



สำนักหอสมุด

# อภิธาน์ทนาการ

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต  
ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะแก  
จังหวัดเชียงใหม่



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์

มีนาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**THE PACKAGE DESIGN FOR NAITHO WOODEN DOLLS  
OF THE BANLONGNOUR WOODEN DOLLS GROUP IN TUMBOL  
LONGNOUR, AMPHOR DOISAKET, CHIANGMAI PROVINCE**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts**

**In Packaging Design**

**March 2010**

**Copyright 2010 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาภาคินิพนธ์ของนางสาว ชุติมาพร ศรีปิ่น เรื่อง “ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอต๋อยสะเท็ก จังหวัดเชียงใหม่” แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบวิชาเอกออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวรได้

ศ

( อาจารย์ทวีรัศมี พรหมรัตน์ )

อาจารย์ที่ปรึกษาภาคินิพนธ์

( รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุตสังข์ )

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2553

<b>หัวข้อภาคนิพนธ์</b>	: การออกแบบบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
<b>ผู้วิจัย</b>	: นางสาวชุตินาพร ศรีปิ่น รหัส 49710276 สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์
<b>ที่ปรึกษา</b>	: อาจารย์ทวีร์ศรี พรหมรัตน์
<b>ที่ปรึกษาร่วม</b>	: อาจารย์ลัดดา วงศ์สวัสดิ์
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	: การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.บ. (การออกแบบบรรจุภัณฑ์), 2553

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไป ผลผลิตภัณฑ์การออกแบบบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ จากการศึกษาดังกล่าว จะนำไปสู่แนวทางในการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ผลผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ โดยใช้วิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) ในการดำเนินการออกแบบบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ โดยการสัมภาษณ์ โดยใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผลผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ด้านบรรจุภัณฑ์เป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค ดังนั้นการสร้างที่น่าเชื่อถือ และสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นกว่าสินค้าอื่นๆในกลุ่มเดียวกัน จะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริโภคและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้
2. ด้านกราฟิกช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้องค์กร โดยการสร้างความโดดเด่นแสดงออกถึงความ เป็นธรรมชาติสื่อสารออกมาด้วยลวดลาย มีการดึงอารมณ์ของตัวผลิตภัณฑ์มาใช้ในงาน กราฟิกด้วยเพื่อให้เกิดความสอดคล้องและเชื่อมโยงกัน
3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์เนื่องจากผลิตภัณฑ์ได้ผลิตจากวัสดุที่เป็นธรรมชาติ และมีการ เลียนแบบเอกลักษณ์ของสัตว์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาเป็น แรงขับเคลื่อนในการออกแบบ โดยอาศัยการศึกษาลักษณะรูปร่าง และโครงสร้างของสิ่งต่างๆใน ธรรมชาติ มาเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดในการทำบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ

## ประกาศคุณูปการ

ภาคนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับการอนุเคราะห์ และให้คำแนะนำในการแก้ไข  
ข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้มีพระคุณหลายท่าน จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์  
ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทวีรัศมี พรหมรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ อาจารย์  
ลัดดา วงศ์สวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมภาคนิพนธ์ อาจารย์วิสิษฐ จันมา และอาจารย์สุรชาติ  
เกษประสิทธิ์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์  
ทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องตลอดจนช่วยให้ผู้วิจัยเกิด  
การพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน และ  
สร้างสรรค์ภาคนิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คุณพี่ระพีพงษ์ บุญจันทร์ดี หัวหน้ากลุ่มอาชีพผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้  
นายโต ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัด  
เชียงใหม่ ซึ่งเสียสละเวลาอันมีค่าให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ ผู้ให้  
ข้อมูลและความรู้เพื่อเป็นวิทยาทานแก่ผู้วิจัยซึ่งเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่น้องและเพื่อนๆทุกท่าน ที่เป็นห่วงเป็นใย สนับสนุน  
และส่งเสริมผู้วิจัยในทุกๆด้านทั้งความเป็นห่วงเป็นใย กำลังใจ และคำชี้แนะที่มีคุณค่าตลอด  
การศึกษา ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งและภูมิใจอย่างยิ่งที่สามารถทำงานวิจัยชิ้นนี้จนสำเร็จลุล่วงลงได้  
ตามความตั้งใจ

ขอขอบคุณเพื่อนๆภาควิชาศิลปะและการออกแบบทุกคน ทั้งสาขาวิชาออกแบบบรรจุ  
ภัณฑ์และสาขาวิชาสื่อวัฒนธรรม ที่ได้คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยในการทำ  
ภาคนิพนธ์ในครั้งนี้

นางสาวชุตติมาพร ศรีปิ่น

มีนาคม 2553

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาพทั่วไปของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ	
1.1 ประวัติความเป็นมาของกลุ่ม.....	9
1.2 สภาพทั่วไปของกลุ่ม.....	9
1.3 กระบวนการผลิต.....	13
1.4 การผลิตและช่องทางการจัดจำหน่าย.....	18
2. เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบ	
2.1 ความหมายของการออกแบบ.....	20
2.2 ขอบเขตของการออกแบบ.....	21
2.3 กระบวนการออกแบบ.....	22
2.4 หลักการออกแบบ.....	31
3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์	
3.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์.....	36
3.2 หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์.....	38
3.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	42
3.4 กราฟิกบรรจุภัณฑ์.....	44

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
3.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	47
<b>4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน</b>	
4.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	52
4.2 ลักษณะของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	54
4.3 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	55
4.4 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	56
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
ขั้นตอนการวิจัย.....	58
วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
เครื่องมือการวิจัย.....	60
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์</b>	
บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ.....	64
ขั้นตอนแบบร่าง.....	75
การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	86
ผลงานที่สร้างสรรค์.....	91
<b>บทที่ 5 บทย่อ สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
บทย่อ.....	97
สรุปผลการออกแบบ.....	97
อภิปรายผล.....	98
ข้อเสนอแนะ.....	99
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>100</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย.....</b>	<b>101</b>

## สารบัญภาพ

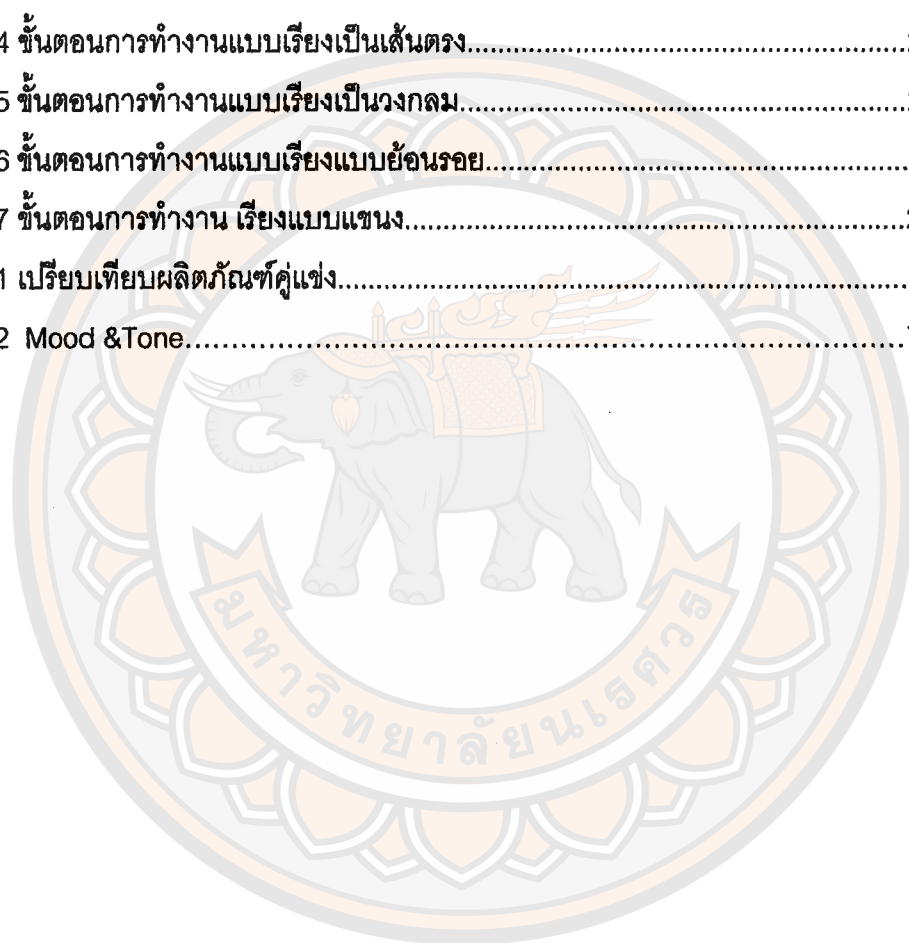
ภาพ	หน้า
2.1 ที่ตั้งกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ จังหวัดเชียงใหม่.....	10
2.2 การเตรียมวัตถุดิบโดยการตากแดด.....	15
2.3 ชิ้นส่วนวัสดุ.....	16
2.4 การกลึงชิ้นส่วน.....	16
2.5 การประกอบชิ้นส่วน.....	17
2.6 การจัดแสดงผลภัณฑ์.....	17
4.1 โครงสร้างที่มีอยู่เดิมในท้องตลาด.....	76
4.2 การขึ้นรูปบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ.....	76
4.3 ภาพที่ 4.3 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 1.....	77
4.4 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 2.....	77
4.5 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 3.....	77
4.6 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 4.....	77
4.7 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 5.....	78
4.8 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว.....	78
4.9 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข.....	79
4.10 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู.....	79
4.11 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ.....	80
4.12 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว.....	80
4.13 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน.....	81
4.14 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู.....	81
4.15 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก.....	82
4.16 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นกฟามิงโก้.....	82
4.17 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นกกระจอกเทศ.....	83
4.18 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ ครอบคร้วแกะ.....	83
4.19 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 1.....	84
4.20 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 2.....	84
4.21 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 3.....	85

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
4.22 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 4.....	85
4.23 แบบตราสัญลักษณ์ที่ผ่านการพัฒนาและสร้างสรรค์แล้ว.....	85
4.24 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว.....	86
4.25 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข.....	86
4.26 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู.....	87
4.27 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ.....	87
4.28 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว.....	88
4.29 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน.....	88
4.30 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู.....	89
4.31 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก.....	89
4.32 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้้นกกระจอกเทศ.....	90
4.33 กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบครัวแกะ.....	90
4.34 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว.....	91
4.35 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู.....	91
4.36 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข.....	91
4.37 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว.....	91
4.38 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน.....	92
4.39 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ.....	92
4.40 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก.....	92
4.41 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้้นกฟามิงโก้.....	93
4.42 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้้นกกระจอกเทศ.....	93
4.43 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบครัวแกะ.....	93
4.44 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ.....	94
4.45 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ.....	94
4.46 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ.....	95
4.47 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ.....	95
4.48 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ.....	96
4.49 การจัดนิทรรศการผลงานที่สมบูรณ.....	96

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 จุดมุ่งหมายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่.....	11
2.2 แผนผังการผลิต.....	15
2.3 แผนการจัดจำหน่าย.....	18
2.4 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงเป็นเส้นตรง.....	26
2.5 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงเป็นวงกลม.....	26
2.6 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงแบบย้อนรอย.....	27
2.7 ขั้นตอนการทำงาน เรียงแบบแขนง.....	28
4.1 เปรียบเทียบผลิตภัณฑ์คู่แข่ง.....	70
4.2 Mood & Tone.....	73



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หัตถกรรมเป็นงานที่เกิดจากความจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้การใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยงานหัตถกรรมนั้นเกิดจากการนำเอาวัสดุตามธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น มาทำการประดิษฐ์คิดค้นเป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันหรือในโอกาสพิเศษต่างๆ เน้นประโยชน์ใช้สอยและการประดับประดาด้วยความประณีตงดงาม เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์

พรชัย สุจิตต์ และคณะ (2529 หน้า40) ได้กล่าวถึงความหมายของหัตถกรรมไว้ว่า "หัตถกรรม" หมายถึง งานที่ใช้ฝีมือในการดัดแปลงวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มาเป็นเครื่องมือ เครื่องใช้ไม้สอย ในชีวิตประจำวัน หรือในโอกาสพิเศษภายในครอบครัว หรือสังคม กระบวนการดัดแปลงวัตถุดิบจะเรียกว่า "เทคโนโลยี" ของหัตถกรรมนั้น ส่วนมากจะเป็นงานประเภทที่ใช้แรงมือทำ และอาจมีอุปกรณ์หรือเครื่องมือเข้ามาช่วยบ้าง ผลงานหัตถกรรมอาจเรียกได้ว่าเป็น ผลงานทางศิลปะเช่นเดียวกัน

หัตถกรรมที่ชาวบ้านผลิตขึ้นในท้องถิ่นต่างๆเรียกว่า "หัตถกรรมพื้นบ้าน" ผลงานทางหัตถกรรมนั้น จะมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ และสภาพสังคม วัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น ศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม เป็นต้น และหัตถกรรมพื้นบ้านมักจะมีการสืบทอดภายในกลุ่ม จนกลายเป็นมรดกของกลุ่มชนนั้นๆ ดังที่ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2524 หน้า63) ได้กล่าวไว้ว่า "หัตถกรรมพื้นบ้าน มีความใกล้ชิดกับชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในถิ่นต่างๆอย่างมาก และงานหัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นมาจากเงื่อนไขในการดำรงชีวิตของผู้คน จะมีความประสานกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศาสนา ของท้องถิ่นนั้นๆ กรรมวิธี วัสดุ ตลอดจนรูปแบบของงานหัตถกรรมนั้น จะมีลักษณะเฉพาะตามความนิยม และแบบอย่างที่สืบทอดกันมาเป็นส่วนใหญ่

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมเกษตรกรรม การดำรงชีวิตของผู้คนทั่วไปเป็นไปอย่างเรียบง่าย ปัจจัยที่เกื้อหนุนชีวิตของผู้คนจึงเป็นไปตามสภาพแวดล้อม และโดยวิถีการดำเนินชีวิตที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมนี้เอง เป็นแรงผลักดันให้คนไทยในอดีตสร้างสรรค์เครื่องใช้ด้วยวัตถุดิบจากธรรมชาติ หัตถกรรมพื้นบ้านจึงมีความเกี่ยวเนื่องกับวิถีชีวิตของคนไทยมาช้านาน โดยเฉพาะวิถีชีวิตของชาวชนบท เพราะผลงานหัตถกรรมเป็นเครื่องมือ เครื่องใช้ ที่ทำไม่ได้ไม่ยากนัก และทำ

จากวัสดุที่หาได้จากในท้องถิ่น ทั้งสามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้ดี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็น เครื่องใช้ที่พบเห็นได้ทั่วทุกภาคของประเทศ นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันแล้ว หัตถกรรมพื้นบ้านยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม และภูมิปัญญาชาวบ้าน อีกทั้งยังแสดงให้เห็น ถึงคุณค่าความงามในจิตใจของผู้ทำขึ้นด้วย

หัตถกรรมพื้นบ้านประเภทต่างๆที่สร้างสรรค์ขึ้นมาในแต่ละท้องถิ่น จึงมีความสำคัญละ มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อมมาโดยตลอด ในประวัติศาสตร์ ของมนุษยชาติที่ผ่านมานับพันๆปี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งที่มีคุณค่าควรแก่ การศึกษา อนุรักษ์ และพัฒนา ให้อยู่คู่กับสังคมไทยต่อไป

หัตถกรรมพื้นบ้านในประเทศไทยมีอยู่ทั่วไปทุกภาค และหัตถกรรมของแต่ละท้องถิ่น ย่อมมีลักษณะพิเศษเฉพาะ ที่บ่งบอกถึงความเจริญทางด้านศิลปะ วัฒนธรรมเฉพาะตัวของ ท้องถิ่นนั้นๆ และทางภาคเหนือของไทยเป็นแหล่งหนึ่งที่มีชื่อเสียงในการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้านมา ช้านาน เนื่องจากเป็นภูมิภาคที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืชพรรณหลายชนิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการ นำมาใช้เป็นวัสดุในการผลิตงานหัตถกรรม เช่น ไม้ หวาย เชือก เป็นต้น จึงเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ เกิดการผลิตหัตถกรรมจากวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น และสามารถผลิตของมาหลากหลายชนิดตาม ความคิดสร้างสรรค์และความชำนาญ

จังหวัดเชียงใหม่ เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือมีธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และเต็มไปด้วย พืชพรรณนานาชนิด อีกทั้งยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทยแห่งหนึ่ง ดังนั้น ชาวบ้านจึงนิยมนำวัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม เพื่อเป็นสินค้าและของ ที่ระลึกให้กับนักท่องเที่ยวที่หลั่งไหลเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัด เป็นการสร้างงานสร้างอาชีพเสริม ให้กับชาวบ้านได้เป็นอย่างดี นอกเหนือจากอาชีพเกษตรกรรมที่เป็นอาชีพหลักของชุมชน

กลุ่มอาชีพตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ หรือที่เรียกกันว่า "ตุ๊กตาไม้นายโต" นั้นก็เป็นอีกกลุ่มอาชีพหนึ่งที่ผลิตงานหัตถกรรมจากการแกะ ไม้เป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ นานาชนิด ซึ่งสัตว์ทั้งหลายเองก็มีความเกี่ยวข้องกับคนเรามากมาย ทั้ง ในวิถีชีวิตประจำวัน นิทาน ความเชื่อ หรือรูปแบบของศิลปะอื่นๆ โดยสัตว์แต่ละชนิดจะมีบุคลิก ที่แตกต่างกันออกไป นำเสนอในรูปแบบที่มีความรัก มีรอยยิ้ม อุดมสมบูรณ์ มีความสุขในแบบ สัตว์น่ารักๆ และทางกลุ่มได้หวังว่าตุ๊กตาไม้เหล่านี้จะเป็นเอกลักษณ์ให้กับคนทั่วไปได้รู้จักชมชมน ของพวกเขามากขึ้น ส่วนใหญ่ ขาย-ส่งภายในประเทศ มากกว่าส่งออกนอกประเทศ ซึ่งมีการสั่งซื้อ เดอร์รี่ได้ ถ้าเป็นในจังหวัดก็ส่ง ตามท้องตลาดทั่วไปอาทิ ร้าน กิฟช็อป ถนนคนเดิน ไนท์ซาฟารี จังหวัดเชียงใหม่ ต่างจังหวัดส่งที่ จตุจักร บริษัทคอลลเลคชั่น กรุงเทพฯ ชลบุรี ห้างร้านต่างๆ ตลาดต่างประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น สินค้าที่ได้รับความนิยมมากจะเป็นจำพวก ยีราฟ และ ม้าลาย ส่วน ของไนท์ซาฟารี ขณะนี้กำลังต้องการ อูฐ จึงออกแบบทำอูฐขึ้นมาแล้วส่งตามออเดอร์ไป นอกจากนี้

มีการออกบูธ งานต่างๆ มีการโฆษณาสินค้าไปเรื่อยๆ ในงานหัตถกรรม OTOP หรือ ตามสถานที่ต่างๆที่มีงานแสดงสินค้าหัตถกรรม โดยการประดิษฐ์ขึ้นมาจากวัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่น

ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ มีรูปลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ และมีการปรับเปลี่ยนพัฒนารูปแบบอยู่เสมอ เพื่อความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ และเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า สามารถซื้อกลับไปเป็นของฝากหรือของที่ระลึกได้ ด้วยราคาที่ไม่สูงนัก ถือเป็นสินค้าที่มีความน่าสนใจ นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือยังได้รับเลือกเป็นสินค้า OTOP ระดับ 5 ดาว และได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนในปี 2546 มีเครื่องหมายการค้าเป็นของตนเองอีกด้วย

แต่เนื่องจากกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือเป็นนักท่องเที่ยว และชาวต่างชาติ อีกทั้งตุ๊กตาไม้เป็นสินค้าที่อยู่นอกเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวันทำให้ยากต่อการตัดสินใจของผู้ซื้อ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการซื้อให้กับกลุ่มลูกค้าได้เป็นอย่างดี

และปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือยังขาดบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ไม่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือส่งผลไปถึงคุณภาพของตัวผลิตภัณฑ์ด้วย อีกทั้งบรรจุภัณฑ์ยังไม่สามารถสื่อสารกับผู้บริโภคและประชาสัมพันธ์กับผู้ซื้อได้อย่างชัดเจน อาจทำให้ตัวผลิตภัณฑ์ถูกลดคุณค่าลงไป ซึ่งตัวบรรจุภัณฑ์จะเป็นตัวที่ช่วยบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ส่งเสริม สนับสนุน และช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ จากปัญหาข้างต้นทำให้เล็งเห็นว่าควรมีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งเสริมตัวผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสม ดังนั้นการสร้างความน่าเชื่อถือ และสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นกว่าสินค้าอื่นๆในกลุ่มเดียวกัน เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็น จะเป็นการกระตุ้นให้ลูกค้าเกิดแรงจูงใจในการซื้อให้กับผู้ซื้อ และการมีบรรจุภัณฑ์ที่ดี น่าเชื่อถือ และที่สำคัญยังเป็นการออกแบบเพื่อช่วยส่งเสริมทางด้านการตลาดเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้มากขึ้น

จากความสำคัญและความเป็นมาในปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับให้กับตัวผลิตภัณฑ์ เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ และช่วยดึงดูดผู้บริโภค ให้ผู้บริโภคได้เกิดความประทับใจ สามารถจดจำผลิตภัณฑ์ได้และสามารถตัดสินใจซื้อได้อย่างรวดเร็ว และให้มีการกลับมาบริโภคซ้ำอีก เป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมยอดขายไปในตัว

#### **วัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย**

1. เพื่อศึกษาสภาพของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

2. เพื่อศึกษาเรียนรู้หาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกรวมชาติมาสู่การพัฒนาและการออกแบบเพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ให้บรรจุกณ์ท์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ

3. เพื่อพัฒนาบรรจุกณ์ท์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

1. ศึกษาสภาพทั่วไปตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1.1 ศึกษาเกี่ยวกับประวัติและความเป็นมา

1.2 ศึกษาผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1.3 ศึกษาเรื่องการจัดจำหน่ายและกระบวนการผลิต

2. ศึกษาบรรจุกณ์ท์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

2.1 ทฤษฎีของการออกแบบ

2.2 วิเคราะห์บรรจุกณ์ท์

3. พัฒนابรรจุกณ์ท์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

3.1 ร่างแบบบรรจุกณ์ท์

3.2 ออกแบบบรรจุกณ์ท์

4. ทดลองและวิพากษ์วิจารณ์งาน

4.1 การนำเสนอ

5. พัฒนابรรจุกณ์ท์

5.1 การนำเสนอ

5.2 การจัดนิทรรศการ

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากงานวิจัย

1. ได้บรรจุกณ์ท์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ที่สามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็น และให้ตัวบรรจุกณ์ท์สามารถสร้างเรื่องราวควบคู่ไปกับตัวผลิตภัณฑ์ได้อย่างสอดคล้องกัน

2. บรรจุกณ์ท์สามารถช่วยส่งเสริมทางการตลาดและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้มากขึ้น

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงตัวนิสิตวิชาเอกการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ทราบถึงความเป็นมาและสภาพทั่วไปของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ในงานวิจัย ในงานวิจัยหมายถึง กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย

1.1 ประวัติความเป็นมาของกลุ่มอาชีพตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1.2 แนวคิดและนโยบายด้านการดำเนินงานของกลุ่ม

1.3 กระบวนการเตรียมวัตถุดิบ กระบวนการผลิต และการตรวจสอบแก้ไขผลิตภัณฑ์

2. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีผลิตภัณฑ์ที่เลือกทำการศึกษา ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นกกระจอกเทศ	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นกฟลามิงโก้	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ ชุดครอบครัวแกะ	1 โครงสร้าง 1 กราฟิก

3. ขอบเขตด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย

3.1 การจัดการและการจัดจำหน่าย

3.2 กลุ่มตลาดเป้าหมาย

4. ขอบเขตด้านบรรจุภัณฑ์

4.1 กระบวนการออกแบบโครงสร้าง

4.2 กระบวนการออกแบบกราฟิก

### ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านดวงเหนือ ตำบลดวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ลิขสิทธิ์ของบรรจุกฎหมายเป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

### นิยามศัพท์เฉพาะ

ตุ๊กตา หมายถึง ของเล่นเด็กซึ่งทำเป็นรูปคนหรือสัตว์ มักมีขนาดเล็กกว่าตัวจริง (ราชบัณฑิตยสถาน 2542 หน้า 471)

หัตถกรรม หมายถึง งานช่างที่ทำด้วยมือ โดยถือประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก (ราชบัณฑิตยสถาน 2542 หน้า 1280)

ศิลปหัตถกรรม หมายถึง ศิลปวัตถุที่เป็นผลงานประเภทศิลปะประยุกต์ มีจุดประสงค์และความต้องการในด้านประโยชน์ใช้สอย เช่น งานโลหะ งานถักทองานเย็บปักถักร้อย งานแกะสลัก เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน 2542 หน้า 1102)

ผลิต หมายถึง ทำให้เกิดขึ้นมีขึ้นตามที่ต้องการ ด้วยอาศัยแรงงานหรือเครื่องจักรเป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน 2542 หน้า 727)

ฉลาก หมายถึง รูป รอยประดิษฐ์ เครื่องหมายหรือข้อความใดๆ ที่แสดงไว้ที่ภาชนะหรือหีบห่อยา อาหาร หรือ ผลิตภัณฑ์อื่น (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 หน้า 333)

บรรจุ หมายถึง บรรจุวัสดุลงในภาชนะเพื่อเก็บรักษาหรือขนส่ง (เฉลิมชัย ท่อนาค 2538 หน้า 30)

กระบวนการผลิต หมายถึง ขบวนการ แบบแผน กรรมวิธี หรือลำดับการกระทำซึ่งดำเนินต่อเนื่องกันจนสำเร็จ ณ ระดับหนึ่ง (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 หน้า 34)

การจัดจำหน่าย หมายถึง กระบวนการขาย แจก แลกเปลี่ยน (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 หน้า 2301)

การพัฒนา หมายถึง กระบวนการค้นคว้า การคิดออกแบบ แก้ไขปรับปรุง เพื่อให้มาซึ่งสิ่งที่ดี (สาคร ดันธโชติ 2528 หน้า 6)

ออกแบบ หมายถึง ประดิษฐ์รูปลักษณะขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์ (พจนานุกรมฉบับมหาวิทยาลัย 2532 หน้า 759)

การออกแบบ หมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยการเลือกการจัดวัสดุ และ เครื่องมือ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ ในด้านความงาม และประโยชน์ หรือสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมาย ในด้านความงาม ความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ 2527 หน้า 1)

ผลิตภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ค้นคว้า ออกแบบ ประดิษฐ์ขึ้น เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการดำรงชีพ

บรรจุภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่ทำหุ้มผลิตภัณฑ์ภายในให้ปลอดภัย สะดวกต่อการขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้เกิดประโยชน์ในทางการค้า และการบริการ (ประชิด ทิถบุตร 2531 หน้า 1)

การบรรจุภัณฑ์ หมายถึง ระบบรวมในการเตรียมสินค้าในการขนส่งและการจัดจำหน่าย การเก็บรักษา และการตลาดโดยใช้ค่าใช้จ่ายที่เหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผลิตภัณฑ์ (เจลิซัย ห่อนาค หน้า 19)

กราฟิก หมายถึง การออกแบบตกแต่งลักษณะภายนอกของบรรจุภัณฑ์โดยใช้ฉลาก (เจลิซัย ห่อนาค 2538 หน้า 19)

สไตล์ (Style) หมายถึง แบบฉบับของตน (กนิษฐา นาวารัตน์ 2540 หน้า 626)

ดีไซน์ (Design) หมายถึง การออกแบบ ประกอบด้วย

(1)การออกแบบด้านกราฟิก หมายถึงการออกแบบลวดลาย ข้อความและสีสันทันที่จะพิมพ์บนภาชนะบรรจุ เพื่อเป็นการแจ้งข้อมูล แนะนำและดึงดูดใจ

(2)การออกแบบด้านโครงสร้าง หมายถึง การออกแบบโครงสร้างทางกายภาพของภาชนะบรรจุ เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการใช้งานและประหยัดที่สุด (เจลิซัย ห่อนาค 2538 หน้า

12)

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากเว็บไซต์ เพื่อเป็นการกำหนดแนวคิดสำหรับการวิจัยและเป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าซึ่งประกอบไปด้วย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาพทั่วไปของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
  - 1.1 ประวัติความเป็นมาของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
  - 1.2 สภาพทั่วไปของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
  - 1.3 กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
  - 1.4 การตลาดและช่องทางการจัดจำหน่ายของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
  - 2.1 ความหมายของการออกแบบ
  - 2.2 ขอบเขตของการออกแบบ
  - 2.3 กระบวนการออกแบบ
  - 2.4 หลักการออกแบบ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์
  - 3.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์
  - 3.2 หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์
  - 3.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์
  - 3.4 กราฟิกบรรจุภัณฑ์
  - 3.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน
  - 4.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน

4.2 ลักษณะของหัตถกรรมพื้นบ้าน

4.3 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน

4.4 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน

## 1. เอกสารเกี่ยวกับกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิดจังหวัดเชียงใหม่

### 1.1 ประวัติความเป็นมาของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่ เริ่มก่อตั้งเมื่อ 1 พฤษภาคม 2546 โดยมี นายพีระพงศ์ บุญจันทร์ดี เป็นผู้นำในการรวมกลุ่มสมาชิกภายในครอบครัว

โดยเริ่มจาก คุณพีระพงศ์ บุญจันทร์ดี ได้ริเริ่มการทำตุ๊กตาไม้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองชอบและถนัดที่สุด ด้วยเหตุผลที่ว่าไม่ชอบทำงานไกลบ้าน ไม่อยากจากครอบครัวไปไกลจึงขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่คณะวิศวกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเคยสอนตนเองมาก่อน อาจารย์แนะนำว่าน่าจะลองทำหลายๆอย่าง ลองใช้ความรู้ ความสามารถที่เรียนมาทำในสิ่งที่ชอบและมีความถนัด จากนั้นจึงเริ่มคิดหลายๆสิ่งและทดลองทำทีละอย่างเริ่มจากสิ่งที่ตัวเองถนัดและมีความรู้มากที่สุด คือ การทำไม้ทั้งนี้เพราะเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย ในหมู่บ้าน และราคาถูกเมื่อผลงานออกมาเป็นที่น่าพอใจแล้วจึงเริ่มชักชวนคนในหมู่บ้านมาทำตุ๊กตาไม้เพื่อเป็นอาชีพเสริมเมื่อว่างจากงานเกษตรกรรมตามฤดูกาลที่ถือเป็นอาชีพหลักของหมู่บ้าน

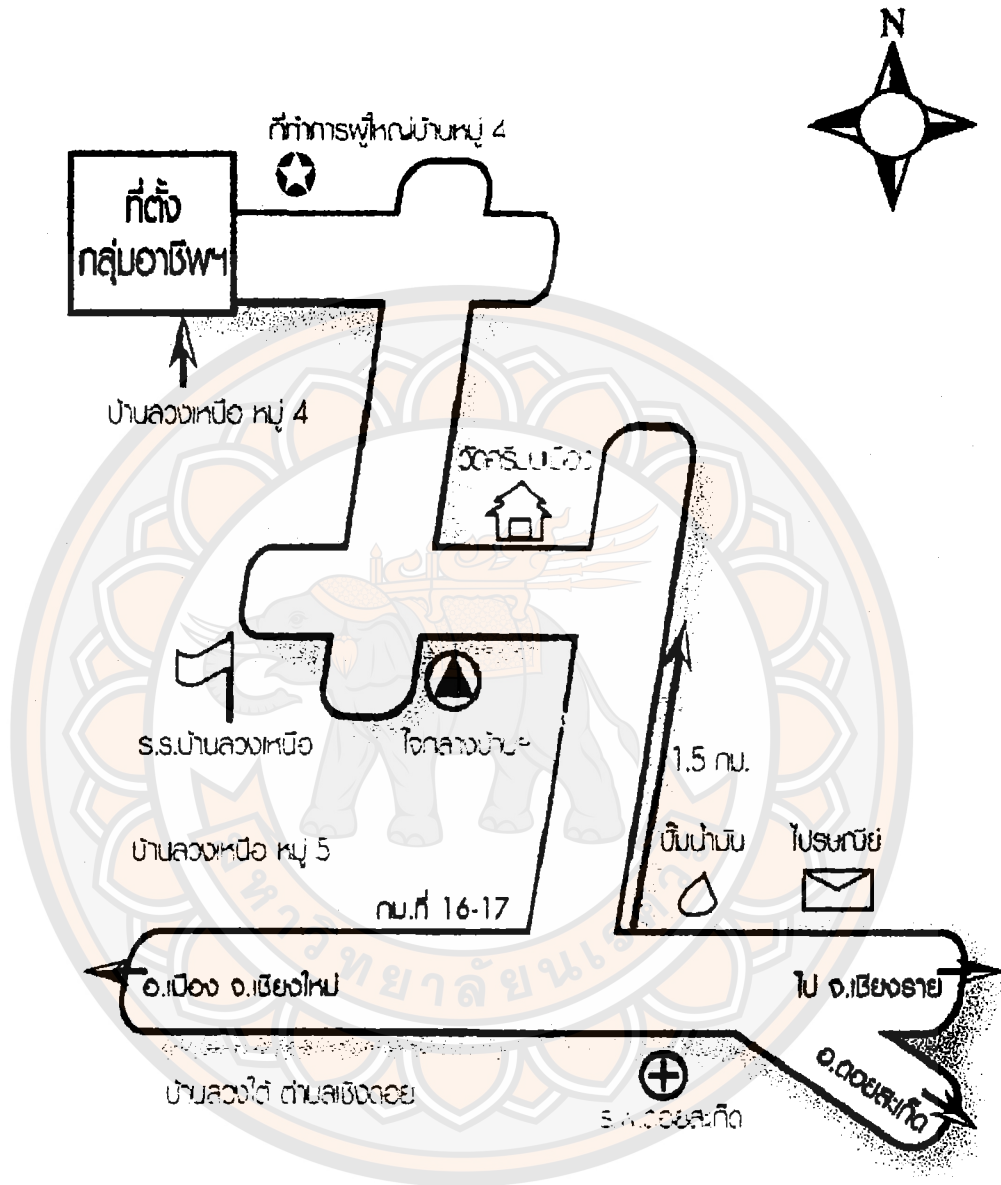
กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ได้รับเลือกให้เป็นสินค้า OTOP ระดับ 5 ดาว ประจำปี 2546 และได้รับตราเชียงใหม่แบรนด์ มผช.45/2546 เคยมีบริษัทเอกชนมาขอร่วมลงทุนได้ไม่นานก็ต้องยุติการทำงานร่วมกัน เนื่องจากมีมุมมองทางด้านธุรกิจที่แตกต่างกัน และทางบริษัทต้องการเพิ่มสินค้าที่มีมูลค่าทางการตลาดที่สูงกว่า แต่ทางกลุ่มผู้ประกอบการเองต้องการเจาะลึกในแนวสินค้าที่ถนัดเพื่อตอบสนองกับลูกค้ากลุ่มเล็กที่ต้องการสินค้าทำมือมากกว่า กลุ่มผู้ประกอบการจึงฟื้นฟูกลุ่มขึ้นมาใหม่อีกครั้งโดยองค์การบริหารส่วนตำบลได้ให้เงินสนับสนุนการกู้ยืมเงินทุน SML และเครื่องมือเพื่อใช้ดำเนินการ

### 1.2 สภาพทั่วไปของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่

สถานที่ตั้ง :

กลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งอยู่ที่ 83 หมู่ 4 ตำบลหลวงเหนือ อำเภอคอยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50220 โทรศัพท์/โทรสาร 0-5386-5173 โทรศัพท์มือถือ 0-85041-0883

แผนที่ตั้งกลุ่ม/ชุมชน :



ภาพที่ 2.1 ที่ตั้งกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโต

## จุดมุ่งหมายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่



### ตารางที่ 2.1 จุดมุ่งหมายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่

- รากฐานของกลุ่มคือ 35 แบบหลักๆ ลิขสิทธิ์ 1 เครื่องหมายการค้าจดทะเบียนแล้ว
- วัสดุ อุปกรณ์ ต้นทุนต่ำ
- ทีมงานมีความกระหายอยากพัฒนายกระดับงานอย่างเต็มที่

- ได้แรงสนับสนุนจากหลายฝ่ายทั้งครอบครัว ทีมงาน สมาชิกกลุ่ม หน่วยงานของ รัฐฝ่ายต่างๆ

#### วัตถุประสงค์ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโต

1. เพื่อให้เกิดการจ้างงานและเพิ่มรายได้ชาวบ้าน
2. สร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจรากฐาน ช่วยแก้ปัญหาความยากจน
3. สร้างกระบวนการพัฒนาชุมชน ให้พึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืนยาว

#### ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับ (จากการรวมกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโต)

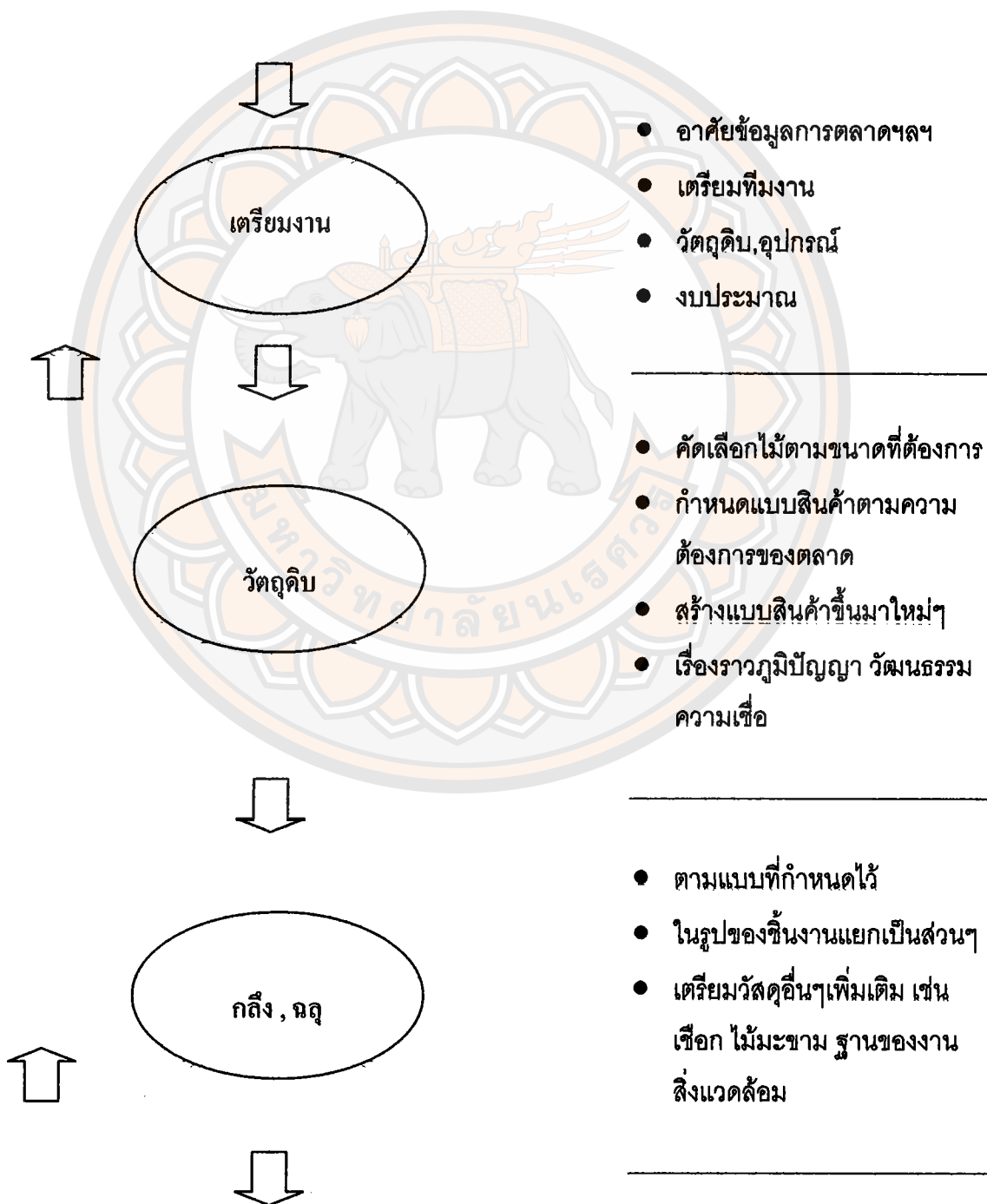
1. การงานเพิ่มรายได้ เพิ่มศักยภาพการผลิต
2. กลุ่มองค์การในท้องถิ่นได้ทำงานร่วมกัน
3. ร่วมมือกับชาวบ้าน องค์การชุมชน หน่วยงานปกครองท้องถิ่นช่วยกันพัฒนา
4. ให้ผลประโยชน์แก่ประชาชนในวงกว้าง ในระดับสมาชิกรับจ้างทำงานหรือขาย วัตถุดิบให้กลุ่ม หรือรับสินค้าไปจำหน่าย
5. ใช้แรงงานวัตถุดิบในชุมชน ใช้เทคโนโลยีที่ไม่ซับซ้อน
6. ผลผลิตชัดเจน ประกันรายได้จากการจ้างงาน มูลค่าของผลิตภัณฑ์
7. เกิดกิจกรรมในหมู่บ้านตรงกับความต้องการในชุมชนและท้องถิ่นอย่างมีแบบแผน
8. เกิดกระบวนการพัฒนาแผนการของตนเองที่เหมาะสมกับท้องถิ่นตนเอง
9. ปรับตัวเชื่อมโยงวิสัยทัศน์ให้สอดคล้องกับนโยบายพัฒนาท้องถิ่นของรัฐให้ยั่งยืน ยาวนาน

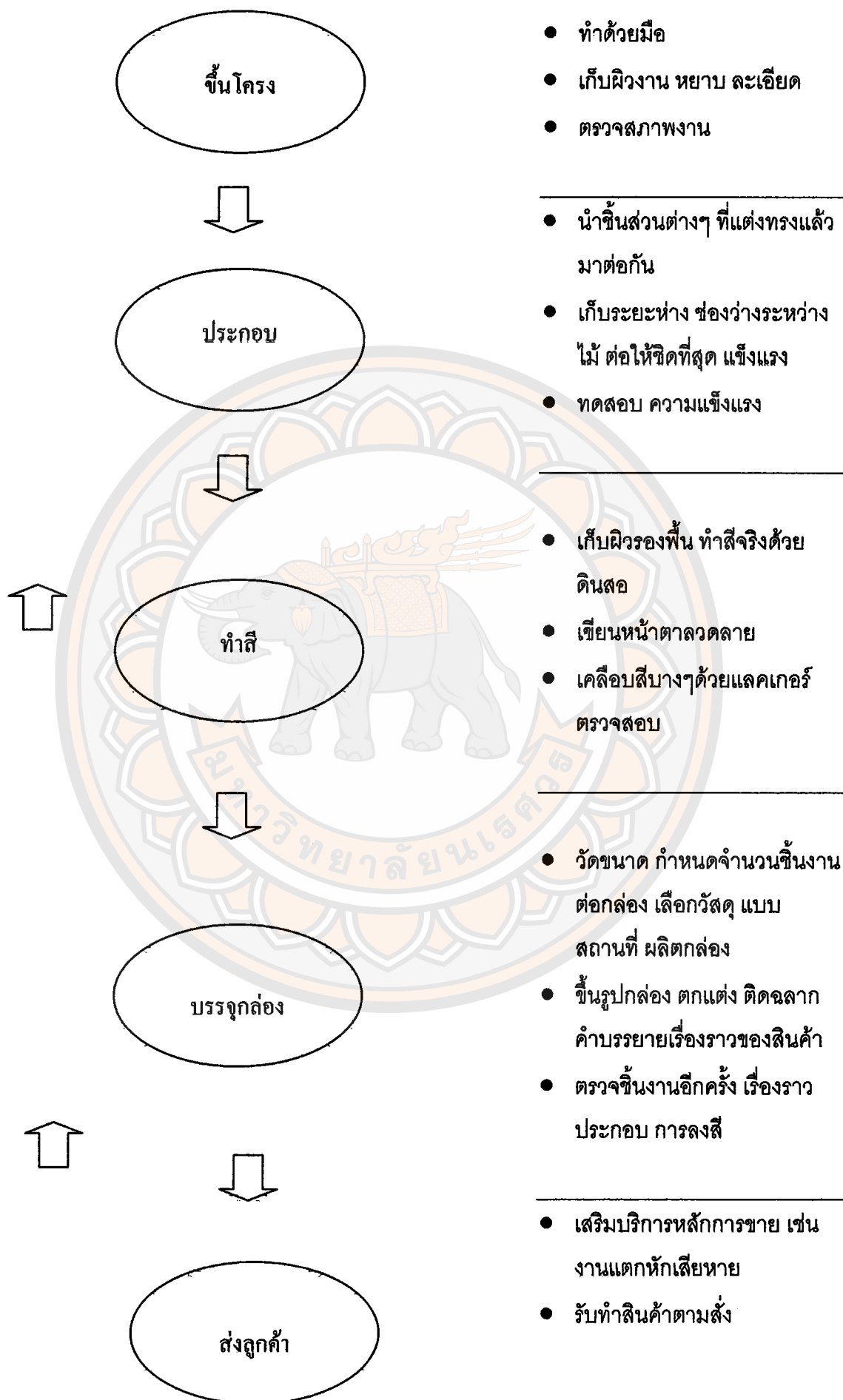
#### ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับอย่างยั่งยืน (จากการรวมกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโต)

1. ทำให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างคล่องแคล่ว ผลิตสินค้าได้ทั้งปริมาณและคุณภาพ สามารถตอบสนองตลาดได้ทัน
2. เป็นต้นทุนที่สำคัญให้กลุ่มพัฒนาได้อย่างก้าวกระโดด เติบโตไปอย่างรวดเร็ว
3. เกิดความเชื่อมั่น ภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยที่รัฐบาลไทยให้ความสำคัญ สนับสนุนดูแล ไม่ปล่อยให้ชาวบ้านระดับรากฐานต่อสู้ไปตามลำพัง
4. เกิดแรงบันดาลใจ และยึดถือเป็นตัวอย่างแก่กลุ่มอาชีพใหม่ที่มีความปรารถนาจะ ทำงานเพื่อแผ่นดินถิ่นกำเนิดของตัวเอง
5. เป็นโครงการพัฒนาต่อยอดจากโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์
6. ขยายเครือข่ายการผลิตออกไปอย่างกว้างขวาง เชื่อมโยงกับอีกหลายกลุ่ม หลาย ตำบล

7. สร้างงาน สร้างรายได้ สนับสนุนการผลิตระดับชุมชน ยกกระดับสินค้าชุมชนได้ มีมูลค่ามีมาตรฐาน
8. เกิดการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งศึกษาดูงาน เป็นผลผลิตมาตรฐานสูง
9. เชื่อมโยงกับกลุ่มชุมชน ภาคเอกชน ภาครัฐ ผนึกกำลังภายใต้ภารกิจ,ธุรกิจ,พันธกิจ วิสาหกิจเดียวกันเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตชนบทไทย

**1.3 กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่  
แผนผังการผลิต**







เก็บข้อมูลตลาด

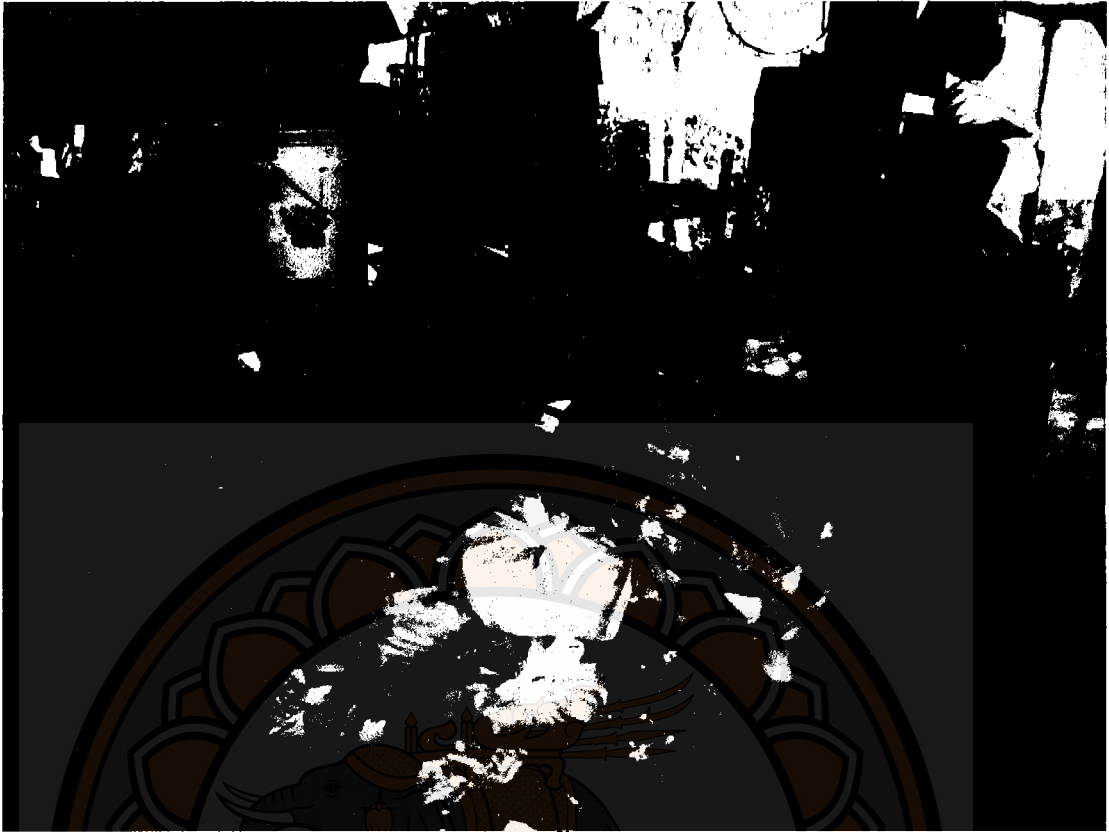
ตารางที่ 2.2 แผนผังการผลิต

- เก็บข้อมูลความพึงพอใจ ความต้องการใช้สินค้าแบบใด เมื่อใด

- 
- ประเมินผล ติดตามวางแผนผลิตรั้งต่อไป
  - เตรียมความพร้อมด้านข้อมูล
  - กำหนดแบบ กำหนดเวลา สถานที่จำหน่ายไว้ล่วงหน้า
  - เลือกเก็บแบบที่ดีไว้และปรับปรุงแบบสินค้าที่ลูกค้าส่งมาประมวลข้อมูลหลายๆด้านเข้ามาประกอบ



ภาพที่ 2.2 การเตรียมวัตถุดิบโดยการตากแดด



ภาพที่ 2.3 ขึ้นสวนวัสดุ



ภาพที่ 2.4 การกลิ้งขึ้นสวน



ภาพที่ 2.5 การประกอบชิ้นส่วน



ภาพที่ 2.6 การจัดแสดงผลิตภัณฑ์

1.4 การตลาดและช่องทางการจัดจำหน่ายของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ  
ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่  
แผนการจัดจำหน่าย



- หาแหล่งรับซื้อประจำ
- ลดต้นทุน
- ผลิตตรงกับเทศกาล
- เพิ่มมูลค่า
- ประหยัด
- หาทุนหมุนเวียน

ตารางที่ 2.3 แผนการจัดจำหน่าย

1. ลดต้นทุนการผลิต ลดความสูญเสียเปล่าให้หมดไปหรือน้อยที่สุด มี 7 ประการ คือ
  - ผลิตมากเกินไป
  - รongาน
  - การขนส่ง
  - การผลิตที่ขาดประสิทธิภาพ
  - มีวัสดุหรือสินค้าที่ไม่จำเป็น
  - วิธีปฏิบัติงานไม่สมส่วน
  - ผลิตของเสีย
2. ผลิตแบบสินค้าให้ตรงกับเทศกาล
 

<ul style="list-style-type: none"> <li>- วันสงกรานต์</li> <li>- วันแม่ วันครอบครัว</li> <li>- วันคริสมาสต์</li> <li>- ตรุษจีน</li> <li>- วาเลนไทน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สินค้ามีสีส้ม</li> <li>เน้นชุดครอบครัว</li> <li>เน้นตุ๊กตาประดับต้นสน</li> <li>เน้นมังกร , สิงโตกวางเจา , หงส์ , หมู</li> <li>เน้นตุ๊กตาเป็นคู่ๆ มีสีหวานๆ</li> </ul>
---	--

### เพิ่มมูลค่าผลผลิต

- พัฒนารูปแบบผสมผสานหน้าที่การใช้งานและบรรจุภัณฑ์
- คุณภาพสินค้าอยู่ในมาตรฐาน จะทำให้ขายได้เร็วและราคาสูง และยังเป็นการรักษาลูกค้าไว้
- เร่งพัฒนาคุณภาพและแบบสินค้าให้ถึงระดับ งานศิลปะ
- สรุบบนขายดี เป็นสินค้าคลาสสิกประจำกลุ่ม

### ประหยัดรายจ่าย

- ตั้งร้านค้าชุมชน จำหน่ายสินค้าคุณภาพสูง ราคาถูกแก่สมาชิกจำหน่ายสินค้าตรงถึง

### ผู้ซื้อ

#### หาทุนดอกเบี้ยต่ำ

- เช่นกองทุนหมู่บ้านหรือแหล่งอื่นๆ เป็นทุนหมุนเวียน

#### หาแหล่งรับซื้อประจำ เช่น ช้างสีม่วง สัญลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- ประจำแหล่ง เช่น ช้างแฟนซีสำหรับปางช้าง , สวนสนุก , สวนสัตว์
- ประจำปี เช่น ป็อนูรักษ์สัตว์ป่าหายาก, สัตว์ประจำราศี ปีเกิด
- ประจำตัว เช่น สัตว์ประจำโชคชะตาราศี 12 ราศี แก้วเคล็ด เสริมดวง

#### เป็นสิริมงคล ทำมาค้าขึ้น

- ประจำจังหวัด เช่น ม้าลำปาง ช้างสุรินทร์ ช้างลำปาง ลิงลพบุรี จะเข้ นครสวรรค์ จะเข้พิจิตร จะเข้สมุทรปราการ
- ประจำเทศกาล เช่น งานแข่งขันกีฬาเป็นช้าง หรือ แมว หรือนก ซึ่งจะเป็นสัตว์นำโชคประจำเทศกาลนั้นๆ
- ประจำชาติ เช่น ช้างศึกแบบโบราณของไทย, สิงโตพ่นน้ำของสิงคโปร์, เสือเหลืองของอินโดนีเซีย, นกอินทรีของอเมริกา, แมวของญี่ปุ่น
- ประจำร้านค้า เช่น แมว, วัว, หมูทอง, เต่าคาบเงิน, มังกรทอง

### ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา

ปัญหา	วิธีแก้ปัญหา
การประชาสัมพันธ์	- เข้าโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์
ขาดอุปกรณ์	- ขอรับการสนับสนุนจากโครงการ กจภ.
ขาดงบประมาณ	- ระดมหุ้น, กองทุนหมู่บ้าน, พยายามขายสินค้า
ขาดประสบการณ์	- จัดบันทึกวิเคราะห์ปัญหา ปรึกษาผู้รู้
ผู้มีประสบการณ์	- ติดตามข้อมูลข่าวสารต่างๆ

ในขณะนี้ทางกลุ่มก็ได้เร่งการผลิต เร่งพัฒนาหลายๆด้านเพื่อให้เข้าเกณฑ์เข้าเงื่อนไข

ในการพิจารณารับการช่วยเหลือ ซึ่งก็ดำเนินไปด้วยดีตามลำดับขั้น ทางกลุ่มหวังว่าจุดมุ่งหมายที่จะทำตุ๊กตาให้มีชื่อเสียง เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนที่ทัดเทียมกับชุมชนคงจะเป็นจริงได้ในที่สุด

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

### 2.1 ความหมายของการออกแบบ

มีคนเป็นจำนวนมากคิดว่า การออกแบบเป็นความพยายามในการที่จะทำให้สิ่งที่ปรากฏแก่สายตาเกิดความสวยงาม แต่ความสวยงามเป็นเพียงส่วนหนึ่ง ซึ่งแท้จริงแล้วจุดประสงค์ในการออกแบบมีอะไรอีกซึ่งไปกว่านั้น

พฤติกรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์ หรือเกือบทุกสิ่งที่เราทำจะเป็นการออกแบบชนิดหนึ่ง แม้กระทั่ง การเก็บหนังสือ ปลุกต้นไม้ทำอาหารเมื่อเราจะทำอะไรโดยมีจุดมุ่งหมายนั้น สิ่งนั้นคือการสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบเก้าอี้ เก้าอี้ที่มีการออกแบบที่ดีไม่เพียงแต่จะมีรูปร่างสวยงาม น่าพอใจเท่านั้น แต่จะต้องมีความมั่นคง ความสบาย ความปลอดภัย ทนทาน ผลิตได้ในราคาที่เหมาะสม สามารถเก็บและส่งได้โดยสะดวก

การออกแบบมีอยู่ทั่วไป แม้แต่ตามธรรมชาติ ดอกไม้แต่ละดอกจะประกอบด้วยกลีบหลายกลีบที่บอบบาง กลีบสีหนึ่งอยู่ล้อมรอบเกสรอีกสีหนึ่ง ทำให้เห็นถึงความแตกต่างของสีของรูปดอก และของใบสีเขียวที่อยู่ด้านหลัง จะเห็นได้ว่าดอกไม้มีการออกแบบอยู่ในตัวของมันเอง และนอกจากนี้ ดอกไม้หนึ่งในหลายดอกก็เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบทั้งหมด ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจในการมองเราจะรู้ถึงรูปร่าง รูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว ซึ่งแต่ละส่วนสมบูรณ์ในตัวเอง อีกทั้งถูกจัดวางอย่างระมัดระวังให้สัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ ที่ช่วยกันสร้างสรรค์ความสวยงาม และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

นอกจากนั้น การออกแบบคือการจัดองค์ประกอบของหลายสิ่งสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน หรือแตกต่างกัน นำมาจัดด้วยการใช้สายตา ทำให้มีจุดสนใจ การออกแบบจะปรากฏในรูปแบบ รูปร่าง ซึ่งแตกต่างกันหลายชนิด ถ้าเราสังเกตอย่างถี่ถ้วน เราจะรู้ว่างานศิลปะทั่วไปจะประกอบขึ้นมาได้ ต้องอาศัยหลักในการออกแบบเสมอ

ศิลปะนอกจากเป็นการจัดองค์ประกอบ และเป็นการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ แล้ว ศิลปะยังเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา ทักษะสติ และทักษะความชำนาญของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับวัสดุ และเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบัน "การออกแบบคือศิลปะ ศิลปะคือการออกแบบ" (การออกแบบคืออะไร รศ.เลอสม สถาปิตานนท์ หน้า 7)

มีผู้ให้ความหมายของการออกแบบต่างๆกันมากมาย ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. งานออกแบบหมายถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

2. การออกแบบ เป็นความพยายามสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลง โดยการจัดระเบียบ ด้วยความมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหา และเพื่อสนองประโยชน์ทั้งของตนเองและคนในสังคม

3. คุณสมบัติของนักออกแบบควรเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือเป็นผู้มีความคิดและจินตนาการ (หลักการออกแบบ นวลน้อย บุญวงษ์ หน้า 2)

ซึ่งจากแนวความคิดเบื้องต้นเราจะสรุปขอบเขตของการออกแบบได้เป็น 2 แนวทาง ดังนี้  
ความหมายของการออกแบบ (The meaning of Design )

1. ออกแบบ (Design ) คำนี้มีความหมายมากกว่ารูปแบบ (Pattern) ลวดลายหรือการ ตกแต่ง รวมไปถึงโครงสร้างและมีแผนงานในโครงสร้างทั้งหมด ซึ่งผลผลิตที่เกิดขึ้นจาก 2 กระบวนการ คือ กระบวนการออกแบบซึ่งยังอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่างตลอดจนต้นแบบ และจากกระบวนการผลิตซึ่งอยู่ในรูปของผลผลิตที่เป็นวัตถุสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์

2. ออกแบบ คำกริยา หมายถึงกิจกรรมของมนุษย์ที่พยายามจัดรวบรวม เรียบเรียงสิ่ง ต่างๆ ไว้ด้วยกัน ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดผลในข้อหนึ่งนั่นเอง ( การออกแบบเบื้องต้น นพวรรณ หมั่นทรัพย์ หน้า 128 )

## 2.2 ขอบเขตของการออกแบบ

ปัจจุบันมนุษย์เราอาศัยอยู่ในโลกที่แวดล้อมไปด้วยผลงานที่เกิดขึ้นจากฝีมือมนุษย์ด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงรูปทรงของธรรมชาติให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมกับความต้องการด้านการใช้ งานและความต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดเป็นจุดมุ่งหมายประการแรก แต่ความต้องการ ของมนุษย์ไม่มีขีดจำกัดความต้องการใหม่ๆที่เกิดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ผลิตผล อย่างต่อเนื่องหากพิจารณาสิ่งต่างๆรอบตัวเรามีทั้งสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเช่นที่พัก อาศัย เครื่อง นุ่งห่มและสิ่งที่เกิดความจำเป็นมีทั้งสิ่งที่มีหวังในการสร้างเช่นอุปกรณ์เครื่องมือและ สิ่งที่ช่วยในการทำลายเช่นอาวุธต่างๆ จนแจกล้าวได้ว่าเราอยู่ในโลกที่มีความซับซ้อนและมีความ เฉพาะอย่าง มีวิถีชีวิตที่มีได้รับความสะดวกสบายและในขณะเดียวกันก็มีความอันตรายมากขึ้น ซึ่งในบรรดาสิ่งที่มีมนุษย์ออกแบบคิดค้นนานาชนิดจะพบว่า มีลักษณะร่วมกันอยู่คือการแก้ปัญหา และความคิดสร้าง สรรค์ เนื่องจากตามปกติงานออกแบบจะเริ่มจากการเกิดของปัญหาและในการ ทำงานเพื่อแก้ไขปัญหานั้นนอกจากจะใช้ข้อมูลความเป็นเหตุเป็นผลแล้ว ยังจำเป็นต้องมีการ เสนอแนะวิธีการหรือรูปแบบต่างๆ สำหรับการแก้ปัญหาตามความเหมาะสม การที่จะได้มาซึ่ง ทางเลือกที่ใช้แก้ปัญหา เป็นสิ่งที่ต้องใช้กระบวนการสร้างสรรค์ อันเป็นทักษะเฉพาะสำหรับการ ทำงานแต่ละสาขาและนักออกแบบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนเฉพาะทาง ซึ่งสามารถ แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- การออกแบบระบบ (System Design)หมายถึงการออกแบบในลักษณะการจัด วางระบบหรือระเบียบแบบแผนเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

= การออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design) หมายถึงการออกแบบในลักษณะการสร้างสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมของมนุษย์ ตั้งแต่การวางผังเมืองซึ่งนับเป็นสภาพแวดล้อมขนาดใหญ่ การวางผังชุมชนที่มีขนาดเล็ก จนถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมและส่วนประกอบทั้งภายนอกและภายในอาคาร มีลักษณะเฉพาะเป็นงานออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องทั้งทางด้านระบบและลักษณะรูปทรงเข้าด้วยกัน

- การออกแบบสิ่งของ (Artifact Design) หมายถึงการออกแบบข้าวของเครื่องใช้ที่สัมผัสโดยตรงกับมนุษย์และเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมด้วยถ้าเปรียบกับการออกแบบระบบและสภาพแวดล้อมจะพบว่า การออกแบบสิ่งของเกี่ยวข้องกับมนุษย์มากกว่า มีขนาดเล็กกว่าและเป็นงานที่มีความละเอียดลึกซึ้งในแง่ของรูปทรง การใช้สอยและการผลิตซึ่งทำได้ทั้งในรูปงานหัตถกรรมและอุตสาหกรรม

### 2.3 กระบวนการออกแบบ

มีคำจำกัดความของการออกแบบอันหนึ่งที่กล่าวว่า การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้ บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal – directed problem -solving activity-Archer, 1965) จากคำจำกัดความแสดงให้เห็นว่าในการออกแบบจะเริ่มจากการออกแบบเริ่มจากการมีปัญหา มีการตั้งเป้าหมายที่มาจากฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมการทำงานเพื่อแก้ปัญหาจากงานออกแบบและรวบรวมผลสมมติฐานให้บรรลุตามความประสงค์ที่กำหนดไว้ ในอดีตผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบและผลิตผลงานการออกแบบของตนมักอยู่ในตัวคน ๆ เดียว คือช่างฝีมือผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมรับใช้สังคม ต่อมาเมื่อมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความสลับซับซ้อนของสภาพความต้องการของผู้ใช้ จนเกินกว่าที่ช่างฝีมือเพียงผู้เดียวจะจัดการออกแบบและผลิตสนองความต้องการให้ได้ครบถ้วน จึงทำให้เกิดเป็นอาชีพนักออกแบบขึ้น ผู้ที่ทำหน้าที่นี้มักเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกฝนมาโดยเฉพาะ

#### ลักษณะสำคัญของกระบวนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบเป็นวิธีการออกแบบที่ช่วยลดความผิดพลาดในการทำงานและมีความเหมาะสมกับการแก้ปัญหาในงานออกแบบสมัยใหม่โดยเฉพาะปัญหาที่มีข้อมูลเป็นปริมาณมากเป็นโจทย์ที่ต้องการผู้ร่วมงานจากสาขาและเป็นงานออกแบบที่ต้องการความริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับสูงกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การพยายามทำให้การออกแบบเป็นวิธีการที่เปิดเผย มีการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในการทำงานเกิดความเข้าใจ และสามารถมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลคำแนะนำ และเสนอแนะวิธีแก้ไขปัญหาแทนที่จะเป็นการทำงานของนักออกแบบตามลำพัง

2. ให้ความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์ด้วยการแบ่งแยกการทำงานออกเป็นขั้นตอน เป็นการกระจายงานออกจากกันเมื่อทำงานถึงแต่ละขั้นตอนก็สามารถพุ่งความสนใจจดจ่ออยู่เฉพาะขั้นตอนนั้นได้อย่างเป็นอิสระจากขั้นตอนอื่นๆลดความสับสนในการใช้ความคิดต่องานรวมทั้งหมด

3. การทำงานแม้จะมีการแบ่งออกเป็นขั้นตอน แต่ในขณะปฏิบัตินั้นไม่สามารถแยกแต่ละขั้นตอนอย่างเด็ดขาดจากกัน ขั้นตอนต่าง ๆ มีความต่อเนื่องและคาบเกี่ยวกัน จนบางครั้งไม่สามารถกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดของแต่ละขั้นตอนได้อย่างชัดเจน

4. มีระบบการจดบันทึกอย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนจึงมีหลักฐานบันทึกเก็บไว้ช่วยให้ง่ายต่อการทบทวน ค้นหา ตรวจสอบและแก้ไขเมื่อเกิดความผิดพลาด

-การแบ่งขั้นตอนกระบวนการออกแบบ

ลักษณะเฉพาะที่สำคัญประการหนึ่งของการออกแบบอย่างเป็นระบบคือการแบ่งกระจายการทำงานออกจากกันเป็นขั้นตอนย่อย ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ร่วมงานสามารถมุ่งความสนใจกับงานแต่ละขั้นตอนได้อย่างเต็มที่ ช่วยลดความสับสนในการคิดค้นแก้ปัญหา ในการแบ่งกระจายขั้นตอนการออกแบบนั้น เนื่องจากนักออกแบบแต่ละคนเมื่อผ่านประสบการณ์ในการทำงานมาช้านาน ได้สะสมความรู้ความเข้าใจความชำนาญตลอดจนมีความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคขณะลงมือทำงาน จึงพัฒนาขั้นตอนการทำงานเฉพาะเป็นของตัวเองตามความถนัดและความมีอุปสรรคขณะลงมือทำงาน จึงพัฒนาขึ้นขั้นตอนการทำงานเฉพาะเป็นของตัวเองตามความถนัดและความมีประสิทธิภาพด้วยวิธีที่ตนได้เรียนรู้มา ดังนั้นตามสำนักงานออกแบบต่าง ๆ เช่น สำนักงานสถาปนิก นักตกแต่งภายในและนักออกแบบอุตสาหกรรม จึงวางแบบแผนการทำงานไว้เป็นเสมือนคู่มือการปฏิบัติงาน เพื่อให้ นักออกแบบและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ปฏิบัติเป็นขั้นตอนมีการกำหนดอย่างชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะผลผลิตที่ต้องทำส่งในแต่ละขั้นตอน และให้ดำเนินไปเป็นลำดับอย่างเคร่งครัด การทำงานตามแบบแผนอย่างเป็นขั้นตอนมีส่วนช่วยให้การออกแบบประสบผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี ในหัวข้อนี้จึงขอเสนอแนะวิธีการแบ่งขั้นตอนการทำงานซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้ทดลองปฏิบัติและเผยแพร่ไว้แล้วเป็น 3 ลักษณะ เปรียบเทียบกัน แต่ละวิธีการแบ่งมีการกระจายการทำงานเป็นขั้นตอนย่อยและเน้นการให้ความสำคัญของขั้นตอนที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมองโดยรวมแล้วการแบ่งขั้นตอนลักษณะต่าง ๆ ล้วนมีวิธีการเข้าสู่ปัญหาในแนวทางเดียวกัน และสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาทางการออกแบบได้ทั้งสิ้น การเลือกวิธีการแบ่งขั้นตอนลักษณะใดนั้นย่อมขึ้นกับวิธีการทำงานตามความถนัดและความเคยชินของนักออกแบบเป็นสำคัญ

การแบ่งขั้นตอนการออกแบบ

### วิธีที่ 1 แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก

#### 1. การวิเคราะห์ (Analysis)

การนำข้อมูลที่มีผลต่อการออกแบบมาจัดการแยกแยะหาความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ระหว่างกันเพื่อสรุปให้ออกมาเป็นกลุ่มลักษณะที่งานออกแบบนั้น ๆ ควรจะเป็นหรือควรทำหน้าที่ตามการใช้งาน (Performance Specification = P-Spec)

#### 2. การสังเคราะห์ (Synthesis)

การนำผลการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้วิธีแก้ปัญหาที่มีความหลากหลายมีปริมาณมากและมีคุณภาพสอดคล้องกับลักษณะที่ควรจะเป็นตามความต้องการใช้งาน (P-Spec)

#### 3. การประเมินผล (Evaluation)

การนำวิธีการแก้ปัญหาที่สังเคราะห์ได้มาเปรียบเทียบตามหลักเกณฑ์ และเลือกวิธีการที่มีความเป็นไปได้และเหมาะสมสูงสุดสำหรับนำไปพัฒนาเพื่อการผลิตและการจำหน่ายต่อไป

ทั้ง 3 ขั้นตอนหลักนี้แต่ละขั้นตอนยังประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ซึ่งกำหนดให้ปฏิบัติไปตามลำดับเพื่อให้บังเกิดผลสำเร็จในแต่ละขั้นตอนหลักเมื่อปฏิบัติตามโดยเรียงจากการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินผลแล้วถ้าผลงานออกแบบที่ประเมินได้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมเป็นที่พอใจของทุกฝ่ายก็นับว่าเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบ แต่ถ้าประเมินแล้วผลงานยังไม่ถูกต้องตามความต้องการของผู้เกี่ยวข้องก็จำเป็นต้องย้อนกลับไปตรวจสอบในขั้นตอนการวิเคราะห์และการสังเคราะห์เพื่อหาข้อผิดพลาดและทำการแก้ไขใหม่เรียงไปตามลำดับขั้นตอน

### วิธีที่ 2 : แบ่งการทำงานออกเป็น 7 ขั้นตอน

#### 1. เตรียมรับสภาพ (Accept Situation)

เมื่อได้รับปัญหาในการออกแบบนักออกแบบต้องทำความเข้าใจเนื้อหาและธรรมชาติเฉพาะของงานออกแบบนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ พร้อมกับทำการสำรวจความพร้อมของตนเองที่ทำงานในด้านต่าง ๆ เช่น เวลาทำงาน , ความรู้ – ความชำนาญเฉพาะ, ข้อมูลที่มี ความถนัดและความสนใจในงานลักษณะนั้นเพื่อประกอบการตัดสินใจที่จะเริ่มรับงาน

#### 2. วิเคราะห์ (Analyse)

การค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อค้นหาความจริงตลอดจนข้อคิดเห็นจากผู้รู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาโดยการนำปัญหามาแยกส่วนและหาความสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยให้มองเห็นข้อเท็จจริงใหม่ ๆ ในปัญหานั้น

พ  
ทธ  
ทว-5  
๖67๗  
๒๖๖3



สำนักหอสมุด

25 ส.ย. 2553

15047432

### 3. กำหนดขอบเขต (Define)

เมื่อได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาอย่างละเอียด แล้วจะพบว่ามีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องอย่าง ต่อเนื่องและกว้างขวางกับปัญหานั้นอีกมากมาย ซึ่งไม่สามารถจัดการได้ทั้งหมดนักออกแบบจึง จำต้องกำหนดเป้าหมายหลักของการทำงาน วางขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้บรรลุอย่าง เหมาะสมตามความจำกัดต่าง ๆ ที่มีอยู่

### 4. คิดค้นออกแบบ (Ideate)

การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างทางเลือกหรือวิธีการแก้ปัญหาจำนวนมากซึ่งสามารถ บรรลุเป้าหมายหลัก

### 5. คัดเลือก (Select)

การพิจารณาวีธีแก้ปัญหาต่าง ๆ นำมาเปรียบเทียบเพื่อคัดเลือกวิธีการที่ดีที่สุดคือ วิธีที่ ง่ายและได้ผลในการใช้งานสูงสุด

### 6. พัฒนาแบบ (Implement)

การนำเอาแบบที่เลือกแล้วว่ามีความเหมาะสมมากที่สุดมาปรับปรุงแก้ไขต่อไปจนถึงรายละเอียดเพื่อพัฒนาให้แนวทางที่เลือกนั้นมีความสมบูรณ์เกิดผลลัพธ์สูงสุด

### 7. ประเมินผล (Evaluate)

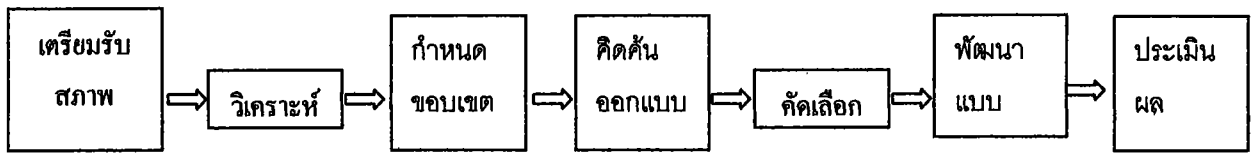
การนำผลงานการออกแบบที่ผ่านการพัฒนาแล้วมาทบทวนผลที่เกิดขึ้นและวิจารณ์อย่าง ตรงไปตรงมาและอย่างมีหลักเกณฑ์เพื่อให้รู้ว่าผลงานนั้นมีข้อดีและข้อบกพร่องทั้งทางด้าน คุณภาพและปริมาณ

ตามการแบ่งขั้นตอนวิธีที่ 2 นี้ ผู้ออกแบบสามารถเรียงลำดับขั้นตอนการทำงานออกแบบได้หลาย ลักษณะขึ้นกับความซับซ้อนของปัญหา เวลา ทุนและความถนัดของผู้ออกแบบ

การจัดลำดับขั้นตอน

### ลักษณะที่ 1 เรียงเป็นเส้นตรง (Linear)

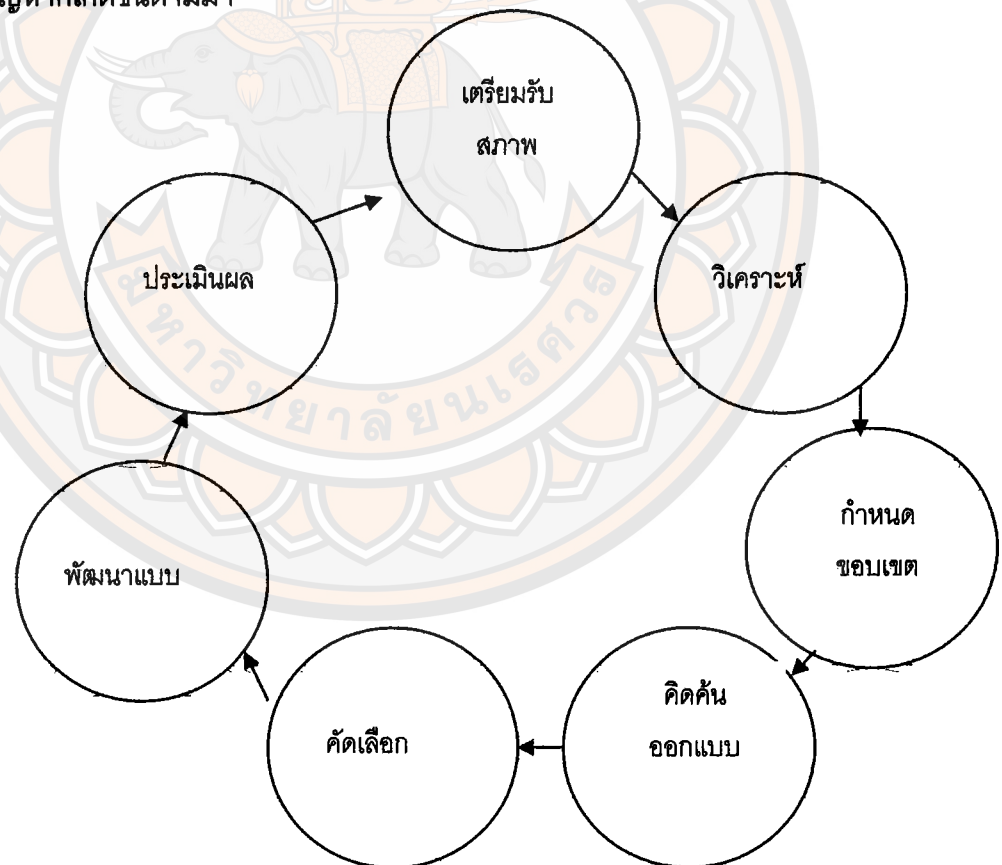
ขั้นตอนการทำงานเรียงต่อเนื่องกันตั้งแต่เริ่มต้นเป็นเส้นตรงเหมาะสำหรับปัญหาที่ไม่ ซับซ้อนมากนักเมื่องานครบทุกขั้นตอนแล้วก็ได้ผลงานที่เหมาะสมและเป็นพอใจ



ตารางที่ 2.4 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงเป็นเส้นตรง

### ลักษณะที่ 2 เรียงเป็นวงกลม (Circular)

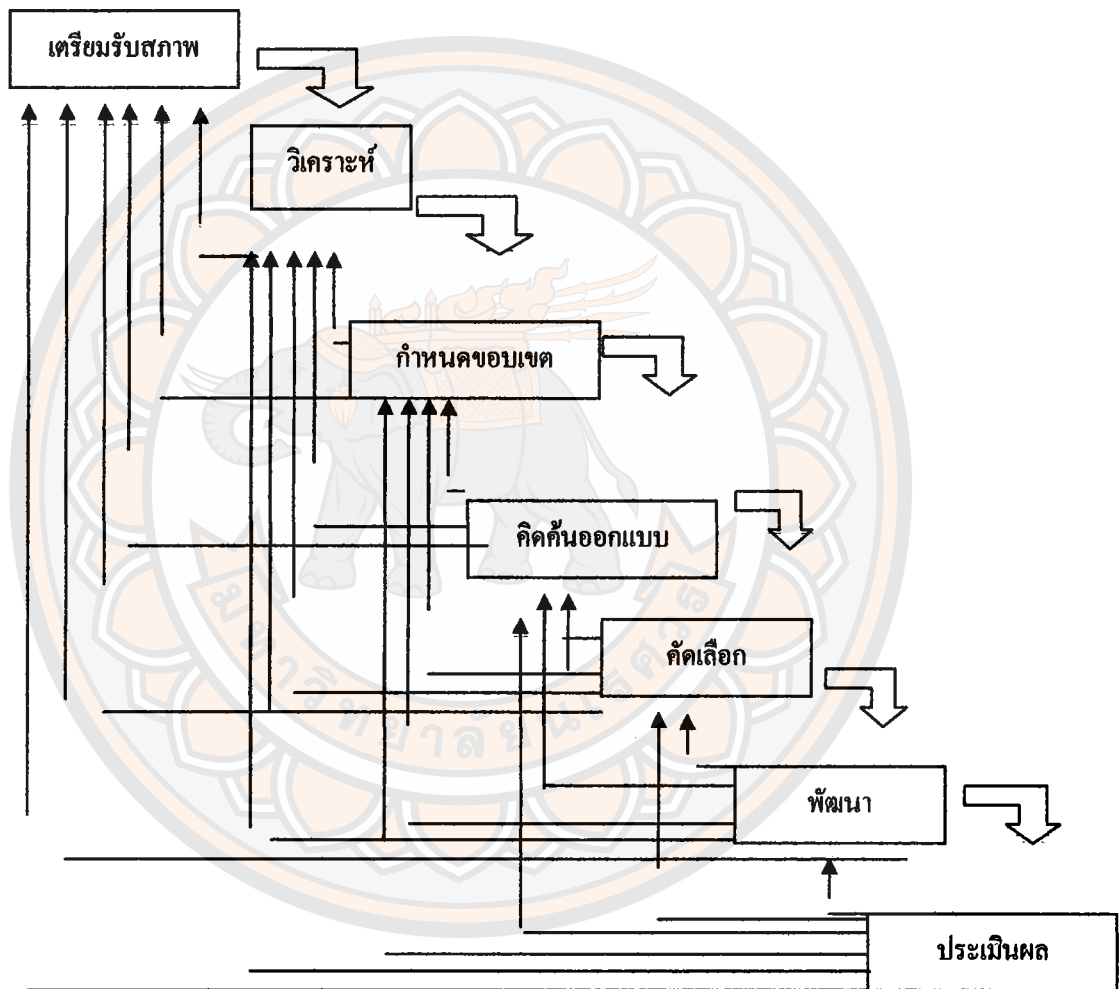
ขั้นตอนต่าง ๆ เรียวต่อเนื่องกันโดยไม่มีจุดเริ่มต้นจุดจบเนื่องจากเมื่อแก้ปัญหาหนึ่งแล้วเสร็จ อีกปัญหาก็เกิดขึ้นตามมา



ตารางที่ 2.5 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงเป็นวงกลม

### ลักษณะที่ 3 เรียงแบบย้อนรอย (Feedback)

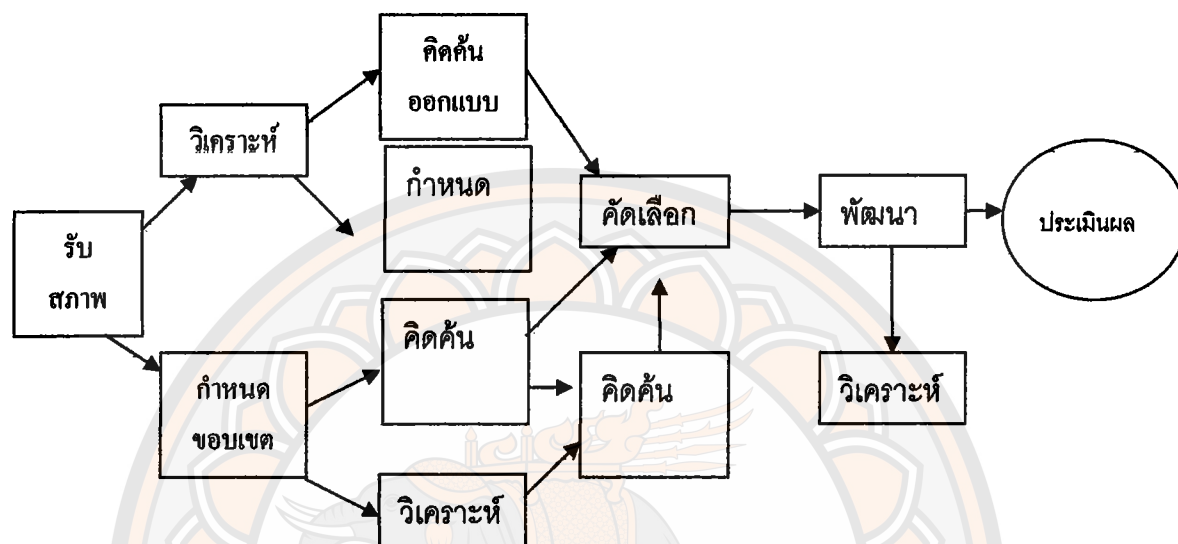
ขั้นตอนต่าง ๆ จะเรียงตามลำดับแต่จะไม่ข้ามไปโดยไม่ได้ย้อนกลับไปตรวจสอบขั้นตอนที่ผ่านมากการออกแบบในลักษณะนี้ต้องค่อยทำไปอย่างช้า ๆ นอกจากจะถูกจำกัดด้วยเวลา เงินทุน และแรงงานที่มี



ตารางที่ 2.6 ขั้นตอนการทำงานแบบเรียงแบบย้อนรอย

#### ลักษณะที่ 4 เรียงแบบแขนง (Branching)

การเรียงจากขั้นตอนหนึ่งไปยังขั้นตอนต่อไปต้องการก้าวไปมากกว่าหนึ่งทิศทางและมีการทำงานหลายๆขั้นตอนไปพร้อมๆกัน



ตารางที่ 2.7 ขั้นตอนการทำงาน เรียงแบบแขนง

#### วิธีที่ 3 แบ่งการทำงานออกเป็น 8 ขั้นตอน

##### 1. การกำหนดขอบเขตของปัญหา (Identification of the Problem)

การนำเอาโจทย์หรือปัญหาที่ได้รับในงานออกแบบมาศึกษาพิจารณาให้เข้าใจถึงเงื่อนไขต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดขอบเขตการทำงานเพื่อแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมไม่กว้างหรือแคบจนเกินไป

##### 2. การค้นคว้าหาข้อมูล (Information)

การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ นำมาจำแนกอย่างเป็นระบบตามหัวข้อที่มีความสัมพันธ์กับปัญหา ข้อมูลมีคุณค่าช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจและช่วยเสนอแนะวิธีการต่าง ๆ สำหรับแก้ปัญหา

### 3. การวิเคราะห์ (Analysis)

การนำข้อมูลที่จำแนกไว้แล้วมาแยกแยะ เปรียบเทียบและจัดให้เกิดความสัมพันธ์กัน ผลจากการวิเคราะห์จะช่วยเสนอแนะตั้งแต่ทางเลือกจนถึงเกณฑ์สำหรับพิจารณาทางเลือกต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา

### 4. การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design)

การใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์แนวความคิดหลักในการออกแบบ แนวความคิดหลักควรมีลักษณะที่สามารถแก้ปัญหาสำคัญได้อย่างตรงประเด็น และมีความกว้างครอบคลุมการแก้ปัญหาอย่างมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับแนวทางที่เคยมีมาก่อน และยังมีลักษณะเป็นความคิดหรือสมมุติฐานที่อาจจะยังเป็นนามธรรม นอกจากนี้แนวความคิดในการออกแบบไม่ได้มีอยู่เพียงครั้งเดียวโดยเฉพาะสำหรับปัญหาที่ซับซ้อนในระยะแรก เป็นการสร้างแนวความคิดโดยรวมและเมื่อทำการออกแบบก็จะมีกรสร้างแนวความคิดเสริมตามไปแต่ละขั้นตอนหรือทุก ๆ ระดับของการแก้ปัญหาทั้งนี้ เพื่อให้การออกแบบลึกลงไปทุกขั้นตอนสามารถทำได้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

### 5. การออกแบบร่าง (Preliminary Design)

การนำแนวความคิดหลักมาตีความ แปลรูปหรือประยุกต์สร้างขึ้นจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม มีตัวตนมองเห็นและจับต้องได้ ด้วยการร่างเป็นภาพ 2 มิติหรือสร้างเป็นหุ่นจำลอง 3 มิติ แบบร่างควรมีจำนวนมาก มีความแตกต่างหลากหลายทางด้านรูปร่างหน้าตา ขนาด ส่วนประกอบตั้งแต่โครงสร้างจนถึงส่วนประกอบย่อย พร้อมทั้งให้คำอธิบายหรือกราฟิกแสดงหลักการ วิธีการและความคิดเห็นของผู้ออกแบบต่อแบบเหล่านั้น

### 6. การคัดเลือก (Selection)

การนำแบบร่างที่สร้างขึ้นเป็นจำนวนมากมาเปรียบเทียบ โดยใช้หลักเกณฑ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกแบบที่มีความเหมาะสมสูงสุด สามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยวิธีการที่ง่าย ประหยัดและมีความเป็นไปได้จริงทั้งในการผลิตและการตลาด

### 7. การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)

การนำแบบที่ผ่านการพิจารณาคัดเลือกแล้วมาพัฒนาต่อไป จนถึงขั้นรายละเอียดของส่วน ประกอบย่อยต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น การออกแบบรายละเอียดจะเกิดขึ้นขณะเขียนแบบ นับเป็นตอนสำคัญที่มีส่วนช่วยเปลี่ยนแปลงแบบที่มาจากแนวความคิดธรรมดาให้กลายเป็นแบบที่น่าสนใจและใช้งานได้ดีหรือในการตรงกันข้ามคือมีส่วนร่วมทำลายแนวความคิดที่ดีให้ด้วยคุณค่าลงจากความหมายหรือการขาดความเอาใจใส่ในรายละเอียดของงาน

## 8. การประเมินผล (Evaluation)

การนำแบบที่สำเร็จทั้งในลักษณะงาน 2 มิติ และ 3 มิติมาทำการประเมินงานนั้น ๆ ว่ามีความถูกต้องและครบถ้วนตามขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เพียงใด การประเมินผลช่วยให้รู้ระดับคุณภาพของงานออกแบบและเป็นการตรวจสอบขั้นสุดท้ายก่อนการลงทุนผลิตและจำหน่าย **แนวคิดในการออกแบบ**

เศรษฐกิจนับเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น ทุกประเทศจึงให้ความสนใจในการส่งเสริมด้านอุตสาหกรรม เพื่อการผลิตสินค้าออกจำหน่ายนำเงินตราเข้าประเทศให้มากที่สุด ทำให้เกิดการแข่งขันกันในด้านการค้า การตลาดการค้าสิ่งที่ทำให้สินค้าได้รับความสนใจและอยู่ในความนิยมของตลาดประการหนึ่งก็คือการออกแบบ การออกแบบจึงจะต้องได้มาจากความคิด เนื่องจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ นับออกแบบเป็นผู้ที่จะสร้างผลงานออกมาจะต้องมีการแข่งขันกันระหว่างนักออกแบบด้วยกัน คือ ทำอย่างไร ผลงานของตนจะมีความแปลกใหม่ เป็นที่สนใจของผู้บริโภค ทำอย่างไร ผลงานจึงจะเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และทำอย่างไรผลงานจึงจะมีรูปแบบอยู่ในความนิยมได้นาน ๆ ข้อคิดในการออกแบบต่อไปนี้ นักออกแบบควรจะให้ความสนใจ และถือเป็นหลักปฏิบัติ เพื่อที่จะทำให้งานเกิดผลสำเร็จได้ตามที่ต้องการคือ

- แบบแผนหรือรูปต่าง ๆ ในอดีตเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นที่จะกระตุ้นและท้าทายความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบแต่มิใช่เป็นกฎเกณฑ์ที่ตายตัว

- ไม่มีขอบเขตแน่นอนว่าการออกแบบเพื่อผลิตด้วยเครื่องจักรกลจะดีหรือเร็วกว่าการออกแบบ เพื่อผลิตด้วยเครื่องมือตราบใดที่เครื่องจักรกลยังมีความสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันตราบนั้นนักออกแบบจักต้องพยายามบังคับเครื่องจักรกลให้รู้สึกว่าเป็นเพียงเครื่องมือธรรมดาให้ได้

- ธรรมชาติและความสัมพันธ์ของวัสดุนั้นมีความสำคัญและมีคุณค่ายิ่ง การสร้างสรรค์ความงามขึ้นอยู่กับขีดความสามารถของการทำงานของเครื่องจักร และจะต้องเป็นไปภายใต้เงื่อนไขของการออกแบบ

- การออกแบบขึ้นอยู่กับ การแสดงออกอิสระเสรีด้วยการพิจารณาการสังเกตของผู้ออกแบบต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและสามารถปรุงแต่งให้เกิดความกลมกลืนขึ้นระหว่างการแสดงออกกับการสังเกตนั้น

- การออกแบบจะต้องมาจากแนวคิดอันเป็นบุคลิกลักษณะโดยเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งเกี่ยวกับรสนิยม และคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพ ของนักออกแบบผู้นั้นแสดงออกมา

- การออกแบบไม่ขึ้นอยู่กับความคิดที่ฝังแน่นตายตัว ตรงข้ามจะต้องเปลี่ยนแปลง ขอบข่ายการตอบสนองให้กว้างขวางขึ้น ตามความเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม

## 2.4 หลักการออกแบบ (Principle of Design)

นักออกแบบต้องเข้าใจความหมายขององค์ประกอบของศิลปะ และหลักการดังกล่าว พอที่จะเข้าใจคำนิยามที่สื่อความหมายและมีลักษณะสัมพันธ์ได้ดี จึงจะใช้ประโยชน์ในการ ออกแบบหรือสร้างสรรค์ได้สมดังที่มุ่งหมายไว้ องค์ประกอบของศิลปะเป็นส่วนประกอบที่เป็น รากฐานสำคัญของศิลปะ นักออกแบบได้ศึกษาค้นคว้าและวิจัยกันมาเป็นเวลานานแล้ว จึงได้ตั้ง เป็นหลักการออกแบบ ผู้ศึกษาและสนใจในวิชานี้ควรจะได้ศึกษาให้เข้าใจ หลักศิลปะ จึงจะ สามารถเข้าใจถึงคุณค่าของความงามที่เป็นศิลปะ และเป็นประโยชน์ในการออกแบบ

หลักการออกแบบ ประกอบด้วย

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| 3.6.1 ความกลมกลืน | (Harmony)    |
| 3.6.2 สัดส่วน     | (Proportion) |
| 3.6.3 ความสมดุล   | (Balance)    |
| 3.6.4 จังหวะ      | (Rhythm)     |
| 3.6.5 การเน้น     | (Emphasis)   |
| 3.6.6 เอกภาพ      | (Unity)      |
| 3.6.7 การตัดกัน   | (Contrast)   |

ซึ่งได้ขยายความให้เข้าใจแต่ละข้อในบทต่อไป ความมุ่งหมายของการออกแบบ โดยทั่วไปก็เพื่อการที่จะให้เกิดสิ่งที่ดีกว่าในด้านของประโยชน์ใช้สอย และมีความสวยงาม โดย พิจารณาจากความมุ่งหมายของแต่ละสาขาช่าง เช่น การออกแบบตกแต่งก็เกี่ยวกับการใช้พื้นที่ที่ ประหยัดที่สุดสะดวกที่สุด การออกแบบผลิตภัณฑ์ก็เกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีผลิตและการตลาด การออกแบบก่อสร้าง ความแข็งแรง รากฐาน ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องมีประสบการณ์ และผ่านการ ปฏิบัติงานมาอย่างดีพอ นอกจากนี้แล้ว ผู้ออกแบบงานช่างต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย

**ความเป็นหน่วย (Unity)** ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงาน เดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้น ๆ

**ความสมดุล (Balance)** เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงาน นั้น ๆ ความรู้สึกทางสมดุลนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามใน สิ่งนั้น ๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ คือ

ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน คือมีลักษณะเป็นซ้าย ขวา ล่างบนเท่ากันความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจได้ง่าย

ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Asymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกและเกิดความสมดุลการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองทดสอบดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วย เพราะมีสิ่งที่ทำให้เกิดความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ความรู้สึกความสมดุลด้วยพื้นผิวที่ต่างกัน ด้วยน้ำหนัก ด้วยแสง เงา ด้วยสี เป็นต้น

ความศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใด ๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานด้านการทรงตัว ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่การไม่โยกเอียง หรือให้ความรู้สึกที่ไม่มั่นคงแข็งแรง เช่น การออกแบบสิ่งก่อสร้าง ออกแบบเครื่องเรือน

ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity Of Art) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องของความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน และการนำไปใช้ในงานออกแบบก็จะต้องพิจารณาเฉพาะสิ่งที่มีความจำเป็น

การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphadid Or Center Of Interest) งานด้านศิลปะนั้น ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็นโดยมีต้องมีการบอกกล่าว เพราะเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบต้องพยายามเน้นให้เกิดขึ้น

จุดสำคัญของ (Subordinate) เป็นจุดหรือบริเวณที่คล้าย ๆ กับจุดเน้นนั่นเอง แต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับ ซึ่งอาจจะเป็นส่วนสำคัญของที่ 1 ที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะต้องพยายามเน้นให้เกิดความลดหลั่นทางผลงาน

จังหวะ (Rhythm) เป็นความรู้สึกที่ให้ความเคลื่อนไหว โดยทั่วไปสิ่งที่มีสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ย่อมมีจังหวะระยะ หรือความถี่ห่างในตัวก็ดี หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะเป็นเส้นรูปทรง สี เช่น การทำขนาดให้เล็กลง หรือเพิ่มขนาดให้ใหญ่เป็นไปโดยสม่ำเสมอ เป็นต้น

ความแตกต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกขัดเพื่อแก้ไขการซ้ำซากจำเจจนเกินไป เช่น การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้รูปแบบที่ต่างยุคสมัยร่วมกันบ้าง เป็นต้น

ความกลมกลืน (Harmony) เป็นความรู้สึกของความกลมกลืนในการพิจารณาส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางสิ่งบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีตัดกันหรือการใช้พื้นผิวแตกต่างกันหรือเส้นที่ขัดกัน ความรู้

ส่วนย่อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสีย และเป็นส่วนที่ทำให้เกิดความกลมกลืนในส่วนรวม เพราะมีสิ่งที่ขัดกันแตกต่างกันรวม ๆ อยู่นั่นเอง

### โครงสร้างของการออกแบบ (Structure of Design)

โครงสร้างของการออกแบบ เป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะ (elements of design) การสร้างสรรค์ที่สำคัญ เพื่อให้เกิดมีคุณค่าทางความงาม (the aesthetic)

ทั้งนี้ผู้ออกแบบจะต้องเป็นผู้พิจารณาเพื่อนำหัวข้อต่าง ๆ ที่กล่าวแล้วมาใช้ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะออกแบบอะไรก็ตาม จะต้องเป็นผู้ที่วางแผนการไว้ล่วงหน้า ซึ่งเป็นงานของการสร้างสรรค์ ทำของสวยของงาม และจะต้องนำมาประยุกต์เพื่อการใช้สอยตามความต้องการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบบ้านเรือน เครื่องเรือน รถยนต์ ผลิตภัณฑ์ของใช้ต่าง ๆ ฯลฯ แม้กระทั่งสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับความสวยงามก็เรียกได้ว่าเป็นการออกแบบ เช่น การออกแบบชุมชน ดังนี้เป็นต้น

นักออกแบบแบ่งออกไปได้หลาย ๆ ประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็เรียกชื่อเฉพาะ เป็นงาน ๆ ไป เช่นเรียกสถาปนิกก็หมายถึงผู้ออกแบบอาคาร เรียกมัณฑนากรก็หมายถึงผู้ออกแบบและตกแต่งภายใน เรียกภูมิสถาปนิกก็หมายถึงผู้ออกแบบการจัดบริเวณ เช่น การจัดสวน ฯลฯ

ยังมีอีกหลาย ๆ ประเภท ที่จะต้องอาศัยหลักการของการออกแบบเช่นออกแบบทรงผม ออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบกราฟิก (การออกแบบทางการพิมพ์) ออกแบบฉากละคร ออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบลายพรม ออกแบบลายฉลุ (เช่นลูกไม้) ฯลฯ งานใด ๆ ก็ตามที่เป็นงานสร้างสรรค์ขึ้นมา ถือว่าเป็นงานออกแบบทั้งสิ้น แม้ว่าวิศวกรที่ออกแบบสะพาน อุโมงค์หรือเขื่อนก็จัดได้ว่าเป็นนักออกแบบประเภทหนึ่งเหมือนกัน

สำหรับคุณสมบัติของนักออกแบบแต่ละประเภทลักษณะที่สำคัญจะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีความสนใจ รักความสวยงาม และเป็นนักสังเกตสิ่งรอบ ๆ ตัว

การออกแบบที่ดีสามารถที่จะแสดงให้เห็นถึงผลงานของการจัดระเบียบ (order) ที่ดี และความงามจะปรากฏตามมาในตอนที่ออกแบบสำเร็จ

โครงสร้างของการออกแบบต้องคำนึงถึงขนาด (size) และรูปร่าง (Shape) ฯลฯ ของงานที่จะออกแบบนั้น สำหรับลักษณะพื้นผิว และสี ฯลฯ ก็เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบตกแต่ง จะปรากฏอยู่ในผลงานที่แล้วเสร็จ โครงสร้างของการออกแบบมีความสำคัญมากกว่าการตกแต่ง เพราะการตกแต่งเป็นเรื่องของการออกแบบที่ทำให้เกิดความงาม โครงสร้างของการออกแบบมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการออกแบบดังนี้

1. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องบังเกิดความสวยมีความงามตามที่ต้องการ
2. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องให้บังเกิดความพอใจและประทับใจต่อผู้พบเห็น
3. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องให้มีการใช้สอยที่ดี

4. เมื่อออกแบบแล้ว การเลือกใช้วัสดุจะต้องเหมาะสมกับงานที่ออกแบบนั้น
5. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องรู้จักประหยัด

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์หมายถึง การแสดงออกของความคิด หรือการปฏิบัติงานศิลปะซึ่งมีอยู่ในบุคคลทุกคน มิได้มีแต่เฉพาะกลุ่มที่ทำงานด้านศิลปะเท่านั้น บุคคลทุกอาชีพก็ต้องมีการออกแบบหรือการสร้างสรรค์โดยไม่รู้ตัว สำหรับบุคคลที่มีอาชีพเป็นครู ควรจะได้ทำความเข้าใจและให้ความสนใจเป็นพิเศษ ครูจะต้องเป็นผู้สร้าง มีการสร้างสรรค์ให้เด็กอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเวลาการสอนและนอกเวลาการสอนเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาหรือสร้างสรรค์ความรู้เพิ่มให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นทั้งนี้ เพื่อช่วยให้นักเรียน นักศึกษา ได้รู้จักการเรียนในระบบการสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้สำหรับชีวิตในอนาคต

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์ดังได้กล่าวมาแล้ว หมายความว่า การแสดงออกของความคิดหรือการปฏิบัติงานศิลปะซึ่งมีอยู่ในบุคคลทุกคน คือบุคคลทุกคนจะมีลักษณะเฉพาะของตนแตกต่างกันไป ฉะนั้นการแสดงออกของผู้ออกแบบในงานออกแบบหรือการสร้างสรรค์จึงไม่เหมือนกัน จะต้องมึลักษณะพิเศษของแต่ละคนที่ออกแบบแตกต่างกันออกไป

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์ที่มนุษย์สามารถจะศึกษาลำดับที่เป็นมา ทำการควบคุม วัฒนาการและให้คำพยากรณ์การแปรเปลี่ยนสืบต่อไปในอนาคตได้ ตัวอย่างเช่น พืชที่มีองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ สัมพันธ์กันโดยสมดุล จึงจะยังชีวิตและมีรูปทรงที่สวยงามเฉพาะตัวได้

องค์ประกอบของศิลปะเป็นรากฐานที่สำคัญของศิลปะ ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องทำความเข้าใจ และนำหลักการออกแบบไปใช้เป็นแนวทางพิจารณาการออกแบบสร้างสรรค์ งานศิลปะทำให้เกิดความสัมพันธ์กลมกลืน มีความงามและ ความประทับใจ หลักการออกแบบได้มีการค้นคว้าและปฏิบัติมาเป็นเวลานานแล้ว ได้มีการค้นคว้าปรับปรุงให้ดีขึ้น ๆ จนปัจจุบันนี้คนรุ่นหลัง ๆ พอละยึดถือเป็นหลักของการออกแบบได้ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่า หลักการวางแนวการออกแบบต้องใช้หลักการยึดหยุ่นได้บ้าง ฉะนั้นจึงหวังว่าในวันข้างหน้า เมื่อได้มีการค้นคว้าเพิ่มเติมอีกก็คงจะมีหลักของการออกแบบเพิ่มขึ้นและใหม่ขึ้น

#### **คุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์หรือผู้ออกแบบควรปฏิบัติ ดังนี้**

1. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์หรือออกแบบแต่สิ่งใหม่ ๆ ไม่ลอกเลียนแบบของใครมีความรู้สึกอยู่ใตใจว่าจะต้องเป็นตัวของตัวเองไม่นำลักษณะนิสัยของผู้อื่นมาเป็นของตนซึ่งจะทำให้ผลงานที่ปรากฏไม่เป็นผลงานของตนเอง

เป็นผู้ที่ได้ศึกษาลักศิลปะจนเข้าใจในสามารถที่จะสร้างสรรค์งานออกแบบที่มีคุณค่าได้รับความนิยม และเป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ในการออกแบบ ควรจะได้มีการค้นคว้ารวบรวม ๆ เพื่อให้ประสพสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ผู้ที่มีอาชีพครู จะต้องค้น คว้าหาสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อนำมาถ่ายทอดต่อไป

สร้างมโนภาพ และเป็นคนช่างสังเกตในสิ่งรอบ ๆ ตัว

เป็นผู้ที่มีนิสัยชอบศึกษาค้นคว้า ทั้งของเก่าและของใหม่จะรู้ว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี เพื่อเป็นแนวทางของความคิดในการคิดสร้างสรรค์การออกแบบต่อไป

เป็นผู้ที่สนใจศึกษาสภาวะของสังคม เพื่อหาความนิยมของสังคมว่าอยู่ในลักษณะเช่นไร ความต้องการของแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน ฉะนั้นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องดูความนิยมของสังคมด้วย แล้วออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม

รู้จักวางแผนงานให้ถูกขั้นตอน เมื่อวางแผนงานถูกต้องแล้วควรจะได้มีการปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้ และเมื่อใดที่ปฏิบัติแล้วมีปัญหาไม่เป็นไปตามขั้นตอน ควรจะได้พิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้งานลุล่วงไปด้วยดี โดยไม่หวั่นเกรงสิ่งใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีความรักและชื่นชมในงานประเภทนี้ ชอบทำงานเป็นอิสระเสรี เป็นคนที่มีอารมณ์และจิตใจที่สบาย สามารถที่จะทำงานให้ลุล่วงไปด้วยดี การสร้างสรรค์ก็จะมีผลงานที่ดีด้วย

### สิ่งตลใจในการออกแบบ (Inspiration of Design)

ผู้ออกแบบจะต้องรู้จักเลือกรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวมาเป็นสิ่งตลใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตามสาขาต่าง ๆ ในการวิชาการถือว่ารูปทรงต่าง ๆ นั้นเป็นวัสดุทัศนสังเคราะห์ ซึ่งแบ่งไว้ได้ดังนี้

1. รูปทรงของธรรมชาติ ได้แก่รูปแบบรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติซึ่งแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ

พืช ได้แก่รูปทรงของต้นไม้ ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งก้าน

สัตว์ ได้แก่สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ปีก

แร่ธาตุ ได้แก่ หิน ภูเขา ลำธาร ดิน น้ำ กรวด ทราย ฯลฯ

2. รูปทรงของมนุษย์ ได้แก่ รูปทรงของเด็ก ผู้ใหญ่ คนแก่ ผู้ชาย ผู้หญิง

3. รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปทรงที่คิดขึ้นโดยเฉพาะและเป็นที่ยอมรับกันในรูปแบบเหล่านั้นเป็นสากล ได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกลม ทรงกระบอก ลูกบาศก์ ทรงกรวย

4. รูปทรงอิสระ เป็นรูปทรงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาจากรูปทรงอื่น ๆ โดยที่เป็นรูปทรงที่ไม่สามารถจะบอกได้ว่าเป็นรูปทรงอะไรในศิลปะสมัยใหม่นิยมใช้กันมากเกือบทุกวงการ

5. รูปทรงที่มนุษย์ประดิษฐ์ ได้แก่สิ่งที่มีมนุษย์ผลิตขึ้นเป็นเครื่องใช้สอยต่าง ๆ มีชื่อและรูปทรงโดยเฉพาะได้แก่ แก้ว อี ไวโอลิน ตู้เย็น รถยนต์ ฯลฯ

ในการออกแบบจากโครงสร้าง หลักสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือรูปแบบ ขนาดตลอดจนหน้าที่การทำงาน การเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่จะนำมาออกแบบ ทั้งนี้จะต้องมีการศึกษารายละเอียดอย่างถูกต้อง เพื่อให้โครงสร้างกับรูปแบบที่อยู่ภายนอกหรืออยู่ภายในมีความสัมพันธ์กลมกลืน และมีความแข็งแรง มั่นคง

**การออกแบบร่างโดยวิธีคลี่คลาย** การคลี่คลายเป็นวิธีการออกแบบที่เปลี่ยนแปลงด้วยการค่อยเป็นค่อยไป โดยมีลำดับเป็นขั้นตอน ในการออกแบบร่างโดยวิธีคลี่คลายจะต้องการรูปแบบร่างแก้ไขจากของเดิม แล้วดำเนินการแก้ไขเปลี่ยนแปลงจากแบบเดิมไปที่ละน้อยจากแบบที่ 1 เป็น 2-3-4 เรื่อย ๆ ไปจำนวนที่จะคลี่คลายนั้นขึ้นอยู่กับว่าจะต้องการรูปแบบที่จะเปลี่ยนจากเดิมมากน้อยเพียงใดในลักษณะการออกแบบโดยวิธีคลี่คลายนี้ ต้นแบบคลี่คลายรูปที่ 1 จะมีรูปแบบที่คล้ายกัน และรูปแบบที่คลี่คลายรูปที่ 2 กับรูปแบบคลี่คลายรูปที่ 3 ก็คล้ายกัน แต่ถ้าเปรียบเทียบรูปแบบต้นแบบกับรูปแบบคลี่คลายที่ 3 จะได้รูปแบบที่มีความแตกต่างกันเห็นได้ชัดขึ้น

การออกแบบร่างโดยวิธีคลี่คลายนี้ใช้กับผลงานที่มีการออกแบบที่มีความนิยมอยู่แล้ว แต่มีความจำเป็นจะต้องเปลี่ยนแปลงเพื่อการลดต้นทุนการผลิตหรือการเปลี่ยนแปลงวัสดุ จึงใช้วิธีการคลี่คลายรูปแบบไปที่ละน้อยโดยที่ผู้บริโภคไม่รู้ถึงการเปลี่ยนแปลงนั้น

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์

#### 3.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์

การบรรจุภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางการตลาด โดยเฉพาะปัจจุบันที่การผลิตสินค้าหรือบริการได้เน้นหรือให้ความสำคัญกับผู้บริโภค (Consumer Oriented) และจะเห็นได้ว่าการบรรจุภัณฑ์มีบทบาทมากขึ้นเพราะลำพังตัวสินค้าเองไม่มีนวัตกรรม (Innovation) หรือการพัฒนาอะไรใหม่อีกแล้ว ฉีกแนวไม่ออกเพราะได้มีการวิจัยพัฒนากันมานานจนถึงขั้นสุดยอดแล้ว จึงต้องมาเน้นกันที่บรรจุภัณฑ์กับการบรรจุหีบห่อ (Packaging) บรรจุภัณฑ์กับหีบห่อ (Package) ถือว่าเป็นคำคำเดียวกัน ทั้งนี้สุดแล้วแต่ผู้ใดประสงค์หรือเลือกที่จะใช้คำใด

ความหมายของ "หีบห่อ" "บรรจุภัณฑ์" หรือ "ภาชนะบรรจุ" (Package) มีผู้ให้คำจำกัดความไว้มากมายเช่นกัน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. Package หมายถึง การนำเอาวัสดุ เช่น กระดาษ พลาสติก แก้ว โลหะ ไม้ ประกอบเป็นภาชนะห่อหุ้มสินค้า เพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่มีความแข็งแรง สวยงาม ได้สัดส่วน ที่ถูกต้อง สร้างภาพพจน์ที่ดี มีภาษาในการติดต่อสื่อสารและทำให้เกิดผลความพึงพอใจจากผู้ซื้อสินค้า (การบรรจุภัณฑ์ 2542 หน้า 2)

2. Package หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการทางการตลาดที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ภาชนะบรรจุหรือหีบห่อให้กับผลิตภัณฑ์ (สุดาตวง เรื่อง รุจิระ และคณะ,2529:128)

3. Package หมายถึง สิ่งห่อหุ้มหรือบรรจุผลิตภัณฑ์ รวมทั้งภาชนะที่ใช้เพื่อการขนส่ง ผลิตภัณฑ์ จากแหล่งผู้ผลิตไปยังแหล่งผู้บริโภคหรือแหล่งใช้ประโยชน์ เพื่อวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการป้องกัน และรักษาผลิตภัณฑ์ให้คงสภาพ ตลอดจนคุณภาพใกล้เคียงกับเมื่อแรกผลิตให้มากที่สุด นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่าหีบห่อหรือบรรจุภัณฑ์เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในกระบวนการผลิตและหีบห่ออาจสร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ได้อีกหลายอย่าง อาทิเช่น วัตถุประสงค์ทางการตลาด วัตถุประสงค์ทางการรักษา เป็นต้น (ดารณี พานทอง, 2524: หน้า 29)

4. Package หมายถึง สิ่งห่อหุ้มหรือบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งภาชนะที่ใช้เพื่อการขนส่ง ผลิตภัณฑ์จากแหล่งผู้ผลิตไปยังแหล่งผู้บริโภค หรือแหล่งใช้ประโยชน์ หรือวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการป้องกันหรือรักษาผลิตภัณฑ์ ให้คงสภาพตลอดจนคุณภาพใกล้เคียงกันกับเมื่อแรกผลิตให้มากที่สุด

5. Package หมายถึง สิ่งที่ทำหน้าที่รองรับหรือหุ้มผลิตภัณฑ์ เพื่อทำหน้าที่ป้องกัน ผลิตภัณฑ์จากความเสียหายต่าง ๆ ช่วยอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการขนส่งและการเก็บรักษา ช่วยกระตุ้นการซื้อตลอดจนแจ้งรายละเอียดของผลิตภัณฑ์

นอกจากนี้ยังมีคำอีก 2 คำที่เกี่ยวข้องกับการบรรจุภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์คือ

1. การบรรจุภัณฑ์ (Packing) หมายถึง วิธีการบรรจุผลิตภัณฑ์ โดยการห่อหุ้ม หรือใส่ลงในบรรจุภัณฑ์ปิด หรือสิ่งอื่น ๆ ที่ปลอดภัย

2. ตู้ขนส่งสินค้า (Container) หมายถึง ตู้ขนาดใหญ่ที่ใช้ขนส่งสินค้า ซึ่งมีขนาดและรูปแบบแตกต่างกันตามวิธีการขนส่ง ( ทางเรือหรือทางอากาศ ) โดยทั่วไปจะมีขนาดมาตรฐานเป็นสากล คำว่า " Container " นี้อาจใช้ในความหมายที่ใส่ของเพื่อการขนส่งและจัดจำหน่าย ในปัจจุบัน

จากความหมายที่มีผู้ให้ไว้อาจสรุปได้ว่า บรรจุภัณฑ์ หมายถึง หน่วยรูปแบบวัตถุภายนอกที่ทำหน้าที่ปกป้องคุ้มครอง หรือห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ภายในให้ปลอดภัย สะดวกต่อการขนส่งเพื่ออำนวยความสะดวกให้เกิดผลประโยชน์ในการค้าและการบริโภค

### 3.2 หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์

ความต้องการใช้บรรจุภัณฑ์ในสมัยก่อน คือ ความสามารถในการเก็บรักษาสินค้าให้คงสภาพเดิม (Protect) ในระยะเวลาหนึ่งหรือจนกว่าจะนำไปใช้ เช่น การเก็บรักษาอาหาร ต่อมาตลาดของสินค้ากระจายกว้างขวางจึงเกิดความต้องการบรรจุภัณฑ์เพื่อความสะดวกในการส่งมอบต่อลูกค้า เพื่อความปลอดภัยในการขนส่ง และเมื่อมีการแข่งขันกันมากขึ้น บรรจุภัณฑ์จึงมีบทบาทในด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) การเลือกบรรจุภัณฑ์จึงเน้นเรื่องความสวยงาม สะดุดตา เรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า ตลอดจนพิจารณาถึงความสะดวกในการนำไปใช้ (การบรรจุภัณฑ์.2542 หน้า 26)

#### บรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่ป้องกันรักษาให้กับผลิตภัณฑ์ (Protection)

วัตถุประสงค์พื้นฐานในการนำบรรจุภัณฑ์มาใช้กับผลิตภัณฑ์ใด ๆ คือการป้องกันไม่ให้ผลิตภัณฑ์นั้นเกิดความเสียหายขึ้นจากสาเหตุต่าง ๆ ให้กับผลิตภัณฑ์

3.2.1.1 ความเสียหายทางกายภาพ เป็นความเสียหายในลักษณะของการชำรุดแตกหัก การยุบตัว การแตกสลาย ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จากการเคลื่อนย้ายสินค้าและการเก็บรักษาสินค้า อาทิ

- การฉีกขาดของหีบห่อที่เกิดจากการใช้ข้อมเกี่ยว การดึงในขณะที่เคลื่อนย้าย การใช้รถยก (Fork Lift)

- การแตกหักที่เกิดจากกระแทก ในระหว่างทางขนส่ง ย่อมจะเกิดแรงกระแทกในแนวราบจากการเคลื่อนที่ของพาหนะขนส่ง ไม่ว่าจะเป็นรถไฟ รถยนต์ เรือ หรือเครื่องบิน

- การชนกันหรือการตกกระแทกในแนวตั้ง จากการโยนหรือการยกผลิตภัณฑ์

- การยุบตัว แตกหัก เนื่องจากการวางซ้อน การค้ำยัน การยกที่ไม่ดี การเกิดแรงกดดัน เมื่อบรรจุภัณฑ์ไม่แข็งแรงพอ ย่อมทำให้สินค้าภายในเสียหายได้

- การเปียกน้ำ หรือน้ำมัน ในขณะที่เคลื่อนย้าย หรือในขณะที่เก็บรักษาไว้ในคลังสินค้า จากการที่บรรจุภัณฑ์ที่ไม่ดีไม่สามารถกักน้ำได้ดีพอ ย่อมจะทำความเสียหายให้กับสินค้าได้เช่นกัน

3.2.1.2 ความเสียหายทางเคมี เป็นความเสียหายที่เกิดจากลักษณะการเปลี่ยนแปลง ทางด้านปฏิกิริยาเคมีในสินค้า โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สินค้าประเภทอาหาร บรรจุภัณฑ์ที่ไม่ดี พอจะทำให้อาหารเสีย นุคเน่า เกิดเชื้อรา การเปลี่ยนแปลงของกลิ่น สี รส ความกรอบ ความสดของอาหารต่างๆเช่น

- ขนมปังขึ้นรา คุกกี้ไม่กรอบ ข้าวเกรียบไม่กรอบ

- อาหารกระป๋องบูดเสีย จากเชื้อรา การเจริญเติบโตของจุลินทรีย์และแบคทีเรีย มีกลิ่นหืนในอาหารที่มีน้ำมัน

- อาหารสดประเภทผัก ผลไม้ เกิดการเหี่ยวแห้ง เพราะสูญเสียน้ำไปและบางส่วนจะเปลี่ยนสี เปลี่ยนรส จนกระทั่งเกิดการเน่า

- แสงแดดแสงสว่างความร้อนของสภาพอากาศมีปฏิกิริยาต่อการเปลี่ยนแปลงทางเคมีของสินค้าบางชนิด เช่น ยารักษาโรค แชมพูสระผม ผลเสียหายที่เกิดขึ้นอาจเพียงแต่สีซีดไม่น่ากินนำไป จนกระทั่งถึงการเสื่อมคุณภาพได้ นอกจากความเสียหายที่เกิดขึ้นทั้งด้านกายภาพและทางเคมี ที่ทำให้ต้องการบรรจุภัณฑ์ที่ดี

มาป้องกันรักษาให้ผลิตภัณฑ์เหล่านั้นอยู่ในสภาพที่ดี เหมือนตอนผลิตเสร็จใหม่ ๆ บรรจุภัณฑ์ที่ดี ยังช่วยสร้างความปลอดภัยให้เกิดขึ้นด้วยเช่น อาหารหรือขนม ที่วางขายโดยไม่ได้หีบห่อ อาจจะมีแมลงวันมาตอมฝุ่นละอองลงไป อันเป็นสาเหตุให้เกิดเชื้อโรคในอาหารเหล่านั้นเมื่อนำไปบริโภคย่อมเกิดอันตรายได้ ผลิตภัณฑ์บางชนิดที่มีส่วนผสมเคมีที่อาจเป็นอันตรายต่อผิวหนังจากการสูดดม การใส่บรรจุภัณฑ์ที่มิดชิด ย่อมจะสร้างความปลอดภัยให้กับผู้ใช้แม้แต่การป้องกันอันตรายที่จะเกิดจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของเด็กๆ ด้วยการใส่บรรจุภัณฑ์ที่เปิดได้ยากหรือไม่ให้สัมผัสโดยตรง

ในปัจจุบัน วงการแพทย์ซึ่งต้องการความสะดวก ปลอดภัยจากการติดต่อของเชื้อโรค ได้รับอิทธิพลของบรรจุภัณฑ์เช่นกัน จะเห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงบรรจุภัณฑ์ สำหรับเข็มฉีดยา หลอดยาฉีด ขวดน้ำเกลือ อุปกรณ์ตกแต่งแผล ชุดตรวจเลือด จะเปลี่ยนไป บรรจุในลักษณะใช้ครั้งเดียวแล้วทิ้งไป เปลี่ยนไปจากวิธีการเก่า ๆ ที่เข็มและหลอดฉีดยาชุดหนึ่งใช้หลาย ๆ ครั้ง โดยทำการฆ่าเชื้อโรคด้วยการต้มและแช่ในน้ำยาฆ่า

#### การบรรจุภัณฑ์ที่ดีช่วยสร้างความสะดวก (Convenience)

การบริโภคอุปโภคสินค้าต่าง ๆ ของผู้บริโภค ส่วนแต่ต้องการความสะดวกในการกิน การใช้ บรรจุภัณฑ์ที่เปิดเบื่อง่าย เช่น ขวดฝาเกลียวของน้ำอัดลม ฝาขวดน้ำโสดตราสิงห์ หรือฝาแบบ Flip Top ขวดน้ำยาล้างจาน ที่เจาะรูให้เทได้สะดวก กระป๋องน้ำอัดลมที่มีหูสำหรับดึงเปิดได้ กระป๋องสเปรย์ที่ใช้ใส่ยาฆ่าแมลง หรือบรรจุภัณฑ์ประเภทที่ทำหน้าที่ฉีดหรือพ่นออกมาได้ ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้อย่างมากมาย บรรจุภัณฑ์อีกมากมายที่ให้ความสะดวกในการใช้โดยที่สามารถนำผลิตภัณฑ์นั้นไปใช้ได้เลย เช่น กล่องบรรจุนม ขวดต่าง ๆ ที่ใช้บรรจุสินค้า กระปุกตลับที่สามารถนำสินค้าออกมาใช้บางส่วน แล้วยังเก็บไว้ต่อไปได้ไม่ต้องหาภาชนะอื่นมาถ่ายเท กล่องกระดาษ หรือกล่องโฟมสำหรับใส่อาหารที่ใช้บริโภคได้เลย แม้กระทั่งถุงใส่ขนมต่าง ๆ รวมทั้งการเอื้ออำนวยความสะดวกในการมีประโยชน์ใช้สอยภายหลัง เช่น ขวดกาแฟสำเร็จรูป

ขวดใส่แยมด้วยไอศกรีม กล่อง พลาสติกบรรจุขนมต่าง ๆ บรรจุภัณฑ์ที่ได้นอกจากนี้อำนวยความสะดวกในการใช้ของผู้บริโภคแล้ว ยังสามารถให้ความสะดวกในการนำไปจำหน่ายของร้านค้าส่งร้านค้าปลีก เนื่องจากสามารถนำไปตั้งโชว์ขายได้ทั้งบรรจุภัณฑ์นั้น ๆ ส่งมอบต่อลูกค้าได้สะดวก แยกหน่วยขายได้ง่าย หรือเพิ่มยอดขายได้ด้วยหีบห่อรวม (Multi-packs) ในโรงงานผลิตสินค้า บรรจุภัณฑ์สามารถสร้างความสะดวกและช่วยลดค่าใช้จ่ายในการผลิตได้ จากการที่สามารถเชื่อมต่อเข้าในขบวนการผลิต หรือสามารถเชื่อมต่อเข้าในขบวนการผลิต หรือสามารถขึ้นรูปได้ทันที และวิธีการบรรจุต่อเนื่องได้เวลาเคลื่อนย้ายหรือนำมาเก็บรักษาไว้ก่อนใช้งาน พับเก็บเรียงซ้อนได้ ม้วนได้ จะทำให้สามารถลดต้นทุนการผลิตได้มาก

### **บรรจุภัณฑ์ที่ดีช่วยสื่อสารการตลาดได้ (Communication)**

บรรจุภัณฑ์ที่นำมาใช้บรรจุหีบห่อผลิตภัณฑ์ทุกชนิด ย่อมจะมีพื้นที่บรรจุภัณฑ์นั้น ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการสื่อข้อมูลต่าง ๆ กับผู้ซื้อได้ ด้วยตราสินค้า (Brand) เพื่อจะสื่อให้ทราบว่า ผลิตภัณฑ์นั้นมาจากใคร และมีคุณภาพระดับใด สามารถอธิบายคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ได้ บอกวิธีการใช้ บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์ได้ บอกปริมาณบรรจุ อายุการใช้งาน ค่าเตือน รวมทั้งสร้างรูปภาพ เพื่ออธิบายถึงตัวผลิตภัณฑ์ด้วยสิ่งที่เรียกว่า ฉลาก (Label) การขายสินค้าในปัจจุบัน นิยมใช้ระบบ Self-service มากขึ้น ดังนั้น ผู้ซื้อจะแสวงหาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อจากรายละเอียดที่ปรากฏบนฉลากหรือบน หีบห่อเหล่านั้น

### **บรรจุภัณฑ์ที่ดีช่วยส่งเสริมการตลาด (Promotion)**

ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เมื่อนำมาใส่ในภาชนะบรรจุที่ออกแบบแตกต่างกัน ใช้วัสดุแตกต่างกัน จะให้ ภาพพจน์ในด้านคุณค่า (Value) ของผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน เสื้อสำเร็จรูปที่ไม่มีหีบห่อวางกองไว้ขาย เสื้อที่ใส่ของ เสื้อที่ใส่กล่อง ให้ความรู้สึกแก่ผู้ซื้อแตกต่างกันในคุณค่าของสินค้านั้น การใส่ขวด ตลับ หลอด หรือซอง สำหรับผลิตภัณฑ์ที่เป็นของเหลวเป็นครีม ให้คุณค่าที่แตกต่างกัน เช่นกัน หรือระหว่างขวดแก้วกับขวดพลาสติก อาหารที่ใส่ จานกระเบื้อง จานพลาสติก หรือจานสังกะสีย่อมให้ความรู้สึกถึงคุณค่าของอาหารจานนั้นแตกต่างกัน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าบรรจุภัณฑ์ช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้ ทำให้จำหน่ายได้ราคาสูงขึ้น ผลิตผลเกษตรจำนวนมาก ที่ต้องทิ้งเน่าเสียไป โดยไม่สร้างประโยชน์อันใด เพราะไม่สามารถ จะนำไปจำหน่ายในสถานที่อยู่ห่างไกลออกไป หรือไม่สามารถเก็บรักษาไว้ได้นานกว่าที่เป็นอยู่ การสร้างบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมขึ้นมาใช้ ช่วยให้สามารถขนย้ายไปจำหน่ายในแหล่งอื่น ๆ ก่อให้เกิดคุณค่าแก่ผลิตภัณฑ์เหล่านั้น ตลอดจนสามารถเก็บรักษาสินค้านั้นให้มีอายุยืนยาวนำไปจำหน่ายในเวลาที่เหมาะสมได้ การเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้ด้วยการบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ย่อมจะนำมาซึ่งการ เพิ่มกำไรแก่กิจการด้วย จากการสามารถจำหน่ายได้ในราคาที่สูงขึ้น การประหยัดที่เกิดขึ้นจาก

การขนส่ง การประหยัดที่เกิดขึ้นจากการลดการสูญเสียต่าง ๆ ได้ และสามารถยืดอายุการจำหน่ายได้ เพิ่มอุปสงค์ให้สินค้าได้เพิ่มขึ้น ขยายตลาดให้ใหญ่ขึ้น กระจายกว้างขวางขึ้นได้ การสร้างบรรจุภัณฑ์ด้วยรูปแบบที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากที่มีอยู่ในท้องตลาด ช่วยสร้าง ความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ได้ เช่น การบรรจุยาสี่พัน ที่เปลี่ยนจากหลอดสังกะสีเดิมมาใช้หลอด ลามิเนท การเปลี่ยนฝาขวดจากเกลียวมาเป็นแบบปิด-เปิดในตัว (Flip Top) เข็มพู่สระผมที่เคยแต่บรรจุใส่ขวด เปลี่ยนมาใช้หลอด ใช้ของบรรจุ สิ่งเหล่านี้สามารถเรียกร้องความสนใจให้กับตลาดได้ อย่างมาก การบรรจุภัณฑ์ในหน่วยเล็ก-ใหญ่ ตามขนาดที่เหมาะสมแก่การอุปโภคบริโภค ทำให้ลูกค้าซื้อ สินค้าได้ถูกต้องไม่ต้องเกิดปัญหาขาด-เกิน ย่อมจะพอใจมากขึ้นและนำไปสู่การซื้อเพิ่มขึ้น รวมทั้งการบรรจุหน่วยเล็ก ๆ รวมกันในหีบห่อรวม (Multi-packs) เป็นผลผลักดันให้เกิด การซื้อเพิ่มขึ้น (สุดาตวง เรืองรุจิรา , 2543 . หน้า 146)

หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์แบ่งออกเป็น 9 P เพื่อสะดวกในการจดจำได้ง่ายสรุปได้ดังนี้คือ

1. Protection บรรจุภัณฑ์จะทำหน้าที่ปกป้องสินค้ามิให้แปรเปลี่ยนสภาพหรือชำรุดเสียหาย และให้สินค้าคงสภาพเหมือนใหม่อยู่เสมอ รักษาคุณภาพของสินค้าให้คงสภาพนานที่สุดเท่าที่จะนานได้ไม่ว่าจะเป็น สี สัน กลิ่น รส ความสด ความกรอบ ไม่แห้งหรือแตกหัก คงคุณภาพสารอาหารและวิตามินไว้ทรงคุณค่าครบถ้วนตามที่ผู้ผลิตต้องการ เพื่อเสนอให้ผู้บริโภคโดยทั่วถึงชนิดต่าง ๆ แล้วแต่จุดประสงค์ เช่น เพื่อกันน้ำ กันความชื้น กันแสง กันอุณหภูมิสูงหรือต่ำ เป็นต้น
2. Presentation บรรจุภัณฑ์จะแสดงตัวสื่อความหมาย บุคลิก ภาพพจน์การออกแบบ สี สัน การวางตำแหน่ง ชื่อ ตรา ยี่ห้อและเครื่องหมาย เพื่อให้จำง่าย มีบุคลิกเฉพาะตัว เด่น มีขนาดตัวอักษรที่เห็นได้ชัด ข้อความที่บรรจุและการใช้สีชัดเจนเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายทำให้เกิดภาพพจน์ที่ดีต่อผู้บริโภคมั่นใจที่จะซื้อสินค้านั้น
3. Proportion of The Package คือสัดส่วนที่เหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ต่อขนาดของสินค้านั้น ๆ ขนาดจะต้องให้ใกล้เคียงกับสินค้าจริง ๆ โดยที่ผู้ซื้อสามารถคาดคะเนดูได้ว่าสินค้าภายในเป็นสินค้าประเภทใด ขนาดใด ปริมาณเท่าไร ไม่หลอกลวงผู้บริโภค เอื้ออำนวยความสะดวกในการนำกลับบ้าน สามารถมองเห็นได้ มั่นคงแข็งแรง ในการใช้เครื่องบรรจุสามารถบรรจุได้ตามอัตราความเร็วของเครื่อง ต้นทุนการบรรจุต่ำหรือสมเหตุสมผล มีคุณสมบัติอื่น ๆ ร่วมด้วยโดยสินค้าไม่เปลี่ยนไป ไม่ก่อให้เกิดมลภาวะ ส่งเสริมจรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในศีลธรรมอันดีงามถูกต้องตามกฎหมายและพระราชบัญญัติต่าง ๆ

4. Preservation บรรจุภัณฑ์สามารถรักษาคุณภาพของสินค้าให้ใหม่สดเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสินค้าประเภทอาหาร

5. Portability มีความเหมาะสมต่อพฤติกรรมการซื้อขาย คำนึงถึงความสะดวกในการเคลื่อนย้าย และการคลังสินค้า ง่ายต่อการหยิบฉวยใช้สอย สะดวกสบายต่อผู้ซื้อ เหมาะสมกับทุกสถานที่ เชื้ออำนาจต่อการแบ่งขายมีความทนทานต่อการขนส่งโดยสามารถคงสภาพตั้งแต่เสร็จจากเครื่องบรรจุจนกระทั่งถึงผู้บริโภคโดยไม่ชำรุดเสียหาย

6. Practicality คือลักษณะของรูปแบบบรรจุภัณฑ์จะเหมาะกับตัวสินค้าและการใช้งานในด้านต่าง ๆ สามารถตั้งโชว์ได้

7. Prescription คือสามารถแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้านั้น ๆ เช่น สัดส่วน ส่วนประกอบ ส่วนผสม น้ำหนัก วันเวลาของวันหมดอายุและการผลิต สีรส เป็นต้น

8. Product use ( Package use ) บรรจุภัณฑ์จะสามารถทำให้ใช้สินค้าได้สะดวก เช่น ปิดได้ง่ายคล่อง เวลาเปิดสามารถป้องกันสินค้าจากสภาวะแวดล้อมได้จับถนัดมือ นำที่บหน่อไปในด้านอื่น ๆ ต่อไปได้ ตลอดจนถึงสามารถทำลายซากได้เมื่อสินค้าหมดประโยชน์ใช้สอยแล้ว

9. Promotion สามารถทำหน้าที่ในการส่งเสริมการตลาดที่ดีได้ เพื่อยึดพื้นที่บนชั้นโชว์จุดเด่นของสินค้าให้สะดุดตาดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดความอยากได้นอกจากนี้ยังสามารถระบุแจ้งเงื่อนไข แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมการตลาดเพื่อเพิ่มเติมหรือเพื่อจูงใจผู้บริโภค ตลอดจนทำให้ต่อสู้กับคู่แข่งได้ ( ศรีสุภา สหชัยเสรี. 2533. หน้า 30 – 35 )

### 3.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

คุณลักษณะของบรรจุภัณฑ์ประกอบด้วย การรวบรวมปริมาณของผลิตภัณฑ์เพื่อทำการปกป้องรักษาคุณภาพของ ผลิตภัณฑ์พร้อมทั้งเชื้ออำนาจความสะดวกในการขนส่ง ณ จุดขาย บรรจุภัณฑ์จะทำหน้าที่พนักงานขายใบ้ (Silent Salesman) ด้วยการสื่อความหมายต่าง ๆ ที่พิมพ์บนบรรจุภัณฑ์ ให้แก่กลุ่มเป้าหมายซึ่งอาจจะเป็นผู้ซื้อหรือผู้บริโภคอย่างไรก็ตาม คุณลักษณะของบรรจุภัณฑ์ ต่าง ๆ เหล่านี้ จะสัมฤทธิ์ผลได้ต่อเมื่อมีต้นทุนเหมาะสมกับราคาของสินค้า ซึ่งแปรตามปริมาณการขาย และการตลาดที่จำหน่ายสินค้านั้น ๆ ( ปูน คงเจริญเกียรติ การ (Packaging) และสมพร คงเจริญเกียรติ การ (Packaging), 2541. หน้า 15)

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบของการศึกษาวิจัยในส่วนของกรอบแบบบรรจุภัณฑ์ อันมีหัวข้อดังต่อไปนี้

## องค์ประกอบของบรรจุภัณฑ์ (Components of Packaging)

บรรจุภัณฑ์ทุกชนิดทุกประเภทก็มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากองค์ประกอบที่สำคัญของแต่ละบรรจุภัณฑ์ เพื่อความเหมาะสมในการทำหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ และเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยอย่างเต็มที่และสมบูรณ์สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ความรู้ความเข้าใจในส่วนขององค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยผู้วิจัยได้วางกรอบของการศึกษาไว้ดังนี้

### ตัวบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์มีรูปร่างเรขาคณิตที่แตกต่างกัน อาจเป็นสี่เหลี่ยม อาจเป็นทรงกลม ทรงแบน หรือมีส่วนสูงและเป็นรูปวงรี หรือลักษณะแบบใด ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับการใช้ประโยชน์ บรรจุภัณฑ์จะแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. บรรจุภัณฑ์หลัก (Primary Package) คือบรรจุภัณฑ์ที่สัมผัสอยู่กับตัวผลิตภัณฑ์หรือเป็นสิ่งทีบรรจุผลิตภัณฑ์ไว้ จะทำหน้าที่ป้องกันแก่ผลิตภัณฑ์โดยตรง อาจจะใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ ได้ เช่น ขวดน้ำปลา หลอดยาสีฟัน กระดาษห่อขนม ตลับใส่ยาประเภทครีม กระปุกเครื่องสำอาง ขวดแก้ว บรรจุน้ำหอม ขวดพลาสติกใส่ครีมบำรุงผิว กระป๋องแป้ง ของใส่ยาทรมใจ ถึงพลาสติก บรรจุขนมต่าง ๆ ฯลฯ (สุดดวง เรื่องธุรกิจ, 2543. หน้า 152)

2. บรรจุภัณฑ์รอง (Secondary Package) คือบรรจุภัณฑ์ที่อยู่ถัดออกมาอีกชั้นหนึ่ง ทำหน้าที่รวบรวมผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์หลัก จำนวนมากกว่า 2 ชิ้นเข้าด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการจำหน่าย หรือการขนส่งจำนวนมาก เช่น กล่องกระดาษลูกฟูกบรรจุนมกล่อง U.H.T. 1 โหล หรือ แผ่นพลาสติกรัดรูป (Shrink film) ที่ห่อนม U.H.T. จำนวน 6 กล่องเข้าด้วยกัน ลังพลาสติกใส่ขวดน้ำอัดลม เป็นต้น บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 นี้ นอกจากทำหน้าที่รวบรวมหน่วยบรรจุของผลิตภัณฑ์แล้วอาจเพื่อป้องกันการแตกหักเสียหายของสินค้าเพิ่มขึ้น เช่น สบู่แต่ละก้อนจะห่อด้วยกระดาษไข 1 ชิ้น แล้วใส่กล่องกระดาษ หรือห่อด้วยกระดาษลามิเนตที่พิมพ์ไว้สวยงามทับอีกชั้นหนึ่ง หรือขวดเหล้าจะบรรจุในกล่องกระดาษอีกชั้นหนึ่ง วัตถุประสงค์เป็นรูปทรงกลมมักต้องการบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 เพิ่มขึ้นเพื่อใช้แก้ปัญหาในด้านการวางเรียงซ้อน และเพื่อความสวยงามในการวางโชว์ขายในร้านค้าปลีก (สุดดวง เรื่องธุรกิจ, 2543. หน้า 152)

3. บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง (Shipping Package) บรรจุภัณฑ์ลักษณะนี้มักไม่ต้องการความสวยงามจัดทำเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายสินค้าหน่วยเล็กจำนวนมาก เพื่อความประหยัดในการใช้พื้นที่เก็บรักษาหรือขนส่ง ป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นได้จากการขนส่ง หรือเก็บรักษาได้ต้องการความแข็งแรง ทนทานมากที่สุด เช่น กล่องกระดาษลูกฟูกที่ใส่เครื่องอุปโภคไฟฟ้าต่าง ๆ ลังไม้ที่ใส่เครื่องจักร เป็นต้น ในปัจจุบันแนวโน้มของบรรจุภัณฑ์กล่องกระดาษลูกฟูกถูกนำมาใช้งานด้านบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่งมากขึ้น เกิดขึ้นแทนที่ไม้ซึ่งนับวันจะหายากขึ้น และใช้

ลดลาย สี สันสวยงามเพื่อใช้ประโยชน์ด้าน Display ด้วย เช่น กล้องใส่ผลไม้ไปต่างประเทศ กล้องใส่มะพร้าวสำเร็จรูปต่าง ๆ เป็นต้น (สุดดวง เรืองรุจิระ, 2543. หน้า 154)

### 3.4 กราฟิกบรรจุภัณฑ์

#### องค์ประกอบในงานออกแบบกราฟิก

1. ตัวอักษรและตัวพิมพ์ ตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจกแจงรายละเอียดข้อมูล สารระที่ต้องการนำเสนอ ด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งอย่างสวยงาม และมีความชัดเจน การออกแบบ การเลือกแบบตลอดจนการกำหนดรูปแบบของตัวอักษรที่จะนำมาใช้บนชื่อสินค้า หัวเรื่องข่าวสาร หรือข้อความรายละเอียดจะต้องมีลักษณะเด่น อ่านง่าย สวยงาม และน่าสนใจ ลักษณะที่แตกต่างกับของตัวอักษรจะถูกกำหนดตามสภาวะการณ์นำไปใช้โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกเป็นส่วนของหัวเรื่อง หรือชื่อสินค้า ชื่อหัวข่าวหรือข้อความพาดหัว หรือข้อความที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษ ส่วนนี้จะเน้นความโดดเด่นของรูปแบบมากที่สุด เรียกรูปแบบอักษรกลุ่มนี้ว่าเป็นแบบ Display face ส่วนที่ 2 คือ ส่วนข้อความที่แสดงเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ นิยมใช้ตัวอักษรที่เรียกว่าแบบ Book face หรือ เป็นแบบตัว Text ซึ่งมีรูปแบบที่เรียบง่าย สะดวกในการอ่านมากที่สุด (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538. หน้า 159)

ในการเลือกใช้ตัวอักษรแบบอย่างใดเกี่ยวกับงานออกแบบ ผู้ออกแบบควรได้พิจารณาสิ่งต่อไปนี้

- รูปแบบตัวอักษร (Type Style)
- ขนาดตัวอักษร (Type Size)
- รูปร่างลักษณะของตัวอักษร (Type Character)

2. ภาพและส่วนประกอบตกแต่งภาพ ภาพและส่วนตกแต่งต่าง ๆ ที่ต้องการเน้นให้เกิดคุณค่าทางความงามจะทำหน้าที่ในการถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นรูปแบบ เพื่อวางแนวทางในการนำเสนอแนวคิดให้เป็นรูปธรรมชาติความคิด พร้อมกับการออกแบบจัดงานเพื่อต้องการให้เกิดประสิทธิผลในการสื่อสาร (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538. หน้า 160)

วัตถุประสงค์ของการออกแบบและการนำเอาภาพมาใช้สร้างสรรค์ในงานออกแบบกราฟิก (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538. หน้า 161)

1. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างบุคลิกของสิ่งพิมพ์
2. เพื่อสร้างความสวยงามทางศิลปะของสิ่งพิมพ์
3. เพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็นและกลุ่มเป้าหมายโดยตรง

4. เพื่อให้การนำเสนอข้อมูลเกิดความง่ายในการจดจำ
5. เพื่อปิดบังความด้อยในคุณภาพของวัสดุพิมพ์
6. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อความหมาย

นักออกแบบที่ดีควรจะทราบว่ามีใครควรนำภาพมาใช้ในการออกแบบเป็นไปตามจุดประสงค์ ความมุ่งหมายที่เกิดประโยชน์ต่องานออกแบบทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนี้คือ

1. เมื่อต้องการดึงดูดความสนใจ (To attract attention)
2. เมื่อต้องการใช้ประกอบการอธิบายความรู้ (To explain instructions)
3. เมื่อต้องการอธิบายความคิดรวบยอด (To explain concepts)
4. เมื่อต้องการอ้างอิงสิ่งที่ปรากฏจริง (To inform of the appearance)
5. เมื่อต้องการใช้ประกอบข้อมูลทางสถิติ (To illustrate statistical information)

#### การจัดองค์ประกอบในงานกราฟิก

การจัดองค์ประกอบในทางศิลปะหรือทางการออกแบบมีแนวคิดที่ไม่แตกต่างกันเท่าใดนัก สร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางการที่จะทำให้งานกราฟิกที่คิดประดิษฐ์ขึ้นมีความน่าสนใจ ใช้งานได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยอาศัยแนวคิดจากเทคนิคการใช้เส้นรูปร่างมุมมอง จังหวะลีลา เทคนิคเกี่ยวกับภาพ และการนำเสนอรูปแบบองค์ประกอบต่าง ๆ จะต้องเลือกซึ่งกันและกัน ดังนี้ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538. หน้า 162)

1. การใช้เส้น เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งาน

กราฟิกซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ได้เป็น 5 ชนิด คือ เส้นโค้ง (Curved) เส้นหมุนวน (Spiral) เส้นวนไปวนมา (Meandering) เส้นซิกแซก (Zigzag) และเส้นตรง (Straight) การเขียนเส้นด้วยวัสดุต่างๆ ที่แตกต่างกันย่อมจะทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไป และแนวการเขียนเส้นด้วยวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปินก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธีซึ่งล้วนน่าสนใจทั้งสิ้นที่นักออกแบบหรือศึกษาควรจะได้ฝึกฝนให้มีความชำนาญและสามารถเลือกใช้ได้ในทุก ๆ โอกาสอย่างเหมาะสม

2. การกำหนดรูปร่าง รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กันมาลากต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic Shape) ในศิลปะ หรือที่เรียกว่ารูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต และรูปอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอน ลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือแสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาจะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความรู้สึกเป็นสามมิติเพิ่มขึ้น

### 3. มุมมองทัศนียภาพ การนำเสนอรูปแบบงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

เร้าใจสามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นโดยง่าย อาจจะด้วยการถ่ายภาพ ด้วยเลนส์มุมกว้าง หรือเทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการใช้วิธีการเขียนภาพ และการเลือกมุมมองภาพในการเสนอก็ได้

4. จังหวะลีลา การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพจำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบหรือสัญลักษณ์จะทำหน้าที่ 2 ทางคือ เป็นการชี้ให้ผู้ดูได้ดูภาพและสาระข้อมูลตามต้องการและเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามและแปลกตา

5. เทคนิคเกี่ยวกับภาพ ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากการถ่ายภาพ การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพให้น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่างแบบอาจใช้ได้ทั่วไปการสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้นักออกแบบสามารถทำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในงานกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง

6. การนำเสนอรูปแบบ รูปแบบสำหรับการนำเสนออาจจะแสดงออกได้หลายแนวทาง แต่ละแนวทางก็จะให้ความรู้สึกในคุณค่าทางการแสดงออกแตกต่างกันไป แนวทางการนำเสนอแต่ละรูปแบบจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบและการแสดงออกที่จะส่งผลในการกระตุ้นการเห็นอย่างดี รูปแบบต่าง ๆ อันได้แก่

1. การตัดกัน
2. การแย้งกัน
3. การคล้ายตามกัน
4. ความกลมกลืนกัน
5. การเน้นทิศทาง
6. การเสนอแบบลวดลายพื้น
7. การเน้นตัวอักษร
8. การเว้นพื้นที่ว่าง

นักออกแบบบางท่านได้เปรียบเทียบการออกแบบบรรจุภัณฑ์ว่า เปรียบเสมือนร่างกายของมนุษย์ รูปทรงต่าง ๆ เปรียบได้กับตัวโครงร่างกายของมนุษย์ สีที่ออกแบบบรรจุภัณฑ์เปรียบ

ได้กับผิวของมนุษย์ คำบรรยายบนบรรจุภัณฑ์ก็เปรียบได้กับปากที่กล่าวแจ้งแถลงสรรพคุณของสินค้าในการออกแบบ นักออกแบบจะนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ออกแบบสนองกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งเอาไว้

### 3.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์ ซึ่งกิจการจำหน่ายสินค้าต้องปฏิบัติตามที่ปรากฏชัดเจนบนบรรจุภัณฑ์ คือ

#### ข้อบังคับเกี่ยวกับฉลาก (Label)

ฉลากคือส่วนที่โชว์แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สินค้าประกอบอาหารและยาจะมีข้อกำหนดเข้มงวดกว่าสินค้าประเภทอื่น ๆ ในการที่จะต้องระบุรายละเอียดต่าง ๆ รายละเอียดโดยทั่วไปที่จะต้องระบุในฉลากคือ

- ชื่อสินค้า ชื่อผู้ผลิตและที่ตั้งโรงงาน ชื่อผู้จัดจำหน่ายและที่ตั้งสำนักงาน ส่วนผสม น้ำหนัก และปริมาณการบรรจุ วันที่ผลิต วันหมดอายุของสินค้า วิธีการใช้ ข้อควรระวัง คำแนะนำในการเก็บรักษา เป็นต้น

- ตราสินค้า (Brand) หมายถึง ข้อความ สัญลักษณ์ รูปแบบ หรือสิ่งเหล่านี้รวมกัน เพื่อบ่งชี้ให้เห็นถึงสินค้าหรือบริการของผู้ขายหรือกลุ่มของผู้ขายที่แสดงความแตกต่างจากคู่แข่งอื่น

ผู้ซื้อในตลาดจดจำได้ถึงลักษณะที่แตกต่างกันของสินค้า หรือบริการที่มาจากผู้ผลิตรายต่าง ๆ ด้วยตราสินค้า ตราสินค้าอาจเป็นเครื่องหมายแสดงถึงคุณภาพที่แตกต่างกัน อาจแสดงการรับรองคุณภาพของสินค้าดังเช่น เครื่องหมายมาตรฐานของสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์กระทรวงอุตสาหกรรม เครื่องหมายเซลล์ชวนชิม เครื่องหมายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

ตราสินค้าหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยองค์ประกอบหลายอย่างรวมกัน คือ

- ชื่อตรา (brandname) ส่วนของตราที่เป็นชื่อ หรือคำพูด หรือข้อความซึ่งออกเสียงได้ เช่น ชัมซุง ไอบีเอ็ม โดมอน ไปเต้ แบรินดี้ พิซซาฮัท Smile ฯลฯ

- เครื่องหมายตราสินค้า (brandmark) ส่วนหนึ่งของตราซึ่งสามารถจดจำได้แต่ออกเสียงไม่ได้ ได้แก่ สัญลักษณ์ รูปแบบที่ประดิษฐ์ต่าง ๆ หรือรูปภาพ ตลอดจนสีสรรที่ปรากฏอยู่ในเครื่องหมายต่าง ๆ

- เครื่องหมายการค้า (trademark) ตราหรือส่วนหนึ่งของตราที่ได้จดทะเบียน เพื่อป้องกันสิทธิตามกฎหมาย

- โลโก้ (logo) เป็นเครื่องหมายที่แสดงสัญลักษณ์ของกิจการหรือองค์การหนึ่ง ๆ トラバ  
 โฟร์แสดงสัญลักษณ์ของธนาคารไทยพาณิชย์ รูปช้างในหกเหลี่ยม เป็นสัญลักษณ์ของบริษัท ปูน  
 ซีเมนต์ไทย จำกัด รูปตัว R สีเขียวน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ (logo) ของห้างสรรพสินค้าโรบินสัน  
 ฯลฯ

บางกิจการอาจใช้ logo เป็นเครื่องหมายการค้าหรือตราสินค้าด้วย แต่บางกิจการอาจแยก  
 ตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และไม่ใช่สัญลักษณ์เดียวกัน

### ประโยชน์ของตราสินค้า

#### ประโยชน์ต่อเจ้าของตราสินค้า ผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่าย

1. ใช้แสดงความเป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นประโยชน์ในด้านการโฆษณา หรือจัดแสดง  
 สินค้า สร้างชื่อเสียงให้กับกิจการ เมื่อตราสินค้าเป็นที่ยอมรับรู้จักทั่ว ๆ ไป เป็นสิ่งช่วยกระตุ้น  
 ความต้องการของผู้ซื้อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการขายสินค้าระบบช่วยตัวเอง (self-service) ผู้  
 ซื้อจะตัดสินใจโดยอาศัยความเชื่อที่มีต่อตราของสินค้าเป็นเกณฑ์แสดงถึงความสามารถในการ  
 ควบคุมตลาดสินค้า

2. แสดงถึงการมีส่วนแบ่งในตลาดสินค้ามากกว่าตราสินค้าอื่น ๆ หากจำหน่ายผลิตภัณฑ์  
 โดยไม่มีตราอาจขายได้จำนวนมากเช่นกัน แต่ไม่อาจจะรู้ว่าสินค้าของตนเองเป็นที่ยอมรับมาก  
 น้อยเพียงไรในอนาคต จึงไม่อาจแสดงความมีอิทธิพลในตลาดสินค้านั้นได้

3. ช่วยเพิ่มยอดขาย ลูกค้านำสินค้าโดยจำตราได้แม่นยำ เมื่อมีการส่งเสริมการจำหน่าย  
 ใด ๆ จะกระตุ้นหรือเร่งการซื้อของลูกค้าได้รวดเร็วขึ้น ลูกค้าจะซื้อเฉพาะตราสินค้าที่ใช้เป็นประจำ  
 เป็นส่วนใหญ่

4. ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการขาย เนื่องจากลูกค้าตัดสินใจได้รวดเร็วจากตราสินค้าจึงเป็นการ  
 ลดเวลาและความพยายามที่จะต้องใช้ในการขายกับลูกค้าแต่ละราย มีผลทำให้ลดค่าใช้จ่ายใน  
 การจัดจำหน่ายลง

5. ลดการเปรียบเทียบด้านราคาสินค้า ผู้ซื้อจะยอมรับราคาที่สูงกว่าสำหรับตราสินค้าที่เป็น  
 ที่นิยมแพร่หลาย ด้วยความเชื่อว่ามีคุณภาพแน่นอนหรือดีกว่าสินค้าที่ตราสินค้าไม่เป็นที่รู้จัก  
 แพร่หลาย

6. ช่วยให้แนะนำสินค้าใหม่ออกสู่ตลาดง่ายขึ้น ผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่ายที่สร้างตราให้เป็น  
 ที่ยอมรับในตลาดสินค้าได้ เมื่อมีการนำผลิตภัณฑ์ใหม่ออกสู่ตลาดจะได้รับการยอมรับง่าย หากนำ  
 ออกวางตลาดภายใต้ตราสินค้าที่เป็นที่ยอมรับนั้น ๆ

## ประโยชน์ต่อผู้ซื้อผู้บริโภค

1. ผู้ซื้อสามารถจำแนกประเภท ชนิดของสินค้าในระดับคุณภาพแตกต่างกันของผู้ผลิต จากประสบการณ์ในการซื้อสินค้าใช้ซ้ำ ๆ จะทำให้ผู้ซื้อจดจำตราสินค้าที่ให้คุณภาพแตกต่างกัน และใช้ตราสินค้าเป็นเครื่องแสดงถึงระดับคุณภาพเหล่านั้นในการซื้อครั้งต่อ ๆ ไป ดังจะเห็นได้จาก ผู้บริโภคจำนวนมากเต็มใจจะจ่ายค่าสินค้าสูงขึ้นสำหรับสินค้าที่มีตราเป็นที่รู้จักกันดี เพื่อประกันคุณภาพของสินค้า

2. ผู้ซื้อทราบว่า "ใคร" คือผู้ผลิตสินค้านั้น ๆ สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจ ว่าควรซื้อสินค้าชิ้นนั้น ๆ หรือไม่ทำให้เกิดความสับสนในการเปรียบเทียบอ้างอิงหรือเรียกหาในการซื้อสินค้าได้

กฎระเบียบและข้อบังคับเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์หลายชนิด มีข้อกำหนดเกี่ยวกับ มาตรฐานผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์หลายชนิด มีระบุเป็นข้อกำหนดไว้เช่นกันว่า จะต้องใช้วัสดุอะไรในการบรรจุผลิตภัณฑ์นั้น หรือจะต้องบรรจุในปริมาณอย่างน้อยเท่าไรจึงจะ จำหน่ายในราคาควบคุมได้ หรือแม้แต่วิธีการบรรจุก็อาจมีข้อบังคับกำหนด ทั้งนี้เพื่อความสะดวก ปลอดภัยแก่ผู้ที่จะบริโภคหรืออุปโภคสินค้านั้น เช่น กรณีการบรรจุแก๊สดังบรรจุแก๊สจะมีกฎหมาย ควบคุมเรื่องนี้ด้วยมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (มอก.) แสดงบนผลิตภัณฑ์อย.

### จุฬาราชมนตรี

รายละเอียดข้อมูลบนฉลากทุกชนิดจำเป็นต้องแสดงตามข้อระบุภายใต้ พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายต่อไปเพื่อให้ซื้อสินค้า หรือรับบริการด้วย

"ผู้ประกอบการกิจ" หมายความว่า ผู้ขาย ผู้ผลิตเพื่อขาย ผู้ส่งหรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อขายหรือผู้ซื้อเพื่อขายต่อสินค้า หรือผู้ให้บริการและความหมายรวมถึงผู้ประกอบการโฆษณาด้วย

"โฆษณา" หมายความว่า รวมถึงการกระทำที่ปรากฏด้วยตัวอักษร ภาพ ภาพยนตร์ แสง เสียง เครื่องหมาย หรือการกระทำอย่างใด ๆ ที่ทำให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจความหมายได้

"สื่อโฆษณา" หมายความว่า สิ่งที่ใช้ในการเป็นสื่อโฆษณา เช่น หนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ไปรษณีย์โทรเลข โทรทัศน์ หรือป้าย

"ฉลาก" หมายความว่า รูป รอย ประติษฐาน กระดาษหรือสิ่งอื่นใดที่ทำให้ปรากฏข้อความเกี่ยวกับสินค้าซึ่งแสดงไว้ที่สินค้าหรือภาชนะบรรจุหรือหีบห่อบรรจุสินค้าหรือสอดแทรกหรือรวมไว้กับสินค้าหรือภาชนะบรรจุหรือหีบห่อบรรจุสินค้า และหมายความรวมถึงเอกสารหรือคู่มือสำหรับใช้ประกอบกับสินค้า ป้ายที่ติดตั้งหรือแสดงไว้ที่สินค้าหรือภาชนะบรรจุหรือหีบห่อบรรจุสินค้านั้น

“คณะกรรมการ”หมายความว่า คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

“กรรมการ” หมายความว่า กรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง ให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

ส่วนที่ 1 การคุ้มครองผู้บริโภคในด้านการโฆษณา มาตรา 22 การโฆษณาจะต้องไม่ใช่ข้อความที่เป็นการไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือใช้ข้อความที่อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นส่วนรวม ทั้งนี้ไม่ว่าข้อความดังกล่าวนั้นจะเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกับแหล่งกำเนิด สภาพ คุณภาพ หรือลักษณะของสินค้าและบริการ ตลอดจนส่งมอบการจัดหา หรือการใช้สินค้าหรือบริการ ข้อความดังต่อไปนี้ ถือว่าเป็นการไม่เป็นธรรมต่อตัวผู้บริโภค หรือเป็นข้อความที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมเป็นส่วนรวม

1. ข้อความที่เป็นเท็จหรือเกินความเป็นจริง

2. ข้อความที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ไม่ว่าจะกระทำโดยใช้หรืออ้างอิงรายงานทางวิชาการ สถิติ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันไม่เป็นความจริงหรือเกินความจริง หรือไม่ก็ตาม

3. ข้อความที่เป็นการสนับสนุนโดยตรงหรือโดยอ้อม ให้มีการกระทำผิดกฎหมายหรือศีลธรรมหรือนำไปสู่ความเสื่อมเสียในวัฒนธรรมของชาติ

4. ข้อความที่จะทำให้เกิดความแตกแยกเสื่อมเสียความสามัคคีในหมู่ประชาชน

5. ข้อความอย่างอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อความที่ใช้ในการโฆษณาที่บุคคลทั่วไปสามารถรู้ได้ว่าเป็นข้อความที่อาจเป็นจริงได้โดยแน่แท้ ไม่เป็นข้อความที่ต้องห้ามในการโฆษณา

มาตรา 23 การโฆษณาจะต้องไม่กระทำด้วยวิธีการอันอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ ร่างกาย หรือจิตใจ หรืออันอาจก่อให้เกิดความรำคาญแก่ผู้บริโภค ทั้งนี้ตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ส่วนที่ 2 การคุ้มครองผู้บริโภคในด้านฉลาก มาตรา 30 ให้คณะกรรมการการว่าด้วยเรื่องฉลากมีอำนาจกำหนดให้สินค้าดังต่อไปนี้เป็นสินค้าที่ควบคุมฉลาก

1. สินค้าที่อาจก่อให้เกิดอันตรายแก่สุขภาพ ร่างกาย หรือจิตใจ เนื่องในการใช้สินค้านั้น หรือโดยสภาพของสินค้า

2. สินค้าที่ประชาชนทั่วไปใช้เป็นประจำซึ่งการกำหนดฉลากของสินค้านั้นจะเป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภคในการที่จะได้ทราบข้อเท็จจริงในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้านั้น

มาตรา 31 ฉลากของสินค้าที่ควบคุมฉลาก จะต้องมียุทธศาสตร์ดังต่อไปนี้

2.1 ใช้ข้อความที่ตรงต่อความจริง และไม่มีข้อความที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจ

ผิด ในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้า

2.2 ต้องระบุข้อความอันจำเป็น ซึ่งหากมิได้กล่าวเช่นนั้น จะทำให้ผู้บริโภคเข้าใจผิด ในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้า

ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์ เงื่อนไขและรายละเอียดที่คณะกรรมการว่าด้วยฉลาก กำหนดการ กำหนดตามวรรคหนึ่ง ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา และประกาศดังกล่าว จะกำหนดกรณีหรือเงื่อนไขที่เป็นการยกเว้นไม่อยู่ภายใต้บังคับตามความในวรรคหนึ่งด้วยก็ได้ มาตรา 32 การกำหนดข้อความฉลากตามมาตรา 30 ต้องไม่เป็นการบังคับให้ผู้ประกอบธุรกิจ ต้องเปิดเผยความลับทางการผลิต เว้นแต่ข้อความดังกล่าวจะเป็นสิ่งจำเป็นเกี่ยวกับสุขภาพ อนามัย และความปลอดภัยของผู้บริโภค

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น เมื่อจะออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์จะต้องมีกระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบโดยคร่าว ๆ ดังนี้

กระบวนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 กำหนดขอบเขตของปัญหา เป็นการตั้งเกณฑ์ตามความต้องการของนักออกแบบ ผู้ขายและผู้ผลิตหรือกำหนดขอบเขตของปัญหาจากข้อเรียกร้อง ข้อจำกัด ทั้งด้านทัศนคติของผู้บริโภค การตลาด เทคนิคการผลิตเพื่อสรุปเป็นข้อมูลสำหรับการวางแผนการออกแบบในลำดับต่อไป

ขั้นที่ 2 การเสนอแนวความคิดเบื้องต้น เป็นการลำดับความคิดด้วยการร่างภาพอย่างหายาบบอกมาหลาย ๆ แบบ โดยอาศัยข้อมูลที่สรุปไว้ ซึ่งร่างภาพจะแสดงขนาด สัดส่วน รูปทรงและรูปทัศนียภาพในมุมมองต่าง ๆ เพื่อจะได้คัดเลือกแบบที่ดีที่สุดไว้พัฒนาในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 3 การพัฒนาและแก้ไขแบบ เป็นการนำร่างภาพมาพัฒนาเป็นรูปแบบที่มีการขยายรายละเอียดส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ ให้เห็นชัด มีการจัดวางตำแหน่งรูปลักษณะและสีเส้นได้ใกล้เคียงเหมือนแบบจริงให้มากที่สุด เพื่อการนำเสนอของข้อวินิจฉัย

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานออกแบบ ในขั้นนี้ผู้ออกแบบต้องจัดทำบรรจุภัณฑ์จำลองรูปทรง 3 มิติเท่าของจริง รวมทั้งการให้สีเส้นและแบบกราฟิกจากในขั้นตอนที่แล้วมานำเสนอต่อผู้เกี่ยวข้องเพื่อการวิเคราะห์และทดสอบ เพื่อหาข้อสรุปสุดท้ายที่เหมาะสม

ขั้นที่ 5 การสร้างต้นแบบเพื่อการพิมพ์ เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ผู้ออกแบบต้องจัดเตรียมต้นฉบับที่สมบูรณ์ที่ผ่านการยอมรับ มาเขียนแบบและจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหมาะสมสำหรับการสื่อความหมายและกำหนดรายละเอียด คำสั่งต่าง ๆ อย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้ออกแบบและช่างเทคนิคการพิมพ์

ขั้นที่ 6 การผลิต เป็นหน้าที่ของฝ่ายโรงงานหรือโรงพิมพ์ที่ต้องจัดการให้ได้บรรลุภัณฑ์ ออกมาตรงตามที่นักออกแบบกำหนดไว้ โดยฝ่ายโรงพิมพ์ควรจัดทำเป็นตัวอย่างจำนวนหนึ่ง เพื่อให้ผู้ออกแบบตรวจสอบครั้งสุดท้ายก่อนการผลิตเป็นจำนวนมาก ๆ

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

##### 4.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน

หัตถกรรมเป็นงานฝีมือที่เกิดจากการนำเอาวัสดุต่างๆในท้องถิ่น มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันหรือในโอกาสพิเศษต่างๆ หัตถกรรมจึงเป็นงานพื้นบ้านที่เกิดจากความจำเป็นในชีวิตของมนุษย์และมีอยู่ในสังคมต่างๆทั่วไป พรชัยสุจิตต์ และ สุธิวงศ์ พงศ์ไพบุลย์ ได้กล่าวถึงความหมายของหัตถกรรมไว้ว่า

โดยทั่วไปคำว่า "หัตถกรรม" หมายถึง งานที่ใช้ฝีมือในการดัดแปลงวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ไม้สอยที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือ โอกาสพิเศษภายในครอบครัว หรือในสังคม กระบวนการดัดแปลงวัตถุดิบหรือจะเรียกว่า "เทคโนโลยี" ของหัตถกรรมนั้น ส่วนมากจะเป็นงานประเภทที่ใช้การปั้นทรงหม้อดินเผา เป็นต้น ผลงานหัตถกรรมอาจเรียกได้ว่าเป็นผลงานทางด้านศิลปะเช่นเดียวกัน

หัตถกรรมที่ชาวบ้านผลิตขึ้นในท้องถิ่นต่างๆ เรียกว่า "หัตถกรรมพื้นบ้าน" ผลงานเหล่านั้นจะสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ และสภาพสังคมวัฒนธรรมของท้องถิ่น เช่น ศาสนา ประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม เป็นต้น และหัตถกรรมพื้นบ้านมักจะมีการสืบทอดกันภายในกลุ่มจนกลายเป็นมรดกของกลุ่มชนนั้นๆ ดังที่วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า

หัตถกรรมพื้นบ้านมีความใกล้ชิดชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในถิ่นต่างๆอย่างมาก และงานหัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นตามเงื่อนไขการดำรงชีพของประชาชน มีความประสานกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ชนบประเพณี และศาสนาของถิ่นนั้นๆ กรรมวิธี วัสดุ ตลอดจนรูปแบบของหัตถกรรมนั้น จะมีลักษณะเฉพาะตามความนิยมและแบบอย่างที่สืบทอดกันมาเป็นประเพณีเป็นส่วนใหญ่

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมเกษตรกรรม การดำรงชีวิตของผู้คนทั่วไปเป็นไปอย่างเรียบง่าย ปัจจัยสี่ที่เกื้อหนุนชีวิตของผู้คนจึงเป็นไปตามสภาพแวดล้อม และโดยวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมนั่นเอง เป็นแรงผลักดันให้คนไทยในอดีตคิดสร้างสรรค์เครื่องมือเครื่องใช้ด้วยวัตถุดิบจากธรรมชาติ หัตถกรรมพื้นบ้านจึงมีความเกี่ยวเนื่องกับวิถีชีวิตของคนไทยมาช้านานโดยเฉพาะวิถีชีวิตของชาวชนบท เพราะงานหัตถกรรมเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำได้ไม่ยากนัก และทำจากวัสดุที่หาได้จากในท้องถิ่น ทั้งสามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้ดี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็น

เครื่องใช้ที่พบเห็นได้ทั่วไปในทุกภาคของประเทศ นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันแล้ว หัตถกรรมพื้นบ้านยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวบ้านอีกด้วย ดังที่ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า

หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมหรือกลุ่มท้องถิ่น เพราะผลงานหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นมีได้มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันเท่านั้น หากยังสะท้อนสติปัญญาและเรื่องราวทางสังคมเศรษฐกิจยุคสมัยด้วย และถ้ามองย้อนกลับไปในอดีตแล้วจะเห็นว่า งานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากความคิด สติปัญญาและการสร้างสรรค์ด้วยมือที่เก๋แก่ที่สุดของมนุษย์

หัตถกรรมพื้นบ้านประเภทต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งโดยทางตรงและโดยทางอ้อมมาตลอดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่ผ่านมานับพันๆปี จึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มีคุณค่าควรแก่การศึกษา อนุรักษ์และพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง อภัย นาคคง กล่าวไว้ว่า “ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน หมายถึง การสร้างสรรค์เครื่องมือเครื่องใช้ด้วยมือของชาวบ้านในท้องถิ่นต่างๆ งานศิลปหัตถกรรมเหล่านี้ย่อมจะต้องมีคุณค่าในด้านประโยชน์ใช้สอยและความประณีตงดงาม ตลอดจนสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นหรือชุมชนนั้นๆได้เป็นอย่างดี” วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

คำว่าศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ซึ่งคำนี้ตามนัยแห่งความเข้าใจมักจะใช้เรียกรวมๆ ระหว่างหัตถกรรมพื้นบ้านและศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเข้าด้วยกัน แต่จากการศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านพบว่า งานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด บางประเภทเป็นเพียงงานหัตถกรรม แต่ในการแยกงานหัตถกรรมและงานศิลปหัตถกรรมออกจากกันนั้นเป็นสิ่งที่กระทำได้ยากต้องใช้หลักวิชาการและประสบการณ์สูงจึงจะสามารถวิเคราะห์และแยกแยะได้ ดังนั้นเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป จึงควรทำความเข้าใจกับคำว่าศิลปะก่อน ซึ่งหมายถึงของศิลปะมิได้เจาะจงตายตัวเหมือนสิ่งอื่น คำจำกัดความของศิลปะจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและแนวคิดของสังคมอยู่เสมอ ในช่วงเวลาหนึ่งนักศิลปะอย่างศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี นักวิชาการศิลปินให้ความหมายว่า ศิลปะควรเป็นเรื่องราวของการสร้างสรรค์ที่จะต้องถึงพร้อมทั้งพุทธิปัญญา มีกรรมวิธีสมบูรณ์ตามกระบวนการและให้ความรู้สึกนึกคิดที่ดี และเน้นว่าศิลปะเป็นเรื่องของความงามและความดี ส่วนความหมายโดยกว้างศิลปะ(Art) หมายถึง ผลงานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยฝีมือ ความคิดความหมายของศิลปะอีกนัยหนึ่ง ให้คำจำกัดความอย่างง่ายและธรรมดาที่สุด คือพยายามที่จะสร้างรูปลักษณ์และความพึงพอใจขึ้นมา และรูปปั้นนั้นก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในความงาม อารมณ์ความรู้สึกในความงามนั้นก่อให้เกิดความพึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเราเกิดความชื่นชมในเอกภาพหรือความประสมกลมกลืนกัน

ในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน ส่วนความหมายของงานหัตถกรรมคืองานใช้สอย จึงต้องสร้างผลงานให้ได้ประโยชน์ใช้สอยให้ได้มากที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของศิลปะประกอบต่างๆของงานช่างฝีมือพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีปัจจัยหลายประการ พอสรุปได้ดังนี้

**วัสดุ** วัสดุที่มีในท้องถิ่นหรือในภูมิภาคต่างๆเป็นเงื่อนไขบังคับให้ชาวบ้านในท้องถิ่นคิดแก้ปัญหาโดยนำเอาวัสดุที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุดและให้ได้รูปแบบตรงกับหน้าที่ใช้สอย

**สภาพเศรษฐกิจ** สภาพเศรษฐกิจในสังคมของชาวบ้านโดยทั่วไปมีส่วนอย่างมากที่ทำให้ชาวบ้านต้องผลิตสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆขึ้นใช้เองภายในครอบครัว

ความจำเป็นในการใช้สอย ความจำเป็นในการใช้สอยของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นอาจจะมีเหมือนกัน หรือแตกต่างกันได้เพราะเหตุนี้เอง รูปแบบของงานช่างฝีมือพื้นบ้านจึงเกิดขึ้น ในทำนองเดียวกันอาจจะเห็นว่าในหมู่บ้านหนึ่ง อาจจะมีสุ่มปลา สุ่มไก่ กระบุง ตะกร้า ฯลฯ ในขณะที่อีกท้องถิ่นหนึ่งมีถ้วย ตะแกรง เต้า ฯลฯ

**สภาพภูมิศาสตร์** ดินฟ้าอากาศมีส่วนสำคัญ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะหัตถกรรม

**ลัทธิความเชื่อ** ลัทธิความเชื่อมีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างงานช่างฝีมือไม่น้อยที่เห็นได้เด่นชัด

ทรรศนะของนักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานที่ชาวบ้านในท้องถิ่นต่างๆประดิษฐ์ขึ้นมาด้วยฝีมือของตนเอง เพื่อประโยชน์ใช้สอยตามความจำเป็นขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีคุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมท้องถิ่น จัดเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชุมชนหรือท้องถิ่นนั้นๆได้

#### 4.2 ลักษณะของงานหัตถกรรมพื้นบ้าน

วิบูลย์ ลิ้มวรรณ ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการสร้างงานหัตถกรรมพื้นบ้าน สรุปได้ดังนี้

1. สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอย การสร้างงานหัตถกรรมพื้นบ้านจะมีการพัฒนารูปแบบเรื่อยมาจนถึงจุดที่สามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้อย่างเต็มที่แล้ว จะเกิดรูปแบบที่สมบูรณ์เป็นรูปแบบเฉพาะของศิลปะหัตถกรรมนั้นๆ และจะมีรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะถิ่นปรากฏอยู่ด้วย

2. สร้างขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการของชาวท้องถิ่นที่จะใช้สอยในชีวิตประจำวัน จึงเกิดรูปแบบที่ซ้ำกันหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนมาก

3. จะต้องมียุคที่เหมาะสมหรือราคาต่ำ โดยทั่วไปหัตถกรรมพื้นบ้านควรมีราคาที่เหมาะสม เพราะทำขึ้นเป็นจำนวนมากเพื่อเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป

4. จะต้องมียุคเฉพาะถิ่น คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไม่ว่าจะเป็นรูปแบบหรือการใช้วัสดุก็ตาม ควรมีลักษณะเฉพาะถิ่นของแต่ละแห่งแตกต่างกันไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้วัสดุควรเป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้จากท้องถิ่นนั้น

5. งานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลผลิตจากชาวพื้นบ้าน คุณค่าทางศิลปะและคุณภาพของงานเกิดจากการทำเป็นจำนวนมากเป็นหลัก ลักษณะของการสร้างสรรค์และลักษณะเฉพาะของชาวพื้นบ้านจะปรากฏออกมาโดยผ่านทางประเพณีที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษและจะผสมกลมกลืนกับความเชื่อที่อยู่ในจิตใจของชาวพื้นบ้านแล้วแสดงออกมาในงาน

#### 4.3 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กล่าวถึงองค์ประกอบที่เป็นเงื่อนไขและมีอิทธิพลต่องานช่างฝีมือพื้นบ้านหลายประการ ดังนี้

1. วัสดุที่มีในท้องถิ่นหรือในภูมิภาคต่างๆ เป็นเงื่อนไขให้ชาวบ้านในท้องถิ่นคิดแก้ปัญหาโดยนำเอาวัสดุที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุด และให้ได้รูปแบบสอดคล้องกับหน้าที่ใช้สอย

2. สภาพเศรษฐกิจในสังคมของชาวบ้านมีส่วนเป็นอย่างมากที่ทำให้ชาวบ้านต้องนำสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ขึ้นใช้เองภายในครอบครัวเพื่อแก้ปัญหา โดยมักจะใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น

3. ความจำเป็นในการใช้สอยของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นอาจจะมีเหมือนหรือต่างกันก็ได้ เพราะเหตุนี้เองรูปแบบของช่างฝีมือพื้นบ้านจึงเกิดขึ้นเหมือนกันหรือแตกต่างกันได้

4. สภาพภูมิศาสตร์ สภาพดินฟ้าอากาศ มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดช่วงเวลาสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

5. ลัทธิความเชื่อมีส่วนเกี่ยวพันกับการสร้างสรรค์งานฝีมือที่เห็นได้ชัด

อภัย นาคคง กล่าวในทำนองเดียวกันว่า องค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เกิดหัตถกรรมพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันมีหลายประการ ดังนี้

1. ความจำเป็นทางประโยชน์ใช้สอย เนื่องจากชาวบ้านประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสรรค์สิ่งใช้สอยในการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน
2. วัสดุหรือวัตถุดิบ ชุมชนใดมีวัตถุดิบอยู่ในสิ่งแวดล้อมก็จะนำเอาสิ่งที่มีอยู่นั้นมาทำงานหัตถกรรม
3. รสนิยมตกทอด หมายถึง ความนิยมชมชอบทางความงามซึ่งจะแสดงออกมาให้เห็นทั้ง รูปร่าง ทรวดทรง สีผิว การตกแต่ง และรายละเอียดต่างๆ กลุ่มชนใดท้องถิ่นใดมีรสนิยมตกทอดอย่างไร ก็ย่อมแสดงออกมาอย่างนั้นทั้งผู้ผลิตและผู้ใช้สอย
4. สังคมและขนบธรรมเนียมประเพณี ขนบธรรมเนียมและประเพณีของกลุ่มชนในสังคมชนบทมีส่วนสำคัญในการปรับปรุงรูปแบบงานหัตถกรรมพื้นบ้าน พิธีกรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกันเพียงใดงานหัตถกรรมพื้นบ้านก็ย่อมมีลักษณะของแต่ละท้องถิ่นเพียงนั้น

#### 4.4 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน

หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์มากอย่างหนึ่ง ตลอดเวลาที่ผ่านมา นับเป็นพันๆปี จุดประสงค์หลักของการสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นมาก็เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักสำคัญ จะเป็นประโยชน์ใช้สอยในการอุปโภค บริโภค หรือใช้สอยในพิธีกรรมทางศาสนา และความเชื่อตามขนบธรรมเนียมประเพณีก็ตาม นอกจากนี้จากการสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นมาเพื่อใช้สอยโดยตรงแล้ว เวลาที่ว่างและความสุขสบายทำให้มนุษย์มีเวลาในการสร้างสรรค์เครื่องมือเครื่องใช้ได้อย่างพิถีพิถันประณีตงดงามยิ่งขึ้น จนทำให้หัตถกรรมประเภทเครื่องมือเครื่องใช้บางส่วนเป็นงานหัตถกรรมที่มีค่าด้วย

จากจุดประสงค์ของการสร้างงานหัตถกรรม วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้ประเมินคุณค่าของงานศิลปหัตถกรรมและหัตถกรรมพื้นบ้านไว้อย่างกว้างๆ สรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าในการใช้สอย งานหัตถกรรมพื้นบ้านโดยทั่วไปมีจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ประการแรกอยู่ที่การใช้สอย งานหัตถกรรมพื้นบ้านจะเอื้ออำนวยได้อย่างเต็มที่จะต้องผ่านการใช้งานมาแล้ว อันก่อให้เกิดการพัฒนาละการแก้ไขความบกพร่องเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการใช้สอยได้เป็นอย่างดี การพัฒนางานหัตถกรรมพื้นบ้านโดยทั่วไปให้ดีขึ้นได้นั้น มักจะพัฒนาแก้ไขในองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้คือ การสร้างรูปทรง ลวดลาย และการใช้วัสดุ ส่วนการหาวิธีการเพื่อให้ได้หัตถกรรมพื้นบ้านที่ดี โดยทั่วไปจะต้องขึ้นอยู่กับพื้นฐานของความนึกคิดหรือสัญชาตญาณของมนุษย์ที่พยายามจะแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้เกิดประโยชน์ที่ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างการทำเครื่องจักรสานพื้นบ้านของภาคต่างๆ ที่

แสดงความฉลาดของช่างพื้นบ้านได้เป็นอย่างดีว่ามีความเข้าใจในหลักของความงามอย่างพื้นๆ ง่ายๆ แต่ก็มีเอกลักษณ์เด่นเฉพาะตนมีคุณค่าของการใช้สอยอย่างสอดคล้องกับสภาพการดำรงชีวิตของผู้คนในแต่ละท้องถิ่นซึ่งสิ่งเหล่านี้นับเป็นคุณค่าของเครื่องจักรสานในการใช้สอย

2. คุณค่าในด้านความงาม หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับชาวบ้านมาแต่อดีต แม้ว่าการสร้างหรือการผลิตจะคำนึงถึงความเหมาะสม รูปทรง ขนาดที่สามารถจะอำนวยความสะดวกได้อย่างเต็มที่ แต่ก็มี ความงามและความสะดวกในการใช้สอยด้วย ซึ่งผู้ผลิตได้เรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ปรับปรุงพัฒนาเรื่อยมาหลายชั่วชีวิตคน จนได้รูปทรงที่งดงามและสนองการใช้สอยได้สมบูรณ์

หัตถกรรมพื้นบ้านแม้จะสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยก็ตาม แต่ผู้ทำหรือผู้สร้างก็มีได้มองข้ามความงามไป หากแต่ได้พิจารณาถึงรูปทรงและความงามนำไปประกอบด้วยและยังช่างผู้ทำมีประสบการณ์มากจนเกิดความชำนาญมากขึ้นแล้ว ก็จะแสดงฝีมือให้ปรากฏคุณค่าทางศิลปะออกมาดังจะเห็นได้ว่างานที่มีคุณภาพในการใช้สอยที่ดีมักจะมี ความงาม และคุณค่าทางศิลปะประกอบไปด้วยกันอย่างแยกไม่ออก

3. คุณค่าการแสดงออกทางศิลปะและอารมณ์ การแสดงออกเชิงศิลปะของหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นอยู่กับความสามารถของช่างแต่ละท้องถิ่น บางครั้งอาจจะเป็นผลงานที่ด้อยคุณค่าในเรื่องความงาม แต่สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกตื่นตาตื่นใจได้ก็มี หรืออาจจะเป็นผลงานที่ประณีตบรรจงแสดงถึงความละเอียดอ่อนต่อชีวิตจิตใจ และความรู้สึกของผู้คนในท้องถิ่นได้ดี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการถ่ายทอดความรู้สึกทางศิลปะประเภทหนึ่ง

4. คุณค่าที่เกิดจากลักษณะเฉพาะถิ่น การสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีวิธีการและการใช้วัสดุให้เหมาะสมกับการใช้สอยและคตินิยมท้องถิ่นซึ่งต้องใช้เวลาสะสมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงามสมบูรณ์ที่สุด จนเป็นที่ยอมรับหรือพอใจของกลุ่มชุมชนในแต่ละท้องถิ่นจนเกิดเป็นคตินิยมและแบบแผนที่สืบทอดกันมา ซึ่งเป็นแบบแผนเรียบง่ายสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้นๆ หัตถกรรมพื้นบ้านมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันแม้จะเป็นสิ่งของที่มีประโยชน์ใช้สอยและวัสดุอย่างเดียวกัน แต่รูปแบบจะมีลักษณะแตกต่างกันนั้นเกิดจากคตินิยมความงามที่มองเห็นแตกต่างกัน จนเกิดรูปแบบที่เป็นประเพณีนิยมเฉพาะถิ่น และสะท้อนให้เห็นประวัติความเป็นมาของชุมชนการดำรงชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นตลอดจนสภาพภูมิศาสตร์อันเป็นถิ่นกำเนิดของงานหัตถกรรมพื้นบ้าน

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไป กระบวนการผลิต และการจัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษาถึงปัญหาและความต้องการในการบรรจุภัณฑ์เพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ สามารถส่งเสริมและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาใช้ในการดำเนินการวิจัย ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

**ขั้นตอนที่ 1** ศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของหัตถกรรมการผลิตตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ และศึกษาบรรจุภัณฑ์เพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

**ขั้นตอนที่ 2** การเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามภายใต้กรอบแนวคิดจากการศึกษาเอกสารและเว็บไซต์ เข้าพื้นที่ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ เพื่อให้ได้ข้อมูลทางด้านสภาพทั่วไปของแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

**ขั้นตอนที่ 3** การศึกษาข้อมูล เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของแหล่งผลิต ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ และศึกษาบรรจุภัณฑ์สำหรับ ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ และข้อมูลในข้อ 2 จากการค้นพบในการวิจัย ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาบรรจุภัณฑ์

**ขั้นตอนที่ 4** การพัฒนาและการสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ โดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ทำการออกแบบโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

**ขั้นตอนที่ 5** วิเคราะห์ผลการศึกษาค้นคว้าโดยการสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ด้วยวิธีพรรณนาวิธีวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามตามประเด็นที่ปรึกษา คือ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ตุ๊กตาไม้ไผ่ของ กลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาร่างเป็นกรอบแนวความคิดของการวิจัยในขั้นต้น ประเด็นที่นำมาร่างประกอบด้วย

1.1.1 ศึกษาสภาพทั่วไปของ ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ

1.1.2 ศึกษากระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ

1.1.3 ศึกษาบรรจุภัณฑ์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ

1.2 ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวความคิดของการวิจัยในขั้นต้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับ 3 เรื่องที่สำคัญ

ดังกล่าวไปสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ประกอบด้วย

- |   |            |
|---|------------|
| 1. หัวหน้ากลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ | จำนวน 1 คน |
| 2. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ         | จำนวน 1 คน |
| 3. คณงานผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ      | จำนวน 2 คน |
| 4. พนักงานขายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ        | จำนวน 1 คน |

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ในการวิจัยทางด้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ เป็นที่ผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

จากการกำหนดพื้นที่ในการวิจัยทางด้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโตว่า ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโตนั้นเป็นสินค้าโอท็อปห้าดาวสินค้าขึ้นชื่อบ้านหลวงเหนือ นอกจากนี้ยังได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนในปี 2546 มีเครื่องหมายการค้าเป็นของตนเองอีกด้วย มีความโดดเด่นอยู่ที่การนำเอาวัสดุจากธรรมชาติที่มีอยู่ภายในท้องถิ่นมาเพิ่มมูลค่า โดยการสร้างสรรค์เป็นงานหัตถกรรมที่อาศัยทักษะฝีมือและใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมมาพัฒนาจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง

**ขั้นตอนที่ 3** การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยเข้าภาคสนามด้วยวิธีเปิดเผยตัว (Over role) โดยนำหนังสือราชการจากทางมหาวิทยาลัย เสนอต่อหัวหน้ากลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายไถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยตามระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีเครื่องมือการวิจัยดังนี้

### เครื่องมือการวิจัย

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ( Participant Observat ) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ( Non-Participant Observat ) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลช่วงแรกเพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ด้านสภาพทั่วไปของกลุ่มผู้ผลิต โดยทำการศึกษาประวัติความเป็นมาของกลุ่ม นโยบายในการดำเนินงานของกลุ่ม แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ของกลุ่ม กระบวนการผลิต ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ การดำเนินการทางการตลาดและการจัดจำหน่าย ข้อจำกัดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ โดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

โดยผู้วิจัยได้มีโอกาสสอบถามข้อมูลความเป็นมาของกลุ่ม จากหัวหน้ากลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ คุณพี่ระพงค์ บุญจันทร์ดีะ ทำให้ได้ทราบถึงแนวคิดในการออกแบบ และข้อจำกัดในการออกแบบ อีกทั้งคุณพี่ระพงค์ บุญจันทร์ดีะ ได้ให้ผู้วิจัยเข้าชมขั้นตอนการผลิตของการผลิตตุ๊กตาไม้เพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้น และถ่ายภาพขั้นตอนการผลิตไว้เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้น สำหรับการวิจัย

2. การสัมภาษณ์เจาะลึก ( Indept Interview ) ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในงานวิจัย จากเอกสาร ภายวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแล้วสร้างแนวคำถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านสภาพทั่วไปของผู้ผลิต กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายไถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ

จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์มากขึ้น โดยได้ทราบว่าทางกลุ่มผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอรูปแบบที่มีความรัก มีรอยยิ้ม อุดมสมบูรณ์ มีความสุขในแบบสัตว์น่ารักๆ ซึ่งเป็นสัตว์ที่เกี่ยวข้องผูกพันกับคนเรามากมาย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และทางกลุ่มได้หวังว่าตุ๊กตาไม้เหล่านี้จะเป็นเอกลักษณ์ให้กับคนทั่วไปได้รู้จักชมชื่นของพวกเขามากขึ้น

สำหรับขั้นตอนการทำตุ๊กตานั้น ขั้นตอนแรกจะทำขึ้นมาเป็นตัวอย่าง 1 ตัว จากนั้น แกะแบบ แล้วก็แบ่งงานตามความถนัดของแต่ละคน ในการทำตุ๊กตาแต่ละตัว ต่อวันนั้นแต่ละคนจะ

รับผิดชอบในส่วนของตนเอง วันหนึ่งทำได้ 10 ตัว วันต่อไปอาจจะทำได้เท่าเดิมหรือมากกว่าเดิมกว่าจะได้ตุ๊กตามาแต่ละตัวต้องผ่านกรรมวิธีการผลิตที่แตกต่างกันไป โดยมีการร่างแบบเพื่อทำการฉลุ นำไปเจียรตกแต่งขอบ ให้เนียนเรียบแล้วนำมาขัดกระดาษทรายด้วยมือ ทาสีรองพื้นรอบแรก นำแขน ขา มาประกอบกันหากวบริเวณที่ประกอบ จากนั้นเอาซีลี้อยละเอียดมาผสมกับกาวโป๊บริเวณที่รอยต่อทิ้งไว้ให้แห้ง แล้วนำมาขัดอีกหนึ่งรอบ ปิดเศษฝุ่นออกให้หมด ทาสีรองพื้นรอบที่สอง ลงสี รอให้แห้ง ฟันสเปร์ย นำไปตากให้แห้งเตรียมไว้ในกล่องเพื่อรอส่งออกอัตราหนึ่งวันจะได้ตุ๊กตาไม้ทั้งหมด 30-50 ตัว ไม้ที่ใช้ทำตุ๊กตาจะเป็นไม้ที่มีอยู่ในหมู่บ้าน หาได้ง่าย เช่น ไม้จ๊ว ไม้จ๊อ ไม้มะขาม ไม้สน ฯลฯ ไม้จำพวกนี้ จะเป็นไม้ที่โตเร็ว สามารถปลูกทดแทนได้ไม่ทำให้เสียสมดุลธรรมชาติ

ปัญหาที่พบในการทำตุ๊กตาไม้คือมีการลงทุนไม่แน่นอนค่อยๆลงทุนไปที่ละส่วนโดยเริ่มจากเครื่องมือชิ้นเล็กๆไม่ใช่ว่ามีเงินหนึ่งก้อนก็นำมาลงทุนเลย ไม่ใช่แบบนั้น กลุ่มหัตถกรรมที่นี้จะค่อยเป็น ค่อยไปที่ละส่วนเพราะมีการวางแผนไว้ให้เป็นไปแบบนี้ ฉะนั้นหัตถกรรมที่นี้จะเป็กลุ่มหัตถกรรมขนาดเล็กเท่านั้น ได้ใช้เงินกู้เพื่อพัฒนาต่อเติมสถานที่บ้าง

การตลาด ส่วนใหญ่ ขาย-ส่งภายในประเทศ มากกว่าส่งออกนอกประเทศ ราคาที่ตั้งแต่ตัวละ 40-50 บาท ที่ส่งขายมากภายในประเทศเพราะจะจัดส่งเองแต่ถ้าส่งออกต่างประเทศ ไม่ได้ส่งโดยตรงต้องส่งผ่านบริษัท ซึ่งมีการส่งออกเดอร์ไว้ ถ้าเป็นในจังหวัดก็ส่ง ตามท้องตลาดทั่วไปอาทิ ร้าน กิฟช็อป ถนนคนเดิน ไนท์ซาฟารี จังหวัดเชียงใหม่ ต่างจังหวัดส่งที่ จตุจักร บริษัทคอลเลคชั่น กรุงเทพฯ พัทยา ชลบุรี ห้างร้านต่างๆ ตลาดต่างประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น สินค้าที่ได้รับความนิยมมากจะเป็นจำพวก ยีราฟ และ ม้าลาย ส่วนของไนท์ซาฟารี ขณะนี้กำลังต้องการ อูฐ จึงออกแบบทำอูฐขึ้นมาแล้วส่งตามเดอร์ไป นอกจากนี้ มีการออกบูธ งานต่างๆ มีการโฆษณาสินค้าไปเรื่อยๆ ในงานหัตถกรรม OTOP หรือ ตามสถานที่ต่างๆที่มี งานแสดงสินค้าหัตถกรรม ส่วนสินค้าตัวใหม่จะมีเพิ่มมาและแทรกสินค้าตัวเก่าเข้าไปตามลำดับ

สำหรับผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายไธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ผู้วิจัยจะใช้วิธีแบบเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้านสภาพทั่วไปของกลุ่มผู้ผลิตกระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายไธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ซึ่งประกอบด้วย

- |  |            |
|--|------------|
| 1. หัวหน้ากลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ | จำนวน 1 คน |
| 2. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ         | จำนวน 1 คน |
| 3. คณงานผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ      | จำนวน 2 คน |
| 4. พนักงานขายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ        | จำนวน 1 คน |

**ขั้นตอนที่ 4** การวิเคราะห์ศึกษาข้อมูล ขณะเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยตรวจสอบความแม่นยำของข้อมูล ( Validoty ) และความเชื่อถือได้ ( Veliability ) ของข้อมูลภาคสนามทุกครั้งที่ได้รับข้อมูล ด้วยการดูคำถามสื่อความหมายตรงตามที่ต้องการหรือไม่ขณะที่สัมภาษณ์ คำตอบที่ได้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ผลิตหรือไม่ตามระเบียบวิจัย การออกแบบพัฒนาและสร้างสรรค์ ด้วยการร่างแบบตามประเด็นที่ศึกษา คือการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

ผลจากการนำผลการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูลแนวทางในการดำเนินการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าลูกค้ากลุ่มเป้าหมายผู้ซื้อมีความจำเป็น และความต้องการที่แตกต่างกัน ตามหลักประชากรศาสตร์ เช่น เพศ วัย อาชีพ รายได้ ศาสนา ระดับการศึกษา แตกต่างกันไป ตามหลักภูมิศาสตร์ เช่น จังหวัด ขนาดประชากร ภูมิอากาศ ภูเขา ทะเล แตกต่างกันไป ตามหลักจิตวิทยา เช่นชนชั้นทางสังคม บุคลิกภาพ วิถีชีวิต และความแตกต่างตามหลักพฤติกรรมศาสตร์ เช่นวิธีการซื้อ โอกาสในการซื้อทัศนคติในการซื้อสินค้า หรืออะไรก็แล้วแต่ตามทฤษฎีแต่เมื่อมีจุดหนึ่งจุดใดร่วมกันแล้วผลิตภัณฑ์ที่ดีที่สุดที่ลูกค้าต้องการจะเป็นตัวกำหนดทิศลักษณะการออกแบบในระยะหลังจึงทำให้งานออกแบบมีความแตกต่างและมีเอกลักษณ์เฉพาะเกิดขึ้นมา

จากนั้นศึกษาเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์ ข้อมูลทางการตลาด การจัดจำหน่าย ส่วนข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นได้จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารและการศึกษาเรียนรู้หาความสำคัญระหว่างความรู้สึกรวมจากธรรมชาติมาสู่การพัฒนาและการออกแบบเพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ให้บรรจุภัณฑ์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ มาทำการวิเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบ ไปสู่การนำเสนอผลงานจริง

ผลการศึกษาพบว่าผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ยังขาดบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ไม่ช่วยส่งเสริมการขาย

**ขั้นตอนที่ 5** สรุปอภิปรายผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

ผลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ทั้งหมดที่ได้มาพบว่าผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ มีความโดดเด่นเฉพาะตัว จึงได้รับการตอบรับที่ดีจาก

นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ที่มักจะนิยมซื้อเป็นของฝากของที่ระลึก ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวและต้องการสินค้าที่มีเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นไม่เหมือนกับสินค้าที่มีอยู่ในท้องตลาดทั่วไป ผลิตภัณฑ์เป็นสินค้าที่มีราคาไม่สูงนัก แต่จำนวนแรงงานมีมาก และต้องมีค่าใช้จ่ายในส่วนต่างๆค่อนข้างมาก ผู้ประกอบการจำเป็นต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและให้ผู้บริโภคเกิดความน่าเชื่อถือ เพื่อให้มียอดขายเพิ่มขึ้น และเกิดการขยายตลาด แต่ในปัจจุบันยังขาดบรรจุกฎที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ บรรจุกฎที่ไม่ช่วยส่งเสริมการขาย ผู้วิจัยจึงต้องการออกแบบบรรจุกฎสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์คู่แข่งเป็นการเพิ่มจุดแข็ง และสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตัวผลิตภัณฑ์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ ทั้งยังเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค



## การวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ (Design Brief)

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design)

### ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ (Design Brief)

1. ชื่อโครงสร้าง (Project title) : การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

2. ข้อมูลลูกค้า (Client data)

2.1 ชื่อโครงการ (Name of producer) : กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

2.2 ที่อยู่ (Address) : 83 หมู่ 4 ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ 50200

2.3 เบอร์โทรศัพท์ (Telephone) : 0-5386-5173,0-7175-6478

2.4 อีเมลล์ (E-mail/Inter Address) : -

2.5 ชื่อบุคคลที่ติดต่อประสานงานจากหน่วยงานของลูกค้า (Name/Title of contact person) : คุณพีระพงศ์ บุญจันทร์ดี

**2.6 ความเป็นมาของบริษัท Brief description of product's company, manufacturing location (s), history etc. :**

“ตุ๊กตาไม้ นายโต” เป็นชื่อเริ่มต้นใช้เมื่อก่อตั้งกลุ่มในระยะเริ่มแรก จนทางกลุ่มได้รับการรับรองให้เข้าโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์จากที่ประชุมสมัยสามัญ องค์การบริหารส่วนตำบล ลวงเหนือ จึงให้ชื่ออย่างเป็นทางการว่า “กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่” ก่อตั้งกลุ่มขึ้นเมื่อปี 1 พฤษภาคม 2546 ดำเนินงานโดย เกษตร คนชรา แม่บ้าน และหนุ่มสาวในหมู่บ้าน รวม 67 คน

ที่จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแหล่งหนึ่งที่มีชื่อเสียงในการผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้หลากหลายรูปแบบ มีการผลิตแบบเป็นล่ำเป็นสัน จนกลายเป็นชื่อเสียงให้กับจังหวัด ทั้งยังสร้างรายได้และอาชีพให้แก่ชาวบ้าน อีกทางหนึ่งนอกเหนือจากอาชีพเกษตรกรรม

กลุ่มอาชีพตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ ตำบลลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ หรือที่เรียกกันว่า “ตุ๊กตาไม้ นายโต” นั้นก็เป็นอีกกลุ่มอาชีพหนึ่งที่ผลิตงานหัตถกรรมทางการแกะไม้เป็นรูปสัตว์ต่างๆหลายชนิดซึ่งผลิตภัณฑ์ทางกลุ่มจะมีเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะ ไม่เหมือนตุ๊กตาไม้แกะสลักตากที่อื่น ซึ่งทำให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่น และแสดงถึงความเป็นไทย ความเป็นสังคมครอบครัว ที่ปู่ย่า ตายาย จะทำของเล่นให้ลูกหลาน โดยการหาวัสดุต่างๆที่มีอยู่มาผสมผสานกับภูมิปัญญา สร้างสรรค์จนเป็นตุ๊กตาไม้ ถึงแม้ว่าตุ๊กตาไม้เหล่านี้จะไม่ได้มีประโยชน์ในการใช้สอยเท่าใดนัก แต่มันก็มีคุณค่าทางจิตใจแก่ผู้ที่เป็นเจ้าของ

ปัจจุบันกลุ่มอาชีพผู้ผลิตตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ มีลักษณะเป็นแบบโรงงานขนาดเล็ก มีพนักงานทั้งหมด 67 คน มีการระดมหุ้น หุ้นละ 100 บาท มีเงินหมุนเวียนจากหุ้น 17,500 บาท และยังได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านลวงเหนือ 30,000 บาทเพื่อจัดซื้อเครื่องมือ ศูนย์บริการการศึกษาออกโรงเรียนอำเภอดอยสะเก็ด ในการจัดฝึกอบรมให้ความรู้ และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอดอยสะเก็ด ในด้านการบริหารงานของกลุ่มทางกลุ่มมีเครื่องหมายการค้า และมีการจดลิขสิทธิ์ในรูปแบบสินค้า ประเภทตุ๊กตาไม้ 35 แบบ

ด้านวิสัยทัศน์ในอนาคต เนื่องจากได้รับการตอบสนองที่ดีจากผู้บริโภค ทางกลุ่มจึงมีการพัฒนาสินค้าให้มีความหลากหลายมากขึ้น และมีแนวโน้มที่จะขยายตลาดออกไปอีก ไม่เพียงแต่ในประเทศเท่านั้น

ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือมีทั้งหมด 35 หลักรๆ แต่ละแบบอาจนำไปเข้าสู่ชุดเป็นแบบชุดรวมได้อีก ในด้านบรรจุภัณฑ์ยังเป็นเพียงการห่อกระดาษแล้วใส่รวมในลังกระดาษอีกชั้น ภาระส่วนมากเป็นการค้าแบบค้าส่ง แล้วผู้รับจะนำไปวางจำหน่ายเอง โดยไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่

แน่นอนเป็นของกลุ่ม เนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นใหม่ จึงยังไม่มีบรรจุกฎเกณฑ์เพื่อรองรับตัวผลิตภัณฑ์ ทางกลุ่มจะเน้นที่คุณภาพของตัวผลิตภัณฑ์

นโยบายในการผลิตผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอรูปแบบที่ให้ความรัก มีรอยยิ้ม ความอุดมสมบูรณ์ มีความสุขในมวลหมู่สัตว์โลก ซึ่งสัตว์โลกทั้งหลายที่เกี่ยวข้องผูกพันกับคนเรามากมาย ทั้งรูปแบบของนิทาน ความเชื่อ วิถีชีวิต หรือรูปแบบของศิลปะอื่นๆ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทางกลุ่มหวังว่าตุ๊กตาไม้รูปสัตว์เหล่านี้จะมีส่วนช่วยให้เราทานรู้จักเพื่อนร่วมโลกทั้งหลายมากขึ้น

ทางกลุ่มหวังว่าตุ๊กตาไม้รูปสัตว์เหล่านี้จะเป็นเอกลักษณ์ให้ทานทั้งหลายรู้จักชุมชนเล็กๆ ที่ชื่อบ้านลวงเหนือแห่งนี้ เพราะทางกลุ่มได้จัดสรรและบรรจุออกแบบมาอย่างตั้งใจและทุ่มเทให้งานทุกชิ้นมีความสวยงาม ประณีตและมีคุณค่าทั้งผู้ให้และผู้รับ ตามปณิธานของกลุ่มที่ว่า "สัตว์แต่ละชนิดมีนิสัยใจคอต่างกัน แต่ในโลกของตุ๊กตา เราเป็นเพื่อนกันได้"

### 3. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Product data)

1. ชื่อผลิตภัณฑ์ (Product name) : ตุ๊กตาไม้ นายโถ
2. ชื่อตราสินค้า (Bran name) : ตุ๊กตาไม้ นายโถ
4. เป็นการพัฒนาบรรจุกฎเกณฑ์ (Redesign)

ส่วนวิเคราะห์ : ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ นายโถ ตำบลลวงเหนือ อำเภอค้อยสะเกิด จังหวัดเชียงใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์ Hand made ที่ต้องใช้ความชำนาญ มีฝีมือทางด้านศิลปะ อีกทั้งยังมีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ ลูกค้าน่าสนใจเป็นนักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติ แต่บรรจุกฎเกณฑ์เดิมมีการออกแบบที่เรียบง่ายมากจนเกินไป ขาดความน่าสนใจและแรงบันดาลใจในการซื้อ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาบรรจุกฎเกณฑ์เพื่อ

1. การบรรจุและการคุ้มครองป้องกัน (Containment and protection)

บรรจุกฎเกณฑ์ที่ประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องเอื้ออำนวยต่อการบรรจุและคุ้มครอง ซึ่งบรรจุกฎเกณฑ์จะต้องได้รับการออกแบบให้สามารถคุ้มครองผลิตภัณฑ์จากความเสียหายเนื่องจากการขนส่ง

2. การประกันผลิตภัณฑ์ (Indemnification) บรรจุกฎเกณฑ์ต้องแสดงให้เห็นตัวผลิตภัณฑ์ต่อผู้บริโภคในทันที โดยการใช้ชื่อการค้า (Trade name) เครื่องหมายการค้า (Trade mark) ชื่อผู้ผลิตและประเภทของสินค้า เข้ามาเป็นเครื่องบังชี้ เพราะผู้บริโภคต้องการบรรจุกฎเกณฑ์ที่มีรูปแบบเด่นชัดมองเห็นง่าย ลดการผิดพลาดของการหยิบฉวยของผลิตภัณฑ์ที่ไม่ต้องการ

3. ดึงดูดความสนใจแก่ผู้บริโภค (Consumer appeal) การที่บรรจุกฎเกณฑ์สามารถดึงดูดใจของผู้บริโภคได้ดี

## 5. ขยายภายในประเทศ (Domestic)

ส่วนวิเคราะห์ : ตลาดในปัจจุบันส่วนใหญ่จะเป็นตลาดในประเทศ โดยเฉพาะในภาคเหนือและงาน OTOP ในกรุงเทพและต่างจังหวัดตามแต่โอกาสที่เหมาะสมเพราะสะดวกในการจำหน่าย ระบบผลิตภัณฑ์ยังเป็นแบบหัตถกรรม ซึ่งเป็นงานทำมือเป็นการผลิตแบบโรงงานขนาดเล็ก มีข้อจำกัดด้านเงินทุนและแรงงาน จึงให้ความสำคัญกับตลาดภายในประเทศ และเริ่มมีการขยายตลาดการส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศมาได้ระยะหนึ่งแล้ว เพราะกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นผู้บริโภคคือนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

## 6. ราคาผลิตภัณฑ์ (Product Price):

1. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว	ราคา	40.-
2. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู	ราคา	40.-
3. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข	ราคา	40.-
4. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ	ราคา	65.-
5. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว	ราคา	65.-
6. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน	ราคา	65.-
7. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก	ราคา	120.-
8. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู	ราคา	90.-
9. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกฟามิงโก้	ราคา	120.-
10. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกกระจอกเทศ	ราคา	120.-
11. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ชุดครอบครัวแกะ	ราคา	195.-

## 7. ขนาดของผลิตภัณฑ์ (No of sizes):

1. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว	ขนาด	5.5X7x5.5	cm.
2. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข	ขนาด	4x7.5x6	cm.
3. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู	ขนาด	4.5x6.5x5	cm.
4. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ	ขนาด	6.5x11x11	cm.
5. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้จิ้งจอก	ขนาด	6x13x15.5	cm.
6. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว	ขนาด	6x13x11	cm.
7. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน	ขนาด	5.5x13x12.5	cm.
8. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู	ขนาด	8x10x13	cm.
9. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกฟามิงโก้	ขนาด	6x10x19	cm.
10. ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกกระจอกเทศ	ขนาด	9x9x20.5	cm.

11.ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ชุดครอบครัวแกะ ขนาด7x11x13, 6x9x10, 5x7x8 cm.

ตามลำดับ

**8. การใช้งานของผลิตภัณฑ์ (Product use):**

เป็นผลิตภัณฑ์ที่ประดับตกแต่งตามสถานที่ต่างๆตามความเหมาะสมเพื่อความสวยงาม เป็นของเล่น และสามารถซื้อเพื่อเป็นของขวัญ ของที่ระลึก หรือของขวัญได้อีกด้วย

**9. วิธีใช้งานผลิตภัณฑ์ (How used / Prepared):**

เป็นของเล่นหรือของประดับตกแต่ง

**10. ความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Product visual / physical / sensory attributes):**

ด้านการมองเห็น – รูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ ตัวงานมีความละเอียดประณีตสะท้อนถึงความใส่ใจของช่างฝีมือ

ด้านความรู้สึก – ด้วยท่าทางและการแสดงสีหน้าของผลิตภัณฑ์ให้ความรู้สึกเป็นมิตร

ด้านกายภาพ – ราคาเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ ราคาไม่สูง

**11. ผลิตภัณฑ์ควรได้รับการปกป้องอย่างไร (Product fragility):**

- ปกป้องจากรอยขีดข่วน การเสียดสีกันเองของผลิตภัณฑ์เมื่อวางใกล้ชิดกัน

- ปกป้องผลิตภัณฑ์ให้เกิดการแตกหัก เนื่องจากการได้รับความกระทบกระเทือน

ส่วนวิเคราะห์ : เนื่องจากผลิตภัณฑ์ผลิตจากวัสดุที่เป็นไม้ อาจแตกหักได้เมื่อเกิดการกระทบ กระแทก และควรระวังเรื่องความชื้นเนื่องจากเป็นไม้ ซึ่งบรรจุภัณฑ์จะต้องได้รับการออกแบบให้ สามารถเชื่อมต่อการปกป้องคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้

**13. ข้อควรระวัง (Product fragility):**

ระวังการแตกหักจากการกระทบ และความชื้น

**14. ข้อมูลความต้องการลักษณะพื้นที่การเก็บรักษา (Area or cube utilization requirements):**

เก็บในที่ที่เหมาะสม ไม่มีการกระทบกระเทือนและไม่มีความชื้นสูง

**15. ระยะเวลาในคลังสินค้า (Stack duration):**

ผลิตตามOrderที่สั่ง

**16. รายละเอียดความต้องการเพื่อปกป้องผลิตภัณฑ์ในคลังสินค้า (Protective packaging required) (details):**

- ปกป้องผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดความเสียหาย จากแรงกระทำภายนอก

- ปกป้องผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดรอยขีดข่วนเนื่องจากจะทำให้ผิวผลิตภัณฑ์ไม่สวยงาม

- ปกป้องผลิตภัณฑ์ให้มีสภาพสมบูรณ์ ไม่แตกหัก บิ่น อันจะทำให้ผลิตภัณฑ์เสียหาย และ

ถูกตีค่าราคาให้ต่ำลง

### 17. สถานที่จำหน่าย (Outlets):

ผลิตภัณฑ์มีการจัดจำหน่ายทั้งในจังหวัดเชียงใหม่และต่างจังหวัด รวมถึงต่างประเทศด้วย โดยในตัวจังหวัดนั้นจะจัดจำหน่ายที่ บริเวณที่ตั้งกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ และตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เช่น ไนท์บาซา และถนนคนเดิน ส่วนต่างจังหวัดนั้นส่วนใหญ่จะจัดแสดงและจัดจำหน่ายตามงาน OTOP

### 18. การจัดแสดงสินค้า (How displayed):

18.1 สถานที่ตั้งร้านค้า(Displayed) : เป็นเคาเตอร์โชว์ หรือชั้นวางสินค้าโดยไม่มีบรรจุภัณฑ์



18.2 สถานที่ตั้งร้าน (Store location): บริเวณที่ตั้งกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านลวงเหนือ / ถนนคนเดิน / ไนท์บาซา / บูธตามงาน OTOP

18.3 สถานที่ตั้งชั้นวางของ(Shelf location): -

18.4 ขนาดของพื้นที่วางจำหน่ายต่อหนึ่งชั้น (Retailer size limitations):

### 19. ข้อมูลทางการตลาด(Marketing Data):

#### คู่แข่งทางการตลาด (Major competition)

Company	Product	Comment
-งานหัตถกรรมไม้แกะบ้าน ถวาย จ.เชียงใหม่		-เป็นกลุ่มผู้ผลิตงานด้าน หัตถกรรมจากไม้ที่มีชื่อเสียง มานานและมีตลาดกว้างขวาง ทั้งในและต่างประเทศ มีการ เติบโตอย่างรวดเร็ว
-งานหัตถกรรมแกะสลักไม้และ ตุ๊กตาไม้ อ.สันกำแพง จ. เชียงใหม่		- เป็นกลุ่มผู้ผลิตสินค้า หัตถกรรมที่มีความประณีต และสินค้าให้เลือกหลากหลาย
- Happy Monkey 129/107 หมู่ 2 ถ.มหิดล ต.ป่าแดด อ.		-เป็นกลุ่มผู้ผลิตสินค้า หัตถกรรมงาน Hand made ที่

<p>เมือง จ.เชียงใหม่ 50100</p> <p>- หัตถกรรมจากกะลามะพร้าว 228 ม.6 ต.ห้างฉัตร อ.ห้าง ฉัตร จ.ลำปาง</p>		<p>มีความแปลกใหม่และมี เอกลักษณ์เฉพาะตัวราคาไม่ แพง</p> <p>- เป็นกลุ่มผู้ผลิตสินค้า หัตถกรรมที่มีความน่าสนใจ มี การเติบโตทางการตลาดอย่าง รวดเร็ว</p>
---	--	--

#### ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบผลิตภัณฑ์คู่แข่ง

Compared with the competition, our

Product quality is : Higher  Price is : Higher   
 Equal  Equal   
 Lower  Lower

(การเปรียบเทียบคุณสมบัติกับราคาของสินค้าเรากับคู่แข่ง)

#### 20. ข้อมูลผู้บริโภคเป้าหมาย (Target consumer data) :

Demographic/Psychographics description:

- Demographic :
- เพศชายและเพศหญิง
  - อายุ 7 ปีขึ้นไป
  - ฐานะปานกลาง
  - นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ
  - อาศัยอยู่ในชุมชนเมือง
- Psychographics :
- มีพฤติกรรมชื่นชอบงานฝีมือและงานพื้นบ้าน
  - รักธรรมชาติ รักสัตว์ป่า
  - ชอบท่องเที่ยว
  - ชอบซื้อของฝาก

- มีจินตนาการ
- มองโลกในแง่ดี

## 21. ข้อมูลบรรจุภัณฑ์ / ฉลาก (Package/label data) :

Type of pack : กล่องกระดาษ

ส่วนวิเคราะห์ : บรรจุ 1 ผลิตภัณฑ์ต่อ 1 บรรจุภัณฑ์ เป็นกล่องกระดาษลูกฟูกอย่างบาง เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีน้ำหนักไม่มาก ต้องการการปกป้องความเสียหายจากแรงกระทำภายนอกเช่น การเสียดสี การแตกหัก เป็นต้น

Raw materials : กระดาษลูกฟูกลอน E

ส่วนวิเคราะห์ : ใช้กระดาษลูกฟูกลอน E มีจำนวนลอนต่อความยาวฟุตอยู่ที่ 94 ลอน ซึ่งทำให้กระดาษลูกฟูกลอน E มีความต้านทานแรงกระแทกสูงมาก และมีพื้นผิวที่เรียบดี ส่งผลให้งานพิมพ์มีคุณภาพสูงมากเช่นกัน ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ เนื่องจากความบางและคุณสมบัติในการรับแรงกระแทก ลอน E จึงสามารถนำมาใช้แทนกล่องลูกฟูก หรือบรรจุภัณฑ์โฟมเบอร์ได้ เนื่องจากมีราคาคุ้มค่าไม่แพงเกินกว่าผลิตภัณฑ์ งานพิมพ์สวยงาม และสามารถปกป้องสินค้าได้ดี เหมาะสำหรับการผลิตเป็นกล่องไดคัท และที่สำคัญยังเป็นการรักษาสิ่งแวดล้อม เพราะกระดาษสามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ

Printing method for unit pack/label :

Printing directly on pack

ส่วนวิเคราะห์ : ง่ายต่อการบรรจุเพื่อไม่ให้เสียเวลาในการติดฉลาก และสามารถบอกข้อมูลให้กับลูกค้าได้อย่างละเอียด เนื่องจากมีพื้นที่ในการพิมพ์มาก

Number of printing colors : Offset 4 สี

ส่วนวิเคราะห์ : จะได้สีสันทึบสวยงาม และสามารถพิมพ์ได้ 4 สี มีการซ้อนทับให้สีต่างๆมากกว่า 4 สี สามารถพิมพ์ได้หลายสีในครั้งเดียว

## 22. Graphic Design Brief

### 22.1 Product/SWOT (strength, weakness, opportunity, threat)

#### จุดแข็ง(Strength)

- ได้รับเลือกให้เป็นสินค้า OTOP ระดับ 5 ดาว ประจำปี 2546 และได้รับตราเชียงใหม่ แปรนต์ มพช.45/2546
- มีรูปแบบเฉพาะตัว
- มีการพัฒนารูปแบบของสินค้าอย่างต่อเนื่อง
- ด้วยรูปลักษณ์ของตัวสินค้าแล้ว ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย และค่อนข้างหลากหลาย



รวม	กระบวนการออกแบบโครงสร้าง	11	โครงสร้าง
	กระบวนการออกแบบกราฟิก	11	กราฟิก

#### วัตถุประสงค์ของการพัฒนา/ออกแบบ (Background & Objective) :

เพื่อศึกษาสภาพของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ โดยตัวบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้ สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตัวผลิตภัณฑ์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ ทั้งยังเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

แนวความคิด (CONCEPT) : Fun of nature

เหตุผลสนับสนุนแนวคิด (Support) :

ในความเป็นจริงแล้วสัตว์แต่ละชนิด มีความแตกต่างกันแล้วแต่สภาพแวดล้อม นิสัยใจคอ แต่ในโลกของตุ๊กตาแล้วเราสามารถเป็นเพื่อนกันได้ ตุ๊กตาทั้งหลายล้วนแต่มีบุคลิกท่าทางที่เป็นมิตร มีความใสซื่อบริสุทธิ์ หน้าตาที่ถูกแต่งแต้มสีสันเต็มไปด้วยรอยยิ้มแห่งความสุข เห็นแล้วรู้สึกผ่อนคลาย จึงให้ตุ๊กตาทั้งหลายเป็นเสมือนตัวแทนของธรรมชาติความอุดมสมบูรณ์ มิตรภาพ ความรู้สึกดีๆ และความสนุกสนานที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ ที่เราสามารถมองเห็นและสัมผัสได้จากจินตนาการของเรา

Mood & Tone :

Concept	Fun of nature			
Mood & Tone	Natural	Friendly	Cheerful	Casual
Element	color	ภาพประกอบ	ภาพประกอบ	การจัดวาง

ตารางที่ 4.2 Mood & Tone

วิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

ปัญหา :

เนื่องจากผู้ซื้อส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติ อีกทั้งตุ๊กตาไม้เป็นสินค้าที่นอกเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวันทำให้ยากต่อการตัดสินใจในการซื้อของผู้ซื้อ บรรจุภัณฑ์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันยังไม่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ไม่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้ซื้อ และยังไม่สามารถใช้เป็นสื่อโฆษณาตัวสินค้าได้ดีเท่าที่ควร

แนวทางการแก้ปัญหา :

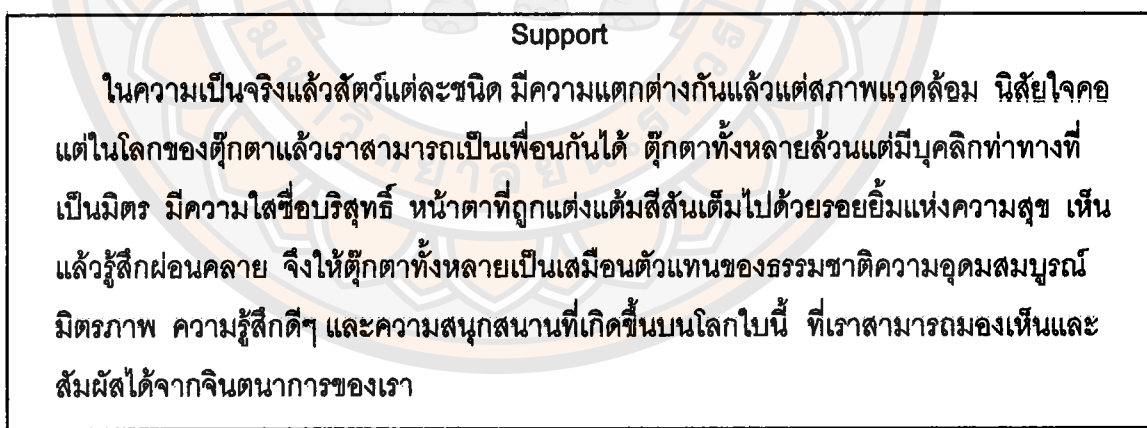
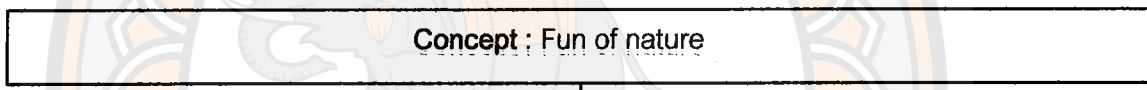
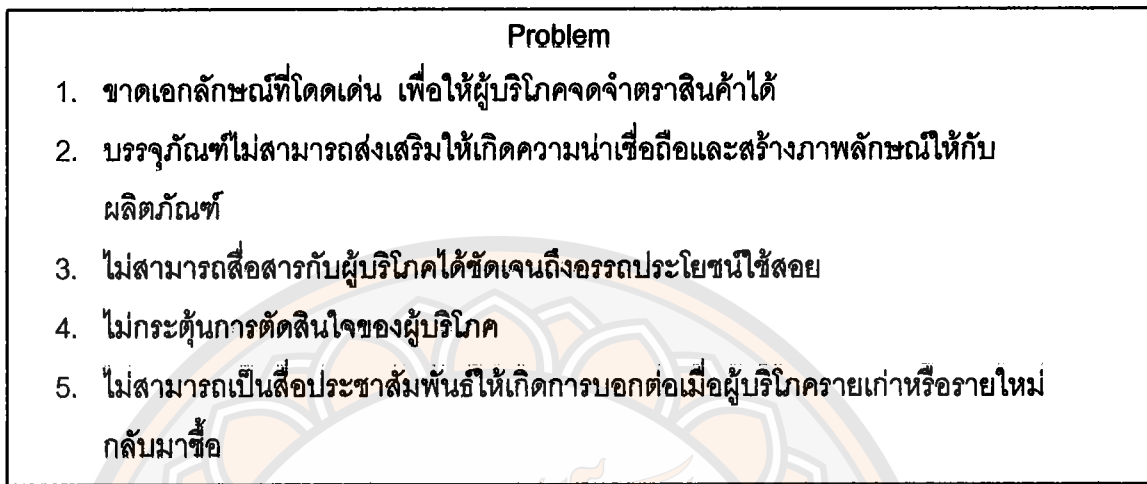
1. จำเป็นต้องพัฒนาบรรจุกณฑ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและสร้างแรงจูงใจในการซื้อให้กับผู้บริโภคได้
2. กราฟิบบนบรรจุกณฑ์ควรสื่อสารกับผู้บริโภคได้ชัดเจน ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดใด มีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยและข้อควรระวังระบุไว้อย่างชัดเจน
3. บรรจุกณฑ์ต้องสามารถปกป้องสินค้าจากความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นได้ เช่น ป้องกันการแตกหัก และป้องกันการขีดข่วน เป็นต้น
4. มีการแสดงตราสินค้าบนบรรจุกณฑ์ที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ติดตามและเป็นที่รู้จักมากขึ้น
5. บรรจุกณฑ์ที่ดีนั้นต้องช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้



**ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง**

แสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา เพื่อสื่อแนวทางการคิดและที่มาของการออกแบบ

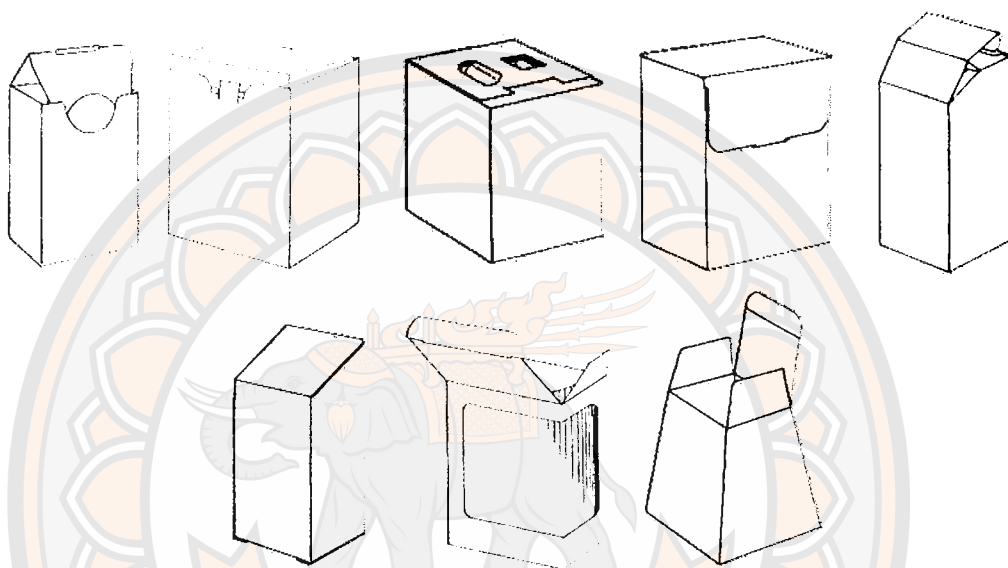
**DIAGRAM**



<b>Concept</b>	<b>Fun of nature</b>			
<b>Mood &amp; Tone</b>	Natural	Friendly	Cheerful	Casual
<b>Element</b>	color	ภาพประกอบ	ภาพประกอบ	การจัดวาง

**ขั้นตอนแบบร่างและการพัฒนาการออกแบบ (Sketch & Design development)  
การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ (Sketch Design)**

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ในขั้นแรกนั้น ได้คำนึงถึงโครงสร้างที่สามารถปกป้องผลิตภัณฑ์จากความเสียหายที่จะเกิดขึ้นได้ โดยทดลองจากโครงสร้างอย่างง่ายที่มีอยู่ทั่วไปในท้องตลาด มาเป็นต้นแบบในการออกแบบโครงสร้างเพื่อนำไปสู่การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่ใช้จริง



**ภาพที่ 4.1 โครงสร้างที่มีอยู่เดิมในท้องตลาด**

เมื่อได้แนวทางของโครงสร้างผลิตภัณฑ์คร่าวๆแล้วจึงนำมาพัฒนาต่อ โดยคำนึงถึงตัวผลิตภัณฑ์ เนื่องจากผลิตภัณฑ์ได้ผลิตจากวัสดุที่เป็นธรรมชาติ และมีการเปลี่ยนแปลงเอกลักษณ์ของสัตว์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาเป็นแรงขับเคลื่อนในการออกแบบ โดยอาศัยการศึกษาลักษณะรูปทรง และโครงสร้างของสิ่งต่างๆในธรรมชาติ มาเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดในการทำบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ

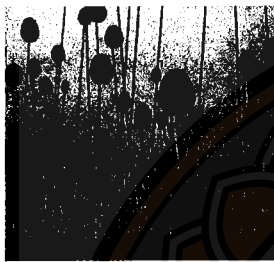


**ภาพที่ 4.2 การขึ้นรูปบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ**

ในส่วนของการขึ้นรูปบรรจุภัณฑ์ต้นแบบนั้น ได้มีการตัดระนาบด้านข้างให้เป็นรูปสามเหลี่ยมสลับเป็นพื้นปลา จุดประสงค์หลักเพื่อให้มีการกระจายแรงในการรับน้ำหนักของตัวผลิตภัณฑ์

### การออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกจะเน้นการแสดงออกถึงความเป็นธรรมชาติสื่อสารออกมาด้วยลวดลาย มีการดึงอารมณ์ของตัวผลิตภัณฑ์มาใช้ในการกราฟิกด้วยเพื่อให้เกิดความสอดคล้องและเชื่อมโยงกัน



กราฟิกมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้นรองรับด้วยพื้นหลังสีน้ำตาล

ภาพที่ 4.3 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 1



กราฟิกมีการจัดวาง Element โดยการกระจายของจุดและเส้น รองรับด้วยพื้นหลังสีน้ำตาล

ภาพที่ 4.4 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 2



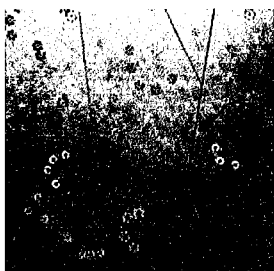
มีการจัดวาง Element ของจุดเส้น และมีการจัดวางรูปทรงอิสระลงไปด้วย

ภาพที่ 4.5 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 3



กราฟิกมีการเลียนแบบธรรมชาติ

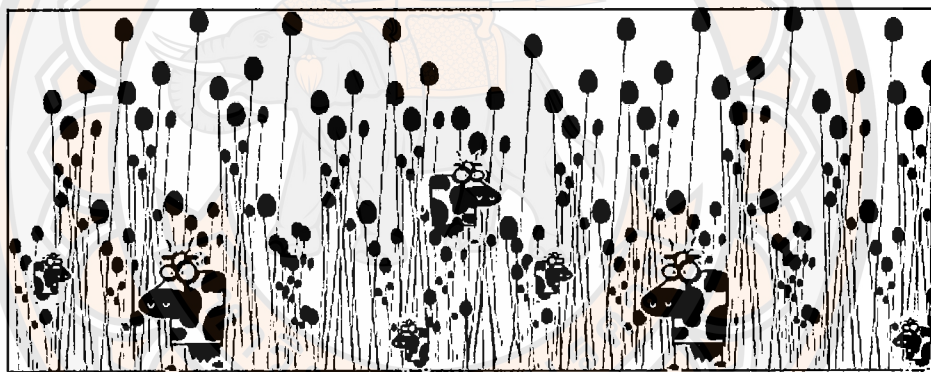
ภาพที่ 4.6 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 4



กราฟิกมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น  
เพิ่มสีสันลงบนจุดเพื่อความสวยงามมีชีวิตชีวา

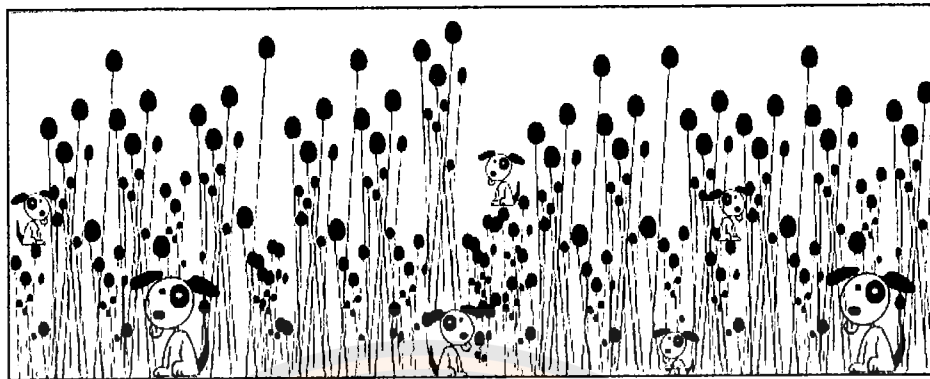
ภาพที่ 4.7 แบบร่างกราฟิกแบบที่ 5

ในส่วนของการออกแบบกราฟิกนั้น ได้จัดองค์ประกอบโดยการวางจุด เส้น ระบายให้มี  
ความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกันไปตลอด มีการเน้นค่าน้ำหนักและจัดวางตัวการ์ตูนรูปสัตว์แต่ละชนิด  
บนกราฟิกของผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทเพื่อให้เกิดความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน และเพื่อสื่อ  
ความหมายให้ทราบได้ว่าเป็นกราฟิกของผลิตภัณฑ์ชนิดใด



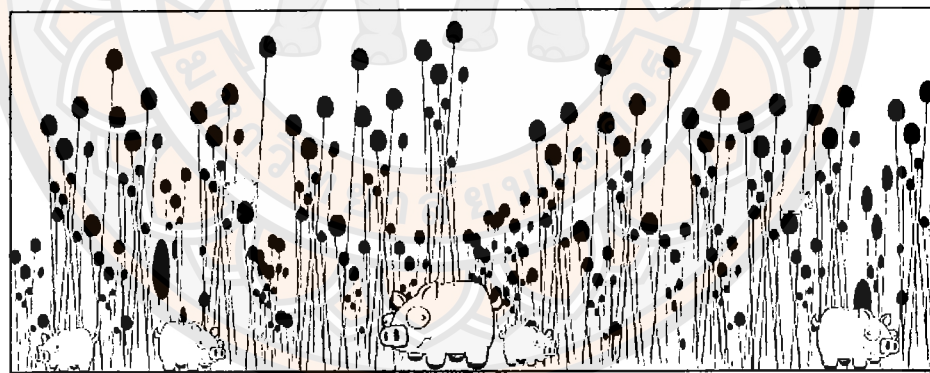
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้รวบมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น  
มีการกระจายลดทอนของตัวการ์ตูนรูปสัตว์ลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.8 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้รวบ



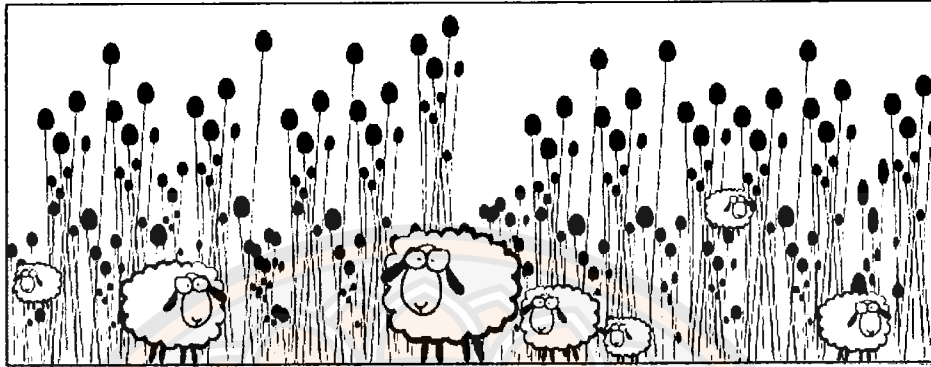
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัขมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดทอนของตัวการ์ตูนรูปวงลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.9 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข



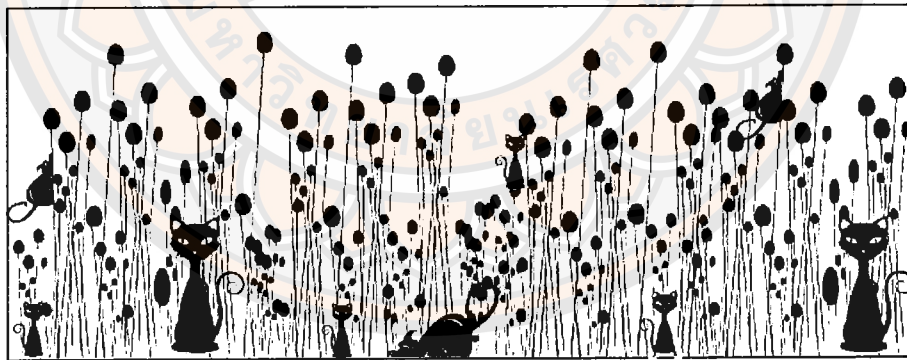
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมูมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดทอนของตัวการ์ตูนรูปวงลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.10 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู



กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดหลาดของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.11 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ



กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมวมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดหลาดของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.12 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว



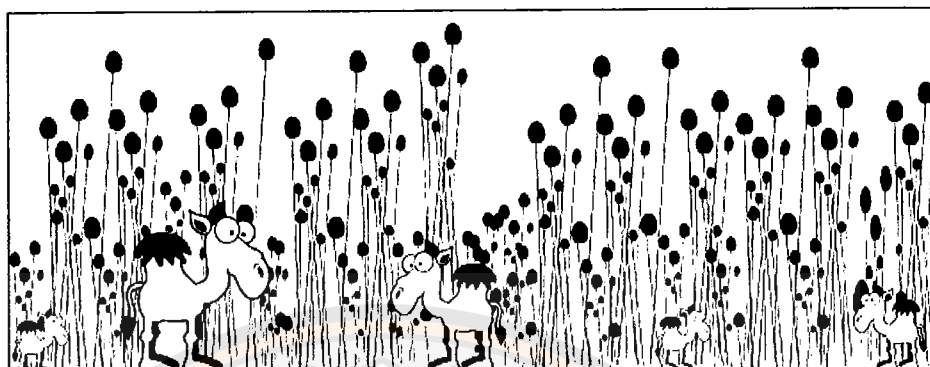
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูนมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลวดลายของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.13 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แรคคูน



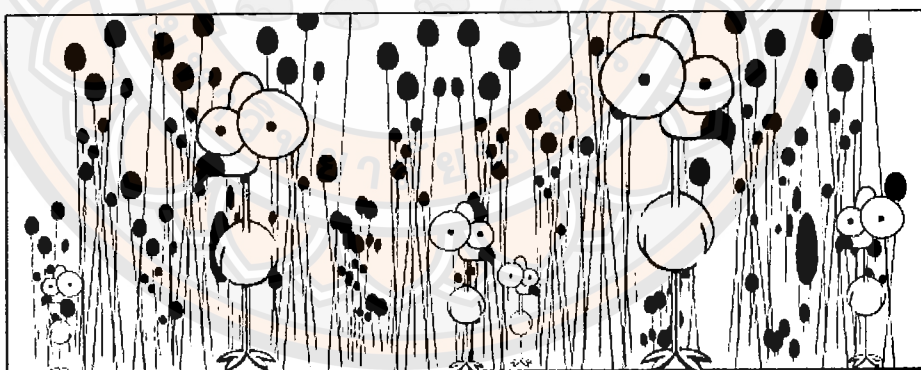
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมีมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลวดลายของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.14 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมี



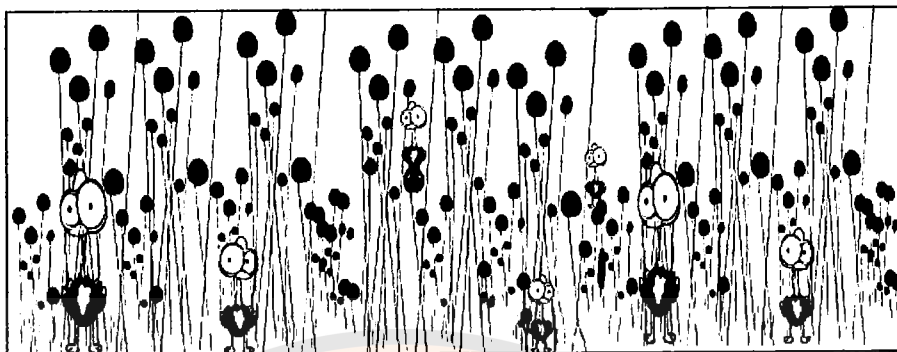
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ऊฐूมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลวดลายของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อให้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.15 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ऊฐू



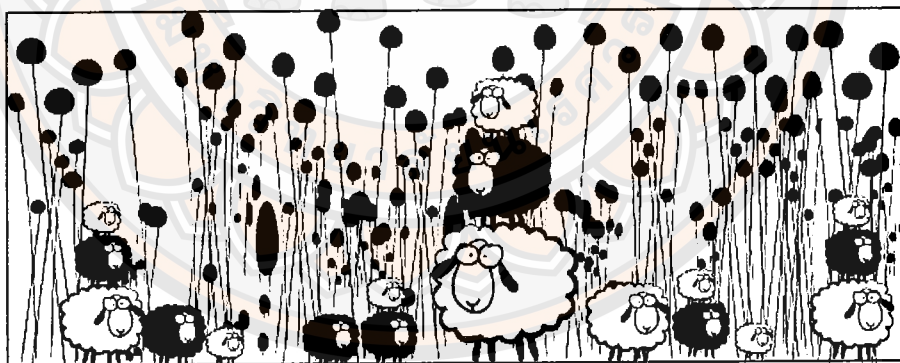
กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้้นกฟามิงโก้มีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลวดลายของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อให้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.16 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้้นกฟามิงโก้



กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้กกระจอกเทศมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดหลั่นของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.17 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้กกระจอกเทศ



กราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบวัวแกะมีการจัดวาง Element ของจุดและเส้น มีการกระจายลดหลั่นของตัวการ์ตูนรูปวัวลงบนกราฟิก เพื่อใช้บ่งบอกชนิดของผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.18 กราฟิกของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบวัวแกะ

### การออกแบบตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราสัญลักษณ์นั้นได้นำแนวคิดมาจากตัวผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากวัสดุธรรมชาติบวกกับบุคลิกของผลิตภัณฑ์ที่มีความสดใส ร่าเริง และดูเป็นมิตร มาเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบมีการใช้ลักษณะอักษรที่สามารถอ่านเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้สามารถมองเห็นได้ชัดเจน และง่ายต่อการจดจำของผู้บริโภคด้วย

### แบบร่างตราสัญลักษณ์



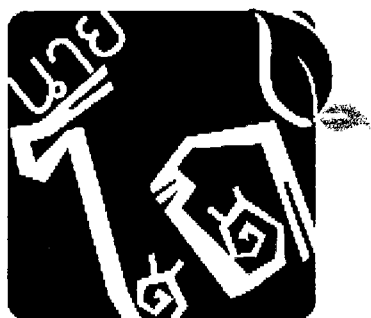
ภาพที่ 4.19 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 1

ตราสัญลักษณ์ดัดแปลงมาจากฟอนต์ BLK BangLiBoy จัดวางลงบนพื้นหลังสีน้ำตาล เพิ่มกราฟิกใบไม้สีเขียวอ่อนและเข้ม เพื่อให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ที่มาจากธรรมชาติ



ภาพที่ 4.20 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 2

ตราสัญลักษณ์แบบที่ 2 มีการสลับตำแหน่งข้อความและกราฟิกใบไม้ เพื่อให้เกิดรูปแบบที่หลากหลาย และเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับการออกแบบ



ภาพที่ 4.21 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 3

ตราสัญลักษณ์แบบที่ 3 ดัดแปลงมาจากฟอนต์ OAF Modern Egyptian จัดวางลงบนพื้นหลังสีน้ำตาลในลักษณะแนวเฉียงเพื่อเพิ่มลูกเล่น เพิ่มกราฟิกใบไม้สีเขียวอ่อนและเข็ม เพื่อให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ที่มาจากธรรมชาติ



ภาพที่ 4.22 แบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 4

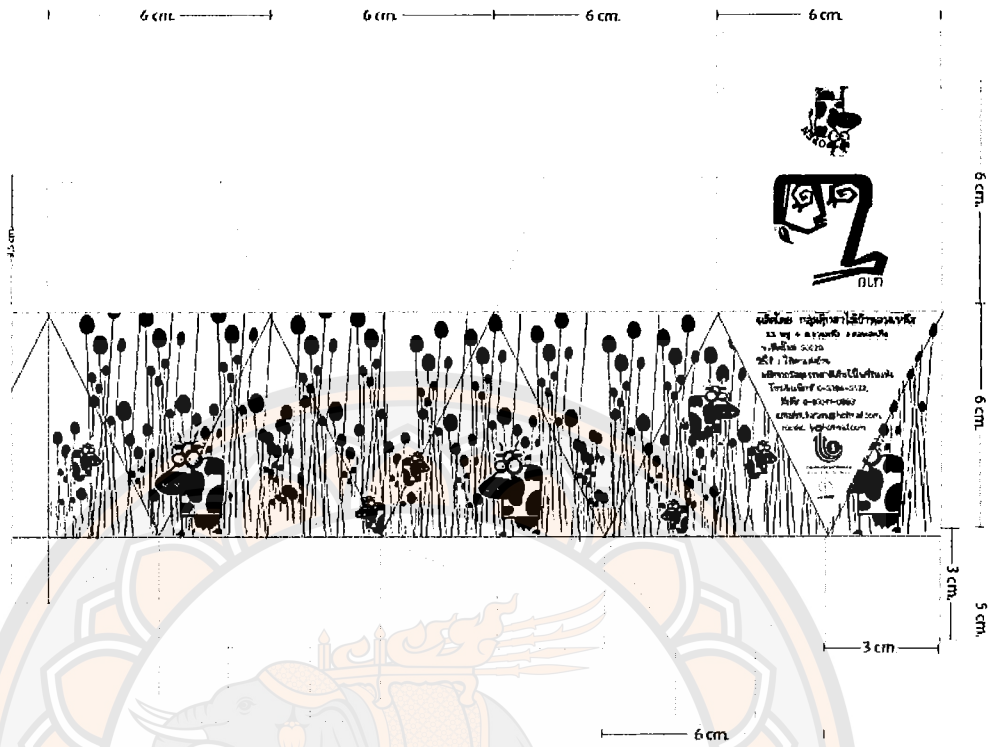
ตราสัญลักษณ์แบบที่ 4 มีการจัดวางตำแหน่งข้อความใหม่ พื้นหลังเป็นสีขาว ล้อมรอบด้วยกรอบสีน้ำตาล  
แบบตราสัญลักษณ์ที่ผ่านการพัฒนาและสร้างสรรค์แล้ว



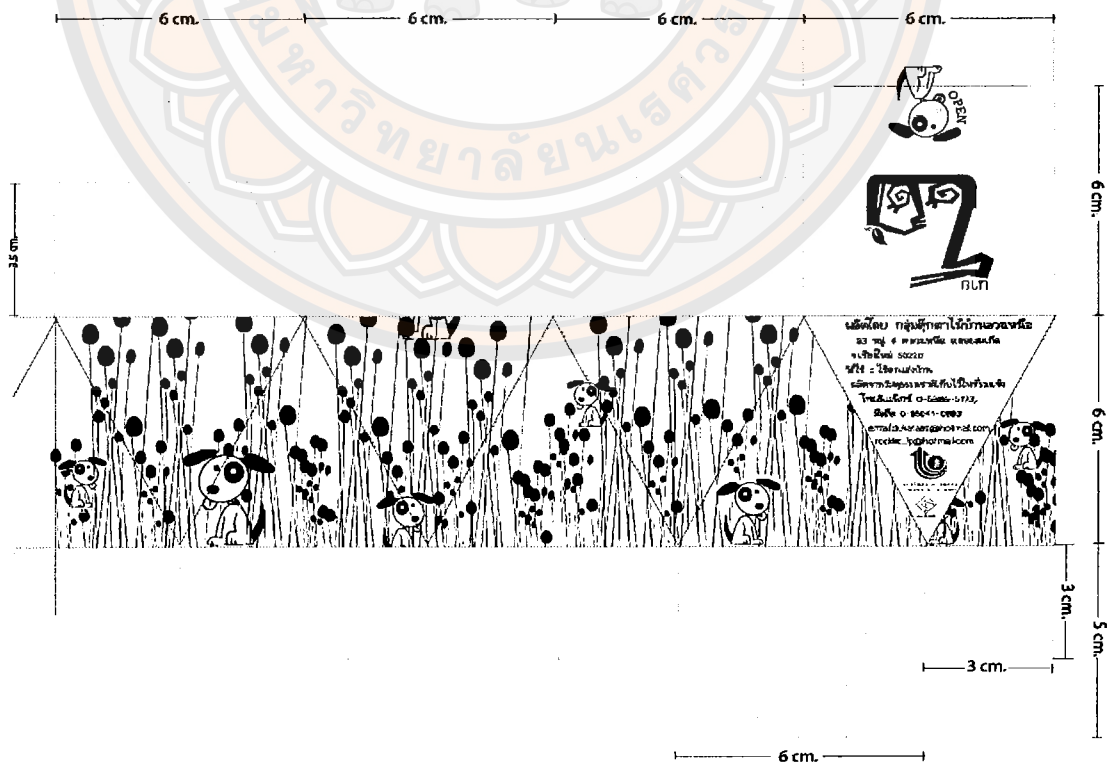
ภาพที่ 4.23 แบบตราสัญลักษณ์ที่ผ่านการพัฒนาและสร้างสรรค์แล้ว

ตราสัญลักษณ์ที่ถูกพัฒนาแล้วถูกพัฒนามาจากแบบร่างตราสัญลักษณ์แบบที่ 4 โดยการตัดส่วนที่เป็นเส้นขอบสีน้ำตาลด้านบนออก เหลือไว้เพียงด้านล่างเพื่อเชื่อมข้อความเข้าด้วยกัน ตัวอักษรคำว่า "นาย" ถูกลดขนาดลงและเปลี่ยนฟอนต์เพื่อไม่ให้ดูรกและเด่นเกินไป

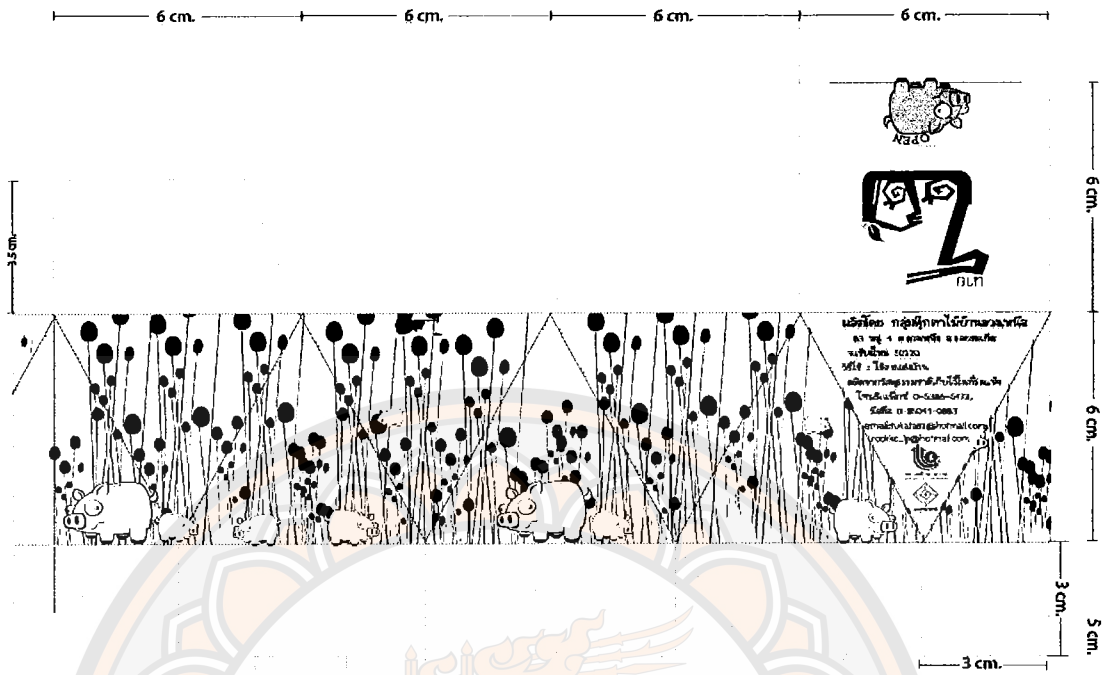
### ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)



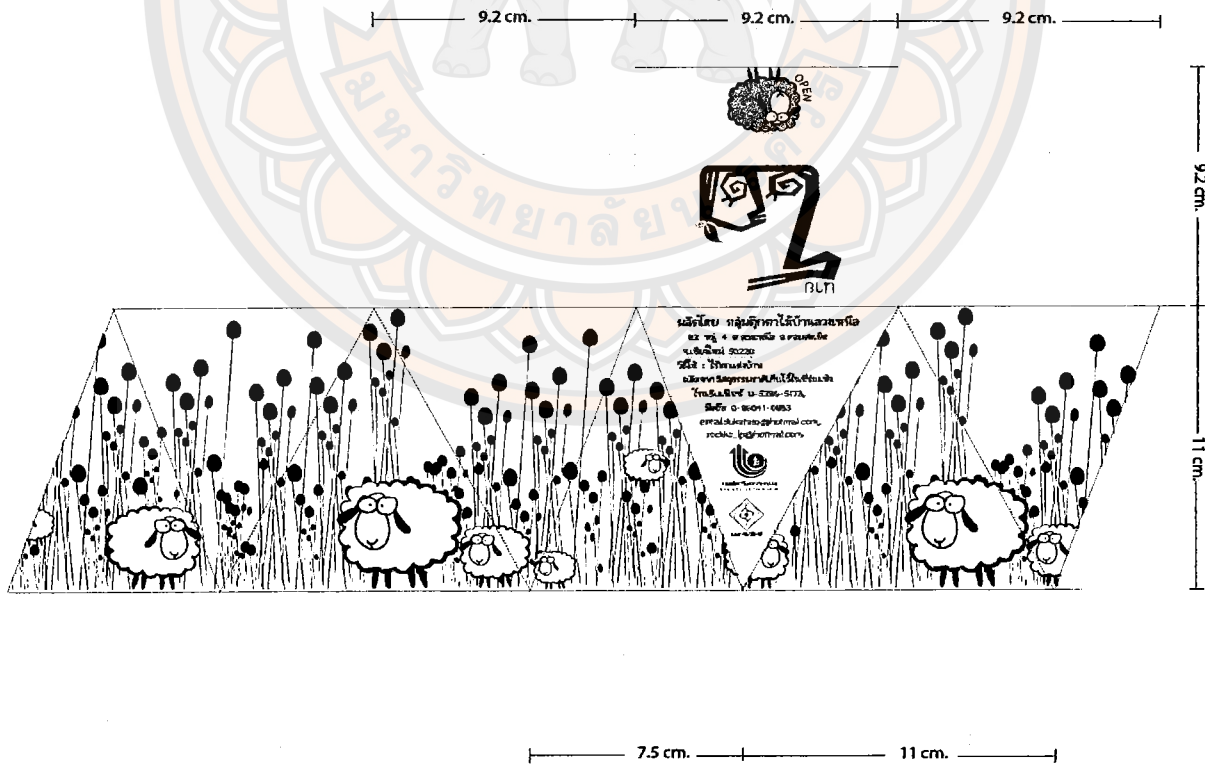
ภาพที่ 4.24 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว



ภาพที่ 4.25 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข

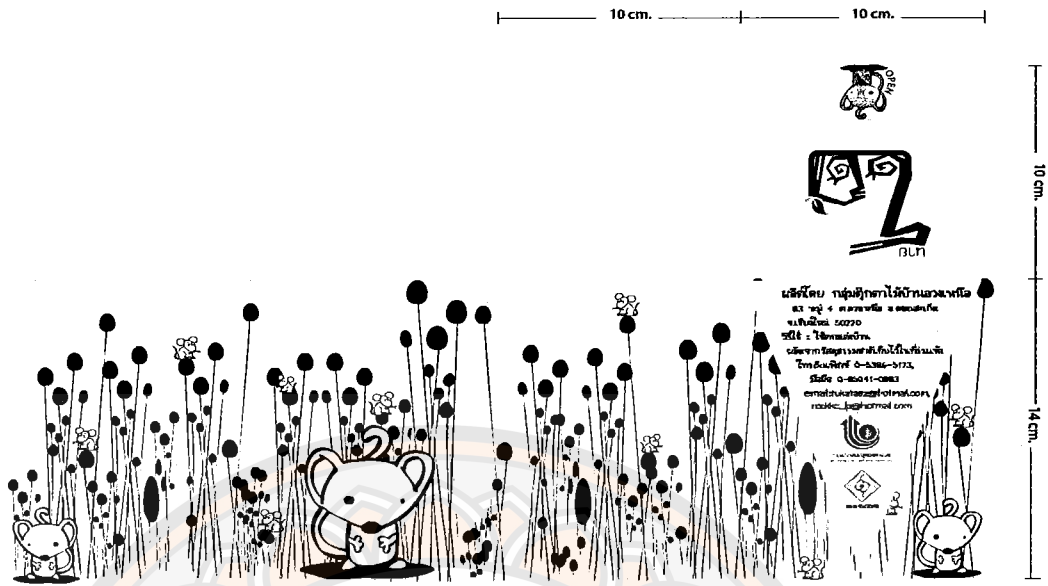


ภาพที่ 4.26 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู

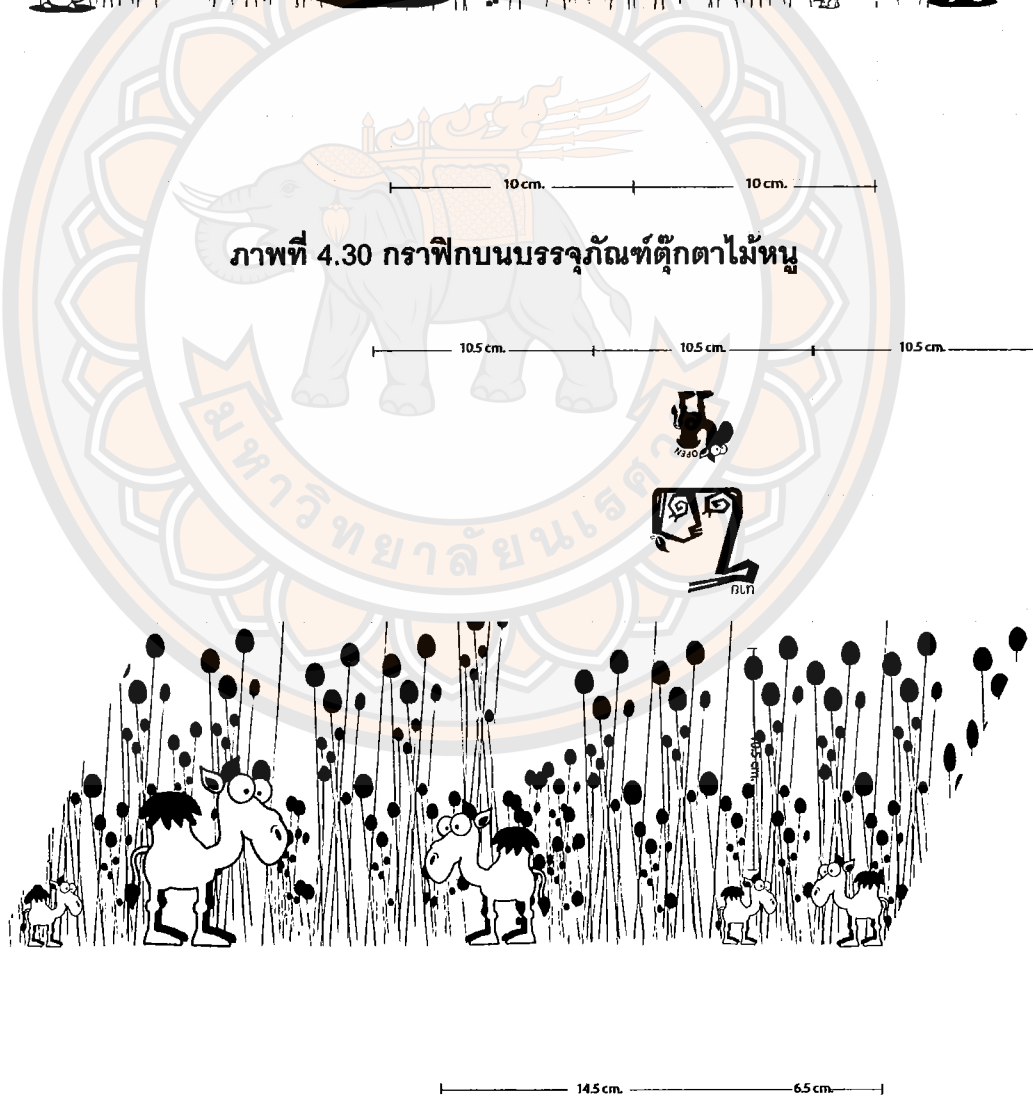


ภาพที่ 4.27 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ





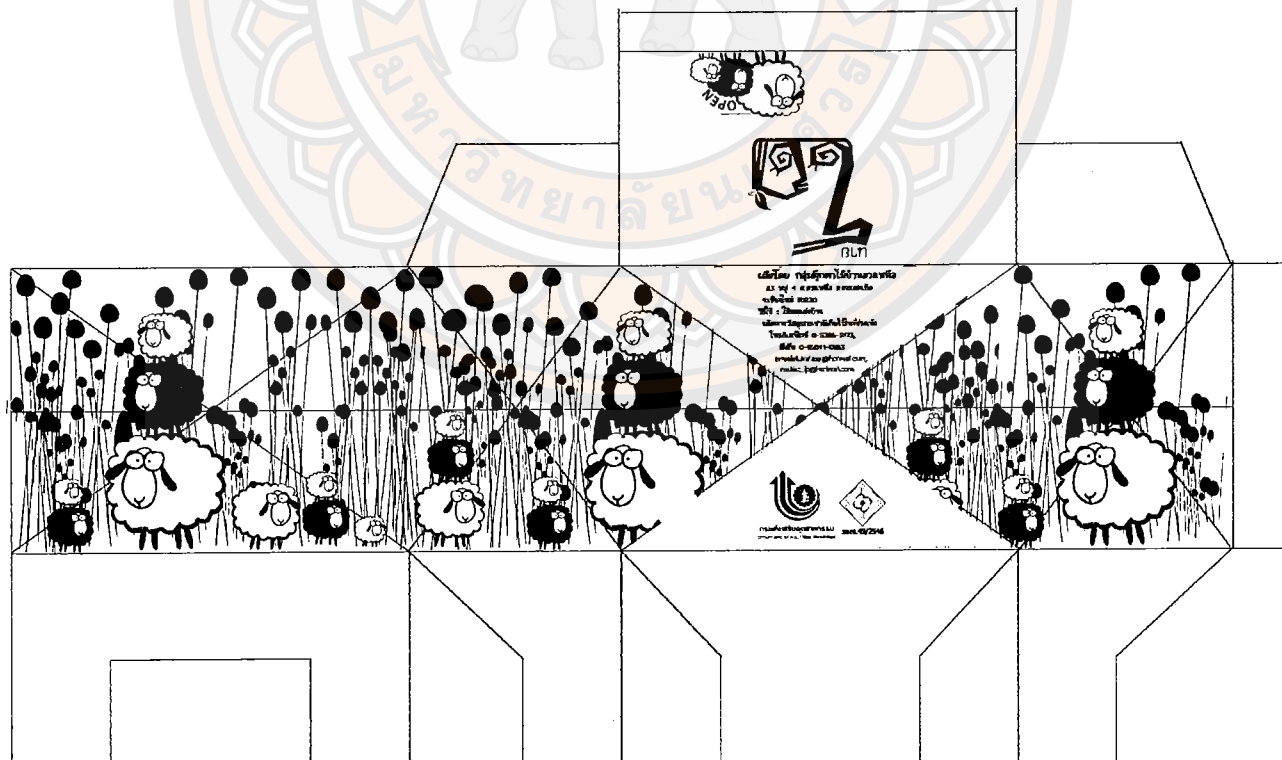
ภาพที่ 4.30 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หนู



ภาพที่ 4.31 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้อูฐ

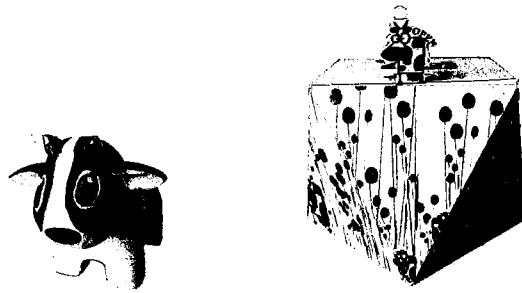


ภาพที่ 4.32 กราฟิ กบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้กระจอกเทศ



ภาพที่ 4.33 กราฟิ กบนบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบครัวแกะ

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design)



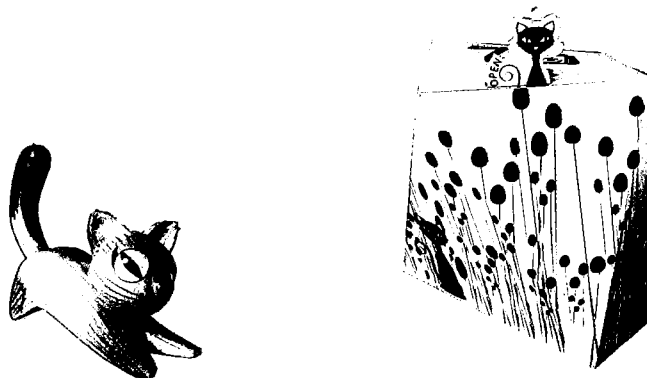
ภาพที่ 4.34 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้วัว



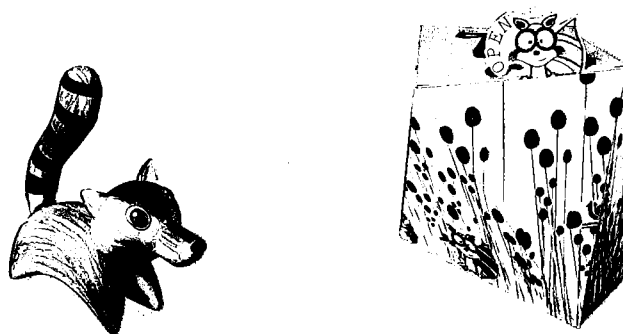
ภาพที่ 4.35 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้หมู



ภาพที่ 4.36 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้สุนัข



ภาพที่ 4.37 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แมว



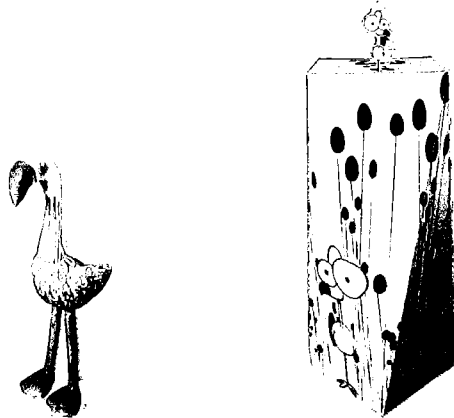
ภาพที่ 4.38 บรรจุกิจกรรมผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้เรคคูน



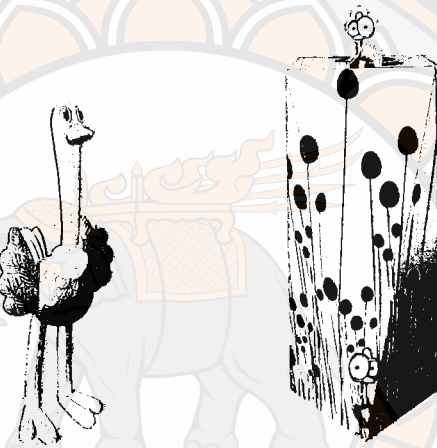
ภาพที่ 4.39 บรรจุกิจกรรมผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้แกะ



ภาพที่ 4.40 บรรจุกิจกรรมผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ฮูฐ



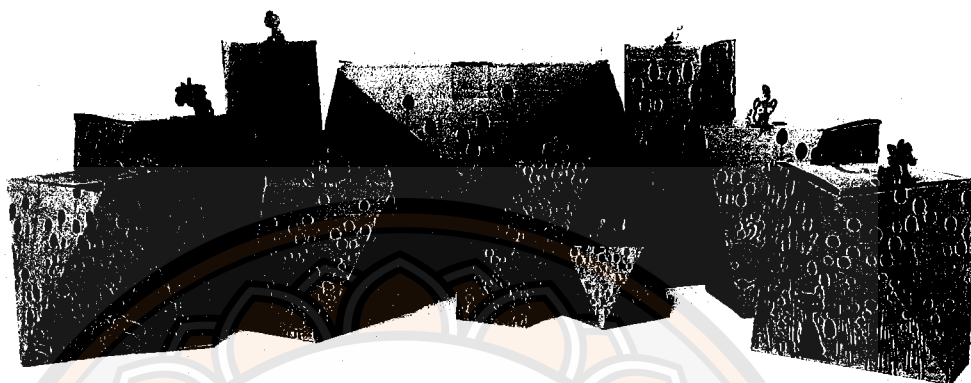
ภาพที่ 4.41 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกฟลามิงโก้



ภาพที่ 4.42 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้นกกระจอกเทศ



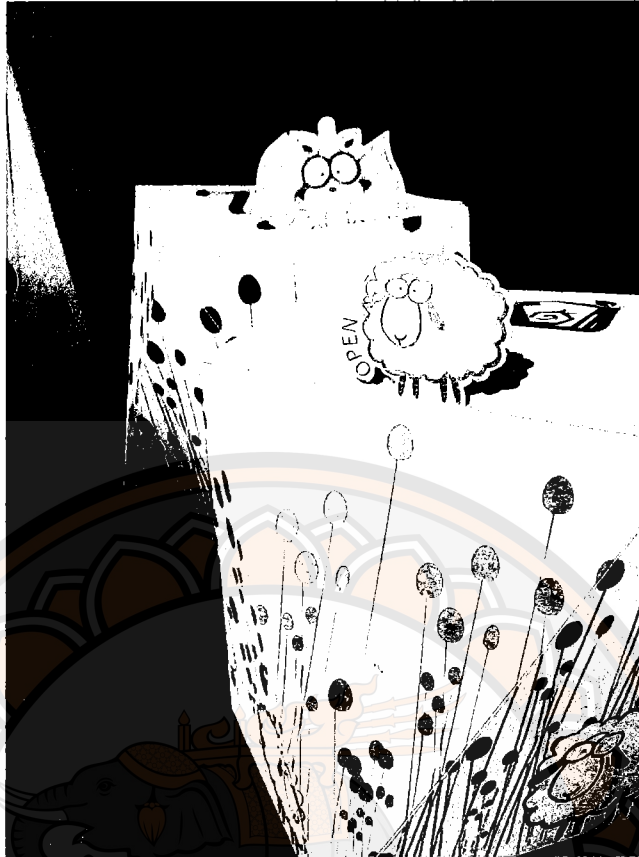
ภาพที่ 4.43 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ครอบครัวแกะ



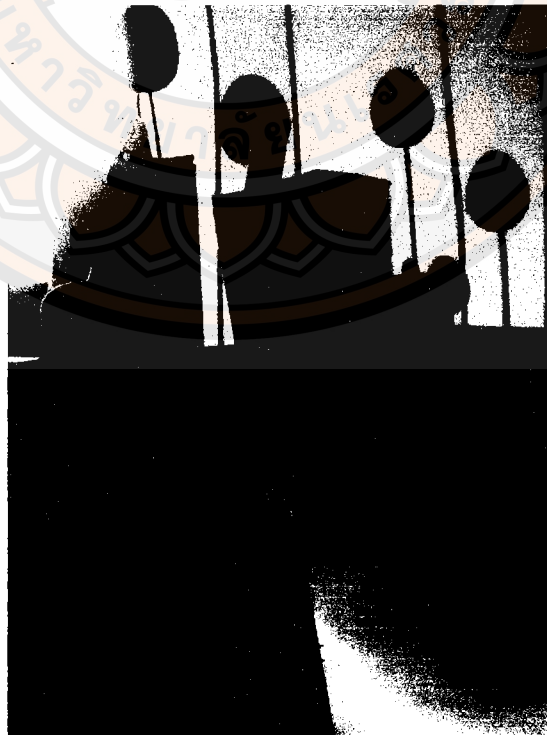
ภาพที่ 4.44 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.45 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.46 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.47 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.48 ผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.49 การจัดนิทรรศการผลงานที่สมบูรณ์

## บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ ตุ๊กตาไม้ นายโถ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า และวิธีดำเนินการศึกษา ดังนี้

### บทย่อ

1. ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
2. ศึกษาเรียนรู้หาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกจากธรรมชาติมาสู่การพัฒนาและการ ออกแบบเพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ให้บรรจุภัณฑ์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ
3. พัฒนารูปร่างผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

### สรุป

ผลจากการศึกษาเรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาสภาพทั่วไปและระบบการผลิตของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโถ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ คือ กลุ่มผู้ผลิตเป็นลักษณะเป็นโรงงานขนาดเล็ก มีการพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความจำเจในรูปแบบและตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผลิตภัณฑ์ของกลุ่มตุ๊กตาไม้ บ้านหลวงเหนือ ได้รับเลือกเป็นสินค้า OTOP ระดับ 5 ดาว และได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนในปี 2546 มีเครื่องหมายการค้าเป็นของตนเองซึ่งมีความโดดเด่นอยู่ที่การนำเอาวัสดุจากธรรมชาติที่มีอยู่ภายในท้องถิ่นมาเพิ่มมูลค่า โดยการสร้างสรรค์เป็นงานหัตถกรรมที่อาศัยทักษะ

ฝีมือและใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมมาพัฒนาจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เกิดการกระจายรายได้เข้าสู่ชุมชน

ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนเห็นถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาชาวบ้านของไทย ได้รับความสนใจจากท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ซึ่งถือเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญ ส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวและต้องการสินค้าที่มีเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น กลับไปนิยมนำกลับไปเป็นของฝากและของที่ระลึก แต่เนื่องจากผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ เป็นผลิตภัณฑ์ที่อยู่นอกเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวัน ทำให้การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ยากกว่าผลิตภัณฑ์ที่เป็นปัจจัยสี่ ดังนั้นคุณภาพ และการสร้างแรงจูงใจในการซื้อจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2. บรรจุภัณฑ์เป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค ซึ่งบรรจุภัณฑ์จะเป็นตัวบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ส่งเสริม สนับสนุน สร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือให้กับตัวผลิตภัณฑ์ ดังนั้นการสร้างความน่าเชื่อถือ และสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นกว่าสินค้าอื่นๆในกลุ่มเดียวกัน จะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริโภคและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้

3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนโครงสร้างและส่วนกราฟิก ในส่วนโครงสร้างนั้นได้ออกแบบโดยอาศัยความรู้สึกรักจากธรรมชาติมาสู่การพัฒนาและการออกแบบเพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ให้บรรจุภัณฑ์ในเชิงการอนุรักษ์ธรรมชาติ ทั้งในด้านของรูปร่างและด้านของกราฟิกที่ผู้วิจัยได้บอกเล่าเรื่องราวของตัวผลิตภัณฑ์ภายใน ในมุมมองที่ดูเป็นมิตร ผสมผสานกับความเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องเชื่อมโยงกันระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

4. การออกแบบบรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องความเสียหายสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการเปิดปิด

## อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1. สภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโธ มีความหลากหลายเป็นผลิตภัณฑ์ทำมือ (Hand Made) ที่ต้องอาศัยทักษะฝีมือ และความชำนาญทางด้านศิลปะ อีกทั้งยังมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

- ใช้เป็นของสะสม ของฝาก ของที่ระลึก หรือใช้ประดับตกแต่งสถานที่
- ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่วางจำหน่ายมิให้ผู้บริโภคเลือกได้ตามใจชอบ

- ราคาไม่สูงเมื่อเทียบกับผลิตภัณฑ์ในกลุ่มเดียวกัน
- 2. บรรรจภัณฑ์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคมีพฤติกรรมการบริโภคที่แตกต่างกันออกไป
  - ด้านความนิยม บรรรจภัณฑ์เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค เนื่องจากผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้เป็นสินค้าฟุ่มเฟือย อยู่เหนือความต้องการในชีวิตประจำวัน ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการซื้อกลับไปเป็นของฝาก หรือของที่ระลึก ซึ่งเห็นว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ ต้องการสร้างความประทับใจแก่ผู้รับ
    - ผู้ประกอบการ มีการควบคุมคุณภาพผลิตภัณฑ์ด้วยตนเองในทุกขั้นตอนอย่างทั่วถึง เพราะการที่เป็นโรงงานขนาดเล็ก ทำให้การควบคุมคุณภาพของสินค้ามีความสะดวก แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดปัญหาการตรวจเช็คไม่ทันหากมีการสั่งสินค้าในปริมาณมาก
    - การออกแบบบรรรจภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ เนื่องจากยังเป็นธุรกิจขนาดเล็ก ผู้ผลิตยังประสบปัญหาในด้านเงินทุน ที่ยังมีไม่มากพอที่จะให้ลงทุนในด้านของบรรรจภัณฑ์มากนัก เพราะจะทำให้ต้นทุนในการผลิตสูงขึ้น จึงทำให้ผลิตภัณฑ์มีหน้าที่ปกป้องสินค้าเพียงอย่างเดียว ทำให้ผลิตภัณฑ์ขาดจุดเด่นไม่เกิดความแตกต่างกับผลิตภัณฑ์ที่มีวางอยู่ทั่วไปในท้องตลาด แต่หากมีบรรรจภัณฑ์ที่เหมาะสม จะเป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์มากขึ้น รวมถึงการสร้างความประทับใจให้กับผู้บริโภค สร้างความน่าเชื่อถือ อีกทั้งยังทำให้ตราสินค้าเป็นที่รู้จักมากขึ้น เกิดการบอกต่อและกลับมาบริโภคซ้ำ

### ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบและพัฒนาแบบ ควรคำนึงถึงความสามารถในการผลิตได้จริง ทั้งเรื่อง การปกป้องสินค้า การทับซ้อน การกระจายสินค้า และการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวผลิตภัณฑ์
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่หลากหลาย ขนาดของผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีขนาดแตกต่างกันไม่มากนัก ดังนั้นบรรรจภัณฑ์ควรมีความสามารถในการรองรับผลิตภัณฑ์อื่นได้เพื่อประหยัดต้นทุนในการผลิต
3. การรู้จักวางแผนในการทำงาน ให้เวลาและเรียงลำดับความสำคัญของงาน มีการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ จะช่วยให้การทำงานง่ายและรวดเร็วขึ้น มีความมุ่งมั่นอดทน และเพิ่มความละเอียดในการทำงานจะส่งผลให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด
4. ควรนำการศึกษาค้นคว้าสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาไม้ นายโต ของกลุ่มตุ๊กตาไม้บ้านหลวงเหนือ ตำบลหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ มาใช้ประโยชน์เป็นแนวทางในการออกแบบให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะได้งานออกแบบที่สมบูรณ์และมีความเหมาะสมที่สุดต่อผลิตภัณฑ์

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **การบรรจุภัณฑ์**. กรุงเทพฯ:วังอักษร.
- คมกฤษ จำปาสุต.(2545). **การบรรจุภัณฑ์**. พิษณุโลก: เอกสารประกอบการสอน  
ภาควิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นวนน้อย บุญวงษ์.(2539). **หลักการออกแบบ.พิมพ์ครั้งที่ 1**. กรุงเทพฯ :  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นพวรรณ หมั่นทรัพย์.(2539).**การออกแบบเบื้องต้น BASIC DESIGN .พิมพ์ครั้งที่ 1**.  
กรุงเทพฯ: โกลบอลวิชั่น.
- ประชิด ทิณบุตร.(2531). **การออกแบบบรรจุภัณฑ์ .พิมพ์ครั้งที่1** .กรุงเทพฯ: โอ.เอส.  
พรินติ้ง เฮาส์
- วิรุณ ตั้งเจริญ.(2528). **การออกแบบ** .กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์  
สืบค้นเมื่อ 17 ธันวาคม 2552 , จาก <http://netra.lpru.ac.th/>  
สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2552, จาก <http://www.artnanastudio.com/>  
สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2553, จาก <http://maeja.tarad.com/>  
สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2553, จาก <http://www.decclassroom.com/>