

การศึกษาและพัฒนาลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรค อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

A Study and Development of Cultural Graphic Patterns to Create Identity in Chanthaburi Province

สิริวิภา วิมุกตายน¹, ศาสตรพันธ์ บุญน้อย² และ ปัทรา ศรีสุข³

Siriwibha Wimuktayana, Sattrapan Boonnoi and Pathra Srisukho

Corresponding author, E-mail : sattrapan.b@rbru.ac.th

Received : January 31, 2023

Revised : March 31, 2023

Accepted : May 23, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษาและพัฒนาลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรคอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี 2) เพื่อออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย การศึกษาข้อมูลเอกสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม การสนทนากลุ่ม (Focus Group) การประเมินรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม และการออกแบบกราฟิก ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษามาออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสนทนากลุ่ม และผลการประเมินรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน โดยใช้วิธีการสุ่มโดยบังเอิญ (accidental sampling)

ผลจากการวิจัย พบว่า แนวทางการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี มีอัตลักษณ์สำคัญที่นำมาใช้ในการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม ได้แก่ 1) อัญมณี ประกอบด้วย พลอยแดง พลอยน้ำเงิน พลอยบุษราคัม 2) กระจ่ายในดวงจันทร์ ซึ่งเป็นสัตว์สัญลักษณ์

ประจำจังหวัดจันทบุรี 3) ผลไม้ จังหวัดจันทบุรีเป็นจังหวัดที่อุดมสมบูรณ์ ผลไม้ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือทุเรียนพันธุ์หมอนทองซึ่งเป็นผลไม้เศรษฐกิจ 4) เสือจันทบุรี หัตถกรรมที่ขึ้นชื่อของจันทบุรีมาช้านาน ลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมที่ผู้คนรับรู้ได้มากที่สุดคือ ลวดลายของเสือจันทบุรี และนำมาทำการออกแบบกราฟิกเชิงวัฒนธรรมทั้งหมด 10 แบบร่าง ซึ่งประกอบไปด้วย อัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกเหลือเพียง 3 แบบ จากนั้นนำไปให้นักท่องเที่ยวประเมินความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม พบว่า ลำดับที่ 1 คือ แบบที่ 1 ชื่อ ผลงานประกายเสือ มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 4.38 (S.D.=0.71) ลำดับที่ 2 คือ แบบที่ 3 ชื่อ กระจ่ายลักษณะจันทร์ มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 4.24 (S.D.=0.79) และลำดับที่ 3 คือ แบบที่ 2 ชื่อผลงาน อัญมณี มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 3.78 (S.D.=0.93)

คำสำคัญ: ลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, จันทบุรี

¹⁻³ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Faculty of Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University

Abstract

The objectives of the study and development of cultural graphic patterns to create the identity of Chanthaburi Province were as follows: 1) to study the culture of Chanthaburi Province, and 2) to design cultural graphic patterns in Chanthaburi Province. The research methods were documents, books, related research interviews with cultural stakeholders, focus group discussions, model assessments from cultural experts, and graphic design. The population used in the research was the tourists in Chanthaburi province. The sample group consisted of 100 tourists using accidental sampling.

The results of the research revealed that the design guidelines for cultural patterns in Chanthaburi Province had an important identity: 1) gemstones consisting of red sapphire, blue sapphire, and topaz, 2) the rabbit which is the symbolic animal of Chanthaburi Province, 3) Fruit in Chanthaburi Province is a prosperous province. The most famous fruit is the durian named Monthong, which is an economic fruit, and 4) Chanthaboon mats have been famous handicrafts of the province for a long time. The cultural graphic patterns were recognized as the most, namely Chanthaboon patterns, and then created a total of 10 drafts consisting of the identity of Chanthaburi province selecting only 3 designs by experts. After that, it was taken to tourists to evaluate satisfaction with the cultural graphic pattern draft. It was found that the first one was type 1 named Prakai Mat. The overall average satisfaction with the cultural graphic pattern drafts was 4.38 (S.D.= 0.71). The second one was type 3 named Kratai Lakchan. The overall average satisfaction with the cultural graphic pattern drafts was 4.24 (S.D.= 0.79). The third one was type 2 named Anyaluk, with the overall average satisfaction with the cultural graphic pattern drafts was 3.78 (S.D.= 0.93).

Keywords: Cultural Graphic Patterns, Identity, Chanthaburi

บทนำ

จังหวัดจันทบุรีเป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ เป็นจังหวัดที่มีพื้นที่ติดต่อกับหลายพื้นที่ อีกทั้ง

ยังเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เมืองจันทบุรี เดิมชื่อ "เมืองควนครบุรี" ตั้งมาประมาณ 1,000 ปีก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยา และเป็นเมืองขอมประมาณ 400 ปี พระเจ้าอู่ทองได้เข้ายึดเมืองจันทบุรีได้และเป็นหนึ่งในประเทศราชของอยุธยา และได้ย้ายเมืองมาสร้างใหม่ที่บ้านหัววัง (ปัจจุบันตำบลจันทนิมิต) เพราะอยู่ใกล้แม่น้ำสะตวก ต่อการคมนาคม ต่อมาพ.ศ. 2200 สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ให้ย้ายเมืองไปสร้างใหม่ที่บ้านลุ่ม เพื่อป้องกันน้ำท่วมและได้สร้างป้อมอย่างเมืองโบราณ คือมีคูและเชิงเทียนรอบเมือง และตั้งอยู่ตลอดสมัยกรุงศรีอยุธยา ประมาณ พ.ศ.2310 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้ตีฝ่าวงล้อมพม่าเข้ายึดเมืองจันทบุรี เพื่อให้เป็นแหล่งสะสมเสบียงอาหารรวบรวมพล เป็นเวลา 5 เดือน เพื่อกู้กรุงศรีอยุธยา ต่อมาในกรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เกิดสงครามกับเวียดนาม จึงได้ให้มีการสร้างป้อมค่ายเมืองใหม่ที่บ้านเนินวง ตำบลบางกะจะ ประมาณ พ.ศ. 2377

เพราะเมืองใหม่อยู่ในที่สูง เหมาะแก่การสร้างฐานทัพ ต่อมาในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้โปรดเกล้าให้ย้ายเมืองจันทบุรี จากเมืองใหม่ที่บ้านค่ายเนินวง กลับมาตั้งที่เมืองเก่าที่บ้านลุ่มจนถึงทุกวันนี้ อำเภอเมืองจันทบุรี ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของจังหวัดจันทบุรี โดยอยู่ห่าง 150 เมตร สภาพพื้นที่ อำเภอเมืองจันทบุรี มีพื้นที่ประมาณ 253 ตารางกิโลเมตร มีแม่น้ำที่สำคัญ คือแม่น้ำจันทบุรี ลักษณะพื้นที่เป็นที่ราบ พื้นที่ส่วนใหญ่เหมาะแก่การเพาะปลูก มีอาณาเขตด้านทิศเหนือติดต่อกับอำเภอขลุงและอำเภอเขาฉกรรจ์ ทิศตะวันออกติดต่อกับเขาสระบาป ทิศตะวันตกติดต่อกับอำเภอท่าใหม่

เนื่องจากจันทบุรีเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน เต็มไปด้วยวัฒนธรรมที่สั่งสมมาเป็นเวลาช้านาน มีภูมิปัญญาของผู้คนและชุมชนที่หลากหลายในทุกพื้นที่ สะท้อนออกมาทางการใช้ชีวิต การประกอบอาชีพ อาคารบ้านเรือน สิ่งปลูกสร้างและสถาปัตยกรรมต่างๆ เทศกาล การละเล่น งานประจำปีที่มีมาอย่างสม่ำเสมอ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์และสืบทอดสู่คนรุ่นต่อไป (เมธี จึงสงวนสิทธิ์ .2565,กัณยานน) สัมภาษณ์โดย สิริวิภา วิมุกตายน ที่บริษัท เวิร์ดแซฟไฟต์ จันทบุรี

จากการลงพื้นที่ในจังหวัดจันทบุรีและทำการประสานงานกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี พบว่า จันทบุรีมีมรดกทางวัฒนธรรมมากมายที่สามารถหยิบยกมานำเสนอให้เห็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของจันทบุรี แต่ยังไม่สามารถนำมานำเสนอให้ผู้คนที่เข้าไปเข้าใจในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย สร้าง

การจดจำได้ดี การออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถแปรความงามทางวัฒนธรรมเป็นสัญลักษณ์ภาพ เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีให้เด่นชัดยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจของผู้คนชาวจันทบุรี อีกทั้งยังสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดี สะท้อนความชัดเจนของจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สร้างการจดจำ การยอมรับ ส่งผลต่อสภาพเศรษฐกิจในภาพรวม และสามารถเป็นต้นแบบในการนำเสนอหรือบอกเล่าเรื่องราวของจังหวัด ในรูปแบบของการออกแบบกราฟิกได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี
2. เพื่อการพัฒนาโดยการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลาย นับเป็นผลงานของมนุษย์ที่แฝงไว้ด้วยศิลปวัฒนธรรม อันประณีต ละเอียดอ่อน บ่งบอกถึงความแปลกใหม่ที่สะสมจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมอันก่อให้เกิดเอกลักษณ์ของชุมชน เชื้อชาติของบุคคลในแต่ละสังคม และเป็นสื่อที่สามารถศึกษาถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ในเชิงประวัติศาสตร์ได้ทางหนึ่ง ลวดลายที่ได้รับการออกแบบโดยนักออกแบบที่มีความแตกต่างกันในเรื่องเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมประเพณีย่อมมีคุณลักษณะของลวดลายที่ต่างกันไป หรือแม้แต่วาดลายในแต่ละช่วงเวลาแต่ละยุคแต่ละสมัย ก็ย่อมมีความแตกต่างกันตามสมัยนิยมนั้นๆ การออกแบบลวดลาย มีความสำคัญโดยเข้าไปเป็นส่วนประกอบในการสร้างงานแทบทุกประเภทโดยเฉพาะการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่น การออกแบบลวดลายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ลวดลายทอ-จักสาน ลวดลายภาชนะ ลวดลายฉลุ ฯลฯ (พินาลิน สาริยา.2549.หน้า 2)

การออกแบบลวดลาย คือการ ทำซ้ำรูปแบบที่ไร้รอยต่อ รูปแบบที่ทำซ้ำประกอบด้วยองค์ประกอบการออกแบบ เช่น รูปภาพ รูปร่าง พื้นผิว และสีที่จัดเรียงและเกิดขึ้นซ้ำเป็นระยะๆ การออกแบบลวดลายคือการทำซ้ำรูปแบบที่ไร้รอยต่อ โดยสร้างความยาวต่อเนื่องโดยไม่เห็นตะเข็บ และมีช่องไฟที่พอดี ลงตัว กล่าวคือ ไม่ควรมองเห็นว่ารูปแบบเริ่มต้นและสิ้นสุดที่ใด ดังนั้นในการออกแบบลวดลายที่ดี ควรทำให้ลวดลายประกอบกันอย่างสมบูรณ์ ไม่เห็นรอยต่อ และผสมกันอย่างกลมกลืน เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่และสามารถนำไปใช้ประโยชน์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิก คือศาสตร์ และศิลป์ในการสื่อสารความคิดรวบยอดผ่านภาพและข้อความ (visual and textual content) โดยนักออกแบบกราฟิกทำหน้าที่ออกแบบโดยผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งภาพ สี ลายเส้น ข้อความ ฟอนต์ พื้นที่ว่าง ฯลฯ เพื่อให้งานชิ้นนั้น ๆ สามารถสื่อสารให้ข้อมูล หรือเพิ่มการรับรู้ของผู้พบเห็นเพื่อให้เกิดความรู้สึกไปในทิศทางที่ต้องการ โดยใช้หลักการดังนี้

- 1) ความสมดุล (Balance)
- 2) การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)
- 3) เอกภาพ (Unity)
- 4) ความกลมกลืน (Harmony)
- 5) ความขัดแย้ง (Contrast)
- 6) จังหวะ (Rhythm)
- 7) ความง่าย (Simplicity)
- 8) ความลึก (Perspective)

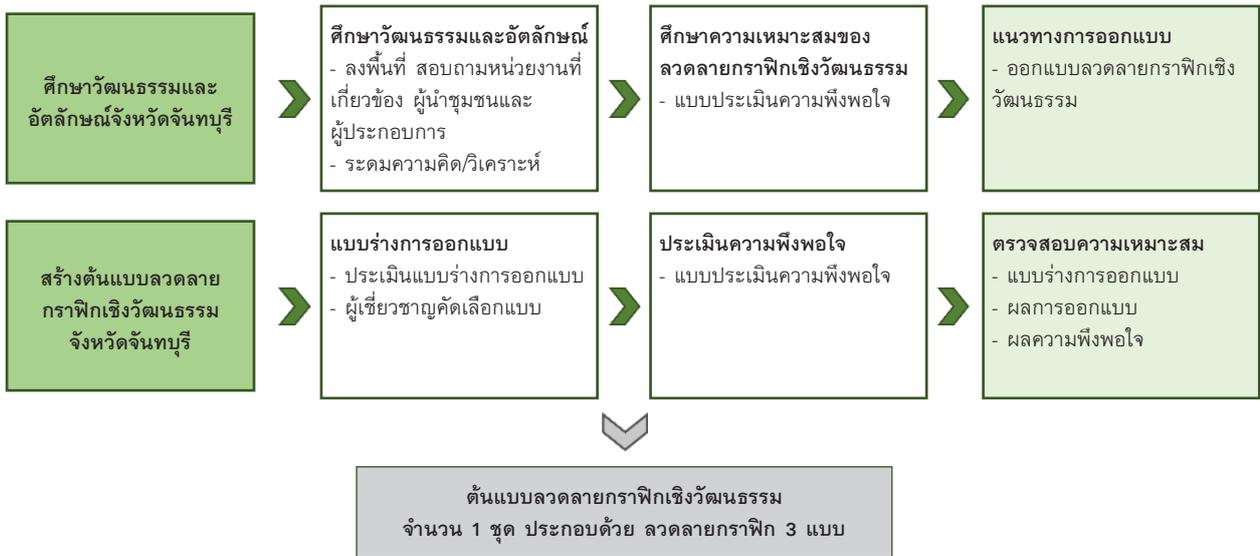
อัตลักษณ์ (Identity) คือ สิ่งที่สามารถรับรู้และเข้าใจภาพรวมของสิ่งเหล่านั้นได้ สอดคล้องกับแนวคิดของแนวคิดของ ธนิก เลิศชาญฤทธิ (อ้างถึงใน แสนชัย ลิขิตธีรวุฒิ, 2562 : หน้า37-38) ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 อัตลักษณ์ที่จับต้องได้ มีลักษณะเป็นรูปธรรม อาจเป็น วัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง รวมถึงวัตถุที่จับต้องได้ทั้งหมดสัมผัสได้และมองเห็นด้วยตาของมนุษย์

1.2 อัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ คือ นามธรรม สามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึกหรือสิ่งที่ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนรุ่นหนึ่งเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองให้ยั่งยืน โดยเรียกวัฒนธรรมประเภทนี้ว่า "มรดกภูมิปัญญา ทางวัฒนธรรม"

อัตลักษณ์สามารถจำแนกให้ชัดเจนยิ่งขึ้นเพื่อสามารถศึกษาถึงรายละเอียดสิ่งต่างๆของสังคม สอดคล้องกับแนวคิดของแนวคิดของ (ธนกฤต ใจสุดา,2562) สามารถแบ่งเป็น 4 บริบทที่สำคัญ ดังนี้ 1) บริบททางด้านธรรมชาติ 2) บริบททางด้านประวัติศาสตร์ 3) บริบททางด้านเศรษฐกิจวิถีชีวิต 4) บริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม ซึ่งการออกแบบโดยใช้บริบทต่างๆมาใช้เป็นข้อมูลในการนำเสนอ คือการนำเอาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นมาออกแบบ จัดวาง เรียบเรียง โดยสามารถใช้ทั้งอัตลักษณ์ที่จับต้องได้และอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ มาเข้าสู่กระบวนการดังกล่าว โดยรวมแล้วเชิงวัฒนธรรม หมายถึง ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน ชุมชนที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ การประกอบอาชีพในท้องถิ่น เศรษฐกิจ รวมถึงการนำเสนอโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศาสนสถาน ซึ่งเป็นที่เคารพนับถือของชุมชน เป็นต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุกตายน

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ การศึกษา
อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี และการออกแบบลวดลายกราฟิก
เชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี

1. การศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

1.1 ศึกษา ค้นคว้าข้อมูลจากสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น
สิ่งพิมพ์ทางอินเทอร์เน็ต หนังสือ เอกสารงานวิจัยต่างๆที่
เกี่ยวข้อง

1.2 การสำรวจและลงพื้นที่ชุมชนเชิงวัฒนธรรม

1.3 สัมภาษณ์ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้นำ
ชุมชนและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ ใน
จังหวัดจันทบุรี

1.4 วิเคราะห์ผลร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้นำ
ชุมชน และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ
ในจังหวัดจันทบุรี เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์
ลวดลายกราฟิก จังหวัดจันทบุรี เพื่อใช้เป็นแนวทางการ
ออกแบบ

2. การออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัด
จันทบุรี

2.1 ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการออกแบบ
(Concept Design) จากการระดมความคิดร่วมกับหน่วยงาน
ที่เกี่ยวข้อง ผู้นำชุมชน และผู้ประกอบการ โดยกำหนดให้
ตรงตามวัตถุประสงค์ ความเหมาะสม ความถูกต้อง สวยงาม
และสอดคล้องกับวัฒนธรรม จังหวัดจันทบุรี

2.2 จัดทำแบบร่างการออกแบบ จำนวน 10 แบบ
โดยในแต่ละรูปแบบมีลักษณะที่แตกต่างกันในด้านแนวคิด
ลวดลายกราฟิก สี รูปแบบการจัดองค์ประกอบศิลป์
และเทคนิคต่างๆ

2.3 นำแบบร่างการออกแบบไปประเมินการออกแบบ
กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ทำการคัด
เลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ

2.4 ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำ

2.5 สร้างต้นแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม
จังหวัดจันทบุรี

2.6 นำไปประเมินความพึงพอใจกับนักท่องเที่ยว
จำนวน 100 คน

2.7 สรุปและอภิปรายผล

2.8 เขียนรายงานการวิจัยและตีพิมพ์บทความ
เผยแพร่

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบ ลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี

จากการศึกษาข้อมูลแนวทางการออกแบบลวดลาย
กราฟิกเชิงวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี สรุปได้ว่าอัตลักษณ์
ของจังหวัดจันทบุรีเรียงตามความสำคัญ ประกอบไปด้วย
อัญมณี กระจ่ายในดวงจันทร์ ผลไม้ และเสื่อจันทบูร ซึ่งเป็น

แนวทางในการออกแบบลวดลาย รูปแบบกราฟิกที่สะท้อนอัตลักษณ์ในพื้นที่ และโทนนสีที่นำไปใช้ในการออกแบบ เมื่อได้องค์ประกอบดังกล่าว จึงนำมาออกแบบเพื่อให้ได้ลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมต่อไป

1.1 อัตลักษณ์สำคัญที่นำมาใช้ในการออกแบบลวดลาย

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร ภาคสนาม และการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมแล้ว สามารถนำเอาอัตลักษณ์ที่สำคัญนำมาใช้ในการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมดังนี้

1.1.1 อัญมณี ประกอบด้วย พลอยแดง พลอยน้ำเงิน พลอยบุษราคัม ซึ่งพลอยทั้ง 3 ชนิดเป็นพลอยที่มีถิ่นกำเนิดในจังหวัดจันทบุรี มีความสวยงามในตัวเองและมีการเพิ่มมูลค่าด้วยการเจียรไนเป็นรูปทรงต่างๆ

1.1.2 กระจ่ายในดวงจันทร์ เป็นสัตว์สัญลักษณ์ประจำจังหวัดจันทบุรี ตามลักษณะที่มีการออกแบบให้กระจ่ายอยู่ในดวงจันทร์ที่ เปล่งแสงเป็นประกาย แสงจันทร์ หมายถึง ความสวยงาม เยือกเย็น ละมุนละไม เปรียบได้กับความสงบ รื่นรมย์ และร่มเย็นเป็นสุขของภูมิภาคนี้ รูปกระจ่ายเป็นสัญลักษณ์ส่วนหนึ่งของดวงจันทร์ ซึ่งชาวไทยทั่วไปเชื่อว่า มีอยู่เช่นนั้นมาแต่ดึกดำบรรพ์เช่นเดียวกับที่จันทบุรีเป็นเมืองโบราณที่มีชื่อปรากฏอยู่ในพงศาวดารมาตั้งแต่แรกสร้างกรุงศรีอยุธยา



ภาพที่ 2 สัญลักษณ์ประจำจังหวัดจันทบุรี
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุกตายน (2565)

1.1.3 ผลไม้ จังหวัดจันทบุรีเป็นจังหวัดที่อุดมสมบูรณ์ มีภูมิศาสตร์ที่เหมาะสมแก่การเพาะปลูก และขึ้นชื่อเรื่องผลไม้ที่หลากหลาย ผลไม้ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือทุเรียนพันธุ์หมอนทองซึ่งเป็นผลไม้เศรษฐกิจ ขับเคลื่อนจังหวัดจันทบุรีให้มีความคล่องตัวทางด้านเศรษฐกิจ รวมถึงเป็นสิ่งดึงดูดนักท่องเที่ยวอีกด้วย



ภาพที่ 3 สทุเรียนพันธุ์หมอนทอง
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุกตายน (2565)

1.1.4 เสื่อจันทบูร เป็นเครื่องใช้ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดจันทบุรี มีการกล่าวถึงถึงการผลิต การค้า และฝีมืออันประณีตมาช้านาน มีการระบุเสื่อจันทบูรไว้ในคำขวัญของจังหวัดอย่างชัดเจน ตามประวัติกจจันทบูร มีต้นกำเนิดแถบจังหวัดจันทบุรี เชื่อกันว่า มีต้นกกประเภทนี้ ขึ้นอยู่ตามคันนาทั่วไปมานานแล้ว เดิมชาวบ้านนิยมตัดมาแล้วผ่าเป็นเส้น ใช้ทำเชือกมัดปู ต่อมาแม่ชีเชื้อสายญวน ผู้นำถือศาสนาคริสต์ที่อยู่ในบริเวณอารามฟาติมา วัดคาทอลิก สะพานวัดจันท์ ต.จันทนิมิต อ.เมือง จ.จันทบุรี เป็นผู้ริเริ่มการทอเสื่อจากกกจันทบูร เป็นกลุ่มแรก ชาวจันทบุรี เรียกกลุ่มนี้ว่าพวกญวน และเรียกเสื่อที่ทอได้ว่า เสื่อชี ซึ่งถือว่าเป็นชื่อเดิมของเสื่อกกจันทบูร ต่อมาชาวญวนได้แนะนำให้ชาวบ้านในจังหวัดจันทบุรีปลูกกกไว้เพื่อแลกเปลี่ยนกับเสื่อ ทำให้ชาวบ้านนิยมปลูกกก ผักตัดทอเสื่อ และใช้เสื่อกันมากขึ้น จนกลายเป็นสินค้าพื้นเมืองที่มีชื่อเสียงของชาวจังหวัดจันทบุรี トラบเท่าทุกวันนี้



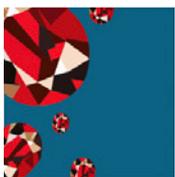
ภาพที่ 4 สการทอเสื่อจันทบูร
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุกตายน (2565)

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม

การออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม คือ การออกแบบลวดลาย นำเสนอกราฟิกเชิงวัฒนธรรม หมายถึง ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ การประกอบอาชีพในท้องถิ่น เศรษฐกิจ รวมถึงการนำเสนอโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศาสนสถาน ซึ่งเป็นที่เคารพนับถือของชุมชน โดยนำมาออกแบบ จัดวาง ในพื้นที่รูปทรงเรขาคณิตได้แก่ วงกลม วงรี สี่เหลี่ยม เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานด้านอื่นๆ ได้ง่าย สามารถกำหนดโครงร่างได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีการออกแบบลายในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลาย โดยใช้แนวทางของ Rachelle Holowko (27-33) ดังต่อไปนี้

1. การต่อลายแบบบล็อก (Full drop/Block Repeat)
2. การต่อลายแบบครึ่งบล็อก (Half drop repeat)
3. การต่อลายแบบก่ออิฐ (Brick repeat)
4. การต่อลายแบบเพชร (Diamond repeat)
5. การต่อลายแบบ Ogee (Ogee repeat)
6. การต่อลายแบบสุ่ม (Random repeat)
7. การต่อลายแบบลายเส้น (Stripe repeat)
8. การต่อลายแบบเกล็ดปลา (Scale repeat)
9. การต่อลายแบบสะท้อน (Mirror Full Drop repeat)
10. การต่อลายแบบสะท้อนครึ่งส่วน (Mirror Half Drop repeat)
11. การต่อลายแบบหมุน 4 ด้าน (Turnover 4 way mirror repeat)
12. การต่อลายแบบมีขอบ (Border repeat)

จึงได้ทำการศึกษาและนำอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีมาออกแบบให้เกิดเป็นลวดลายที่แตกต่างกันออกไป โดยใช้หลักการดังกล่าวมาออกแบบ จำนวน 10 แบบ ดังต่อไปนี้



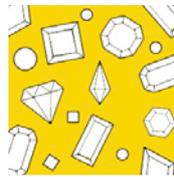
แบบร่างที่ 1

แนวคิดในการออกแบบ : ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปทรงของ อัญมณี คือพลอยแดงหรือทับทิมที่มีสีส้ม และเหลี่ยมมุมที่เกิดจากการเจียรระโนอย่างสวยงาม มาจัดวางในขนาดต่างๆ โดยมีการต่อลายอย่างอิสระเพื่อให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวที่มีพลังประเภทการต่อลายแบบสุ่ม (Random repeat)



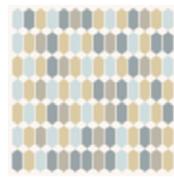
แบบร่างที่ 2

แนวคิดในการออกแบบ : ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงด้านข้างของอัญมณี ต่อลายแบบเส้นตรงให้ความรู้สึกถึงความมีระเบียบ ความหนักแน่น อีกทั้งมีการเลือกใช้สีแดงเป็นพื้นหลังเพื่อสื่อถึงความสวยงาม และความมีพลังของสีอัญมณีจังหวัดจันทบุรี นอกจากนี้ยังออกแบบต่อลายให้เป็นรูปแบบลวดลายของการทอเสื้อจันทบุรีอีกด้วยประเภทการต่อลายแบบสะท้อน (Mirror Full Drop repeat)



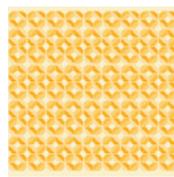
แบบร่างที่ 3

แนวคิดในการออกแบบ : ได้รับแรงบันดาลใจจากความหลากหลายของอัญมณีในจันทบุรีที่มีการเจียรโนเป็นรูปทรงต่างๆ จัดวาง และต่อลายอย่างอิสระ เพื่อการนำไปใช้งานที่ง่าย ออกแบบให้มีพื้นหลังสีเหลือง เพื่อสื่อถึงสีของจังหวัดจันทบุรีที่มีความสว่างไสว สวยงาม มีพลัง และมีความทันสมัย ประเภทการต่อลายแบบสุ่ม (Random repeat)



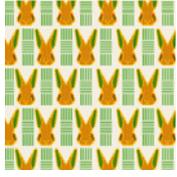
แบบร่างที่ 4

แนวคิดในการออกแบบ : ได้รับแรงบันดาลใจจากการเจียรโนพลอย โดยออกแบบให้มีการลดทอนเหลี่ยมมุมเพื่อให้สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลาย จัดวางในรูปแบบแนวนอน สลับสีในโทนเย็น คือ สีฟ้า น้ำเงิน และเหลือง เพื่อให้เกิดความสบายตา ประเภทการต่อลายแบบบล็อก (Full drop/Block Repeat)



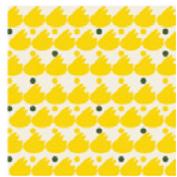
แบบร่างที่ 5

แนวคิดในการออกแบบ : ได้รับแรงบันดาลใจจากการสะท้อนแสงของอัญมณีที่มีเหลี่ยมมุมต่างๆจัดวางในรูปแบบสีเหลี่ยมเรียงต่อกันอย่างมีแบบแผน สลับโทนสีในโทนสีเหลืองซึ่งเป็นสีประจำจังหวัดจันทบุรี อีกทั้งยังสื่อถึงสีของบุษราคัมพลอยที่มีชื่อเสียง เพื่อให้เกิดมิติในการนำไปใช้งานมากยิ่งขึ้น ประเภทการต่อลายแบบบล็อก (Full drop/Block Repeat)



แบบร่างที่ 6

แนวคิดในการออกแบบ : ออกแบบโดยใช้รูปทรงใบหน้าของกระต่ายที่มีการตัดทอนรูปทรง และรายละเอียด ให้มีความร่วมสมัย จัดวางพร้อมเส้นตรงแนวตั้งและนอน ให้มีความกลมกลืนขององค์ประกอบ เลือกใช้สีเขียวและเหลือง เน้นความสดใส สามารถนำไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ ได้ง่ายประเภทการต่อลายแบบก่ออิฐ (Brick repeat)



แบบร่างที่ 7

แนวคิดในการออกแบบ : ออกแบบโดยใช้รูปทรงของด้านข้างของกระต่าย ตัดทอนในรูปทรงมนเพื่อเพิ่มความนุ่มนวลเป็นกันเอง แทรกด้วยจุดสีเหลือง และน้ำเงินเข้มเพื่อสร้างความแตกต่างให้ลาย เลือกใช้สีเหลืองซึ่งเป็นสีประจำจังหวัดจันทบุรี ประเภทการต่อลายแบบสุ่ม (Random repeat)



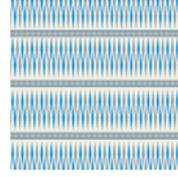
แบบร่างที่ 8

แนวคิดในการออกแบบ : ออกแบบจากรูปทรงของกระต่าย จัดวางให้เป็นรูปแบบกราฟิกที่เป็นนามธรรม และมีความทันสมัย ต่อลายเพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ มีสีขาว และสีเหลืองเป็นพื้นหลัง ประเภทการต่อลายแบบสะท้อน (Mirror Full Drop repeat)



แบบร่างที่ 9

แนวคิดในการออกแบบ : ลวดลายนี้มีแนวความคิดมาจากราชาของผลไม้คือทุเรียน ซึ่งเป็นผลไม้เศรษฐกิจของจังหวัด ใช้โทนสีเขียวของเปลือกทุเรียน อีกทั้งยังสื่อถึงพืชพรรณ ความชุ่มชื้น พร้อมลวดลายเส้นหยักเพื่อสื่อถึงความแหลมคม และพื้นผิวเปลือกทุเรียน ลดทอนรูปทรงให้เป็นลวดลายกราฟิกเพื่อสามารถนำไปใช้งานได้ง่าย ประเภทการต่อลายแบบลายเส้น (Stripe repeat)



แบบร่างที่ 10

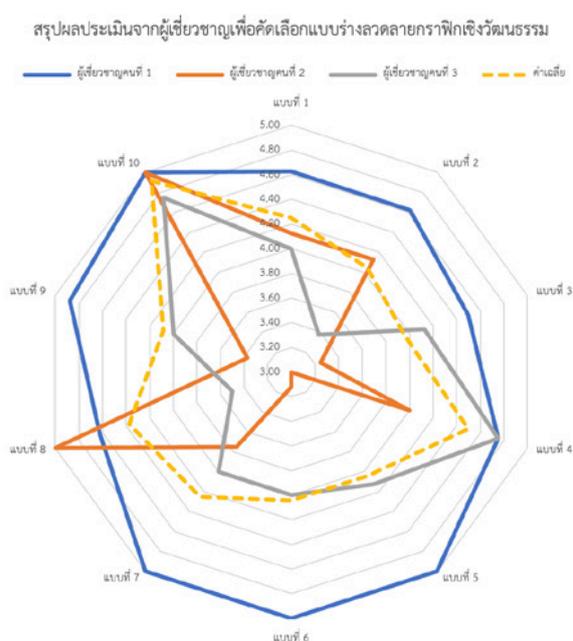
แนวคิดในการออกแบบ : ใช้ลวดลายของเสื้อจันทบุรีซึ่งเป็นงานหัตถกรรมที่ขึ้นชื่อของจันทบุรี จัดวางต่อลายให้มีความเรียบง่าย สง่างาม และเป็นลายดั้งเดิมของการทอเสื้อ ออกแบบในโทนสีฟ้าและสีครีม เมื่อวางเรียงต่อกันสามารถนำไปใช้งานได้ง่าย สามารถสื่อถึงจังหวัดจันทบุรีได้เป็นอย่างดีประเภทการต่อลายแบบมีขอบ (Border repeat)

2.1 สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี คณะผู้วิจัยได้ทำการหาค่าเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และสรุปผลดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางผลเฉลี่ยเกณฑ์การประเมินจากแบบร่างลวดลายกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบ	ด้านความสวยงาม			ด้านความเหมาะสม				ด้านการนำไปใช้งาน	ระดับความคิดเห็น	
	1. การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความสวยงาม	2. มีลักษณะรูปร่างรูปทรงที่สวยงาม	3. มีโทนสีที่สวยงาม	4. งานออกแบบโดยรวมมีความสวยงาม	5. มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี	6. นำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมผ่านรูปแบบกราฟิกที่เหมาะสม	7. เหมาะสมกับการนำเสนออัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี		8. สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานในรูปแบบอื่นได้ง่าย	ค่าเฉลี่ย
1	4.00	4.33	4.00	4.00	5.00	4.00	4.67	4.00	4.25	0.39
2	3.67	4.33	3.67	3.67	4.67	4.00	4.00	4.33	4.04	0.38
3	4.00	3.67	4.00	3.33	4.67	4.00	3.67	4.33	3.96	0.42
4	4.67	4.33	4.67	4.67	4.33	4.33	4.33	4.67	4.50	0.18
5	4.00	4.33	4.00	4.00	4.00	4.00	3.67	4.33	4.04	0.21
6	3.67	4.00	4.33	4.00	4.33	4.33	4.00	3.67	4.04	0.28
7	4.33	4.33	4.67	4.00	5.00	4.00	3.67	4.00	4.25	0.43
8	4.67	4.00	4.33	4.33	4.67	4.33	4.33	4.33	4.38	0.21
9	4.00	4.00	4.33	4.00	4.67	3.33	4.33	4.00	4.08	0.39
10	5.00	4.67	5.00	5.00	5.00	4.67	5.00	5.00	4.92	0.15

จากตารางที่ 1 ผลเฉลี่ยเกณฑ์การประเมินจากแบบร่างลวดลายกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าแบบร่างที่ 10 ได้ค่าคะแนนสูงมากในทุกด้าน 1) การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 2) มีลักษณะรูปร่างรูปทรงที่สวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.67 3) มีโทนสีที่สวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 4) งานออกแบบโดยรวมมีความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 5) มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 6) นำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมผ่านรูปแบบกราฟิกที่เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.67 7) เหมาะสมกับการนำเสนออัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 8) สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานในรูปแบบอื่นได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 โดยมีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญให้คณะผู้วิจัยทำการออกแบบจากลายเสื้ออีก โดยใช้โทนสีที่เรียบแต่มีกลิ่นอายของสีอัญมณี และเหลี่ยมของอัญมณี การจัดวางเรียบง่ายให้ความรู้สึกถึงเสื้อจันทบุรี โดยสะท้อนถึงวัฒนธรรม และความเป็นไทยที่ทันสมัย และนำไปใช้งานต่อยอดได้ง่าย



ภาพที่ 5 สรุปผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุกตายน

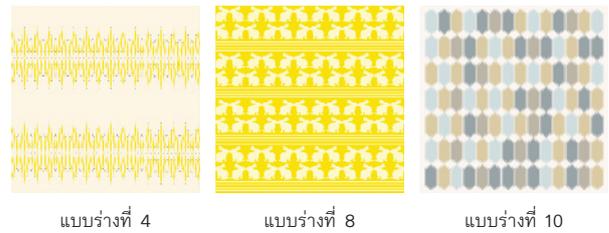
เมื่อนำแบบร่างจำนวน 10 แบบ ให้ผู้เชี่ยวชาญทำการคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกแบบร่างการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

- ค่าระดับความคิดเห็น
- 4.51 – 5.00 ความหมาย เหมาะสมมากที่สุด
 - 3.51 – 4.50 ความหมาย เหมาะสมมาก
 - 2.51 – 3.50 ความหมาย เหมาะสมปานกลาง
 - 1.51 – 2.50 ความหมาย เหมาะสมน้อย
 - 1.00 – 1.50 ความหมาย เหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นได้ทำการปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปประเมินความพึงพอใจกับนักท่องเที่ยวดังต่อไปนี้

- แบบร่างที่ 4 ไม่มีการปรับปรุง
- แบบร่างที่ 8 มีการปรับปรุงรูปทรงของกระต่ายให้

สามารถมองเห็นชัดเจนขึ้น พร้อมทั้งมีต่อลายแบบมีขอบ (Border repeat) เพื่อเป็นการคั่นระหว่างรูปกระต่ายในแต่ละชั้นและมีการต่อลายแบบสะท้อน (Mirror Full Drop repeat) แบบร่างที่ 10 มีการปรับปรุงสีของพื้นหลังจากสีฟ้า เป็นสีเหลืองอ่อน เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานได้ง่ายและหลากหลาย อีกทั้งมีการปรับลายเส้นให้มีความละเอียด พิถีพิถันมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 6 แบบร่างทั้ง 3 แบบ ที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สิริวิภา วิมุขตายน

ตารางที่ 2 ข้อมูลของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยว

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	57	57.00
2) หญิง	43	43.00
2. อายุ		
1) 18-30 ปี	43	43.00
2) 31-40 ปี	28	28.00
3) 41-50 ปี	9	9.00
4) 51-60 ปี	11	11.00
5) มากกว่า 60 ปีขึ้นไป	9	9.00
3. อาชีพ		
1) นักศึกษา	24	24.00
2) รับจ้างทั่วไป	15	15.00
3) พนักงานทั่วไป	21	21.00
4) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	11	11.00
5) ค้าขาย	9	9.00
6) ธุรกิจส่วนตัว	17	17.00
7) อื่นๆ เช่น ว่างาน แม่บ้าน	3	3.00
4. การศึกษา		
1) มัธยมศึกษา/ปวช.	30	30.00
2) อนุปริญญาตรี/ปวส.	19	19.00
3) ปริญญาตรีสูงกว่าปริญญาตรี	51	51.00
4) อื่นๆ (โปรดระบุ.....)	-	-

จากตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า มีเพศชาย มากกว่าเพศหญิง โดยเพศชายร้อยละ 57 และเพศหญิงร้อยละ 43 อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ลำดับที่ 1 คือ อายุระหว่าง 18-30 ปี ร้อยละ 43 ลำดับที่ 2 คือ อายุระหว่าง 31-40 ปี ร้อยละ 28 ลำดับที่ 3 คือ อายุระหว่าง 51-60 ปี ร้อยละ 11 และลำดับสุดท้าย อายุระหว่าง 41-50 ปี กับ มากกว่า 60 ปีขึ้นไป ร้อยละ 9 อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม ลำดับที่ 1 คือ นักศึกษา

ร้อยละ 24 ลำดับที่ 2 คือ พนักงานทั่วไป ร้อยละ 21 ลำดับที่ 3 คือ ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 17 ลำดับที่ 4 คือ รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 15 ลำดับที่ 5 คือ ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 11 ลำดับที่ 6 คือ ค้าขาย ร้อยละ 9 และลำดับสุดท้าย อาชีพอื่นๆ เช่น ว่างาน แม่บ้าน ร้อยละ 3 การศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามลำดับที่ 1 คือ ปริญญาตรีสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 51 ลำดับที่ 2 คือ มัธยมศึกษา/ปวช. ร้อยละ 30 และลำดับสุดท้าย อนุปริญญาตรี/ปวส. ร้อยละ 19

ตารางที่ 2 ข้อมูลของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยว

เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ	ความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม					
	แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
1. ลวดลายมีความสวยงาม	4.42	0.62	3.74	0.96	4.21	0.96
2. มีโทนสีที่สวยงาม	4.32	0.74	3.56	0.88	4.07	0.88
3. งานออกแบบโดยรวมมีความสวยงาม	4.25	0.78	3.69	0.87	4.21	0.87
4. ลวดลายกราฟิกมีสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี	4.4	0.74	3.78	0.97	4.38	0.97
5. ลวดลายกราฟิกสามารถสื่อถึงแนวความคิดในการออกแบบ	4.42	0.74	3.82	1.00	4.21	1.00
6. สามารถนำลวดลายกราฟิกไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น ลวดลายบนเสื้อ ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น	4.44	0.64	4.08	0.85	4.38	0.85
ค่าเฉลี่ยรวม	4.38	0.71	3.78	0.93	4.24	0.79

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการประเมินผลการประเมินความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน พบว่า ลำดับที่ 1 คือ แบบที่ 1 ชื่อ ผลงานประกายเสื้อ มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 4.38 (S.D.=0.71) ลำดับที่ 2 คือ แบบที่ 3 ชื่อ กระเป๋าผ้าลายจันทน์ มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 4.24 (S.D.=0.79) และลำดับที่ 3 คือ แบบที่ 2 ชื่อผลงาน อัญลักษณ์ มีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเท่ากับ 3.78 (S.D.=0.93)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในงานวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

อภิปรายผลการศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

ผลจากการศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีพบสิ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์ได้ 4 อัตลักษณ์คือ อัญมณี กระดาษในดวงจันทร์ ผลไม้และเสื้อจันทบุรี ซึ่งสามารถสะท้อนวัฒนธรรมของจังหวัดจันทบุรีในด้านต่างๆสอดคล้องกับ (ธนกฤต ใจสุตา, 2562) อัตลักษณ์ของจันทบุรีแบ่งออกเป็น 4 บริบท ดังนี้ 1) บริบททางด้านธรรมชาติ คือ ผลไม้ 2) บริบททางด้านประวัติศาสตร์ กระดาษในดวงจันทร์ 3) บริบททางด้านเศรษฐกิจวิถีชีวิตคือ อัญมณี และ 4) บริบททางด้านศิลปวัฒนธรรมคือ เสื้อจันทบุรี

อภิปรายผลการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม จังหวัดจันทบุรี

อภิปรายผลการออกแบบลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม
ได้ดังนี้ เมื่อได้ข้อมูลจากการศึกษาอัตลักษณ์ในวัตถุประสงค์
ข้อที่หนึ่งจึงได้นำมาออกแบบทั้งหมด 10 แบบ และได้รับการ
คัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินสำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกแบบร่างลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม
พร้อมทั้งทำการปรับปรุงตามคำแนะนำ จำนวน 3 แบบ
พบว่าลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดเลือกนั้น
คือ ลำดับที่ 1 ชื่อ ผลงานประกายเสื่อ ที่สะท้อนอัตลักษณ์
ด้านศิลปวัฒนธรรม ลำดับที่ 2 ชื่อ กระต่ายลักษณะจันทร์
ที่สะท้อนอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ และลำดับที่ 3 ชื่อผลงาน
อัญลักษณ์ สะท้อนอัตลักษณ์ด้านเศรษฐกิจวิถีชีวิต สอดคล้องกับ
(พินาลิน สาริยา.2549) การออกแบบลวดลาย นับเป็นผลงาน
ของมนุษย์ที่แฝงไว้ด้วยศิลปวัฒนธรรมอันประณีต ละเอียด
อ่อน บ่งบอกถึงความแปลกใหม่ที่สะสมจากประสบการณ์
สิ่งแวดล้อมอันก่อให้เกิดเอกลักษณ์ของชุมชน เชื้อชาติของ
บุคคลในแต่ละสังคม และเป็นสื่อที่สามารถศึกษาถึงวิถีชีวิต
วัฒนธรรมประเพณี ในเชิงประวัติศาสตร์ได้ทางหนึ่ง ลวดลาย
ที่ได้รับการออกแบบ โดยนักออกแบบที่มีความแตกต่างกัน
ในเรื่องเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมประเพณีย่อมมีคุณลักษณะ
ของลวดลายที่แตกต่างกัน หรือแม้แต่วลวดลายในแต่ละช่วง
เวลาแต่ละยุคแต่ละสมัย ก็ย่อมมีความแตกต่างกันตามสมัย

นิยมนั้นๆ การออกแบบลวดลาย มีความสำคัญโดยเข้าไปเป็น
ส่วนประกอบในการสร้างงานแทบทุกประเภทโดยเฉพาะการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่น การออกแบบ
ลวดลายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ลวดลายทอ-จักสาน ลวดลาย
ภาชนะ ลวดลายฉลุ ฯลฯ

จากงานวิจัยนี้สามารถนำลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรม
ไปต่อยอดกับการใช้งานรูปแบบอื่นๆที่สะท้อนวัฒนธรรมจังหวัด
จันทบุรีได้ เช่น ด้านงานพานิชย์ศิลป์ ของฝาก ของที่ระลึก
หรือด้านงานวิชาการที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และภูมิปัญญา
วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน รวมถึงด้านประวัติศาสตร์ของ
จังหวัดจันทบุรีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สามารถนำลวดลายกราฟิกเชิงวัฒนธรรมที่ได้ไป
ใช้งานด้านอื่นๆ เช่นระบบป้ายสัญลักษณ์ ตกแต่งสถานที่
 ฯลฯ เพื่อต่อยอดในการใช้เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี
 อย่างเป็นรูปธรรมได้
2. สามารถนำอัตลักษณ์ที่ได้นำไปศึกษาเพิ่มเติมและ
ลงรายละเอียดในเชิงพื้นที่ให้มากยิ่งขึ้น เพื่อนำไปประยุกต์
ใช้งานด้านอื่นๆที่หลากหลายและเกิดประโยชน์ในวงกว้าง
3. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งใน
งานวิชาการในด้านอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี เช่น ด้าน
ประวัติศาสตร์ ด้านการออกแบบ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ธนภุต ใจสุดา, ภรดี พันธุภากร และ พรพิมล พจนานิมล.
(2562). เครื่องประดับอัตลักษณ์จันทบุรี : การศึกษา
อัตลักษณ์เพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องประดับในเชิง
พาณิชย์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม.
7(1), 178-193

พินาลิน สาริยา. (2549). การออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ:
ไอเดียเนสเตอร์,

แสนชัย ลิขิตธีรวิฑูมิ. (2562). รายงานการวิจัย เรื่อง
การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสร้างอัต
ลักษณ์ชุมชนต้นแบบสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว
เชิงวัฒนธรรม ในเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร.
กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

Miller, J. (2016). China. in **Jewel: A Celebration
of earth's Treasures.** (pp. 34-62). London:
Dorling Kindersley (UK).

Keung, L. (2022). **The Principles of Design.**
Retrieved August 7, 2566, จาก [https://design.
tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--
cms-33962](https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962)

Holowko, R. (2022). **Pattern Design Secrets.**
Retrieved August 7, 2566, from [https://
patternanddesign.com/](https://patternanddesign.com/)