ผ้าฝ้ายจึงเป็นที่นิยมของผู้ผลิตกระเป๋าในปัจจุบัน

2.4.1.2 ผ้าใบ (Canvas) คือ ผ้าดิบที่ใช้ในการตัดเย็บทั่วไป เช่น ทำซัพใน รองเท้า กระเป๋า มีแหล่งซื้อขายตามลำเพ็ง แคนवास มีทั้งผลิตในประเทศและนำเข้าต่างประเทศ เช่น อิตาลี อังกฤษ ฝรั่งเศส ตามร้านสักขายปลีก ตัดขายเป็นเมตร



ภาพที่ 2.74 ผ้าแคนวาส

ที่มา: <http://r.lnwfile.com> 13/02/60

2.4.1.3 หนัง (Leather) หนังเป็นวัตถุดิบที่สำคัญที่นำมาใช้ในการผลิตเครื่องหนัง แบ่งออกเป็นหนังแท้และหนังเทียม ซึ่งหนังแท้นั้นมีลักษณะที่บ่งบอกได้ชัดเจนอยู่หลายประการ เช่น กลิ่น ลาย พื้นผิวด้านหลัง ฯลฯ แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามาทำให้หนังเทียมมีรูปแบบลวดลาย ใกล้เคียงและเหมือนหนังแท้มากขึ้น ซึ่งเราสามารถแบ่งหนังได้หลายประเภทและหลายคุณภาพ ดังนี้

1. หนังแท้ มีลักษณะพื้นฐานที่สังเกตได้ง่าย เช่น มีกลิ่นหนัง มีรูขุมขน ด้านหลังเป็นขนสีกหลาด ซึมซับน้ำ หากอากาศเย็นเมื่อสัมผัสจะรู้สึกอุ่น ขณะที่อากาศร้อนเมื่อสัมผัสจะรู้สึกเย็น ดูแลทำความสะอาด ลายบนผิวเป็นธรรมชาติไม่มีรอยต่อลาย (Emboss repeat) การพัฒนาด้านต่างๆในอุตสาหกรรมการฟอกหนังและการตกแต่ง การพัฒนาด้านต่างๆในอุตสาหกรรม การฟอกหนังและการตกแต่ง (Finishing) เป็นปัจจัยที่ทำให้ลักษณะพื้นฐานเปลี่ยนไป จนไม่อาจจะใช้เป็นตัวพิจารณา บ่งบอกความเป็นหนังแท้ได้อีกต่อไป การฟอกย้อมในปัจจุบันมีความพยายามที่จะลดกลิ่นหรือให้เจือจางที่สุด ดังนั้น หนังแท้ที่ดีจึงมักไม่มีกลิ่น มีการใช้ Water repel lance เพื่อป้องกันไม่ให้น้ำเกาะ หนังที่มีฉนวนและถ่ายเทอากาศได้นั้นเป็นเฉพาะหนังประเภท Full grain หรือ Corrected grain ที่ผ่านการ Top coating หรือ Finishing บางบางเท่านั้น หนังแท้ส่วนใหญ่ผิว ลาย หรือ รอยย่นของผิว โดยปกติจะมีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนผิวหนังของคน แต่หนังแท้บางชนิดที่เนื้อแน่นหรือแข็งที่เป็นหนังคุณภาพดีก็ไม่มีรอยย่นของผิว หนังแท้จะมีขนาด (Shape/size) แต่ในชีวิตไม่แน่นอนเพราะเป็นของธรรมชาติ และหนังแท้จะไม่ติดไฟหรือถ้าติดก็จะดับได้เอง



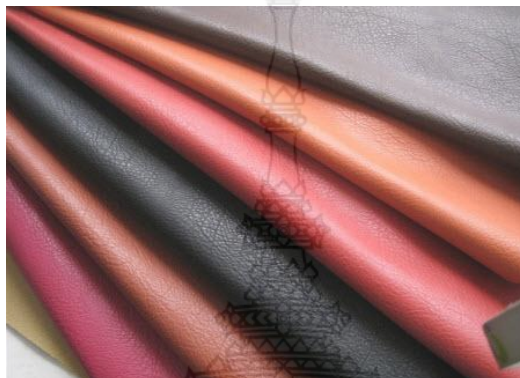
ภาพที่ 2.75 หนังแท้

ที่มา: <https://goodlybags.files.wordpress.com> 13/02/60

2. หนังเทียม เทคโนโลยีได้สร้างหนังเทียมที่มีคุณสมบัติทั้งทางกายภาพและทางด้านเคมี เหมือนหนังแท้จนไม่สามารถแยกแยะได้ แม้จะด้วยวิธีการวิเคราะห์ในห้องแล็บก็ตามถึงกระนั้นต้นทุนที่ได้มาสูงกว่าราคาหนังแท้มากจนไม่มีความคุ้มค่าเชิงพาณิชย์ อย่างไรก็ตามหนังเทียมทั้ง โพลียูรีเทน (Polyurethane) /พอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride) ก็คงมีลักษณะพื้นฐานหลายอย่างที่แตกต่างกันจากหนังแท้ และหลายอย่างก็เหมือนหรือใกล้เคียงกับหนังแท้ เช่นรอยย่น ผิววน ปกติหนัง พอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride) จะไม่เกิดรอยย่นเมื่อเวลาปรับด้านผิววนเข้าหากัน เพราะ มีความกระด้างมาก ขณะที่หนังเซมิ-โพลียูรีเทน (Semi-Polyurethane) และหนังโพลียูรีเทน (Polyurethane) กลับมีความแห้งลื่นมากกว่าเมื่อเทียบกับหนังแท้ ส่วนผิวหน้าของหนังโพลียูรีเทน (Polyurethane) มักมีความหนืดติดมือขณะหนัง พอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride) กลับมีความแห้งลื่นมากกว่าเมื่อเทียบกับหนังแท้ ส่วนทางด้านหลังของหนังพอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride) โดยปกติจะเป็นผ้าทอหากไม่มีหลังผ้าก็จะเห็นเป็นชั้นพลาสติก หนังเทียม โพลียูรีเทน (Polyurethane) ทั่วไปก็เช่นกัน เว้นแต่บางเกรดที่ถูกนำไปขัดด้วยกระดาษทรายด้านหลังจนทำให้เป็นคนดูคล้ายหนังกลับหรือเส้นใยหนังแท้ ซึ่งเราสามารถแบ่งประเภทของหนังเทียมออกเป็น 3 ประเภท ได้ดังนี้

2.1 หนังพอลียูรีเทน (Polyurethane) เป็นหนังเทียมที่มีคุณสมบัติการสัมผัสเหมือนหนังแท้มากที่สุดและดีที่สุดในบรรดาหนังเทียมทั้งหมด หนังเทียมประเภทนี้มีขั้นตอนการผลิตที่สะอาด ไร้มลพิษและสารตกค้างในผลิตภัณฑ์ จึงนิยมนำมาผลิตเป็นของเล่นเด็กที่ขายกันในกลุ่มประเทศ ที่พัฒนาแล้ว เช่น ประเทศทางยุโรป ญี่ปุ่น อเมริกา ฯลฯ แม้หนังเทียมพียู

จะมีราคาสูงและมีอายุการใช้งานที่จะเสื่อมและย่อยสลายไปเอง แต่ทุกคนก็ยังพึงพอใจในคุณภาพและเลือกใช้นั่งเทียมพียู ในสินค้าหลายประเภทที่มีอยู่ในท้องตลาดปัจจุบันนี้และความต้องการก็ยังคงสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีการรณรงค์ต่อต้านการฆ่าสัตว์หลายประเภท หรือการรณรงค์ต่อต้านมลภาวะสิ่งแวดล้อมทั้ง 2 ปัจจัยนี้จึงเป็นแรงผลักดันให้ความต้องการของหนังเทียมพียูนี้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 2.76 หนังเทียม (Polyurethane)

ที่มา: <http://ck.lnwfile.com> 13/02/60

2.2 หนังเซมิ-พอลิยูรีเทน (Semi-Polyurethane) คือหนังเทียมที่เหมือนหนังเทียมพอลิยูรีเทน (Polyurethane) เพียงแต่ว่าชั้นผ้าที่ผ่านการเคลือบเนื้อที่อยู่จะมาใช้เป็นพีวีซี แทนยังคงชั้นสีและกาวเป็นหนังพอลิยูรีเทน (Polyurethane) เพื่อรักษาสัมผัสของความเหมือนหนังแท้ของหนังพอลิยูรีเทน (Polyurethane) อยู่



ภาพที่ 2.77 หนังเทียม (Semi-Polyurethane)

ที่มา: <https://thai.alibaba.com> 13/02/60

2.3 ผนังพอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride) ผนังเทียมราคาถูกที่สุดในหมู่ผนังเทียมทุกชนิดผู้ที่เลือกใช้ผนังเทียมเซมิ-โพลียูรีเทน และพอลิไวนิลคลอไรด์ มักเป็นกลุ่มคนที่ต้องการของราคาถูกและความเป็นพอลิไวนิลคลอไรด์เองก็เหมาะสมกับงานอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามพอลิไวนิลคลอไรด์ ก็เป็นผนังเทียมที่มีมลภาวะ ซึ่งในหลายประเทศก็ไม่สามารถส่งออกได้



ภาพที่ 2.78 ผนังเทียม Polyvinylchloride)

ที่มา: <https://sc01.alicdn.com> 13/02/60

2.4.2 วัสดุประกอบ

2.4.2.1 ผ้าซับใน คือ ผ้าที่เย็บทาบอยู่ชั้นในของเครื่องแต่งกาย และเครื่องประกอบ การแต่งกาย ใช้รองผ้าตัวจริงในกรณีผ้าด้านนอกใส่ไม่สบายเมื่อเย็บผ้าซับในจะทำให้ผิวสัมผัสที่โดนกับผิวหนังเราไม่ระคายเคือง รองด้านในเพราะผ้าที่ใช้บางเกินไป หรือเพื่อปกปิดตะเข็บไม่ให้เห็น ทำให้งานออกมาดูเรียบร้อยยิ่งขึ้น ผ้าซับในเป็นผ้าบางๆ ไม่มีลวดลาย มีสีให้เลือกหลากหลาย เลือกใช้ให้เข้ากับผ้าด้านนอกมากที่สุด



ภาพที่ 2.79 ผ้าซับในกระเป๋

ที่มา: <http://www.thaihandy.com/> 13/02/60

2.4.2.2 ผ่ากาว คือ ผ่าที่ใช้รัดกับตัวผ้าตัวจริงให้แข็งและมีความอยู่ตัวมากขึ้น ซึ่งมีทั้งหมด 3 ชนิดโดยแบ่งตามเนื้อผาดังนี้

1. ผ่ากาวเนื้อแข็ง ผ่ากาวชนิดนี้ใช้กับงานผ้าที่ต้องการขึ้นทรง เช่น เสื้อสูท เสื้อข้าราชการ กระเป๋าผ้าบางอย่าง หรืออัดเป็นسابโซว์ขอบเสื้อ
2. ผ่ากาวสาธู ผ่ากาวชนิดนี้จะมีเนื้อหนาจะมีความคล้ายกับผ้าขาวบางที่เราใช้ทำขนม แต่จะมีความหนามากกว่า ใช้สำหรับงานผ้าที่ต้องการอยู่ทรงมากหน่อย
3. ผ่ากาวซีฟอง ผ่ากาวชนิดนี้จะมีเนื้อบางนุ่ม พอเราอัดผ้าลงไปแล้วเนื้อผ้าจะไม่มีแข็ง และเป็นผ่ากาวที่นิยมใช้กันมากที่สุดสำหรับช่างตัดเสื้อ

2.4.2.3 ชิ้นส่วนที่ใช้ประกอบกระเป๋า

พรศรี (ม.ป.ป.) กล่าวว่า องค์ประกอบของกระเป๋านอกจากวัสดุที่ใช้ทำกระเป๋าซึ่งให้คุณสมบัติทางโครงสร้างความคงทน ความปลอดภัยในการใช้สอยอีกด้วย ซึ่งก็จะมีชิ้นส่วนต่างๆมากมายที่มีการนำมาใช้ประกอบการทำกระเป๋า เพื่อเสริมหรือเพิ่มหน้าที่ใช้สอยให้แก่กระเป๋าได้เป็นอย่างดีเลยทีเดียว ชิ้นส่วนทั้งหลายที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องในการทำกระเป๋าเหล่านี้ประกอบไปด้วยชิ้นส่วนดังต่อไปนี้

1. ตัวล็อคปิด-เปิด แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.80 ตัวล็อคเปิด-ปิด แบบเข็มขัด

ที่มา: <http://static.weloveshopping.com13/02/60>

1.1 แบบเข็มขัด มีทั้งชนิดสอดเข็มน้อยที่รูเจาะและเข็มขัดที่ไม่มีเข็มแต่ใช้วิธีล็อกครัท

1.2 แบบตัวล็อกโลหะ เป็นเงื่อนใส่ลงไปเ็นช่องที่เจาะไว้ ปิด-เปิด โดยกดปุ่มสปริงให้เลื่อน ขึ้น-ลง ซึ่งเป็นแบบที่นิยมใ้กันมากของกระเป๋านักเรียน

1.3 แบบตัวล็อกเลขรหัส ซึ่งมีช่องเลื่อนได้ขยกับการเปิดเซฟ

1.4 แบบเป็นกระดุมแม่เหล็ก มีความสะดวกในการใช้งานแต่ไม่ให้ความมั่นใจการเปิดทั้งแม่เหล็กหรือเทปในลอน ตัวเลื่อนนั้นอาจเสื่อมคุณภาพได้

1.5 แบบเวลโคร เป็นแถบยาวคล้ายซิปล แถบด้านหนึ่งจะเป็นปุ่มคล้ายของเกี่ยวเล็กๆ ส่วนอีกด้านจะเป็นฝอยปิด โดยนำแถบทั้งสองให้ประกบติดกัน



ภาพที่ 2.81 ตัวล็อกเปิด-ปิด แบบตัวล็อกโลหะ

ที่มา: <http://static.weloveshopping.com13/02/60>



ภาพที่ 2.82 ตัวล็อกเปิด-ปิดแบบตัวล็อกเลขรหัส

ที่มา: <http://static.weloveshopping.com13/02/60>



ภาพที่ 2.83 ตัวล๊อคเปิด-ปิดแบบเป็นกระดุมแม่เหล็ก

ที่มา: <http://static.weloveshopping.com> 13/02/60

1.6 แบบซิป คือ เครื่องรูดปิดเปิดชนิดทำด้วยโลหะ ใช้ติดเสื้อผ้า กระเป๋ารองเท้า ประกอบด้วยเครื่องถักเทพสอง ข้างยึดติดกับฟันซิปส่วนประกอบที่ช่วยให้ซิปแยกออกจากกันแต่ละข้างเรียกว่า สคูป หรือเรียกว่า ฟันซิป ส่วนที่ดึงให้เคลื่อนที่ได้เรียกว่า หัวซิป ส่วนที่ให้หยุดเมื่อเลื่อนขึ้นและลงเรียกว่า ตัวคั่นหัวและท้าย ถ้าเป็นแบบเปิดท้ายเพื่อให้ซิปทั้งสองแยกออกจากกันได้ ซึ่งที่ใช้ทั่วไปมี 4 ชนิดคือ ซิปไนลอน ซิป ธรรมชาติ ซิปฟันทองเหลือง และซิปเปิดออกทั้ง 2 ข้าง



ภาพที่ 2.84 ตัวล๊อคเปิด-ปิด แบบเวลโคร

ที่มา: <http://ct.lnwfile.com> 13/02/60



ภาพที่ 2.85 ตัวล๊อคเปิด-ปิด แบบซิป

ที่มา: <http://cdn-edm.itruemart.com/13/02/60>

2. ส่วนที่ใช้ในการนำพา แบ่งตามประเภทใหญ่ๆได้ดังต่อไปนี้

2.1 แบบหิ้ว มักใช้วัสดุมาทำการผลิตได้ต่างๆ มากมายหลายแบบ เช่น การนำเอาพลาสติกแข็งมาใช้หรือบางครั้งอาจเป็นวัสดุชนิดเดียวกันกับวัสดุที่นำมาทำกระเป๋าเลยก็ได้ บางทีก็อาจใช้เป็นแบบโลหะในลักษณะที่มีน้ำหนักเบาก็ได้ การนำพาจัดเป็นลักษณะการถือหรือหิ้ว

2.2 แบบสะพาย สามารถใช้วัสดุได้ต่างๆมากมายหลายชนิดเช่นกัน เช่น วัสดุชนิดเดียวที่ใช้กับกระเป๋าอาจเป็นโลหะ โซ่ ห่วง หรือวัสดุที่ยืด ไนลอน เป็นต้น ในการนำพาก็จะเป็นลักษณะการถือ หรือการสะพายไหล่ หรือสะพายกลางหลังซึ่งสายสะพายนี้สามารถปรับเปลี่ยนระยะห่างของสายเพื่อให้สะดวกตามความต้องการของผู้ใช้

2.4.3 วัสดุประกอบ

สาคร (2548) ได้ระบุไว้ว่าวัสดุตกแต่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้กระเป๋าสวยงามดูสะอาดตา วัสดุที่ตกแต่งนั้นขึ้นอยู่กับกรออกแบบของแต่ละบุคคล วัสดุที่นำมาตกแต่งกระเป๋ามีมากมายหลายชนิด เช่น

2.4.3.1 กระดุม เป็นวัสดุตกแต่งเสื้อผ้า โดยเฉพาะเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายท่อนบน กระดุมเริ่มใช้กันมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 13 โดยทำจากกระดูกปลาหรือกระดูกสัตว์ชนิดอื่น

จนถึงศตวรรษที่ 16 กระจุกได้รับการยอมรับให้เป็นวัสดุตกแต่งที่สำคัญ สำหรับเครื่องแต่งกายของบุรุษและสตรี ซึ่งสามารถนำกระจุกมาตกแต่งกระเป๋าได้



ภาพที่ 2.86 กระจุก

ที่มา: <http://3.3qdc.com> 13/02/60

2.4.3.2 ชิป เป็นวัสดุตกแต่งและเป็นเครื่องเกาะเกี่ยวในคราวเดียวกัน หรือใช้แทนกระจุกก็ได้ ชิปได้มีการคิดค้นขึ้นในปี 1891 โดยวิศวกรชื่อ Whitcomb L. Judson ต่อมาปี 1940 วิศวกรของประเทศสวีเดน ได้พัฒนาชิปเป็นพื้นโลหะมาแทนชิปแบบตะขอ เมื่อปี 1940 ในยุโรป ได้มีงานวิจัยชิปแบบขด โดยใช้รูปแบบ Interlocking และมีการพัฒนารูปแบบให้มีความแข็งแรง ยึดหยุ่นได้ดีจนกระทั่งในปัจจุบันมีความยาวหลายขนาด และมีรูปแบบให้เลือกหลากหลายมากขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน

2.4.3.3 ลูกไม้ เป็นวัสดุตกแต่งที่ผลิตด้วยวิธีการปัก การทอถัก ด้วยเส้นด้ายขนาดเล็ก มีลวดลายต่างๆ มีทั้งผ้าลูกไม้บาง น้ำหนักเบา และเนื้อหนา มีน้ำหนัก ลูกไม้มีทั้งชนิดที่ถักด้วยมือและถักด้วยเครื่องจักร ลูกไม้ที่ใช้ในการตกแต่ง สามารถแบ่งออกได้ 7 ชนิด คือ ลูกไม้เนื้อหนา ลูกไม้ริมใหญ่ ลูกไม้ริมเล็ก ลูกไม้ริมโค้ง ลูกไม้แทรกกลาง ลูกไม้ดอก ลูกไม้ปักฉลุ ซึ่งเป็นลูกไม้ที่มีรูปแบบแตกต่างกันทั้งในด้านขนาด รูปแบบ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการใช้ตกแต่งและประโยชน์ใช้สอย จึงควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน



ภาพที่ 2.87 ซิป

ที่มา: <http://static.blisby.com> 13/02/60



ภาพที่ 2.88 ลูกไม้

ที่มา: <http://www.sweetycottons.com> 13/02/60

2.4.3.4 ลูกปิด เป็นวัสดุตกแต่งที่ใช้คู่กับเลื่อม การใช้ลูกปิดต้องใช้เข็มมือ เป็นอุปกรณ์ในการปักเพื่อให้เกิดลวดลายต่างๆมีทั้งทรงกลมแฉ่ง เหลี่ยม หรือหลายรูปแบบให้เลือก เช่น แก้วกระจก พลาสติก และเงินทอง



ภาพที่ 2.89 ลูกปัด

ที่มา: <http://3.3qdc.com> 13/02/60

2.4.3.5 ไล่ไก่ คือ ผ้าที่ตัดเย็บเป็นหลอดยาวยาวๆตามต้องการ โดยการตัดผ้าให้เป็นแถบยาวๆ พับครึ่งเย็บริมเข้าหากัน ขริบและกลับให้เป็นลักษณะไล่ไก่ ถ้าต้องการให้ไล่ไก่แข็งแรงและทรงตัวดีใช้เชือกสอดเข้าไปในไล่ไก่ เป็นไล่ไก่แบบสอดเชือก ไล่ไก่ทั้งชนิดธรรมดาและชนิดสอดเชือก นี้สามารถนำไปตกแต่งเสื้อผ้าและตกแต่งกระเป๋าได้ เช่น นำไล่ไก่ไปสานเพื่อนำไปใช้ตกแต่งกระเป๋า หรือนำไล่ไก่ไปกุดเพื่อตกแต่งเสื้อผ้าหรือกระเป๋าเป็นต้น



ภาพที่ 2.90 ไล่ไก่

ที่มา: <http://e.lnwfile.com> 13/02/60

2.4.3.6 เชือก เป็นวัสดุที่ใช้ตกแต่งได้อย่างรวดเร็ว ใช้ผูกร้อยลอมเปิดปิด อาจจะทำด้วยลูกไม้ เส้นด้าย ใช้ร้อยผ่านตาไกโลหะ หรือจะเป็นห่วงผ้าตกแต่งสามารถเลือกใช้ได้ตามต้องการมีหลายชนิด เช่น เชือกเปียขนสัตว์ เชือกลินิน เชือกปอ เชือกฝ้าย



ภาพที่ 2.91 เชือก

ที่มา: <http://static.blisby.com> 13/02/60

2.4.3.7 ผ้าเทป ริปบิ้น เปีย เป็นวัสดุตกแต่งที่มีลักษณะคล้ายกัน จะแตกต่างกันที่ลวดลาย และการตกแต่ง ผ้าเทปจะมีลวดลายตกแต่งสวยงามกว่าริปบิ้น ซึ่งส่วนใหญ่ริปบิ้นจะทำจากผ้าสี มีลวดลายเรียบง่าย ส่วนเปีย คือ เทปที่มีลวดลาย โดยการถักไขว้ชายเปีย ทั้ง 3 ชนิด ทำหน้าที่คล้ายกันคือ เป็นส่วนวัสดุตกแต่ง

2.4.3.8 ผ้า นอกจากจะนำมาตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายแล้วยังสามารถเป็นวัสดุตกแต่งได้ เช่น ภาพพื้นหรือผ้าพิมพ์ลาย สามารถนำมาตกแต่งกระเป๋าได้ด้วยการพับผ้าพิมพ์ลายให้เป็นรูปดอกไม้โดยเลียนแบบการพับกระดาษของญี่ปุ่น เพื่อนำมาตกแต่งกระเป๋า



ภาพที่ 2.92 ผ้าเทป

ที่มา: <http://static.weloveshopping.com> 13/02/60



ภาพที่ 2.93 ริบบิ้น

ที่มา: <http://g01.a.alicdn.com> 13/02/60

2.4.4 เทคนิคการตกแต่งกระเป๋า

เสาวลักษณ์ (2549) กล่าวถึงเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งโดยใช้วัสดุจากผ้าไว้ดังนี้

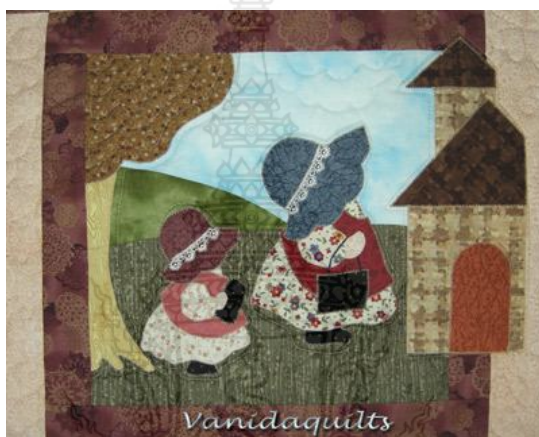
2.4.4.1 เทคนิคการต่อผ้า คือ การต่อผ้าชิ้นเล็กๆหลายๆสีเพื่อให้ได้ลวดลายสวยงามตามที่ออกแบบไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะตัดภาพเป็นรูปทรงเรขาคณิต และนำมาเย็บต่อกันเป็นลวดลาย และรูปแบบต่างๆ ใช้สำหรับตกแต่งเสื้อผ้าหรือตัดเย็บเป็นเครื่องใช้ เป็นเทคนิคการตัดเย็บอีกชนิดหนึ่งที่ต้องใช้ศิลปะผสมผสานกัน การต่อผ้าเป็นศิลปะชั้นสูง มีมาตั้งแต่ กลางศตวรรษที่ 12 การต่อผ้าในยุคแรกๆ วัสดุที่ใช้จะเป็นพวกหนังสัตว์ ต่อมาจึงได้เริ่มใช้ผ้าชิ้นเล็กๆ นำมาเย็บต่อกันให้เป็นผ้าผืนใหญ่ ใช้เป็นผ้าห่ม ผ้าคลุมเตียง และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าที่สวยงามได้อย่างคุ้มค่า ในช่วงแรกๆเป็นการต่อเศษผ้าที่ไม่มีรูปแบบ และไม่มีการออกแบบลวดลายใดๆ ลักษณะงานเป็นไปอย่างเรียบง่าย ต่อมาจึงได้พัฒนาเป็นการต่อผ้าแบบมีลวดลาย ประเทศที่ใช้เย็บก็พัฒนาจากประเทศที่ใช้เย็บแบบง่ายๆ มาเป็นประเทศที่มีลวดลายมากขึ้น



ภาพที่ 2.94 เทคนิคการต่อผ้า

ที่มา: <http://www.katediary.com> 13/02/60

2.4.4.2 การตัดปะผ้า หมายถึง การใช้เทคนิคการตกแต่งด้วยผ้าวิธีการตัดผ้าหรือแผ่นวัสดุ บางชนิด เช่น แผ่นหนัง ให้เป็นรูปต่างๆ นำมาปะลงบนผ้าที่เป็นพื้นหลังและเย็บตกแต่งโดยใช้วิธีเย็บริมติดกับผ้าชิ้นหลังในลักษณะต่างๆ เป็นการตกแต่งที่ค่อนข้างง่ายต่อการสร้างรูปแบบและตัดเย็บ สามารถออกแบบลวดลายต่างๆได้ง่าย อิสรระทางด้านรูปทรงและการเลือกใช้สีของผ้าที่นำมาตัดปะ นิยมใช้ตกแต่งเครื่องใช้ตกแต่งบ้าน เช่น ผ้าตกแต่งผนัง ผ้านวม เบาะรองนั่ง ปлокหมอนอิง กระเป๋าถือ เป็นต้น



ภาพที่ 2.95 การตัดปะผ้า

ที่มา: <http://www.igetweb.com> 13/02/60

2.4.4.3 การเย็บควิลท์ เป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเย็บผ้า 2 ชั้น หรือมากกว่าซ้อนกัน โดยมีวัสดุนุ่มๆอยู่ตรงกลาง เมื่อเย็บตะเข็บส่วนที่เย็บจะเป็นรอยสักลงบนผ้า ส่วนที่ไม่ได้เย็บจะนูนขึ้นเป็นลวดลายตามรูปแบบหรือลวดลายต่างๆ การเย็บสักสามารถนำไปตกแต่งเสื้อผ้า หรือเครื่องใช้ภายในบ้านให้สวยงามยิ่งขึ้นได้เป็นอย่างดี การเย็บสักสามารถทำได้โดยเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การออกแบบลวดลาย และลักษณะการเย็บทำได้ตามต้องการ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในเรื่องของการเพิ่มความหนา และความแข็งแรงรวมทั้งทำเสื้อผ้าให้มีความอบอุ่นเพิ่มขึ้น นอกจากนี้การตกแต่งด้วยวิธีการเย็บสัก ยังช่วยให้เสื้อผ้าและเครื่องใช้มีความสวยงามเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 2.96 การเย็บควิลท์

ที่มา: <http://www.bloggang.com> 13/02/60

2.5 หลักการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา

2.5.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง 4 ประการคือ

- 2.5.1.1 การออกแบบที่สัมพันธ์กับคุณภาพของผลิตภัณฑ์
- 2.5.1.2 การออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุและกระบวนการผลิต
- 2.5.1.3 การออกแบบที่สัมพันธ์กับความต้องการของผู้บริโภค
 - 1 ความต้องการที่สอดคล้องกับความเป็นอยู่
 - 2 ความสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ
- 2.5.1.4 การออกแบบที่มีคุณค่าทางความสวยงาม

2.5.2 ความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.5.2.1 ความสำคัญ ในด้านคุณค่าทาง ศิลปะ งานออกแบบที่ดีทำให้ผลิตภัณฑ์มีความงามดึงดูดใจ สามารถตอบสนอง รสนิยมของผู้บริโภคได้

2.5.2.2 มีประสิทธิภาพทางอุตสาหกรรม มีการเลือกวัสดุที่ดีเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการผลิตที่มีประสิทธิภาพลงทุนน้อย แต่มีปริมาณผลผลิตที่เพิ่มขึ้น

2.5.2.3 มีคุณภาพทางการบริโภค ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบที่ดี มีการใช้วัสดุที่ดี มีกระบวนการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้ผลิตภัณฑ์มีความคงทนและ มีความปลอดภัยในการใช้สอย

2.5.2.4 มีศักยภาพในการแข่งขันทางพาณิชย์ ผลิตภัณฑ์ที่มีความงาม ความคงทน และความปลอดภัยจะเป็นที่ต้องการของตลาดทำให้มียอดขายสูงสามารถแข่งขัน ทางการค้า กับผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวกันของบริษัทอื่น

2.5.2.5 มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ เมื่อบริษัทมีกำไรจากการขายผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบที่ดี บริษัทจะนำผลกำไรมาลงทุนเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยการ ปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมหรือสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกับผลิตภัณฑ์เดิม

2.5.2.6 มีศักยภาพในการรักษาลูกค้าเดิม การปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมหรือการสร้าง ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เกี่ยวพันกันขึ้นด้วยการออกแบบที่ดีจะช่วยให้บริษัทสามารถรักษาลูกค้าเดิมไว้ได้ ในขณะที่เดียวกันบริษัทยังสามารถดึงดูดลูกค้าใหม่ที่มีรสนิยมอย่างเดียวกันได้ด้วย

2.5.2.7 มีการพยากรณ์ที่ดี เป็นที่คาดหมายกันว่าสินค้าที่มีการออกแบบไม่ดีย่อมไม่ค่อย ได้รับการยอมรับของประชาชนในทางตรงกันข้ามสินค้าที่มีการออกแบบ ที่ดีจะได้รับการยอมรับ ทำให้การพยากรณ์เป็นไปในทางที่พึงประสงค์

2.5.2.8 มีการรับรองคุณภาพตามระบบ ISO 9000 ผลิตภัณฑ์ของบริษัทที่ได้รับ ประกันคุณภาพ มีการควบคุมการออกแบบกระบวนการผลิตการตรวจและการทดสอบลักษณะ และคุณลักษณะโดยรวมของผลิตภัณฑ์และแสดงให้เห็นได้ ทำให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจ

2.5.2.9 มีการคิดค้นสิ่งใหม่ เมื่อมีความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือ ต้องการผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกและแตกต่างไปจากเดิมตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงระดับมาก เป็นต้นว่าบริษัทผลิตรถยนต์จะมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยกับรถยนต์รุ่นเดิมอยู่เสมอ เพื่อให้กลายเป็นรถยนต์รุ่นใหม่พร้อมกับราคาที่สูงขึ้น

2.5.2.10 มีการพัฒนาทีมงานในการออกแบบ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง นักออกแบบด้วยกัน และทำงานร่วมกับบุคลากรฝ่ายการตลาด วิศวกร ฝ่ายผลิต คนงานรวมทั้งผู้บริหารองค์การ

2.5.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้อคำนึงถึง แต่ในที่นี้จะขอกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์

ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้ และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

2.5.3.1 หน้าที่ใช้สอย (Function)ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่คุณสมบัติต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้นต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่า มีลิ้นชักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหาร ไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของ ระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะอาด

การออกแบบเก้าอี้ หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้คือใช้นั่ง ด้วยกิจกรรมต่างกัน เช่น เก้าอี้รับประทานอาหารลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร เก้าอี้เขียนแบบลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้นั่งเขียนก็คงจะเกิด การเมื่อยล้า ปวดหลัง ปวดคอ และนั่งทำงานได้ไม่นาน

2.5.3.2 ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal)ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สีสันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสี สันระหว่างทฤษฎีทางศิลปะ และความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากันและไม่มีการกำหนดการตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้องความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

2.5.3.3 ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics) การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ติดตั้งนั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีและสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์

ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีระวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ
เผ่าพันธุ์ ภูมิภาค และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อบังคับในการออกแบบ

การวัดคุณภาพทางด้าน กายวิภาคเชิงกล(Ergonomics) พิจารณา
ได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล
มีขนาดสัดส่วนที่ นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้สำหรับ
ชาวเอเชียเพราะอาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งานออกแบบปุ่มบังคับตามจับ
ของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานานจะต้องกำหนดขนาด
(Dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอเหมาะ
กับร่างกายหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและความสะดวกสบาย
ในการใช้ รวมทั้งลดอาการเมื่อยล้าเมื่อใช้ไป นานๆ

2.5.3.4 ความปลอดภัย (Safety)ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก
ในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัย
ของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็นสำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตราย
ต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจน
และมีคำอธิบายการใช้แนบมากับผลิตภัณฑ์ด้วยตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า
ควรมีส่วนป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้จากความเมื่อยล้าหรือพลั้งเผลอ เช่น จากการสัมผัส
กับส่วนกลไกทำงานจากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯจากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงานจากความร้อน
จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่ง่ายต่อการเกิดอัคคีภัยหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ
และควรมีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายเตือนบนผลิตภัณฑ์ไว้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก
ต้องเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีสารพิษเจือปนเพื่อป้องกันเวลาเด็กเอาเข้าปากกัดหรืออมชิ้นส่วนต้องไม่มี
ส่วนแหลมคมให้เกิดการบาดเจ็บ มีข้อความหรือสัญลักษณ์บอกเตือน เป็นต้น

2.5.3.5 ความแข็งแรง (Construction)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทาน
ต่อการใช้งานตามที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนดโครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ
ขนาด แรงกระทำในรูปแบบต่างๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดี
ต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรม
การใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทาง
ในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงาน

ได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ประสานสองสิ่งเข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

2.5.3.6 ราคา (Cost) ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไรซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้นส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิด หรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิต ที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

2.5.3.7 วัสดุ (Materials) การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดด่างไม่ลื่น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อ และคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (Recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

2.5.3.8 กรรมวิธีการผลิต (Production) ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรงและค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละม้าย

2.5.3.9 การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance) ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอต่ำ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน ะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝาครอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ

ร่วมด้วยเช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่หาได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

2.5.3.10 การขนส่ง (Transportation)ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทางขนส่ง (ทางบก ทางน้ำ หรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่จะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ(Form) ประโยชน์ใช้สอย(Function) กายวิภาคเชิงกล(Ergonomics)และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แพชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแพชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้ และความสวยงาม เป็นหลัก แต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบิน อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น (อรัญ วาณิชกร. 2559:44-56).

2.6 พฤติกรรมผู้บริโภค

Generation X เป็นผู้บริโภครุ่นที่มีกำลังซื้อค่อนข้างมาก เพราะผู้บริโภคกลุ่มนี้จะอยู่ในวัยที่มักมีรายได้สูง และหน้าที่การงานมั่นคง จึงทำให้มีกำลังซื้อสินค้าพอสมควร จึงเป็นที่โฟกัสของนักการตลาดมากเป็นพิเศษการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับ Generation X พบว่า Generation X มีอิสระทางความคิด ไม่ชอบรูปแบบทางการ ของ่ายๆ สบายๆ สร้างสมดุลระหว่างชีวิตส่วนตัวและการทำงาน มีความกระหายในความสำเร็จ และมีความรับผิดชอบสูง ทั้งนี้ Generation X เป็นโสดกันมาก และมีรายได้สูง โดยเฉลี่ยต่อคนต่อเดือน 50,000 บาท Generation X พร้อมจับจ่ายใช้สอย

เพื่อความสะดวกสบายในชีวิต และที่น่าสนใจ คือ การเลือกซื้อเพื่อแสดงสถานะทางสังคม การดูแลตัวเองอย่างเต็มที่เพื่อให้ดูดี แม้กลุ่มนี้ยังรู้จักการเก็บออมเพราะมีประสบการณ์ เรื่องวิกฤตเศรษฐกิจมาก่อน

Zemke, Raines and Filipczak, 2000 (อ้างถึง ธรรมรัตน์ อยู่พรต, 2556) ได้อธิบายไว้ว่า กลุ่มคนใน Generation X เป็นกลุ่มคนที่ต้องการความสมดุลในชีวิต งานคืองานกลุ่มคน Generation X ทำงานเพื่อมีชีวิต ไม่ได้มีชีวิตเพื่อทำงาน มีความคุ้นเคยกับการเปลี่ยนแปลงและไม่กลัว การเปลี่ยนแปลง

Glass A, 2007 (อ้างถึง เดชา เดชะวัฒน์ไพศาล, 2552) ได้อธิบายว่ากลุ่ม Generation X สามารถปรับตัวเข้ากับทุกยุคสมัยได้ดี เนื่องจากได้รับผลกระทบจากรอยต่อระหว่างการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีในยุคสมัยค่อนข้างมาก อีกทั้งกลุ่มคนที่มักพึ่งพาความรู้ความสามารถของตนเอง ในการดำเนินชีวิต และการทำงาน และมองว่างาน เป็นเพียงส่วนหนึ่งของชีวิตเท่านั้น จนสามารถสร้าง สมดุลระหว่างการทำงานและชีวิตส่วนตัวได้ดี (Work Life Balance) จากความหมาย ของกลุ่ม Generation X สามารถสรุปได้ว่า กลุ่ม Generation X เป็นกลุ่มคนที่มีลักษณะ มีความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ชอบพึ่งพาใครเป็นรักอิสระ สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ดี และให้ความสำคัญกับสมดุลระหว่างการทำงาน และชีวิตส่วนตัว (พรนิภา หาญมะโน. หน้า 60)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชมจันทร์ ดาวเดือน, 2558 การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรีจากผ้าทอโบราณ บ้านผาตั้ง จังหวัดอุทัยธานี ได้กล่าวไว้ว่า กลุ่มนักออกแบบและผู้ประกอบการ มีความคิดเห็น ต่อรูปแบบรูปทรงผลิตภัณฑ์และการจัดวางลายผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรีทั้ง 5 ประเภท ตามลักษณะ การออกแบบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การออกแบบรูปทรงผลิตภัณฑ์และการจัดวางลวดลาย ลงบนผลิตภัณฑ์สตรี โดยผลิตภัณฑ์ที่ด้อยมเกิดมาจากการออกแบบที่ดี นักออกแบบ ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบและหลักการออกแบบโดย หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์มีอยู่ 9 ประการคือ 1. หน้าที่ใช้สอย 2. ความปลอดภัย 3. ความแข็งแรง 4. ความสะดวกสบายในการใช้งาน 5. ความสวยงาม 6. ราคาพอสมควร 7. การซ่อมแซมง่าย 8. วัสดุและการผลิต 9. การขนส่ง

เสาวลักษณ์ คงอุยฉายและคณะ, 2556 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการผลิต การจำหน่าย และการใช้ประโยชน์จากผ้าขาวม้าในชุมชน พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าจาก ผ้าขาวม้าเพื่อจำหน่ายเป็นสินค้า OTOP และถ่ายทอดเทคโนโลยีเผยแพร่ความรู้ในการทำผลิตภัณฑ์ จากกระเป๋าจากผ้าขาวม้า สู่ชุมชนและผู้สนใจดำเนินการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบ

ผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าขาวม้า จำนวน 60 แบบ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มกลุ่มละ 15 แบบ ประกอบด้วย กระเป๋าหูหิ้ว กระเป๋าถือ กระเป๋าสะพายและกระเป๋าย่าม จากนั้นคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการอบรมจำนวน 40 คน และสำรวจความพึงพอใจในการอบรมด้วยแบบสอบถาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ยผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมดเป็นเพศหญิงส่วนใหญ่มีอายุ 51 ปีขึ้นไป การศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้น มีอาชีพเกษตรกร และมีรายได้ต่อเดือน 5,001-10,000 บาท สำหรับความพึงพอใจในการฝึกอบรมแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการดำเนินงานในการจัดอบรม ด้านวิทยากร และด้านความคิดเห็นในภาพรวม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ โดยการหาค่าเฉลี่ยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกข้อทั้งหมด 3 ข้อ

ชนาธินาถ ไชยภู, 2557 พบว่า กระเป๋ารูปแบบที่มีความนิยมมากที่สุด คือ กระเป๋าทรงแจกัน อันดับที่สอง คือ กระเป๋าถือ และอันดับที่สามคือ กระเป๋าเอกสาร ข้อมูลในส่วนที่เป็นข้อมูลที่น่ามาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า และการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญยังพบว่า นอกจากความสวยงามของลวดลายและรูปแบบกระเป๋าแล้ว ในส่วนของประโยชน์ใช้สอยการใช้งานก็มีความสำคัญที่จะต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค

รัตต์ธัญญ ศิลาบุตร, 2555. สรุปผลไว้ว่า ลักษณะรูปทรงกระเป๋าสตรีแปรรูปจากผืนในปัจจุบันไม่มีความหลากหลาย มีให้เลือกซื้อน้อยมาก รูปแบบของกระเป๋าถือสตรีแปรรูปจากผืนในปัจจุบันยังไม่มีความทันสมัย ลวดลายและสีสันทันที่มีผลต่อการเลือกซื้อ 3 อันดับแรกได้แก่ อันดับแรกลายพื้น ร้อยละ 75 รองลงมาคือลายผสม ร้อยละ 63 และลายสับ ร้อยละ 56 และองค์ประกอบปัจจัยในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระเป๋าแปรรูปจากผืนโดยพิจารณาในด้าน รูปแบบสวยงามถูกใจเป็นอันดับแรก ร้อยละ 79 รองลงมาความเหมาะสมในการใช้งาน ร้อยละ 70 และลวดลายและสีสันทันโดดเด่นสะดุดตา ร้อยละ 64 ประเภทที่ได้รับความนิยมและต้องการมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับแรกกระเป๋าหูหิ้ว ร้อยละ 80 รองลงมาคือกระเป๋าสะพาย ร้อยละ 75 และกระเป๋าหนีบ/กระเป๋าถือ ร้อยละ 72

ปิยวรรณ แสงฤทธิ์, 2555 ผลการวิจัยพบว่า กระเป๋าจักสานจากผักตบชวาที่จำหน่ายในศูนย์ศิลปาชีพบางไทรนั้นมีรูปสามเหลี่ยม และมักใช้สีตามธรรมชาติของผักตบชวาเป็นส่วนใหญ่ ในด้านลวดลายแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ลายแม่บท ลายพัฒนา และลายถัก กระเป๋าส่วนใหญ่มีการขึ้นรูปด้วยผักตบชวาเองอย่างเดียว จากนั้นจึงมีการตกแต่งด้วยผ้า ริบบิ้น ลูกปัดไม้ หรือดอกไม้ประดิษฐ์ ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานพบว่า กระเป๋าจักสานจากผักตบชวา

มีกระบวนการผลิตที่คล้ายคลึงกัน โดยเริ่มจากการขึ้นรูปกระเป่า ประกอบหูหิ้ว ตกแต่ง และเคลือบเงา เป็นขั้นตอนสุดท้าย จากนั้นผู้วิจัยจึงนำผลที่ได้จากการศึกษา และวิเคราะห์ดังกล่าวมาทดลอง เพื่อพัฒนารูปแบบกระเป่าตามหลักการในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำผลจากการสอบถาม ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อกระเป่าจักสานประกอบกับผลการศึกษา และวิเคราะห์แนวโน้มกระเป่าปี 2012 มาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบ ทั้งนี้เพื่อให้ได้แบบร่าง ของกระเป่าที่มีรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคทั้งสิ้น 28 แบบ และนำแบบร่าง ทั้งหมดมาให้นักท่องเที่ยวเลือก เพื่อคัดเลือกได้แบบร่างที่มีผู้เลือกมากที่สุด 7 แบบ จากนั้นจึงนำผลที่ได้ ไปพัฒนาต่อเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและเลือกรูปแบบเพื่อมาผลิตชิ้นงานจริงจำนวน 3 แบบ

ณิตินลิน คำสุข, 2551 การศึกษาเพื่อพัฒนากระเป่าผ้าใยธรรมชาติเพื่อทดแทนการใช้ถุง จากวัสดุสังเคราะห์ ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนางานการออกแบบและตัดเย็บกระเป่า จากผ้าใยธรรมชาติ โดยใช้เทคนิคการตัดเย็บผ้า 7 รูปแบบ พัฒนาให้ได้ต้นแบบของกระเป่าผ้า ที่เป็นที่ต้องการใช้ทั้งขนาด และรูปแบบที่เหมาะสมจากผ้าใยธรรมชาติแล้วพบว่าผ้าจากใยฝ้าย (cotton) เป็นผ้าที่ได้รับความนิยมสูงสุดด้วยมีคุณสมบัติที่ดูแลรักษาง่าย ไม่ทำลายสภาวะแวดล้อมมี ลักษณะเฉพาะที่สวยงามเมื่อตกแต่งแล้วสามารถใช้ทดแทนการใช้ถุงจากวัสดุสังเคราะห์ได้ดี

พจนันธรธรรม ณรงค์วิทย์ และคณะ, 2557. จากการประเมินพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยการประยุกต์ใช้ ประโยชน์จากเศษหนังเหลือทิ้ง ของกลุ่มวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ กระเป่าตามแนวคิดที่สืบเนื่องจากธรรมชาติ โดยอิงรูปทรงจากปลาปักเป้า และทำการคัดเลือกรูปแบบ ที่เหมาะสมโดยทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ วิศวกรรมย์อนรอย เพื่อประเมินแบบโดย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านหนัง และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิต พบว่าผลิตภัณฑ์ชุด กระเป่าจากเศษหนังเหลือทิ้ง รูปแบบที่ 2 อิงการออกแบบจากรูปทรงปลาปักเป้าสกุล *Dicotylichthys* มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีความสอดคล้องกับรูปแบบปลาปักเป้าในแนวคิดของ ผู้คนทั่วไปจากการประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุดกระเป่า จากการศึกษา ประโยชน์ใช้ เศษหนังเหลือทิ้ง มีความพึงพอใจในระดับมากและเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจใน ระดับมาก ส่วนด้านต้นทุนต่อผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง และด้านความสะอาดสบาย มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง และด้านการสื่อสารมีความพึงพอใจในระดับมาก

กัญญ์วรา ศิริผ่อง และกาญจน์ระวี อนันต์อัครกุล. 2558 พบว่า ปัจจัยประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย อายุ อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อกระเป่าถือสตรี แปรนดเนมมือสองด้านกลุ่มยี่ห้อ/ตราสินค้าที่ซื้อ ด้านสถานที่ซื้อ ด้านจำนวนที่เคยซื้อ

และด้านวิธีการชำระเงิน ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษาสูงสุด มีความสัมพันธ์กับกลุ่มด้านยี่ห้อ/ตราสินค้าที่ซื้อและด้านที่เคยซื้อ ส่วนสถานภาพสมรส มีความสัมพันธ์กับด้านกลุ่มยี่ห้อ/ตราสินค้าที่ซื้อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ ชื่อตราสินค้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อกระเป๋าถือสตรีแบรนด์เนมมือสองด้านกลุ่มยี่ห้อ/ตราสินค้าที่ซื้อ ด้านมูลค่าที่ซื้อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ การออกแบบสินค้า มีความสัมพันธ์กับด้านจำนวนที่เคยซื้อ ส่วนปัจจัยด้านราคาและด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ไม่มีความสัมพันธ์กับด้านกลุ่มยี่ห้อ/ตราสินค้าที่ซื้อ ด้านมูลค่าราคาซื้อ การสถานที่ซื้อ ด้านจำนวนที่เคยซื้อ และได้วิธีการชำระเงิน และปัจจัยรูปแบบการดำรงชีวิต ได้แก่ ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อกระเป๋าถือสตรีแบรนด์เนมมือสองด้านกลุ่มยี่ห้อ/ราคาด้านมูลค่าที่ซื้อ ด้านมูลค่าที่ซื้อ และด้านจำนวนที่เคยซื้อ ส่วนปัจจัยด้านกิจกรรมที่ทำมีความสัมพันธ์กับด้านจำนวนที่เคยซื้อ

พิมลพรรณ ธนเศรษฐ, 2558. งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์และจำหน่ายกระเป๋าแฟชั่น เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าแฟชั่นของประชากรในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางในโครงการจัดสร้าง ออกแบบผลิตและจำหน่ายกระเป๋าแฟชั่น โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ที่มีช่วงอายุ 31-40 ปี สถานภาพโสด ระดับการศึกษาปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนระดับรายได้เฉลี่ยต่อปีอยู่ที่ 30,001-40,000 บาทให้เหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าแฟชั่น คือกระเป๋าเดิมเสียหายชำรุด เลือกตามการออกแบบของกระเป๋า โอกาสการใช้งานในการทำงานชอบวัสดุที่เกิดจากการผลิตที่นำวัสดุมาผสมผสานกัน ความถี่การเลือกซื้อกระเป๋าน้อยกว่าเดือนละ 1 ใบ สถานที่นิยมซื้อคือห้างสรรพสินค้าทั่วไป ราคาที่เห็นว่าเหมาะสมคือ 1,000 ถึง 2,000 บาท อายุการใช้งานกระเป๋านั้น 6 เดือนถึง 1 ปีมีทัศนคติต่อกระเป๋าแฟชั่นมีเอกลักษณ์ตาม ประโยชน์ที่ได้นั้นคือเก็บของใช้ได้เป็นระเบียบ ให้ความสนใจกระเป๋าแฟชั่นที่มีเอกลักษณ์ตามการใช้ผ้า หนัง หรือวัสดุของไทยเน้นการดีไซน์เป็นงานฝีมือ

สุรรัตน์ ัญญเจริญ, 2554 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 32-39 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี อาชีพรับราชการ รายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท การตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าสตรีพิจารณาถึงประโยชน์ใช้สอย นิยมซื้อกระเป๋าที่ห้างสรรพสินค้า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบของกระเป๋าทั้ง 9 แบบ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก และจากการเปรียบเทียบหาความแตกต่างของปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

กับความพึงพอใจต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบ พบว่า ผู้บริโภคที่มีอายุต่างกัน และอายุการใช้งานของกระเป๋าต่างกันมีความพึงพอใจต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้ที่มีระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ การตัดสินใจเลือกซื้อ สถานที่ซื้อ และโอกาสในการใช้ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ความพึงพอใจต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบ ไม่มีความแตกต่างกันถึงแม้จะมีอายุ และมีอายุการใช้งานของกระเป๋าที่แตกต่างกัน และความพึงพอใจต่อการตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคจับจีบมีความแตกต่างกัน เมื่อระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ การตัดสินใจเลือกซื้อ สถานที่ซื้อ และโอกาสในการใช้ที่แตกต่างกันผลจากการศึกษาในครั้งนี้ได้วิธีการ และเทคนิคการผลิต รวมไปถึงได้กระเป๋าถึง 15 รูปแบบ พร้อมแบบตัดสำเร็จ เมื่อนำไปฝึกอบรมให้ผู้สนใจก็ได้รับความสะดวกผู้เข้ารับการอบรมสามารถตัดเย็บเสร็จภายใน 1 วัน ได้รับแบบตัดและกระเป๋าที่เย็บด้วยตนเองไปดูเป็นต้นแบบต่อไปยังสามารถลอกแบบที่ตนสนใจนอกเหนือจากแบบที่ตนเลือกอบรมได้อีก ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมในครั้งนี้ยังได้นำความรู้ที่ได้ไปขยายให้ผู้สนใจในกิจกรรมเย็บกระเป๋าด้วยกันได้ในรูปแบบของผู้อยู่ในชุมชนเดียวกันหรือ กลุ่มแม่บ้านในชุมชนต่างๆ ฝึกฝนแนะนำกันเพื่อขยายเป็นงานที่จะเสริมรายได้ต่อไป อนึ่งเทคนิคการตัดเย็บทั้ง 7 รูปแบบเป็นการตกแต่งผ้าให้เกิดความสวยงามเมื่อนำผ้าที่ตกแต่งสวยงามแล้วมาผลิตเป็นกระเป๋า จึงเป็นกระเป๋าที่เมื่อทำเสร็จทำให้เกิดความภาคภูมิใจที่จะถือแทนถุง หรือกระเป๋าในรูปแบบอื่นแล้วยังสามารถนำความรู้เทคนิคการตกแต่งผ้านี้ไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์อื่นได้อีกไม่มีที่สิ้นสุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป่าจากผ้าขาม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้ค้นคว้าทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ได้แก่ กลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาม้าทอมือ จำนวน 20 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาม้าทอมือ จำนวน 20 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ การประชุมกลุ่มที่ผู้วิจัยได้จัดการประชุมกลุ่มขึ้นโดยสาระของการประชุมได้ศึกษาจากทฤษฎี เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบเป็นข้อมูล โดยมีกระบวนการดังนี้

3.2.1 การพูดคุยเพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปและความต้องการในด้านต่างๆ ลักษณะของกระเป่าของกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สภาพปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อนำคำตอบที่ได้สู่การพัฒนาารูปแบบ

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบกระเป่า รวมไปถึงด้านการเลือกใช้วัสดุและการเลือกโทนสีผ้าขาม้า

ตอนที่ 3 กระบวนการและขั้นตอนการผลิตกระเป่าจากผ้าขาม้า

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจและรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจ และเก็บข้อมูลโดยแบ่งออกเป็นข้อมูลการศึกษาด้านปฐมภูมิ และด้านทุติยภูมิ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 การศึกษาข้อมูลด้านปฐมภูมิ

โดยการศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่ทำวิจัยรวบรวมข้อมูลหรือประสบการณ์ที่พบเห็นหรือสัมผัส ซึ่งมีด้านต่างๆดังนี้

3.3.1.1 การสัมภาษณ์ ผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์ คุณรินจง เสริมศรี เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าและลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของผ้าทออ่างศิลา โดยเป็นการสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง

3.3.1.2 การประชุมกลุ่มเพื่อพูดคุยตามเนื้อหาที่ได้จัดเตรียม และนำผลจากการพูดคุยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์

3.3.2 การศึกษาข้อมูลด้านหัตถิยภูมิ

เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการทำโครงการ โดยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.3.2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอ่างหิน (บ้านปึก) จังหวัดชลบุรี

3.3.2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าขาวม้า

3.3.2.3 ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ

3.3.2.4 วัสดุอุปกรณ์ ในการผลิต

3.3.2.5 หลักการออกแบบ

3.3.2.6 พฤติกรรมผู้บริโภค

3.3.2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ นำมาลำดับตามความเป็นจริง จึงนำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเหมาะสม นำไปสู่การออกแบบและพัฒนากระเป๋า จากผ้าขาวม้าสำหรับผู้บริโภค โดยใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง สิ่งใดๆ ที่เสนอออกสู่ตลาดเพื่อการรู้จักการเป็นเจ้าของ การใช้หรือการบริโภค และสามารถตอบสนองความจำเป็นและความต้องการ ดังนั้นผลิตภัณฑ์จึงอาจ

เป็นสิ่งใดก็ได้ที่สามารถตอบสนองความจำเป็นหรือความต้องการของมนุษย์ ซึ่งถือว่าทั้งสองฝ่ายอยู่ในกระบวนการแลกเปลี่ยน เช่น สินค้า บริการ ความชำนาญ เหตุการณ์ บุคคล สถานที่ ความเป็นเจ้าของ องค์การ ข้อมูลและความคิด (Kotler.2004:429) ผลิตภัณฑ์ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ที่มีตัวตน (Tangible goods) และผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีตัวตน (Intangible goods)

1.1 องค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ (Product component) องค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ หมายถึง การพิจารณาถึงคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ที่สามารถจูงใจตลาดได้ โดยถือเกณฑ์คุณสมบัติ 4 ประการองค์ประกอบผลิตภัณฑ์นั้น เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะต้องคำนึงถึง คุณสมบัติ ความสามารถของผลิตภัณฑ์ในการจูงใจตลาด ลักษณะและคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ส่วน ประสมบริการและคุณภาพบริการ และขณะเดียวกันการตั้งราคาถือเกณฑ์คุณค่าที่ลูกค้ารับรู้ (Value-based prices) (Kotler.1997:430) การกำหนดองค์ประกอบผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์หลัก (Core product) หมายถึง ผลประโยชน์ที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ผลิตเสนอขายกับผู้บริโภค ซึ่งอาจเป็นเรื่องของประโยชน์ใช้สอย การแก้ปัญหาให้กับลูกค้า การขายความปลอดภัย ความสะดวกสบาย การประหยัด

2. รูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ส่วนที่มีตัวตน (Formal or tangible product) หมายถึง ลักษณะทางกายภาพที่ผู้บริโภคสัมผัสหรือรับรู้ได้ เป็นส่วนที่ทำให้ผลิตภัณฑ์หลักทำหน้าที่ได้สมบูรณ์หรือเชิญชวนให้ใช้มากขึ้น ประกอบด้วย คุณภาพ รูปร่างลักษณะ รูปแบบ การบรรจุภัณฑ์ ตราผลิตภัณฑ์ และลักษณะทางกายภาพอื่นๆ

3. ผลิตภัณฑ์ที่คาดหวัง (Expected product) เป็นกลุ่มของคุณสมบัติและเงื่อนไขที่ผู้ซื้อคาดหวังจะได้รับและใช้เป็นข้อตกลงจากการซื้อสินค้า การเสนอผลิตภัณฑ์ที่คาดหวังจะคำนึงถึงความพึงพอใจของลูกค้าเป็นหลัก

4. ผลิตภัณฑ์ควบ (Augmented product) หมายถึง ผลประโยชน์ที่ผู้ซื้อได้รับเพิ่มเติม นอกเหนือจากผลิตภัณฑ์หลัก และผลิตภัณฑ์ที่มีตัวตน ประกอบด้วย การขนส่ง การให้สินเชื่อ การรับประกัน การติดตั้ง และการให้บริการอื่นๆ

5. ศักยภาพเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ (Potential product) หมายถึง คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาไปเพื่อสนองความต้องการของลูกค้าในอนาคต

1.2 คุณสมบัติที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ การสร้างสินค้าและบริการจะเกี่ยวข้องกับการกำหนดผลประโยชน์ที่จะนำเสนอโดยกิจการจะติดต่อสื่อสารและส่งมอบผลประโยชน์ที่ให้แก่ผู้บริโภคผ่านทางคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ทางด้านคุณภาพ (Quality) รูปลักษณ์ (Feature) รูปแบบ (Style) และการออกแบบ (Design) (Kotler.1997:431)

1. คุณภาพผลิตภัณฑ์ (Product Quality) เป็นการวัดการทำงานและวัดความคงทนของตัวผลิตภัณฑ์ เหนือกว่าในการวัดคุณภาพถือหลักความพึงพอใจของลูกค้าและคุณภาพที่เหนือกว่าคู่แข่งอื่น ถ้าสินค้าคุณภาพต่ำผู้ซื้อจะไม่ซื้อซ้ำ ถ้าสินค้าคุณภาพสูงเกินอำนาจซื้อของผู้บริโภค สินค้าก็ขายไม่ได้ แต่ราคาสูงมาก สินค้าก็ขายได้น้อย นักการตลาดต้องพิจารณาว่าสินค้าควรมีคุณภาพระดับใด และต้นทุนเท่าใด จึงจะเป็นที่พอใจของผู้บริโภค รวมทั้งคุณภาพสินค้าต้องสม่ำเสมอและมีมาตรฐาน เพื่อที่จะสร้างการยอมรับ ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องมีการควบคุมคุณภาพสินค้า (Quality control) อยู่เสมอ

2. ลักษณะทางการภาพของสินค้า (Physical Characteristic of goods) เป็นรูปร่างลักษณะที่ลูกค้า สามารถมองเห็นได้ และสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เช่น รูปร่าง ลักษณะ รูปแบบ บรรจุภัณฑ์ ตราสินค้า เป็นต้น

3. ชื่อเสียงของผู้ขายหรือตราสินค้า (Brand) หมายถึง ชื่อ (Name) คำ (Term) สัญลักษณ์ (Symbol) การออกแบบ (Design) หรือส่วนประสมของสิ่งดังกล่าว ตราสินค้าเป็นคำมั่นสัญญาของผู้ขาย ในการส่งมอบคุณสมบัติ ผลประโยชน์ บริการที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ซื้อ ตราสินค้าที่ดีที่สุดจะสื่อความหมายถึงการรับประกันในคุณภาพ ตราสินค้าจะสื่อความหมาย 6 ประการ ดังนี้ (1)คุณสมบัติ (Attributes) (2)ผลประโยชน์ (Benefits) (4)วัฒนธรรม (Culture) (5)บุคลิกภาพ (Personality) (6)ผู้ใช้ (User) การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์บางชนิดขึ้นอยู่กับชื่อเสียงของผู้ขายหรือตราสินค้า โดยเฉพาะสินค้าที่เจาะจงชื่อ (Specialty Goods) ซึ่งเป็นสินค้าที่ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อด้วยเหตุผลด้านจิตวิทยา ไม่ใช่เหตุผลทางด้านเศรษฐกิจหรือประโยชน์ที่ได้รับ เช่น ตัดสินใจซื้อเพราะต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นตัวชี้สถานภาพของผู้ใช้ ซึ่งถือว่าเป็นความต้องการด้านจิตวิทยา ด้วยเหตุผลนี้นักการตลาดจึงต้องมีการพัฒนาคุณค่าตราสินค้า (Brand Equity) กล่าวคือ ต้องมีการใช้เครื่องมือทางการตลาด ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์หรือการสื่อสารการตลาดต่างๆ เพื่อเพิ่มคุณค่า จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่นักการตลาดจะต้องคำนึงถึง เพื่อพัฒนาตราสินค้าให้มีคุณค่าต่อสินค้า

4.การออกแบบ (Design) หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการณ์การซื้อของผู้บริโภค ดังนั้น การออกแบบจึงมีความสำคัญมากสำหรับสินค้าต่างๆ เช่น รถยนต์ เฟอร์นิเจอร์ เสื้อผ้า เครื่องใช้ในครัวเรือน ดังนั้นผู้ผลิตที่มีผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจึงต้องศึกษาความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบยังใช้เป็นเกณฑ์ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างกัน (Product Differentiation) โดยคำนึงถึงเหตุจูงใจให้ลูกค้าซื้อสินค้าทั้งด้านเหตุผลและด้านอารมณ์

5.การบรรจุภัณฑ์ (Packaging) เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ ลักษณะการบรรจุหีบห่อ และการผลิตสิ่งห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ (Etzel; Walker; & Stanton. 2001:298) บรรจุภัณฑ์เป็นตัวทำให้เกิดการรับรู้ คือการมองเห็นสินค้าเมื่อลูกค้าเกิดการยอมรับในบรรจุภัณฑ์ ก็จะนำไปสู่การจูงใจให้เกิดความต้องการซื้อ และเกิดการพฤติกรรมการณ์การบริโภค ดังนั้นบรรจุภัณฑ์จึงต้องโดดเด่น โดยอาจแสดงถึงตำแหน่งของสินค้าให้ชัดเจน บรรจุภัณฑ์จะต้องสามารถขายตัวเองได้ในชั้นวาง

6.การรับประกัน (Warranty) และการรับประกันสินค้าหรือบริการ (Guarantee) มีความหมายต่างกัน ดังนี้

6.1การรับประกันหรือใบรับประกัน (Warranty) เป็นเอกสารซึ่งมีข้อความที่ระบุถึงการรับประกันสินค้า ซึ่งผู้ผลิตหรือผู้ขายจะชดเชยให้กับผู้ซื้อ เมื่อผลิตภัณฑ์ไม่สามารถทำงานภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ การรับประกันเป็นเครื่องมือสำคัญในการแข่งขัน โดยเฉพาะสินค้าประเภทรถยนต์ เครื่องใช้ในบ้าน และเครื่องจักร เพราะเป็นการลดความเสี่ยงจากการซื้อสินค้าของลูกค้า รวมทั้งการสร้างเชื่อมั่น ฉะนั้น นักการตลาดจึงเสนอการรับประกันเป็นลายลักษณ์อักษร หรือด้วยคำพูด โดยทั่วไปการรับประกันจะระบุประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น คือ (1) การรับประกันต้องให้ข้อมูลที่สมบูรณ์ว่า ผู้ซื้อจะต้องร้องเรียนที่ไหน กับใคร อย่างไร เมื่อสินค้ามีปัญหา (2) การรับประกันจะต้องให้ผู้บริโภครีบล่วงหน้าก่อนการซื้อ (3) การรับประกันจะต้องระบุเงื่อนไขการรับประกันทางด้านระยะเวลา ขอบเขตความรับผิดชอบและเงื่อนไขอื่นๆ

7. สี (Color) สีของผลิตภัณฑ์ เป็นสิ่งเชิญชวนและจูงใจให้เกิดการซื้อ เพราะสีทำให้เกิดอารมณ์ด้านจิตวิทยา เครื่องมือการตลาดไม่ว่าจะเป็นสถานบันเทิงต่างๆ ก็ใช้สีเข้ามาช่วยอย่างมาก หรือแม้กระทั่งการโฆษณาส่งเสริมการขายต่างๆ ก็ใช้สีเข้ามาช่วยดึงให้เกิดการรับรู้ (Perception) ทำให้โดดเด่นเป็นลักษณะความต้องการด้านจิตวิทยาของมนุษย์ที่ว่าสินค้าแต่ละชิ้นจะมีการตัดสินใจซื้อจากการ

เลือกสี เช่น การตัดสินใจซื้อรถยนต์ ปัจจัยที่สำคัญมากในการตัดสินใจคือสี รถยุโรปจะมีความพิถีพิถันเรื่องสีมาก มักจะเป็นสีทันสมัยไม่ใช่สีเดียวโดด แต่เป็นสีผสมมีนวัตกรรมด้านสี (Color innovation) นอกจากนี้สียังสื่อถึงตำแหน่งผลิตภัณฑ์ (Product positioning) สินค้าบางประเภทเป็นสินค้าอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (Green marketing) ก็จะใช้สีเขียว เป็นต้น

8. การให้บริการ (Service) การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค บางครั้งก็ขึ้นอยู่กับนโยบายการให้บริการแก่ลูกค้าของผู้ขายหรือผู้ผลิต เช่น ผู้บริโภคมักจะซื้อสินค้าที่บริการดีและถูกใจ ในปัจจุบันผู้บริโภคมีแนวโน้มจะเรียกร้องบริการจากผู้ขายมากขึ้น เช่น บริการสินเชื่อ บริการส่งของ บริการซ่อมแซม ในการผลิตสินค้า ผู้ผลิตอาจให้บริการเองหรือผ่านคนกลาง โดยคำนึงถึงความสมดุลระหว่างต้นทุนและการควบคุมระดับความพอใจที่จะให้แก่ลูกค้า

9. วัตถุดิบ (Raw Material) หรือวัสดุที่ใช้ในการผลิต (Material) ผู้ผลิตมีทางเลือกที่จะใช้วัตถุดิบหรือวัสดุหลายอย่างในการผลิต เช่น ผ้า อาจจะใช้ผ้าไหม ผ้าฝ้าย ผ้าใยสังเคราะห์ หรือเครื่องสำอางสามารถใช้วัตถุดิบที่แตกต่างกันได้ ฯลฯ ซึ่งในการตัดสินใจเรื่องนี้ผู้ผลิต ต้องมีความสามารถในการจัดหาวัตถุดิบด้วย

10. ความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ (Product safety) ภาระจากผลิตภัณฑ์ (Product liability) เป็นประเด็นที่สำคัญมากที่ธุรกิจต้องเผชิญ และยังเป็นประเด็นปัญหาจริยธรรมทั้งธุรกิจและผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์ที่ไม่ปลอดภัยทำให้ผู้ผลิตหรือผู้ขายเกิดภาระจากผลิตภัณฑ์ ซึ่งในประเด็นนี้เป็นสาเหตุให้ธุรกิจต้องมีการรับประกัน (Product warranty) ขึ้น

11. มาตรฐาน (Standard) เมื่อมีเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้น จะต้องคำนึงถึงประโยชน์และมาตรฐานของเทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์จำนวนมากในตลาด เช่น เครื่องขายการส่งข้อมูล วิทยุ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์ จะต้องมีการออกแบบที่ได้มาตรฐาน มาตรฐานเหล่านี้มีการควบคุมโดยสมาคมผู้ประกอบการอาชีพและหน่วยงานรัฐบาล ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก

12. ความเข้ากันได้ (Compatibility) เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความคาดหวังของลูกค้า และสามารถนำไปใช้ได้ในทางปฏิบัติโดยไม่เกิดปัญหาในการใช้

13. คุณค่าผลิตภัณฑ์ (Product value) เป็นลักษณะผลตอบแทนที่ได้รับจากการใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้บริโภคต้องเปรียบเทียบระหว่างคุณค่าที่เกิดจากความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์ที่สูงกว่าต้นทุน (ราคาสินค้า) ที่ผู้บริโภคซื้อ

14. ความหลากหลายของสินค้า (Variety) ผู้ซื้อส่วนมากพอใจที่จะเลือกซื้อสินค้าที่มีให้เลือกมาก ในรูปแบบ สี กลิ่น รส ขนาด การบรรจุหีบห่อ ลักษณะ และคุณภาพ เนื่องจากผู้บริโภคมีความต้องการที่แตกต่างกัน ดังนั้น ผู้จำหน่ายจำเป็นต้องมีสินค้าให้เลือกากเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคที่แตกต่างกันได้ดียิ่งขึ้น



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี สามารถสรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

4.1 ผลวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี ได้วิเคราะห์ข้อมูลแต่ละขั้นตอนการศึกษาแบ่งได้ ดังนี้



ภาพที่ 4.1 การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล

4.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจากการพูดคุยของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มชุมชนผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าทอมือ จำนวน 20 คน มีดังต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ผู้ศึกษานำเสนอวิเคราะห์ข้อมูลในด้านอายุ รายได้ และระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	1	5
20 – 30 ปี	2	10
31 – 40 ปี	5	25
41 – 50 ปี	3	15
51 ปีขึ้นไป	9	45
รายได้/เดือน		
ต่ำกว่า 8,000 บาท	13	65
8,001 – 15,000 บาท	1	5
15,001 – 25,000 บาท	5	25
25,001 บาท ขึ้นไป	1	5
การศึกษา		
ม. 6 (ปวช.) หรือต่ำกว่า	14	70
ปริญญาตรี	5	25
สูงกว่าปริญญาตรี	1	5

4.1.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.2 ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี		รวมทั้งหมด	
หัวข้อ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
1. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ที่ควรพัฒนาควรเป็นอะไร	เสื้อผ้า	7	35
	กระเป๋า	13	65
2. ท่านคิดว่าลายผ้าขาวม้าลายใดเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กระเป๋า	ลายสี่ปลาไหล	6	30
	ลายสก๊อต	9	45
	ลายนกกระทา	5	25
3. ท่านคิดว่าลายที่ท่านเลือกในข้อ 2. ควรเป็นลายขนาดใด	ลายขนาดเล็ก	10	50
	ลายขนาดใหญ่	10	50
4. ท่านคิดว่าผ้าขาวม้าสำหรับทำผลิตภัณฑ์ควรใช้สีโทนใด	สีโทนร้อน	4	20
	สีโทนเย็น	16	80

จากตารางที่ 4.2 ผลวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างมี ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 35 ต้องการให้พัฒนากระเป๋า และร้อยละ 45 มีความคิดเห็นว่าคุณภาพผ้าขาวม้าลายสก๊อตมาทำผลิตภัณฑ์กระเป๋า ขนาดลายผ้าขาวม้าที่ควรใช้ ร้อยละ 50 คิดว่าควรเป็นทั้งลายขนาดเล็กและขนาดใหญ่ โทนสีผ้าขาวม้าที่จะใช้ทำผลิตภัณฑ์กระเป๋า ร้อยละ 80 คิดว่าควรเป็นโทนเย็น

4.2 การวิเคราะห์ลวดลาย แนวความคิดและรูปแบบผลิตภัณฑ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวความคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปแบบการใช้ชีวิต และพฤติกรรมการใช้กระเป๋า ซึ่งเป็นกลุ่มในวัยทำงานจึงได้กระเป๋าจำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์กระเป๋า	ผลการวิเคราะห์
	<p>เป็นการพัฒนาตามพฤติกรรมการใช้งาน โดยกระเป๋าใบใหญ่สำหรับใส่ของใช้ อุปกรณ์ต่างๆ กระเป๋าใบเล็กที่สามารถใส่คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์ แบบพกพา ผสมผสานวัสดุจากผ้าขาวม้าและหนัง</p>
	<p>กระเป๋าใส่ของสำหรับการเดินทางขนาดเหมาะสมสำหรับใส่ของใช้ และอุปกรณ์สำหรับผู้ที่ชอบเดินทาง สามารถหิ้วหรือสะพายได้ ผสมผสานระหว่างวัสดุจากผ้าขาวม้าและหนัง</p>
	<p>กระเป๋าสะพายในรูปแบบที่เรียบง่าย สามารถนำไปที่ต่างๆด้วยวิธีการสะพาย รูปแบบมีลักษณะสองหู แบบสั้นและยาว นำสายยาวร้อยกับสายสั้นเพื่อปิดกระเป๋า เน้นรูปแบบทันสมัยใช้งานง่าย</p>
	<p>กระเป๋าถือสำหรับใส่ของเหมาะสำหรับใส่ของใช้ และอุปกรณ์ต่างๆ สามารถนำไปได้โดยสะดวกมีขนาดกะทัดรัด ผสมผสานระหว่างวัสดุจากผ้าขาวม้าสองสีแบบตัดกันและหนัง</p>
	<p>กระเป๋าถือสุภาพสตรีสำหรับใส่ของรูปแบบของกระเป๋ามีสองหน้า สามารถกลับด้านได้โดยด้านนอกเป็นผ้าขาวม้าและด้านในเป็นหนังสีน้ำตาล เหมาะสำหรับใส่ของใช้ และอุปกรณ์ต่างๆ สามารถนำไปได้โดยสะดวกมีขนาดกะทัดรัด ผสมผสานระหว่างวัสดุจากผ้าขาวม้าและหนัง</p>

4.3 การนำลวดลาย แนวความคิดต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์

ผลการนำลวดลาย และแนวความคิดต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ สามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ลวดลายหลักผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี ที่นำมาใช้เป็นแนวความคิดต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์

ลวดลายผ้าขาวม้า	แนวความคิด
 <p>ลายสี่ปลาไหล</p>	ลายสี่ปลาไหลเป็นลายขนานขนาดเล็กที่ใช้จังหวะการซ้ำและค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ ของสีในการสร้างลวดลายให้ดูมีมิติ โดยได้มีการนำความขัดแย้งของขนาดและทิศทางมาใช้เพื่อให้น่าสนใจและไม่หน้าเบื่อ
 <p>ลายนกกระทา</p>	ลายนกกระทาเป็นลายขนานขนาดเล็กโดยที่ใช้จังหวะการซ้ำและค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ของสีในการสร้างมิติ และได้มีการนำความขัดแย้งทางด้านทิศทางและขนาดมาใช้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับลายผ้าขาวม้า
 <p>ลายสก็อต</p>	ลายสก็อตเป็นลายขนานที่มีขนาดเท่าๆกัน โดยได้มีการนำหลักความกลมกลืนทางด้านขนาดมาใช้ในการซ้ำ และได้มีการเพิ่มความขัดแย้งของทิศทางเพื่อให้ดูน่าสนใจไม่หน้าเบื่อ

จากตารางที่ 4.4 ผลการนำลวดลายผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้ใช้ลายที่เป็นเอกลักษณ์ จำนวน 3 ลาย มีลักษณะตามหลักการออกแบบ คือ ใช้จังหวะการซ้ำ ความขัดแย้งทางทิศทางและขนาด มาสร้างลวดลายผ้าขาวม้าให้ดูมีความน่าสนใจ

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าและเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี พบว่า หลักเกณฑ์ด้านการออกแบบประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านความสวยงาม และด้านประโยชน์ใช้สอย ซึ่งกระเป๋าจะมีระบบเปิด-ปิดที่สะดวกและเหมาะสมกับการใช้งาน และสายกระเป๋าสามารถปรับได้ ซึ่งสอดคล้องกับชมจันทร์ ดาวเดือนกล่าวว่าผลิตภัณฑ์ที่ด้อยออกมาจากการออกแบบที่ต้นักออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบและหลักการคือ 1. หน้าที่ใช้สอย 2. ความแข็งแรง 3. ความสวยงาม 4. วัสดุและการผลิต

กระเป๋าที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือกระเป๋าหิ้วและกระเป๋าสะพาย ซึ่งสอดคล้องกับ รัตตัญญู ศิลาบุตร ที่กล่าวว่ากระเป๋าที่ได้รับความนิยมและต้องการมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับแรกกระเป๋าหิ้ว ร้อยละ 80 รองลงมาคือกระเป๋าสะพาย ร้อยละ 75 และ กระเป๋าถือ ร้อยละ 72 และสาเหตุของการตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าใหม่มาจากการที่กระเป๋าเดิมชำรุดเสียหายจึงมีแนวคิดในส่วนของการออกแบบ คือ มีการพัฒนาให้กระเป๋ามีหูหิ้วและหูจับที่แข็งแรง ด้วยการนำวัสดุที่นอกเหนือจากผ้าขาวม้ามาช่วยเพิ่มการเย็บชิ้นงานที่แข็งแรงและเหมาะสมกับวัสดุ สำหรับปัจจัยในการเลือกซื้อกระเป๋าได้แก่การออกแบบและกระเป๋าจะถูกใช้งานในการทำงานมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ พิมลพรรณ ธนเศรษฐ์ ที่กล่าวว่าเหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าแฟชั่น คือ กระเป๋าเดิมเสียหายชำรุด เลือกตามการออกแบบของกระเป๋าโอกาสการใช้งานในการทำงานโดยมีการพัฒนากระเป๋าส่วนการผลิตนั้น ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านวัสดุและด้านการผลิตซึ่งรูปแบบกระเป๋า ง่ายต่อการขึ้นรูปอีกทั้งผ้าขาวม้าเป็นวัสดุที่กลุ่มชาวบ้านทอกันเป็นประจำ โดยจะมีทั้งหมด 3 ลายได้แก่ ลายไล่ปลาไหล ลายนกกระทาและลายสก็อต ซึ่งกลุ่มสีของผ้าขาวม้า เป็นสีเย็นโดยจะใช้สีฟ้าสีเทาและ สีขาวทอผสมกันเพื่อลดความสดของสีฟ้าลงและใช้วัสดุรองเป็นหนังสือขาวเพื่อให้ผ้าขาวม้าดูเด่นขึ้นส่วน วัสดุรองเป็นวัสดุที่หาซื้อได้ทั่วไปตามท้องตลาดจึงง่ายต่อการจัดซื้อซึ่งรูปแบบการพัฒนาจะแตกต่างจาก ผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่มีความประณีตในการตัดเย็บ เหมาะแก่การนำไปใช้งานอีกทั้ง ผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าขาวม้า อ่างหิน สามารถเป็นแนวทางในการสร้างรายได้ให้แก่ท้องถิ่นได้ และมีความเป็นเอกลักษณ์และแสดงถึงศิลปะท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ควรเพิ่มผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องนุ่งห่ม หรือสร้างความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์โดยการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งบ้าน

5.2.2 เศษผ้าขาวม้าที่เหลือจากการทำกระเป๋าสามารถนำมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่นได้ เช่น พวงกุญแจ กีบติดผม เป็นต้น



บรรณานุกรม

- กัญญ์วรา ศิริผ่อง และกาญจน์ระวี อนันต์อัครกุล. (2558, กรกฎาคม – ธันวาคม). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อกระเป๋าถือสตรีแบรนด์เนมมือสองของผู้บริโภคสตรีในกรุงเทพมหานคร. วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ, 6(2), หน้า 100
- กฤตพร ชูแสงและสุวดี ประดับ. (2556). การแปรรูปผ้าขาวม้าเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าเพื่อจำหน่ายเป็นสินค้า OTOP. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- ชมจันทร์ ดาวเดือน. (2558, มกราคม - มิถุนายน). การพัฒนาและออกแบบกระเป๋าสตรีจากผ้าทอโบราณบ้านผาทั้ง จังหวัดอุทัยธานี. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 6(1), หน้า 131
- ณิตินลิน คำสุข. (2551). การพัฒนากระเป๋าผ้าใยธรรมชาติแทนการใช้ถุงจากวัสดุสังเคราะห์. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ธัชฤทธิ์ ปนาร์ักษ์. 2555. วัฒนธรรมผ้าขาวม้า. แหล่งที่มา <http://www.ayutthaya.go.th>, 4 มกราคม 2560.
- ประเสริฐ พิชยะสุนทร. พิมพ์ครั้งที่ 2. 2557. ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- ปิยวรรณ แสงฤทธิ์. (2555). การศึกษาและพัฒนารูปแบบกระเป๋าถือจากผักตบชวาสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติกรณีศึกษา กระเป๋าจักสานศูนย์ศิลปาชีพบางไทร. กรุงเทพฯ: บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผ้าขาวม้า. ข่าวสดรายวัน วันที่ 16 กรกฎาคม พ.ศ. 2555 ปีที่ 22 ฉบับที่ 7900
- พิมลพรรณ ธนเศรษฐ. 2558. โครงการธุรกิจออกแบบ ผลิต และจำหน่ายกระเป๋าแฟชั่น. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ
- พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศาและอุดมศุภดี สาริบุตร. (2557,มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาและพัฒนากระบวนการใช้ประโยชน์จากเศษหนังเหลือทิ้ง กลุ่มวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม(SMEs). วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 5(1). หน้า 85

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พรนิภา หาญมะโน. (2558, มกราคม-มิถุนายน) พฤติกรรมการซื้อสินค้ากลุ่ม Generation B Generation X และ Generation Y ที่ร้านค้าปลีกสมัยใหม่ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัด นครราชสีมา. วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ. 4 (1). หน้า 60
- พลอย จรรย์เวช. (2547). Mix&Matchแต่งตัวอย่างมีสไตล์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แพลนพรีนติ้ง
- พวงผกา คุโรวาท. 2535. คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย. รวมสาส์น กรุงเทพฯ
- การดี มหาพันธ์และนันท์ชญา มหาพันธ์. (2558). ประวัติศาสตร์สังคมภูมิปัญญาท้องถิ่นอ่างศิลา. นนทบุรี: ห้างหุ้นส่วนจำกัดองศาบายดี
- แม่หญิงพรนิภา, นามแฝง. (2543). ยอดศ ผ้าขาวม้า ผืนน้อยใช้สอยอร่อยเหาะ. นิตยสารไฮคลาส. 16(189), 78-87
- ระพีพร วงศ์มน. 2555. ตำบลบ้านปึก. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/260629>
- รัตต์ัญญา ศิลาบุตร. 2555. การศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรีแปรรูปจากผือชุมชนบ้านกุดกะเสียน ต. เชื้อนใน อ. เชื้อนใน จ.อุบลราชธานี. ปรินญาณิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สาคร ชลสาคร. (2548). วัสดุที่ใช้ผลิตและตกแต่งเสื้อผ้า. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
- สินีนารถ เลิศไพรวรรณ. (2549). การศึกษาแนวโน้มความนิยมในการเลือกใช้รูปแบบกระเป๋าหนังสตรี นักธุรกิจไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุรรัตน์ ธีญญเจริญ. (2554). การตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคจับจีบ. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- เสาวลักษณ์ คงฉาย. (2549). ศิลปะการตกแต่งเสื้อผ้า. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- อนันต์ ประภาโส. 2558. ทฤษฎีสี. ปทุมธานี: สิปประภา
- อรัญ วาณิชกร. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล (2556). พิพิธอาชีวการกรณีย์ สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้ากับการสงเคราะห์อาชีพในเมืองชลบุรี ในบรมราชเทวีชลบุรีสถิตสมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า กับเมืองชลบุรี. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อาภรณ์พันธ์ จันทร์สว่าง. (2525). การพัฒนาบุคคล กลุ่ม และชุมชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2549. เทคโนโลยีอุตสาหกรรม. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์
- Krejcie, Robert V. and Morgan, Daryle W. (1970). Determinining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement. v. 30, 607-610

ข้อมูลบุคคล

คุณรินจง เสริมศรี (สัมภาษณ์) 9 สิงหาคม 2559

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- <https://ae03.alicdn.com> 13/02/60
- <http://cdn-edm.itruemart.com/> 13/02/60
- <http://ck.lnwfile.com> 13/02/60
- <http://cm.lnwfile.com> 13/02/60
- <http://ct.lnwfile.com> 13/02/60
- <http://elvira.co.th> 13/01/60
- <http://e.lnwfile.com> 13/02/60
- <https://goodlybags.files.wordpress.com> 13/02/60
- <http://g01.a.alicdn.com> 13/02/60
- <http://g02.a.alicdn.com/> 13/02/60
- <https://i2.24x7th.com> 13/02/60
- <https://kobfa1.wordpress.com>
- <https://r.lnwfile.com> 13/02/60
- <https://sc01.alicdn.com> 13/02/60
- <https://www.shedoodee.com/article/3/ฝ่าไฟสังเคราะห์> 13/02/60

บรรณานุกรม (ต่อ)

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ต่อ)

<https://static.blisby.com> 13/02/60

<https://static.weloveshopping.com> 13/02/60

<https://www.otoptoday.com>

<https://thai.alibaba.com> 13/02/60

<http://th-live-01.sltatic.net> 13/02/60

<http://www.bloggang.com> 13/02/60

<http://www.igetweb.com> 13/02/60

<http://www.katediary.com> 13/02/60 <http://www.sweetycottons.com> 13/02/60

<http://3.3qdc.com> 13/02/60



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก



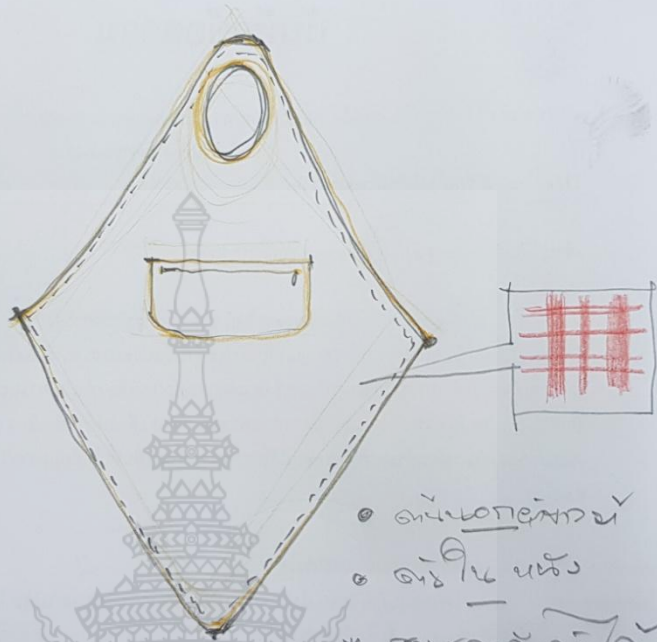




ภาคผนวก ข

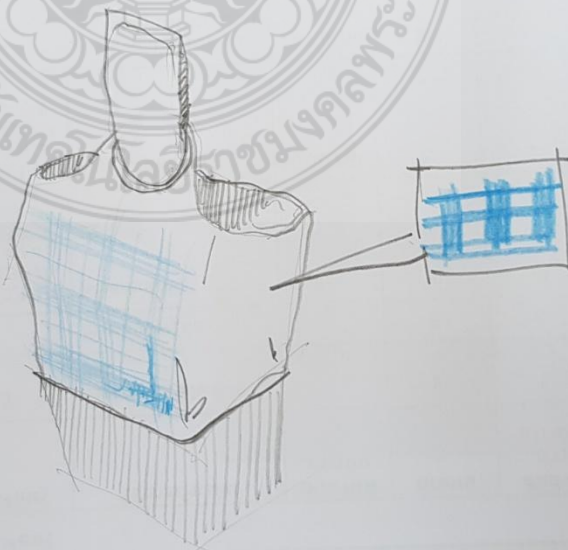


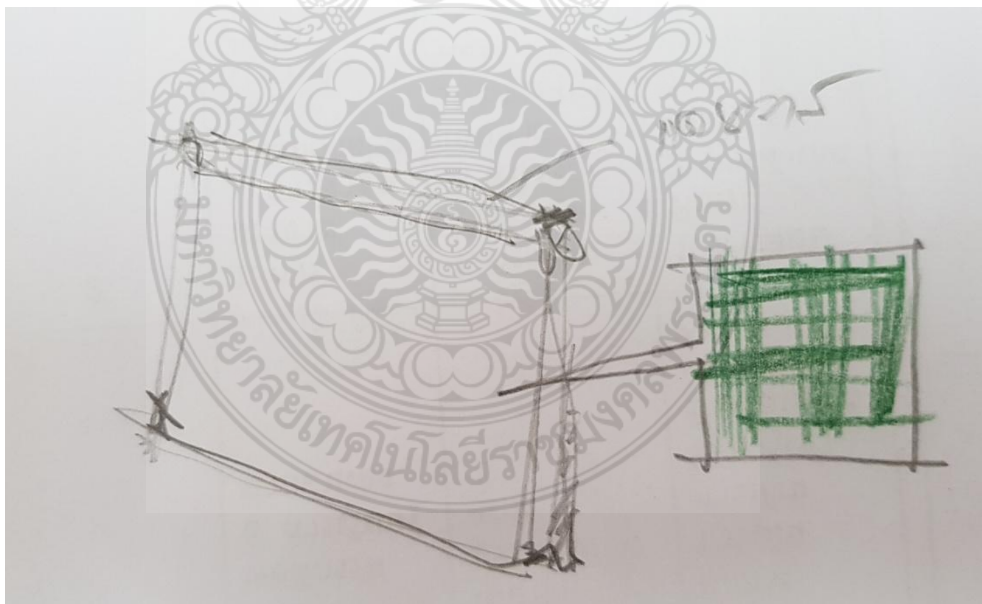
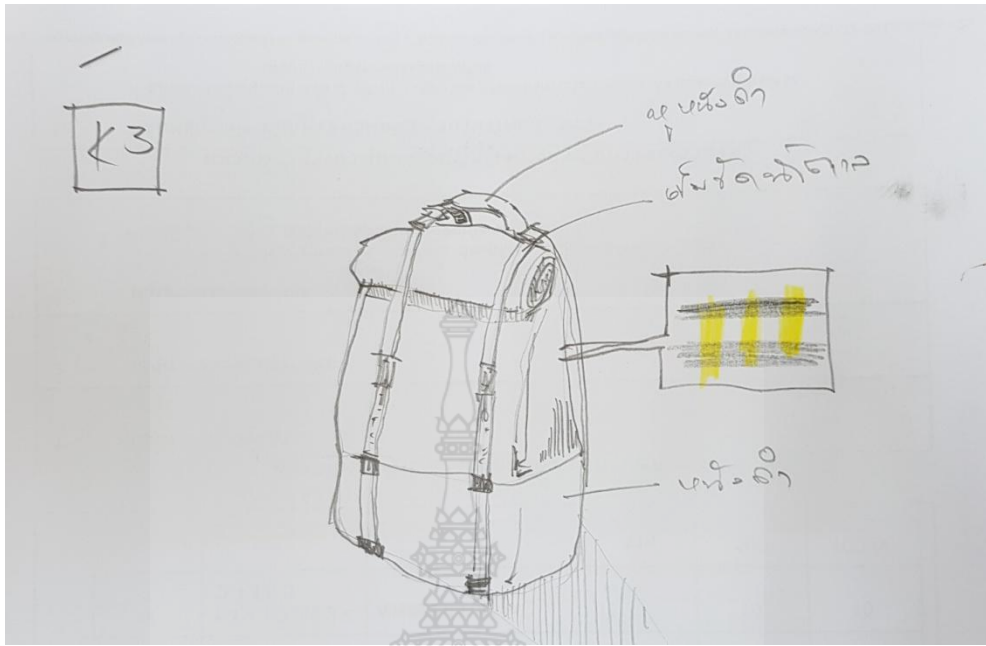
K1

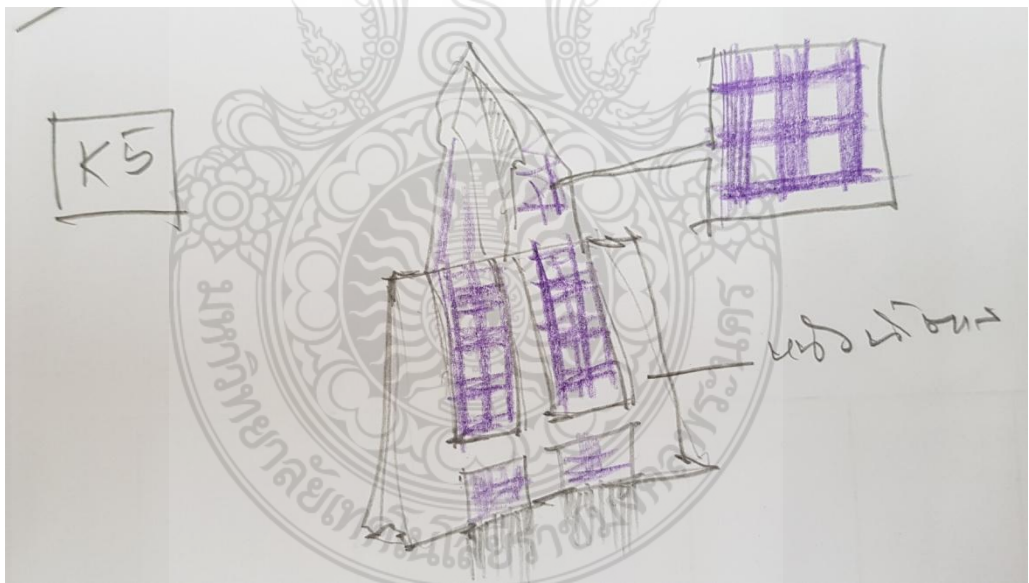
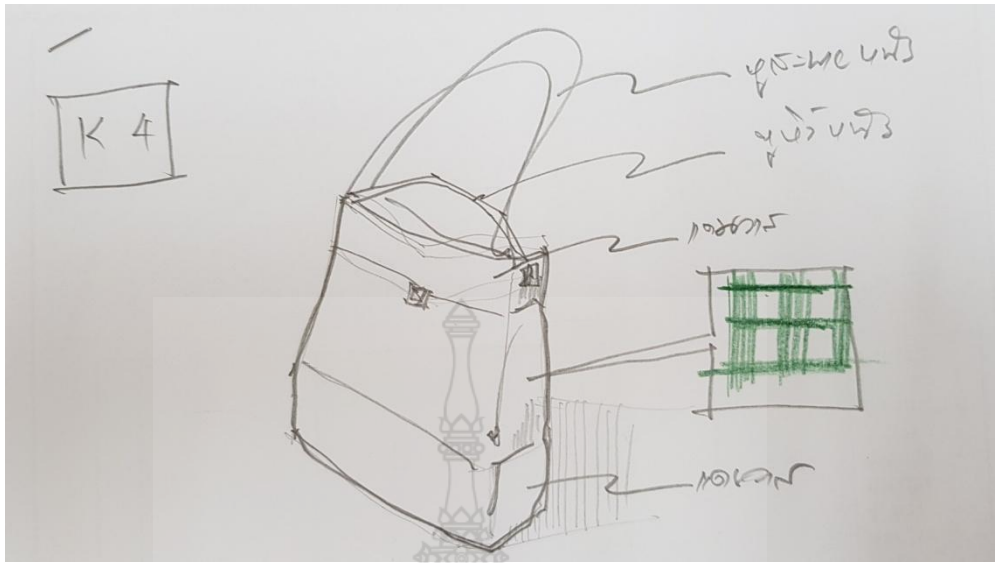


- ด้ายเหลืองสีทอง
- ด้ายใน น้เงิน
- * สามารถกลับด้านได้

K2



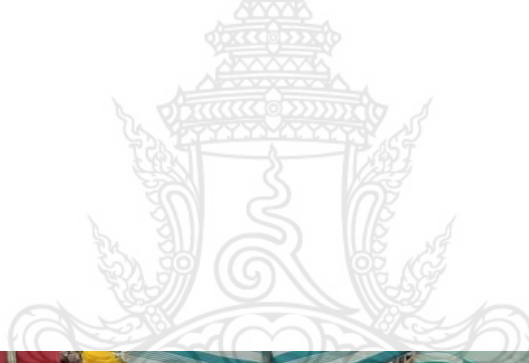




ภาคผนวก ค













ภาคผนวก ง





แบบสอบถาม

เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าทอมือ อ่างหิน ชลบุรี

คำชี้แจง แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 ความต้องการของกลุ่มประชากรตัวอย่าง
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดใส่เครื่องหมาย ลงใน ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่าน

1.1 อายุ

- | | | |
|--|--------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 20 ปี | <input type="checkbox"/> 20-30 ปี | <input type="checkbox"/> 31-40 ปี |
| <input type="checkbox"/> 41-50 ปี | <input type="checkbox"/> 51 ปีขึ้นไป | |

1.2 รายได้ / เดือน

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 8,000 บาท | <input type="checkbox"/> 8,000 – 15,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 15,000 – 25,000 บาท | <input type="checkbox"/> 25,000 บาท ขึ้นไป |

1.3 ระดับการศึกษา

- ม.6 (ปวช.) หรือ ต่ำกว่า อนุปริญญาหรือเทียบเท่า
- ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความต้องการของกลุ่มประชากรตัวอย่าง การศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าคาด ผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรี

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่าน

2.1 ท่านรู้จักผ้าขาวม้า บ้านปึก จังหวัดชลบุรีหรือไม่

- รู้จัก ไม่รู้จัก

2.2 ท่านคิดว่าลายผ้าขาวม้าลายใดเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กระเป๋าคาด



- ลายสี่ปลาไหล ลายสก็อต ลายนกกระทา

2.3 ท่านคิดว่าลายที่ท่านเลือกในข้อ 2.2 ควรเป็นลายขนาดใด

- ลายขนาดเล็ก ลายขนาดใหญ่

2.4 ท่านคิดว่าผ้าขาวม้าสำหรับทำผลิตภัณฑ์กระเป๋าคาดควรใช้สีโทนใด

- โทนร้อน โทนเย็น

2.5 ท่านตัดสินใจเลือกซื้อกระเป๋าคาดด้วยสาเหตุใด

- กระเป๋าคาดเดิมเสียหายชำรุด เปื้อนน้ำยกระเป๋าคาดเดิม
- ไว้ใช้ในโอกาสสำคัญต่างๆ เป็นของขวัญในโอกาสพิเศษ

2.6 ท่านคิดว่าสีของผ้าขาวม้า อ่างศิลา จังหวัดชลบุรี และสีของวัสดุร่วมควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน หรือ ตัดกัน

โทนสีเดียวกัน

โทนสีตัดกัน

2.7 ปัจจัยสำคัญที่ท่านเลือกซื้อกระเป๋าคือ

ตราสินค้าผลิตภัณฑ์

ราคา

การออกแบบของกระเป๋า

การดูแลรักษา

ประโยชน์ใช้สอย

ตามกระแสแฟชั่น

2.8 ท่านคิดว่าวัสดุใดสมควรนำมาเป็นวัสดุประกอบในการทำกระเป๋า

หนัง

ผ้า

ไม้

พอลิเมอร์ (พลาสติก)

โลหะ

2.9 ท่านใช้กระเป๋าในโอกาสใดบ่อยที่สุด

ทำงาน

งานสังคม

ท่องเที่ยว

อื่นๆ โปรดระบุ.....

2.10 อายุการใช้งานของกระเป๋าที่ท่านใช้โดยประมาณ

ต่ำกว่า 6 เดือน

6 เดือน - 1 ปี

2 - 3 ปี

3 ปี ขึ้นไป

2.11 ท่านต้องการกระเป๋าประเภทใด



กระเป๋าหูหิ้ว (The tote)

กระเป๋าหนีบ (The clutch)



กระเป๋าย่าม (The tuck)

กระเป๋าเป้



กระเป๋าสะพาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ











ผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์ (Kasem Manarungwit)

หมายเลขบัตรประชาชน 3101801323741

ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

หน่วยงาน สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เลขที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 0-2665-3555 ต่อ 3020

E-mail: kasem.m@rmutp.ac.th

ชื่อ-สกุล นางสาวกรชนก บุญทร (Kornchanok Buntorn)

หมายเลขบัตรประชาชน 1100700159450

ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

หน่วยงาน สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เลขที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 0-2665-3555 ต่อ 3028

E-mail: kornchanok.b@rmutp.ac.th