

แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี Guidelines for Designing Reua-Phra Souvenir, a Miniature Boat of Suratthani Province

ชนัญญา สุวรรณวงศ์
Chananya Suwanwong

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000

Computer Graphic Department, Suratthani Vocational College, Suratthani 84000

Corresponding Author: E-mail: chananya168@gmail.com

Received: 9 March. 2022; Revised: 18 April. 2022; Accepted: 8 May. 2022;

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาหลักการออกแบบ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี 2. เพื่อสร้างและประเมินคุณภาพที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ผลการศึกษา พบว่า 1. หลักการออกแบบ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้สังเคราะห์โครงสร้างของเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 ประเด็น ประกอบไปด้วย ด้านองค์ประกอบในการออกแบบและด้านปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีลักษณะเป็นพระมดที่ถูกล้างช้อนกันเป็นระดับชั้น ทั้งหมด 5 ระดับชั้น และมีองค์ประกอบของหลักการคิดสร้างสรรค์ที่มีชื่อว่า SCAMPER ที่ล้อมรอบองค์ประกอบของพระมดทั้งหมด จนเกิดมาเป็นรูปแบบที่มีชื่อว่า “ACPSI MODEL” ความเหมาะสมของแนวทางการออกแบบ สิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 2. คุณภาพของผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยรวมอยู่ในระดับดีมากทั้ง 2 รูปแบบ และผลการเปรียบเทียบคุณภาพ ของผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ระหว่าง แบบที่ 1 แบบ 2 มิติและ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติ พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3. ความพึงพอใจ และปัจจัยต่อการเลือกซื้อจากกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทาง การออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ โดยรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมิน ปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ ด้านหัตถศิลป์ ทั้ง 2 แบบอยู่ในระดับมากขึ้นไป และผลการเปรียบเทียบปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ระหว่าง แบบที่ 1 แบบ 2 มิติและ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติ พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 05

คำสำคัญ : เรือพระจำลอง แนวทางการออกแบบ สิ่งประดิษฐ์ หัตถศิลป์

Abstract

The objectives of this study were to: 1) study the design principles of Reua-Phra Souvenir, a miniature boat of Suratthani Province, 2) construct and evaluate the quality of Reua-Phra Souvenirs, a miniature boat of Suratthani Province, and 3) study the satisfaction factors in choosing and buy Reua-Phra Souvenirs, a miniature boat of Suratthani Province. The results of the study in product design showed that the design principles of Reua-Phra Souvenir were based on 2 main parts the elements of the design and the concept of cultural product design. The elements of the design were shown in the form of a pyramid structure stacking in 5 layers while the cultural product design concept called SCAMPER surrounded all the elements of the pyramid creating the new model called ACPSI Model. The evaluation on the appropriateness of the design concept was very high at 4.53. The quality of Reua-Phra Souvenir was very good for both models. The results of the quality comparison based on the artifact concept of type 1 and type 2 models showed no statistically significant difference at 0.05. The consumers reported their opinions on choosing the two models at very high level with the average score of 4.61. Moreover, the comparison factors in choosing type 1 and type 2 models showed no statistically significant difference at 0.05.

Keywords : Reua-Phra Souvenir, design guidelines, artifact, handicraft

1. บทนำ

งานหัตถศิลป์ (Craftsmanship) เป็นศิลปะที่ออกแบบด้วยมือที่เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงเบื้องลึกของศิลปะประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงทักษะในการออกแบบและฝีมือในการผลิต ทำให้ผลงานที่ผลิตออกมามีเอกลักษณ์เฉพาะที่หาไม่ได้จากงานที่เปรียบเทียบกับงานในอุตสาหกรรม โดยการทำงานหัตถศิลป์จะต้องประดิษฐ์ด้วยมือซึ่งเกิดจากช่างฝีมือ (Artisan) โดยในอดีตจะเป็นเรื่องปกติแต่ในปัจจุบัน การทำผลงานประดิษฐ์ในรูปแบบหัตถศิลป์สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจในกลุ่มของคนรุ่นใหม่มากขึ้น เนื่องจาก อิทธิพลของกระแสนิยมที่มีต่อสินค้าที่ทำด้วยมือและการหวนระลึกถึงอดีต (Nostalgia) ที่เกิดขึ้นทั่วโลก ฉะนั้นแล้ว ช่างฝีมือในยุคนี้จึงเป็นผู้ที่เปลี่ยนความฝันและความหลงใหลให้ออกมาเป็นผลงาน โดยนำเทคนิคและวิธีการในอดีตมาสร้างสรรค์ผลงาน และใส่ลักษณะเฉพาะความเป็นตัวเองหรือความเป็นเอกลักษณ์ของวัตถุและนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบใหม่ ดังนั้น งานฝีมือที่ทำขาย จะทำให้ผลงานออกมาอย่างแปลกใหม่สร้างสรรค์ เกิดเป็น ผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์ที่มีความงดงามและร่วมสมัย [1]

การประกวดสุดยอดนวัตกรรมอาชีวศึกษา สิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ ดำเนินการโดยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เป็นกิจกรรมการประกวดสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ที่มีมุ่งเน้นการสนับสนุน ส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษา ระดับอาชีวศึกษา ได้มีการประดิษฐ์คิดค้นสร้างสรรค์ผลงานสิ่งประดิษฐ์จากองค์ความรู้ที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนหลากหลายสาขาวิชา ด้วยกระบวนการวิจัยและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science Process Skill) นำไปสู่ผลงานที่มีประโยชน์ สามารถใช้งานได้จริง ส่งเสริมการพึ่งพาตนเอง และสามารถจำหน่ายได้ในเชิงพาณิชย์ ผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่ผ่านการส่งเสริม สนับสนุนให้มีการวิจัยและพัฒนา

จะผ่านการกลั่นกรองจากคณะกรรมการตัดสินที่มีความรู้ความสามารถและเป็นที่ยอมรับ ทั้งในระดับอาชีวศึกษา จังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ จนก่อเกิดเป็น “สุดยอดนวัตกรรมอาชีวศึกษา” อย่างแท้จริง โดยการประกวดสิ่งประดิษฐ์ของ คนรุ่นใหม่ เริ่มต้นเมื่อปี พ.ศ. 2535 จนถึงปัจจุบัน

ในปัจจุบันการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนจากการเรียนวิชาโครงการในวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม เป็นรายวิชาที่ให้ผู้เรียนใช้แนวคิดจากการสำรวจปัญหาในชุมชน นำมาวิเคราะห์ พัฒนาต้นแบบ เกิดเป็นผลงาน ผลงานสิ่งประดิษฐ์นวัตกรรมจึงเป็นการนำความคิด สร้างสรรค์ (Creativity) และนำมาต่อยอด ให้เห็นเป็นรูปธรรมให้จับต้องได้ พัฒนาสู่การนำไปใช้สร้างประโยชน์ ในเชิงพาณิชย์ให้กับชุมชนได้ โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานจากกระบวนการคิดตามหลักการออกแบบ และสร้างเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลงาน ออกแบบผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถแก้ปัญหาอย่างมีระบบ และพัฒนาผลงานออกแบบสิ่งประดิษฐ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เป็นไปตามรูปแบบของกระบวนการวิจัย

จากผลงานวิจัย เรื่องการศึกษาเทศบาลงานประเพณีเพื่อตลาดการท่องเที่ยว [2] พบว่า ควรมีการปรับปรุงการจัดการด้านการจำหน่ายของที่ระลึกในงานประเพณี เนื่องจากในปัจจุบันไม่มีการจัดหมวดหมู่ของร้านค้าตามประเภทของสินค้า หรือยังไม่มีหรือนำสินค้าที่เป็นของท้องถิ่นมาจัดจำหน่ายอย่างเพียงพอและเหมาะสม ซึ่งนับเป็นการเสียโอกาสทางการตลาด ทั้งนี้ เพื่อเป็นการดึงดูดใจนักท่องเที่ยวและเป็นการตอบสนองความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (Satisfaction) ตลอดจนเป็นการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่นนั้น ๆ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดงาน ควรจะได้มีการพิจารณาและตระหนักถึงประเด็นดังกล่าวให้มากขึ้น เห็นได้จากงานเทศกาลของต่างชาติหลายงานที่ให้ความสำคัญในเรื่องนี้อย่างมาก เช่น Elephant Festival ที่เมืองชัยปุระ ประเทศอินเดีย ก็จะมีการจัดแสดงเพื่อส่งเสริมสินค้าพื้นเมืองในท้องถิ่นนั้น

เทศบาลงานประเพณีในประเทศไทยนั้นถือได้ว่า มีรูปแบบของงานและกิจกรรมที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น เป็นการสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีของแต่ละท้องถิ่นมา รุ่นต่อรุ่น เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีลอยกระทง การละเล่นผีตาโขน และงานประเพณีสารทเดือนสิบ เป็นต้น สำหรับจังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคใต้ตอนบน ที่มีความเจริญรุ่งเรือง มาตั้งแต่สมัยศรีวิชัยจนมาถึงปัจจุบัน ทั้งทางด้านสังคม การเมือง ศาสนา เศรษฐกิจ รวมถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมที่ดงามของภาคใต้ งานประเพณีชักพระทอดผ้าป่า เป็นงานประเพณีที่มีความสำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งมีการจัดงานทุกปี ในวันแรม 1 ค่ำ เดือน 11 โดยในงานประเพณีดังกล่าว ชาวบ้าน พุทธศาสนิกชนพร้อมใจกันอาราธนาพระพุทธรูปขึ้นประดิษฐานบนบุษบกที่วางอยู่เหนือเรือรถหรือล้อเลื่อน และตกแต่งประติมากรรมให้เป็นรูปเรือ ที่เรียกภาษาท้องถิ่นว่า “เรือพระ” แล้วแห่ชักลากไปตามลำน้ำหรือบนถนน ซึ่งได้มีการตกแต่งขบวนแห่และตัวเรือประดับอย่างสวยงาม ซึ่งในงานดังกล่าวมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเข้ามาเที่ยวชมงานในจังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นจำนวนมาก

จากการศึกษาข้อมูลจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พบว่า ตัวเลขนักท่องเที่ยว ในเดือนตุลาคม 2560 ผู้เยี่ยมเยือนจังหวัดสุราษฎร์ธานี 349,927 คน (ชาวไทย 330,365 คน และชาวต่างประเทศ 19,562 คน) รายได้ 2,565.83 ล้านบาท ในเดือนตุลาคม 2561 พบว่ามีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมเยือนจังหวัดสุราษฎร์ธานีเพิ่มขึ้นกว่าปี 2560 โดยมีนักท่องเที่ยว จำนวน 359,418 คน (ชาวไทย 339,280 คน และชาวต่างประเทศ 20,138 คน) รายได้ 2,678.04 ล้านบาท (เป็นการเก็บข้อมูลในเมืองสุราษฎร์ธานีทุกพื้นที่ ยกเว้น อำเภอเกาะสมุย และอำเภอเกาะพะงัน) [3]

บทความวิจัย

รายได้จากการขายสินค้าให้กับนักท่องเที่ยว ถือเป็นรายได้หลักอย่างหนึ่งในธุรกิจการท่องเที่ยว [4] สัดส่วนการใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของนักท่องเที่ยวในการซื้อของที่ระลึกอยู่ในอันดับต้น ๆ ในค่าใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวที่จะต้องจ่ายทั้งหมดในการเดินทางมาแต่ละครั้ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นเมือง เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่สำคัญอย่างหนึ่ง อีกทั้งเป็นยุทธศาสตร์ในการพัฒนา การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นบ้านเป็นการนำเอาภูมิปัญญา เอกลักษณ์ไทย และทรัพยากร ที่มีอยู่ในท้องถิ่น มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลภายใต้การพัฒนาสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ [5] จากแนวคิดว่าการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือ จะต้องมีความคิดแบบบูรณาการโดยการเชื่อมโยงระหว่างการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ให้เป็นไปได้อย่างยั่งยืน โดยกระบวนการพัฒนานั้น ชาวบ้าน สามารถพัฒนาที่ตอบสนองต่อความต้องการในการทำงานที่มีรากฐานอยู่บนวัฒนธรรมของชาวบ้าน [6]

ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ “เรือพระจำลอง” ให้เป็นของที่ระลึก ซึ่งแสดงถึง อัตลักษณ์จากรากวัฒนธรรมของจังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อตอบสนองความต้องการสินค้าของที่ระลึกจากนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในงานหัตถศิลป์ โดยการศึกษาโครงการพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน สู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย และต่อยอดสู่การนำผลงานไปใช้ในการประกวดในโครงการสุดยอดนวัตกรรมอาชีวศึกษา สิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ โดยนักเรียน นักศึกษาสามารถนำหลักการออกแบบและแนวทางการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ทางด้านหัตถศิลป์มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาหลักการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
- 2.2 เพื่อสร้างและประเมินคุณภาพที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจและปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

3. สมมติฐานการวิจัย

- 3.1 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ทั้ง 2 แบบ อยู่ในระดับดีขึ้น
- 3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างและปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ทั้ง 2 แบบ อยู่ในระดับมากขึ้น

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

- 4.1 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้เชี่ยวชาญ

4.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเที่ยวภายในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 359,418 คน [7]

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเที่ยวภายในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) และใช้ทฤษฎีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง จากตารางสำเร็จรูปของ Yamane ตามความคาดเคลื่อน 5% [8]

4.1.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการศึกษา คือ นักวิชาการ ศิลปินทางด้านศิลปะ อาจารย์นักวิชาการทางด้านศิลปะ เพื่อสังเคราะห์แนวทางการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป ทางด้านศิลปะ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ และวัฒนธรรมของจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 9 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เพื่อประเมินคุณภาพ ผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

4.2.1 แบบบันทึก แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

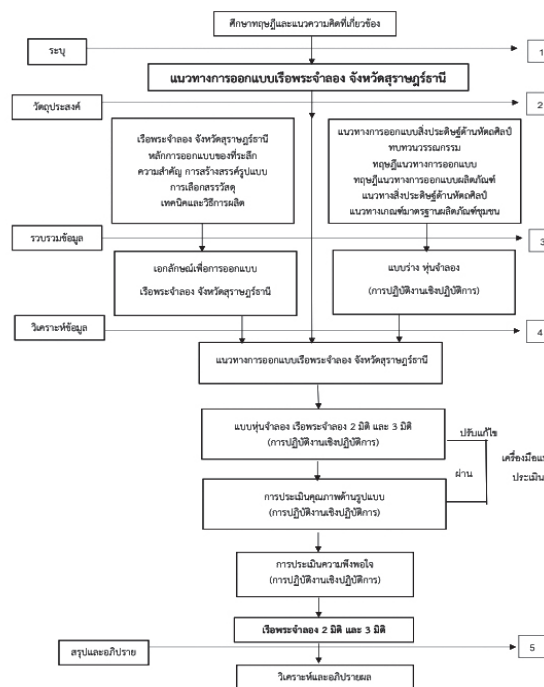
4.2.2 แบบประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

4.2.3 แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ จำนวน 2 รูปแบบ ประกอบด้วย เรือพระจำลอง 2 มิติและเรือพระจำลอง 3 มิติ

4.2.4 แบบประเมินความพึงพอใจและประเมินปัจจัยต่อการเลือกซื้อของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์

4.3 ระเบียบวิธีวิจัยแบบย่อ

เป็นการศึกษาวิจัยรูปแบบการวิจัยเพื่อการพัฒนา (Research and Development) โดยการพัฒนาแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ตามภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

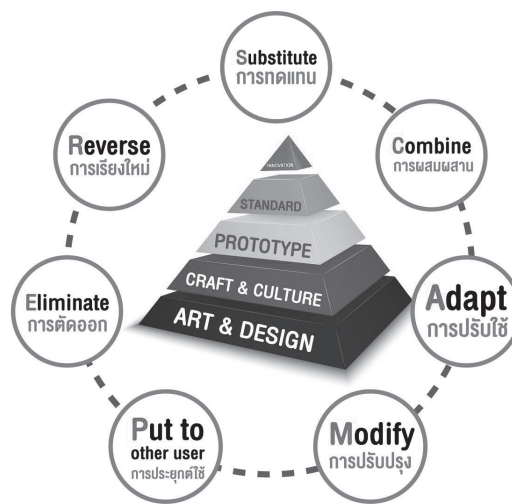
5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการศึกษาแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผู้วิจัยได้สังเคราะห์โครงสร้างของเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 ประเด็น ประกอบไปด้วย ด้านองค์ประกอบในการออกแบบ (Element of Design) และด้านปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม จากนักวิชาการทางด้านศิลปะทั้งหมด 16 ท่าน พบว่า ด้านองค์ประกอบในการออกแบบ (Element of Design) และด้านปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิด ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม จากนักวิชาการทางด้านศิลปะตามแหล่งข้อมูล ประกอบไปด้วย 1. จุด 2. เส้น 3. รูปร่าง 4. รูปทรง 5. แสงและเงา 6. สี 7. ที่ว่าง 8. สัดส่วน 9. พื้นผิว 10. น้ำหนัก 11. เอกภาพ (11.1 การซ้ำ 11.2 ความหลากหลาย 11.3 ความแตกต่าง 11.4 มีแนวทางเดียวกัน) 12. สมดุล (12.1 สมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน 12.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน) 13. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (13.1 ส่วนเด่นและส่วนรอง 13.2 จังหวะ ลีลา) 14. ความกลมกลืน 15. ความแตกต่าง และ 16. สัดส่วน ซึ่งจะพบว่า มีหลายประเด็นที่สร้างความซ้ำกัน หรือนิยมนับเป็นองค์ประกอบ ในการออกแบบ (Element of Design) โดยผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบ 3 ลำดับ ใช้วิธีการสังเคราะห์โครงสร้างของเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบการออกแบบทั้งหมด 8 องค์ประกอบ ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ เพื่อนำไปสู่การศึกษาแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ประกอบไปด้วย 1. สี 2. เส้น 3. รูปร่าง 4. จุด 5. รูปทรง 6. ที่ว่าง 7. พื้นผิว และ 8. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (ส่วนเด่นและส่วนรอง)

ผลการสังเคราะห์โครงสร้างของเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม จากนักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญทางด้าน การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม โดยแต่ละท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ประกอบไปด้วย 1. หน้าที่ใช้สอย 2. ความสวยงามน่าใช้ 3. ความสะดวกสบายในการใช้ 4. ความปลอดภัย 5. ความแข็งแรง ที่เกิดจากโครงสร้าง 6. ราคา 7. วัสดุ 8. กรรมวิธีการผลิต 9. การบำรุงรักษาและซ่อมแซม และ 10. การขนส่ง ซึ่งจะพบว่า ในทุกประเด็น มีความสอดคล้องใกล้เคียงกันเกือบทุกท่าน ผู้วิจัยจึงได้นำปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิด ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ทั้ง 10 ข้อ เป็นแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

5.1.1 ผลจากการศึกษาแนวทางการออกแบบ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผ่านเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ปรากฏว่าแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีลักษณะเป็นพีระมิดที่ถูกวางซ้อนกัน เป็นระดับชั้นทั้งหมด 5 ระดับชั้น และมีองค์ประกอบของหลักการคิดสร้างสรรค์ของออสบอร์น ที่มีชื่อว่า SCAMPER ที่ล้อมรอบองค์ประกอบของพีระมิดทั้งหมด ซึ่งแสดงถึงกระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ที่แทรกเข้าไป ในทุกกระบวนการ จนเกิดมาเป็นรูปแบบที่มีชื่อว่า “ACPSI MODEL” แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานีใช้วิธีการวิเคราะห์แนวทางของรูปแบบ โดยวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีการแบ่งรูปแบบทั้ง 5 ขั้นตอน โดยมีชื่อ รูปแบบว่า ACPSI MODEL แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) Art & Design การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ รวมถึง องค์ประกอบศิลป์ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างเป็นพื้นฐานความรู้ ก่อนที่จะพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ โดยนำองค์ประกอบของการออกแบบ ที่ผ่านการสังเคราะห์โครงสร้าง เนื้อหาของเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 8 ข้อ 2) Craft & Culture การศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน รวมถึงการศึกษาเชิงลึกถึงวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อถอดรูปแบบสู่การพัฒนา นวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ทางด้านหัตถศิลป์ โดยนำองค์ประกอบของการออกแบบ ที่ผ่านการสังเคราะห์โครงสร้าง เนื้อหาของเอกสารที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับ

ปัจจัยที่มีผลต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ทั้งหมด 10 ข้อ 3) Prototype การสร้างสิ่งประดิษฐ์ต้นแบบในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติผ่านแบบร่างที่ร่างมา และฐานความรู้ทางการออกแบบศิลปะ และวัฒนธรรม รวมถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การออกแบบ Assembly เพื่อการออกแบบสิ่งประดิษฐ์อย่างเป็นระบบ 4) Standard การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ทางด้านหัตถศิลป์ รวมถึง การเทียบเคียงกับเกณฑ์มาตรฐานของการแข่งขัน สิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ 5) Innovation การสร้างสิ่งประดิษฐ์ขึ้นสมบูรณ์และพร้อมนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์และการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับชุมชน โดยกระบวนการภายในรูปแบบการจัดการเรียนการสอน จะครอบคลุม ถึงหลักความคิดสร้างสรรค์ของออสบอร์น ตามภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ACPSI Model แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง

5.1.2 ความเหมาะสมของแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53

5.1.3 ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานีโดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ผ่านการศึกษาแนวความคิดในการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ และรวบรวมข้อมูลเรื่องหลักการออกแบบเรือพระ จากประเพณีชักพระทอดผ้าป่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาตั้งแต่สมัยศรีวิชัยจนถึงปัจจุบัน มีขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมที่ดั่งงามของภาคใต้ งานประเพณีชักพระทอดผ้าป่า เป็นงานประเพณีที่มีความสำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งมีการจัดงานทุกปีในวันแรม 1 ค่ำ เดือน 11 โดยในงานประเพณีดังกล่าว ชาวบ้าน พุทธศาสนิกชนพร้อมใจกันอาราธนาพระพุทธรูปขึ้นประดิษฐานบนบุษบกที่วางอยู่เหนือเรือรถหรือล้อเลื่อน และตกแต่งประดิษฐ์ให้เป็นรูปเรือ ที่เรียกภาษาท้องถิ่นว่า “เรือพระ” แล้วแห่ไปตามลำน้ำหรือบนถนน ซึ่งได้มีการตกแต่งขบวนและตัวเรือประดับประดาอย่างสวยงามซึ่งในงานดังกล่าวมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยว ในจังหวัดสุราษฎร์ธานีอย่างมากมาย จึงได้เกิดแรงบันดาลใจในการจัดทำเรือพระจำลอง ที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดสุราษฎร์ธานี และเป็นชิ้นงานที่มีคุณค่าด้านการอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมที่ดั่งงาม เพื่อจำหน่ายเป็นของฝากของที่ระลึกสำหรับผู้มาเยี่ยมเยือนจังหวัดสุราษฎร์ธานี



(3)



(4)

ภาพที่ 3 ผลิตภัณฑ์เรือพระจำลองแบบที่ 1 แบบ 2 มิติ

ภาพที่ 4 ผลิตภัณฑ์เรือพระจำลองแบบที่ 2 แบบ 3 มิติ

5.2 คุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ แบบที่ 1 แบบ 2 มิติและ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 และแบบที่ 2 แบบ 3 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.79

5.2.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ระหว่างแบบที่ 1 แบบ 2 มิติ และ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

5.3 ความพึงพอใจและปัจจัยต่อการเลือกซื้อจากกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ โดยรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความคิดเห็นในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน พบว่า แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.71 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด รองลงมาคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคือ 4.68 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

5.3.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ระหว่างแบบที่ 1 แบบ 2 มิติและ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติ พบว่าไม่มีความแตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงได้ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การประเมินปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง ด้านองค์ประกอบในการเลือกซื้อเรือพระจำลองเพื่อเป็นของที่ระลึกและของฝาก (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)

องค์ประกอบในการเลือกซื้อเรือพระจำลอง	จำนวน (คำตอบ)	ร้อยละ (%)
ประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์	204	23.3
มีมาตรฐานผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย	153	17.5
ความสวยงามของรูปแบบผลิตภัณฑ์	128	14.6
ความแข็งแรงของบรรจุภัณฑ์	91	10.4
ความประณีต/ฝีมือ/ความเรียบร้อย	59	6.7
คุณภาพของสินค้า	83	9.5
ราคาของสินค้า	108	12.3
ความแปลกใหม่ของสินค้า	35	4.0
ตราสินค้า/แหล่งผลิต	15	1.7
รวม	876	100.0

จากตารางที่ 1 องค์ประกอบในการเลือกซื้อเรือพระจำลองเพื่อเป็นของที่ระลึกและของฝากของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 400 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกซื้อเพราะประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ จำนวน 204 คำตอบ คิดเป็นร้อยละ 23.3

6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 ผลการศึกษา จากองค์ประกอบในการออกแบบ และด้านแนวคิดผลการศึกษาหลักการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี การศึกษาหลักการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผู้วิจัยได้สังเคราะห์โครงสร้างของเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 ประเด็นประกอบไปด้วย ด้านองค์ประกอบในการออกแบบ (Element of Design) และด้านปัจจัยที่มีผล ต่อแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม จากนั้นศึกษาการทางด้านศิลปะ ทั้งหมด 16 ท่าน มีผลการ ศึกษา คือ แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ประกอบไปด้วย 1.สี 2 เส้น 3. รูปร่าง 4. จุด 5. รูปทรง 6. ที่ว่าง 7. พื้นผิว และ 8. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (ส่วนเด่นและส่วนรอง) ซึ่งมีความสอดคล้องกับวราภรณ์ มามี [9] ที่กล่าวถึงหลักการออกแบบกราฟิกตามหลักเกณฑ์ที่สังเคราะห์ จากโครงสร้างเอกสารทั้ง 24 หัวข้อ มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกัน

ผลจากการศึกษาแนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ปรากฏว่า แนวทางการออกแบบเรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีลักษณะเป็นพระมิตที่ถูกวางซ้อนกัน เป็นระดับขั้นทั้งหมด 5 ระดับขั้น และมียุคประกอบของหลักการคิดสร้างสรรค์ของออสบอร์นที่มีชื่อว่า SCAMPER ที่ล้อมรอบองค์ประกอบของพระมิตทั้งหมด ซึ่งแสดงถึงกระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ที่แทรกเข้าไป ในทุกกระบวนการ จนเกิดมาเป็นรูปแบบที่มีชื่อว่า “ACPSI MODEL” โดยผลการศึกษา มีความสอดคล้องกับจง บุญประชา และสมสกุล จิระศิลป์ [10] เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทประดับตกแต่ง ด้วยความคิดสร้างสรรค์ SCAMPER ที่กล่าวถึงโครงสร้างและรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ประเภทประดับตกแต่งด้วยความคิดสร้างสรรค์ SCAMPER ซึ่งมีกระบวนการที่ใกล้เคียงและสอดคล้องกัน

6.2 ผลการศึกษาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ แบบที่ 1 แบบ 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 และ แบบที่ 2 แบบ 3 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.79 ความเหมาะสมของแนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งจากผลการประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์เรือพระจำลองทั้ง 2 แบบนั้น มีความสัมพันธ์กัน อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาได้ค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ที่ถูกต้องเหมาะสมตามหลักวิชาการ มีการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลทางเอกสาร สรุปได้ว่าผลิตภัณฑ์เรือพระจำลอง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์ ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดและมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ต่อยอดในการประกวดสุดยอดนวัตกรรมอาชีวศึกษา การประกวดสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่

6.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์เรือพระจำลองจังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์อยู่ในระดับมากที่สุด ปัจจัยต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เรือพระจำลองพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ควรสร้างและพัฒนาแนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ในด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากด้านหัตถศิลป์ แต่ยังคงใช้กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานความรู้ในการริเริ่มพัฒนานวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์

7.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ด้านหัตถศิลป์ร่วมกับแนวทางการออกแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์การสร้างสิ่งประดิษฐ์ผ่านการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพ

7.3 ควรศึกษาหลักการคิดสร้างสรรค์นอกเหนือจากเทคนิค SCAMPER เพื่อมาผนวกร่วมกับการใช้แนวทางการออกแบบสิ่งประดิษฐ์ด้านหัตถศิลป์

8. เอกสารอ้างอิง

- [1] เลอชาติ ธรรมธีรเกียรติ และกริยา บิลยะลา. (2557), *วัตถุดิบทางความคิด*. วารสารคิด Creative Thailand, 10-7, (6)5.
- [2] อนุชา ทริคานนท์ และคณะ. (2555). *เทศกาลงานประเพณีเพื่อตลาดการท่องเที่ยว*. วารสารธรรมศาสตร์ 13-1 (2)31.
- [3] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561). *สถิตินักท่องเที่ยวภายในประเทศ Q1-Q4 ปี 2561 (ภาคใต้)*. [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. สืบค้นจาก https://www.mots.go.th/more_news_new.php?cid=492
- [4] วรณา วงษ์วานิช. (2539). ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว กรุงเทพฯ : ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- [5] แสนศักดิ์ ศิริพานิช. (2547). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นเมืองเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนในพื้นที่ภูเก็ต พังงา และกระบี่*, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต : ภูเก็ต
- [6] ชมพูนุช อุ่นเสรี. (2547). *การศึกษาเชิงวัฒนธรรมชุมชน เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง กระบวนการผลิตงานศิลปหัตถกรรมเครื่องเบญจรงค์ไทยสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนชุมชนบ้านดอนไถ่ดี ตำบลดอนไถ่ดี อำเภอกะทู้มูมแบบจังหวัดสมุทรสาคร*, กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล
- [7] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561). *สถิตินักท่องเที่ยวภายในประเทศ Q1-Q4 ปี 2561 (ภาคใต้)*. [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. สืบค้นจาก https://www.mots.go.th/more_news_new.php?cid=531
- [8] Taro Yamane.(1973). *Statistics : An Introductory Analysis*. 3rd Ed. New York. Harper and Row Publications
- [9] วราภรณ์ มามี. (2561). *การออกแบบกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า : กรณีศึกษาหม้อหุงข้าวไฟฟ้า* วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, พิษณุโลก
- [10] จง บุญประชา. (2550). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของประดับตกแต่งด้วยความคิดสร้างสรรค์ SCAMPER*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา