

การนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบ ของที่ระลึก

ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

อีเมล: rattanapanchatchawan @gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สร้างแนวความคิดจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ 2) ทดลองสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต้นแบบ โดยมีลำดับขั้นตอนการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด ใช้วิธีเลือกโดยจงใจ สอบถามความคิดของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ จำนวน 5 คน 2) ทำการออกแบบและร่างแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยแปรผลจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ แนวความคิดจาก 12 เมืองนักชัตรี แนวความคิดจากหัตถกรรม การแกะหนังตะลุง แนวความคิดจากหัตถกรรมร้อยลูกปัดมโนราห์ แนวความคิดจากหัตถกรรมผ้ามัดย้อม แนวความคิดจากหัตถกรรมผ้าบาติก แนวความคิดจากหัตถกรรม การทอหางอวน แนวความคิดจากหัตถกรรมกระจูด แนวความคิดเครื่องปั้นดินเผา แนวความคิดจากศิลปมลายู 3) ทำการออกแบบและร่างแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แล้วนำไปสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบคือแบบสอบถามมาตราส่วน ค่าระดับ (Rating Scale) แล้วนำมาแปรผล เพื่อปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบผลิตภัณฑ์ให้แล้วเสร็จก่อนทำการผลิตชิ้นงานต้นแบบ 4) ทำการผลิตชิ้นงานของที่ระลึกต้นแบบ 5) สอบถามความพึงพอใจของ

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ผู้บริโภครวม 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ กลุ่มที่ 2 เจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนจังหวัด กลุ่มที่ 3 ผู้ผลิตสินค้าหัตถกรรมในท้องถิ่น กลุ่มที่ 4 ผู้ประกอบการจำหน่ายของที่ระลึก กลุ่มที่ 5 นักท่องเที่ยว รวมทั้งหมด 25 คน โดยพิจารณา 3 ด้าน คือ ด้านความเหมาะสมด้านเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ ด้านความเหมาะสมกับความสวยงาม และด้านความเหมาะสมวัสดุและกรรมวิธีการผลิต เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามการประมาณค่า การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติความถี่ และร้อยละเพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้บริโภค แล้วนำมาแปลผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีแนวความคิดจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ด้านความเหมาะสมด้านเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD. 0.61) อยู่ในระดับที่ดี ถัดมาด้านความเหมาะสมกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิตมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 (SD.0.674) อยู่ในระดับที่ดี และด้านความเหมาะสมกับความสวยงามระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดเท่ากับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 (SD.0.61) อยู่ในระดับที่ดี

คำสำคัญ: ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น, การสร้างมูลค่าเพิ่ม

The Design Process of Souvenirs by using the Inspiration of Arts and Culture in the South of Thailand

Chatchawan Rattanapan

Faculty of Industrial Technology, Nakhorn Si Thammarat Rajabhat University

Nakhorn Si Thammarat 80280, Thailand

e-mail: rattanapanchatchawan@gmail.com

Abstract

This research aims to study 1) the design process of souvenirs by using the inspiration of arts and culture in the south of Thailand and 2) the creation of souvenirs' prototypes. The process of the research is as follows : step 1) to collect the data, purposive sampling method was used to select 5 experts of arts and culture in the south of Thailand. An open-ended questionnaire was used to ask the opinions of the experts about concepts of arts and culture in the south of Thailand. Step 2) the concepts of arts and culture in the south of Thailand were divided into 9 groups based on materials used and processes which are (a) 12 Thai zodiac sign (b) leather carving of the shadow puppet (c) threading Nora beads (d) tie dye clothing (e) Batik clothing (f) *Hang Aoan weaving* – weaving fresh palm leaves (g) *Krajud weaving* – weaving a family of plants as well as reed (h) pottery craft and (i) Malay arts. The souvenir's prototypes were designed and drafted by using the above materials and processes. Step 3) after designing and drafting the souvenirs' prototypes, rating scale questions were used to ask the opinions and suggestions of 5 experts which were used to develop the souvenir design. Step 4) the souvenirs'

prototypes were reproduced. Step 5) rating scale questions were used to ask to rate the souvenirs' prototypes. For this step, 25 individuals were divided into 5 groups which are the experts of product design, provincial development officers, craft producers in communities, souvenir shop owners, and tourists. There are 3 aspects asking consumers' satisfaction : presenting identities of arts and culture in the south of Thailand, presenting the beauty, and materials used and manufacturing process. The consumers' satisfaction was analyzed by using frequency, mean, and percentage of descriptive statistics.

The research shows that the most satisfying aspect is presenting identities of arts and culture in the south of Thailand with the high level ($\bar{X} = 4.38$ and $SD = 0.61$). The second satisfying aspect is the materials used and manufacturing process with the high level ($\bar{X} = 4.10$ and $SD = 0.674$). The least satisfying aspect is presenting the beauty with the high level ($\bar{X} = 4.04$ and $SD = 0.61$).

Keywords: Local Arts and Culture, Value Creation

บทนำ

กล่าวถึงภาคใต้โดยภาพรวมที่มีลักษณะเป็นแหลมแคบยาวขนานด้วยทะเลทั้งสองด้าน มีทำเลทางภูมิศาสตร์ที่เป็นคาบสมุทรและเป็นประตูติดต่อกับโลกภายนอก มีท่าจอดเรือธรรมชาติหลายแห่งทั้งสองฝั่ง และความเป็นดินแดนแห่งโรคทรพิษทำให้มีการติดต่อกับคนภายนอกทั้งในและนอกประเทศนับเนื่องมามากกว่า 1,000 ปี มีการรับเอาวัฒนธรรมจีน อินเดียฝ่ายใต้ ชาว มาลายู (Bussarat, 2008, pp. 27 - 50 quote in Nathalang, 2007, pp. 3 - 5) เกิดการหลอมรวมทางและศิลปประเพณีวัฒนธรรม ภูมิปัญญา จนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถนำมาสร้างให้เกิดมูลค่าได้ เพราะแนวความคิดเรื่องการสร้างสรรค์คุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ (Value Creation) เป็นคำที่นิยมกันมากในปัจจุบัน เพราะการสร้างคุณค่าให้กับสินค้าสามารถทำได้ตั้งแต่ต้นน้ำ จนถึงปลายน้ำ เพื่อช่วยลดต้นทุน สามารถผลิตได้มากขึ้น วิสัยทัศน์ของผู้ผลิตต้องเปลี่ยนจากการรับจ้างผลิต (OEM : Original Enhance Manufacture) หรือการผลิตสินค้าที่มีรูปแบบเหมือนคนอื่น เป็นการผลิตสินค้าที่มีรูปแบบเป็นของตนเอง มีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัวของสินค้าที่ลอกเลียนแบบได้ยาก (Aimchotiwilich, 2008, pp. 34 - 36)

ของที่ระลึกเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นสิ่งที่แสดงถึงผลรวมของลักษณะเฉพาะท้องถิ่น ซึ่งทำให้เป็นที่รู้จักและจดจำได้ เป็นการสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ ท้องถิ่นใดที่สามารถนำงานศิลปวัฒนธรรมมาส่งเสริมให้กลายเป็นสินค้าที่ระลึก จึงเท่ากับเป็นการสืบทอดและฟื้นฟูฝีมือด้านหัตถกรรมดั้งเดิม และที่สำคัญเป็นการเพิ่มมูลค่าที่เป็นทรัพยากรท้องถิ่นนั้นๆ รวมทั้งเป็นการสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับแรงงานท้องถิ่น โดยใช้หลักการออกแบบของที่ระลึกดังนี้ 1) พยายามใช้วัสดุภายในท้องถิ่นมากที่สุด 2) ผลงานที่ผลิตจะต้องแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น 3) ขนาด น้ำหนัก ของสินค้าสามารถพกพาได้สะดวก 4) สินค้าควรมีความงามและแฝงไปด้วยประโยชน์ใช้สอย 5) การประดิษฐ์คิดค้นรูปแบบใหม่ๆ ยังคงรักษาฐานคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น (Manuratchada, 2012, p. 57 quote in Li Suvun, 2010, pp. 129 - 136)

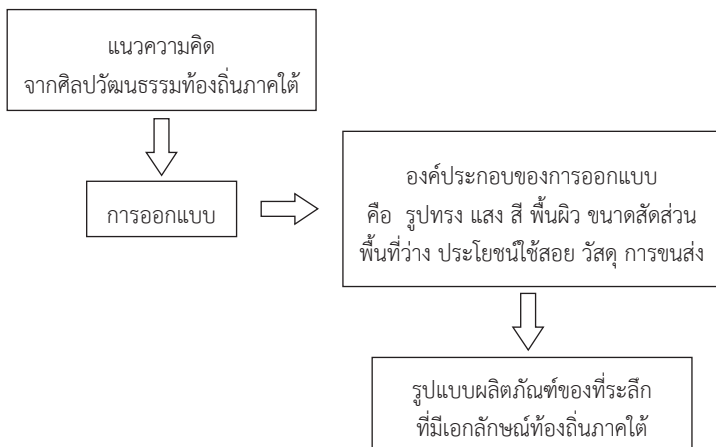
ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงเป็นที่มาของการสร้างแนวความคิดในการนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบของที่ระลึก เพราะมีความโดดเด่น

และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถนำมาสร้างคุณค่าเพิ่มด้วยกระบวนการออกแบบ ผลิต และจำหน่ายแก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีแนวความคิดจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้
2. เพื่อทดลองสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต้นแบบ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

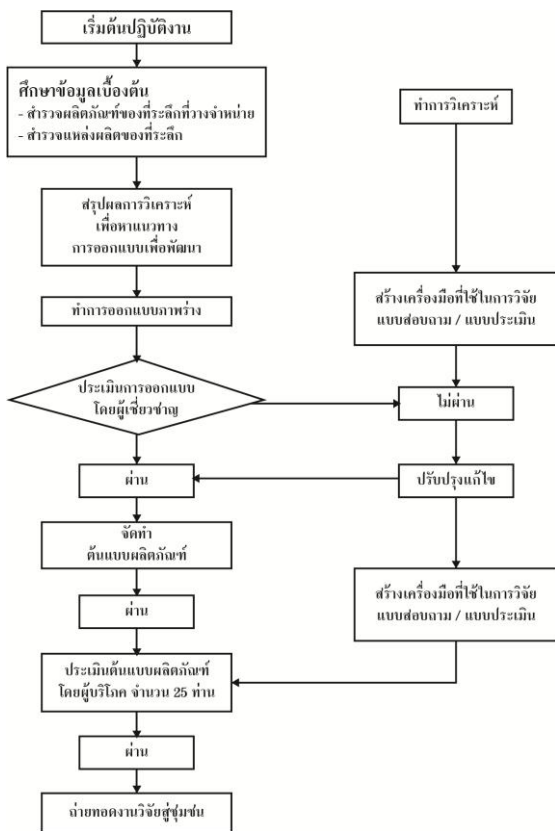


ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีขอบเขตดังนี้
 - 1.1 การออกแบบของที่ระลึกจากการนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบของที่ระลึก ได้แก่ แนวความคิดจากประวัติศาสตร์เมือง 12 นักชัตร หัตถกรรมแกะหนังตะลุง หัตถกรรมเครื่องประดับชุดโนรา หัตถกรรมผ้ามัดย้อม หัตถกรรมผ้าบาติก หัตถกรรมหางอน หัตถกรรมกระจูด หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา และศิลปะมาลาญ
 - 1.2 การวิเคราะห์รูปแบบเพื่อนำมาหาประสิทธิภาพความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 5 กลุ่ม ดังต่อไปนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน นักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ จำนวน 5 คน เจ้าหน้าที่การท่องเที่ยว จำนวน 5 คน ผู้ผลิตผู้ผลิตสินค้าของที่ระลึกในท้องถิ่น จำนวน 5 คน ผู้ประกอบการร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจำนวน 5 คน

วิธีดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 2 แสดงวิธีดำเนินการวิจัย

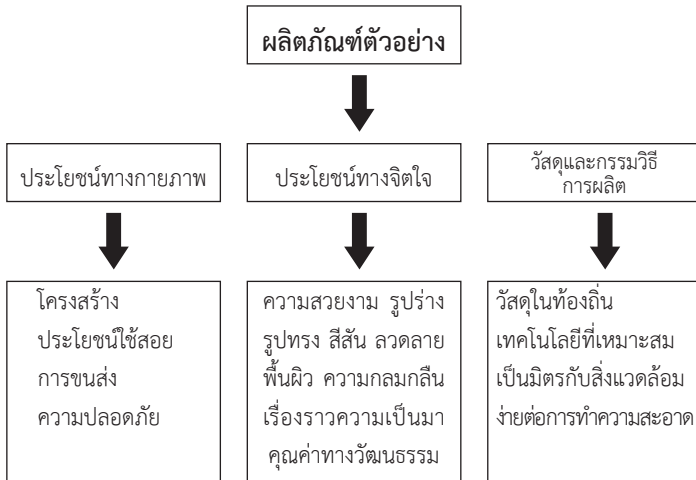
วิธีดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลิกจากแนวความคิดศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ โดยสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมที่ครอบคลุมทั้งด้านประวัติศาสตร์ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

โดยได้ข้อสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบดังนี้

1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ทุติยภูมิ ทั้งการลงพื้นที่ และศึกษา เอกสาร นิตยสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิมเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะทำให้ค้นพบข้อด้อย ข้อดี ค้นหาส่วนที่บกพร่อง เพื่อนำข้อมูลไปสังเคราะห์และนำไปสู่การออกแบบให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ที่ดีกว่าเดิม



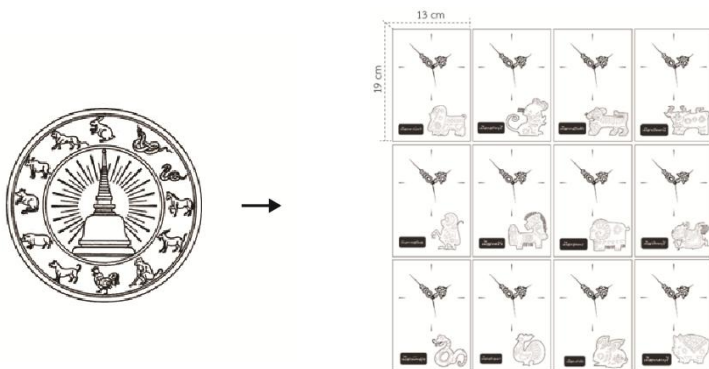
ภาพที่ 3 แสดงการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง

1.3 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีรูปลักษณ์ใหม่ โดยมีกระบวนการวิเคราะห์ คือเทคนิคการวิเคราะห์ SCAMPER (Jantarasa, 2015, pp. 50 - 52 quote in Sutsung, 2000, p. 53) เป็นชื่อย่อที่ผสมขึ้นของตัวอักษรประกอบด้วย Substitute หมายถึง การใช้วัสดุอื่นทดแทน เช่น ใช่วัสดุที่ย่อยสลายได้ เพื่อลดมลภาวะ Combine หมายถึง การผสมวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความน่าสนใจกับผู้ใช้สอยในอีกสังคมหรืออีกในวัฒนธรรมหนึ่ง Adapt หมายถึง การดัดแปลง เช่น เปลี่ยนความหมาย

เปลี่ยนจุดประสงค์ เปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน เปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบและลักษณะการใช้งาน ให้แตกต่างไปจากเดิม Magnify หมายถึง การขยาย การลด เพิ่มความถี่ ทำให้แปลกตา กว่ารูปแบบเดิมที่มีอยู่ Minify หมายถึง การลด ทำให้ขนาดเล็กลง ทำให้เพรียวขึ้น ทำให้เบาลง ลดชิ้นส่วนให้น้อยลง Put to other uses หมายถึง การใช้วิธีอื่น การนำวิธีการผลิตที่ง่ายและไม่ซับซ้อนเพื่อลดต้นทุน Eliminate หมายถึง การตัด ตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออก ตัดพื้นที่บางส่วน เฉพาะส่วน Elaborate หมายถึง การต่อเติม เช่น การเพิ่มประโยชน์ใช้สอย จัดเก็บ ต่อเติมเนื้อที่ในการทำงาน Reverse หมายถึง การกลับข้าง ทำให้เกิดผลตรงข้าม ที่ไม่เคยมี เช่น สลับที่ กลับด้าน กลับหัวกลับ

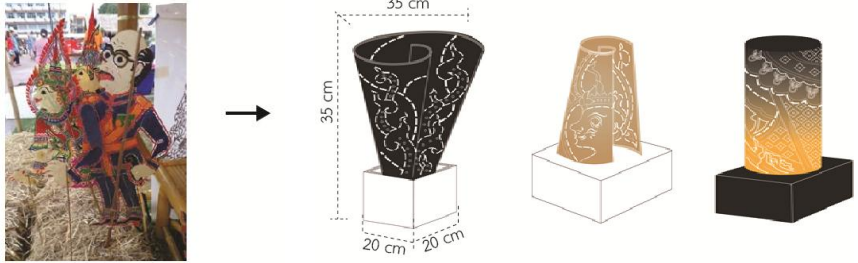
1.4 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ว่า สิ่งที่น่าสนใจของผู้ซื้อผลิตภัณฑ์มี 3 สิ่ง คือ สถานที่ (place) การเลือกสถานที่จำหน่ายสินค้า จำเป็นต้องเลือกให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย เวลา (time) การจัดร้านนำเสนอผลิตภัณฑ์มีความสำคัญพอๆ กับการขาย และคน (people) การให้ข้อมูลเรื่องราวของสินค้า วัสดุ และกระบวนการทำงานแก่พนักงาน และลูกค้า สำคัญมาก เพราะเป็นการสร้างคุณค่าและมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์ (Akase, 2016)

1.5 ขั้นตอนการออกแบบ



ภาพที่ 3 แนวความคิด จากประวัติศาสตร์สิบสองเมื่อนักษัตร

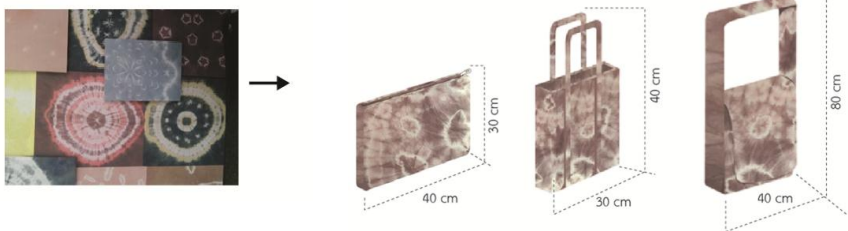
การนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบของที่ระลึก



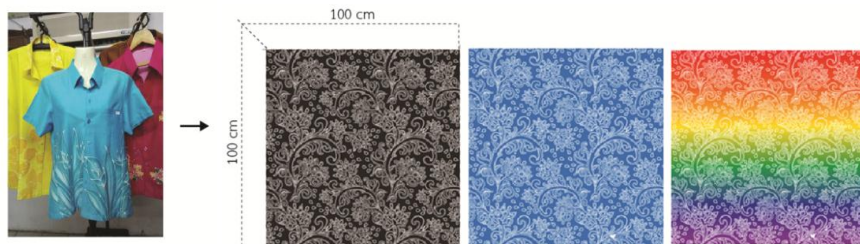
ภาพที่ 4 แนวความคิด จากหัตถกรรมการแกะหนังตะลุง



ภาพที่ 5 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมเครื่องประดับมโนราห์



ภาพที่ 6 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมผ้ามัดย้อม



ภาพที่ 7 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมผ้าบาติก

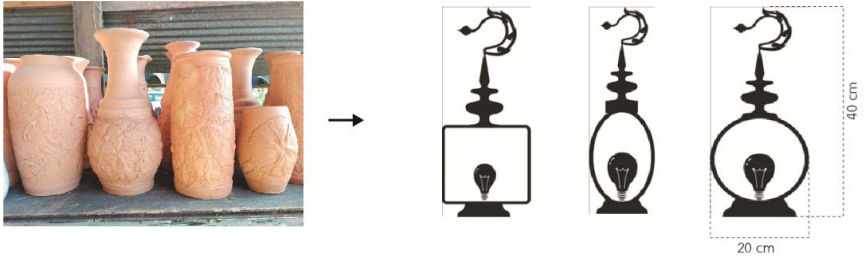


ภาพที่ 8 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมทางอวน

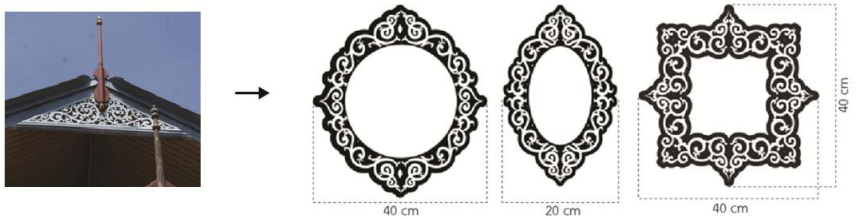


ภาพที่ 9 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมกระจูด

การนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบของที่ระลึก



ภาพที่ 10 แสดงแนวความคิด จากหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา



ภาพที่ 11 แสดงแนวความคิด จากศิลปะมาลายู

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อทดลองสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต้นแบบ



ภาพที่ 12 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบนาฬิกาตั้งโต๊ะเมืองสิบสองนักษัตร



ภาพที่ 13 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟนั่งตะลุง และผลิตภัณฑ์ต้นแบบโคมไฟมโนราห์



ภาพที่ 14 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าผ้ามัดย้อม



ภาพที่ 15 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบผ้าพันคอบาติก



ภาพที่ 16 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าย่ามทางอวน และผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าย่ามจากกระจูด



ภาพที่ 17 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบชิงเทียนเครื่องปั้นดินเผา



ภาพที่ 18 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระจกเงามาลาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ การลงพื้นที่สำรวจรูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม การสัมภาษณ์ ได้ทำการวิเคราะห์ดังนี้ คือ ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัสดุ และกรรมวิธีการผลิต จากผลการวิเคราะห์ และได้ข้อสรุปว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ทำการออกแบบมาจากแนวความคิดดังต่อไปนี้ แนวความคิดจากประวัติศาสตร์เมือง 12 นักขัตตร ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นนาฬิกาตั้งโต๊ะ แนวความคิดจากการแกะหนังตะลุง ทำการออกแบบเป็นโคมไฟตั้งโต๊ะ แนวความคิดจากการร้อยลูกปัดมโนราห์ ทำการออกแบบเป็นโคมไฟตั้งโต๊ะ แนวความคิดจากมัตย้อม ทำการออกแบบเป็นกระเป๋าผ้า แนวความคิดจากผ้าบาติก ทำการออกแบบเป็นผ้าพันคอ แนวความคิดจากการทอหางอน ทำการออกแบบเป็นกระเป๋าย่าม แนวความคิดจากจักรสานกระจูด ทำการออกแบบเป็นกระเป๋าเอกสาร แนวความคิดจากเครื่องปั้นดินเผา ทำการออกแบบเป็นเชิงเทียน แนวความคิดจากศิลปมาลายูทำการออกแบบเป็นกระเจงกาดัตตผั่ง

2. เมื่อทำการออกแบบร่างแบบจากแนวความคิดดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นนำแบบร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะข้อคิดเห็น แล้วทำการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

3. ทำการผลิตชิ้นงานต้นแบบ เมื่อเสร็จแล้วจึงนำไปให้ผู้บริโภคประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในภาพรวม

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์คุณภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากแบบสอบถามโดยทำการประเมิน 3 ด้าน คือ ความเหมาะสมด้านเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ ความเหมาะสมกับความสวยงาม ความเหมาะสมกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต พบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีแนวความคิดจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ ด้านความเหมาะสมด้านเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD. 0.61) เมื่อพิจารณารายละเอียดในด้านนี้ พบว่า ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบ สี สัน ลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 (SD. 0.66) ผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะของวิธีการทำ ผลิตภัณฑ์มีวัสดุที่เอกลักษณ์เฉพาะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 (SD. 0.58) ผลิตภัณฑ์มีเรื่องราวที่มา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 (SD. 0.56) ผลิตภัณฑ์มีคุณค่าของศิลปะและหัตถกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 (SD. 0.58) รองลงมาด้านความเหมาะสมกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิตมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 (SD. 0.674) เมื่อพิจารณารายละเอียดในด้านนี้ พบว่า วัสดุมีความเหมาะสมกับกรรมวิธีการผลิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 (SD. 0.57) วัสดุมีความแข็งแรงคงทนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 (SD. 0.70) การผสมผสานระหว่างวัสดุ 2 ชนิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 (SD. 0.76) กรรมวิธีการผลิตเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 (SD. 0.59.) ง่ายต่อการทำความสะอาด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 (SD. 0.72) และด้านความเหมาะสมกับความสวยงามมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 (SD. 0.61) เมื่อพิจารณารายละเอียดในด้านนี้พบว่า ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 (SD. 0.539) ลวดลายมีความสวยงามค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 (SD. 0.640) วัสดุมีความสวยงามผลิตภัณฑ์มีความสวยงามมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 (SD. 0.60) รูปทรงมีความสวยงามมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 (SD. 0.66) ความสวยงามของการผสมผสานระหว่างวัสดุ 2 ชนิดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 (SD. 0.64)

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียนรู้และมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลวิจัยไปใช้และเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป และข้อเสนอแนะเรื่องให้การนำผลวิจัยไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนะว่าควรพิจารณา ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบ ผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีความทันสมัย สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยและความต้องการของผู้ใช้ในยุคปัจจุบัน การนำวัสดุต่างชนิดมาประกอบเข้าด้วยกัน ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่มีความกลมกลืนทั้งในด้านรูปทรง สี พื้นผิว และความยากง่ายในการขึ้นรูป ขั้นตอนกระบวนการผลิต ผู้ประกอบการสามารถผลิตได้เอง โดย วัสดุ เทคโนโลยีการผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น ภายใต้งานคุ้มทุนและมีผลกำไร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ได้แก่ ต้องพัฒนา พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน บนฐานคิดของหลักการตลาด การผลิต การหาช่องทางการจำหน่ายเพื่อส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์ชุมชน ท้องถิ่นมีความมั่นคงแข็งแรงทางเศรษฐกิจและสังคม ควรมีการพัฒนารูปแบบ

ให้หลากหลาย และเน้นความคุ้มค่าและการใช้งานสอดคล้องกับยุคปัจจุบัน วิเคราะห์แนวโน้มความต้องการทางการตลาดเพื่อลดความเสี่ยง ดำรงเอกลักษณ์ให้ชัดเจนที่บ่งบอกถึงความเป็นภาคใต้ของไทย

Reference

- Akase, H. (2016). *Creating local handicrafts value*. Retrieved November 2016, from <https://www.facebook.com/craft.sustainable>
- Amchotilich, C. (2008). Ceramics: value creation concept for ceramics. *Ceramics*, 16(4), 34 - 36.
- Bussararat, P. (2008). Songkhla Lake: The birth of shadow play and Nora. *Thaksin Literature*, 7(2), 27 - 50.
- Jantharasa, R. (2016). *Design of Vetiver Grass Products*. [scamper technical analysis]. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Manuratchada, P. (2012). Product design for souvenirs for sale in museum shops. Retrieved December 2012, from http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_ajnu/journal/article_file/article_2012_48.pdf