

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการออกแบบของที่ระลึกสำหรับศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมศึกษาแนวคิดและทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ไว้ดังนี้

- 2.1 ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี
- 2.2 การออกแบบของที่ระลึก
- 2.3 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต
- 2.4 กรอบแนวคิดและทฤษฎี
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี

ในการศึกษาพื้นที่ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของเมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี โดยเรียบเรียงไว้ดังนี้

2.1.1 ความเป็นมาของศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี

ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบน อันเนื่องมาจากพระราชดำริ ได้เริ่มก่อตั้งตามพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในคราวที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เสด็จพระราชดำเนินประกอบพิธีเปิด พระบรมราชานุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชที่จังหวัดจันทบุรี เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2524 โดยมีพระราชดำริแก่ผู้ว่าราชการจังหวัดจันทบุรี มีสาระสำคัญดังนี้ และได้พระราชทานเงินที่ราษฎรจังหวัดจันทบุรีร่วมทูลเกล้าทูลกระหม่อมถวายโดยเสด็จพระราชกุศลในโอกาสดังกล่าวเป็นทุนริเริ่มดำเนินการ ต่อมาเมื่อวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ.2524 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ได้มีพระราชดำริเพิ่มเติม ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน สาระโดยสรุปว่า " ให้พิจารณาจัดหาพื้นที่ป่าสงวนเสื่อมโทรมหรือพื้นที่สาธารณประโยชน์เพื่อจัดตั้งศูนย์ศึกษาการพัฒนา เช่นเดียวกับศูนย์ศึกษาการพัฒนาเขาหินซ้อน ให้เป็นศูนย์ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาในเขตที่ดินชายทะเล" จังหวัดจันทบุรีได้ร่วมหารือกับหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องและพิจารณาความเหมาะสมจึงกำหนดพื้นที่ตำบลคลองขุด อำเภอกาบัง จังหวัดจันทบุรี เป็นพื้นที่จัดตั้งศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนฯ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2525 ศูนย์ศึกษาดังกล่าว เป็นหน่วยงานที่ดำเนินการศึกษาสาธิต และการ

พัฒนาในเขตที่ดินชายทะเล โดยวิธีการผสมผสานความรู้อันหลากหลายของแต่ละหน่วยงานเพื่อวางแผนพัฒนาการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ให้เหมาะสมและยั่งยืนตลอดไป

2.2.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสนองพระราชดำริอย่างต่อเนื่องและครบถ้วนสมบูรณ์มีคุณภาพและประสิทธิผล
- 2) เพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนฯ ทุกมิติอย่างเป็นระบบตั้งแต่ การศึกษาทดลอง วิจัย ทดสอบ สาธิต ขยายผล และการบริหารจัดการ
- 3) มุ่งเน้นการขยายผลการพัฒนาสู่ประชาชนในหมู่บ้านรอบศูนย์ฯและประชาชนทั่วไปตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) พัฒนา อนุรักษ์ พื้นฟูและการจัดการทรัพยากรชายฝั่งทะเลบริเวณพื้นที่อ่าวคุ้งกระเบน และพื้นที่ใกล้เคียงให้เกิดความสมดุลในระบบนิเวศ และการใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนา
- 5) พัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจให้กับประชาชน กลุ่มเป้าหมายต่างๆ เพื่อสร้างงาน สร้างรายได้ให้กับประชาชนในพื้นที่โครงการฯ เพิ่มขึ้น

2.2.3 พื้นที่ดำเนินการศึกษาและพัฒนาของศูนย์ฯ คุ้งกระเบน

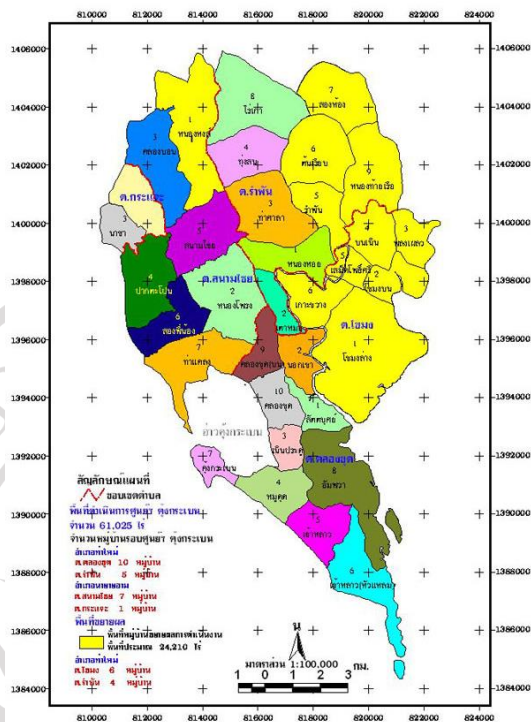
พื้นที่ดำเนินการศึกษาและพัฒนาของศูนย์ฯ คุ้งกระเบน ครอบคลุม 33 หมู่บ้าน ในตำบลกระแจะ ,ตำบลสนามไชย อำเภอนายายอาม และตำบลรำพัน ,ตำบลคลองขุด อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี มีพื้นที่ดำเนินการประมาณ 85,235 ไร่

1) พื้นที่ศูนย์กลาง

บริเวณอ่าวคุ้งกระเบน และพื้นที่โดยรอบ มีพื้นที่ประมาณ 4,000 ไร่ ลักษณะเป็นพื้นที่ราบลุ่มชายฝั่งทะเล จนถึงที่ราบเชิงเขา โดยดำเนินการพัฒนาแบบผสมผสาน ระหว่างการส่งเสริม การเลี้ยงสัตว์น้ำชายฝั่งและการอนุรักษ์ ป่าชายเลนรอบ อ่าวคุ้งกระเบน ตลอดจนพัฒนาการเกษตร พื้นที่ราบและสวนผลไม้บริเวณเชิงเขา

2) พื้นที่รอบนอก และพื้นที่ขยายผล

พื้นที่ราบลุ่มตอนในของแผ่นดิน มีพื้นที่ประมาณ 81,235 ไร่ ซึ่งเหมาะสมต่อการพัฒนาด้านการเกษตรควบคู่กับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติผสมผสานกับการพัฒนาอาชีพในด้านต่าง ๆ



ภาพที่ 2.1 พื้นที่ดำเนินการศึกษาและพัฒนาของศูนย์ฯ คุ้มกระเบน
ที่มา: (admin, 2018)

2.2.4 หน้าที่ได้รับผิดชอบ

หน้าที่ได้รับผิดชอบศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบน อันเนื่องมาจากพระราชดำริ

1) ศึกษา วิจัย และพัฒนาการประมง ป่าไม้ รวมทั้งการเกษตรและอุตสาหกรรมในลักษณะผสมผสานที่เหมาะสม

2) ศึกษา และวิจัยการจัดการทรัพยากรชายฝั่งอย่างยั่งยืน เพื่อนำผลการศึกษามาพัฒนาเป็นแบบอย่างใช้กับโครงการพัฒนาอื่นๆ

3) ให้บริการทางวิชาการและเป็นศูนย์กลางการอบรมพัฒนาอาชีพ และขยายผลการดำเนินงานทั้งทางด้านการประมง ป่าไม้ เกษตร และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับความเป็นอยู่ และรายได้ของราษฎรในพื้นที่บริเวณอ่าวคุ้งกระเบน ชุมชนโดยรอบและขยายสู่พื้นที่อื่น

4) บริหาร พัฒนา และสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงพัฒนา

5) น้อมนำแนวพระราชดำริ ศึกษา ทดลอง วิจัย และพัฒนาอาชีพแบบบูรณาการด้านประมง ป่าไม้ เกษตร และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

6) กำกับ ควบคุม และตรวจสอบการบริหารงานระบบชลประทานน้ำเค็มเพื่อการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำชายฝั่ง

7) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มบริหาร

1) รับผิดชอบฝ่ายอำนวยการและกลุ่มประสานงานและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์
2) กำกับ ดูแล ให้คำปรึกษา แนะนำกำหนดนโยบายและแนวทางการบริหาร
3) พัฒนาการจัดทำโครงการ งบประมาณ การวิเคราะห์ แผน/ผล การติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์ของงานโครงการต่างๆ ให้บรรลุวัตถุประสงค์

4) บริหารและบริการสนับสนุนหน่วยงานปฏิบัติงานร่วมโครงการ
5) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มอำนวยการ

1) งานสารบรรณ งานธุรการ
2) งานการเจ้าหน้าที่
3) งานการเงินและบัญชี งานพัสดุ
4) งานยานพาหนะ งานไฟฟ้าและสื่อสาร งานซ่อมบำรุงและงานบริการต่างๆ
5) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มงานประสานงานและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

1) กำกับ ดูแล ให้คำปรึกษา แนะนำกำหนดนโยบายและแนวทางในการบริหาร รวมทั้งมีเจ้าหน้าที่ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ แผนงบประมาณ

2) ศึกษาวิเคราะห์ แผน/ผล การติดตามและประเมินผลสัมฤทธิ์

3) การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

4) การบริการศึกษาดูงาน การส่งเสริมการท่องเที่ยว

5) งานประสานหน่วยงานร่วม หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ตลอดจนองค์กรระหว่างประเทศ
6) ศึกษา ทดลอง วิจัย พัฒนา รูปแบบการเพาะเลี้ยงเพื่อสนับสนุนการศึกษาดูงาน และการส่งเสริมการท่องเที่ยว

7) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มวิชาการ

- 1) ศึกษา วิจัย และพัฒนา การประมง ป่าไม้ รวมทั้งการเกษตรและอุตสาหกรรม
- 2) ศึกษาการจัดการทรัพยากรชายฝั่งอย่างยั่งยืน เพื่อนำผลการศึกษามาพัฒนาอาชีพและเป็นแบบอย่างใช้กับโครงการพัฒนาอื่น ๆ

3) การให้การบริหารศึกษาดูงาน ฝึกอบรมแก่เกษตรกร ข้าราชการ และนิสิตนักศึกษา

4) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับ

มอบหมาย

กลุ่มงานวิจัยและพัฒนากิจการทรัพยากรชายฝั่ง

1) ศึกษา และวิจัยด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรชายฝั่ง รวมทั้งการจัดการทรัพยากรชายฝั่งอย่างยั่งยืน

2) การจัดระบบฟาร์มมาตรฐาน (CoC/GAP) ระบบชลประทานน้ำเค็มเพื่อการเลี้ยงสัตว์น้ำ

3) งานบริการวิชาการตรวจวิเคราะห์คุณภาพน้ำและดิน ฝึกอบรมเกษตรกร

4) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับ

มอบหมาย

กลุ่มงานวิจัยและพัฒนากิจการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ

1) ศึกษา และวิจัยและพัฒนากิจการเพาะพันธุ์สัตว์น้ำ การเลี้ยงสัตว์น้ำ อาหาร โรค และสารตกค้างในปัจจัยการผลิตและผลผลิตสัตว์น้ำ

2) ให้บริการทางวิชาการ ตรวจสอบคุณภาพสินค้าประมง การตรวจสอบสุขภาพสัตว์น้ำ ไวรัสและแบคทีเรีย เฝ้าระวังการเกิดโรค

3) ให้บริการศึกษาดูงาน การฝึกอบรมแก่เกษตรกร ข้าราชการ และนิสิต นักศึกษา

4) ผลิตพันธุ์สัตว์น้ำเพื่อจำหน่าย แจก และปล่อยลงสู่แหล่งน้ำ และผลิตพันธุ์สัตว์น้ำเพื่อใช้ในสถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำ

5) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับ

มอบหมาย

กลุ่มขยายผล

1) ศึกษา และวิจัย ทดสอบ เทคโนโลยี เพื่อให้ได้องค์ความรู้สำหรับกำหนดรูปแบบของการพัฒนาอาชีพประมงเกษตร ป่าไม้และอื่นๆ ที่เหมาะสมสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการขยายผลและการแข่งขันทางการค้าและความมั่นคงด้านอาหาร

2) ศึกษา และวิจัยการพัฒนาอาชีพเกษตร ประมง ป่าไม้ แบบผสมผสาน

3) วางแผนและกำหนดทิศทางการพัฒนาอาชีพเกษตรแบบบูรณาการ ตลอดจนขยายผลงานทดลองวิจัยไปสู่การพัฒนาอาชีพแก่เกษตรกรในพื้นที่ศูนย์ฯ พื้นที่รอบนอกและในพื้นที่อื่น ๆ

4) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาอาชีพประมง

1) ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพการเพาะพันธุ์สัตว์น้ำชายฝั่งและสัตว์น้ำจืด การเลี้ยงสัตว์น้ำ

2) การให้บริการทางวิชาการ การฝึกอบรม

3) งานสถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำ งานเลี้ยงปลาในกระชัง การเลี้ยงหอยในอ่าวคุ้งกระเบน และเลี้ยงปลาในบ่อดิน

4) ศึกษา และวิจัยการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาอาชีพประมง

5) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย (Admin. Online. 2018)

2.2 การออกแบบของที่ระลึก

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์โบราณสถานเมืองเพนียด ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก โดยเรียบเรียงไว้ดังนี้

2.2.1 ของที่ระลึก (ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2531: 64 - 65)

ในปัจจุบันการออกแบบสร้างสรรค์ของที่ระลึก เป็นงานศิลปะในลักษณะประยุกต์หรือที่เรียกว่า “ประยุกต์ศิลป์ หรือ ศิลป์ประยุกต์” มิใช่เป็นการสร้างงานวิจิตรศิลป์ที่ถือว่าเป็นศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) ที่เป็นงานสร้างสรรค์ออกมาเพื่อความงาม ความประณีตละเอียดอ่อน อันก่อให้เกิดอารมณ์ความซาบซึ้งสะเทือนใจ และเกิดความประทับใจ มีค่าสูงส่งต่อจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะนี้ จะถ่ายทอดชีวิตจิตใจลงในผลงานปรากฏออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน แต่งานประยุกต์ศิลป์หรือศิลปะประยุกต์ เป็นลักษณะที่มนุษย์นำเอาวัสดุและเรื่องราวต่าง ๆ มาผสมผสานกลมกลืน ประดับตกแต่งดัดแปลงสร้างสรรค์ขึ้นให้มีคุณค่าทางความงาม ทางการใช้สอยให้เป็นประโยชน์แก่ชีวิตประจำวัน การสร้างงานด้านนี้ต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค กาลเวลา สมัยนิยม และองค์ประกอบอื่น ๆ อีกหลายประการ ดังนั้น เรื่องราวของการออกแบบของที่ระลึก จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับวิธีการ แนวทาง ความนึกคิด การจัดรวบรวม การจัดลำดับ การเลือก และความเริ่มโดยมีวัตถุประสงค์ของรูปแบบที่จะสร้างอยู่ที่ประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ในการตกแต่งเป็นสิ่งสำคัญ และให้มีรูปลักษณะของสิ่งที่จะสร้างเป็นสื่อหรือสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย เร้าใจ มีความเหมาะสม กะทัดรัด มีความเป็นระเบียบ และมีความสวยงามเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งในปัจจุบันงาน

ศิลปหัตถกรรมแต่ละท้องถิ่นได้กลายเป็นของที่ระลึกทางการท่องเที่ยวที่มีบทบาทสำคัญยิ่ง ด้วยกลายเป็นค่านิยมสำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ที่จะต้องซื้อหาสินค้าของที่ระลึกเพื่อเป็นของตนเองและของฝากญาติมิตรกันทุกครั้งที่มีโอกาส จึงเกิดเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่นแหล่งท่องเที่ยวบางแห่งที่มีฝีมือไม่ถึงกับ กลายเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่กันทั้งหมู่บ้าน รวมทั้งเป็นแหล่งขายปลีกขายส่ง และเป็นแหล่งท่องเที่ยวในตัว (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2532 : 129) ได้กล่าวไว้ว่า ท้องถิ่นใดที่สามารถนำงานศิลปหัตถกรรมมาส่งเสริมให้กลายเป็นสินค้าที่ระลึกได้ จึงเท่ากับเป็นการสืบทอดศิลปหัตถกรรม และฟื้นฟูฝีมือด้านศิลปหัตถกรรมดั้งเดิม และที่สำคัญเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุที่เป็นทรัพยากรท้องถิ่น ซึ่งมีอยู่เดิมแล้วแต่ยังไม่ได้ใช้ประโยชน์ให้คุ้มค่า ต่อเมื่อนำมาผลิตเป็นสินค้าที่ระลึกก็จะได้ราคาดี เพราะนักท่องเที่ยวเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อสูง

ความหมายของ “ของที่ระลึก” (ประเสริฐ ศิลรัตน์. 2531 : 2-4)

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สิ่งที่นำมาใช้เป็นแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดความคิดถึงนึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สื่อที่ใช้หวังผลด้านความทรงจำ ในสิ่งที่ผ่านมาในอดีต กลับมากระจ่างชัดในปัจจุบัน

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สัญลักษณ์ใช้แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในอดีต เพื่อกระตุ้นเตือนหรือให้นึกถึงอยู่เสมอ

นอกจากนี้อาจมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปตามแต่โอกาสนั้นๆ เช่น ถ้ามอบให้เนื่องในวันเกิด วันแต่งงาน วันปีใหม่ เรียกว่า ของขวัญ ถ้ามอบให้ผู้รักและนับถือเรียกว่า ของกำนัล และ ถ้างานศพ เรียกว่า ของชำร่วย หรือของแถมพก เป็นต้น แม้ว่าของที่ระลึก จะถูกเรียกชื่อที่แตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์ แต่ในความหมายที่แท้จริง คือ การกระตุ้นเตือนให้เกิดความทรงจำซึ่งอยู่ในขอบข่ายของที่ระลึก

ในการออกแบบของที่ระลึก ของขวัญ ของกำนัล ของใช้เฉพาะทางนั้น ปัจจุบันนักออกแบบได้อาศัยการตั้งแนวคิด วิธีคิด หรือจะเรียกว่าเป็นหลักคิด (Main Idea or Main Concept) เพื่อเป็นหลักยึด หรือเป็นแนวทางการแตกแขนงทางความคิดออกไปหลากหลายทิศทาง โดยนำแนวคิดหลักไปสู่การสร้างผลงานออกมาอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะ (Corporated Objects) หรือจะเรียกง่ายๆว่าเป็นชุด (Set) วิธีคิดการทำงานตามแนวทางนี้ คือ การคิดหาหลักหรือสัญลักษณ์แทนความคิดของเรา ซึ่งอาจจะเริ่มต้นหาคำสำคัญ (Keyword) การกำหนดความคิดดังกล่าวจะทำให้เราได้แนวทางการผลิตชิ้นงานหรือได้เอกลักษณ์ทางความคิดออกมา เพื่อใช้เป็นแนวการเขียนเอกสาร (Document) อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องตามมานับตั้งแต่การตั้งชื่อความคิด (Name Your Idea) เพื่อนำไปสู่การสื่อสารการผลิตเป็นผลงานอื่นๆตามมามากมาย

2.2.2 การจัดแบ่งประเภทของทีระลิก

การจัดแบ่งประเภทของทีระลิกในลักษณะนี้ เป็นการจัดแบ่งโดยถือเอาเป้าหมายการนำผลิตภัณฑ์ไปใช้เป็นสำคัญ คือ

1) ของทีระลิกประเภทของบริโภค คือ ของทีระลิกที่อยู่ในรูปลักษณะของอาหาร ทั้งนี้เนื่องจากอาหารเป็นปัจจัยสำคัญในการยังชีพ ถูกนำมามอบให้กันซื้อขายแลกเปลี่ยนในรูปแบบของขวัญ ของชำร่วย ของทีระลิก ฯลฯ เช่น เค้ก กระจ่างผลไม้ ขนมต่าง ๆ เครื่องประกอบ ของหวานที่บรรจุกล่อง ฯลฯ อาหารเป็นสิ่งหรือของบริโภคที่ไม่สามารถเก็บได้นาน อาหารจึงไม่ค่อยได้รับการยอมรับว่าเป็นของทีระลิกดังสิ่งของเครื่องใช้ที่เป็นถาวรวัตถุอื่น ๆ

2) ของทีระลิกประเภทประโยชน์ใช้สอย เครื่องมือเครื่องใช้ก็เป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ บางชนิดถูกประดิษฐ์ขึ้นอย่างเป็นพิเศษต่างจากรูปแบบที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งด้วยสีสน ลวดลาย การใช้วัสดุที่ทรงคุณค่า ฯลฯ เครื่องมือเครื่องใช้นั้นมักจะถูกนำไปเป็นของทีระลิก และระดับมากกว่าการนำไปใช้ เครื่องมือเครื่องใช้ไม้สอยที่เป็นผลิตภัณฑ์พื้นบ้านของใช้ในอดีต เช่น นาฬิกา โคมไฟ ตะเกียง ฯลฯ ที่เห็นตามร้านขายของเก่าหรือร้านขายของทีระลิกแก่ชาวต่างชาติ แม้กระทั่งอาวุธ เช่น ดาบ หอก โล่ และอื่น ๆ ปัจจุบันก็กลายเป็นของทีระลิกไปแล้ว

3) ของทีระลิกประเภทประโยชน์ตกแต่ง สิ่งที่เป็นประโยชน์ในด้านตกแต่ง มักจะถูกสร้างเพื่อตอบสนองต่อจิตใจเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งของทีระลิกประเภทนี้มีทั้งที่ใช้ในการตกแต่งร่างกาย ได้แก่ เครื่องประดับ ตกแต่งอาคาร ตกแต่งสถานที่ พิธีการ ฯลฯ

4) ของทีระลิกประเภทวัตถุทางศิลปะ ส่วนใหญ่สร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินออกแบบและสร้างขึ้นโดยคนเดียว เพื่อแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก อันเป็นความงามและความพึงพอใจมากกว่าเพื่อประโยชน์ใช้สอยทางการซื้อขายแลกเปลี่ยน ภายหลังภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ศิลปินหันมาผลิตสร้างผลงานเพื่อซื้อขายกันมากขึ้น และผลงานมักนำไปใช้ประโยชน์ในการตกแต่งมากกว่าประโยชน์อย่างอื่น

2.2.3 ลำดับขั้นตอนการออกแบบของทีระลิก

1) กำหนดรูปแบบ คือกำหนดเป้าหมายเบื้องต้นในเรื่องรูปแบบว่าจะมีแนวโน้มไปในลักษณะใด เช่น ในลักษณะตามประเพณีนิยม หรือความนิยมเฉพาะท้องถิ่นของภูมิภาค หมู่บ้าน ฯลฯ หรือตามสมัยนิยม

2) เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ออกแบบควรเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้มีลักษณะสอดคล้องกับความเป็นสิ่งนั้นๆ อย่างแท้จริง เช่น ประวัติ เรื่องราวรายละเอียด รูปภาพ หลักฐานเอกสารตีพิมพ์

3) สำรวจค่านิยม อาจหมายถึง ความสนใจ ความพึงพอใจ ความชอบ ความนิยม ความต้องการ สิ่งเหล่านี้มนุษย์ยึดถือไว้สำหรับเป็นแนวทางในการใช้เลือกหรือแนวทางในการจัด ผู้ที่สร้างสรรค์ต้องให้การสังเกตและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมของผู้บริโภค

4) การจับประเด็นสำคัญของข้อมูลเพื่อกำหนดรูปแบบ ผู้ออกแบบจะต้องนำมาคัดเลือก กลั่นกรองเอาเฉพาะช่วงตอนที่เป็นประเด็นสำคัญ เพื่อถ่ายทอดสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการจับประเด็น ในข้อมูลนั้นขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบยกย้าในด้านใด

5) กำหนดคุณค่าและการนำไปใช้ การจับประเด็นของข้อมูลที่เป็นเนื้อหาเรื่องราว เพื่อกำหนดถ่ายทอดเป็นรูปแบบให้สอดคล้องกับค่านิยมนั้น สามารถกระตุ้นเร้าทางความรู้สึกให้เกิดความประทับใจอันเป็นคุณค่าทางความรู้สึกหรือคุณค่าภายใน

ข้อควรคำนึงถึงในด้านการผลิตและการตลาด ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2531 : 74)

- 1) ของที่ระลึกนั้นจำเป็นหรือมีค่านิยมหรือไม่ใช้ประโยชน์ได้หรือเปล่า
- 2) ของที่ระลึกนั้นผลิตขึ้นมาได้ง่ายหรือไม่ วัสดุที่จะนำมาประดิษฐ์นั้นมีอยู่พอเพียงและหาได้ยากง่ายประการใด
- 3) จะใช้วัสดุอะไร สีอะไร
- 4) การนำออกโชว์ การขนส่งทำได้ง่ายหรือเปล่า จะต้องจัดใส่หีบห่อหรือต้องระวังเป็นพิเศษประการใด
- 5) วัสดุดิบอะไร ขึ้นส่วนมากน้อยเพียงไหน ต้องใช้เครื่องมืออะไร ออกแบบแล้วผลิตได้หรือไม่ จะผลิตให้ถูก มีคุณสมบัติและรวดเร็วขึ้นได้อย่างไร
- 6) จะซื้อวัสดุได้หรือไม่ ควบคุมคุณภาพได้อย่างไร จะใช้วัสดุอะไรแทนกันได้กันได้
- 7) ตลาดสินค้าของที่ระลึกนั้นสำหรับคนไทยหรือคนต่างชาติ
- 8) ตลาดมีขอบเขตกว้างแค่ไหน เป็นตลาดท้องถิ่นทั่วประเทศหรือตลาดต่างประเทศ
- 9) จะนำสินค้าออกสู่ตลาดโดยวิธีใด
- 10) ลูกค้าน่าชอบและไม่ชอบอะไร เช่น สี วัสดุ รูปร่าง ฯลฯ ลูกค้าน่าต้องการอะไร จำเป็นต้องใช้อะไรมีความสามารถซื้อได้หรือไม่
- 11) ของที่ระลึกประเภทเดียวกันนี้มีผู้ผลิตแข่งขันรายอื่นหรือไม่ แพร่หลายเพียงไร ราคาเป็นอย่างไร คุณภาพเป็นอย่างไร และรูปร่างเป็นอย่างไร

2.2.4 ธุรกิจสินค้าที่ระลึก (สุรีย์ เข้มทอง. ออนไลน์. 2561)

การดำเนินธุรกิจสินค้าที่ระลึก ในปัจจุบันนักท่องเที่ยวให้ความสนใจกับการจับจ่ายซื้อสินค้าที่ระลึกกันเป็นจำนวนมากทำให้สินค้าที่ระลึกกลายเป็นสินค้าและธุรกิจสำคัญที่นำรายได้เข้าสู่ประเทศ ประกอบกับภาครัฐมีนโยบายส่งเสริมให้แต่ละท้องถิ่นมีรายได้และอาชีพจากการผลิตและ

จำหน่ายสินค้าที่ระลึกในรูปแบบของสินค้าพื้นเมือง จึงทำให้ธุรกิจสินค้าที่ระลึกได้รับความนิยม และแพร่หลายมากขึ้น

ลักษณะของธุรกิจสินค้าที่ระลึกในปัจจุบัน

1) ธุรกิจสินค้าที่ระลึกส่วนใหญ่แล้วผู้ประกอบการหรือเจ้าของกิจการจะบริหารเอง แม้ว่าอาจจะมีบุคคลภายในครอบครัว เพื่อนฝูง หรือลูกจ้างจำนวนไม่กี่คนมาช่วยงานบ้าง แต่การตัดสินใจดำเนินการส่วนใหญ่กระทำโดยผู้ประกอบการมากกว่าที่จะใช้ผู้บริหารมืออาชีพ

2) เงินทุนค่อนข้างจำกัด เนื่องจากธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจขนาดย่อมที่ใช้เงินทุนในการดำเนินงานค่อนข้างจำกัด และเงินทุนส่วนใหญ่เป็นของผู้ประกอบการเองหรือเกิดจากการระดมทุนจากกลุ่มบุคคลเล็กๆ

3) อุตสาหกรรมภายในครัวเรือน ธุรกิจสินค้าที่ระลึกในรูปแบบของอุตสาหกรรมภายในครัวเรือน หรือธุรกิจครอบครัว ส่วนใหญ่เริ่มมาจากสินค้าพวกหัตถกรรม ผลิตเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวันในครัวเรือน ต่อมาได้มีการซื้อขาย แลกเปลี่ยนกันในห้องถิ่นและขายส่งออกต่างถิ่นเมื่อธุรกิจมีกำไรเงินที่ได้มาส่วนหนึ่งจะ กลายเป็นเงินทุนดำเนินงานซึ่งสามารถนำมาใช้ขยายธุรกิจต่อไป ธุรกิจสินค้าที่ระลึก

4) อยู่ในชุมชน ธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจที่ดำเนินกิจการอยู่ในเขตท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งโดยผู้ประกอบการและลูกจ้างจะอาศัยอยู่ในชุมชนแห่งนั้น

5) โรงงานขนาดเล็ก เป็นธุรกิจการผลิตขนาดย่อมที่นำเอาวัตถุดิบและปัจจัยนำเข้าต่างๆ มาผ่าน กระบวนการแปรรูปจนกลายเป็นสินค้าที่ระลึกเพื่อไปจำหน่ายต่อไป ลักษณะของโรงงานเป็นโรงงานขนาดเล็ก เช่น โรงงานทอผ้าพื้นเมือง ซึ่งไม่มีการใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า หรือไม่มีการผลิตในปริมาณที่สูง เช่นเดียวกับธุรกิจขนาดใหญ่

6) การค้าส่งและค้าปลีก ธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจการจำหน่ายที่เป็นทั้งการค้าส่งการค้าปลีก เช่น ร้านจำหน่ายของที่ระลึกประจำจังหวัดจะเป็นร้านค้าส่งและร้านค้าปลีกสินค้าที่ทำหน้าที่จำหน่ายให้แก่นักท่องเที่ยว ร้านค้าหรือลูกค้าทั่วไปทุกท้องถิ่น หรือทุกภูมิภาค

7) ไม่ใช่เทคโนโลยีระดับสูง ธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจที่มีการประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์งานฝีมือ ด้วยความคิดความสามารถของผู้ประกอบการและความร่วมมือของพนักงาน โดยไม่มีการใช้เทคโนโลยีในระดับสูง ดังนั้น ธุรกิจสินค้าที่ระลึกในปัจจุบันมีลักษณะส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่ใช้เงินทุนค่อนข้างจำกัดเป็นอุตสาหกรรมภายในครัวเรือนหรือโรงงานขนาดเล็ก มักดำเนินการอยู่ในชุมชน ส่วนใหญ่ใช้แรงงานที่มีฝีมือและไม่ใช้เทคโนโลยีระดับสูง เป็นธุรกิจที่มีการจำหน่ายทั้งค้าส่งและค้าปลีก

ความสำคัญของธุรกิจสินค้าที่ระลึก

ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ 4 ด้าน คือ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านสังคม 3) ด้านวัฒนธรรม 4) ด้านสิ่งแวดล้อม

1) ด้านเศรษฐกิจของประเทศ ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีส่วนในการส่งเสริมเศรษฐกิจ คือ

(1) ช่วยเพิ่มมูลค่าของวัตถุดิบในท้องถิ่นและผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นเมือง สินค้าที่ระลึกส่วนใหญ่ผลิต จากวัตถุดิบที่หาได้ภายในท้องถิ่น ส่งผลให้วัตถุดิบและสินค้าหัตถกรรมพื้นเมืองที่ผลิตจากวัตถุดิบที่ราคาต่ำกลับมีมูลค่าสูงขึ้น เพราะความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยวมากขึ้น

(2) มีการจ้างแรงงานเพิ่มขึ้น ธุรกิจสินค้าที่ระลึกจำเป็นต้องใช้แรงงานจำนวนมากทั้งในด้านการผลิต การจัดการ การจำหน่ายและการบริการสินค้า ช่วยให้เพิ่มโอกาสในการจ้างงานของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

(3) ช่วยเพิ่มพูนรายได้สู่ประเทศ ปัจจุบันรายได้หลักอย่างหนึ่งของประเทศไทย คือ รายได้จากค่าใช้จ่ายที่นักท่องเที่ยวซื้อสินค้าที่ระลึก

2) ด้านสังคมของประเทศ ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีส่วนในการพัฒนาสังคม คือ

(1) ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ในชีวิตครอบครัวและสังคม การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในธุรกิจสินค้าที่ระลึกจึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ญาติพี่น้องหรือเพื่อนฝูง ตลอดจนเป็นที่พบปะของเพื่อนร่วมงานในหมู่บ้านหรือชุมชน

(2) ลดปัญหาการอพยพเข้าสู่เมืองหลวง แรงงานส่วนใหญ่เป็นประชาชนที่อยู่อาศัยในท้องถิ่นนั้นๆ ทำให้ประชาชนไม่จำเป็นต้องเดินทางมาทำงานทำในกรุงเทพมหานคร

(3) มีการพัฒนาชนบทและสังคม เมื่อประชาชนในชนบทมีรายได้และอาชีพที่มั่นคง ประชาชนจะร่วมมือกันพัฒนาชุมชนของตนเองให้มีความเข้มแข็งในด้านต่างๆ เมื่อชุมชนมีความเข้มแข็งประชาชนจะมีความสามัคคี มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันคิดค้นการผลิตสินค้าที่ระลึกจากทรัพยากรที่มีอยู่และ ทรัพยากรเหลือใช้ในชุมชนเพื่อให้มีรายได้และอาชีพเสริม

3) ด้านวัฒนธรรม ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีส่วนในการเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติ คือ

(1) ช่วยอนุรักษ์และรักษาศิลปวัฒนธรรมของคนท้องถิ่น สินค้าที่ระลึกช่วยกระตุ้นให้คนท้องถิ่นมีการคิดค้นสินค้าที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นตนโดยนำทรัพยากรจากท้องถิ่นมาผลิตเป็นสินค้าที่ระลึกที่สามารถแสดงถึงความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

(2) สินค้าที่ระลึกเปรียบเสมือนตัวแทนของแหล่งท่องเที่ยวที่เผยแพร่ไปทั่วโลก ธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจที่มีส่วนช่วยเผยแพร่วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีที่ดีงามของประเทศ ซึ่งเป็นศิลปะประจำชาติอย่างหนึ่ง เช่น ผ้าไทย ชุดไทยของแต่ละท้องถิ่น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย

4) ด้านสิ่งแวดล้อม ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีส่วนเกี่ยวข้อง กับการรักษาสิ่งแวดล้อม คือ

1) ทำให้ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดสมดุลธรรมชาติ ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมุ่งเน้นการนำวัสดุที่เหลือใช้จากธรรมชาติมาพัฒนาและดัดแปลงให้เป็นของใช้ที่มีคุณค่าและประโยชน์ เช่น การประดิษฐ์ของใช้ จากผักตบชวา หรือการประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุที่ใช้อย่างอื่นแล้ว

2) ช่วยลดภาวะโลกร้อน เนื่องจากสินค้าที่ระลึกส่วนใหญ่เป็นวัสดุธรรมชาติ ปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวมักนิยมใช้เครื่องปั้นดินเผาเป็นภาชนะบรรจุน้ำจำหน่ายมากกว่าใส่ถ้วยพลาสติก และบางแห่งจะใช้กะลามะพร้าวมาบรรจุอาหารจำหน่าย ซึ่งนักท่องเที่ยวมักจะเก็บภาชนะเหล่านั้นเป็นที่ระลึก ซึ่งในการทำลายก็สะดวกเพราะสามารถเปลี่ยนสภาพเป็นปุ๋ยอินทรีย์ได้ซึ่งจะช่วยลดภาวะโลกร้อนได้

2.2.4 หลักการออกแบบ

ศาสตราจารย์ (2547 : 69-70) กล่าวว่า ความสวยงามเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการออกแบบและเป็นส่วนที่ดึงดูดความสนใจได้ดีของงานนั้นๆ แนวทางในการออกแบบให้สวยงามที่ควรพิจารณาประกอบกับการออกแบบ คือ

1) รูปร่าง (Form) รูปร่างพื้นฐานของแบบเป็นตัวกำหนดอันแรกโดยหน้าที่ใช้สอย รูปแบบนี้จะถูกกำหนดโดยเส้นและความโค้ง

2) สัดส่วน (Proportion) คือ ความสัมพันธ์ของขนาดและสามารถแสดงเป็นอัตราส่วน เช่น กว้าง 20 นิ้ว ยาว 30 นิ้ว สัดส่วน คือ 20:30 หรือ 2:3

3) ความสมดุล (Balance) ในการออกแบบหมายความว่าวัตถุนั้นๆจะต้องดูไม่หนักไปที่ข้างใดข้างหนึ่ง เพื่อว่าส่วนต่างๆของแต่ละด้านจะดูเหมือนสมดุลกัน

4) จุดเด่น (Emphasis) หมายความว่า การออกแบบนั้นจะต้องมีจุดศูนย์กลางที่น่าสนใจจะต้องมีส่วนหนึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด

5) ความเอกภาพ (Unity) คือ ลักษณะการมองเป็นหน่วยเดียวกันทั้งหมด ไม่ได้เป็นลักษณะการเลือกหรือลักษณะเป็นเฉพาะกลุ่มของหน่วยใดหน่วยหนึ่ง

6) จังหวะ (Rhythm) ลักษณะการทำระยะซ้ำๆ ที่ได้จากการใช้เส้นส่วนโค้งรูปทรง สี และเนื้อผิว การออกแบบจะทำให้เกิดเป็นจังหวะและเป็นหน่วยเดียวกันอย่างต่อเนื่อง

7) ความกลมกลืน (Harmony) คือ ผลที่เกิดเมื่อส่วนทั้งหมดในการออกแบบถูกนำมารวมเข้าด้วยกัน ถ้ากลมกลืนมากเกินไปจะทำให้การออกแบบนั้นไม่น่าสนใจ

8) การเลือกสี (Color Selection) เพื่อช่วยให้ลักษณะการมองสวยงามและป้องกันการกัดกร่อน และสีเป็นสิ่งที่ช่วยเน้นความน่าสนใจ

วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2532 : 129-136) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของสินค้าที่ระลึกว่าการที่คนจะเลือกสินค้าใดนั้น จะต้องเป็นที่ถูกใจและมีความน่าสนใจชวนให้อยากซื้อสินค้าของที่ระลึกที่สนใจควรมีลักษณะเช่นนั้น ดังนี้

- 1) พยายามใช้วัสดุภายในท้องถิ่นมากที่สุด
- 2) ผลงานที่ผลิตจะต้องแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นได้
- 3) ขนาด น้ำหนักของสินค้าสามารถพกพาไปได้สะดวก และเหมาะสมกับการจัดวางในร้าน
- 4) สินค้าควรมีทั้งความสวยงาม และแฝงไปด้วยประโยชน์ใช้สอย เพราะจะได้เปรียบในการตัดสินใจซื้อได้มากกว่าสินค้าสวยงามเพียงอย่างเดียว
- 5) ประดิษฐ์คิดค้นรูปแบบสินค้าใหม่ๆ โดยยังรักษาเค้าโครงเดิมของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือสอดแทรกอยู่บ้าง

การออกแบบต่างๆไป โดยเฉพาะทางด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม นักออกแบบต้องพิจารณาด้านต่างๆ ดังนี้ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2549 : 10-12)

- 1) หน้าที่ใช้สอย (Function) การออกแบบเหมาะสมกับการใช้งานสามารถทำหน้าที่ได้หรือไม่ วัตถุประสงค์จะต้องเหมาะสมกับประโยชน์การใช้สอย
- 2) ความปลอดภัย (Safety) ต้องปลอดภัยต่อผู้ใช้และผู้เกี่ยวข้อง
- 3) ความแข็งแรงทนทาน (Durable) ต้องสนองหน้าที่ได้เป็นเวลานานตามที่คิดไว้
- 4) ความประหยัด (Economic) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับงาน โดยราคาไม่แพง
- 5) วัสดุ (Material) เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับงาน มีความทนทานและประหยัด
- 6) โครงสร้าง (Construction) วิธีทำโครงสร้างผลิตภัณฑ์แต่ละชนิด ควรทำให้เหมาะกับงาน
- 7) ความสะดวกสบายในการใช้งาน (Ergonomic) ต้องคำนึงถึงสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน ขนาดความสูงและการออกแบบนี้เป็นอมตะ
- 8) ความสวยงาม (Aesthetic) รูปร่างรูปทรงที่สวยงามจะเป็นที่ดึงดูดสายตาที่น่าสนใจ
- 9) มีลักษณะเฉพาะ (Personality) การมีลักษณะเฉพาะจะมีความรู้สึกกับนักออกแบบที่เขาได้ทำการออกแบบขึ้นมาด้วยตัวเอง
- 10) กรรมวิธีการผลิต (Production) เมื่อทำการออกแบบแล้วสามารถจะทำการผลิตได้ง่าย
- 11) การซ่อมบำรุงรักษา (Easy of Maintenance) เมื่อนำไปใช้งานได้รับความเสียหายควรสามารถแก้ไขและซ่อมแซมได้ง่าย
- 12) การขนส่ง (Transportation) ต้องคำนึงถึงการขนส่งทางบก ทางน้ำ หรือทางอากาศ การบรรจุหีบห่อที่ไม่ทำให้ผลิตภัณฑ์เสียหาย

หลักการออกแบบ (นิรัช สุตสังข์. 2548 : 64)

1) การออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุและกระบวนการผลิต การออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุและกระบวนการผลิตในที่นี้ใคร่ขอชี้แจงว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยตรงด้วยการผลิตสิ่งของเครื่องใช้หรือผลิตภัณฑ์ในรูปแบบสินค้าปัจจุบันนี้ กำลังจะผลิตเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์จำนวนมาก มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เครื่องมือที่ใช้ในการผลิต เช่น เครื่องจักรกล หรือเครื่องทุ่นแรงอื่นๆ ย่อมเหมาะสมกับวัสดุอย่างหนึ่ง ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องพิจารณาถึงวัสดุและกระบวนการผลิตไปพร้อมกัน เช่น การออกแบบโคมไฟฟ้าซึ่งผลิตด้วยเครื่องจักรที่ต้องใช้พลาสติกเป็นวัสดุในการผลิต โคมไฟฟ้าควรจะต้องมีรูปทรงง่ายๆไม่ต้องมีโครงสร้างยื่นไปมาเหมือนโคมไฟฟ้าที่ผลิตด้วยมือไม้

2) การออกแบบที่สัมพันธ์กับหน้าที่ใช้สอย หน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้น เป็นสิ่งที่จำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องพิจารณา แม้การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเครื่องจักรกลซับซ้อน ผู้ออกแบบจะไม่รู้ระบบการทำงานผลิตภัณฑ์นั้นทั้งหมดก็ควรจะต้องรู้การทำงานของผลิตภัณฑ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น การออกแบบวิทยุทรานซิสเตอร์ผู้ออกแบบจะต้องรู้ว่าที่ใช้สอยของวิทยุในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น หน้าที่จะต้องมีคลื่น AM หรือ FM อย่าวไรมีปุ่ม Tuning, Volume, Tone หรือปุ่มอื่นใด มีเสาอากาศหรือไม่เป็นต้น หรือแม้จะออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เครื่องกลไกผู้ออกแบบก็ต้องทำความเข้าใจกับหน้าที่ใช้สอยเป็นประการสำคัญ เช่น การออกแบบชุดกาแฟ ควรจะรู้ปริมาณความจุของถ้วยกาแฟที่ไม่มากไม่น้อย ที่จับที่ถนัดมือหรือตกไม่ถนัด จานรองที่กระชกกันถ้วย ไม่ลื่นไปมาได้ง่ายควมหนาบางที่ควรจะต้องรับความร้อนได้ระยะหนึ่ง เป็นต้น

3) การออกแบบที่สัมพันธ์กับความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สัมพันธ์กับความต้องการของผู้บริโภค อาจพิจารณาได้สองแง่ คือ ความต้องการที่สอดคล้องกับชีวิตความเป็นอยู่และความสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ ความต้องการที่สอดคล้องกับชีวิตการเป็นอยู่ เป็นความต้องการที่เหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรมนิยมและการใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเตาที่มีวิธีการใช้ที่ยุงยาก มีเตาอบ มีที่ย่างเนื้อสัตว์ มีเตาอุ่น เตาในลักษณะนี้อาจจะไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและรสนิยมของคนไทย เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วความต้องการของผู้บริโภคยังเกี่ยวข้องกับสภาพเศรษฐกิจโดยตรงอีกด้วย ถ้าสภาพสังคมที่กำลังเศรษฐกิจต่ำการออกแบบที่มีคุณภาพสูง ราคาแพง สินค้าฟุ่มเฟือย หรือเน้นความงามทางการออกแบบมากเกินไปจนผลิตภัณฑ์นั้นราคาสูง การออกแบบเช่นนั้นอาจจะไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคก็ได้

4) การออกแบบที่มีคุณค่าทางความงาม เรื่องคุณค่าทางความงามกับการออกแบบได้กล่าวไว้แล้วไว้แล้ว เพื่อให้การออกแบบตระหนักถึงความงามที่เด่นร่วมสมัย และมีความคิดสร้างสรรค์แฝงอยู่ในการออกแบบแต่ละชิ้น นอกจากนั้นแล้วความประณีตบรรจงในการออกแบบหรือในผลิตภัณฑ์ยังเป็นคุณค่าส่วนหนึ่งของความงามอีกด้วย

2.3 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต

2.3.1 วัสดุ

ผู้วิจัยได้เลือกวัสดุที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

1) ผ้า (Fabric)

ผ้า (Fabric) หมายถึง วัสดุชนิดหนึ่ง ที่มีลักษณะเป็นแผ่น และผ่านกระบวนการผลิตจากเส้นใย ธรรมชาติ หรือสังเคราะห์ จนได้เป็นเส้นด้ายและผ่านกรรมวิธีผลิตจนได้เป็นผืนผ้า

ประเภทของผ้าแบ่งเป็น 2 ประเภทดังนี้

(1) ผ้าทอ กรรมวิธีการนำเส้นด้ายมาขัดกัน มีเส้นใยด้ายดังนี้ เส้นด้ายยืน (warp yarn) กับ เส้นด้ายพุ่ง (weft yarn)

(2) ผ้าถัก (Knitted fabric) การนำเส้นด้ายต่อกันเป็นห่วง (interlock loops) มีเส้นใยด้ายดังนี้ คือ เส้นด้ายแนวตั้ง (Wales) และ เส้นด้ายแนวนอน (Course)

ถ้าเราแบ่งเป็นชนิดนั้นจะแบ่งได้ 3 ชนิด ดังต่อไปนี้

(1) เส้นใยที่ทำจากธรรมชาติ 100% (Natural fiber) และแบ่งได้เป็นประเภทดังต่อไปนี้
เส้นใยไหม (Silk) ไหมมาจากโปรตีนของรังไหม แล้วนำมาปั่นจนได้เป็นเส้นด้ายนำมาทอ หรือถัก ได้เป็นผืนผ้า คุณสมบัติของผ้าไหมนั้น มีความนุ่มมือ เงางามจับตา ไม่ยับง่าย หรือไม่ยับเลย คงสภาพของผ้าได้ดีทีเดียว ดูความชื้นได้ดีพอสมควร และสามารถปรับตัวได้ในอุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลง ใส่สบายมาก ฤดูหนาวก็ใส่แล้วอบอุ่น สามารถติดไฟได้ เวลาไหมผ้าจะหดและไหมเป็นขี้เถ้า ต้องซักด้วยสบู่ที่มีฤทธิ์อ่อนเท่านั้น เพราะผงซักฟอกที่มีกรดแรงจะทำลายเนื้อผ้า ก่อนรีดต้องนำผ้าฝ้ายมารอง

เส้นใยลินิน (Linen) ผลิตจากเส้นใยของต้น flax แล้วนำมาปั่น จนได้เป็นเส้นด้าย จากนั้นจึงมาทอ หรือ การถัก ได้เป็น ผืนผ้า ลินิน นั้นเส้นใยธรรมชาติที่มีความคงทน และความแข็งแรงที่สุด โดยที่คุณสมบัติของผ้าลินิน นั้นจะ ยับง่าย ซักได้ สามารถ รีดได้ที่อุณหภูมิสูง ลักษณะของจะมี ความมันเงาสวยงาม ผิวเรียบแข็ง และดูดซึมน้ำได้ดีติดไฟได้ เวลาไหมจะเหมือนกระดาษ เวลาพับผ้าลินินต้องใช้การม้วนเท่านั้น เพราะถ้าพับเส้นด้ายอาจหัก เสียทรงได้

เส้นใยฝ้าย (Cotton) ได้มาจากการนำ เส้นใยของปุยฝ้ายนำมาปั่นจนเกิดเป็นเส้นด้ายแล้วจึงนำมาทอ หรือถัก ได้เป็นผืนผ้า คุณสมบัติของผ้าฝ้าย หรือ ผ้า Cotton นั้นจะ ยับง่าย รีดยาก หด ย้วย แต่บางเบาหากผลิตเป็นเครื่องนุ่งห่ม จะใส่สบาย แต่ปัจจุบันมีกระบวนการในการผลิตเส้นด้ายที่มีประสิทธิภาพ ทำให้คุณภาพของฝ้ายดีขึ้น จึงเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย

สามารถซักได้ด้วยเครื่อง หรือมือรีดได้ในอุณหภูมิที่สูงได้ ไม่ไหม้หรือเกิดอาการหดตัว สามารถขึ้นราได้ง่าย เนื่องจากเป็นใยฝ้าย ติดไฟได้ ไม่มียางเหนียว เวลาไหม้ลักษณะจะเหมือนกระดาษไหม้ เป็นขี้เถ้า

เส้นใยขนสัตว์ (Wool) ฝ้ายขนสัตว์ คือการนำขนสัตว์นำมาปั่นจนเกิด เป็นเส้นด้าย แล้ว จึงมาทอ หรือถักเป็นผืนฝ้ายขนสัตว์ที่นิยมมาใช้ทำเป็นผ้าที่สุด คือขนแกะ คุณสมบัติของขนสัตว์ ขน สัตว์นั้นดูดความร้อน และถ่ายเทความชื้นได้ดี เวลาสวมใส่จึงให้ความอบอุ่นได้ดี และไม่เหนอะหนะ ร่างกายเวลาสวมใส่ หดตัวมากเวลาเปียก จึงควรซักแห้งเท่านั้น หลังจากซักแห้งควรเก็บใส่ ถุงพลาสติก เพื่อป้องกันมอด

(2) เส้นใยสังเคราะห์จากสารเคมี (Chemical Synthetic fiber) สแปนเด็กซ์ (Spandex) เป็นผ้าที่มีความยืดหยุ่นสูง เป็นผ้าเส้นใยสังเคราะห์นิยมนำมาผลิตเสื้อผ้าที่ต้องการความยืดหยุ่น เช่น ชุดชั้นใน มาทดแทนยางธรรมชาติที่อายุการใช้งานใช้ไม่ได้ยาวนานนัก

ไนลอน (Nylon) ไนลอน ได้มาจากการกระบวนการรวมตัวของปิโตรเคมี จำพวก เบนซีน

พีนอล ไฮโดรเจน แอมโมเนีย และมาผ่านกรรมวิธีทางเคมี และผลิตเป็นเส้นด้ายด้วย การถักหรือทอ คุณลักษณะของผ้าไนลอนนั้น มีความทนทาน มาก รูปร่างของผ้าทรงตัวได้ดี สามารถซักผงซักฟอกได้ ทนต่อเชื้อราและแมลง ทนต่อการขีดสี แต่เวลาใส่ไม่ค่อยสบายตัวนัก มัก ผลิตขึ้นมาใช้เป็นเสื้อผ้าที่มีราคาไม่สูง

โพลีเอสเตอร์ (Polyester) ได้มาจากการกระบวนการรวมตัว จำพวก ปิโตรเคมี จำพวกเอ ทานอล ผ่านกรรมวิธีทางเคมี ได้เป็นเส้นด้าย แล้วผ่านกระบวนการถักหรือทอ แล้วได้เป็นผืนผ้า เป็นเส้นใยที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติคล้ายฝ้าย ลักษณะ เป็นเส้นใยยาวนุ่ม เงามัน ดูดความร้อน ได้น้อย ฝ้ายมีความเบาบาง ยับยาก จับจีบได้ แต่เมื่อใส่ไประยะนานผ้าจะเกิดขุยได้

(3) เส้นใยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติ (Natural Synthetic fiber) เรยอน (Rayon) ได้มาจากการนำเปลือกไม้ในธรรมชาติ ผ่านกรรมวิธี ทางเคมี ได้เป็นเส้นด้าย และผ่านกรรมวิธี ด้วยการถักหรือการทอ ผลิตขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติเหมือนกับฝ้าย คุณสมบัติ มีความนุ่ม มั่นเงา สามารถระบายความร้อน และดูดความชื้นได้ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ก็ไม่สามารถเป็นผ้าที่ดีกว่าฝ้ายได้ ราคาค่อนข้างถูกถูกนิยมนำมาทดแทนผ้าฝ้าย

2.3.2 กรรมวิธีการผลิต

กรรมวิธีการสกรีนพิมพ์ลาย

การเลือกวิธีสกรีนแบ่งเป็นหลักๆได้ 3 ระบบ คือ

- 1) สกรีนระบบบล็อกสกรีน (Silk Screen)
- 2) สกรีนระบบรีดร้อน (Heat Transfer)
- 3) สกรีนโดยตรง DTG (Direct To Garment)

สำหรับสกรีนระบบดิจิตอลอาจจะใช้คำนี้ หมายถึงใช้คอมพิวเตอร์ในการพิมพ์ ก็อาจจะ เป็นได้สองอย่างคือเป็น Heat Transfer หรือ DTG เพราะกระบวนการพิมพ์ทั้งคู่ให้เครื่องพิมพ์ แต่ เป็นเครื่องพิมพ์คนละชนิดกัน

1) สกรีนระบบบล็อกสกรีน (Silk Screen)

คือการสกรีนระบบโบราณสมัยเริ่มต้นสกรีนใหม่ๆและยังใช้มาจนถึงปัจจุบันมีหลักการ คือทำให้บล็อกสกรีนมีลวดลาย แล้วนำสีมาพิมพ์ผ่านลวดลายลงบนเสื้อ ก็จะได้เสื้อหลักการนี้ถูกเอามาใช้หลายกระบวนการทั้งพิมพ์สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

ข้อดีของกระบวนการนี้คือ พิมพ์จำนวนเยอะมีราคาถูกเช่นเสื้อ 100 ตัว คิดค่าสีตัวละ 8 บาท ค่าสกรีนคือ 800 บาท ค่าใช้จ่ายให้การทำงานบล็อกสกรีนประมาณสีละ 150-250 บาท ถ้าสกรีน สีเดียวค่าสกรีนประมาณ 1000 บาทสำหรับสกรีน 100 ตัว แต่หากว่าเสื้อนั้นสีหลากหลายสี เช่น 8 สี แนนอนว่าเสื้อ 100 ตัวนั้นราคาจะต้องแพงขึ้นมากทันที ราคาจะกระโดดถึง 8 เท่า หรือ 8000 บาท หรืออาจจะได้ลดลงกว่านี้ขึ้นกับการต่อรอง

ข้อเสียของกระบวนการนี้คือ ความละเอียดของงาน และ ความสะอาดของเสื้อ เพราะว่าการพิมพ์ผ่านตาข่ายนั้นขนาดไม่เล็กเกินไปทำให้เป็นรอยหยึกหยักภาพไม่คมได้ และไม่สามารถสกรีนตัวหนังสือเล็ก ๆ ได้ งานสกรีนบางที่อาจจะขาดหายไม่เท่ากัน ที่เป็นเช่นนี้เพราะ ข้อจำกัดของสีและตาข่ายบล็อกสกรีน ส่วนความสะอาดของเสื้อเนื่องจากการสกรีนต้องวางเสื้อบน โต๊ะซึ่งต้องติดกาวเอาไว้เป็นแหล่งสะสมเชื้อโรค หรือหากใช้กาวไม่ดีกาวก็จะติดเสื้อได้

2) สกรีนระบบรีดร้อน (Heat Transfer)

โดยส่วนมาก 1 ตัวก็สกรีนได้ หรือ สกรีนดิจิตอล ที่เป็นเช่นนี้เพราะ หลักการสกรีน ของระบบนี้คือการใช้เครื่องพิมพ์ Ink Jet บรรจุน้ำหมึก Sublimation ซึ่งหมึกชนิดนี้จะสามารถติด บนพลาสติกได้ และน้ำหมึก Pigment สำหรับสกรีนแบบกระดาษ Heat Transfer จึงแบ่งย่อยได้เป็น 2 แบบ

(1) วิธีการนี้นิยมมากที่สุด เรียกว่า Sublimation กระบวนการสกรีนเริ่มโดยการ สั่งงานพิมพ์ลงบนกระดาษ Sublimation จากนั้นนำกระดาษที่พิมพ์ลายสกรีนไปวางบนเสื้อแล้วรีด ด้วยเตารีด หรือเครื่องรีดร้อน เนื่องจากความร้อน หมึกที่อยู่บนกระดาษจะระเหิดไปเกาะบนเสื้อ ซึ่ง เสื้อที่จะติดได้ต้องเป็นพลาสติกเท่านั้น เสื้อที่นำมาสกรีนด้วยวิธีนี้จึงควรเป็นเสื้อที่ผลิตจากพลาสติก Polyester ชื่อในทางตลาดคือ TK หรือ TC ที่พอมีสวนผสมของ Cotton แต่ลายสกรีนอาจไม่เด่นชัด เท่า TK หากนำไปสกรีนลงบน Cotton เมื่อนำไปซักลายสกรีนจะค่อยๆหลุดออกจากเสื้อ

ข้อดีของกระบวนการนี้คือ สกรีนได้หลายสี ต้นทุนถูก หมึกซึมไปในเส้นใยจับแล้ว ไม่รู้สึกถึงสีสกรีน และไม่ต้องใช้แรงงานในการสกรีน ใช้เพียง 1-2 คนก็สามารถทำงานสกรีนเป็น 1000 ตัวได้

ข้อเสียของกระบวนการนี้คือ ไม่สามารถพิมพ์ลงบนเสื้อเข้มได้ และไม่สามารถพิมพ์ลงบนเสื้อ Cotton ได้

ต้นทุนสกรีนระบบซับลิเมชั่นประมาณ 3-4 หมืนบาท หลักๆเป็นค่าเครื่องพิมพ์ประมาณ 2 หมืนบาท เครื่องรีดร้อน ประมาณ 1 หมืนบาท นอกนั้นเป็นค่ากระดาษซับ (วัสดุสิ้นเปลือง) ตกแผ่นละ 4-5 บาท (A3) รวมๆแล้วควรมีเงินลงทุนประมาณ 5 หมืนบาท

(2) วิธีการนี้เรียกว่าสกรีนรีดร้อน บางร้านอาจเรียกทั้งรีดร้อนและซับลิเมชั่น ซึ่งจริงๆแล้วมันแตกต่างกัน Heat transfer แปลตามชื่อก็หมายถึงการแลกเปลี่ยนความร้อน แต่ในงานสกรีนคือ การทำให้สีติดโดยใช้การแลกเปลี่ยนความร้อน ซึ่งยังแยกย่อยอีกหลายกระบวนการ แต่ที่นิยมในไทยจะเป็นการพิมพ์ลงกระดาษที่มีกาวเคลือบไว้ด้านหลัง ก่อนจะนำไปรีดต้องแกะด้านกาวออกก่อนเหมือนแกะสติ๊กเกอร์ เมื่อนำไปรีดร้อนกาวที่อยู่บนกระดาษ ส่วนกระดาษที่ใช้จะแตกต่างกัน เพราะมันจะเคลือบกาวไว้เมื่อโดนความร้อนจากเครื่องรีด กระดาษนั้นจะติดกับเสื้อนั่นเอง เหมือนกับเฟล็กติดเสื้อฟุตบอล

ข้อดีของกระบวนการนี้คือ สามารถสกรีนบนเสื้อเข้มได้ หรือเสื้อ Cotton ได้

ข้อเสียของกระบวนการนี้คือ ภาพเป็นกรอบสี่เหลี่ยม หากจะตัดให้ได้รูปทรงต้องนำมาตัดด้วยเครื่องตัดสติ๊กเกอร์อีกที อีกทั้งเสื้อสกรีนแบบนี้จะร้อนและหนักกว่าเพราะเหมือนมีกระดาษหนาๆไปแปะบนเสื้อ

ต้นทุนสกรีนระบบรีดร้อน ประมาณ 5-7 หมืนบาท หลักๆเป็นค่าเครื่องพิมพ์ประมาณ 2 หมืนบาท เครื่องรีดร้อน ประมาณ 1 หมืนบาท เครื่องตัดสติ๊กเกอร์ประมาณ 2-5 หมืนบาท ต้นทุนวัสดุหลักประมาณตารางเมตรละ 400 บาท ค่าหมึกพิมพ์ตารางเมตรละ 200 บาท รวมๆแล้วต้นทุนของงานนี้จะอยู่ที่ตารางเมตรละ 700 บาท การขายงานก็ควรจะประมาณตารางเมตรละ 1000 บาท

3) สกรีนโดยตรง DTG (Direct To Garment)

คือกระบวนการใหม่ที่ใช้หลักการนำหมึก Pigment มาสกรีนลงบนเสื้อโดยตรงเลย ด้วยเครื่องพิมพ์ผ้าโดยเฉพาะ หลักการการทำงาน นำเสื้อไปวางบนแท่นพิมพ์แล้วส่งพิมพ์ จากนั้นนำมาอบสีให้แห้ง

ข้อดีของกระบวนการนี้คือ สกรีนได้หลายสี หมึกซึมไปในเส้นใยผ้า เหมาะกับการสกรีนลงบน Cotton โดยเฉพาะ สามารถพิมพ์ผ้าเข้มหรือผ้าดำได้ โดยมีกระบวนการเตรียมงานและเครื่องพิมพ์รองรับด้วยหมึกขาวก่อน ภาพสวย สกรีนคมชัดรายละเอียดสูงถึง 1200dpi (Silk Screen ปกติ 120 dpi) เป็นกระบวนการสกรีนเสื้อที่สกรีนภาพออกมาได้ดีที่สุดแล้วในปัจจุบันนี้

ข้อเสียของกระบวนการนี้ คือเครื่องพิมพ์มีราคาแพงมาก และต้องการการบำรุงรักษา มาก ต้นทุนหมึกสูง ต้องใช้ทักษะในการทำงานสูง หากผู้ผลิตไม่มีความเข้าใจในการเตรียมงานจะทำให้งานพิมพ์ออกมาไม่ได้

สกรีนโดยตรง DTG (Direct To Garment) ประมาณ 7-8 แสบบาท หลักๆเป็นค่าเครื่องพิมพ์ประมาณ 7-8 แสบบาท (เครื่องนอก) เครื่องรีดร้อนประมาณ 2 หมื่นบาท ปีมล และสเปรย์ฟ้น ประมาณ 5-6 พันบาท รวมๆแล้วควรมีเงินลงทุนประมาณ 1 ล้านบาท (Screen168. Online. 2018)

2.4 กรอบแนวคิดและทฤษฎี

ในออกแบบของที่ระลึกสำหรับศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด ดังนี้

2.4.1 แนวทางในการออกแบบของที่ระลึก (ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2531 : 74)

- 1) กำหนดรูปแบบ เช่น ในลักษณะตามประเพณีนิยม หรือความนิยมเฉพาะท้องถิ่นของภูมิภาค หมู่บ้าน ฯลฯ หรือตามสมัยนิยม
- 2) เก็บรวบรวมข้อมูล เช่น ประวัติ เรื่องราวรายละเอียด รูปภาพ หลักฐานเอกสารตีพิมพ์
- 3) สำนวจค่านิยม สังเกตและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมของผู้บริโภค
- 4) การจับประเด็นสำคัญของข้อมูลเพื่อกำหนดรูปแบบ
- 5) กำหนดคุณค่าและการนำไปใช้

2.4.2 การออกแบบของที่ระลึก (วิบูลย์ ลีสุวรรณ 2532 : 129-136)

- 1) พยายามใช้วัสดุภายในท้องถิ่นมากที่สุด
- 2) ผลงานที่ผลิตจะต้องแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นได้
- 3) ขนาด น้ำหนักของสินค้าสามารถพกพาไปได้สะดวก และเหมาะสมกับการจัดวางในร้าน
- 4) สินค้าควรมีทั้งความสวยงาม และแฝงไปด้วยประโยชน์ใช้สอย เพราะจะได้เปรียบในการตัดสินใจซื้อได้มากกว่าสินค้าสวยงามเพียงอย่างเดียว
- 5) ประดิษฐ์คิดค้นรูปแบบสินค้าใหม่ ๆ โดยยังรักษาเค้าโครงเดิมของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือสอดแทรกอยู่บ้าง

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้เห็นลักษณะของงานที่ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก ผู้วิจัยได้รวบรวมลักษณะงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก ดังนี้

งานวิจัยของ SUN YING XIN (2559 : บทคัดย่อ) เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ชุด ศิลปะเต๋าแห่งเขาเหลาซาน การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ

ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมของภูเขาเหลาซานกับลัทธิเต๋าและศึกษาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในปัจจุบันเพื่อใช้เป็น แนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกใหม่ให้มีอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว สำหรับแหล่งท่องเที่ยวภูเขาเหลาซาน เมืองชิงเต่า ประเทศจีน โดยประยุกต์ความร่วมมือเข้ากับ วัฒนธรรมลัทธิเต๋า ทักษะนิยามภูเขาเหลาซานและวิถีการท่องเที่ยว ในการนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเก็บ รวบรวมข้อมูลด้วยการสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานทั้งหมดผ่านแบบสอบถาม

การวิจัยพบว่า ภูเขาเหลาซานมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทางด้านความงามของภูมิทัศน์ที่มีสุนทรียศาสตร์ทางธรรมชาติ สถาปัตยกรรมและสิ่งปลูกสร้างที่ยังคงมนต์เสน่ห์และอารยธรรมจีน รวมถึงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับหลักศาสนาเต๋า อันได้แก่ ภาพหินหยาง และเครื่อง แต่งกายนักบวช สำหรับด้านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จำหน่ายในปัจจุบัน ยังคงมีความล้าหลัง ใช้ประโยชน์ได้อย่างจำกัด ขาดเอกลักษณ์ และมีรูปแบบเป็นศิลปะหัตถกรรมชาวบ้าน ดังนั้นเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพ จึงได้เริ่มต้นด้วยการออกแบบสัญลักษณ์ประจำถิ่นด้วย อักษรภาพ โบราณรูป “道” (อ่านว่า เต๋า) และนำ เสนอภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 20 ชนิดต่อ ผู้เชี่ยวชาญ และนักออกแบบ ซึ่งภายหลังได้รับการคัดสรรแบบร่างที่ดีที่สุดเหลือ 10 ชนิด จากนั้นผู้ วิจัยจึงนำไปจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์และสำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว เจ้าของธุรกิจ และผู้นำชุมชน พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกนี้ทำให้เกิดความทรงจำในประสบการณ์การท่องเที่ยว และ ความประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว โดยผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในระดับมากที่สุด ได้แก่ กระเป๋า ใส่ซอง ที่คั่นหนังสือ พวงกุญแจ กรอบโทรศัพท์ อัลบั้มรูปและที่เขี่ยบุหรี่ นอกจากนี้ยังพบว่า การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพต้องผสมผสานนวัตกรรมความทันสมัย ความคิดสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทและวิถีชีวิตในปัจจุบัน ทั้งยังต้องมีหน้าที่ช่วยโฆษณาประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้เกิด การท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวด้วย

งานวิจัยของรัชนิวรรณ บุญอนันต์ (2560 : บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมรดกทาง วัฒนธรรมตำบลไทรตรังซ์เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร การวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในปัจจุบันของตำบลไทรตรังซ์อำเภอเมือง จังหวัด กำแพงเพชร 2) เพื่อศึกษามรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไทรตรังซ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร และ 3) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไทรตรังซ์ อำเภอเมืองจังหวัด กำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก แบบสอบถามและแบบผลิตภัณฑ์ เก็บรวบรวมข้อมูล จากปราชญ์ ผู้นำท้องถิ่น และประชาชนในตำบลไทรตรังซ์ จำนวน 12 คน นักท่องเที่ยว จำนวน 364 คน ผู้ประกอบการฯ จำนวน 30 และภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวของ ตำบลไทรตรังซ์จำนวน 8 คน วิเคราะห์ ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในปัจจุบันของตำบลไตรตรัง อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร มี 2 ประเภท ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้สอยและตกแต่งบ้าน และผลิตภัณฑ์ที่นำไปบริโภค มรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไตรตรังแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ส่วนการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ตำบลไตรตรัง พบว่าผลิตภัณฑ์ที่ควรผลิตเป็น สินค้าที่ระลึกของตำบลไตรตรัง ได้แก่ เสื้อสกรีน ภาพโปสเตอร์ และผ้าปักลาย

งานวิจัยของณัฐธิดา จงรักษ์ (2560 : บทคัดย่อ) เรื่องการออกแบบกราฟิกเพื่อผลิตของที่ระลึก และสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยว ตำบลเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของสถานที่ท่องเที่ยวเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ เพื่อนำมาออกแบบ กราฟิกเพื่อนำมาลงผลิตภัณฑ์ประเภทของที่ระลึก สื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวของตำบลเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการ วิจัยและการพัฒนาโดยการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์และแจกแบบสอบถาม แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพทั่วไปของสถานที่ท่องเที่ยวในตำบลเขาค้อ และสำรวจความต้องการ สามารถสรุปได้ว่า สถานที่ท่องเที่ยวที่มีความนิยมและมีนักท่องเที่ยวเข้าชมจำนวนมากในตำบลเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ นอกจากวิวทิวทัศน์ที่เป็นภูเขาและทะเลหมอก คือ เจดีย์พระธาตุวัดผาช่อนแก้ว, พระพุทธเจ้า 5 พระองค์วัดผาช่อนแก้ว, อนุสรณ์ผู้เสียสละ และเจดีย์กาญจนาภิเษก ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบกราฟิกเพื่อผลิตของที่ระลึก ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบคือ การออกแบบกราฟิกให้มีความทันสมัย การใช้รูปแบบของการตุ้มมาช่วยในการออกแบบ สามารถตอบกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายช่วงอายุ โดยบนกราฟิกที่ออกแบบไปผลิตลงบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3 ชนิดคือ เสื้อ, กระเป๋า และหมอน ส่วนขั้นตอนสุดท้าย คือ การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบของกราฟิกเมื่อนำมาผลิตเป็นของที่ระลึก

ผลการศึกษาความพึงพอใจพบว่า ด้านความสวยงามมีค่าเฉลี่ย ($= 4.20$, S.D. = 0.14) อยู่ในระดับมาก, ด้านประโยชน์ใช้สอยมีค่าเฉลี่ย ($= 4.26$, S.D. = 0.63) อยู่ในระดับมาก, ด้านความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์มีค่าเฉลี่ย ($= 4.42$, S.D. = 0.08) อยู่ในระดับมาก และด้านความคุ้มค่ามีค่าเฉลี่ย ($= 4.12$, S.D. = 0.08) อยู่ในระดับมาก สามารถสรุปได้ว่าผลของการวิจัยเป็นที่น่าพอใจ และสามารถนำรูปแบบของกราฟิกที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอื่นๆ ได้อย่างหลากหลายต่อไป

งานวิจัยของพรพจน์ หมื่นหาญ (2561 : บทคัดย่อ) เรื่องการออกแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์โบราณสถานเมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาตลาดจากโบราณสถานเมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับ

พิพิธภัณฑ์โบราณสถานเมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและถ่ายทอดสู่ชุมชน

ผลการวิจัยพบว่าลวดลายจากโบราณสถานเมืองเพนียด ที่เป็นจุดเด่นและเก่าแก่ที่สุด ที่ปรากฏบนทับหลังเป็นศิลปะแบบสถาปนาบริวัตติ ซึ่งอยู่ในช่วง พ.ศ.1150 เหมาะสมต่อการนำมาใช้เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3 ผลิตภัณฑ์ จากค่าเฉลี่ยความต้องการจากผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ พวงกุญแจ ร้อยละ 90.00 กล่องใส่เครื่องเขียน ร้อยละ 66.66 และนาฬิกาแขวนผนัง ร้อยละ 63.33 ในการออกแบบ พวงกุญแจทั้ง 3 รูปแบบ (A,B,C) สรุปได้ว่าภาพตัวอย่างรูปแบบ A มีค่าเฉลี่ยรวมในด้านต่างๆ (4.55) ในการออกแบบกล่องใส่เครื่องเขียนทั้ง 3 รูปแบบ (A,B,C) สรุปได้ว่าภาพตัวอย่างรูปแบบ C มีค่าเฉลี่ยรวมในด้านต่างๆ (4.66) ในการออกแบบนาฬิกาแขวนผนังทั้ง 3 รูปแบบ (A,B,C) สรุปได้ว่าภาพตัวอย่างรูปแบบ A มีค่าเฉลี่ยรวมในด้านต่างๆ (4.49) ผู้วิจัยได้เลือกมาผลิตต้นแบบเนื่องจากมีผลวิเคราะห์ในด้านต่างๆ อยู่ในภาพรวมมากที่สุด ในการศึกษาความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก สรุปได้ว่าพวงกุญแจ มีค่าเฉลี่ยรวม (4.18) กล่องใส่เครื่องเขียน มีค่าเฉลี่ยรวม (4.24) นาฬิกาแขวนผนัง มีค่าเฉลี่ยรวม (4.18) และถ่ายทอดสู่ชุมชนผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้จากการวิจัย และการสร้างการผลิตให้กับบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นในเรื่องของการลดชิ้นงานที่แห้งซ้ำและมีกลิ่นฉุน ควรทำแม่พิมพ์การผลิตมากกว่านี้เพื่อการผลิตได้ครั้งละมากขึ้น ควรจะมีบรรจุภัณฑ์ที่บอกเล่าเรื่องราว

ในงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าจะแสดงให้เห็นว่านักวิจัยให้ความสำคัญกับข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เอกลักษณ์ของพื้นที่ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยว และมีการสำรวจความต้องการจากผู้บริโภคก่อนการออกแบบ ในส่วนการออกแบบนักวิจัยยังคำนึงถึงหลักการออกแบบในด้านต่างๆ เช่น ความสวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอย เป็นต้น และได้มีการศึกษาความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาต่อไป

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี