



คณะวิศวกรรมศาสตร์
และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ดีไซน์เอกโค วารสารวิชาการด้านการออกแบบ

DESIGN ECHO

Vol.5 No.1 (2024) มกราคม - มิถุนายน 2567

ISSN (Print) : 2697-4193
ISSN (Online) : 2773-9325

วารสารดีไซน์เอกโค

วารสารดีไซน์เอกโค เป็นวารสารเพื่อการออกแบบ ดีไซน์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปหัตถกรรม บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสารฉบับนี้ จะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อยจำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ โดยบทความที่พิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนี้จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ของวารสารอื่น กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขต้นฉบับและการพิจารณาตีพิมพ์ตามลำดับก่อนหลัง

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏกุล ศรีวิบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนมภัทร ไตรระสะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล
รองศาสตราจารย์ยอดชาย พรหมอินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรธร เพ็ญศิริธร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณ)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยทักษิณ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนากานต์ เรืองณรงค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีร์ โคตรธา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดชิต เณยพ่วง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติมา เสือทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณณัฏฐ์ ธนัทพรพรรัตน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญญา นังคลา
ดร.สหภาพ กลีบคำเจียก
ดร.กฤตวิทย์ กฤตมโนธ
ดร.จักรพันธ์ สืบแสน

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

กองการจัดการ

ฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 (เดือนมกราคม – มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม)

สำนักพิมพ์

ห้างหุ้นส่วนจำกัด วินท์ลักษณ์

10/378 หมู่ที่ 7 ตำบลโคกขาม อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร 74000

โทรศัพท์ 081 810 1419

บทบรรณาธิการ

ในนามของวารสารดีไซน์เอกโค เรามีความยินดีอย่างยิ่งที่จะนำเสนอวารสารฉบับนี้ ซึ่งเดินทางมาถึงปีที่ 5 แล้ว โดยเรามุ่งมั่นที่จะเป็นแหล่งข้อมูลที่มีคุณค่าสำหรับนักวิจัย นักวิชาการ และนักศึกษาที่สนใจในศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ และศิลปหัตถกรรม การเติบโตและพัฒนาของศิลปะในหลากหลายสาขานี้ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและวิทยาการ แต่ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่ไม่มีที่สิ้นสุด บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในฉบับนี้มาจากการวิจัยของนักวิชาการจากทั่วประเทศ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรู้และขยายมุมมองในแวดวงศิลปะและการออกแบบ

ในวารสารฉบับนี้ ท่านจะได้พบกับบทความที่น่าสนใจหลากหลาย เช่น การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การศึกษาการพัฒนาของงานศิลปะร่วมสมัย การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อการสื่อสาร และการสร้างสรรค์งานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้และการทำงานของท่าน โดยในฉบับนี้ เราได้รวบรวมบทความ จำนวน 5 บทความ ซึ่งทุกบทความได้ผ่านกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้แน่ใจว่าเนื้อหาที่เรานำเสนอมีความถูกต้อง มีคุณค่าทางวิชาการ และเป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้สำหรับนักวิจัย นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณนักวิจัย นักวิชาการ และผู้เขียนบทความทุกท่านที่ได้ร่วมส่งผลงานและเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ ขอคุณทีมงานทุกคนที่ทุ่มเทแรงกายแรงใจในการจัดทำวารสารฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วง และขอขอบคุณท่านผู้อ่านทุกท่านที่ให้การสนับสนุนวารสารดีไซน์เอกโคมาโดยตลอด หวังเป็นอย่างยิ่งว่าท่านจะได้รับประโยชน์และแรงบันดาลใจจากการอ่านวารสารฉบับนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน

บรรณาธิการวารสารดีไซน์เอกโค

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สารบัญ

Product packaging design and Media public relations development of riceberry for the Ratchaphruek community Rai Oi Subdistrict, Phichai District, Uttaradit Province. <i>Apinan panphet</i>	2	การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี <i>อภิรักษ์ ปานเพชร</i>
The creation of party-casual wear for zennial woman: A concept based on TROMPE-L'OEIL ART. <i>Nontapat Seesorossakul, Atthaphon Ponglawhapun</i>	12	การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายออกงานกึ่งลำลองสำหรับกลุ่มเป้าหมายสตรีเซินเนียลจากแนวคิดศิลปะเซิงสามมิติ <i>นนทพัทธ์ ลิโสฬสสกุล, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์</i>
The study on the creation of the work entitled "Momentarily" <i>Wichai Yothawong, Nattakamol Toongsuwan</i>	22	กระบวนการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” <i>วิชัย โยธาวงค์, ณัฐกมล ถุงสุวรรณ</i>
3D work creativity "Bondage" Project. <i>Panuwat Sitheechoke, Warakorn Chaitiamvong</i>	32	การสร้างผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ "Bondage" <i>ภาณุวัฒน์ สิทธิโชค, วรากร ใช้เทียมวงศ์</i>
Design of Bags from Recycled Plastic Waste. <i>Minanyar Phetsut, Chonthida Ketphet</i>	42	การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากขยะพลาสติกรีไซเคิล <i>มินันยาร์ เพ็ชรสุด, ชลธิดา เกษเพชร</i>

การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์ ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร้อ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ อภินันท์ ปานเพชร

สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
Email: api.fineart@gmail.com

Received: Nov 22, 2023

Revised: Apr 01, 2024

Accepted: Apr 11, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ของผู้ประกอบการข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร้อ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ และเพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร้อ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยวิธีวิจัยประกอบไปด้วยขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามหาแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มผู้บริโภคและกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวชุมชนราชพฤกษ์ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ด้านการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบโลโก้ ให้ความคิดเห็นมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 เพราะสร้างความดึงดูดใจต่อผู้บริโภค และเป็นທີ່จดจำได้ง่าย และกระบวนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์มีความเข้าใจง่าย มีความสบายตา ชวนมอง ใช้โทนสีที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ ใช้งานสะดวก ราคาต้นทุนเหมาะสมสามารถขยายกลุ่มลูกค้าได้เพิ่มขึ้น

2. ด้านการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ผลงานสร้างสรรค์ที่ออกแบบได้ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่ารูปแบบขององค์ประกอบในงานเช่นลักษณะของภาพประกอบในการออกแบบมีความเหมาะสมและช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมายซึ่ง สนับสนุนส่งเสริมการซื้อผลิตภัณฑ์เพิ่มยอดขายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ในการประชาสัมพันธ์แก่ผู้พบเห็นของผู้บริโภค

คำสำคัญ : การออกแบบ, บรรจุภัณฑ์, ตราสินค้า, ข้าวไรซ์เบอร์รี่

Product packaging design and Media public relations development of riceberry for the Ratchaphruek community Rai Oi Subdistrict, Phichai District, Uttaradit Province.

Apinan Panphet

Communication Art Design, Journal of Humanities and Social Sciences, Uttaradit Rajabhat University

Email: api.fineart@gmail.com

Received: Nov 22, 2023

Revised: Apr 01, 2024

Accepted: Apr 11, 2024

Abstract

The objectives of this research were to design graphics on Riceberry rice packaging owned by Riceberry rice entrepreneurs in Ratchaphruek Community, Rai Oi Subdistrict, Phichai District in Uttaradit Province and to create public relations to promote the distribution of Riceberry rice products in Ratchaphruek Community, Rai Oi Subdistrict, Phichai District in Uttaradit Province. Research methods include the steps to create a questionnaire for the package design. For the target group of 15 people. The instrument used for data collection was questionnaire. The statistics used in the analysis were percentage, mean and standard deviation.

The results showed that:

1. Designing graphics on Riceberry product packaging from the evaluation of expert's logo design Give as many opinions as possible. With a mean of 4.33 and a standard deviation of 0.58 because it creates attractiveness to consumers. and is easily remembered and the process of designing graphics on packaging is easy to understand, comfortable to the eye, inviting to look at, using color tones that are consistent with the product, convenient to use, and reasonable cost. Able to expand the customer group.

2. Creation of public relations media the creative work designed has a good level of satisfaction, indicating that the style of the elements in the work, such as the nature of the illustrations in the design, is appropriate and helps attract the target audience. Support and promote product purchases, increase sales both online and offline. in public relations to consumers.

Keywords : design, packaging, brand, riceberry rice

บทนำ

ข้าวเป็นเมล็ดของพืชในสกุลข้าวที่พบมากในเอเชีย ซึ่งประชากรส่วนใหญ่จะบริโภคข้าวเป็นหลัก โดยเฉพาะในทวีปเอเชีย และเป็นธัญพืชที่ปลูกมากที่สุดเป็นอันดับที่สองของโลก (สมาคมผู้ส่งออกข้าวไทย, 2560) อีกทั้งข้าวนั้นยังเป็นธัญพืช ที่มีคุณค่าทางโภชนาการและยังให้พลังงานแคลอรี ต่อมานุษย์ผู้คนบริโภคข้าวเป็นอาหารหลัก ข้าวจึงนับว่ามีความสำคัญและมีคุณประโยชน์ต่อชีวิตและ ความเป็นอยู่ของมนุษย์นับแต่อดีตถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ข้าวยังเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญของ ประเทศไทย โดยวิถีการของข้าวจะสอดคล้องกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับวิถีชีวิตของสังคมไทย (Think rice Think Thailand, 2561)

ในปัจจุบันการทำนาข้าวเปลี่ยนวัตถุประสงค์ไปจากเดิม จากการแลกเปลี่ยนเป็นการค้าขายมากขึ้น ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น เพื่อให้ได้ผลผลิตที่มากที่สุด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนต่าง ๆ ที่มีพื้นที่ไร่นาข้าว เริ่มมีการปรับปรุงกระบวนการเพื่อการขายด้วยตนเองภายในกลุ่มวิสาหกิจชุมชน สร้างภาพลักษณ์และการตลาดแบบเฉพาะของตนเองเพื่อการขายข้าวในกลุ่ม เป็นการพัฒนาการขายเพื่อแก้ปัญหาผ่านพ่อค้าคนกลาง และการเอารัดเอาเปรียบจากบุคคลภายนอกชุมชน ความสำคัญของผลิตภัณฑ์ข้าวในวิถีชีวิตของคนไทยนั้นผูกพันกันมานานนับแต่โบราณ จนถึงปัจจุบัน เพียงแต่ในปัจจุบันมีเครื่องมือเครื่องมือช่วยในการทำนา ซึ่งมีความแตกต่างจากสมัยอดีตที่ใช้ควายในการไถนา และใช้แรงงานคนเป็นส่วนใหญ่ บทบาทสำคัญของข้าวในวิถีแห่งชีวิตคนไทยและคนในเอเชียนั้น มุ่งปลูกข้าวเพื่อการบริโภค เพื่อการแลกเปลี่ยนกับปัจจัยอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น เสื้อผ้า ยารักษาโรค หรืออาหารประเภทอื่น ๆ (พจนันธรรม ณรงค์วิทย์ และณัฐธิกาณ์ ปันจุไร, 2560)

รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ภายในให้มีความปลอดภัย สะดวกต่อการขนส่ง ทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ผลิตและผู้จัดจำหน่าย การออกแบบและพัฒนากราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ มีปัจจัยหลายด้าน

ที่ทำให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจจากรูปลักษณ์ภายนอก ก็คือ สี สีสัน ตราลินค้า รายละเอียดองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ดูเหมือนจะเป็นรายละเอียดปลีกย่อย แต่จริง ๆ แล้วเป็นสิ่งที่สำคัญที่มีผลต่อการซื้อขายของผู้บริโภคค่อนข้างมาก ปัจจุบันในการทำธุรกิจจะต้องคำนึงผู้บริโภคเป็นอันดับแรก เนื่องจากมีการแข่งขันกันทางธุรกิจ ถ้าหากเจ้าของผลิตภัณฑ์ไม่มีการพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความสวยงามแล้ว ส่วนแบ่งการตลาดก็จะถูกแบ่งไปอย่างแน่นอน ซึ่งสินค้าที่มีคุณภาพมีบรรจุภัณฑ์ที่สวยงาม จะทำให้สินค้ามีคุณค่าเพิ่มขึ้น นอกจากจะจำหน่ายได้มากขึ้น แล้วยังมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการยกระดับราคา สร้างมูลค่าเพิ่มแก่ผลิตภัณฑ์ (กรมการข้าว, 2559)

ปัจจุบันข้าวไรซ์เบอร์รี่ของชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี เป็นที่นิยมเป็นอย่างมากแตกต่างจากที่อื่นเพราะเป็นข้าวปลอดสารพิษ แต่เกษตรกรยังไม่มีความรู้ด้านการออกแบบและรูปแบบแบรนด์ข้าวไรซ์เบอร์รี่เองยังไม่มี การพัฒนาอีกทั้งภาพลักษณ์ของตัวบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ยังขาดรายละเอียดอัตลักษณ์เพื่อจัดจำหน่าย ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าการพัฒนาและออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ เพื่อช่วยในเรื่องของการปรับปรุงภาพลักษณ์ของสินค้าให้มีความน่าเชื่อถือต่อผู้บริโภคเพื่อที่จะช่วยส่งผลให้เกษตรกรที่มีปัญหาเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าและให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ของผู้ประกอบการข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี เป็นแนวทางส่งเสริมเพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนทำให้เกิดรายได้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ของผู้ประกอบการข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี

แนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ซึ่งเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสอดคล้องเหมาะสม และสร้างความโดดเด่น เพื่อเป็นการดึงดูดสายตาและสามารถสื่อสารการตลาดได้ ทุกอย่างที่กำลังกล่าวมา ล้วนเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ สี รูปทรง ขนาด วัสดุ และการออกแบบ กราฟิก ซึ่งจะมีผลต่อการรับรู้และความรู้สึกที่มีต่อผู้บริโภค โดยผู้บริโภคสามารถรับรู้คุณภาพจากบรรจุภัณฑ์ซึ่งควรมีการสร้างสรรรูปแบบโดยการวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิต (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539)

2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวอักษรเพื่อใช้ในการออกแบบซึ่งตัวอักษรมีความสำคัญมากต่องานออกแบบไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์กราฟิกหรือบรรจุภัณฑ์เพราะตัวอักษรจะทำหน้าที่บอกเล่ารายละเอียดของข้อมูลสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอหรือแม้กระทั่งเป็นภาพประกอบโดยการเลือกใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งของตัวอักษรที่ชัดเจนอ่านง่ายผู้ออกแบบจะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบในการเลือกตัวอักษรและจัดวางตัวอักษรรูปแบบของตัวอักษรภาษาไทยแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ ตัวอักษรแบบมีหัว ตัวอักษรแบบไม่มีหัว ตัวอักษรแบบตัวเขียนตัวอักษรแบบอาลักษณ์ (ขวัญใจ, 2564)

3. แนวคิดสื่อประชาสัมพันธ์เป็นการสื่อสารทางการประชาสัมพันธ์ ไปยังประชาชนกลุ่มเป้าหมายเลือกใช้สื่อได้ถูกต้อง มีประสิทธิภาพในการนำเสนอ

ข่าวสาร และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทั่วถึง ก็จะทำให้งานที่ดำเนินอยู่สามารถ ประสบความสำเร็จได้อย่างดี เช่น สื่อประเพณี สื่อมวลชน สื่อเฉพาะกิจ สื่อข่าวสาร สื่อการศึกษา และสื่อบันเทิง สื่อสันทนาการ และอื่น ๆ (อรุณรัตน์, 2553)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาและสรุปข้อมูลในขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูลเบื้องต้นที่ได้ศึกษาเพื่อออกแบบแนวคิดทฤษฎีการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์โดยเน้นรายละเอียดข้อมูลของผลิตภัณฑ์ คือ การออกแบบโลโก้ของบรรจุภัณฑ์ใช้ดอกกราฟิกและรวงข้าวเป็นหลัก ส่วนฉลากสินค้าใส่ข้อมูลองค์ประกอบตลาดตามความเหมาะสม และสื่อประชาสัมพันธ์ใส่ข้อมูลรายละเอียดตลาดกราฟิกขั้นตอนกระบวนการผลิตช่องทางการจำหน่ายติดต่อของบรรจุภัณฑ์ เป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี

2. สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ว่ามีรูปแบบอย่างไร ราคาสินค้าเป็นอย่างไร กำหนดรายละเอียดกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เป็นลักษณะอัตลักษณ์แบบไหน เพื่อให้ได้บรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเกิดประโยชน์สูงสุด

3. ออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์บรรจุภัณฑ์ คือ ราคาสินค้า ฉลากสินค้า สื่อป้ายประชาสัมพันธ์สร้างภาพประกอบ ตกแต่ง สร้างตลาด ใส่ข้อมูลรายละเอียดที่สร้างขึ้นแล้วนำไปประกอบตกแต่งกับบรรจุภัณฑ์ที่สร้างไว้ให้สมบูรณ์

4. ออกแบบเครื่องมือแบบสอบถามโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 คน ให้ความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และสื่อป้ายประชาสัมพันธ์ โดยเก็บข้อมูลแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่ม

ผู้บริโภคร่วมผลิตภัณฑ์ข้าวชุมชนราชพฤกษ์ จำนวน 15 คน

5. ทำการประเมินการฝึกอบรบบรรจุภัณฑ์และป้ายสื่อประชาสัมพันธ์โดยเครื่องมือแบบสอบถามและปรับปรุงและแก้ไขแบบตามข้อเสนอแนะในกรณีที่ผลงานออกแบบที่ไปทดสอบแล้วพบปัญหา นำผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์รูปแบบของนักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญมาใช้ออกแบบเป็นผลงาน ซึ่งผ่านขั้นตอนการพัฒนาจนได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อนำผลของการประเมินนั้นมาผลิตผลงานจริงและเป็นข้อเสนอแนะในการพัฒนาในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

6. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายและใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลการวิเคราะห์เป็นเครื่องมือแพทย์รวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

7. เมื่อออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่เรียบร้อยแล้ว ได้นำไปใช้กับผู้ประกอบการ

ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี จากการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ทำให้ผู้ประกอบการของผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี ทำให้มีวางจำหน่ายในชุมชนทั้งออนไลน์และออฟไลน์ แล้วเพื่อเป็นของฝากของดีในชุมชน (วชิราภรณ์ ทิวสิงห์, 2558) ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ยังปลอดภัยอีกด้วย แนวคิด คือ นำบรรจุภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยข้อมูลลดทอนกราฟิกที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์เรียบง่าย และมีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ความสนใจต่อผู้ที่มาซื้อข้าวไรซ์เบอร์รี่ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์และเพิ่มมูลค่าได้ราคาที่สูงขึ้น ทั้งนี้ส่วนประกอบหลักของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ยังคงเป็นการตกแต่งเพิ่มลดทอนกราฟิกข้อมูลที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ ความเรียบง่าย และความสวยงามลงตัวเพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้ที่มาซื้อข้าวไรซ์เบอร์รี่ของชุมชนราชพฤกษ์ซึ่งได้รูปแบบของผลงานที่นำไปใช้จัดจำหน่ายและเผยแพร่จริง (ประชิด, 2531)

ผลการวิจัย

ด้านการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ก่อนและหลังการพัฒนา

ตารางที่ 1 ผลิตภัณฑ์ก่อนและหลังการพัฒนา

รายการ	ก่อนการพัฒนา	หลังการพัฒนา
ชื่อตราสินค้า (Brand)	ไม่มี	ชื่อตราสินค้า “ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์” ได้นำเรื่องราวประวัติของชุมชนเกี่ยวกับข้าวและชื่อชุมชนนำมาใช้สื่อถึงชื่อผลิตภัณฑ์กลุ่มข้าวไรซ์เบอร์รี่ของชุมชนราชพฤกษ์
โลโก้ (logo)	ไม่มี	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการ	ก่อนการพัฒนา	หลังการพัฒนา
ผลิตภัณฑ์/ฉลากสินค้า		
สื่อประชาสัมพันธ์	ไม่มี	
ช่องทางการตลาด	การขายสินค้าโดยผู้ผลิตโดยตรง, ผ่านพ่อค้าคนกลาง หรือจำหน่ายภายในชุมชน	 มีการเพิ่มช่องทางการตลาดโดยใช้ เฟซ Facebook และจัดบูทในกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในชุมชน ตำบล อำเภอ และจังหวัด

ด้านการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ด้านการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์

รูปแบบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	เกณฑ์
โลโก้	4.33	0.58	มาก
ฉลากสินค้า	3.67	0.58	มาก
สื่อประชาสัมพันธ์	3.67	0.58	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าด้านการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์ รูปแบบโลโก้ มีความเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 รูปแบบฉลากสินค้า มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

การประเมินของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งสามแบบ สรุปได้ว่ารูปแบบโลโก้ ได้คะแนน 4.33 รูปแบบฉลากสินค้า ได้คะแนน 3.67 และรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ได้คะแนน 3.67

ด้านความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์

ความคิดเห็นของผู้บริโภค	ค่าเฉลี่ย	S.D.	เกณฑ์
1.ด้านการออกแบบ			
1.1 มีความเหมาะสมสวยงามสามารถจดจำได้ง่าย	4.47	0.72	มาก
1.2 การใช้สีตัวอักษรมีความสัมพันธ์กับสินค้า	4.39	0.64	มาก
1.3 สื่อถึงเอกลักษณ์ลวดลายของผลิตภัณฑ์ชุมชน	4.35	0.62	มาก
รวม	4.40	0.61	มาก
2.ด้านความน่าสนใจ			
2.1 ภาพประกอบที่ใช้ช่วยสร้างความน่าสนใจ ให้กับสินค้า	4.37	0.63	มาก
2.2 รูปแบบโดยรวมมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.33	0.62	มาก
2.3 ความดึงดูดใจต่อผู้บริโภค และเป็นທີ່จดจำได้ง่าย	4.31	0.61	มาก
รวม	4.34	0.59	มาก
3.ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
3.1 ความครบถ้วนของข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์	4.20	0.62	มาก
3.2 ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และการขนส่ง	4.21	0.63	มาก
3.3 ส่งเสริมช่องทางการตลาดการจัดจำหน่าย	4.20	0.61	มาก
รวม	4.20	0.72	มาก

จากตารางที่ 3 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อการออกแบบกราฟิกและสื่อประชาสัมพันธ์มีความเหมาะสมสวยงามสามารถจดจำได้ง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 การใช้สีตัวอักษรมีความสัมพันธ์กับสินค้า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 สื่อถึงเอกลักษณ์ลวดลายของผลิตภัณฑ์ชุมชน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ภาพประกอบที่ใช้ช่วยสร้างความน่าสนใจ ให้กับสินค้า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 รูปแบบโดยรวมมีความสวยงามและน่าสนใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ความดึงดูดใจต่อผู้บริโภค และเป็นທີ່จดจำได้ง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31ความครบถ้วนของข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และการขนส่ง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21

ส่งเสริมช่องทางการตลาดการจัดจำหน่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ ซึ่งจากผลสรุปของงานวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ของผู้ประกอบการข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่าด้านการออกแบบกราฟิกบน

บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบโลโก้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 รองลงมาเป็นฉลากสินค้ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และสุดท้ายคือ ป้ายสื่อประชาสัมพันธ์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 เมื่อพิจารณาในรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 ด้านความน่าสนใจ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59 และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72 สำหรับแนวทางการออกแบบรูปแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่มีความสวยงามโดดเด่น มีลวดลาย และลักษณะสัมพันธ์กับสินค้าช่วยเพิ่มมูลค่าทำให้ได้รับความสนใจจากลูกค้าเพิ่มมากขึ้น ลักษณะงานกราฟิกที่อยู่บนบรรจุภัณฑ์ จะสื่อความหมายให้รู้ว่า เป็นผลิตภัณฑ์อะไร ใครเป็นผู้ผลิต โดยใช้ภาพและอักษรเป็นหลักในการสื่อสาร และจัดองค์ประกอบ การใช้สีและลักษณะของตัวอักษรจะทำให้ผู้บริโภคสามารถแยกประเภทของผลิตภัณฑ์ได้ว่า เป็นสินค้าอุปโภคหรือบริโภค หรือเป็นบรรจุภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่มซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรชนก แพร่หลาย (2562, น. 122) อโรชา เทพรักษ์ และปริญญญาณ์ แสงอรุณ (2562, น. 246-253) ที่พบว่ารูปแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมมาก การออกแบบกราฟิกมีความโดดเด่น แสดงเอกลักษณ์ที่มาของผลิตภัณฑ์ สร้างความดึงดูดใจต่อผู้บริโภค และเป็นที่ยึดจำได้ง่าย และกระบวนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์มีความเข้าใจง่าย มีความสบายตา ชวนมอง ใช้โทนสีที่

สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ ใช้งานสะดวก ราคาต้นทุนเหมาะสม สามารถขยายกลุ่มลูกค้าได้เพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่า ผลการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่ออกแบบได้ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับดีแสดงให้เห็นว่ารูปแบบขององค์ประกอบในงานเช่นลักษณะของภาพประกอบในการออกแบบมีความเหมาะสมและช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมายซึ่ง สนับสนุนส่งเสริมการซื้อผลิตภัณฑ์เพิ่มยอดขายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ในการประชาสัมพันธ์แก่ผู้พบเห็นของผู้บริโภค

การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ในการออกแบบและนำเสนอภาพที่ใช้สื่อถึงผลิตภัณฑ์ มีความเป็นเอกลักษณ์ มีความแปลกใหม่ ขนาดของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมรูปทรงของบรรจุภัณฑ์สะดวกแก่การขนส่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนาวรี นันทชัยพฤกษ์ (2560, น. 100) ที่พบว่าตราสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ทำให้ลูกค้าจดจำสินค้าได้ง่าย สีของบรรจุภัณฑ์และสีของผลิตภัณฑ์ควรเข้ากันเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกันของสินค้า นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกันยณิภัฏ สุวรรณอ่อน, มณีนรัตน์ รัตนพันธ์, ปทุมวรรณ ทองตราชู และคณะ (2560, น. 871-878) ที่กล่าวไว้ว่า ตราสินค้าที่ดีจะสามารถสะท้อนให้เห็นลักษณะของผลิตภัณฑ์ได้ โดยผู้บริโภคส่วนใหญ่ไม่ได้ซื้อผลิตภัณฑ์ที่คุ้นลักษณะ แต่ซื้อประโยชน์ที่จะได้จากผลิตภัณฑ์อีกทั้งตราผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องมีลักษณะเฉพาะเพื่อสร้างความสนใจ จดจำได้ง่าย สั้น มีความทันสมัย ไม่ก่อให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดว่าเป็นผลิตภัณฑ์ของรายอื่น และมีความสัมพันธ์กับตัวสินค้า

ทั้งนี้ก่อนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ไม่มีบรรจุภัณฑ์ มีแต่ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ หลังจากนั้นทางผู้วิจัยจึงได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพราะเป็นของฝากของดีในชุมชนซึ่งเป็นข้าวปลอด

สารพิษ มีพัฒนาการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ โดยมีการออกแบบโลโก้ ฉลากสินค้า และภาพสัญลักษณ์ จัดองค์ประกอบ ตัวอักษร สี ภาพประกอบเสมือนจริง ลวดลายกราฟิกที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ มีความเรียบง่าย พร้อมรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ทำให้เกิดความน่าสนใจต่อผู้ที่มาซื้อข้าวไรซ์เบอร์รี่ และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์จากการออกแบบทำให้เพิ่มมูลค่า ส่งเสริมการจัดจำหน่ายต่อผู้ประกอบการของชุมชน ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของวิชานา ทิวสิงห์ (2558, น. 6-24) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถรณรงค์ลดการดื่มสุราในเยาวชน ประกอบด้วยปัจจัยการมีข้อความเตือนบนบรรจุภัณฑ์ ปัจจัยการบอกราคารับบรรจุภัณฑ์ ปัจจัยการใช้ภาพเสมือนจริงบนบรรจุภัณฑ์ ปัจจัยการใช้พื้นผิว การใช้ตัวอักษรแบบทันสมัย มีภาพประกอบ ปัจจัยการใช้สีดำกับสีขาว ส่งผลต่อการรับรู้ทางด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อการรับรู้ของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลต่อการอยากซื้อ

ด้านการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ควรที่จะต้องมีการออกแบบฉลากสินค้า ใส่ข้อมูลองค์ประกอบลวดลายตามความเหมาะสม ให้ถูกต้องครบถ้วนองค์ประกอบสิ่งที่ต้องการนำเสนอบนผลิตภัณฑ์ ในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ จะต้องใส่ข้อมูลรายละเอียดลวดลายกราฟิก เนื้อเรื่องที่สื่อสารเพื่อเป็นช่องทางในการสื่อสารในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ทางตลาดต่อไป

ผลจากการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ ตำบลไร่ฮ้อย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ ได้มีการออกแบบโลโก้โดยใช้ดอกราชพฤกษ์ และรวงข้าวเป็นหลัก เพื่อสร้างการจดจำสื่อถึงชุมชนราชพฤกษ์ และออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ช่องทางการตลาด นำไปใช้ประโยชน์ ให้กลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวไรซ์เบอร์รี่ชุมชนราชพฤกษ์ส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาเพิ่มเติมด้านทิศทางการตลาด เพื่อจะเป็นประโยชน์กับชุมชนต่อไปในอนาคต
2. ควรเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนผ่านสื่อออนไลน์ รวมทั้งสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น แผ่นพับ วิดีโอ เพื่อเป็นการสร้างเอกลักษณ์ให้ผู้บริโภคเข้าถึงผลิตภัณฑ์เพิ่มมากขึ้น
3. ควรพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ในชุมชนอื่นเพื่อส่งเสริมรายได้ให้กับครัวเรือน

References

- Apinan Panphet et al. (2022). *Project to drive the economy and society after Covid with the BCG economy (U2T for BCG), Rai Oi Subdistrict, Phichai District, Uttaradit Province*. Complete report. Uttaradit: Uttaradit Rajabhat University. Page 40.
- Aro cha Theparak and Patinya Sangarun. (7 June 2019). *Graphic design on Thai rice packaging presenting the image of Thai farmers*. [Document presented at the meeting]. 2nd Academic Conference for International Students, Faculty of Industrial Technology Suan Sunandha Rajabhat University.
- Arunrat Khinwan. (2010). *Public relations media*. Bangkok: V. Print (1991).
- Kannipat Suwanna-on, Maneerat Rattanaphan, Pathumwan Thongtrachu and others (22 June 2017). *The level of satisfaction of consumers with the development of brands and labels of ancient formulas. Bo Yang Women's Group, Mueang District, Songkhla Province*. [Document presented at the meeting]. 8th Hatyai National and International Academic Conference, Hat Yai University.

- Khun Phaen Tumthongkam. (2010). *Development of packaging to extend the shelf life of fried food products*. Community products of Phetchabun Province. Faculty of Agricultural Technology Rajabhat University Phetchabun: Phetchabun.
- Khwanchai Sukkon. (2021). *Branding and Packaging Design for Processed Cashew Nutswithcultural Capitalof Ranong Province: Suan Sunandha Rajabhat University*.
- Phonchanok Yunyap. (2019). *Packaging design for organic jasmine rice 105 of the Phrompitak Community Economic Group. Wang Nam Lat Subdistrict, Phaisali District, Nakhon Sawan Province*. (Master's degree thesis). Bangkok: King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.
- Pojtham Narongwit and Natthikarn Pinjurai. (2017). Design and development of rice packaging. Made from local materials such as paper and banana rope. For the Takhian Ngam Rice Center community enterprise group Kamphaeng Phet Province. *AJNU Academic Journal, Art and Architecture, Naresuan University*, 8(1), January – June 2017, pp. 64 –80.
- Prachit Tinbutr. (1988). *Packaging design*. Bangkok: Odeon Store Publishing.
- Rat tiya Kongsompi. (2005). *Evaluation of operations according to the One Tambon One Product Project: A case study of Mueang District, Samut Sakhon Province*. Special Problems Master of Public Administration. General Administration Branch College of Public Administration Burapha University.
- Rattanawaree Nanchaiyaphruek. (2017). *Development of packaging formats for bakery products under the brand Amerel*. (Master's thesis). Nakhon Pathom: Mahidol University.
- Rice Department. (20 January 2023). *The importance of packaging*. [Online]. Source <http://www.ricethailand.go.th/rkb3/title-index.php-file=content.php&id=16-1.html>
- Thai Rice Exporters Association (18 March 2024). *Rice Department*. [Online]. Source <http://www.thairiceexporters.or.th>
- Think Rice Think Thailand. (18 March 2024). *fccebook*. [Online]. Source https://www.facebook.com/ThinkRiceThinkThailand/?locale=th_TH
- Wachinat Thiwsingh. (2015). *Graphic design to develop local woven fabric products in Maha Sarakham Province*. Academic journal architecture art Naresorn University, pp. 207-222.
- Wirun Tangcharoen. (1996). *Design*. Bangkok: Odeon Store.

การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายออกงานกึ่งลำลอง สำหรับกลุ่มเป้าหมายสตรีเซนเนียล จากแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ

นนทพัทธ์ สีโสฬสสกุล¹, อรรถพนธ์ พงษ์เลาพันธ์²

^{1, 2} สาขาแฟชั่นและสิ่งทอ ภาควิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Email: nontapatloma@gmail.com¹, aui.atthaphon@gmail.com²

Received: Apr 24, 2024

Revised: Jun 05, 2024

Accepted: Jun 18, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษารูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซนเนียลในโอกาสการใช้สอยออกงานกึ่งลำลอง (2) ศึกษาแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ (3) ออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มเป้าหมายเซนเนียลในโอกาสการใช้สอยออกงานกึ่งลำลองด้วยแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ ผลจากการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มเป้าหมายเซนเนียลแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่มีโครงร่างเงาเป็นลักษณะตัวหลวม ใช้กลุ่มสีสดใส ใช้ผ้าที่มีพื้นผิวเรียบ และมีการใช้ลวดลายจากการจัดองค์ประกอบภาพ (2) แนวคิดสำคัญของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงสามมิติ คือ การสร้างความลึก และลวงตา ให้กับวัตถุในผลงาน โดยเนื้อหาของผลงานมักเกี่ยวข้องกับสิ่งทั่วไปในชีวิตประจำวัน มีการผสมกันของสิ่งที่ดูธรรมดาผ่านการจัดองค์ประกอบที่มีลักษณะซ้อนทับกัน (3) กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้า ด้วยการพัฒนาแผนภาพแรงบันดาลใจ การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น และใช้องค์ประกอบการออกแบบจากแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ได้แก่ การใช้สิ่งของในชีวิตประจำวัน ความเป็นศิลปะแบบการตัดปะ และการซ้อนทับกันของผ้ามาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 5 ชุด โดยมีกรอบการศึกษา ได้แก่ การศึกษากลุ่มเป้าหมายสตรีเซนเนียลในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร และการศึกษาผลงานของศิลปินในแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติที่ใช้แรงบันดาลใจจากการประยุกต์ใช้สิ่งของในชีวิตประจำวันมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น

คำสำคัญ : เซนเนียล, ศิลปะเชิงสามมิติ, เครื่องแต่งกายออกงานกึ่งลำลอง

The Creation of Party-Casual Wear for Zennial Women: A Concept Based on Trompe-L'oeil Art

Nontapat Seesorossakul¹, Atthaphon Ponglawhapun²

^{1, 2}Fashion and Textile Design, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Email: nontapatloma@gmail.com¹, aui.atthaphon@gmail.com²

Received: Apr 24, 2024

Revised: Jun 05, 2024

Accepted: Jun 18, 2024

Abstract

This research employs a mix-method research process. The research aims to (1) study Zennial women's dressing styles for party-casual wear occasions, (2) explore the trompe-l'oeil art concept, and (3) design a womenswear fashion collection using the trompe-l'oeil art concept. Findings reveal that (1) Zennials prefer loose silhouettes with vivid colors, sleek materials, and textile pattern designs composed of pictures, (2) the trompe-l'oeil art concept emphasizes creating depth and illusions in two-dimensional pieces, often depicting mundane objects in complex compositions, and (3) the fashion collection's design process incorporates the development of inspiration, trend analysis, and trompe-l'oeil art elements, using mundane objects for collage and layering. This process results in five distinctive fashion looks through digital print techniques. The research scope includes the study of Zennial women in the Bangkok urban area, and the study of the trompe-l'oeil art concept focuses on artists who use mundane objects as inspirations and art mediums.

Keywords : zennials, trompe-l'oeil, party-casualwear

บทนำ

ในทางการตลาดนักออกแบบมักแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็นเจนเนอเรชัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความแตกต่างของผู้บริโภคทั้งทางด้านประชากรศาสตร์ พฤติกรรมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ อารมณ์ความรู้สึก ทัศนคติ และวิถีชีวิต ของผู้บริโภคตามช่วงปีเกิด (Tuntiwisanusopit, 2021) ในอดีตการแบ่งกลุ่มผู้บริโภคจะแบ่งเป็นเจนเนอเรชัน ทุกช่วงจะห่างกันประมาณ 15 ปี อย่างไรก็ตามในโลกยุคหลังโลกาภิวัตน์ที่เครือข่ายสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนมากขึ้น คนจำนวนมากเข้าถึงข้อมูลตามความต้องการส่วนบุคคล จึงเป็นที่มาของการมีวิถีชีวิตที่ตนคิดจำเพาะกลุ่มเนื่องจากการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้เกิดกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มย่อย นอกเหนือไปจากการแบ่งกลุ่มผู้บริโภคเป็นเจนเนอเรชันเจนเอ็กซ์และเจนซี (Creative Thailand, 2563) โดยการแบ่งกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มย่อยจะแบ่งในช่วงประมาณ 6 ปี ซึ่งเรียกว่า กลุ่มไมโครเจนเนอเรชัน (Micro generation)

ในช่วงที่ผ่านมากลุ่มผู้บริโภคไมโครเจนเนอเรชันที่เป็นที่จับตามองของนักการตลาดคือกลุ่มเป้าหมายเซเนียล (Zennials) ที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1992 – 1998 โดยเจนเนอเรชันเซเนียลเป็นส่วนผสมของบุคลิกภาพของคนเจนเนอเรชันมิลเลเนียล (Millennials) (หรือเจนเนอเรชันวาย (Generation Y) และเจนเนอเรชันซี (Generation Z) โดยกลุ่มเป้าหมายเซเนียลเป็นกลุ่มคนที่เติบโตมาพร้อมกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ จากสถิติแสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายเซเนียลใช้เวลา 46 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ บนสื่อสังคมออนไลน์ ให้คุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายของเชื้อชาติและความแตกต่างทางความคิด มีแนวโน้มที่จะเข้าร่วมการเคลื่อนไหวทางด้านสังคมบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ โดยกลุ่มเป้าหมายเซเนียลเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อสูง ให้ความสนใจกับการบริโภคสินค้าแฟชั่นสินค้าที่เกี่ยวข้องกับความงาม อาหารและความบันเทิง ในทางแฟชั่นกลุ่มเป้าหมาย

เซเนียลมีแนวโน้มเป็นกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มแรกที่กล้าทดลองสิ่งใหม่ (Early Adopters) (Goldsmith, 2019) และมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม โดยปัจจุบันกลุ่มเป้าหมายเซเนียลเป็นหนึ่งในกลุ่มเป้าหมายย่อยที่มีความสำคัญกับนักการตลาดแฟชั่น เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงรอยต่อระหว่างเจนเนอเรชันซี และเจนเนอเรชันวาย โดยกลุ่มเป้าหมายเซเนียลมีวิถีการดำเนินชีวิตแบบเฉพาะที่ต้องการการสวมใส่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในโอกาสใช้สอยออกงานกึ่งลำลอง ซึ่งมีแนวโน้มจะมีความต้องการการบริโภคสินค้าแฟชั่นที่เพิ่มขึ้น

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันวิถีการทำงานของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนียลได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงของการทำงานแบบออนไซต์ (Onsite) ที่ต้องเข้าทำงานในสถานที่ทำงานแบบในอดีต เป็นการทำงานแบบออนไลน์ (Online) เนื่องจากเทคโนโลยีเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดดในช่วงปี ค.ศ. 2010 อย่างไรก็ตามจากอิทธิพลของโรคระบาดโควิด 19 (COVID-19) ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นส่ซึ่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเซเนียลก้าวเข้าสู่ระบบระบบการทำงานแบบไฮบริด (Hybrid) ที่เน้นการผสมผสานระหว่างการทำงานแบบออนไซต์และการทำงานแบบออนไลน์เข้าด้วยกัน จากสถานการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบโดยตรงต่อรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากการสวมใส่เสื้อผ้าในโอกาสทำงานอย่างเป็นทางการมีน้อยลง ทำให้กลุ่มเป้าหมายเซเนียลมุ่งหาเสื้อผ้าที่มีความลำลอง และมุ่งหารูปแบบของเสื้อผ้าที่สามารถใส่ได้มากกว่าหนึ่งโอกาสการใช้สอยมากขึ้น

โอกาสการสวมใส่เสื้อผ้าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ เสื้อผ้าลำลอง (Casual wear) เสื้อผ้าทำงาน (Business wear) และเสื้อผ้าออกงาน (Party wear) (Utiswannahkul, 2022) อย่างไรก็ตามจากสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ และการใช้ชีวิตของผู้คนตั้งแต่ยุคหลัง ค.ศ. 2000 เป็นต้นมาที่มีความลำลองทั้งในสถานที่ทำงาน

และการแต่งกายในชีวิตประจำวันที่มากขึ้น ส่งผลให้รูปแบบเสื้อผ้าลำลองเข้ามาแทนที่รูปแบบเสื้อผ้าทำงานแบบเป็นทางการ ประกอบกับความรวดเร็วของการดำเนินชีวิตในสังคมที่เป็นผลมาจากการพัฒนาการคมนาคมขนส่งในเมือง ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเซเนเนียลสามารถทำกิจกรรมได้มากกว่าหนึ่งกิจกรรมในหนึ่งวัน จึงเป็นที่มาของรูปแบบเสื้อผ้าเสื้อผ้าที่มีความผสมผสานหลากหลายโอกาสใช้สอยเข้าไว้ด้วยกัน โดยผลจากการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนเนียลเบื้องต้นก่อนดำเนินโครงการวิจัย จำนวน 3 คน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายเซเนเนียลมีแนวโน้มที่จะบริโภคเสื้อผ้าออกงานถึงลำลองมากถึง 78% เนื่องจากวิถีชีวิตที่สามารถทำงานแบบไฮบริดได้โดยไม่ต้องแต่งตัวด้วยรูปแบบเสื้อผ้าที่ความเป็นทางการ และความสนใจในการเชื่อมโยงตนเองเข้ากับกิจกรรมอื่น หลังจากเลิกงาน เช่น การไปงานเลี้ยงสังสรรค์ หรือการนัดพบปะเพื่อนฝูง ในสถานที่แหล่งรวมร้านอาหารกึ่งบาร์ ที่มีความจำเป็นต้องแต่งกายในรูปแบบเสื้อผ้าออกงานถึงลำลอง

เสื้อผ้าออกงานถึงลำลอง เป็นรูปแบบของเสื้อผ้าที่เป็นผลของการผสมผสานระหว่างเสื้อผ้าลำลองและเสื้อผ้าออกงาน โดยเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตของผู้คนในช่วงเวลาปัจจุบันที่มุ่งใช้งานเสื้อผ้า 1 ชุด ให้มากกว่า 1 โอกาสการสวมใส่ใน 1 วัน รูปแบบเสื้อผ้าออกงานถึงลำลองจึงเป็นการผสมผสานรูปแบบของเสื้อผ้าลำลองที่เน้นโครงร่างแบบหลวมโคร่ง เนื้อผ้าที่สวมใส่สบายเหมาะสำหรับการพักผ่อนหรือกิจกรรมที่ไม่เป็นทางการ และรูปแบบของเสื้อผ้าออกงานที่เน้นความโดดเด่นและความสนุกสนาน มีโครงสร้างของเสื้อผ้าที่ชัดเจน เช่น มีการเน้นช่วงอกและเอว มีการเผยให้เห็นสัดส่วนเพื่อดึงดูดสายตาของผู้พบเห็น มีการเลือกใช้วัสดุและโทนสีที่สะดุดตา เป็นต้น

ศิลปะเชิงสามมิติ หรือศิลปะลวงตา มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส “Trompe-l'oeil” มีความหมายว่า “ลวงตา” ซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างสรรคผลงานบนพื้นผิวแบบสองมิติ ให้มีรูปแบบที่เห็นได้เป็นสามมิติ

โดยผลงานที่เกิดขึ้นจะมีความลึก ความตื้น หรือปริมาตรที่ดูสมจริง โดยเทคนิคดังกล่าวได้ใช้ในงานศิลปะหลายรูปแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม การตกแต่งภายใน รวมถึงการออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย (BOONMUANG, 2024) โดยเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะเชิงสามมิติ ถูกค้นพบตั้งแต่ยุคกรีก โรมัน โดยในช่วงยุคสมัยเรเนซองส์ได้มีการพัฒนาแนวคิดศิลปะเชิง 3 มิติ ด้วยการสร้างทัศนียภาพ (Perspective) เพื่อให้ภาพมีความสมจริง และถูกใช้ในงานสถาปัตยกรรม โดยในช่วงปี ค.ศ. 1600 เทคนิคศิลปะเชิง 3 มิติ ถูกนำมาใช้ในงานทัศนศิลป์ เป็นจำนวนมาก เช่น ภาพ A Trompe l'Oeil of Newspapers, Letters and Writing Implements on a Wooden Board ในปี ค.ศ. 1699 ที่ภาพวาดนำเสนอการจัดวางสิ่งของใช้ในชีวิตประจำวัน โดยศิลปินชาวดัชช์ Edward Collier (ค.ศ. 1662-1708) เป็นต้น



รูปที่ 1 ภาพ A Trompe l'Oeil of Newspapers, Letters and Writing Implements on a Wooden Board โดย Edward Collier
ที่มา : www.tate.org.co.uk

แนวคิดศิลปะเชิงสามมิติมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบแฟชั่น โดยเฉพาะในปี ค.ศ. 1927 นักออกแบบแฟชั่น เอลซ่า สเคียปาเรลลี (Elsa Schiaparelli) ได้นำแนวคิด Trompe-l'oeil มาใส่ในเสื้อผ้า เช่น การทอลายโบว์ลงบนเสื้อสเวตเตอร์ (BOONMUANG, 2024) หรือผลงานเสื้อเชิ้ตลาย

พิมพ์ที่เลียนแบบร่างกายมนุษย์จากนักออกแบบแฟชั่น Jean Paul Gaultier ในปี ค.ศ. 1996 เป็นต้น โดยจะเห็นได้ว่าแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติได้นักออกแบบแฟชั่น นำมาประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจ และพัฒนาต่อยอดสู่การตัดเย็บจริงจากอดีตถึงปัจจุบัน



รูปที่ 2 ภาพ Elsa Schiaparelli's Iconic Bow Sweater

ที่มา : www.culted.com

ในช่วงเวลาปัจจุบันเทคนิคศิลปะเชิงสามมิติถูกนำมาใช้ในงานออกแบบแฟชั่นเป็นจำนวนมากจนเป็นกระแสนิยมที่ถูกกล่าวถึงทั้งในเว็บไซต์การคาดการณ์แฟชั่น เช่น WGSN นักออกแบบแฟชั่นในปัจจุบันมีการทำภาพลวดลายบนเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เช่น การพิมพ์ลาย การทอลาย หรือการถักผ้าเพื่อให้เกิดลวดลายที่ลงตาและเป็นลักษณะของชิ้นงานสามมิติทั้งที่แท้จริงแล้วรูปแบบของลวดลายนั้นเป็นพื้นผิวที่แบนเรียบแบบสองมิติ ตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจ ได้แก่ ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์ของแบรนด์โลเอเว (Loewe) โจนาธาน แอนเดอร์สัน (Jonathan Anderson) ได้ออกแบบเสื้อที่มีรูปแบบของลวดลายเหมือนลายพิกเซลจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ยุค ค.ศ. 1990 เป็นต้น

หากวิเคราะห์จากผลงานของนักออกแบบแฟชั่นข้างต้น จะเห็นได้ว่าเป้าหมายของการออกแบบด้วยแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ คือ การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบแฟชั่นในการที่จะลงตาของผู้สวมใส่ และผู้ที่พบเห็น ให้เข้าใจไปใน

แนวทางที่นักออกแบบมีความต้องการ เช่น การเลือกใช้วัสดุที่ตรงกันข้ามกับผิวสัมผัสจริง โดยในคอลเลกชันฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน ค.ศ. 2023 ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์ของแบรนด์โบเตกา เวนเตต้า (Bottega Veneta) มาติเออ บลาซี (Matthieu Blazy) ได้ออกแบบเสื้อเชิ้ตฟลANNEL (Flannel) ซึ่งแท้จริงแล้วจะมีผิวสัมผัสที่นุ่ม แต่นักออกแบบได้ใช้เทคนิคการสกรีนลายผ้าลงบนหนัง และนำมาตัดเย็บเป็นเสื้อเชิ้ต ซึ่งจะทำให้เกิดผิวสัมผัสที่เรียบเนียนซึ่งตรงกันข้ามกับผิวสัมผัสของเสื้อเชิ้ตฟลANNELที่จะมีความนุ่ม เพื่อลวงตาและความรู้สึกของผู้สวมใส่และผู้พบเห็น เป็นต้น



รูปที่ 3 ภาพผลงานเสื้อเชิ้ตสกรีนลายหนังลูกวัว โดย มาติเออ บลาซี (Matthieu Blazy)

ที่มา : www.modaoperandi.com



รูปที่ 4 ภาพผลงานเสื้อพิมพ์ลายพิกเซล โดย โจนาธาน แอนเดอร์สัน (Jonathan Anderson)

ที่มา : www.highsnobiety.com

จากกระแสนิยมแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติแสดงให้เห็นถึงโอกาสทางการตลาดสำหรับกลุ่มเป้าหมายเซเนเนียลในปัจจุบันเนื่องจากตราสินค้าแฟชั่นในตลาดที่นำเสนอเสื้อผ้าภายใต้แนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ มักเป็นกลุ่มสินค้าสำหรับกลุ่มคนในช่วงอายุ 21 ถึง 27 ปี จึงนับเป็นโอกาสในการศึกษารูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายเซเนเนียลในโอกาสการใช้สอยจำลองกิ่งออกงาน ศึกษาแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ และสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบออกงานกิ่งจำลองสำหรับกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวด้วยแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ เพื่อตอบสนองความต้องการบริโภคสินค้าของกลุ่มเป้าหมายเซเนเนียล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนเนียลในโอกาสการใช้สอยออกงานกิ่งจำลอง
2. ศึกษาแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ
3. ออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนเนียลในโอกาสการใช้สอยออกงานกิ่งจำลองด้วยแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพด้านการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนเนียล ด้วยเทคนิคเปเปอร์ดอลดาต้าเซต (Paper Doll Data Set) ซึ่งเป็นการรวบรวมรูปภาพบุคคลที่แต่งกายในโอกาสการใช้สอยจำลองกิ่งออกงาน จำนวน 100 รูป เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบในการแต่งกาย เช่น โครงร่างเงา สี วัสดุ และรายละเอียดตกแต่ง

2. กระบวนการวิจัยเชิงเอกสารด้านการแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานของศิลปิน ด้วยการรวบรวมข้อมูลศิลปินร่วมสมัยที่มีแนวคิดการสร้างสรรคผลงานด้วยแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ จำนวน 3 คน คนละ 5 ผลงาน และวิเคราะห์ด้วยแนวคิดองค์ประกอบการออกแบบ ได้แก่ การจัด

องค์ประกอบ สี วัสดุ และรายละเอียดตกแต่ง เพื่อสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่น

3. กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบ ได้แก่ การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น การสร้างแผนภาพแนวโน้มแฟชั่นใหม่ การสร้างแผนภาพแรงบันดาลใจ การออกแบบร่าง การคัดเลือกวัสดุ การพัฒนาเทคนิคการสร้างสรรคผลงาน การตัดชุดต้นแบบผ้าดิบ และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยผ้าจริง

ผลการวิจัย

1. ผลจากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพด้านการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซเนเนียล ด้วยเทคนิคเปเปอร์ดอลดาต้าเซต (Paper Doll Data Set) ด้วยการรวบรวมรูปภาพบุคคลที่แต่งกายในโอกาสการใช้สอยออกงานกิ่งจำลอง จำนวน 100 รูป คิดเป็นสัดส่วนร้อยละเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบในการแต่งกายโดยได้ข้อสรุป ดังนี้

(1) โครงร่างเงาเป็นลักษณะตัวหลวม ไม่เข้ารูป ความยาวโดยรวมของเครื่องแต่งกายอยู่ที่ระดับข้อเท้า ตำแหน่ง โดยไม่มีเส้นแบ่งช่วงตัวที่ชัดเจน เสื้อมีความยาวต่ำกว่าเอว รูปแบบของเสื้อคลุมตัวนอกมีความยาวระดับหัวเข่า กระโปรงมีความยาวระดับกลางน่อง กางเกงมีความยาวระดับข้อเท้า ชุดกระโปรงมีความยาวระดับข้อเท้า

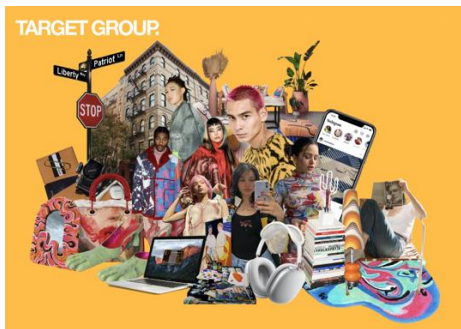
(2) สีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ ได้แก่ กลุ่มสีสดใส (Vivid) ร้อยละ 57 และกลุ่มสีธรรมชาติ ร้อยละ 16 สีดำ ร้อยละ 9 สีขาว ร้อยละ 8 สีพาสเทล ร้อยละ 6 และสีเทา ร้อยละ 4

(3) วัสดุและลักษณะของผ้า ได้แก่ ผ้าที่มีพื้นผิวเรียบ ร้อยละ 55 ผ้าที่มีพื้นผิวขรุขระ ร้อยละ 31 ผ้าที่มีพื้นผิวด้าน ร้อยละ 8 ผ้าที่มีพื้นผิวที่มีความยืดหยุ่น ร้อยละ 1

(4) รายละเอียดตกแต่งด้านลักษณะของลวดลายที่ปรากฏบนเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ได้แก่ การใช้ลวดลายจากการจัดองค์ประกอบภาพ ร้อยละ 53 การใช้ลวดลายแบบนามธรรม ร้อยละ 27.5 การใช้ลวดลายธรรมชาติ ร้อยละ 6 การใช้ลาย

ตาราง ร้อยละ 5 การใช้ลายเส้นและลายทางตรง
ร้อยละ 5 การใช้ลวดลายเรขาคณิต ร้อยละ 4

ผลจากการรวบรวมรูปภาพและการวิเคราะห์
การแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีเซนเนียล แสดง
ให้เห็นถึงการแต่งกายในรูปแบบออกงานกิ่งลำลอง
สถานที่ถ่ายภาพแสดงถึงวิถีชีวิตแบบลำลอง ที่
กลุ่มเป้าหมายใช้ชีวิตในช่วงเวลากลางวัน เช่น การ
ทำงานในสถานที่ทำงานที่ไม่ต้องสวมใส่ชุดเครื่องแบบ
และการมีอิสระในการทำงานนอกสถานที่ และวิถี
ชีวิตแบบออกงาน ที่กลุ่มเป้าหมายมักไปสังสรรค์หลัง
ช่วงเวลาทำงาน เช่น ร้านอาหารกึ่งบาร์ย่านทองหล่อ
 เป็นต้น



รูปที่ 5 ภาพลักษณะกลุ่มเป้าหมายเซนเนียล

ที่มา : www.google.com

จัดเรียงภาพ : โดยผู้วิจัย (นนทพัทธ์ สีโสฬสสกุล,
อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, 2566)

**2. กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพด้านการ
แนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ** ด้วยการรวบรวมข้อมูล
ศิลปินร่วมสมัยตั้งแต่ ค.ศ. 1950 เป็นต้นไป ที่มี
แนวคิดการสร้างผลงานด้วยแนวคิดศิลปะเชิง
สามมิติ จำนวน 3 คน คนละ 5 ผลงาน เกณฑ์การ
คัดเลือกศิลปิน คือ ศิลปินทุกท่านเลือกใช้สิ่งของที่
เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน มาเป็น
องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวคิด
ศิลปะเชิงสามมิติ จากนั้นผู้วิจัยวิเคราะห์ผลงานของ
ศิลปินด้วยแนวคิดองค์ประกอบการออกแบบ ได้แก่
การจัดองค์ประกอบ สี วัสดุ และรายละเอียดตกแต่ง
ได้ข้อสรุป ดังนี้

(1) รอน ไอแซค (Ron Isaacs) สร้างสรรค์
ผลงานศิลปะเชิงสามมิติด้วยแนวคิดการลอกเลียน
รูปแบบของเสื้อผ้าที่มีความพลิ้วไหว โดยสร้างสรรค์
จากการแกะสลักไม้เบิร์ช แนวคิดและคำจำกัดความ
ของผลงาน ได้แก่ ความเป็นธรรมชาติ (Nature)
เกินจริง (Surreal) การจัดองค์ประกอบ ได้แก่ ความ
อสมมาตร (Asymmetry) การซ้อนทับกัน (Layering)
โทนสีที่ใช้ ได้แก่ สีน้ำตาลอิฐ (Brick brown) สีฟ้า สี
เขียว สีเทา และสีเบจ วัสดุที่ใช้ ได้แก่ ไม้ กระดาษ
วัสดุที่มีความมันเงา รายละเอียดตกแต่ง ได้แก่ การเดรป
(Drape) การแกะสลัก (Carve) และการตัดปะ (Patch)

(2) แอนโทนี มาสโตรมาตเตโอ (Anthony
Mastromatteo) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงสาม
มิติด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปะ บทกวี หรือหนังสือ
ด้วยการใช้สิ่งของหรือกระดาษมาจัดวางบนพื้นผ้าใบ
แนวคิดและคำจำกัดความของผลงาน ได้แก่ วัฒนธรรม
(Culture) สิ่งของที่พบได้ในชีวิตประจำวันทั่ว ๆ ไป
(Mundane) ย้อนอดีต (Nostalgia) การจัด
องค์ประกอบ ได้แก่ ความกระจัดกระจาย (Scatter)
เรขาคณิต (Geometry) โทนสีที่ใช้ ได้แก่ สีน้ำเงิน
โคบอลต์ (Cobalt blue) สีส้ม สีเหลือง สีเขียว
สีขาว และสีแดง วัสดุที่ใช้ ได้แก่ กระดาษที่ฉีกขาด
แล้ว แคนวาส (Canvas) และเทปขาว รายละเอียด
ตกแต่ง ได้แก่ การตัดปะ (Patch) และการวาด

(3) แกรี ที เอิร์บ (Gary T. Erbe) สร้างสรรค์
ผลงานศิลปะเชิงสามมิติด้วยเทคนิคการวาดสีน้ำมัน
โดยเนื้อหาของภาพวาดเป็นการจัดเรียงสิ่งของเข้า
ด้วยกัน องค์ประกอบของสิ่งของที่ถูกจัดวางคือของ
ใช้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอเมริกัน เช่น หนังสือการ์ตูน
ภาพรายการทีวี และข้าวของเครื่องใช้ แนวคิดและ
คำจำกัดความของผลงาน ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture)
ของเก่า (Vintage) และความเกินจริง (Maximal)
การจัดองค์ประกอบ ได้แก่ กระจัดกระจาย (Scatter)
ความมีมิติ (Dimension) โทนสีที่ใช้ ได้แก่ สีทอง
สีแดง สีขาว สีเบจ สีเหลือง และสีน้ำตาล วัสดุที่ใช้
ได้แก่ กระดาษ ไม้ เชือก และผ้า รายละเอียดตกแต่ง
ได้แก่ การวาด และการใช้องค์ประกอบที่ขัดแย้งกัน
มารวมกัน (Juxtaposition)



รูปที่ 6 ภาพตัวอย่างผลงานของศิลปิน แอนโทนี มาสโตรแมตเตโอ (Anthony Mastromatteo)
ที่มา : <http://www.mastromatteo.art>

จากการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่านข้างต้น สรุปได้ว่าแนวคิดสำคัญของศิลปิน คือ การสร้างความลึก และลงตา ให้กับวัตถุในผลงาน โดยเนื้อหาของผลงานมักเกี่ยวข้องกับสิ่งทั่วไปในชีวิตประจำวัน ที่มีความรู้สึกเก่า (Vintage) และหวนรำลึก (Nostalgia) และมีการผสมกันของสิ่งที่อยู่ธรรมดา (Mundane) ผ่านการจัดองค์ประกอบที่มีลักษณะซ้อนทับกัน มีความกระจัดกระจาย มีการใช้เทคนิคการฉลุที่ก่อให้เกิดความตื้นและลึก รวมทั้งการระบายสีเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดมิติบนผลงาน

3. ผลจากกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบ ผู้วิจัยได้เลือกแนวโน้มแฟชั่นประจำฤดูกาลไปไม้ผลิ - ฤดูร้อน ปี ค.ศ. 2024 จากองค์กรเทรนด์แฟชั่น WGSN โดยใช้เกณฑ์ความสอดคล้องกันระหว่างภาพลักษณ์การแต่งกายของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งประกอบไปด้วยแนวโน้มหลัก (Main Trend) ได้แก่แนวโน้มแฟชั่น Illusion และแนวโน้มสนับสนุน (Supported Trend) ได้แก่แนวโน้มแฟชั่น Find Your Way มาวิเคราะห์เพื่อสรุปเป็นแนวโน้มแฟชั่นใหม่ (New Trend) ได้แก่ Expressive Deception กล่าวถึงเรื่องราวของการสร้างภาพลวงตา เพื่อสร้างความสับสนให้กับเสื้อผ้า นำเสนอผ่านความสนุกสนานของความคิดสร้างสรรค์เน้นที่การเล่าเรื่องราวของการสร้างสรรค์งานศิลปะ



รูปที่ 7 แผนภาพแนวโน้มแฟชั่นใหม่ (New Trend) “Expressive Deception”
ที่มา : www.google.com
จัดเรียงภาพ : โดยผู้วิจัย (นนทพัทธ์ สีโสฬสสกุล, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, 2566)



รูปที่ 8 แผนภาพแรงบันดาลใจ (Inspiration Board) The Unreal Perspective
ที่มา : www.google.com
จัดเรียงภาพ : โดยผู้วิจัย (นนทพัทธ์ สีโสฬสสกุล, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, 2566)

จากนั้นผู้วิจัยพัฒนาแผนภาพแรงบันดาลใจ (Inspiration Board) ต่อยอดจากแนวโน้มแฟชั่นใหม่ เรื่อง The Unreal Perspective ซึ่งเป็นผลจากการนำเอาแนวโน้มแฟชั่นใหม่มาผสมผสานกับแนวคิดทางศิลปะเชิงสามมิติของศิลปินทั้ง 3 ท่าน โดยผู้วิจัยเลือกนำองค์ประกอบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ได้แก่ การใช้สิ่งของในชีวิตประจำวัน ความเป็นศิลปะแบบการตัดปะ และการซ้อนทับกันของผ้ามาใช้

ผู้วิจัยเลือกสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจมาจัดองค์ประกอบบนพื้นเรียบ เช่น กรอบรูปเก่า นิตยสารเก่า กระเป๋า เสื้อแจ็คเก็ตยีนส์ กระเป๋า

ภาพถ่ายโพราลอยด์ ผ้าเก่าที่มีลักษณะมันเงา จากนั้นผู้วิจัยจัดไฟ และถ่ายภาพจากมุมสูง (Bird eye view) จากนั้นนำรูปที่ได้ไปจัดวางบนแพทเทิร์นเสื้อผ้าส่วนต่าง ๆ ด้วยแนวคิดการลงตา จากนั้นนำผ้าไปพิมพ์ด้วยเทคนิคดิจิทัล และตัดเย็บให้เป็นรูปแบบของเสื้อผ้าที่เสร็จสมบูรณ์ โดยมุ่งเน้นการวางลวดลายให้มีความลงตาตามแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ เช่น การถ่ายภาพผ้าสีทองมันเงาที่มีความยับย่น และจัดวางองค์ประกอบบนเสื้อแจ็คเก็ตและกระโปรง (ชุดที่ 4 จากทางซ้าย) เพื่อลงตาให้เกิดมิติว่าแท้จริงแล้วนางแบบกำลังสวมใส่เสื้อแจ็คเก็ตและกระโปรง หรือกำลังสวมใส่ชุดติดกันด้วยเทคนิคเดรปป้า (Drape) เป็นต้น



รูปที่ 9 ผลงานการออกแบบคอลเลกชันที่ตัดเย็บเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 5 ชุด

ที่มา : โดยผู้วิจัย (นนทพัทธ์ สีโสฬสสกุล, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, 2566)

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยโดยอ้างอิงจากวัตถุประสงค์ (1) การวิจัยเชิงคุณภาพด้านการศึกษารูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายสตรีชนชั้นกลางในโอกาสการใช้สอยออกงานถึงจำลอง พบว่ากลุ่มเป้าหมายมุ่งเน้นการใช้สอยเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น การออกไปทำงานในช่วงเวลากลางวันและการไปปาร์ตี้สังสรรค์กับกลุ่มเพื่อนช่วงเวลาหลังเลิกงาน (2) การวิจัยเชิงเอกสารด้านการศึกษานวนคิดศิลปะเชิงสามมิติ พบว่าจากศิลปินตัวอย่างสามท่านแสดงให้เห็นถึงแนวทางการใช้วัสดุและตัวกลางทางด้านศิลปะ ในการสื่อสารแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ โดยมุ่งเน้นการนำวัตถุใน

ชีวิตประจำวันมาใช้เพื่อเล่าเรื่องราว (3) ด้านการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย โดยผู้วิจัยนำคำตอบจากผลการวิจัยข้างต้นได้แก่การศึกษากลุ่มเป้าหมาย และการศึกษาแนวคิดศิลปะมาวิเคราะห์ และใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชันต้นแบบด้วยเทคนิคการจัดองค์ประกอบสิ่งของในชีวิตประจำวัน และการถ่ายภาพจากมุมสูง และเทคนิคการพิมพ์แบบดิจิทัล

แนวคิดศิลปะเชิงสามมิติปรากฏอยู่ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินหลากหลายแขนงตั้งแต่อดีตจนถึงจนถึงปัจจุบัน โดยแฟชั่นและเครื่องแต่งกายนับเป็นหนึ่งในสื่อของสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ทำงานสามารถนำมาสวมใส่เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยตามโอกาสการสวมใส่จริงในชีวิตประจำวัน การสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าจากแนวคิดศิลปะเชิงสามมิตินี้ เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการตามประโยชน์ใช้สอยจริงของกลุ่มเป้าหมายสตรีชนชั้นกลาง และเป็นการศึกษาแนวคิดศิลปะเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่นตามกระแส

นิยม งานวิจัยนี้นำเสนอแนวทางการพัฒนาแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่น โดยกรณีศึกษาผู้วิจัยได้เลือกใช้ผลงานของศิลปินแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ ที่มีการเลือกใช้สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงาน ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบการตีความผลงานศิลปะสู่การออกแบบแฟชั่นที่มีความเฉพาะตัว ทั้งนี้ผู้สนใจสามารถต่อยอดงานวิจัยนี้ได้ด้วยการเปลี่ยนตัวแปรของกลุ่มศิลปินในแนวคิดศิลปะเชิงสามมิติ เป็นกลุ่มที่มีแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เป็นการออกแบบคอลเลกชันใหม่ที่มีลักษณะจำเพาะได้

References

- Boonmuang., J. (2024, 25 February). *Fashion 101: Trompe-L'oeil*. <https://officielthailand.com/2024/02/fashion-101-trompe-loeil/>
- Creative Thailand. (2021, 25 September). *Zennials – the generation gap every marketer needs to know*. https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=32629
- Goldsmith., J. (2019, 17 June). *Marketers Eye A Fringe Generation in Youngest Millennials*. <https://www.forbes.com/sites/jillgoldsmith/2019/06/17/marketers-eye-a-fringe-generation-in-youngest-millennials/?sh=47ead84c58fa>
- Tuntiwanusopit., B. (2021, 21 May). *Micro Generation*. <https://www.agenda.co.th/social/micro-generation-xennials-zennials/>
- Utiswannakul., P. (2022). *Fashion and Merchandise*. (Revised Edition). Chula 42 Copy and Print. Bangkok.

กระบวนการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily

“ชั่วขณะหนึ่ง”

วิชัย โยธาวงค์¹, ณัฐกมล กุณสุวรรณ์²

^{1,2}คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: wichai.yo@spu.ac.th¹, nattakamol.to@spu.ac.th²

Received: May 10, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

บทคัดย่อ

กระบวนการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อการศึกษาแนวคิดและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงในสภาวะไร้การควบคุมผ่านรูปแบบงานศิลปะดิจิทัล 2) เพื่อการวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่สื่อและแสดงถึงแนวความคิดผ่านรูปแบบและเทคนิค และ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการสื่อสารแนวความคิดและความงามวิธีดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะโดยผลการวิจัยได้ออกมาเป็นผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากรูปที่ได้เตรียมไว้และนำไปทดลองทำต่อในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว การวิเคราะห์ตัวผลงานด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีศิลป์ด้วยทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศสมมุติโดยใช้โครมสีเอกรงค์ (Monochrome) ผสานกับรูปทรงที่เลือกนำมาใช้ในการสื่อสารแนวความคิดและวิเคราะห์นามธรรมที่แฝงในตัวงานที่เสร็จสมบูรณ์ที่สามารถสื่อสารแนวความคิดและสร้างการรับชมที่แปลกใหม่ การประเมินผลงานที่สามารถสื่อสารแนวความคิดและรูปแบบการนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคการทำงานที่แตกต่าง สามารถสื่อสารความหมายแนวความคิดและเนื้อหาที่แฝงในเชิงสัญลักษณ์คติทางเทวนิยมที่เลือกมาใช้นำเสนอทางความเชื่อที่แสดงออกได้มาซึ่งรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” และมีการต่อยอดผลงานศิลปะเพื่อนำเสนอผลงานผ่านการสื่อสารในแบบ Immersive Art หรืองานแสดงศิลปะแบบดำดิ่ง ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงงานศิลปะได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวผลงานและรูปแบบการสร้างผลงานและนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์แนวคิดและรูปแบบที่ผู้ชมสามารถสัมผัสประสบการณ์ได้แตกต่างออกไปต่อไป

คำสำคัญ : ทัศนธาตุทางศิลปะ, ดิจิทัลคอลลาจ, ศิลปะแห่งการดำดิ่ง

The study on the creation of the work entitled 'Momentarily'

Wichai Yothawong¹, Nattakamol Toongsuwan²

^{1, 2}School of Digital Media, Sripatum University

Email: wichai.yo@spu.ac.th¹, nattakamol.to@spu.ac.th²

Received: May 10, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

Abstract

The process of studying creative works 'Momentarily' explore concepts and experiment with creating works that express a state of uncontrollability through digital art forms; 2) analyze the artworks created with visual elements that convey and reflect concepts through forms and techniques; and 3) create 2-dimensional paintings using computer programs in the form of digital collage to communicate ideas and aesthetics. The research methodology involves studying relevant concepts, theories, and artworks, as well as creating the artwork itself. The research findings are presented in the form of 2-dimensional paintings in the form of digital collage, created using computer programs. The prepared images were edited and further experimented with in the form of animation. The analysis of the artwork uses principles of art composition and visual elements, which are crucial for creating an imagined atmosphere through the use of a monochrome color scheme combined with selected shapes to communicate ideas and analyze the abstract elements embedded in the completed work. The evaluation of the artwork, using distinct techniques, successfully conveys the conceptual meanings and symbolic content related to theism. Furthermore, the study explores the development of the artwork to be presented through immersive art, allowing viewers to engage with the art more deeply. This approach serves as a guideline for future development of artworks and creative presentation forms, offering viewers a unique and different experience. This comprehensive process focuses on creating new experiences for viewers through digital art, using techniques and formats that can deeply and clearly communicate the intended concepts.

Keywords : Visual Elements of Art, Digital Collage, Immersive Art

บทนำ

กระบวนการศึกษาการสร้างสรรคผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ไม่เพียงแคเป็นกระบวนการที่ผสมผสานการสร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิคดิจิทัลคอลลาจ (Collage) แต่ยังเน้นไปที่การนำเสนอเนื้อหาที่แฝงปรัชญาสู่รูปแบบการสร้างสรรคผลงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจเพราะช่วยให้ผู้ชมผลงานได้สัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลายและน่าสนใจในขณะเดียวกัน โดยเฉพาะในเรื่องของสภาวะชั่วขณะของการทำงานของจิตซึ่งเป็นสถานะที่มีความคล้ายคลึงกับภาพฝันที่ได้รับอิทธิพลรูปแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ ในเรื่องของความไม่สมเหตุสมผลไร้แก่นสารแต่เนื้อหาในการแสดงออกของผู้วิจยจะมุ่งเน้นแสดงออกจากความรู้สึกที่ต้องการสร้างผลงานในสภาวะล่องลอยจำลองสถานที่แห่งหนึ่ง สร้างคำถามชวนคิดตั้งกล่าว จึงได้สร้างสรรคเป็นผลงาน “Momentarily” โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในการการสร้างผลงานศิลปะงานดิจิทัลอาร์ตส์ เป็นกระบวนการที่ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ การวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์จากตัวผลงานที่สร้างสรรคด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบผลงานดิจิทัล 2 มิติ ด้วยเทคนิคการปะติดหรือ (Collage) มีความหลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งการวิเคราะห์ตัวผลงานด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีศิลป์ ช่วยให้เร้าเข้าใจถึงความหมายและความลึกซึ้งที่ซ่อนอยู่ในผลงานนั้น ๆ การนำเสนอแนวคิดและเนื้อหาที่แฝงไว้ในตัวงานที่สามารถสื่อสารความหมายและแนวคิดได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงการนำเสนอสภาพการทำงานของจิตที่น่าสนใจอย่างมีเสน่ห์ และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตัวผลงานและรูปแบบการสร้างผลงานอื่น ๆ อย่างเช่นงาน (Immersive Art) ที่เป็นแนวทางใหม่ในการนำเสนอผลงานสื่อสารและสร้างสรรคผลงานให้กับผู้ชมในลักษณะที่น่าสนใจและเต็มไปด้วยประสบการณ์ที่หลากหลาย (บุษกร บุษปะารัง, 2565) ซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนารูปแบบจากแนวความคิดภายใน (นามธรรม) สู่ภาพผลงาน (รูปธรรม) จากแนวความคิดภายใน

เรื่องของการทำงานของจิตไร้สำนึกที่ได้รับอิทธิพลความผันแปรการรับแนวความคิดทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์เป็นส่วนในแรงบันดาลใจการสร้างรูปแบบและการสร้างสรรคผลงานที่ศึกษาแนวความคิดในการออกแบบผลงานและรูปแบบทางศิลปะจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ในการต่อยอดการสร้างสรรคผลงาน

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

กรอบทฤษฎีและแนวความคิดปรัชญาที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” มุ่งเน้นประเด็นการแสดงออกถึงสภาวะไร้การควบคุมการอยู่ ณ สถานที่แห่งหนึ่งอาจจะเป็นสภาวะหรือสถานที่ในจินตภาพ การแสดงเชิงสัญลักษณ์และหลักการทฤษฎีในการอ้างอิงโดยมีรายละเอียดดังนี้ได้แก่

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ข้อมูลที่มาแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่ได้จากการศึกษาตามบันทึกของซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวออสเตรียเจ้าของทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” โดยซิกมันด์ ฟรอยด์ได้ใช้เวลาค้นคว้าจริงในเรื่องของความฝัน โดยใช้เรื่องการรวบรวมข้อมูลจากความฝันในเรื่องเดียวซึ่งเกี่ยวกับความฝัน 700 กว่าเล่ม ซึ่งซิกมันด์ ฟรอยด์กล่าวว่าความฝันแปรซึ่งเป็นศาสตร์อันลึกลับเป็นศาสตร์อีกอย่างหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์และเป็นลางบอกเหตุในอดีตและอนาคต จากแรงบันดาลใจและสิ่งคล้อยภายในและจากการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เป็นเรื่องที่เป็นนามธรรมภายใต้เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานที่เป็นรูปธรรมเป็นการสร้างผลงานที่มีเนื้อหาตามจินตนาการผ่านการบวนการทำงานทดลองทางจิตกรรมดิจิทัลที่ใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการทำงานโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างผลงานได้วางไว้และให้ผู้รับชมผลงานมีส่วนร่วมในการสร้างจินตนาการตามแบบเฉพาะบุคคล ในส่วนการทำงานเป็นการ

เป็นการทำงานภายใต้กรอบแนวความคิดแล้วนำมาสู่การออกแบบ การทดลองการทำงาน แก้ไขปัญหาทางทัศนธาตุ ลักษณะตัวผลงานมีลักษณะการได้รับอิทธิพลรูปแบบศิลปกรรมจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ในแง่กลวิธีการสร้างรูปทรงและกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน โดยประกอบด้วยความคิดผ่นการแสดงออกในสิ่งที่นึกคิดจากภายในที่ไม่จำเป็น “รูปทรงที่ปรากฏจึงไม่จำเป็นต้องยึดหลักเหตุผลตามความเป็นจริงตามสภาพปกติผู้ทำงานสร้างสรรค์มีความอิสระที่ปรับเปลี่ยนจากการใช้รูปทรง อาศัยมโนภาพในจินตนาการที่เป็นรูปทรงที่รับรู้ทางสัญลักษณ์ที่รับรู้โดยทั่วไปให้แสดงแบบเหนือจริงที่ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์” (Six Facets Press, 2019)

ศึกษาจากผลงานงานของศิลปิน

โดยนำการศึกษารูปแบบศิลปะจากกลุ่มศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เข้ามาประยุกต์ใช้ในตัวผลงานอีกทั้งยังได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลจากผลงานของศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์และนักออกแบบที่ทำงานที่มีแนวความคิดที่เกี่ยวข้องในเรื่องของแนวคิดและการใช้แบบสัญลักษณ์ รูปทรงที่มีเนื้อหาในเรื่องของความหมายในเรื่องของรูปแบบ เช่น งานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินที่ทำงานศิลปะแบบเหนือจริง เป็นการใช้ศิลปะในฐานะการสื่อสารกับจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) โดยเป็นสภาวะทางห้วงความคิดที่ไม่ถูกกรองด้วยสติและความตระหนักหรือสามัญสำนึก ทำให้ศิลปะกับจิตนั้นสามารถสื่อสารสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระเหมือนการปลดปล่อยจากจิตใต้สำนึกส่วนลึกภายในจิตใจออกมาที่นำเสนอการทำงานสร้างสรรค์โดยอิสระเป็นการปลดปล่อยจิตใต้ภายในสำนึกให้ทำงานโดยไม่อ้างอิงหลักการหรือตรรกะเหตุผลเป็นการทำงานที่จำลองสถานที่ และวัตถุที่ไม่เชื่อมโดยกันด้วยเหตุผลเป็นสภาวะไร้การควบคุมคล้ายกับความฝันแสดงภาพออกมาได้อย่างอิสระ (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539) ผลงานทางศิลปะแบบเหนือจริงภาพ “ความคงอยู่ของความทรงจำ” (*The Persistence of*

Memory) เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของทฤษฎีความนุ่มนวลและความแข็งของดาลี ซึ่งเป็นศูนย์กลางความคิดของเขาในขณะนั้น โดย ดอว์น อะเดส นักประวัติศาสตร์ศิลป์กล่าวไว้ว่า “นาฬิกาที่อ่อนนุ่มเป็นสัญลักษณ์โดยไม่รู้ตัวของสัมพัทธภาพของอวกาศและเวลา การตีความนี้ทำให้เชื่อกันว่าดาลีพยายามเชื่อมโยงภาพนี้เข้ากับทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นาฬิกาที่อ่อนนุ่มนั้นไม่ได้รับแรงกดดันจากทฤษฎีสัมพัทธภาพ แต่มาจากการรับรู้แบบเหนือจริงเกี่ยวกับวัตถุหรือนาฬิกาที่กำลังละลายการย่อยสลายการเสื่อมโทรมและการละลายจากดวงอาทิตย์ซึ่งแสดงออกจากจิตไร้สำนึกซึ่งได้รับอิทธิพลของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ فروยด์” (อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ, 2565)

ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) “ความทรงจำ” ของงานศิลปะ “ความทรงจำ” ของ Magritte ที่สร้างขึ้นในปี 1942 งานศิลปะนี้ได้แสดงความสัมพันธ์นี้อย่างชัดเจนผ่านภาพวาดในภาพนี้ศิลปินมุ่งเน้นที่การเชื่อมโยงกับความรู้สึกและการรับรู้ของบุคคลเมื่อพบเจอกับวัตถุที่อยู่โดดเดี่ยวการนำเสนอของเขาทำให้เราเห็นถึงความคิดเดิม ๆ ในเรื่องสงครามและไม่มีเหตุการณ์เฉพาะเจาะจงใด ๆ ภายในนั้น เราเพียงแค่อ่านรู้ และสิ่งนี้สมบูรณ์ไปกับผลงานทั้งหมดของเขา ความสำคัญมีเพียงการตีความชั่วคราวเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดหลักของงานในสัญลักษณ์ของตัวศิลปินมักจะพบลูกบอลที่เป็นสัญลักษณ์ของจิตสำนึก ซึ่งเหมาะอย่างยิ่งในการรับรู้ของตนเองชีวิตประจำวัน ในขณะเดียวกัน ศิลปินก็ใช้ทรงกลมที่แบ่งแยกในความรู้สึกที่แตกต่างกันในงาน “การกระทำรุนแรงเป็นการเล่นสองความหมายในการตีความผ่านตัวผลงานที่ให้คนที่ได้ชมงานมีส่วนร่วมกับตัวผลงาน” (Bunyan, A. D. M., 2017)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาแนวคิดและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงในสภาวะไร้การควบคุมผ่านรูปแบบงานศิลปะดิจิทัล

2. เพื่อการวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่สื่อและแสดงถึงแนวความคิดผ่านรูปแบบและเทคนิค

3. สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการสื่อสารแนวความคิดและความงาม

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการวิจัยแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ

ขั้นตอนที่ 1 - การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานด้วยทัศนธาตุทางศิลปะในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ และการสร้างสรรค์งานในรูปแบบ Immersive Art ทั้งในส่วนของการเอกสารและตัวงานสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทาง ในการนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 2 - การเตรียมงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ

การดำเนินงานสร้างสรรค์เริ่มต้นเริ่มต้นจากรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ สู่การดำเนินงานโดยกำหนดรูปแบบของผลงานจากการศึกษาและการค้นคว้ารูปแบบการนำเสนอในส่วนของทัศนธาตุที่จะนำมาใช้ในการสร้างผลงานและกำหนดรูปทรง

ในการกำหนดเชิงสัญลักษณ์ที่จะนำมาใช้ในการทำงานโดยการตีความทางความและการเลือกใช้รูปทรงศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ประมวลผลข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการร่างภาพออกแบบการทดลองการร่างภาพ กำหนดสัดส่วนของภาพและองค์ประกอบโดยรวมของภาพการประกอบกันของทัศนธาตุต่าง ๆ รูปทรงรวมถึงพื้นที่ว่าง (Space) ก่อนที่จะนำมาสรุปภาพรวมหลักของงาน โดยขั้นตอนการดำเนินงานเริ่มจากการเตรียมการดำเนินการการจัดแสงถ่ายภาพหุ่นรูปปั้นเดวิด เด็กหนุ่มผู้ลัษย์กษัตริย์โกโลแอธ (David & Goliath) ที่ใช้ในเชิงสัญลักษณ์เนื้อหาของเรื่องเล่าคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิมเพื่อเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดเรื่องราวที่รับรู้โดยทั่วไปที่เป็นสัญลักษณ์ผลงานต้นฉบับของศิลปิน มิเกลันเจโล (Michelangelo) ที่รับคตินิยมในการใช้รูปแบบทางประติมากรรมแบบอย่างกรีกโรมันแต่มาแสดงเนื้อหาเรื่องเล่าคัมภีร์ทางศาสนาในเรื่องของความกล้าหาญความเท่าเทียมการต่อสู้กับสิ่งที่ไม่อาจชนะได้ซึ่งเป็นความหมายแฝงทางเนื้อหาผู้วิจัยผลงานสร้างสรรค์รับมาทางรูปแบบโดยเลือกรูปทรงของเดวิดมาใช้ในการถ่ายทอดเพื่อต้องการแสดงถึงความไม่สมเหตุสมผลในการสร้างรูปแบบผลงานเพื่อตอบสนองแนวความคิดภายใน (สมัยศ นาวิการ, 2018)



รูปที่ 1 ภาพถ่ายหุ่นการเตรียมข้อมูลในการทำงาน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 3 - การสร้างสรรค์ผลงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ดำเนินงานจากการเตรียมไฟล์งานมาสู่กระบวนการทำงานในการจัดองค์ประกอบภาพและแต่งโทนสีของภาพด้วยเทคนิคและโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ และการดำเนินงานสร้างสรรค์กระบวนการทำงานเริ่มต้นจากรวบรวมข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบด้วยข้อมูลที่ศึกษามาการเตรียมชิ้นส่วนต่าง ๆ ของไฟล์ภาพเพื่อในการทำงานจัดองค์ประกอบจากภาพถ่ายโดยการจัดวางใน

โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งการเตรียมไฟล์ของรูปทรงที่จากการถ่ายภาพเลือกชิ้นส่วนที่นำไปใช้ทำงานโดยด้วยดปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยเทคนิคการปะติดภาพหรือปะติดภาพโดยการแต่งภาพ ซึ่งในการทำงานจะเป็นการแก้ปัญหาทางทัศนธาตุที่นำมาประกอบกันของรูปทรงที่กับพื้นที่ว่าง (Space) ของตัวผลงานซึ่งเป็นส่วนที่ทำงานร่วมกันกับรูปทรง

ในการดำเนินงานสร้างภาพผลงานดิจิทัลที่ใช้เครื่องมือและฟังก์ชันต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้สามารถแก้ไขและปรับแก้ตัวผลงานได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น อีกทั้งยังให้เห็นภาพรวมของผลงานที่ผู้วิจัยผลงานต้องการสื่อสารรูปแบบงานศิลปะที่ผ่านแนวความคิดในรูปแบบผลงานจิตรกรรมดิจิทัล



รูปที่ 2 ภาพตัวอย่างไฟล์และภาพพื้นที่ว่าง (Space) ในการเตรียมสำหรับการสร้างผลงาน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) โดยจัดวางให้รูปทรงแสดงเรื่องราวเนื้อหาตามขนาดและสัดส่วนรวมถึงทิศทางของรูปทรงที่จะเป็นสื่อที่แสดงภาพตามที่คุณออกแบบได้วางไว้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ จากการออกแบบการจัดองค์ประกอบภาพจากนั้นเติมความสำคัญในส่วนต่าง ๆ ของภาพเพื่อความสมบูรณ์การแต่งโทนสีภาพทำให้กลมบรรยากาภาพอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกับรูปทรงกันตามที่ได้กำหนดเอาไว้ในเรื่องโครงรวมซึ่งการทำงานในส่วนนี้จะทำงานโดยแบ่งชั้นของไฟล์งาน (Layer) ของการทำงานเพื่อสะดวกในการปรับแก้งานในทุกขั้นตอนให้รูปที่ได้ได้แสดงตัวได้ตรงตามแนวความคิดที่ต้องการถ่ายทอดเพื่อการต่อยอดในการพัฒนาผลงานในรูปแบบ Immersive Art ต่อไปซึ่งเป็นการนำเสนองานศิลปะในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมจะได้รู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่หรือเป็นส่วนหนึ่งของงาน และเพื่อให้เป็นการเข้าถึงงานศิลปะที่จะดึงดูดให้ผู้ชมได้รู้สึกดึงดูดไปกับผลงาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลเพ้นท์ 2 มิติ ในชื่อ “ชั่วขณะหนึ่ง” ในรูปแบบงานดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) เป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงออกความเชื่อความคิดเชิงอุดมคติและการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงสภาวะรูปแบบไร้การควบคุมถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์เชิงสัญลักษณ์ ในการสร้างบรรยากาศ สี และรูปทรงในเชิงสัญลักษณ์ที่เลือกมาสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ (Photoshop) การทดลองในการปรับค่าของสี พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง บรรยากาเพื่อให้อารมณ์ความรู้สึกตามที่ต้องการสื่อสารในการแสดงออกทางทัศนธาตุ เป็นแนวทางในการหาแบบของงานสร้างสรรค์ซึ่งผลจากการทำงานสร้างสรรค์ในชุดนี้พอจะประเมินได้ทั้งในส่วนนามธรรมในส่วนเนื้อหาสาระที่มา และในส่วนรูปธรรมในส่วนทัศนธาตุที่ปรากฏในส่วนของตัวเองตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้ดังนี้

การวิเคราะห์ของการศึกษาและทดลองสร้างสรรค์ผลงานในส่วนรูปแบบแนวคิด

1. ในแง่ความหมายทางศิลปะแนวความคิดการนิยามของอยู่ในความงามของทัศนธาตุที่ปรากฏในตัวงานโดยการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรงและพื้นที่ว่างจัดวางร่วมกับเนื้อหารูปทรงบรรยากาศของสีที่ผสานความหมายของรูปทรงที่เลือกมาทำงาน

2. การสื่อสารและการสื่อความหมายทางนามธรรมที่แฝงสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นผสานผ่านการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะที่สามารถสื่อความหมายทางเนื้อหาที่เสนอผ่านรูปของเดวิด เด็กหนุ่มผู้ลี้ภัยกษัตริย์กิลเกอ ซึ่งรูปแบบเนื้อหาของรูปทรงที่ได้รับอิทธิพลการสร้างแบบกรีกโรมันโดยนัยยะแสดงเนื้อหาเรื่องเล่าคัมภีร์ทางศาสนาในเรื่องของความกล้าหาญความเท่าเทียมการต่อสู้กับสิ่งที่ไม่น่าที่ชนะได้คือกษัตริย์กิลเกอกล่าวคือได้สร้างวีรบุรุษที่เป็นสิ่งสมมุติซึ่งผู้วิจัยเองได้เอารูปทรงเดวิดมานำเสนอในสภาวะหรือสถานที่สงบปราศจากการต่อสู้เหมือนอยู่ในภวังค์คล้ายภาพฝันในลักษณะของความไม่สมเหตุสมผล

3. จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน ที่เรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสารในแง่สุนทรียศาสตร์

ด้านความงามที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานตามประสบการณ์ของผู้ที่ได้รับชมงานการสื่อสารแนวความคิดที่ผ่านเนื้อหาทางรูปทรงและทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะในสื่อที่แตกต่างออกไปยังคงสื่อสารในด้านความงามตามหลักองค์ประกอบศิลป์ส่วนเนื้อหาและประสบการณ์ของผู้ชมงานอาจมีส่วนในจินตนาการเมื่อได้รับชมผลงานแล้วแต่จินตนาการของผู้ชมงานจะมีส่วนร่วมกับการผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะ

1. ความหมายทางที่แสดงออกทางทัศนธาตุทางศิลปะโดยการประสานและขัดกันกันของเส้น สี บรรยากาศ รูปร่าง รูปทรง ที่ทำให้เกิดโครงสร้างขององค์ประกอบหลักของงาน

2. การจัดวางองค์ประกอบของตัวงาน ในการทำงานของรูปทรงที่สื่อความหมายตามเนื้อหาที่ผู้วิจัยผลงานต้องการนำเสนอเช่นการจัดวางหลักที่จะทำให้เกิดตามสภาวะของการไม่สมเหตุสมผลไร้การควบคุมไม่สื่อสารหรือบ่งบอกนอกเหนือจากการที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับการตัวผลงาน



รูปที่ 3 ภาพทดลองบรรยากาศของภาพผลงาน

ที่มา : โดยผู้วิจัย

โดยรวมของการจัดองค์ประกอบเนื้อหาของผลงานผลงานใช้การแสดงออกของโทนสีบรรยากาศของภาพโดยใช้โครงในภาพรวมเป็นสีเอกรงค์ (Mono Chrome) และการแสดงออกของรูปทรงที่สื่อความหมายในตัวเองและสื่อความหมายเมื่อมารวมกันที่กระจายขนาดน้อยใหญ่ในภาพให้ความรู้สึกของถึงสภาวะของสถานที่ในจินตนาการ ณ ที่แห่งหนึ่ง

อาจจะเป็นที่จริงหรือที่สร้างขึ้นมาจากมโนสำนึกภายในแสดงถึงความไม่สมเหตุสมผลของความหมายของรูปทรงที่ถูกสร้างขึ้นใหม่

3. ทัศนธาตุทางศิลปะของตัวงานในการวิเคราะห์ประเมินในการทำงานในการจัดวางและการผสานกันของทัศนธาตุ เช่น

จุด - กระจายของจุดที่มีขนาดเล็กใหญ่ตาม
จังหวะของพื้นที่ว่างและประกอบกันเป็นรูปร่างที่
สื่อสารความรู้สึกและความหมายบางอย่าง

เส้น - ให้ความรู้สึกสงบมั่นคงในส่วนของเส้น
แบ่งน้ำและภูเขาและจังหวะของเส้นของรูปทรงที่
ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในส่วนล่างของภาพ

สี - ใช้สีแบบคลุมโทนแบบสีเอกรงค์ (Mono
Chrome) ที่แสดงอิทธิพลครอบคลุมทั้งหมดของ
ชิ้นงานให้เกิดความรู้สึกสับสนและมีการใช้สีคู่ตรงกัน
ซ้ำในการประกอบกันแสดงนัยยะรูปทรงที่ปรากฏ
ที่สื่อสารถึงความขัดแย้งแต่ยังคงความงามทาง
สุนทรียะทางศิลปะ

รูปทรง - เป็นรูปทรงที่ปรากฏในธรรมชาติ เช่น
ดอกไม้ พื้นน้ำ ท้องฟ้า ภูเขา ร่วมกับรูปทรงหุ่นเดวิด
สร้างขึ้นในสื่อสารความหมายบางอย่างซึ่งในการ
ดำเนินงานต้องคำนึงถึงพื้นที่ว่างจะเกิดขึ้นคู่กันกับ
รูปทรง

พื้นที่ว่าง - การให้พื้นที่ว่างที่ (Space) แสดง
ความเว้าแหว่งแสดงความรู้สึกและถ่ายทอดอารมณ์
งานตามแบบอย่างศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)
ใช้พื้นที่ว่างให้เกิดสภาวะล่องลอยหรือสถานที่แห่งใด
แห่งหนึ่งในสถานที่คล้ายดินแดนแห่งทิพย์และ
จินตนาการ (ชูลูด นิมเสมอ, 2553)



รูปที่ 4 ภาพแสดงการแบ่งองค์ประกอบจุดตัด 9 ช่อง
ที่มา : โดยผู้วิจัย

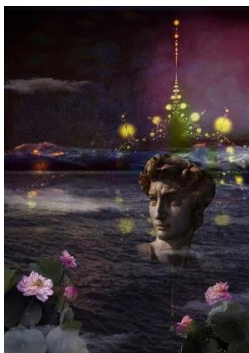
ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการจัดองค์ประกอบผลงานเป็นการจัดแบบ
การใช้จุดตัด 9 ช่อง และมีรูปทรงที่ต้องการแสดงออก
อยู่ตรงเส้นแนวจุดตัด ใช้บรรยากาศสีอมม่วงมี
บรรยากาศใช้สีทึบๆดูตรงข้ามเป็นการขัดกันของคู่
สี เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับภาพและมีรูปทรงหลักที่
ต้องการแสดงเพื่อเป็นจุดเด่นอยู่ตามแนวเส้นแบ่ง
จุดตัด 9 ช่องในการสร้างองค์ประกอบโดยรวมของ
ภาพสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน
รูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการ
สื่อสารแนวความคิดและสุนทรียทางความงามและ
จะเป็นแนวทางในการพัฒนาแนวความคิดและ
รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานที่จะต่อยอด
สามารถพัฒนาได้ต่อไป

สรุปและข้อเสนอแนะ

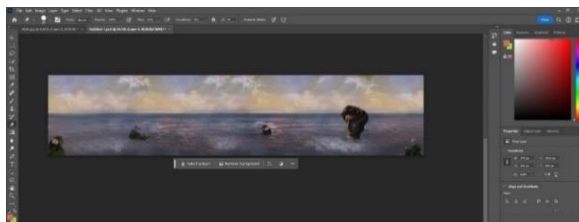
การเสนอกระบวนการในสร้างสรรค์ผลงาน
Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ในการดำเนินการ
สร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ภายใต้แนวความคิดที่
ผสานความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาภายใน
จากจินตนาการสิ่งใดในกายของผู้วิจัยผ่านทัศนธาตุ
ทางศิลปะและสื่อที่ร่วมสมัยในโลกปัจจุบันโดย
ถ่ายทอดเนื้อหาทางทัศนธาตุที่มาจากแนวความคิด
ผ่านการใช้ เส้น รูปทรง สี บรรยากาศของสี พื้นที่
ว่าง รวมถึงหลักการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในการ
ทำงานโดยการประเมินในการจัดการทางด้านทัศน
ธาตุในการสื่อสารความงามทางทัศนศิลป์และการ
ตีความหมายเชิงนามธรรมในตัวผลงานได้ใช้หลัก
ทางทัศนธาตุทางศิลปะในการวิเคราะห์ตัวผลงาน
และความหมายหรือนัยยะที่แฝงในการสร้างสรรค์
ผลงานดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ที่แฝงจาก
รูปทรงที่ปรากฏต่าง ๆ ที่ประกอบกันจะแสดงให้เห็น
เนื้อหาที่แฝงจากการตีความการประเมินคุณค่าทาง
สุนทรียภาพจากประสบการณ์ในการรับชมและการ
เข้าถึงงานศิลปะตามแบบเฉพาะปัจเจกบุคคล ผู้โดย
สร้างสรรค์ผลงานหวังว่าจะสร้างความพอใจให้กับ
ผู้ได้ชมผลงานไม่มากนักน้อยในแง่ของสุนทรียภาพ
ทางความงามของตัวผลงานหรือการใช้จินตนาการ

ร่วมกับตัวงานที่ส่งต่อในเรื่องของแนวคิดหรือการใช้จินตนาการร่วมกับตัวผลงานซึ่งในการหารูปแบบของการแสดงออกดังกล่าวสามารถที่จะต่อยอดผลงานไปนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ ตามยุคสมัยนิยมปัจจุบันในการเข้าถึงงานศิลปะที่หลากหลาย โดยผลงานได้ถูกคัดเลือกให้ร่วมแสดงในการแสดงผลงานศิลปะ ออกแบบ และสถาปัตยกรรม นานาชาติ 2023 International Art, Design and Architecture Exhibition 2023 ในวันที่ 26 พฤษภาคม 2567 จัดโดยสถาบันราชชมงคลเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์

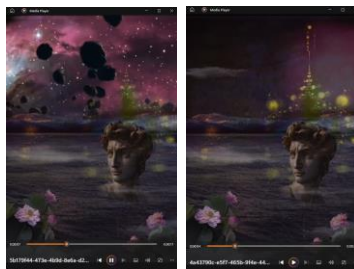


รูปที่ 5 ภาพผลงาน “ชั่วขณะหนึ่ง” (Momentarily)
ที่มา : โดยผู้วิจัย

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมดิจิทัล 2 มิติ เทคนิคการปะติดคอลลาจ (Digital Collage) ในชื่อ Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ในรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ตเป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงเป็นการถ่ายทอดสาระทางนามธรรมการทดลองในการสร้างบรรยากาศและรูปทรงที่เลือกมาสร้างสรรค์ที่ทำด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์การทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานเซอร์เรียลิสต์ที่ให้ผลทางความรู้สึกและสื่อสารได้ตรงตามที่ต้องการแสดงออกผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานสามารถต่อยอดพัฒนารูปแบบต่อยอดสู่สื่อดิจิทัลอื่น ๆ หรือประกอบติดตั้งกับสถานที่ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อ Immersive Art ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอแบบใหม่ รวมถึงทดลองนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphics) ในสัดส่วนของภาพแบบพาโนรามาผ่านเครื่องฉายภาพโปรเจกเตอร์ (Projector) โดยทดลองใช้ร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่น ๆ เช่น Resolume Arena เพื่อช่วยการพัฒนา รูปแบบผลงานแนวคิดโดยหวังว่าการดำเนินงานจะเป็นจุดเริ่มต้นของการที่จะทำงานต่อยอดรูปแบบการทำงานและนำเสนอผลงานที่จะพัฒนาต่อไป



รูปที่ 6 ภาพการเตรียมไฟล์การทำงานในการต่อยอดทดลองทำงานในรูปแบบ Immersive Art
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 7 รูปที่ทำเป็นภาพเคลื่อนไหวเชิงทดลองโดยมีการทดลองใส่เอฟเฟคต่าง ๆ ที่แสดงผ่านจอมือถือ
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 8 ภาพผลงานที่ทดลองในการจัดองค์ประกอบภาพพื้นหลังและบรรยากาศของภาพ เพื่อทดลองนำไปต่อยอดในรูปแบบ Immersive Art
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 9 ภาพผลงานที่ทดลองในการทำงานรูปแบบ Immersive Art ในสถานที่ปฏิสัมพันธ์กับคน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

References

- Achitphorn, P. (2022). *Salvador Dali: An artist who awakens the surrealism of the subconscious into artworks*. Retrieved January 11, 2024, from <https://shorturl.asia/uMbtA>
- Bunyan, A. D. M. (2017, November 12). *Magritte and the cinema – Art Blart _ art and cultural memory archive*. Art Blart _ Art and Cultural Memory Archive. Retrieved January 11, 2024, <https://artblart.com/tag/magritte-and-the-cinema/>
- Busakorn, B. (2022). *Understanding Immersive Art: Vibrating or promoting art?*. Retrieved January 11, 2024, from https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=33497
- Chalood, N. (2010). *Elements of Art*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing.
- Six Facets Press. (2019). *Sigmund Freud's Psychoanalytic Theory: The Father of Psychoanalysis*. Retrieved January 3, 2024, from <https://shorturl.asia/KflmW>
- Sodsuen, C. (1996). *Psychological and aesthetic realism literature in Thailand B.E. 2507-2527*. Bangkok: Dan Su Thara Printing Company Limited.
- Somyos Naveekran. (2018). *Review: Malcolm Gladwell: David and Goliath*, from. Retrieved January 3, 2024, <http://www.inewhorizon.net/aa11/>

การสร้างผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage”

ภานุวัฒน์ สิทธิโชค¹, วรกร ใช้เทียมวงศ์²

^{1,2}คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: panuwat.si@spu.ac.th¹, thwarakorn.ch@spu.ac.th²

Received: May 11, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

บทคัดย่อ

แนวคิดและกระบวนการการเขียนบทความวิจัยนี้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน “Bondage” เป็นกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างการศึกษาและการสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่มีความหมาย ในเรื่องของความเชื่อมโยงระหว่างกายและจิตของมนุษย์โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโปรแกรม 3 มิติ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเดิมที่มีลักษณะ 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบ 3 มิติ ที่ได้สะท้อนความสมจริงของมิติมากยิ่งขึ้น โดยสื่อถึงดินแดนแห่งการผูกพันระหว่างกายและจิตมนุษย์

บทความวิจัยนี้เสนอความเป็นรูปธรรมของ “กายมนุษย์” และ “จิตมนุษย์” โดยใช้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสองด้านและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความผูกพันระหว่างกายและจิตมนุษย์ โดยกล่าวถึงการยึดติด ในร่างกายเป็นสัญลักษณ์และขอบเขตโครงสร้างภาวะมนุษย์ สร้างพันธนาการจองจำ เสรีภาพจากภายใน จิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้น

คำสำคัญ : จองจำ, กาย, จิต, มนุษย์

3D work creativity “Bondage” Project

Panuwat Sitheechoke¹, Warakorn Chaitiamvong²

^{1,2}School of Digital Media Sripatum University

Email: panuwat.si@spu.ac.th¹, thwarakorn.ch@spu.ac.th²

Received: May 11, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

Abstract

This research article explores the creative process behind “Bondage” by integrating study and creativity. It aims to create meaningful work that explores the connection between the human body and mind, using 3D technology to achieve realistic imagery that reflects the reality connection between the boundary of the human body and mind.

The study also proposes the relationship between the “human body” and the “human mind” by emphasizing the connection between the two aspects and the effects that arise from the bond between the human body and the human mind. The bond is symbolic of imprisonment the inner freedom within the human spirit, which cannot be restrained even by oneself.

Keywords : Bondage, Body, Mind, Human

บทนำ

ความเป็นรูปธรรมของ “กายมนุษย์” เกิดขึ้นเป็นธรรมชาติและประกอบด้วยส่วนประกอบที่หลากหลาย ตั้งแต่เซลล์เล็ก ๆ จนถึงอวัยวะที่ซับซ้อน เช่น เซลล์กล้ามเนื้อ กระดูก และหนัง สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นส่วนสำคัญของร่างกายเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์และขอบเขตสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับเราในทุกด้านของชีวิต ในส่วนของ “จิตมนุษย์” มีความเป็นจริงและความอิสระในตัวเองเป็นสิ่งที่สำคัญ จิตมีบทบาทสำคัญในการรับรู้และปรุงปรุงประติสฐ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านทางร่างกาย ตามธรรมชาติของจิตจะรับรู้และปรับปรุงปรากฏการณ์เหล่านั้นตามสภาพอารมณ์และประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล แม้ว่าความอิสระของจิตจะเป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบและปราศจากข้อผูกมัดทุกประการทั้งความคิดและการกระทำ แต่ในภาพรวมมนุษย์มักจะยึดติดกับพันธนาการที่สร้างขึ้นเอง ซึ่งทำให้จิตและกายผูกติดกัน จากนั้นเกิดความเชื่อที่จะต้องหาสิ่งยึดเหนี่ยว เช่น รูปลักษณ์ทางกายภาพ และความเป็นตัวตนของมนุษย์เอง เรายังไม่สามารถอยู่ตัวเราเองได้เพียงอย่างเดียว และจิตยังยึดติดติดกับผู้อื่นด้วย เราเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และดำเนินชีวิตตามวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น เป็นแนวทางที่ควรปฏิบัติต่อมนุษย์แต่ละคน ดังนั้น ความมีอิสระที่แท้จริงในจิตใจของมนุษย์ไม่ได้หมายความว่าถึงการอยู่โดยอิสระแบบเต็มที่ แต่เป็นการค้นพบความมีอิสระในการตัดสินใจและพึงพอใจของตนเอง แม้ว่าเราจะอยู่ในสังคมและต้องปฏิบัติตามสัญชาตญาณบางอย่าง แต่เรายังสามารถค้นพบความมีอิสระในจิตใจเราเองได้ เพื่อเป็นพื้นที่เป็นดินแดนที่เราสามารถเป็นตัวของเราเองและสร้างชีวิตที่มีความสุขได้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กรอบทฤษฎีในการการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในจิตใจ และความสัมพันธ์ภายนอก ดังนั้นทฤษฎีที่นำมาใช้ จึงมีทฤษฎีเริ่มต้นตั้งแต่แรงจูงใจส่วนตัว รวมถึงการแสดงออกและผล

ที่ปรากฏขึ้นในสังคมมนุษย์โดยรวม ในผลงานชุดนี้ใช้กรอบทฤษฎี 3 ทฤษฎี ในการอ้างอิง ได้แก่

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยแบรนดิสกล่าวว่าการพฤติกรรมของมนุษย์ทุกรูปแบบจะเกิดจากแรงจูงใจของตัวเอง แรงจูงใจที่แตกต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน รูปแบบของมาสโลว์ได้เป็นการพิจารณาว่าความต้องการของมนุษย์จะเริ่มจากระดับล่างก่อน เมื่อความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะไม่เป็นที่ต้องการต่อไป แต่ความต้องการในระดับสูงขึ้นไปจะเข้ามาแทนที่ ซึ่งรูปแบบของมาสโลว์จะมีลักษณะเป็นปิรามิด (วิลโลว์รณ ศรีสงคราม, 2549, หน้า 181) โดยความต้องการระดับล่างสุดคือ ความต้องการทางกายจะเกิดขึ้นก่อน และเมื่อความต้องการทางกายได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะเลื่อนไปสู่ระดับที่สูงขึ้นคือความต้องการ ซึ่งมาสโลว์ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการความรัก และความต้องการเป็นเจ้าของจะหมายถึง ความต้องการที่จะให้และรับความรัก รวมไปถึงความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสมาชิกของสังคม ลำดับสูงขึ้นไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียงเกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกในเรื่องคุณค่าของตนเอง

2. ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ ของอัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางการศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์ที่เน้นอิทธิพลของสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือพฤติกรรมทางสังคม แอดเลอร์กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่งจุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2544, หน้า 37) พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์แต่ละบุคคลเกิดจากการชดเชย “ปมด้อย”

ที่มีอยู่ในจิตของมนุษย์ทุกคน บางคนมีความรู้สึกเป็นปมด้อย (Feeling of Inferiority) เมื่อมีร่างกายที่ไม่สมบูรณ์หรือพิการและมีความต้องการที่จะสร้างแรงมานะพยายามที่จะเอาชนะปมด้อย เหล่านั้น ความรู้สึกที่ตนเองมีปมด้อยทำให้เกิดแรงขับที่เรียกว่า “ปมเด่น” แอดเลอร์กล่าวว่า ความรู้สึกขัดแย้งปมด้อยจะแสดงบทบาทที่สำคัญ ในการสร้างรูปแบบของบุคลิกภาพเฉพาะตน

3. ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม ในแนวคิดของอ็อกุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” (สุภาวค์ จันทวานิช, 2554, หน้า 24) เปรียบสังคมมนุษย์เหมือนกันสิ่งมีชีวิตเป็นองค์รวมของอินทรีย์ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวะอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์ โดยเปรียบครอบคลุมเหมือนธาตุในร่างกาย หรือ Element ต่าง ๆ เพราะธาตุเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด การรวมตัวของครอบคลุมหลาย ๆ ครอบคลุมจนเกิดเป็นชั้นวรรณะ เหมือนชั้นต่าง ๆ ของเนื้อเยื่อในร่างกายมนุษย์จะมีธาตุทั้งหลายประกอบเป็นเนื้อเยื่อ มีชั้นต่างกันไปเช่น เนื้อเยื่อ เนื้อหนัง และกล้ามเนื้อ ประกอบขึ้นเป็นอวัยวะต่าง ๆ หัว ตา แขน ขา ลำตัว โดยอวัยวะต่าง ๆ นี้ก็เหมือนสังคมใหญ่หรือบ้านเมือง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมขับเคลื่อนด้วย “กฎทางกระทำและการตอบโต้” (Law of action and reaction) มนุษย์ผู้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และตัดสินใจผ่านประสบการณ์ จากนั้นแสดงออกโต้ตอบซึ่งกันและกัน สังคมไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ทุกอย่างจะมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับความเห็นของ เฮร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ที่ว่า สังคมคือส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นมวลรวม เปรียบเสมือนระบบอินทรีย์ของร่างกายมนุษย์ ที่ประกอบด้วยกลุ่มก้อนจุลินทรีย์เล็ก ๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์แสดงออกถึง ความยึดติดที่เกิดขึ้นจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ซึ่งแม้แต่ตนเองก็อาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาวะของจิตกับกายมนุษย์ที่ตอบรับปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการจนเกิดความรู้สึกกดดัน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 3 มิติ

วิธีดำเนินการวิจัยและการสร้างสรรค์

1. การหาและรวบรวมข้อมูล

จากการสังเกตสภาพสังคมและลักษณะการใช้ชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยการสำรวจและสังเกตทั้งผู้ชาย ผู้หญิง วัยเด็ก วัยรุ่น และวัยทำงาน เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญของสังคม ซึ่งมนุษย์มักเรียนรู้และได้รับความสนใจตั้งแต่วัยเด็ก เช่น ความรัก ความเข้าใจ และกำลังใจจากผู้อื่น ที่เป็นแรงผลักดันให้พยายามในการเข้าใจตนเองและสร้างตัวตนที่ยอมรับในสังคม

ข้าพเจ้าเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงออกทางใบหน้าที่เป็นผลสะท้อนจากภาวะอารมณ์และความคิดในช่วงเวลาต่าง ๆ เมื่อมีการกระทบกระทั่งกันจากการอยู่ร่วมกัน นอกจากนี้ยังสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพที่บ่งบอกถึงลักษณะโครงสร้างกล้ามเนื้อของเพศชายและเพศหญิง และความแตกต่างระหว่างพวกเขาทั้งในด้านลักษณะทางสรีระและคุณสมบัติของร่างกาย โดยทำการสำรวจข้อมูลจากผู้ที่อยู่รอบข้าง เอกสารและบทความจากนิตยสาร ข้อมูลที่พบบนอินเทอร์เน็ต และรูปรูปที่ข้าพเจ้าถ่ายได้เอง ซึ่งจะ เป็นแหล่งข้อมูลที่มีคุณค่าสำหรับการสร้างภาพต้นแบบต่อไป

2. การสร้างภาพร่างต้นแบบ

2.1 การสร้างความรู้สึกของใบหน้าคน

โดยการสร้างภาพร่างต้นแบบจากข้อมูลและภาพต่าง ๆ ข้าพเจ้าได้ผสมผสานความรู้สึกส่วนตัวและความรู้ในกรอบทฤษฎีเพื่อสร้างสรรค์ใบหน้าที่เป็นการแสดงออกของอารมณ์และความรู้สึกอย่างแท้จริง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาพภายในที่มีต่อการ

แสดงออกภายนอก ในกระบวนการนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้ใบหน้าของผู้คนจำนวนมากเพื่อสะท้อนความหลากหลายของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในสังคม ตลอดจนสภาพภายในที่มนุษย์มีต่อความกระตือรือร้นและอิทธิพลจากสิ่งรอบข้าง ในที่สุด ผลงานนี้เป็นการสร้างแสดงถึงความรู้สึก และประสบการณ์ที่ร่วมกันของมนุษย์ที่มีส่วนร่วมในสังคมอย่างสร้างสรรค์และหลากหลาย



รูปที่ 1 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกของใบหน้าคน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

2.2 การสร้างความรู้สึกโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

การสร้างความรู้สึกผ่านศิลปะเป็นการนำสัญลักษณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ มาประกอบกันให้เกิดความหมายและความรู้สึก ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึง ลักษณะของสังคม ที่เคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตดำเนินทิศทางไปตามความทะเยอทะยานอยากของมนุษย์จำนวนมาก รวมถึงใบหน้าที่แสดงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกเหนี่ยวรั้ง จากความทะเยอทะยานอยากนั่นเอง ผลงานถูกสร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างของมนุษย์เพื่อเชื่อมโยงกับความรู้สึกและอารมณ์ โดยการจัดองค์ประกอบให้ตั้งอยู่ในบรรยากาศที่ไร้ขอบเขตและกาลเวลา เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกถึงความประทับใจและความตื่นตัวจากผลงานได้อย่างเต็มที่



รูปที่ 2 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ
ที่มา : โดยผู้วิจัย

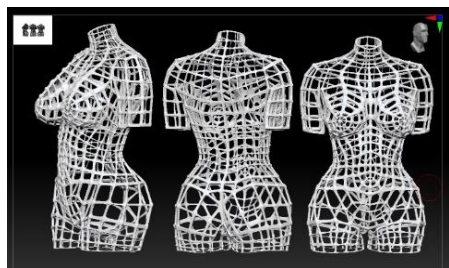
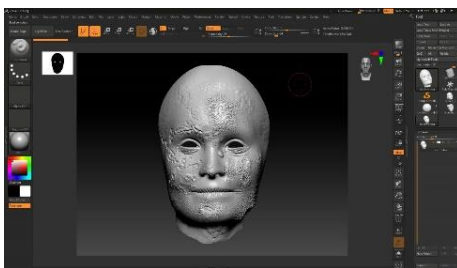
3. การสร้างสรรค์ผลงานจริง

การสร้างผลงานศิลปะในโลกดิจิทัลนั้นเกิดขึ้นด้วยการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน มีการเลือกใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงาน สิ่งสำคัญที่สุดคือการรักษาความสมดุลของโครงสร้าง ทั้งในมิติ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างสรรค์ผลงานจริงจะยึดตามลักษณะโครงสร้างของผลงานต้นแบบที่ได้เลือกไว้ในกระบวนการสร้างผลงาน โปรแกรม ZBrush เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างโมเดล 3 มิติ เนื่องจากมีความสามารถในการปั้นโมเดลอย่างอิสระ และสามารถสร้างรายละเอียดที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็นจริงได้ หลังจากนั้นจะใช้โปรแกรม Substance Painter เพื่อทำการลงสีและสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล ที่ได้จาก ZBrush โดยสามารถเพิ่มความสมจริงและความลึกให้กับผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อโมเดลได้รับการลงสีและพื้นผิวแล้ว จะใช้การทาง UV ก่อนในโปรแกรม Maya และจึงจะส่งโมเดลที่มี UV เข้าสู่ Substance เพื่อให้โมเดลมีความสมบูรณ์และสมจริงมากยิ่งขึ้น และขั้นตอนสุดท้ายนำโมเดลที่ได้มาสร้างเป็นสภาพแวดล้อมในโปรแกรม Unreal Engine โดยการเพิ่มรายละเอียดและบรรยากาศให้กับผลงาน ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มเติมความสมจริงและความน่าเชื่อถือให้กับผลงานได้อย่างมีความสมบูรณ์และครบถ้วน โดยมีรายละเอียดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ดังนี้

3.1 การขึ้นรูปทรง 3 มิติหรือการปั้นโมเดล ทั้งหมดด้วยโปรแกรม ZBrush โดยโปรแกรมนี้เป็น โปรแกรมสำหรับปั้นหรือขึ้นรูปทรง 3 มิติ โดยมีความคล้ายคลึงกับการปั้นด้วยดิน โดยรูปทรง สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทคือรูปทรงใบหน้าคน รูปทรงโครงสร้างผู้หญิงและผู้ชาย รูปทรงของเหลว ต่าง ๆ

การปั้นรูปทรงรูปใบหน้าคนนั้นเริ่มจากรูปทรงกลมใช้อุปกรณ์หรือหัวแปรงชนิดต่าง ๆ ตกแต่งกดเพิ่มรูปทรงตามลักษณะที่ต้องการโดย ลักษณะใบหน้าคนเริ่มต้นจากโครงสร้างที่เป็น กะโหลกใบหน้าดูสัดส่วนของตา จมูก ปาก ลักษณะ โหนกแก้ม คางและหน้าผาก สังเกตและเปรียบเทียบ สัดส่วนในส่วนต่าง ๆ ของใบหน้า เมื่อขึ้นโครงกะโหลก ทำเบ้าตาลูกตาลักษณะจมูกลักษณะปาก เรียบร้อย แล้ว หลังจากนั้นเก็บรายละเอียดสร้างพื้นผิว ลักษณะขนสูงขนต่ำ สร้างพื้นผิวความหยากร้าว ของผิวลงบนแก้มหรือหน้าผาก

การปั้นรูปทรง ลำตัวของเพศชาย และ รูปทรงเพศหญิงโดยรูปทรงลำตัวจะเป็นรูปทรงหลัก สร้างเป็นเส้นโครงสร้างเสมือนกรงขังหรือ พันธนาการ โดยการปั้นจากลักษณะโครงสร้างที่ได้ เตรียมไว้ซึ่งจากยึดโครงสร้างหลักของมนุษย์แล้วใช้ ความหนาเดินตามเส้น outline โครงสร้างของรูปทรง คน ทั้งเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอน หลังจากนั้น ค่อย ๆ เก็บรายละเอียด ในส่วนของเส้นที่มีการทับ ซ้อนกันโดยจากให้เส้นมีความเหลื่อมกันมองเห็นว่ามี เส้นใดเส้นหนึ่งอยู่ด้านหน้าและอยู่ด้านหลังเป็นการ สร้างมิติให้กับเส้นที่ซ้อนกัน สร้างความหนาความ บางของเส้นให้มีความแตกต่างกันเพื่อไม่ให้เกิดความ น่าเบื่อของเส้นโครงสร้างที่คล้ายกัน เก็บรายละเอียด ตามขอบของเส้นให้มีพื้นผิว มีรอยยุบรอยนูนรอย พับเหมือนกับเส้นของโลหะที่เกิดจากการทุบ การ เก็บรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนสำคัญเนื่องจาก ถ้ารายละเอียดของตัวรูปทรงดีและละเอียด จะเป็นการง่ายในการทำพื้นผิวหรือลงสีให้มีความคล้ายคลึง กับโลหะเสมือนเครื่องจองจำและพันธนาการ



รูปที่ 3 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ใบหน้า และลำตัวคน ที่มา : โดยผู้วิจัย

3.2 การการทำพื้นผิวและทำสี หลังจากทีปั้น รูปทรงในส่วนต่าง ๆ ในโปรแกรม ZBrush เสร็จ เรียบร้อย นำไฟล์ OPJ ออกมาทาง UV ในโปรแกรม Maya แล้วนำเข้าสู่กระบวนการทำพื้นผิวและทำสี สร้างให้รูปทรงมีความเหมือนจริง รวมถึงมิติที่เพิ่ม มากขึ้นด้วยโปรแกรม Substance painter ในตัว โปรแกรมจะมี material ให้เลือกหลายรูปแบบโดย ให้เลือกหลายรูปแบบจะเลือกใช้พื้นผิวของเหล็กดำ เป็นตัวรองพื้นและในรายละเอียดบางส่วนจะใช้

เหล็กสนิมตกแต่ง หลังจากนั้นเติมน้ำตาลสีแดงสี เหลืองอ่อนในบางส่วนของความลึกเพื่อเพิ่ม ความรู้สึกถึงความเป็นผิวของมนุษย์ สร้างความรู้สึก กัดกร่อนจากสนิมบนพื้นโลหะ โครงสร้างหลักของ รูปทรงผู้ชายและผู้หญิงทำสีและสร้างพื้นผิว ด้วย material เหล็กดำเงาในบางส่วนเป็นสนิมบาง ๆ จะ ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโลหะที่แข็งแกร่งเป็นเหมือน ลูกกรงหรือพัฒนาการจองจำจิตของมนุษย์



รูปที่ 4 การทำพื้นผิวและทำสี
ที่มา : โดยผู้วิจัย

3.3 การการจัดองค์ประกอบภาพ นำรูปทรงทั้งใบหน้าคนรูปทรงลำตัวรวมถึงรูปทรงของเหลว ที่ผ่านการสร้างพื้นผิวและลงสีที่เสร็จเรียบร้อยแล้วเข้ามาประกอบในโปรแกรม Unreal Engine ในโปรแกรมนี้จะมี Asset สำหรับการสร้างบรรยากาศเช่นพื้นดิน พื้นน้ำ สภาพอากาศแบบต่าง ๆ คิวน์ เมฆ ดังนั้นจึงนำรูปทรงที่ผ่านกระบวนการทำสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว

มาประกอบ จัดวาง ย่อขยาย สร้างพื้นผิวในลักษณะแบบต่าง ๆ ในผลงานชิ้นนี้พื้นผิวจะเป็นน้ำตื้น ๆ บางส่วนขึ้นมา ที่วางกระจัดกระจายกันอยู่โดยรอบบรรยากาศได้ผลงานจะเป็นบรรยากาศมืดครึ้มมีแสงเล็กน้อย ในการทำงานที่เลือกใช้โปรแกรม Unreal Engineนี้เนื่องจากสามารถจัดแสงจัดการเคลื่อนไหวต่าง ๆ รวมถึงลักษณะการแพนกล้องในมุมต่าง ๆ



รูปที่ 5 การการจัดองค์ประกอบภาพ
ที่มา : โดยผู้วิจัย

4. ผลงานสร้างสรรค์



รูปที่ 6 ผลงานสร้างสรรค์
ที่มา : โดยผู้วิจัย

5. การวิเคราะห์ผลงาน

จากแรงบันดาลใจสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน การหาข้อมูลรวมถึงกรอบทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ และทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม จึงนำมา

สู่การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” สื่อผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะ การวิเคราะห์ผลงานจึงขอวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎีต่าง ๆ สู่การสร้างสรรค์ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี

วิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี		
ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม
อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการ ลำดับสูงขึ้นถัดไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียง เกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกรับรู้คุณค่าของตนเอง	อัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่ง จุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา	อ็อกุสต์ ก็องท์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนกับ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์
		
จากทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ถูกผลักดันให้เกิดงานศิลปะ โดยสร้างใบหน้าของมนุษย์ที่มีความทะเยอทะยานอยากอยู่ตลอดเวลาโดยแสดงออกทางใบหน้าที่มีขนาดเล็กที่อุกอัดแน่น และรวมกันเป็นกลุ่มก้อนอยู่ในรูปร่างของลำตัวมนุษย์ชายและหญิง และใบหน้าที่มีขนาดใหญ่อยู่ด้านบนของรูปร่างเพื่อ แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่ไม่มีวันจบสิ้น ใบหน้าแสดงการเฝ้ารอ อยู่ตลอดเวลาสะท้อนทฤษฎีแรงจูงใจทั้งทางกาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทางจิตใจที่ต้องการ อยากมีอยากเป็นอยู่ตลอดเวลา	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ เป็นสภาวะภายใน ที่ตอบสนองความต้องการของจิต โดยการแสดงออก ตามทฤษฎีเชื่อว่า การแสดงออกทุกอย่างคือการแสดงออกเพื่อ ชดเชยปมหลังในสิ่งที่มนุษย์ขาดหายไปตั้งแต่วัยเด็ก ด้วยเหตุนี้จึงสร้างลักษณะของใบหน้าที่อุกกักขัง หน่วงเหนี่ยว จากปมหลังที่มีอยู่ภายในจิตใจมนุษย์จนแสดงออกมาเป็นความทะเยอทะยานอยู่ตลอดเวลาและ ไม่มีวันจบสิ้น เพื่อตอบสนองการชดเชย ตามทฤษฎีดังกล่าว	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม เป็นการจับการเคลื่อนไหวของสังคมมนุษย์โดยถือว่าการเคลื่อนไหวของสังคมในลักษณะต่างๆเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้ได้สร้างสัญลักษณ์แบบแทนสังคมมนุษย์โดยใช้ ลักษณะของร่างกายมนุษย์ ค่อยกันจนเป็นเสมือนอานาถาหนะมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาจากจุดเล็กๆรวมตัวกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนและรวมกันจนเป็นร่างกายที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเสมือนการเคลื่อนที่ทางสังคมอยู่ตลอดเวลา

สรุปผลที่ได้จากผลงาน

การสร้างผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” เป็นการสร้างสรรค์และศึกษาจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ การแสดงออกถึงความยึดติดที่เกิดขึ้นซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้ โดยผลงานที่สร้างในรูปแบบ 3 มิติ เป็นการสร้างดินแดนใหม่จากจินตนาการสู่ภาพจำที่สามารถสัมผัสถึงรายละเอียดต่าง ๆ รวมถึงบรรยากาศ พื้นดิน ท้องฟ้าโดยรวมของผลงานผลักดันอารมณ์ความรู้สึกร่วมที่ตอบรับปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการ จนเกิดความรู้สึกกดทับ และคล้อยตามในรูปแบบ 3 มิติ โดยผลงานเป็นการเรียกร้องให้มนุษย์ตระหนักถึงการปล่อยวาง และความไม่แน่นอนของชีวิต จิตก็อาจจะพบหนทางที่หลุดพ้นพบอิสระที่แท้จริงได้

การเผยแพร่ผลงาน ผลงานชื่อ “พันธจองจำแห่งจิต 6” ได้รับพิจารณาเห็นชอบจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะได้รับการคัดเลือกในการแสดงผลงาน ระดับนานาชาติ The 15th Great Oriental Art Exhibition จัดโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ร่วมกับ Dali University ประเทศ

สาธารณรัฐประชาชนจีน ในระหว่างวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึง 5 มกราคม พ.ศ. 2567

References

- Chantavanich, Supang. (2011). *Sociological Theories*, (4th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Ed.Julius Wiedemann. (2011). *Illustration now 4*. Cologne: Taschen.
- Jean Louis Ferrier. (2002). *Art of the 20th century*. Milan: Lombrada.
- Kaewkangwal, Sriroan. (2001). *Theories of Personality Psychology*, (9th ed.). Bangkok: Mo Chao Ban Publishing.
- Nimsenor, Chaluad. (1991). *Elements of Art*. Bangkok: Thai Watthana Panich.
- Nopakert, Ratcharee. (2011). *General Psychology*. Bangkok: Thammasat University Press.
- Quigley, T. (2013). *“Eye and Mind”*. The New School Summary: Maurice Merleau-Ponty.

DESIGN CHO

วารสารดีไซน์เอกโค ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2567

การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากขยะพลาสติกรีไซเคิล

มินนยาร์ เพ็ชรสุด¹, ชลธิดา เกษเพชร²

^{1, 2} สาขาวิชาศิลปการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Email: minanyarr@gmail.com¹, chonthida@tsu.ac.th²

Received: May 24, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากขยะพลาสติกรีไซเคิล” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์คุณสมบัติและประเภทของขยะพลาสติก เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกและเพื่อประเมินความพึงพอใจผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก โดยการเก็บข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้วิจัยพบว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกโดยออกแบบให้ตอบโจทย์กับกลุ่มผู้บริโภคคือมีความทันสมัยเรียบง่าย โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้งานพลาสติกชนิด โพลีเอทิลีนความหนาแน่นสูง (HDPE) เบอร์ 2 และโพรพิลีน (PP) เบอร์ 5 ออกแบบรูปแบบของชิ้นงานพลาสติกให้เป็นชิ้น โดยมีลักษณะรูปทรงตัว M และตัว i ซึ่งเป็นตัวอักษรที่ประกอบอยู่ในชื่อแบรนด์ Mia compassion จากนั้นจึงมาร้อยต่อกันเพื่อสร้างลายเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับแบรนด์ ผู้วิจัยเลือกวิธีการจัดการกับวัสดุด้วยเครื่องอัดความร้อน จนได้แผ่นพลาสติกตามความหนาและสีที่ตามต้องการ จากนั้นจึงนำมาเข้ากระบวนการฉลุเป็นชิ้นตามแบบ แล้วนำมาร้อยต่อกันเป็นกระเป๋า 4 รูปแบบ โดยมีการใช้วัสดุเสริมเป็นท่วงสแตนเลสกลมและสายโลหะ เพื่อการใช้งานที่คงทน และยกระดับขยะพลาสติกให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าและดูสวยงาม ในส่วนของตราสัญลักษณ์ออกแบบในรูปแบบตราสัญลักษณ์ประเภท logotype ให้เรียบง่าย ทันสมัย และนำเสนอถึงความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก มีความพึงพอใจในด้านการออกแบบอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมากเมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่าในด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.60 (S.D.=0.60) ในด้านรูปแบบของพลาสติก พบว่า ความพึงพอใจรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.54 (S.D.=0.60) และความพึงพอใจด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์พบว่าความพึงพอใจรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.68 (S.D.=0.47)

คำสำคัญ : ขยะพลาสติก, รีไซเคิล, ผลิตภัณฑ์

Design of Bags from Recycled Plastic Waste

Minanyar Phetsut¹, Chonthida Ketphet²

^{1, 2}Program in Art design, Faculty of Fine and Applied Arts, Thaksin University

Email: minanyarr@gmail.com¹, chonthida@tsu.ac.th²

Received: May 24, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

Abstract

This study aims to analyze the properties and types of plastic waste, design products from plastic waste, and assess the satisfaction of these designs. Data collection and analysis focused on calculating the average and standard deviation of the satisfaction scores.

The research findings indicate that designing products from plastic waste to meet consumer needs involves creating modern and simple designs. The researcher selected high-density polyethylene (HDPE) No. 2 and polypropylene (PP) No. 5 for this purpose. The plastic pieces were designed in the shapes of the letters "M" and "i," which are part of the brand name "Mia Compassion." These pieces were then strung together to create a unique pattern specific to the brand.

The researcher chose to use a heat press method to handle the materials, resulting in plastic sheets of the desired thickness and color. These sheets were then cut into specific shapes and assembled into four styles of bags. Round stainless steel loops and metal straps were used as supplementary materials to enhance durability and elevate the plastic waste into valuable, aesthetically pleasing products. The logo was designed as a simple and modern logotype, conveying environmental friendliness.

To process the materials, a heat press method was used to create plastic sheets of the desired thickness and color. These sheets were then carved into pieces according to the design and assembled into four styles of bags, catering to female students, tourists, and working professionals. The bags were reinforced with round stainless steel loops and metal straps for durability, adding value and aesthetic appeal to the plastic waste products. The logo was designed to be simple and modern, with rounded curves to convey environmental friendliness.

The assessment of product design satisfaction revealed very high satisfaction levels. The creativity of the designs received an average score of 4.60 (S.D. = 0.60), satisfaction with the plastic pattern scored an average of 4.54 (S.D. = 0.60), and logo design satisfaction scored an average of 4.68 (S.D. = 0.47), all within the "very good" criteria.

Keywords : Plastic waste, Recycling, Product Design

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาจากมลภาวะต่าง ๆ หลายด้านจากวิทยาการที่ก้าวหน้า การเพิ่มของประชากรอย่างรวดเร็ว การผลิตเพื่อการอุปโภคและบริโภค เป็นเหตุให้มีปริมาณของวัสดุเหลือทิ้งมากขึ้น อันก่อให้เกิดปัญหามลภาวะที่สำคัญและมีผลกระทบต่อดำรงชีวิตของผู้คน โดยวัสดุเหลือทิ้งเหล่านี้จะเป็นของเหลือใช้จากการทำกิจกรรมจากสถานที่ต่าง ๆ เช่น สำนักงาน ร้านอาหาร สถานประกอบการโรงงานและที่อยู่อาศัย ซึ่งหากไม่รู้จักริธีกำจัดและจัดการวัสดุเหลือทิ้งหรือขยะเหล่านั้นอย่างถูกวิธี จะนำไปสู่ปัญหามลพิษที่เกิดจากขยะมูลฝอย (Waste pollution) หมายถึง สภาวะแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม อันเนื่องมาจากขยะมูลฝอยที่เกิดจากการทิ้งขยะในที่สาธารณะ การทิ้งขยะลงในแหล่งน้ำ จนเกิดกลิ่นเน่าเหม็นส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่และสุขภาพ (วรสุตา ขวัญสุวรรณ, 2563) พลาสติกที่มีการใช้ทั่วไปนั้นไม่สามารถย่อยสลายได้ด้วยตนเองจึงมีการจัดการโดยการเผาหรือฝังกลบซึ่งก่อให้เกิดการปนเปื้อนต่อแหล่งน้ำ ดิน และอากาศได้จากข้อมูลของกรุงเทพมหานคร ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2563 มีปริมาณการทิ้งขยะพลาสติกมากถึง 3,440 ตันต่อวัน เพิ่มขึ้นจากเดือนเมษายนปี พ.ศ. 2562 ถึงร้อยละ 62 (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2565) โดยขยะพลาสติกแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) เทอร์โมพลาสติก (thermoplastic) พลาสติกประเภทนี้เมื่อได้รับความร้อนจะอ่อนตัวและเปลี่ยนรูปร่างได้ เมื่อเย็นลงจะแข็งตัว ถ้าให้ความร้อนอีกจะอ่อนตัว จึงสามารถทำให้กลับเป็นรูปเดิมหรือเปลี่ยนรูปได้ ซ้ำไปมาหลายครั้ง โดยไม่ทำลายโครงสร้างเดิม และทนต่อแรงดึงได้สูง 2) เทอร์โมเซตติงพลาสติก (Thermosetting plastic) พลาสติกประเภทนี้มีความแข็งแรง ทนต่อการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิและปฏิกิริยาเคมีได้ดี โดนความร้อนแล้วไม่อ่อนตัว ไม่สามารถหลอมและนำกลับมาขึ้นรูปใหม่ได้ ถ้าอยู่ในอุณหภูมิสูงจะทำให้แตกและไหม้เป็นขี้เถ้าสีดำ ประเภทขยะที่จะนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์คือขยะ

หน้า 42

พลาสติกประเภทที่สามารถ Recycle ได้ การจัดการวัสดุเหลือทิ้งจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถลดจำนวนวัสดุเหลือทิ้ง ทำให้สามารถลดมลพิษต่าง ๆ ได้ โดยมีหลากหลายวิธี หนึ่งในวิธีที่สามารถนำขยะมาสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์คือการนำสิ่งเหล่านั้นมาผ่านกระบวนการ Reuse Reduce และ Recycle เพื่อการปรับนำทรัพยากรไปใช้อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดด้วยการนำวัสดุเหลือทิ้งหรือขยะ มาผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ เปลี่ยนจากวัสดุเหลือทิ้งให้เป็นสินค้า นำไปต่อยอดเพื่อสร้างอาชีพและเสริมรายได้สำหรับผู้สนใจ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมการออกแบบอย่างยั่งยืน (สภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2562) โดยขวดน้ำดื่มพลาสติกเป็นขยะพลาสติกจำนวนมากที่มีอยู่ในทุกชุมชนมีการนำตัวขวดไปใช้ประโยชน์อย่างหลากหลาย แต่ในส่วนของฝาขวดพลาสติกซึ่งเป็นขยะพลาสติกประเภทหนึ่งที่มีสีสันทนสวยงาม กลับเป็นชนิดที่ขาดการจัดการที่จริงจังเหมือนกับพลาสติกชนิดอื่น ๆ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้เห็นแนวทางการแก้ปัญหาโดยการนำขยะพลาสติกประเภทฝาขวดน้ำ มาทำเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและใช้เทคนิคต่าง ๆ ผสมผสานวัสดุชนิดอื่น ๆ เพื่อยกระดับสินค้าเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย สร้างแรงบันดาลใจและปลูกกระแสสังคมให้ตระหนักถึงปัญหาภาวะโลกร้อนจากการเพิ่มขึ้นของขยะและกลับมาสนใจผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากขยะเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์คุณสมบัติและประเภทของขยะพลาสติก
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่
 - 1.1 กลุ่มชุมชนบ้านป่ายาง ตำบลนาโยงเหนือ อำเภอนาโยง จังหวัดตรัง
2. ขอบเขตด้านประชากร

2.1 กลุ่มเป้าหมายที่นิยมผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกรีไซเคิล หรือ Eco product

2.2 กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ จำนวน 100คน

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้วิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ศึกษาคุณสมบัติของวัสดุ รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องการและเหมาะสม กระบวนการและหาแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็น

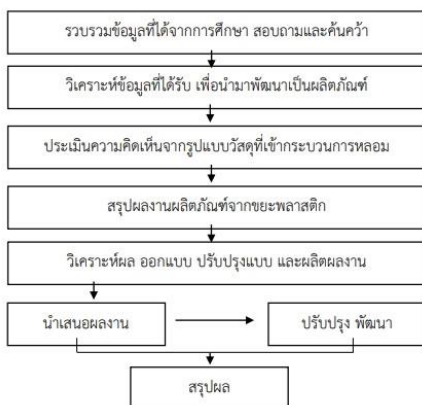
ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสอบถามและค้นคว้า

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการทำวัสดุรีไซเคิลจำนวน 3 คน และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับความชอบในองค์ประกอบทางการออกแบบและรูปแบบผลิตภัณฑ์และกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง (ผู้บริโภค) จำนวน 100 คน

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลและทดลองสร้างสรรค์งานออกแบบ

ขั้นตอนที่ 5 สรุปและอภิปรายผล



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดและทฤษฎี

ในงานวิจัยนี้เลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดนวัตกรรมการสร้างสรรค์งานศิลปะชุมชนจากขยะรีไซเคิล เพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและเพิ่มรายได้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปะชุมชนจากขยะ รีไซเคิลทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อพัฒนาวัตรกรรมศิลปะชุมชนจากขยะรีไซเคิลโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น และ เพื่อประเมินรูปแบบของนวัตกรรมศิลปะชุมชนจากขยะรีไซเคิลที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่น เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการศึกษาเอกสาร และการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยสำรวจบริบทชุมชน และการจัดการขยะของชุมชน ปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะชุมชน จากขยะรีไซเคิลและวัสดุเหลือใช้ (สหทัย วิเศษ, 2564)

2. แนวคิดกระบวนการนำกลับมาใช้ใหม่ของเศษขยะขวดน้ำพลาสติกและ กระบวนการสร้างพื้นผิวโดยผสมผสานกับเศษวัสดุแท้ เชือก อวน และ ทุ่นโฟม

วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษากระบวนการนำกลับมาใช้ใหม่ของเศษขยะขวดน้ำ พลาสติก คือ แยกชนิดขวดน้ำพลาสติก PET และ HDPE ด้วยวิธีการทำมือ และย่อยขนาดขวดน้ำพลาสติกให้เล็ก ด้วยวิธีการตัด ผลิตชิ้นพลาสติกในอัตราส่วน ร้อยละ 100 ด้วยวิธีการหลอมด้วยความร้อนในเตาอบ เมื่อพลาสติกโดนความร้อนจะเกิดการละลายและยุบตัว จึงจำเป็นต้องเติมปริมาณเศษพลาสติกที่ตัดเป็นชิ้นเล็กให้เต็มแม่แบบจนได้ขนาดตามแม่แบบ การผลิตชิ้นพลาสติก ผสมผสานกับเศษวัสดุแท้ เชือก อวน และทุ่นโฟมในอัตราส่วนการผสมเศษขวดน้ำพลาสติก ร้อยละ 90 และ เศษวัสดุอื่น ๆ ร้อยละ 0 ผลการศึกษากระบวนการสร้างพื้นผิวของเศษขยะขวดน้ำพลาสติก และการผสมผสานกับเศษวัสดุแท้ เชือก อวน และ ทุ่นโฟม พบว่า จุดหลอมเหลวพลาสติก HDPE ที่ 230 องศาเซลเซียส จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนโดยเผาไหม้และเปลี่ยนเป็นสีดำ ส่วนพลาสติก

ชนิด PET ที่ 293 องศาเซลเซียส จะเกิดการละลาย กลายเป็นน้ำ ส่วนเศษวัสดุแห เชือก อวน ที่นำมา ผสมมีลักษณะละลายเข้ากับเนื้อพลาสติกขูดน้ำ ด้วยความร้อนได้ดี แต่เกิดการเผาไหม้เร็วกว่าพลาสติก โดยเฉลี่ยใช้ระยะเวลา 10 นาที จะเกิดการเผาไหม้ เปลี่ยนสีเป็นสีน้ำตาลเข้ม และแข็งตัวคงรูป ซึ่งมีผล ต่อลักษณะพื้นผิวของพลาสติกทำให้ไม่เรียบ ขรุขระ (ศุภรา อรุณศรีมรกต, 2562)

3. แนวคิดในการออกแบบด้วยหลักการออกแบบ เพื่อสิ่งแวดล้อม (Eco-Design)

เป้าหมายของการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมเป็น เครื่องมือหนึ่งเพื่อเพิ่มศักยภาพในการผลิต โดยลด ต้นทุนในแต่ละขั้นตอนของการผลิตและพัฒนา สินค้า ป้องกันการสูญเสียที่เกิดจากการผลิต เน้น การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และลด ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมควบคู่กับคุณรูปที่คงเดิม ของผลิตภัณฑ์บนพื้นฐานของการประยุกต์หลักของ 4R ซึ่งประกอบ Reduce Reuse Recycle และ Repair

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ปรากฏผลดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาคุณสมบัติและ ประเภทของขยะพลาสติก ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัย ได้เลือกใช้พลาสติกชนิดโพลิเอทิลีน ความหนาแน่น สูง (HDPE) เบอร์2 และโพลิโพรพิลีน (PP) เบอร์5 เช่น ฝาขวดน้ำพลาสติก ซึ่งมีสีน้ำตาลสวยงาม มี คุณสมบัติ คือ เหนียว ทนทาน และเป็นชนิดที่ไม่มี การจัดการที่จริงจังเหมือนกับพลาสติกชนิดอื่น ๆ และเป็นพลาสติกที่พบได้มากตามท้องที่ต่าง ๆ โดย นำขยะพลาสติกมาคัดแยกและเข้าสู่ขบวนการรีไซเคิล ด้วยการหลอม ที่ต้องใช้อุณหภูมิความร้อนที่ เหมาะสมเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายต่อวัสดุและเกิด มลพิษทางอากาศเพิ่ม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการ ออกแบบ จากการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล ประชากร ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาผู้หญิงและพนักงาน คือ กลุ่ม ผู้หญิงวัยทำงาน มีความต้องการผลิตภัณฑ์ประเภท

กระเป๋าที่ใช้งานได้ประจำ สะดวกสบาย หรือสามารถ ใช้งานได้หลากหลาย คุณภาพของวัสดุที่ใช้มีความ สวยงาม แปลกใหม่ คงทน และควรให้เข้ากับเทรนด์ ปัจจุบันคือเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งร้อยละ 79 ชอบรูปแบบที่เรียบง่าย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การประเมินความพึงพอใจ ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกโดยมี ความพึงพอใจในการออกแบบ พบว่าความพึงพอใจ รวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมากเมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.60 (S.D.=0.60) ความพอใจด้านรูปแบบของ พลาสติก พบว่าความพึงพอใจรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดี มาก เมื่อพิจารณารายละเอียด ค่าเฉลี่ย 4.54 (S.D.= 0.60) และความพึงพอใจด้านการออกแบบตรา สัญลักษณ์พบว่าความพึงพอใจรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.68 (S.D.=0.47)

การประยุกต์ใช้ผลวิจัย

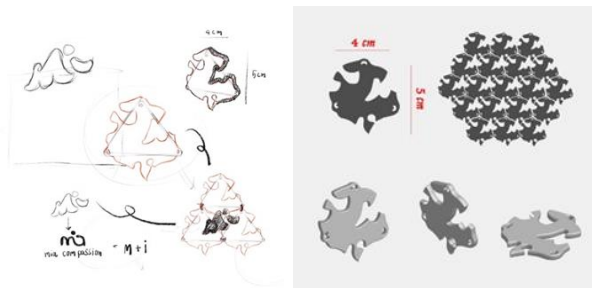
ในการประยุกต์ใช้ผลวิจัยเพื่อนำไปสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก มีขั้นตอน ดังนี้

1. การออกแบบรูปร่างของพลาสติก ออกแบบ โดยการใช้รูปทรงที่อิงมาจากธรรมชาติ ซึ่งออกแบบ ให้เป็นขึ้นแล้วนำมาร้อยต่อกัน ตามแนวคิดประกอบ สิ่งเล็ก ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างสิ่งที่ใหญ่กว่า ซึ่งสะท้อน ถึงแนวคิดการรีไซเคิลขยะพลาสติก และหมายถึง ความเชื่อมโยงกันของความรับผิดชอบด้าน สิ่งแวดล้อมส่งเสริมความรู้สึกเป็นน้ำหนึ่งเดียวกัน อย่างมีจุดมุ่งหมาย

2. จัดทำแบบร่างของผลิตภัณฑ์ ประเภท กระเป๋า ออกแบบในรูปแบบที่เน้นการใช้งานได้จริง เรียบง่ายขนาดของกระเป๋าเหมาะสมตามพฤติกรรม การใช้งานในชีวิตประจำวัน มีความทันสมัย โดยการ นำชิ้นส่วนพลาสติกที่ออกแบบไว้มาร้อยต่อกันตาม แบบ โดยใช้วัสดุเสริมเป็นห่วงสแตนเลสและ สายสพายโลหะ เพื่อเพิ่มมูลค่า ความสวยงามให้กับ ขยะพลาสติกและเพิ่มความคงทนของการใช้งานให้ สามารถตอบโจทย์การใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 2 แบบกระเป๋ารูปแบบต่าง ๆ
ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 3 แบบชิ้นส่วนพลาสติกตัวต่อกระเป๋า
ที่มา : ผู้วิจัย



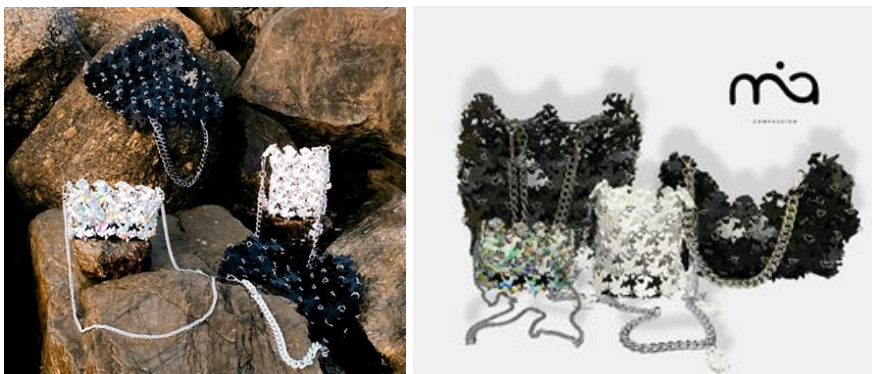
รูปที่ 4 ผลงานการออกแบบและการใช้งานกระเป๋าจากขยะพลาสติก
ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 5 ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์
ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 6 การประยุกต์ใช้ตราสัญลักษณ์
ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 7 ผลงานแบบสมบูรณ
ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกระเป๋าทรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด สรุปผลงานการออกแบบได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์และเลือกใช้ชนิดของพลาสติก การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้พลาสติกโพลิเอทิลีน ความหนาแน่นสูง (HDPE) เบอร์ 2 และโพรพิลีน (PP) เบอร์ 5 เช่นฝาขวดพลาสติก ซึ่งมีสีนวลสวยงาม มีคุณสมบัติ คือ เหนียว ทนทาน เป็นพลาสติกชนิดที่ขาดการจัดการอย่างจริงจังเหมือนกับพลาสติกชนิดอื่น ๆ และเป็นพลาสติกที่พบได้มากตามท้องที่ต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการจัดการกับขยะพลาสติกทั้ง 2 ชนิด ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการหลอมอัดแผ่นด้วยเครื่องอัดความร้อน หลังจากนั้นนำมาฉลุเป็นชิ้นงาน และนำมาร้อยต่อกันเป็นกระเป๋าด้วยห่วงสแตนเลส

2. การออกแบบรูปแบบของพลาสติก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปจากความต้องการจากตอบแบบสอบถาม เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าพลาสติก โดยออกแบบขึ้นส่วนจากแผ่นขยะพลาสติก ให้เป็นรูปแบบที่ไม่สามารถมองออกได้ว่าเป็นรูปอะไรเมื่ออยู่ชิ้นเดียว ออกแบบรูปแบบของชิ้นงานพลาสติกให้เป็นชิ้น โดยมีลักษณะรูปทรงตัว M และตัว i ซึ่งเป็นตัวอักษรที่ประกอบอยู่ในชื่อแบรนด์ Mia compassion จากนั้นจึงมาร้อยต่อกันเพื่อสร้างลายเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับแบรนด์ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอแนวคิดของการประกอบสิ่งเล็ก ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างสิ่งที่ใหญ่กว่า และหมายถึงความเชื่อมโยงกันของความรับผิดชอบด้านสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกับโลกโดยไม่ลดทอนประโยชน์การใช้สอย

3. ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติก ออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าพลาสติก 4 รูปแบบ เน้นการใช้งานได้จริง ใช้งานได้หลากหลาย มีความเรียบง่าย คงทน ขนาดของกระเป๋าเหมาะสมต่อการใช้งาน มีความทันสมัย เหมาะสมกับการใช้

งานในชีวิตประจำวันตามพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายคือผู้หญิงในกลุ่มนักศึกษาและวัยทำงาน โดยนำชิ้นส่วนพลาสติกที่ออกแบบไว้มาร้อยต่อกันตามแบบโดยใช้วัสดุเสริมเป็นห่วงสแตนเลสและสายสะพายโลหะ เพื่อเพิ่มมูลค่า ความสวยงามให้กับขยะพลาสติก เมื่อทดลองใช้ก็สามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์และสามารถประยุกต์การใช้งานได้ตามความเหมาะสม ตามโอกาสและการแต่งกาย

4. ด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ใช้รูปแบบ Logotype เป็นลักษณะตัวอักษรภาษาอังกฤษที่เรียบง่าย มีความทันสมัย และเพิ่มความโดดเด่นสื่อถึงความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรพิจารณาใช้วิธีการฉีดอัดพลาสติกเข้าแม่พิมพ์แทนการหลอมและฉลุเพื่อลดปริมาณชิ้นส่วนเหลือใช้ วิธีนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยลดขยะพลาสติกที่เกิดขึ้นใหม่ แต่ยังทำให้กระบวนการผลิตมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ควรให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สีที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของแบรนด์หรือชุมชนที่ผลิต เช่น การใช้สีที่มีความหมายทางวัฒนธรรมหรือสีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ควรพิจารณาการใช้วัสดุเสริมที่มีความคงทนและสวยงามเพื่อเพิ่มมูลค่าและความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์

References

- Arunsrirakot, S. (2020). The Study of Recycle Process of Plastic Bottle and TextuThe Study of Recycle Process of Plastic Bottle and Texturing Process by Integration with Debris Netting, Rope, Nets and Foam Buoy ring Process by Integration with Debris Netting, Rope, Nets and Foam Buoy. *Burapha Arts Journal*, 22(2), 90–103. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/burapha/article/view/241940>

- Kwansuwan, W. (2020). *Creating added value from waste materials into design products: Decoration and fashion: Khao Rup Chang Municipal Model Community*. Faculty of Architecture, Rajamangala University of Technology Srivijaya.
- National Council for Higher Education, Science, Research and Innovation Policy. (2019). *Model Economy BCG*. Pathum Thani: Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. Retrieved on December 27, 2020, from <https://www.bcg.in.th>.
- Plastic. (n.d.). Bangkok: Environmental Monitoring and Evaluation Division. Retrieved on December 27, 2020, from http://env_data.onep.go.th.
- Pollution Control Department. (2018). *Dealing with plastic waste*. Bangkok: Ministry of Natural Resources and Environment. Retrieved on December 27, 2020, from <https://www.pcd.go.th/wp-content>.

วารสารดิไซน์เอดโค

วารสารดิไซน์เอดโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นวารสารตีพิมพ์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปหัตถกรรม บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสารฉบับนี้จะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ และต้องได้รับความเห็นชอบจากบรรณาธิการวารสารดิไซน์เอดโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยบทความที่พิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนี้จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ของวารสารอื่น กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขต้นฉบับและการพิจารณาตีพิมพ์ตามลำดับก่อนหลัง โดยมีข้อเสนอแนะในการส่งบทความดังนี้

การเตรียมต้นฉบับบทความ

ชื่อเรื่อง (Title)	ภาษาไทยและภาษาอังกฤษควรสั้น กระชับ ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ และสื่อความหมายของเรื่องที่ใช้อย่างชัดเจน
ชื่อ-นามสกุลของผู้เขียน	ระบุชื่อนามสกุลเต็ม ของผู้เขียนให้ครบทุกคน <u>โดยไม่ต้องใส่คำนำหน้านามใด ๆ</u> ระบุสถานที่ทำงานหรือหน่วยงานที่สังกัดของผู้เขียน, ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
บทคัดย่อ (Abstract)	มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นเนื้อความสรุปสาระสำคัญของเรื่อง ครอบคลุมวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย และผลสรุป มีความยาวไม่เกิน 300 คำ ให้พิมพ์คอลัมน์เดียว
คำสำคัญ (Keyword)	ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ จำนวน 3-5 คำ
บทนำ	อธิบายถึงความสำคัญหรือที่มาของปัญหาที่ทำการศึกษา วัตถุประสงค์ และอาจรวมไปถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องบางส่วน
เนื้อเรื่อง	ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย กระชับรัดกุมและชัดเจน
วิธีการวิจัย	อธิบายขั้นตอนการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
ผลการวิจัย	อธิบายผลการทดลองที่พบอย่างชัดเจน ครบถ้วน
สรุปและอภิปรายผล	เป็นการประเมิน การตีความ และการวิเคราะห์ในแง่มุมต่าง ๆ ของผลที่ได้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลงานผู้อื่นอย่างไร โดยต้องมีการอ้างทฤษฎีหรือผลการศึกษาของผู้อื่นที่เกี่ยวข้องประกอบ
กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)	ระบุสั้น ๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากแหล่งใดบ้าง
เอกสารอ้างอิง (References)	ให้เขียนเอกสารอ้างอิงตามรูปแบบ American Psychological Association (APA) ตามรูปแบบที่กำหนด <u>โดยแปลเอกสารอ้างอิง (References) จากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ</u>

รูปภาพและตาราง

ต้องมีความคมชัดเป็นภาพขาวดำที่ชัดเจน มีคำอธิบายสั้น ๆ ครบถ้วน และเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และอธิบายใส่ไว้ในเนื้อตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูปใช้คำว่า “รูปที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป

การเขียนเอกสารอ้างอิง

American Psychological Association (APA)

การอ้างอิงในเนื้อหา

กรณีที่ต้องเขียนต้องการระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อเรื่องให้ใช้วิธีการอ้างอิงแบบนาม-ปี (author-date in-text citation) มี 3 รูปแบบ ดังนี้

1. (ผู้แต่ง, ปีพิมพ์, เลขหน้า) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง เช่น (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2553, น. 35-40)

(McCartney & Phillips, 2006, pp. 498-499) (Murphy, 1999, p. 85)

กรณีที่ไม่มีปรากฏเลขหน้าให้ลงแค่ชื่อผู้แต่งกับปีพิมพ์ไว้ในวงเล็บเดียวกัน

เช่น (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2553)

2. ผู้แต่ง (ปีพิมพ์, เลขหน้า) กรณีมีการระบุชื่อผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว ไม่ต้องระบุ ไว้ในวงเล็บท้ายข้อความที่อ้างอิง เช่น ยุทธ ไกยวรรณ (2557, น.45) ได้ศึกษาถึง.....

Kanokon Boonsarngsuk (2002, p. 14) studied.....

กรณีที่ไม่มีปรากฏเลขหน้าให้ลงแค่ชื่อผู้แต่งกับปีพิมพ์โดยลงปีพิมพ์ไว้ในวงเล็บ

เช่น สายชล ทองคำ (2550)

3. ปีพิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) กรณีมีการระบุปีพิมพ์และผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว (ปีพิมพ์และผู้แต่งสามารถสลับที่กันได้) ให้ระบุเฉพาะเลขหน้าที่อ้างถึงในวงเล็บเท่านั้น เช่น ในปี 2551 รังสรรค์ ประเสริฐศรี ได้กล่าวว่า ผู้นำ คือ บุคคลที่ทำให้องค์กรประสบความสำเร็จ โดยเป็นผู้แสดงบทบาทความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือผู้นำคือ บุคคลซึ่งก่อให้เกิดความมั่นคงและช่วยเหลือบุคคลต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม จากความหมายของผู้นำที่กล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ผู้นำเป็นบุคคลที่มีอำนาจหรืออิทธิพลเหนือบุคคลอื่นในกลุ่มหรือชุมชน เป็นที่ยอมรับและได้รับการเชื่อถือฟังจากสมาชิกของกลุ่มหรือชุมชนที่ต้องปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของกลุ่มที่ตั้งไว้ (น. 9)

การอ้างอิงท้ายบทความ

เป็นการรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนบทความได้ใช้อ้างอิงในการเขียนบทความ ****โดยแปลเอกสารอ้างอิงจากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ**** และจัดเรียงรายการตามลำดับอักษรชื่อผู้แต่ง ตัวอย่างเช่น

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ(ตัวเอียง)*. (พิมพ์ครั้งที่). เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณานุกรม, *ชื่อหนังสือ(ตัวเอียง)*. (เลขหน้าบทความ). เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. *ชื่อวารสาร(ตัวเอียง)*. ปีที่พิมพ์ (ฉบับที่), เลขหน้าบทความ.

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์. (ปีที่วิจัยสำเร็จ). *ชื่อวิทยานิพนธ์(ตัวเอียง)*. วิทยานิพนธ์ปริญญา(ระดับ) ชื่อสาขาวิชา สังกัดของสาขาวิชา มหาวิทยาลัย.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความหรือชื่อเรื่องของบท. ใน หรือใน ชื่อ บรรณาธิการ (บ.ก. หรือ Ed. หรือ Eds.), ชื่อการประชุม (น. หรือ p. หรือ pp. เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

การส่งต้นฉบับบทความ

ส่งบทความผ่านระบบ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jdecho> เท่านั้น หากต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม สามารถติดต่อได้ที่ กองบรรณาธิการวารสารดีไซน์เอดโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอุทองนอก แขวงวชิระ เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทรศัพท์ 0 2160 1438 ต่อ 23 โทรสาร 0 2160 1440 Email : fit_journals@ssru.ac.th