

อภิธาน์พจนานุกรม



สำนักหอสมุด

การออกแบบบรรณทัศน์ที่ไม่แกมส่ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน
ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่



สิรัตน์ ปลื้มวงศ์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธนเรศวร

วันลงทะเบียน..... 25 ส.ค. 2553

เลขทะเบียน..... 1504750X

เลขเรียกหนังสือ..... TS

197.5

ส 729 ก

2553

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบบรรณทัศน์

มีนาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยธนเรศวร

**THE PACKAGE DESIGN FOR WOODEN GAME OF THE BANSOBVIN
HANDICRAFT GROUP IN TUMBOL MEAWIN, MEAWANG,
CHIANGMAI PROVINCE**



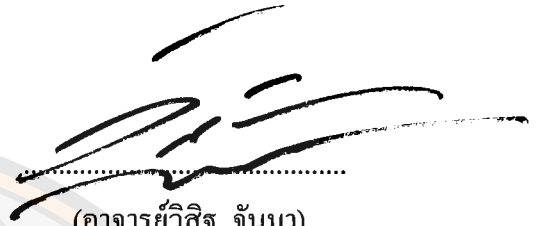
**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts**

In Packaging Design

March 2010

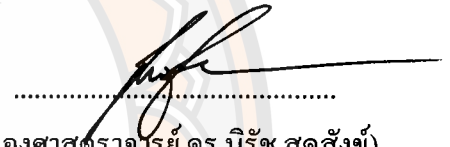
Copyright 2010 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาภาคนิพนธ์ของ นางสาว สิริรัตน์ ปลื้มวงศ์ “การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน” แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ



หัวข้อภาคนิพนธ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัย นางสาว สิริรัตน์ ปลื้มวงศ์

ที่ปรึกษา อาจารย์วิสิษฐ จันมา

ประเภทปริญญาานิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ศศ.บ.(การออกแบบบรรจุภัณฑ์), 2553

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไป การจัดทำจำหน่ายไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ จากการศึกษาดังกล่าวซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ทำการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ประธานกลุ่ม โดยใช้กระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ด้านบรรจุภัณฑ์ควรมีบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์และสามารถบอกข้อมูลของสินค้าได้เป็นอย่างดี จึงควรเป็นอย่างไรที่จะสร้างภาพลักษณ์และจุดเด่นเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่และสามารถดึงดูดผู้บริโภคได้
2. ด้านกราฟิกควรมีที่มาที่ไปและส่งเสริมภาพลักษณ์และความเป็นเอกลักษณ์โดยการสร้างความโดดเด่นในการใช้สีหรือลวดลายในการออกแบบ โดยเลือกภาพลักษณ์เรื่องราวความเป็นตัวตนของผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นของตัวบรรจุภัณฑ์
3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน เป็นการออกแบบโดยใช้แนวคิดของการออกแบบคือ “Funny Skill” การเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นต่อมความคิดการลองเขาร่วมปัญหาให้กับตัวผู้เล่น ผ่านทางการสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบของเกมส์

ประกาศคุณประการ

ภาคนิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ วิสิฐ จันมา อาจารย์ ทวีรัศมี พรหมรัตน์ และอาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้สละเวลาช่วยแนะนำในการทำภาคนิพนธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบสาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษา และแนะนำข้อแก้ไขบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นความคิดและจิตวิญญาณของผู้วิจัย ให้เกิดการพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจ ความมานะ ความอดทนและทำให้สร้างสรรค์ภาคนิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ คุณณรงค์ ทาใจ ที่เอื้อเฟื้อข้อมูลเกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมา กระบวนการผลิตและสินค้าตัวอย่าง

ขอขอบพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบบรรจุภัณฑ์ทุกท่านที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษาและแนะนำในหลายๆด้าน คอยให้กำลังใจ และคอยช่วยเหลือตลอดมาในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายสมชาย ปลื้มวงศ์ และนางพรทิพย์ ปลื้มวงศ์ ซึ่งเป็นบิดาและมารดาผู้ให้กำเนิด ผู้ให้ชีวิตและทุกสิ่งทุกอย่างอย่างจริงใจ คอยห่วงใยและให้ความช่วยเหลือตลอดมา และญาติพี่น้องทั้งหลายที่คอยเป็นแรงบันดาลใจ ให้กำลังใจ สนับสนุนงบประมาณต่างๆและเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่ไม่สามารถประเมินค่าได้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

นางสาวสิริรัตน์ ปลื้มวงศ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์หลักของแผนงานวิจัย.....	4
ขอบเขตของโครงการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตำบลและข้อมูลพื้นฐานของหมู่บ้าน.....	9
1.1 สภาพทางภูมิศาสตร์.....	9
1.1.1 สภาพทางกายภาพ.....	9
1.2 ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้าน.....	10
2. เอกสารเกี่ยวข้องกับชมรม.....	11
2.1 ข้อมูลทั่วไปของชมรม.....	11
2.2 ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของชมรม.....	11
2.3 กระบวนการผลิต.....	14
2.4 การตลาดและการจัดจำหน่าย.....	15
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับงานออกแบบ.....	16
3.1 ความหมายของการออกแบบ.....	16
3.2 ที่มาของการออกแบบ.....	17
3.3 แนวคิดและหลักการในการออกแบบ.....	19
3.4 ส่วนประกอบของการออกแบบ.....	21
3.5 การออกแบบการปัก.....	26
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์.....	31
4.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์.....	32
4.2 หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์.....	35

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4.3 ประเภทของบรรจุภัณฑ์.....	35
4.4 ระบบการพิมพ์บรรจุภัณฑ์.....	41
4.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์.....	42
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรม.....	43
5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	43
5.1.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	43
5.1.2 ลักษณะของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	46
5.1.3 ประวัติความเป็นมาของหัตถกรรม.....	46
5.1.4 ประเภทของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	47
5.1.5 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	48
5.1.6 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน.....	49
3. วิธีการดำเนินการ.....	52
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์.....	55
ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และข้อสรุปเงื่อนไขในการออกแบบ.....	55
ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch).....	69
ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design).....	71
ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design).....	75
5. บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	79
ประวัติผู้เขียน.....	80

บัญชีภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2-1 แสดงภาพตำบล แม่วิน.....	11
ภาพที่ 2-2 แสดงภาพ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน.....	11
ภาพที่ 2-3 แสดงภาพขั้นตอนการผลิต.....	14
ภาพที่ 2-4 แสดงอารมณ์และโทนของงาน (Mood&Tone).....	67
ภาพที่ 2-5 ภาพกลุ่มเป้าหมายหลัก.....	68
ภาพที่ 2-6 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Snake Cube , O-C-C, Star Puzzle, Rugby Ball.....	69
ภาพที่ 2-7 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Cylinder Four.....	69
ภาพที่ 2-8 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Pyramid 6.....	70
ภาพที่ 2-9 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Condo (small).....	70
ภาพที่ 2-10 แสดงการพัฒนาแบบตราสินค้า.....	71
ภาพที่ 2-11 ตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน.....	71
ภาพที่ 2-12 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Football Puzzle.....	71
ภาพที่ 2-13 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ O-C-C.....	72
ภาพที่ 2-14 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Star Puzzle.....	72
ภาพที่ 2-15 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Snake Cube.....	73
ภาพที่ 2-16 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Cylinder Four.....	73
ภาพที่ 2-17 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Condo (small).....	74
ภาพที่ 2-18 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Pyramid 6.....	74
ภาพที่ 2-19 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ที่ได้รับการพัฒนาแล้ว.....	75

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
ตารางที่ 1-1	ราคาของผลิตภัณฑ์.....	57
ตารางที่ 1-2	แสดงคู่แข่งทางการตลาด.....	60
ตารางที่ 1.3	ตารางแสดง Mood&Tone.....	63



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากอดีตสู่ปัจจุบันมนุษย์ได้มีวิวัฒนาการในด้านต่างๆ เพื่อการดำรงชีพให้อยู่รอดตั้งแต่ครั้งโบราณ มีการประดิษฐ์อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ขึ้น เพื่อใช้ดำรงชีพ และได้มีการพัฒนาตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ มีความหลากหลายและสะดวกใช้ อีกทั้งมีความสวยงาม ประณีต เหล่านี้คือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากฝีมือ และภูมิปัญญา เป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรม เป็นมรดกที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ไทย สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาและจิตใจของมนุษย์ได้อย่างดี

ธรรมชาติในท้องถิ่น มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน หรือโอกาสพิเศษต่างๆ หัตถกรรมจึงเป็นงานที่เกิดจากความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และจำเป็นต้องมีอยู่ในสังคมต่างๆ ทั่วไป เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้หัตถกรรมทุกประเภท จึงเกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก ประโยชน์ในการใช้สอยควบคู่ไปกับความงดงามประณีต

หัตถกรรมที่ชาวบ้านผลิตขึ้นในท้องถิ่นต่างๆ เรียกว่า “หัตถกรรมพื้นบ้าน” ผลงานทางหัตถกรรมนั้นจะมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ และสภาพทางสังคม วัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น ศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม เป็นต้น และหัตถกรรมพื้นบ้าน มักมีการสืบทอดกันภายในกลุ่มชนชั้นนั้นๆ ดังที่ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2524 หน้า 63) ได้กล่าวไว้ว่า “หัตถกรรมพื้นบ้านมีความใกล้ชิดกับชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในท้องถิ่นต่างๆ อย่างมาก และหัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นตามเงื่อนไข ในการดำรงชีวิตของผู้คน จะมีความประสานกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศาสนา ของท้องถิ่นนั้นๆ กรรมวิธี วัสดุ ตลอดจนรูปแบบของงานหัตถกรรมนั้น จะมีลักษณะเฉพาะตามค่านิยมและแบบอย่างที่สืบทอดกันมาส่วนใหญ่

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมเกษตรกรรม การดำรงชีวิตของผู้คนทั่วไปเป็นไปอย่างเรียบง่ายปัจจัยเกื้อหนุนชีวิตของผู้คน จึงเป็นไปตามสภาพแวดล้อม และโดยวิธีการดำเนินชีวิตที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมนี้เอง เป็นแรงผลักดันให้คนไทยในอดีตสร้างสรรค์เครื่องใช้วัตถุสืบจากธรรมชาติ หัตถกรรมพื้นบ้านจึงมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทยมาช้านาน โดยเฉพาะวิถีชนบทเพราะงานทำหัตถกรรมเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำได้ไม่ยากนัก และทำจากวัสดุในท้องถิ่น ทั้งสามารถสนองประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันแล้วหัตถกรรมพื้นบ้านยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม และภูมิปัญญาชาวบ้าน และยังแสดงให้เห็นคุณค่าความงามในจิตใจของผู้ทำขึ้นด้วย

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2533 หน้า 8) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นสิ่งแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของกลุ่มชนหรือท้องถิ่น เพราะผลงานหัตถกรรมพื้นบ้านนั้น มิได้มีเพียงแค่ประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันเท่านั้น หากแต่ยังสะท้อนสติปัญญา และเรื่องราวทางสังคมเศรษฐกิจของยุคสมัย

ด้วย และถ้ามองย้อนกลับไปในอดีตแล้วจะเห็นว่า งานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานที่เกิดจากความคิด สติปัญญา และการสร้างสรรค์ด้วยมือที่เก๋าแก่ที่สุดของมนุษย์

อุบล จิตต์ธรรม (2526 หน้า 26) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการผลิตหัตถกรรมไว้ในทำนอง เดียวกันว่า “ชาวบ้านสร้างงานหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้น เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรกแล้วค่อย ปรับปรุงพัฒนารูปแบบให้มีความประณีตภายหลัง”

เนื่องจากมนุษย์สร้างงานหัตถกรรมขึ้นมาเพื่อประโยชน์ใช้สอย ทั้งทางร่างกายและจิตใจเป็นสิ่ง สำคัญ จากการประดิษฐ์คิดค้น และพัฒนาขึ้นเรื่อยๆช่วยให้มนุษย์เกิดความชำนาญและเรียนรู้ในการ เลือกรรวัสดุ ดิบ เรียนรู้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและพัฒนารูปแบบ ให้สามารถตอบสนอง ประโยชน์ให้สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้ และเมื่อหัตถกรรมนั้นมีความสมบูรณ์ทางการใช้สอยแล้ว ความ ชำนาญ ความชัดเจนในกรรมวิธีในการผลิต ช่วยให้ผู้สร้างงานหัตถกรรมได้พัฒนาฝีมือให้สูงขึ้น ส่งผล ให้งาน หัตถกรรมมีความงามและมีคุณค่าทางศิลปะเป็นพัฒนา “งานหัตถกรรมไปสู่งานศิลปะ”

หัตถกรรมพื้นบ้านประเภทต่างๆสร้างสรรค์ขึ้นมาแต่ละท้องถิ่น จึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อมมาตลอด ในทางประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่ผ่านมา นับพันๆปี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งที่มีคุณค่าควรแก่การศึกษา อนุรักษ์ และพัฒนา ให้อยู่คู่สังคมไทยต่อไป

หัตถกรรมพื้นบ้านในประเทศไทยที่มีอยู่ทั่วภูมิภาค และหัตถกรรมพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่น ย่อมมีลักษณะพิเศษเฉพาะ ที่บ่งบอกถึงความเจริญทางศิลปะ วัฒนธรรม เฉพาะตัวของท้องถิ่นนั้นๆ และ ทางภาคเหนือของไทยเป็นแหล่งหนึ่งที่มีชื่อเสียงในผลิตหัตถกรรมพื้นบ้านมาช้านาน เนื่องจากเป็น ภูมิภาคที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืชพรรณหลายชนิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการนำมาใช้เป็นวัสดุที่มีอยู่ใน ท้องถิ่น และสามารถผลิตของมาหลากหลายชนิดตามความคิดสร้างสรรค์และความชำนาญ

โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นหนึ่งในนโยบายหลักของรัฐบาลที่เห็นการ กระจายรายได้สู่ชุมชนอย่างทั่วถึงทุกภูมิภาค และที่ผ่านมามีสินค้าโอท็อปได้ขยายผลอย่างเป็นรูปธรรม มากขึ้นในส่วนของการส่งเสริมทางการตลาดสู่ต่างประเทศมากขึ้น ซึ่งจะทำให้สินค้าโอท็อปนำรายได้ เข้าสู่ต่างประเทศได้อย่างยั่งยืน ซึ่งปัจจุบันมีกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศส่งออกทำหน้าที่ช่วยเหลือและ ดูแลด้านการตลาดของสินค้าโอท็อป และขณะนี้มีศูนย์กลางซื้อขายสินค้าโอท็อปแสดงอยู่ที่ไทยแลนด์ เอ็กพอร์ต มาร์ค ซ็อบ โดยงบประมาณ 2545 มียอดขายรวม 1.67 หมื่นล้านบาท จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 1 หมื่นล้านบาท เมื่อหักเงินทุนแล้วจะเป็นกำไรเข้าชุมชนประมาณ 4.57 พันล้านบาท ปีงบประมาณ 2546 มี ยอดขายรวมเพิ่มขึ้นเป็น 3.32 หมื่นล้านบาท จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 2 หมื่นล้านบาทเป็นกำไรเข้าชุมชน ประมาณ 8.08 พันล้านบาท และเพิ่มขึ้นเป็น 3.32 หมื่นล้านบาท จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 2 หมื่นล้านบาท เป็นกำไรเข้าชุมชนประมาณ 8.08 พันล้านบาท และในปีงบประมาณ 2547 มียอดขายขึ้นเป็นประวัติการ ถึง 4.62 หมื่นล้านบาท จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 4 หมื่นล้านบาท โตขึ้น 115.69% เป็นยอดไปต่างประเทศ ประมาณ 1.04 หมื่นล้านบาท รวมแล้วตั้งแต่เริ่มโครงการสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนทั่วประเทศ 1

แสนล้านบาท ดังนั้น ในระยะที่ผ่านมารัฐบาลได้ให้การสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพสินค้าโอท็อปสู่สากล ซึ่งในปัจจุบันสินค้าโอท็อปของไทยมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักแพร่หลายทั่วโลก และขณะนี้สินค้าโอท็อปมีศักยภาพและมีอัตราส่งออกเพิ่มมากขึ้นทุกปี สินค้าที่ได้รับความนิยมได้แก่ ผลไม้แปรรูป ผลิตภัณฑ์ข้าว เสื้อผ้าสำเร็จรูป เคหะสิ่งทอ เครื่องประดับ ของที่ระลึกและเครื่องประดับเซรามิกซ์ เครื่องใช้ในครัวเรือน เทียนไข และผลิตภัณฑ์บำรุงผิวและสินค้าส่วนหนึ่งของโอท็อป คือผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ มีปริมาณที่ส่งออกค่อนข้างสูง เพราะประเทศไทยมีไม้ที่สามารถแปรรูปส่งขายต่างประเทศได้จำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็น สัก ประดู่ ยูคาลิปตัส เป็นต้น ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้นั้นมีอยู่จำนวนมากและส่งออกปริมาณสูง ได้แก่ งานเฟอร์นิเจอร์ งานแกะสลัก งานประดิษฐ์ สินค้าที่กำลังได้รับความนิยมคือ งานแฮนด์เมด งานโอท็อปต่างๆ ที่เกิดจากไม้ นับเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมสูงในต่างประเทศ (ไม่ปรากฏวันที่ เดือน ปีที่ เผยแพร่). (<http://www.onetambon.com>)

จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแหล่งหนึ่งที่มีชื่อเสียงในการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งงานหัตถกรรมร่มกระดาษ การทำเครื่องประดับ และงานแกะสลักไม้ เป็นต้น ในการผลิตหัตถกรรมเหล่านี้ มีการผลิตอย่างเป็นล่ำเป็นสัน จนกลายเป็นชื่อเสียงให้กับจังหวัด ทั้งยังสร้างรายได้และอาชีพให้กับชาวบ้านอีกทางหนึ่งนอกเหนือจากอาชีพเกษตรกรรม เนื่องจากเป็นภูมิภาคที่อุดมการณ์ไปด้วยพืชพรรณหลายชนิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการนำมาใช้เป็นวัสดุในการผลิตงานหัตถกรรมจากวัสดุในท้องถิ่น

ผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของชมรมหัตถกรรมพื้นบ้านป่าขามไม้เกมส์ของตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งประกอบไปด้วยผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้จำนวนมาก อาทิเช่น ดาวกระจาย 6 ชั้น คอกหมู กากบาท ห่วงปริศนา และคอนโด (เล็ก) เป็นต้น ไม้เกมส์ที่ทำออกมาเพื่อใช้ประโยชน์ในยามว่าง ฟឹคสมอง และทักษะ โดยที่ตัวผลิตภัณฑ์ไม่ได้ละทิ้งความสวยงามไปและยังคำนึงถึงความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ไม้ที่นำมาเป็นวัสดุในการผลิต เช่น ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้มะค่า เป็นต้น มีการออกแบบตอบรับต่อการใช้งาน แต่จุดอ่อนก็คือผลิตภัณฑ์ตัวนี้ยังไม่มียุทธภัณฑ์ จึงต้องมีการสร้างบรรจุภัณฑ์ ประโยชน์สำคัญก็เพื่อปกป้องสินค้า เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นงานไม้ซึ่งเกิดความเสียหายได้ง่าย และเป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นการส่งเสริมการขายอีกทางหนึ่งด้วย

สังคมไทยสมัยก่อนนั้นจะอยู่กับเป็นสังคมที่มี ปู่ ย่า ตายาย ที่มักจะทำของเล่นให้ลูกหลาน โดยหารวัสดุง่ายๆ ที่มีอยู่ผสมผสานกับภูมิปัญญา สร้างสรรค์จนกลายเป็นของเล่นสามารถใช้ในการฝึกสมองได้ เช่น คอกหมู ไม้เกมส์ต่างๆ ซึ่งนับว่าเป็นของที่มีคุณค่าทางจิตใจแก่ผู้เป็นเจ้าของ

ผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้เป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งเนื่องจากกลุ่มเป้าหมาย เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างประเทศ ที่ต้องการซื้อของฝาก ของเล่น แต่ผลิตภัณฑ์เป็นสินค้าที่นอกเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวัน ทำให้การตัดสินใจซื้อมากกว่าสินค้าอื่นๆ ดังนั้นคุณภาพและการสร้างแรงจูงใจในการซื้อจึงจำเป็นสิ่งจำเป็น

ปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจซื้ออีกอย่างหนึ่งคือ การบรรจุภัณฑ์ ซึ่งตัวบรรจุภัณฑ์จะเป็นตัวบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ส่งเสริม สนับสนุน และยังสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ ซึ่งขนาดนี้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ก็ได้เข้าเป็นสินค้าในโครงการ 1 ตำบล 1 ผลิตภัณฑ์แล้ว ดังนั้นการสร้างชื่อเสียงแล้วสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ซื้อ และการบรรจุภัณฑ์ยังช่วยเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์อีกด้วย

จากความสำคัญและความเป็นมาในปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงด้านบรรจุภัณฑ์ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้กับผลิตภัณฑ์ ซึ่งถ้าผลิตภัณฑ์มีการบรรจุภัณฑ์ก็จะเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มสมาชิก และเป็นการเผยแพร่สินค้า 1 ตำบล 1 ผลิตภัณฑ์ ที่มีคุณภาพให้บุคคลทั่วไปได้ทราบ และหากผลิตภัณฑ์ นอกจากจะมีภาพลักษณ์ที่ดีผลิตภัณฑ์อีกด้วย

วัตถุประสงค์หลักของแผนงานวิจัย

การวิจัยการศึกษาเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพหัตถกรรม บ้านสบวิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษารูปแบบบรรจุภัณฑ์โดยมีจุดประสงค์หลักดังนี้

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อการศึกษาถึงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ เนื่องจากกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน เหมาะแก่การเพาะปลูกต้นไม้ สามารถใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ ที่เกิดจากระดมสมองความคิดในการประดิษฐ์คิดค้น ไม้เกมส์ ซึ่งเป็นอำเภอเดียวเท่านั้นที่มีการผลิต

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของชุมชน
- 1.2 สภาพภูมิศาสตร์
- 1.3 จำนวนประชากร
- 1.4 สภาพสังคม
- 1.5 การศึกษา
- 1.6 เศรษฐกิจ
- 1.7 การสาธารณสุข
- 1.8 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

2. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัด เชียงใหม่ มีผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ที่ใช้ในการฝึกสมองนั้นมีจำนวน 60 ชิ้น โดยมีผลิตภัณฑ์ที่เลือกทำการศึกษา 7 ชิ้น ดังนี้

- 2.1 Star Puzzle
- 2.2 Jenga
- 2.3 Rugby Ball
- 2.4 Snake Cube
- 2.5 O-C-C
- 2.6 Cylinder Four
- 2.7 Pyramid 6

3. ขอบเขตด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.1 Star Puzzle	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.2 Snake Cube	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.3 Rugby Ball	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.4 Pyramid 6	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.5 Jenga	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.6 Cylinder Four	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.7 O-C-C	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

คู่มือการเล่นเกมส์

รวม 7 โครงสร้าง 14 กราฟิก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและผู้ใช้ประโยชน์จากผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้หวังผลที่จะได้รับในกรณีศึกษาเพื่อบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ ทำให้ทราบถึงสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

1. ทำให้ทราบถึงบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีเหมาะสม สำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่
2. ทำให้ทราบถึงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

นิยามศัพท์เฉพาะ

หัตถกรรม หมายถึง งานช่างที่ทำด้วยมือ โดยประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก (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 เครื่องหมายหรือข้อความใด ที่แสดงไว้ที่ภาชนะหรือหีบห่อบรรจุยา อาหาร หรือผลิตภัณฑ์อื่น (ราชบัณฑิตยสถาน 2542 หน้า 333)

บรรจุ หมายถึง บรรจุวัสดุลงในภาชนะเพื่อเก็บรักษาหรือขนส่ง (เฉลิมชัย ห่อनाค 2538 หน้า 30)

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

การจัดจำหน่าย หมายถึง กระบวนการขาย แจก แลกเปลี่ยน (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 หน้า 230)

การพัฒนา หมายถึง กระบวนการค้นคว้า การคิดออกแบบ แก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ได้มาซึ่งบรรจุภัณฑ์ที่ดี (ราชบัณฑิตยสถาน 2528 หน้า 6)

ออกแบบหมายถึงประดิษฐ์รูปลักษณะขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์ (พจนานุกรมฉบับมหาวิทยาลัย 2532 หน้า 759)

การออกแบบ หมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ ด้วยการเลือกการจัดวัสดุ และเครื่องมือ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ ในด้านความงามและอัตถประโยชน์ หรือสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมาย ในด้านความงาม ความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ 2527 หน้า 1)

ผลิตภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ค้นคว้า ออกแบบ ประดิษฐ์ขึ้น เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกสบายในการดำรงชีพ

บรรจุภัณฑ์ หมายถึง สิ่งห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ภายในให้ปลอดภัย สะดวกต่อการขนส่ง เอื้ออำนวยให้เกิดประโยชน์ในทางการค้าและการบริโภค (ประชิด ทิณบุตร 2531 หน้า 1)

การบรรจุภัณฑ์ หมายถึง ระบบรวบรวมในการเตรียมสินค้าสำหรับการขนส่งและการจัดการจำหน่าย การเก็บรักษา และการตลาด โดยค่าใช้จ่ายที่เหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผลิตภัณฑ์ (เฉลิมชัย ห่อनाค 2538 หน้า 30)

กราฟิก หมายถึง การออกแบบตกแต่งลักษณะภายนอกของบรรจุภัณฑ์ด้วยการใช้ฉลาก (เฉลิมชัย ห่อนาค 2538 หน้า 19)

สไตล์ (Style) หมายถึง แบบฉบับเฉพาะของตน (กนิษฐานาวารัตน์ 2540 หน้า 626)

ดีไซน์ (Design) หมายถึง การออกแบบ ประกอบด้วย

- (1) การออกแบบด้านกราฟิก หมายถึง การออกแบบลวดลาย ข้อความ และสีสันทันที่จะพิมพ์บนภาชนะบรรจุ เพื่อเป็นการแจ้งข้อมูล แนะนำและดึงดูดใจ
- (2) การออกแบบด้านโครงสร้าง หมายถึง การออกแบบโครงสร้างทางกายภาพของภาชนะบรรจุ เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการใช้งานที่ประหยัดที่สุด (เฉลิมชัย ห่อนาค 2538 หน้า 12)



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่
วาง จังหวัดเชียงใหม่ ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหลายๆ ด้าน
เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่เป็นมา ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้สามารถสื่อออกมาถึงเอกลักษณ์และรูปแบบบรรจุ
ภัณฑ์ต่อไปนี้ ดังนั้นผู้วิจัยแบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆ เพื่อการศึกษาดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตำบลและข้อมูลพื้นฐานของหมู่บ้าน
 - 1.1 สถาปัตยกรรมศาสตร์
 - 1.1.1 สถาปัตยกรรมกายภาพ
 - 1.2 ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้าน
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม
 - 2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่ม
 - 2.2 ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของกลุ่ม
 - 2.3 กระบวนการผลิต
 - 2.4 การตลาดและการจัดจำหน่าย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับงานออกแบบ
 - 3.1 ความหมายของการออกแบบ
 - 3.2 แนวความคิดและหลักการในการออกแบบ
 - 3.3 ส่วนประกอบของการออกแบบ
 - 3.4 การออกแบบกราฟิก
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์
 - 4.1 ความหมายบรรจุภัณฑ์
 - 4.2 หน้าที่และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์
 - 4.3 ประเภทของบรรจุภัณฑ์
 - 4.4 ระบบการพิมพ์บรรจุภัณฑ์
 - 4.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน

5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน

- 5.1.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน
- 5.1.2 ลักษณะของหัตถกรรมพื้นบ้าน
- 5.1.3 ประวัติความเป็นมาหัตถกรรมพื้นบ้าน
- 5.1.4 ประเภทของหัตถกรรมพื้นบ้าน
- 5.1.5 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน
- 5.1.6 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตำบลและข้อมูลพื้นฐานของหมู่บ้าน

1.1 สภาพภูมิศาสตร์

1.1.1 สภาพทางกายภาพ

เทศบาลตำบลแม่วาง เดิมเป็นสุขาภิบาลบ้านกาด อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ตามประกาศกระทรวงมหาดไทยเมื่อวันที่ 3 มกราคม 2523 ต่อมาได้รับยกฐานะจากสุขาภิบาลเป็นเทศบาลตามพระราชบัญญัติเปลี่ยนแปลงฐานะของสุขาภิบาลเป็น เทศบาล พ.ศ.2542 ซึ่งมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 25 พฤษภาคม 2542 ตำบลแม่วิน ได้ก่อตั้งขึ้นเป็นตำบลมานานเป็นสิบ ๆ ปีมาแล้ว และเป็นตำบลหนึ่งที่เคยอยู่กับอำเภอสันป่าตองขณะนั้นมีพื้นที่ห่างไกลความเจริญมากไม่ค่อยเป็นที่รู้จักของคนภายนอก มีป่าเขาที่สมบูรณ์ ทางเข้าสู่พื้นที่เป็นดินแดง ปัจจุบันนี้เป็นส่วนหนึ่งของอำเภอแม่วาง และมีสภาพความเจริญได้รับการยกฐานะเป็นองค์การบริหารส่วนตำบลแม่วิน เมื่อวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ.2539 ประชาชนส่วนใหญ่เป็นชาวไทยภูเขาประมาณ 60 % เผ่ากะเหรี่ยงมีจำนวนมากที่สุด ตำบลแม่วินตั้งอยู่ห่างจากตัวอำเภอแม่วางไปทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ ระยะทางประมาณ 17 กม. พื้นที่โดยทั่วไปเป็นภูเขาสูง เทศบาลตำบลแม่วาง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของจังหวัดเชียงใหม่ไปตามถนนทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 108(ถนนเชียงใหม่ – ฮอด) และแยกไปตามทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 1013(ถนนสายสันป่าตอง – แม่วาง – แม่วิน) ระยะทางห่างจากจังหวัดเชียงใหม่ 30 กิโลเมตร เขตเทศบาลตำบลแม่วางครอบคลุมพื้นที่ 2 ตำบล 8 หมู่บ้าน จำนวนประชากรในเขตเทศบาลตำบลแม่วาง รวม 4,980 คน แยกเป็น ชาย 2,390 คน หญิง 2,590 คน ความหนาแน่นของประชากรต่อพื้นที่คิดเป็น 1,082.6 คนต่อ1ตารางกิโลเมตร

อาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ ติดกับ ต. บ่อแก้ว อ. สะเมิง จ. เชียงใหม่

ทิศใต้ ติดกับ ต. บ้านหลวง อ. จอมทอง จ. เชียงใหม่

ทิศตะวันออก ติดกับ ต. บ้านกาด อ. แม่วาง จ. เชียงใหม่

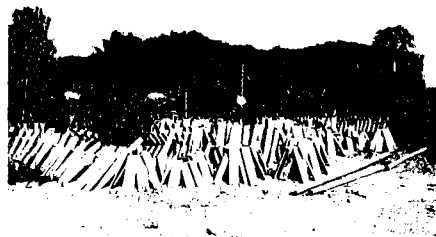
ทิศตะวันตก ติดกับ ต. แม่นาจร อ. แม่แจ่ม จ. เชียงใหม่

1.2 ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้าน

บ้านสบวิน ตั้งอยู่ในหุบเขาท่ามกลางธรรมชาติ ป่าเขา แม่น้ำอันอุดมสมบูรณ์ มีลำน้ำแม่วางที่ไหลจากคอยอินทนนท์เป็นแม่น้ำสายหลัก มีลำน้ำแม่วินจากบ้านขุนวินไหลมาบรรจบ เป็นแอ่งน้ำ เหมาะแก่การล่องแพ เล่นน้ำ เป็นการผจญภัยเล็ก ๆ ที่ได้เรียนรู้พืชพันธุ์ไม้ของป่าดิบสองฝั่งลำน้ำแม่วางและเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชนเผ่าปกากะญอที่หมู่บ้าน ใกล้เคียงลำน้ำทั้งสองสายที่ไหลมาบรรจบกันยังที่ตั้งของบ้านสบวิน เป็นที่มาของชื่อ บ้านสบวิน ที่ผู้เฒ่าผู้แก่ผู้มาตั้งถิ่นฐานบริเวณนี้เมื่อ 100 กว่าปีที่แล้ว ประมาณ พ.ศ. 2440 เป็นคนตั้งไว้ โดยเมื่อเริ่มก่อตั้งมีพ่อขุนวินที่ราษฎรสมัยนั้นให้ความเชื่อถือ เป็นผู้นำการปกครองเป็นคนแรกเล่ากันว่าบ้านสบวินเดิมเรียกว่า " เมืองหวิด " ซึ่งมีตำนานเล่าว่าในสมัยพุทธกาล พระพุทธเจ้าได้เหยียบฝ่ากรวยพระบาทไว้ที่บนก้อนหินแต่ไม่เต็มรอยเพราะก้อนหินมีขนาดเล็ก จึงได้ตรัสว่ามันแห้วงไป แต่คำว่าแห้วงในภาษาเหนือเรียกว่า " หวิด " และเพี้ยนมาเป็นเมืองวิน ตำนานนี้ถูกจารึกอยู่ในใบลานที่วัดหลวงขุนวิน ปัจจุบัน บ้านสบวิน หมู่ที่ 9 เป็นหมู่บ้านหนึ่งใน 19 หมู่บ้านของตำบลแม่วิน และเป็นที่รวมความมีชื่อเสียงของตำบลแม่วินเอาไว้ทุกด้าน ตำบลแม่วินเคยขึ้นอยู่กับอำเภอสันป่าตอง ซึ่งขณะนั้นเป็นพื้นที่ห่างไกลความเจริญมาก ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักของคนภายนอก มีป่าเขาที่สมบูรณ์ทางเข้าสู่พื้นที่เป็นถนนดินแดงแต่ปัจจุบัน ตำบลแม่วินเป็นส่วนหนึ่งของอำเภอแม่วาง มีประชากรไทยล้วน 4 หมู่บ้าน ชนเผ่าปกากะญอหรือกระเหรี่ยง 13 หมู่บ้าน และชาวเผ่าม้ง 2 หมู่บ้าน คนในชุมชนบ้านสบวิน หมู่ 9 ส่วนใหญ่เป็นคนเมือง ซึ่งต่างจากหมู่บ้านอื่นในตำบลเดียวกันซึ่งเป็นชาวไทยภูเขา สภาพโดยทั่วไปของหมู่บ้าน บ้านเรือนยังคงสภาพของบ้านทางภาคเหนือ อยู่กันอย่างชุมชนท้องถิ่น มีประเพณีวัฒนธรรมแบบชาวเหนือ ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำไร่ ทำสวนถั่วเหลือง สวนข้าวโพด เลี้ยงหมู เลี้ยงวัวเป็นหลัก



ภาพที่ 2-1 แสดงภาพตำบล แม่วิน



ภาพที่ 2-2 แสดงภาพ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชมรม

2.1 ข้อมูลทั่วไปของชมรม

ชื่อสถานประกอบการ : กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

สถานที่ตั้ง : บ้านสบวิน หมู่ที่ 9 ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้นำคนสำคัญของชมรม : ผู้นำกลุ่มคนสำคัญ คือ คุณ ณรงค์ ทาใจ

2.2 ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของกลุ่มอาชีพ

บ้านสบวิน หมู่ที่ 9 ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ห่างจากอำเภอแม่วาง 13 กิโลเมตร มีประชากร 451 คน แยกเป็นชาย 218 คน เป็นหญิง 233 คน มีจำนวนครัวเรือน 128 ครัวเรือน

ในอดีตประชากรส่วนใหญ่ของหมู่บ้านว่างงานต้องไปทำงานนอกพื้นที่หรือไปทำงานต่างถิ่น บางรายยึดอาชีพตัดไม้ทำลายป่า เพื่อทำไร่เลื่อนลอย และทำนา จนปี พ.ศ. 2539 ชาวบ้านได้รวมกลุ่มกัน และจัดตั้งเป็นกลุ่มอย่างเป็นทางการในปี 2540 โดยได้รับความรู้จากการไปทำงานโรงงาน เกดวิฑูที่สันกำแพงผู้ผลิตเกมส์ไม้และของเล่นเด็ก จากนั้นกลุ่มชาวบ้าน โดยสมาชิกเริ่มก่อตั้ง 15 ครัวเรือนและลงหุ้นกันคนละ 50 บาท ปัจจุบันมีสมาชิก 120 คน ในปี 2542 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนตำบลแม่วิน จำนวน 20,000 บาท ในปี 2545 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกรมพัฒนาชุมชนตามโครงการส่งเสริมอาชีพกลุ่มอาชีพหัตถกรรมหมู่ที่ 9 60,000 บาท จากการสนับสนุนงบประมาณดังกล่าวทำให้กลุ่มมีต้นทุนในการดำเนินงานและได้รับการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆปัจจุบันมีเงินทุนหมุนเวียน 92,000 บาท (รวมกลุ่มหัตถกรรมจากไม้เรือจำลอง)

การจัดตั้งกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สมาชิกดำเนินกิจการร่วมกัน เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการประกอบอาชีพหัตถกรรมพื้นบ้าน ซึ่งมีรายละเอียดอยู่ในข้อบังคับกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ดังนี้

ข้อบังคับ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ข้อ 1. ชื่อที่ตั้งสำนักงาน และท้องที่ดำเนินกิจกรรมหัตถกรรมกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวินนี้ ยังมีได้จดทะเบียนให้ถูกต้องตามกฎหมาย แต่คงไว้ซึ่งการอนุรักษ์ทรัพยากร และฝีมือแรงงานพื้นบ้าน ชื่อ “กลุ่มหัตถกรรมบ้านสบวินม” ซึ่งต่อไปนี้ในข้อบังคับนี้เรียกว่า “กลุ่มหัตถกรรมบ้านสบวิน”

วัตถุประสงค์

ข้อ 2. วัตถุประสงค์ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สมาชิกดำเนินการร่วมกันเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการประกอบอาชีพหัตถกรรมพื้นบ้านดังต่อไปนี้

1. รวบรวมผลิตผลและผลิตภัณฑ์ของสมาชิกจัดการจำหน่าย
2. เพื่อให้มีการพัฒนา ปรับปรุง ฝีมือแรงงานท้องถิ่นให้มีเอกภาพและประสิทธิภาพ
3. เพื่อก่อให้เกิดการใช้ประโยชน์ร่วมกันมีการประสานงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง โดยให้ความสำคัญต่อการผลิตที่สอดคล้องกับการอนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนความจำเป็นของท้องถิ่นและพื้นที่
4. เพื่อนำให้เกิดความร่วมมือร่วมใจสมัครใจสมานสามัคคีและการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน
5. เพื่อป้องกันการกระทำความผิดกฎหมายของสมาชิกและดำรงไว้ซึ่งคุณธรรม
6. เพื่อเพิ่มการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรักษาคุณภาพประสิทธิภาพในการผลิต
7. เพื่อลดต้นทุนการผลิต และเพิ่มรายได้อย่างเป็นระบบในกลุ่มสมาชิก
8. เพื่อส่งเสริมเผยแพร่หัตถกรรมในครัวเรือนและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
9. ส่งเสริมการประหยัด การช่วยเหลือตนเองและสังคม
10. ให้มีการสงเคราะห์แก่สมาชิกและครอบครัว ในการประกอบอาชีพ
11. กระทำการต่างๆ ให้ถูกต้องตามระเบียบกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมโดยสุจริต

สมาชิกและคุณสมบัติ

ข้อ 3. สมาชิกและคุณสมบัติ

1. สมาชิกชมรมฯ เป็นบุคคลธรรมดา มีสัญชาติไทย และบรรลุนิติภาวะแล้ว
2. เป็นผู้ประกอบอาชีพหัตถกรรมเป็นหลัก และเป็นของตนเอง
3. ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

การปฏิบัติตามข้อบังคับ

1. สมาชิกต้องปฏิบัติตามข้อบังคับ ระเบียบกฎหมาย มติที่ประชุม ตลอดจนคำสั่งของเจ้าพนักงาน โดยเคร่งครัด และให้มีการประชุมอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง
2. สมาชิกทุกคนต้องเข้าร่วมประชุมทุกครั้งที่มีการประชุมชมรม และรักษาเวลาโดยเคร่งครัด เว้นแต่มีความจำเป็นจริงๆ ถ้าสมาชิกคนใดคนหนึ่งขาดการประชุมโดยไม่มีเหตุผลจะต้องถูกปรับ 150

บาท/ครั้ง ถ้ากรณีไม่ยอมเสียค่าปรับ จะต้องปฏิบัติตามมติของคณะกรรมการชมรมฯ ที่ได้วินิจฉัย
เป็นเด็ดขาด

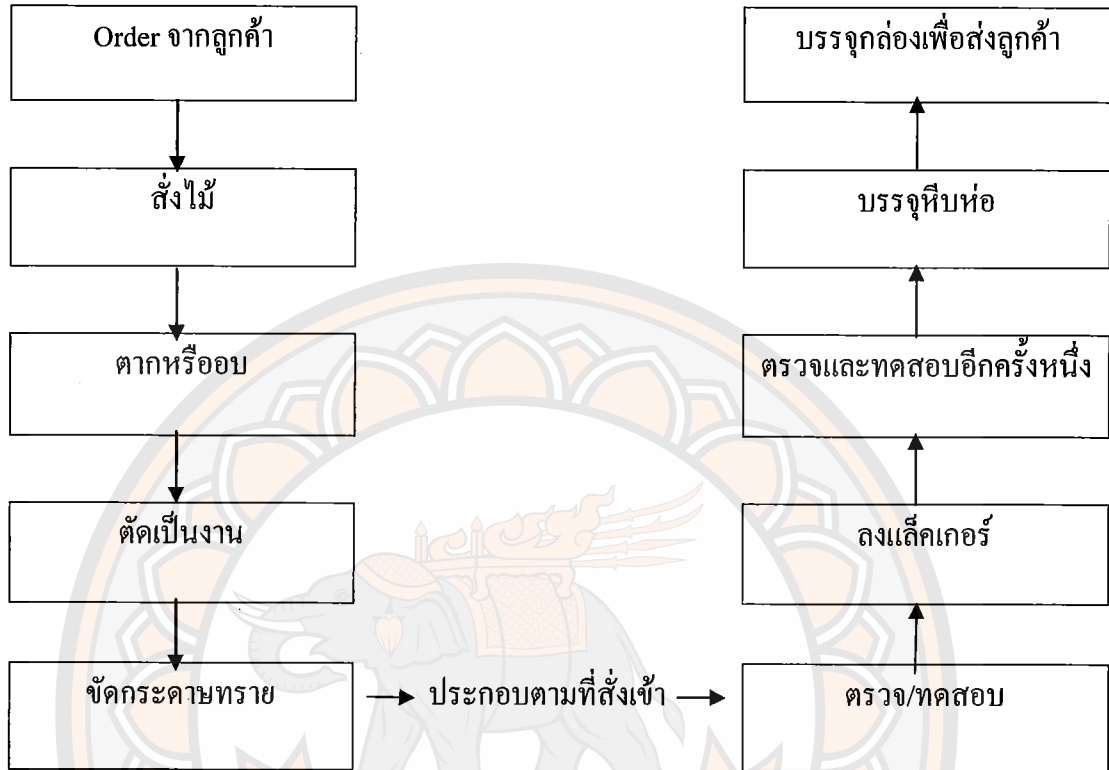
3. ให้สมาชิกฯ เริ่มทำงานตั้งแต่เวลา 08.00 – 17.00 น. เท่านั้น สมาชิกคนใดทำงานก่อนเวลาหรือ
เกินเวลาที่กำหนดนี้หรือจงใจฝ่าฝืนเป็นเหตุก่อให้เกิดปัญหาความเดือดร้อน รำคาญไม่ว่ากรณีใดๆ
ก็ตาม เมื่อคณะกรรมการชมรมฯ สอบสวนแล้ว เห็นว่ามีความผิดจริง ให้คณะกรรมการชมรมฯ มี
อำนาจสั่งหยุดกิจการเป็นการชั่วคราวไว้ก่อน จนกว่าจะได้พิจารณาเห็นสมควร

กองทุน

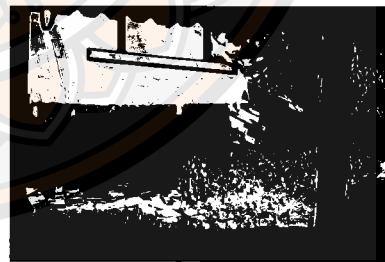
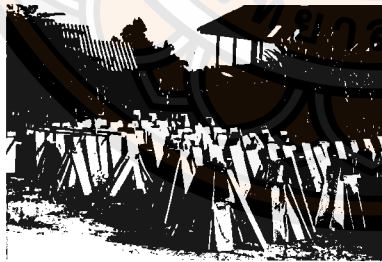
ข้อ 5. สมาชิกตกลงยินยอมเงินเข้ากองทุนของกลุ่ม แห่งละ 100 ถึง 200 บาท ต่อเดือน ให้ถือ
เป็นกองทุนพัฒนาฝีมือแรงงาน สงเคราะห์สมาชิก และครอบครัว และจัดกิจกรรมสาธารณะแล้วแต่มติที่
ประชุมจะเห็นสมควร

ข้อ 6. เมื่อสมาชิกคนใดคนหนึ่งจงใจ ฝ่าฝืนข้อบังคับหรือระเบียบ หรือมติที่ประชุม หรือกระทำ
การใดๆอันเป็นเหตุให้เห็นว่าไม่ซื่อสัตย์สุจริต หรือเป็นปรปักษ์หรือทำให้เสื่อมเสียต่อกลุ่ม หรือ
หน่วยงานของรัฐไม่ว่ากรณีใดๆก็ตาม เมื่อคณะกรรมการสอบสวนพิจารณาแล้วเห็นว่า มีข้อเท็จจริง ให้
สมาชิกกลุ่ม ลงคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 2 ใน 3 ของจำนวนสมาชิกทั้งหมด อาจให้เลิกกิจการ

2.3 กระบวนการผลิต
แผนผังการผลิต



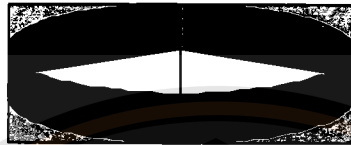
แผนผังที่ 1-1 แสดงวิธีการผลิต



ภาพที่ 2-3 แสดงภาพขั้นตอนการผลิต

2.4 การตลาดและการจัดจำหน่าย

การบริหารการตลาดและการวางแผนการตลาดขายปลีกและขายส่งตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เช่น ตลาดในท่าช้าง จ. เชียงใหม่ และมีแผนการจัดจำหน่าย ดังนี้



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

กราฟที่ 1-1 กราฟแสดงการตลาด

1. ลดต้นทุนการผลิต ลดความสูญเปล่าให้หมดไปหรือน้อยที่สุด มี 7 ประการ คือ
 - ผลิตมากเกินไป
 - รongาน
 - การขนส่ง
 - การผลิตที่ขาดประสิทธิภาพ
 - มีวัสดุหรือสินค้าที่ไม่จำเป็น
 - วิธีปฏิบัติงาน ไม่สมส่วน
 - ผลิตของเสีย
2. เพิ่มมูลค่าผลผลิต
 - พัฒนารูปแบบผสมผสานหน้าที่การใช้งานและบรรจุภัณฑ์
 - คุณภาพสินค้าอยู่ในมาตรฐาน จะทำให้ขายได้เร็วและราคาสูง และยังเป็นการรักษาลูกค้าไว้
 - เร่งพัฒนาคุณภาพและแบบสินค้าให้ถึงระดับ งานศิลปะ
 - สรบบแบบขายดี เป็นสินค้าคลาสสิกประจำกลุ่ม
3. ประหยัดรายจ่าย
 - ตั้งร้านค้าชุมชน จำหน่ายสินค้าคุณภาพสูง ราคาถูกแก่สมาชิกจำหน่ายสินค้าตรงถึงผู้ซื้อ
4. หาทุนดอกเบี้ยต่ำ
 - เช่นกองทุนหมู่บ้านหรือแหล่งอื่นๆ เป็นทุนหมุนเวียน

5. หาแหล่งรับซื้อประจำ

3. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

ในปัจจุบันมนุษย์เราอาศัยอยู่ในโลกที่แวดล้อมไปด้วยผลงานต่างๆ ที่เกิดจากความคิดและฝีมือของมนุษย์ การนำเอารูปทรง และรูปแบบของธรรมชาติมาดัดแปลง ปรับปรุง ให้เกิดสิ่งใหม่ๆ เหมาะสมกับความต้องการการใช้งานและความต้องการ แต่ความต้องการของมนุษย์ไม่เคยมีขีดจำกัด จึงเกิดความต้องการสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา สิ่งนี้จึงเป็นแรงผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ และผลิตสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างต่อเนื่องแต่หากพิจารณาสิ่งต่างๆ แล้วจะเห็นได้ว่าทุกสิ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตทั้งสิ้น เช่น ที่พักอาศัย เครื่องนุ่งห่มและสิ่งที่เกินความจำเป็น เช่น อุปกรณ์เครื่องมือที่ช่วยการทำลายอาวุธต่างๆ จนอาจกล่าวได้ว่าเรายู่บนโลกที่มีความซับซ้อนและมีความเฉพาะอย่างมีวิถีชีวิตที่ได้รับความสะดวกสบาย และในขณะเดียวกันก็อาจมีอันตรายมากขึ้น เนื่องจากปรกติกการออกแบบจะเริ่มจากการเกิดปัญหาและการทำงานเพื่อแก้ไขปัญหา นอกจากจะใช้ข้อมูลความเป็นเหตุเป็นผลแล้ว ยังจำเป็นต้องมีการเสนอแนะวิธีการหรือรูปแบบต่างๆ สำหรับการแก้ปัญหาตามความเหมาะสม การที่จะได้ซึ่งทางเลือกที่จะแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่ต้องใช้กระบวนการสร้างสรรค์ อันเป็นทักษะเฉพาะสำหรับการทำงานแต่ละสาขา และนักออกแบบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนเฉพาะทาง อาจกล่าวได้ว่าสิ่งที่มนุษย์ออกแบบขึ้นนี้หากนำมาจัดจำพวกเข้าด้วยกันแล้ว สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

3.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อประโยชน์และความงามด้วยการนำส่วนประกอบของการออกแบบมาใช้ (Elements of Design) และหมายถึง การปรับปรุงของเดิมที่มีอยู่แล้วดัดแปลงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

การออกแบบระบบ (System Design) หมายถึง การออกแบบลักษณะการจัดวางระบบหรือระเบียบแบบแผนเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างงานระดับนี้ไม่เป็นรูปธรรม เช่น การจัดการด้านการบริหารองค์กรหรือหน่วยงาน และในงานที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ การจัดระบบองค์กรไฟฟ้าในอาคารและอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ เป็นต้น

การออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design) หมายถึง การออกแบบหรือสร้างสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมของมนุษย์ นับตั้งแต่การวางแผนเมืองขนาดใหญ่ การวางแผนผังชุมชนที่มีขนาดเล็ก จนถึง การออกแบบสถาปัตยกรรมและส่วนประกอบทั้งภายในและภายนอกอาคาร มีลักษณะเฉพาะเป็นงานออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านระบบและลักษณะรูปทรงเข้าด้วยกัน

การออกแบบสิ่งของ (Artifact Design) หมายถึง การออกแบบเครื่องใช้ที่สัมผัสโดยตรงกับมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมถ้าเปรียบกับการออกแบบระบบและสภาพแวดล้อมจะพบว่า

การออกแบบสิ่งของเกี่ยวข้องกับและอยู่ใกล้ชิดกับมนุษย์มากกว่า มีการออกแบบเพื่อการใช้สอยและการผลิต เพื่อให้ครอบคลุมผลงานได้ครบถ้วน โดยจำแนกจากหลักเกณฑ์ ดังนี้

1. การออกแบบตามลักษณะที่ปรากฏ

แบ่งได้ 2 ประเภท

ก. งานออกแบบ 2 มิติ (Two – Dimensional Design)

ได้แก่งานออกแบบที่เน้นลวดลาย มีสีสันเป็นงานที่เน้นจากการมองเห็น และสื่อความหมายโดยเนื้อหาในรูป ตัวอย่างเช่น ลวดลายบนผืนผ้า ลวดลายบนผ้าถุง ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์เข้าแก้วกระดาษ ที่มีลักษณะเป็นลายเส้นต่างๆ

ข. งานออกแบบ 3 มิติ (Three – Dimensional Design)

คืองานออกแบบผลิตภัณฑ์นานาชาติที่มีความหลากหลายในขนาด เช่น การออกแบบสร้อยคอ เครื่องประดับต่างๆ การออกแบบยานพาหนะ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบสิ่งต่างๆ ที่มีลักษณะที่มีมิติขึ้นมา คือมีด้านกว้าง ยาว และสูง งานออกแบบประเภทนี้มีรายละเอียดมากเพราะสามารถเห็นได้ทุกด้าน มีลักษณะของพื้นผิวเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังสนองการรับรู้ทางประสาทตา

2. การจำแนกตามเนื้อหาในงานออกแบบ

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

ก. งานออกแบบทางโครงสร้าง/เทคโนโลยี (Structure – Technology)

เป็นงานออกแบบที่มีลักษณะสำคัญทางด้าน โครงสร้างตลอดจนกลไกการทำงาน ตัวอย่างเช่น รถเข็นคนพิการ เครื่องซักผ้า เครื่องปั่นน้ำผลไม้ เตาเรด เป็นต้น อุปกรณ์ดังกล่าวสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องแก้ปัญหาด้านกลไกการทำงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นหน้าที่ของนักประดิษฐ์ที่จะต้องคิดค้นและออกแบบ โครงสร้างและพิจารณา ตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสม และสอดคล้องกับรูปทรงและการใช้งาน

ข. งานออกแบบทางการตกแต่ง/ความงาม (Decorative – Aesthetic)

เป็นงานออกแบบที่ไม่มีกลไก ภายใต้อิทธิพลของงานออกแบบคือต้องการสร้างให้เกิดความงามและความรู้สึกชื่นชมต่อลักษณะรูปทรงที่ปรากฏ ตัวอย่างเช่น ลวดลายผ้า เป็นต้น โดยมีหน้าที่หลักคือ ออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยและนำมาตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศ งานออกแบบทุกชนิดต้องมี โครงสร้างและการตกแต่งเป็นสิ่งสำคัญหลัก ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

3.2 ที่มาในการออกแบบ

เมื่อกล่าวถึงการเริ่มต้นในการออกแบบเราจำเป็นต้องมองย้อนไปในอดีตถึงสมัยที่

มนุษย์เริ่มกำเนิดมาในโลกเป็นเวลากว่าแสนปีมาแล้วที่มนุษย์ในยุคแรกๆ ดำรงชีวิตด้วยการพึ่งพาอาศัย สิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ การดำรงชีวิตอยู่ในโลกเป็นเวลานาน ช่วยสอนให้มนุษย์รู้จักสร้าง

คุณสมบัติเฉพาะตัวที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการพัฒนาตนเองให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ตลอดจนสร้างให้เกิดอารยธรรมความเจริญในด้านต่างๆ คุณสมบัติเฉพาะตัวที่ว่านี้คือ การรู้จักสังเกตทดลองและการคิดแปลงปรับปรุง เมื่อนุชนุษย์พบเห็นวัสดุสิ่งของ ตลอดจนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติก็รู้จักสังเกตและจดจำเก็บเป็นความรู้ไว้ในสมอง เมื่อโอกาสอำนวยก็นำความรู้ไปทดลองปฏิบัติตามธรรมชาติตามแบบอย่างที่เกิดขึ้นและจดจำไว้ ถ้าได้ผลลัพธ์ออกมาไม่ตรงตามความคาดหมาย ก็รู้จักคิดแปลงปรับปรุงแก้ไขจนเกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการในภายหลัง (นวนลน้อย บุญวงษ์, 2542. หน้า 7) ปัจจุบันที่เสริมสร้างความคิดของมนุษย์ที่มีอยู่จากสติปัญญาความใฝ่รู้มนุษย์ทุกคนมีความคิดที่อยู่เดิมนั้น ความคิดสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ก็ย่อมจะไม่เกิดขึ้น

(พาศนา ตัณตลัทธิ, 2526. หน้า 18)

ที่มาของแนวความคิดในการออกแบบ (นวนลน้อย บุญวงษ์, 2542. หน้า 10) มนุษย์เกิดมาเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติที่นับว่าได้ให้ทุกสิ่งทุกอย่างไว้ขีดจำกัด เราเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้สัมพันธ์สอดคล้องกับสิ่งธรรมชาติมอบให้ และยังเรียนรู้ที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเมื่อพบว่าสิ่งที่มีตามธรรมชาติไม่สอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์ แต่การที่จะสร้างให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้นนี้เราได้แนวความคิดตลอดจนลักษณะรูปแบบมาจากไหน จะพบว่าที่มาของแนวความคิดในงานออกแบบต่างๆ นั้นมาจากแหล่งกำเนิด 2 แหล่งที่สำคัญ แหล่งแรกคือธรรมชาติและแหล่งที่สองคือประสบการณ์ที่สะสมมาเป็นเวลานานของคนรุ่นต่างๆ หรือจากประวัติศาสตร์นั่นเอง

ธรรมชาติ ธรรมชาติมีความกว้างครอบคลุมทั้งสิ่งที่มีชีวิตอันได้แก่พืชและสัตว์ และยังรวมไปถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตตั้งแต่วัตถุที่ลอยอยู่ในอากาศ ตลอดจนถึงส่วนประกอบที่สร้างให้เกิดเป็นพื้นดินและพื้นน้ำ มนุษย์ตั้งแต่อดีตเป็นต้นมา มีความชื่นชม และซาบซึ้งกับธรรมชาติอยู่เสมอจากการที่ได้สัมผัสสิ่งแวดล้อมด้วยธรรมชาติอยู่ตลอดเวลา มนุษย์ยอมรับการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ จนเมื่อไม่นานนี้เองที่เราได้สะสมอารยธรรมความเจริญทางด้านวัตถุจนสามารถเอาชนะบางส่วนของธรรมชาติตัวอย่างหนึ่งในเรื่องนี้ได้แก่การสังเคราะห์หรือสร้างให้เกิดวัสดุชนิดใหม่ แต่เราก็ต้องยอมรับว่าโดยพื้นฐานแล้ววัสดุทุกชนิดที่สร้างขึ้นมามีที่มาจากธรรมชาติทั้งสิ้น

ประสบการณ์ หรือ ประวัติศาสตร์ นอกเหนือจากความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติซึ่งเป็นแหล่งที่มาของทั้งความคิดและรูปทรงอันหลากหลายแล้ว ประวัติศาสตร์ก็เป็นอีกแหล่งที่มาของแนวความคิดในงานออกแบบ แม้จะมีคำกล่าวกันว่าประวัติศาสตร์คือเรื่องราวของสิ่งที่ตายแล้ว แต่ในหลักฐานที่เหลือเก็บไว้นั้นเราสามารถไขคุณค่าซึ่งมีอยู่ในเนื้อหา ข้อมูลและสรรพความรู้ทางวิชาการด้านต่างๆ ที่ได้ผ่านการทดลองและเหลือหลักฐานไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา เพื่อก้าวต่อไปโดยไม่ย้อนมาลองผิดลองถูกซ้ำที่บรรพบุรุษได้เคยทำไว้

3.3 แนวความคิดและหลักการในการออกแบบ

การคิดในการออกแบบ เป็นหลักพื้นฐานที่สำคัญและเป็นหัวใจของนักออกแบบ เพราะเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาสู่ความคิดสร้างสรรค์ เกิดลักษณะใหม่มีความเฉพาะตัว นักออกแบบจะมีความไวต่อการรับรู้ สามารถบันทึกในสภาพของพลังสมอง โดยเฉพาะการรับรู้เชิงรูปร่างก่อให้เกิดระบบความคิดเชิงเปรียบเทียบเข้าใจในความต่างสู่การคิดในสิ่งใหม่ ดังได้กล่าวแล้วว่าความคิดเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาความคิดเพื่อการออกแบบ จึงต้องมีประสบการณ์เชิงสัมผัสรู้จักสังเกตและการค้นคว้า ดัง McGinty (ใน ลิขสิทธิ์ หรยางกูร, 2532) ได้เสนอว่ามีขั้นตอนการพัฒนาความคิดจากข้อคิด (notion) ความคิด (idea) แนวความคิด (concept) และมวลแนวความคิด (conceptual scenarios) ดังนี้

- ข้อคิด หรือข้อสังเกต เป็นแง่มุมความคิดต่าง ๆ อย่างกระจัดกระจาย แต่มีประเด็นสำคัญที่แฝงอยู่ และเป็นสิ่งที่ผลักดันให้เกิดความคิดที่มีสาระขึ้นเป็นจุดเริ่มต้นของการก่อตัวของความคิดที่ชัดเจนต่อไป

- ความคิด เป็นลักษณะความคิดเฉพาะที่ชัดเจน เกิดจากความเข้าใจจากการสังเกตและความมีเหตุผล เป็นหลักเกณฑ์หรือแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อการออกแบบ

- แนวความคิด เป็นความคิดเฉพาะ ซึ่งเกิดจากความเข้าใจคล้ายความคิดแต่แตกต่างกันตรงการรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ในเชิงข้อมูลและเหตุผลเข้าเป็นแนวเดียวกัน มีลักษณะกรองให้ชัด เป็นความคิดรวบยอด

- มวลความคิด เป็นการรวมแนวความคิดหลาย ๆ แนวเข้าด้วยกัน มีลักษณะครอบคลุมประเด็นปัญหาต่าง ๆ และสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์หลายประการ

แนวความคิดในการออกแบบเป็นระดับความคิดที่สำคัญและมีคุณค่าต่อการพัฒนาความคิดที่ประมวลข้อมูล หลักการ ทฤษฎี ความเป็นเหตุผลแห่งความเจริญ ผู้การสร้างกรองแนวคิดที่ครอบคลุม (ความคิดรวบยอด) เพื่อใช้เป็นแนวคิดพัฒนาการออกแบบที่สามารถตอบสนองตรงตามวัตถุประสงค์อย่างมีคุณค่า มีความใหม่และลักษณะเฉพาะตัว ลักษณะแนวความคิดของนักออกแบบจะมีระดับแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะเป็นแนวความคิดในระดับรูปธรรมและนามธรรมแต่โดยทั่วไปแนวความคิดที่ได้จะเน้นหนักไปในทางนามธรรม เพื่อขยายความคิด (Idea) ผู้การแก้ปัญหาได้หลายแนวทาง หรือแนวการออกแบบได้หลายรูปแบบ

แนวความคิดระดับรูปธรรม เป็นแนวความคิดที่ชัดเจน สามารถพัฒนาสู่ความคิดเพื่อการออกแบบโดยตรง

แนวความคิดระดับนามธรรม แนวความคิดเชิงหลักการ หรือจินตนาการ สามารถพัฒนาสู่ความคิดการออกแบบรูปธรรมได้หลายวิธีการ

เช่น การออกแบบของเล่นสำหรับเด็ก โดยการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เช่น พฤติกรรมการเล่นของเด็ก จิตวิทยาเกี่ยวกับเด็ก พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก สังคมของเด็ก แนวโน้มของเล่นสำหรับเด็ก ฯลฯ สามารถสรุปเป็นกรอบความคิดข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและสังเคราะห์สร้างเป็นกรอบแนวความคิด การออกแบบทั้งในเชิงนามธรรมและรูปธรรมได้ เช่น การสร้างแนวความคิดเชิงนามธรรม

คือ การให้ความคิดอิสระทางความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาสู่ความคิดออกแบบได้มากกว่าหนึ่งวิธี เช่น ความคิดออกแบบของเล่นประกอบโครงสร้าง ความคิดออกแบบสร้างรูปด้วยวัสดุยืดหยุ่น เป็นต้น หรือแนวความคิดเชิงรูปธรรมที่ชัดเจนสามารถสร้างความคิดออกแบบโดยตรง เช่น การประกอบรูปร่างตามจินตนาการจากหน่วยย่อยหรือการสร้างรูปร่างด้วยการตัดลวด เป็นต้น

ความคิดของนักออกแบบส่วนหนึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่ได้ฝึกฝนอย่างชำนาญในศาสตร์สาขา ออกแบบเฉพาะทางที่ได้เรียนมา หรือวิชาชีพที่ได้ปฏิบัติและส่วนที่เกิดจากธรรมชาติของนักออกแบบที่มีลักษณะนิสัยหรือคุณลักษณะที่มีความกระตือรือร้น ติดตามความเคลื่อนไหวการเปลี่ยนแปลงของแนวโน้มวงการออกแบบทั้งแนวคิด ความเจริญก้าวหน้าทางวิชาชีพ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้วยความรู้ทันคิดและปัญหาในการปรับใช้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นแหล่งความคิดเพื่อพัฒนาความคิดสู่การสร้างสรรค การออกแบบของนักออกแบบประกอบไปด้วย แหล่งภายในและแหล่งภายนอก

แหล่งภายใน เป็นสิ่งที่อยู่ภายในใจของนักออกแบบ เกิดจากความรู้ ประสบการณ์ ภูมิหลัง ปรัชญา ความคิดเห็น และคุณค่าที่ยึดถือ

แหล่งภายนอก เป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวที่มีอิทธิพลก่อให้เกิดความคิดในการออกแบบ ทั้งส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงหรือกระตุ้นให้เกิดแนวคิด เช่น ข้อมูล ข่าวสาร ทฤษฎีใหม่ แบบอย่าง แนวโน้ม นิยามความสัมพันธ์กับศาสตร์อื่นที่ได้รับการพัฒนาเกี่ยวข้องร่วมกัน เทคโนโลยีตลอดจนสภาพการณ์ต่าง ๆ

ความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาจากระบบความคิดของนักออกแบบแต่ละคนจะมีลักษณะเฉพาะ (จากประสบการณ์ ความสามารถ และปัญญา) ซึ่งจะเข้าใจในลักษณะสร้างสรรค์ส่วนบุคคล (Creative Personality) และมีระดับความคิดไม่เท่ากัน ผลงานสร้างสรรค์ของนักออกแบบจึงไม่เท่ากัน นอกจากนั้นความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นการสะท้อนถึงการตัดสินใจของนักออกแบบแต่มีการศึกษาและตั้งข้อสังเกตว่า ผลการมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาทุกครั้งก็ไม่มีประโยชน์ต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยกลับเห็นว่าความโน้มเอียงของการมีประสบการณ์จะมีผลต่อความคิดเห็นส่วนบุคคลมากกว่า จะเป็นความคิดสร้างสรรค์

สรุปการออกแบบ คือ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่เริ่มจากความคิด ความคิดเชิงวิเคราะห์จากการประมวลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และสังเคราะห์เป็นกรอบความคิดที่เข้าใจครอบคลุมชัดเจน เป็นการสร้างความคิดรวบยอด หรือแนวความคิดซึ่งจะใช้เป็นกรอบ ความคิดออกแบบสามารถพัฒนาได้ตลอดเวลาเพราะถือว่าความคิดเป็นทักษะมิใช่พรสวรรค์ที่ติดตัวมา ดังนั้น จึงต้องอาศัยการฝึกแบบหูดากว้าง เพื่อให้เกิดความชำนาญนำไปสู่การคิดแก้ปัญหาอย่างฉลาดที่เป็นระบบด้วยฐานของศาสตร์การออกแบบซึ่งมีหลักการ กฎเกณฑ์ ทฤษฎีและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันในแต่ละสาขาและสามารถพัฒนาระบบความคิดที่ซับซ้อนด้วยทักษะความคิดที่สูงขึ้น

การออกแบบจึงเปรียบเหมือนการท่องผจญภัยโลกกว้างที่ทำทนายจนพบกับสิ่งที่ไม่คาดคิดมาก่อน ที่น่าฉงนและประทับใจ มีการกล่าวกันว่าความคิดของคนเราจะเป็นเรื่องของโลกภายนอกพิสูจน์ไม่ได้ และมีความต้องการส่วนบุคคลที่อยู่ภายในที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามแนวความคิดการออกแบบที่พัฒนาจาก

พื้นฐานที่แตกต่างกันตามภูมิหลัง ความเชื่อ ปรัชญา ความคิดและอุดมการณ์เฉพาะงาน ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับหลักการ เป็นลักษณะแนวความคิดเชิงปรัชญาและมีคุณค่า ถ้าหน้า มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ มีลักษณะที่นำซึ่งเรียกว่า แนวความคิดล้ายุค (Preconceptual) และอาจต้องใช้เวลาในการยอมรับของวงการออกแบบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะเรียนรู้ เข้าใจ ยอมรับ และถือเป็นปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงการคิดออกแบบในการสร้างสรรค์

นักออกแบบต้องเข้าใจความหมายขององค์ประกอบของศิลปะ และหลักการดังกล่าว พอที่จะเข้าใจค่านิยมที่สื่อความหมายและมีลักษณะสัมพันธ์ได้ดี จึงใช้ประโยชน์ในการออกแบบหรือสร้างสรรค์ได้สมดังที่มุ่งหมายไว้ องค์ประกอบของศิลปะเป็นส่วนประกอบที่เป็นรากฐานสำคัญของศิลปะ นักออกแบบได้ศึกษาค้นคว้าและวิจัยกันมาเป็นเวลานานแล้ว จึงได้ตั้งเป็นหลักการออกแบบ ผู้ศึกษาและสนใจในวิชานี้ควรจะได้ศึกษาให้เข้าใจ หลักศิลปะ จึงจะสามารถเข้าใจถึงคุณค่าของความงามที่เป็นศิลปะ และเป็นประโยชน์ในการออกแบบ

หลักการออกแบบประกอบด้วย

1. ความกลมกลืน (Harmony)
2. สัดส่วน (Proportion)
3. ความสมดุล (Balance)
4. จังหวะ (Rhythm)
5. การเน้น (Emphasis)
6. เอกภาพ (Unity)
7. การตัดกัน (Contrast)

3.4 ส่วนประกอบของการออกแบบ

ส่วนประกอบของการออกแบบมีอยู่ด้วยกันหลายอย่าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะรวมตัวกันเป็นผลงานส่วนประกอบของการออกแบบ คือ

1. จุด (Dot)

จุดของการออกแบบอาจจะเป็นส่วนที่เล็กที่สุดหรือใหญ่ที่สุดก็ได้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ เช่น จุดบนฝ่าจุดบนกระดาษ จุดอาจมีปริมาตรได้ เช่น จุดในงาน โครงสร้าง งานประติมากรรม จุดในงานออกแบบมีความสำคัญทั้งการออกแบบ 2 มิติ และ การออกแบบ 3 มิติ

หน้าที่ของจุดในงานออกแบบมี 3 ทาง คือ

1. เป็นเส้นประด้วยจุดที่ต่อกัน
2. เป็นรูปร่างได้
3. นำมารวมกันเพื่อทำให้เกิดรูปที่ใหญ่ขึ้น

2. เส้น (Line)

ถ้าจะมองเส้นในโลกนี้มีเส้นมากมาย มีเส้นขอบฟ้า เส้นใบไม้ ก้างปลา เส้นใยแมงมุม แต่เส้นที่ใช้ในการวาดภาพ ซึ่งเกิดจากการเขียนด้วยดินสอ พู่กัน เส้นทุกเส้นเหล่านี้ย่อมแสดงถึงอารมณ์

เส้นและรูปร่าง

ในงานศิลปะหรือการวาดรูปนั้น มักขึ้นต้นในการวาดด้วยการเขียนเส้นขึ้นเป็นอันดับแรกทุกครั้ง เส้นสามารถแสดงความหมาย มีขอบเขต ให้ความรู้สึกต่างๆ แม้อาจจะมองว่าเป็นเส้นธรรมดา แต่เส้นเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้มองเห็นถึงความงามได้

1. เส้นโครงสร้าง (Structural Line) หมายถึง เส้นที่กำหนดรูปร่างและพื้นหลัง ลายเส้นมีความสำคัญต่อผู้ศึกษาศิลปะมากเพราะเส้นทำให้เกิดรูปร่าง และจากรูปร่างทำให้รู้ว่าเป็นอะไร ในการถ่ายภาพก็จะมีเส้นขอบรอบรูปร่าง

2. เส้นนามธรรม (Abstract Line) ในที่นี้หมายถึงเส้นที่ไม่มีตัวตนแท้จริง หรืออาจอยู่ไม่คงที่ เช่น กล้องถ่ายภาพสามารถสร้างเส้นแบบนามธรรมที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของพลังงาน เช่น แสงไฟจากกริ่ง

3. เส้นตกแต่ง (Decorative Line) มีคุณสมบัติดังนี้

3.1 เส้นเป็นรูป (Line as Form) เส้นไม่เพียงแต่เป็นรูปทรง (Shape) แต่ยังเป็นรูปลักษณะ (Form) และมี 3 มิติ เช่น เส้นรูปนอกร่างของ คน สัตว์ พืช และสิ่งต่างๆ หรือเส้นในงานประติมากรรม

3.2 เส้นเป็นสัญลักษณ์ (Line as Symbol) เส้นจะเป็นความหมายต่อเมื่อมีความหมายเฉพาะที่ให้กับเส้น เมื่อคนสองคนหรือมากกว่ายอมรับในเครื่องหมายนั้น เช่น สัญลักษณ์ใช้ในการสื่อสารเส้นของตัวเลขหรือตัวอักษรมีความหมายเฉพาะ ถ้าไม่มีการกำหนดเส้นเหล่านี้ ความรู้ต่างๆ ก็ไม่สามารถเก็บหรือเผยแพร่ได้

ชาติที่เจริญเกือบทุกชาติได้มีการฝึกการคัดลายมือ (Calligraphy) และถือว่า การคัดลายมือเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง นักเขียนลายมือของจีนและญี่ปุ่นได้รับการยกย่องเป็นศิลปะชั้นเยี่ยม เพราะต้องฝึกหัดเป็นเวลาหลายสิบๆ ปี ในการจับพู่กัน การวางมือบนกระดาษและการเตรียมหมึก โดยเฉพาะการยกพู่กัน การวางมือบนกระดาษและการเตรียมหมึก โดยเฉพาะการยกพู่กันจากกระดาษ นอกจากเรื่องที่ว่ามานี้ ยังพบว่า เด็กใช้เส้นเป็นสัญลักษณ์ในการเขียนรูปด้วย

3.3 เส้นแสดงทรงและเป็นรูปแบบ (Line as Contour and Modeling) เส้นแสดงทรง (Contour Line) คือเส้นที่วาดส่วนรูปร่างนอกร่างของสิ่งของ มักไม่มีเงาอ่อนแก่ และไม่ได้บอกถึงพื้นผิวของสิ่งของ เส้นชนิดนี้ใช้วาดภาพในลักษณะแบบ 2 มิติ แต่ศิลปินที่ชำนาญสามารถใช้เส้นแสดงรูปทรงวาดภาพเป็นลักษณะ 3 มิติ ได้

3.4 เส้นแสดงรูปทรงและอากัปกริยา (Contour and Gesture) เมื่อเส้นนี้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของภาพจะเรียกว่าภาพ “วาดเส้น” (Drawing) ซึ่งมีลักษณะต่างๆ ไป 2 แบบ คือ วาดเส้นแสดงทรง

(รูปร่าง) และวาดเส้นอากัปกิริยา การใช้เส้นเพื่อเป็นขอบเขตของรูปร่างต่างๆ และแสดงโครงสร้าง จะเรียกว่า “การวาดเส้นแสดงทรง” (Contour Drawing) ซึ่งอาจเป็นลักษณะการใช้เส้นที่ธรรมดาที่สุด

3.5 เส้นเป็นลวดลายและพื้นผิว (Line as Pattern and Texture) เมื่อเส้นถูกเขียนติดๆ กัน หรือเส้นที่คล้ายคลึงกันวาดซ้ำๆ กัน จะสร้างลวดลาย (Pattern) และพื้นผิว (Texture) ขึ้นเช่นในงานวาดเส้นต่างๆ ไป จะใช้เส้นอ่อนไหว เส้นแข็งแรง เส้นสั้น ยาวหรือเส้นขาดๆ ฯลฯ เพื่อแสดงความรู้สึกที่ได้เห็นจากแบบนั้น

3.6 เส้นเป็นทิศทางและการเน้น (Line as Direction and Emphasis) ลักษณะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเส้นคือ ทิศทาง เพราะเมื่อใดที่มีเส้นเกิดขึ้น จะมีทิศทางพร้อมอยู่ด้วยกัน เส้นแนวนอนหมายถึงลักษณะที่สงบเงียบและผ่อนคลาย อาจจะเป็นเพราะคล้ายลักษณะของร่างกายเวลานอนหรือพักผ่อน เส้นแนวนอนเหมือนลักษณะคนขี้เซา ซึ่งแสดงพลังกำลังมากกว่าและเส้นแนวทแยง หมายถึง การเคลื่อนไหว เพราะในการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การวิ่ง หมุนตัว โยกตัว คนเราจึงสรุปว่าเส้นทแยงมุมว่าเป็นการเคลื่อนไหว ยังมีองค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งที่มีคุณสมบัติของทิศทาง

ชนิดของเส้น

การวาดเส้นด้วยวิธีการใดๆ อาจจะแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องของน้ำหนัก และลักษณะหรือคุณสมบัติอย่างอื่นแต่มีเส้นอีก 2 แบบ ที่มีความสำคัญในการสร้างภาพ

เส้นบอกเป็นนัย (Implied Line) เป็นแนวที่เกิดจากการวางตำแหน่งของจุดต่างๆ ซึ่งสายตาสายจะมองเชื่อมเข้าด้วยกัน

เส้นในความรู้สึก (Psychic Line) ในที่นี้ไม่มีเส้นที่แท้จริง และไม่มีแนวให้รู้สึกว่ามีเส้นเหมือนเส้นบอกนัย แต่มีความรู้สึกว่ามีเส้น เพราะเป็นความรู้สึกที่เชื่อมโยงของสองสิ่งเข้าด้วยกัน

3. รูปร่าง (Form)

รูปร่างเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบ รูปร่างเกิดขึ้นครั้งแรกในความคิดหรือในใจของนักออกแบบ มีลักษณะเป็นนามธรรมโดยการคาดการณ์สำหรับนำไปใช้ในอนาคต จนเมื่อความคิดนี้ถูกจัดทำให้ขึ้นโดยวิธีการจัดเรียงสับเปลี่ยนและโยกย้ายวัสดุต่างๆ จึงเกิดเป็นตัวตนรูปร่างที่เป็นรูปธรรม แหล่งที่มาของความคิดเกี่ยวกับรูปร่างนั้นมีพัฒนาการได้จากหลายตำแหน่ง ตั้งแต่การเกิดขึ้นเองในจินตนาการ ความคิดของนักออกแบบ อันเป็นผลจากการได้รับข้อมูลหรือมีประสบการณ์โดยตรงสะสมอยู่ในส่วนลึกของจิตใต้สำนึกมาเป็นเวลานาน รอโอกาสอันเหมาะสมที่จะเปิดเผยขึ้นมา นอกจากนี้รูปร่างที่เกิดขึ้นในความคิด ยังอาจมีที่มาจากความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษ ความเชื่อเหล่านี้ทำหน้าที่ด้านขอบเขตทางความคิดเกี่ยวกับรูปร่าง ทำให้นักออกแบบเลือกใช้ลักษณะรูปร่างที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ได้รับการสั่งสอนมา ธรรมชาติเป็นแหล่งรวบรวมลักษณะรูปร่างที่ยิ่งใหญ่ เนื่องจากรูปร่างธรรมชาติมีความหลากหลาย แต่ละชนิดได้รับการปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ด้วยขบวนการคัดเลือกและวิวัฒนาการ (Selection and Revolution) มนุษย์เราจึงนำธรรมชาติมาใช้เป็นทั้งแรงบันดาลใจ และเป็นแบบสำหรับการจำลองจนถึงการประยุกต์ใช้ได้อย่างไม่มีสิ้นสุด

จากแหล่งที่มาของความคิดในการสร้างรูปทรง ก็มาถึงประเด็นที่เกี่ยวกับวิธีการออกแบบรูปทรง ถ้าเรานำงานออกแบบมาพิจารณาแยกส่วนประกอบเป็นส่วนย่อยแล้ว จะพบว่ามันเกิดขึ้นจากองค์ประกอบจำนวนมาก องค์ประกอบของงานออกแบบ (Element of design) ได้แก่ เส้น ระบาย พื้นผิวและสี เป็นต้น เปรียบเสมือนตัวอักษรซึ่งนำมารวมกันแล้ว จึงทำให้เกิดเป็นภาษาศิลปะ และนักออกแบบเป็นผู้นำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดรวมกันเข้า เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงโดยใช้หลักการออกแบบ (Principles of design) นักออกแบบจะเลือกใช้ระดับของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ระดับ ตั้งแต่ระดับที่สร้างให้มีความเหมือนกัน (Identical) โดยใช้หลักการออกแบบชนิดการทำซ้ำ (Repetition) หรือความสมดุล (Balance) ต่อมาเป็นระดับที่ก่อให้เกิดความคล้ายคลึงกัน (Similar) โดยใช้หลักการออกแบบที่สร้างให้เกิดความกลมกลืน (Harmony) หรือการทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงไปทีละขั้น (Gradation) จนถึงระดับสุดท้ายคือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง (Totally Different) โดยใช้หลักการสร้างความขัดแย้ง นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ความสัมพันธ์แต่ละระดับให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน

ลักษณะรูปทรงต่างๆ ที่มีปรากฏเกณฑ์อยู่ทั่วไป สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นตามกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ มีลักษณะง่ายต่อการจดจำ เช่น อาคาร เครื่องเรือน เครื่องจักร ของใช้นานาชนิด รูปทรงเรขาคณิต และในธรรมชาติก็จะพบเห็นเช่นกัน เช่น ผลึก รูปเหลี่ยมของแร่ต่างๆ ใบไม้รูสามเหลี่ยม เปลือกหอยรูปกลม เป็นต้น ในงานออกแบบอุตสาหกรรมมักใช้รูปทรงเรขาคณิตอย่างมากเนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีลักษณะสมดุลสม่ำเสมอและแม่นยำ ช่วยให้สะดวกต่อการทำงานและขึ้นรูปโดยเครื่องจักร และเป็นลายลักษณะรูปทรงที่มีประโยชน์ใช้สอยดี เช่น แผ่นเสียงมีลักษณะเป็นแผ่นวงกลม เพราะเหมาะกับการหมุนรอบตัว

2. รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)

คือรูปทรงที่เลียนแบบการเกิดขึ้นเองในธรรมชาติ มีทั้งสิ่งมีชีวิต ได้แก่ มนุษย์ สัตว์ และพืช ตลอดจนสิ่งไม่มีชีวิต ได้แก่ องค์ประกอบและปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ เช่น ภูเขา แม่น้ำ พระอาทิตย์ขึ้นและฝนตก เป็นต้น ดังนั้นรูปทรงธรรมชาติ จึงมีได้กว้างขวางหลากหลายลักษณะรูปทรงธรรมชาติสร้างความรู้สึกกลมกลืนใกล้ชิดกับมนุษย์ได้ดีกว่ารูปทรงชนิดอื่นๆ แต่จะพบงานออกแบบที่ใช้รูปทรงธรรมชาติได้น้อยกว่า เนื่องจากมีความยุ่งยากต่อการผลิตด้วยเครื่องจักรเครื่องมือ ในอดีต Art Nouveau เป็นสไตล์ที่นำรูปทรงธรรมชาติมาใช้ในงานออกแบบตั้งแต่ลวดลายประดับจนถึงงานตกแต่งภายใน สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างความอบอุ่นมีชีวิตชีวาและทำให้สไตล์นี้โดดเด่น มีเอกลักษณ์อยู่ในประวัติศาสตร์งานศิลปะและงานออกแบบ



3. รูปทรงนามธรรม (Abstract Form)

ลักษณะของรูปทรงนามธรรมจะเกิดขึ้นจากการนำรูปทรงธรรมชาติมากระทำการบิดเบือนหรือเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เป็นการลดให้เหลือเฉพาะส่วนสำคัญ และมีความจำเป็นซึ่งช่วยให้ยังคงสามารถจดจำรูปทรงต้นแบบได้ วิธีการบิดเบือนอาจทำได้ทั้ง โดยการใช้รูปทรงเรขาคณิต เช่น ในงาน Picasso และเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบ ยังคงสะท้อนถึงลักษณะเด่นเฉพาะของงานต้นแบบ (นวนลน้อย บุญวงศ์, 2539.หน้า 96)

4. พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึงสิ่งที่ตาเห็น หรือสัมผัสได้ด้วยมือบนระนาบผิวด้านหน้า หรือรอบๆ วัตถุซึ่งมีลักษณะต่างๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด ขรุขระ ค้าน มัน เรียบ เนียน เป็นต้น วัตถุทุกอย่างจะต้องมีคุณสมบัติของพื้นผิว พื้นผิวเกิดขึ้นพร้อมกับรูปร่างและเกิดจาก เส้นสี ค่า น้ำหนักอ่อนแก่ด้วย

ความงามของพื้นผิวปรากฏออกมาในงานศิลปะหลายสาขา ซึ่งการใช้พื้นผิวในงานศิลปะนั้นมีความสำคัญอย่างมาก เช่น ในงานจิตรกรรม ศิลปินพยายามค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ มาประกอบในการเขียนภาพ เพื่อให้เกิดการกระตุ้นหรือเร้าอารมณ์ ลักษณะพื้นผิวจะต้องสัมพันธ์กับองค์ประกอบทั้งหมดทั้งภาพ

การศึกษาความรู้สึกทางอารมณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้พื้นผิว จะสังเกตว่าพื้นผิวหยาบให้ความรู้สึกกระตุ้นทางประสาทมากกว่าและให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง ถาวร ในขณะที่พื้นผิวเรียบ เนียน ให้ความรู้สึกหยาบเบา สบาย ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นผิวลักษณะต่างๆ เป็นผลที่เห็นได้อย่างชัด ในงานสถาปัตยกรรมมีการรวบเอาลักษณะต่างๆ ของพื้นผิววัตถุหลายอย่างไว้ด้วยกัน เช่น อิฐ ไม้ เหล็ก กระจก คอนกรีต ซึ่งเป็นพื้นผิวของวัตถุที่ขัดแย้ง แต่สถาปนิกได้อาศัยความแตกต่างของพื้นผิวนี้เพื่อสร้างความงามขึ้น การตกแต่งผิวให้เรียบคล้ายๆ กันมีความสำคัญน้อยลงไป แต่เน้นที่ความรู้สึกของวัสดุมากกว่า วัตถุที่มีผิวต่างๆ ขึ้นอยู่กับหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยด้วย

5. สี (Color)

มีคุณสมบัติที่สำคัญเป็นพิเศษคือ ดึงดูดสายตาและทำให้เกิดอารมณ์ร่วม จากการศึกษาความเป็นอยู่ของคนในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าคนเราให้ความสนใจกับภาพสีมากกว่าภาพขาวดำแต่ศิลปะบางอย่างก็ไม่มีสี

1. สีและที่ว่าง (Color and Space)

สีมีคุณสมบัติเฉพาะตัวในการแสดงมิติ ที่จะมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในอากาศ สีจะให้ความรู้สึกเสมือนเดินออกมาข้างหน้า หรือถอยไปด้านหลังได้ เพราะปฏิบัติทางกล่อมเนื้อในดวงตา เวลาที่เราต้องมองสีต่างๆ กัน ซึ่งมีความแตกต่างที่ความแรงของสี

สีในวงจรสีแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มสี คือ

1. กลุ่มสีร้อน (Warm Tone) ได้แก่สี ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีเหล่านี้ จะให้ความรู้สึกเสมือนเดินมาอยู่ข้างหน้า

สำนักหอสมุด
25 คี.ย. 2553
1504750X

2. กลุ่มสีเย็น (Cool Tone) ได้แก่สี ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินเขียว เขียวเหลือง จะให้ความรู้สึก เสมือนลอยไปอยู่ด้านหลัง

คุณสมบัติทางอารมณ์ (Emotion Qualities)

เนื่องจากสีมีความเกี่ยวข้องกับทางอารมณ์และความรู้สึก สำหรับผู้ที่ต้องการปลูกเร้าการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ดู การใช้สีเป็นสิ่งที่ได้ผลดีที่สุด ก่อนที่จะอ่านความหมายหรือบ่งชี้รูปแบบต่างๆ สีได้ช่วยสร้างบรรยากาศสิ่งที่คนเราต้องการเสนอไว้แล้วดังกล่าวมาแล้วว่า สีแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม สีให้อารมณ์ต่างกันคือ

1. กลุ่มสีร้อนให้ความรู้สึกของความอบอุ่น ความสนุกและปฏิกิริยาที่รื่นเริง
2. กลุ่มสีเย็นให้ความรู้สึกสงบ เยียบ และสามารถแสดงความรู้สึก โศกเศร้า หดหู่ใจได้

สีที่ใช้ในการออกแบบ จะใช้สีที่ให้ความรู้สึกโดยตรงต่อปฏิกิริยาของคน ที่ประมวลมาเป็นตัวอย่าง ดังนี้คือ

สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้าขม สุภาพ เป็นผู้ดี
 สีดำ ให้ความรู้สึก มีด ทูทซ์ โศก จริงจัง
 สีขาว ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ เบา
 สีแดง ให้ความรู้สึก สนุกตื่นเต้น เร้าใจ อันตราย อบอุ่น
 สีเหลือง ให้ความรู้สึก เปรี๊ยะ สอ ความเป็นหนุ่มสาว ความร่าเริง
 สีแดง ให้ความรู้สึก กล้าหาญ สง่างาม มั่งคั่ง ร้อน
 สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก สุภาพ ถ่อมตน หนักแน่น ขรึม
 สีม่วง ให้ความรู้สึก ความรัก ความเยียบ มีฐานันดรศักดิ์
 สีเขียว ให้ความรู้สึก สดชื่น ร่าเริง ความสุข
 สีชมพู ให้ความรู้สึก น่ารัก นุ่มนวล อ่อนโยน
 สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แข็งแรง กลมกลืน ป้องกันกลิ่น
 สีฟ้า ให้ความรู้สึก สะอาดปราศจากโรค เบา โปร่งใส

สีดังกล่าวนี้ถูกนำมาใช้ในการงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ เช่น งานโฆษณา ก่อนข้างมาก เนื่องจากสีเหล่านี้แสดงปฏิกิริยาความรู้สึกซึ่งเป็นสื่อ สื่อความหมายได้ชัดเจน (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539.หน้า 61-78)

3.5 การออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิก หมายถึง การสร้างสรรค์ลักษณะส่วนประกอบภายนอกของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ให้สามารถสื่อความหมาย ความเข้าใจ (TO COMMUNICATE) ในอันที่จะให้ผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้อุปโภคบริโภค เช่น ให้ผลในการดึงดูดความสนใจ การให้มโนภาพถึงสรรพคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ การกระตุ้นให้เกิดความทรงจำบุคลิกลักษณะของผลิตภัณฑ์ ยี่ห้อผลิตภัณฑ์ ผู้ผลิต ด้วยการให้

การออกแบบ การจัดวางรูป ตัวอักษร ถ้อยคำ โฆษณา เครื่องหมายทางการค้า และอาศัยหลักศิลปะการจัดภาพให้เกิดความประสานกลมกลืนกันอย่างสวยงาม ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งลักษณะ 2 มิติ บนพื้นผิวแผ่นราบของวัสดุ เช่น กระดาษ แผ่นพลาสติก แผ่นโลหะอบตีบุก หรือแผ่นอลูมิเนียม โฟม ฯลฯ ก่อนนำวัสดุต่างๆ เหล่านี้ประกอบกันเป็นรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ ส่วนในลักษณะ 3 มิติ ก็อาจจะกระทำได้ 2 กรณี คือ ทำเป็นแผ่น

ฉลาก (LABEL) หรือ แผ่นป้ายนำไปติดบนบรรจุภัณฑ์ประเภท RIGID FORMS ที่ขึ้นรูปเป็นภาชนะบรรจุภัณฑ์สำเร็จมาแล้ว หรืออาจจะสร้างสรรค์บนผิวภาชนะรูปทรง 3 มิติ โดยตรงก็ได้เช่น ขวดแก้ว ขวดพลาสติก เป็นต้น ซึ่งลักษณะของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์นี้ส่วนใหญ่มักถือตามเกณฑ์ของเทคนิคการพิมพ์ในระบบต่างๆ เป็นหลัก

การออกแบบกราฟิกถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นที่มีความสำคัญต่อการบรรจุภัณฑ์เป็นอย่างมาก เพราะว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญนอกเหนือไปจากการบรรจุภัณฑ์และการป้องกันผลิตภัณฑ์โดยตรง ทำให้บรรจุภัณฑ์ได้มีหน้าที่เพิ่มขึ้น โดยที่ลักษณะกราฟิกบรรจุภัณฑ์และฉลาก ได้แสดงบทบาทหน้าที่สำคัญ อันได้แก่

1. การสร้างทัศนคติที่ดีงามต่อผลิตภัณฑ์และผู้ผลิต

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และฉลาก ได้ทำหน้าที่เปรียบเสมือนสื่อประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ในอันที่จะเสนอต่อผู้บริโภค ผู้บริโภค แสดงออกถึงคุณภาพความคิดของผลิตภัณฑ์และความรับผิดชอบที่ผู้ผลิตมีต่อผลิตภัณฑ์นั้นๆ โดยที่ลักษณะทางกราฟิกจะสื่อความหมายและปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ การนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ ตลอดทั้งสร้างความต่อเนื่องของการใช้เชื้อถือ

2. การชี้แจงและบ่งชี้ให้ผู้บริโภคทราบถึง ชนิด ประเภท ของผลิตภัณฑ์

ลักษณะกราฟิกเพื่อให้สื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้สึกได้ว่า ผลิตภัณฑ์คืออะไรและผู้ใดเป็นผู้ผลิต มักนิยมอาศัยใช้ภาพและอักษรเป็นหลัก แต่ก็ยังอาจอาศัยองค์ประกอบอื่นๆ ในการออกแบบ เช่น รูปทรง เส้น สี ฯลฯ ซึ่งจะสามารถสื่อให้เข้าใจความหมายได้ เช่นเดียวกับการใช้ภาพและข้อความอธิบายอย่างชัดเจน ตัวอย่างงานดังกล่าวนี้มีให้เห็นได้ทั่วไป และที่เห็นชัดคือผลิตภัณฑ์ต่างประเทศที่บรรจุอยู่ในภาชนะที่คล้ายคลึงกันเช่น เครื่องสำอางและยา เป็นต้น ผู้บริโภคสามารถทราบได้ว่าอันใดเป็นเครื่องสำอางอันใดเป็นยา โดยสังเกตจากกราฟิกและตัวอักษร

3. การแสดงเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับผลิตภัณฑ์และผู้ประกอบการ

ลักษณะรูปทรงและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ ส่วนใหญ่มักมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ทั้งนี้เพราะกรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ ใช้เครื่องจักรผลิตขึ้นมาภายใต้มาตรฐานเดียวกัน ประกอบกับคู่แข่งกันในตลาดมีมาก ดังที่เห็นได้จากผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารสำเร็จรูปที่ผลิตและจำหน่ายอยู่อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะรูปทรงและ โครงสร้างที่คล้ายคลึงกันมาก เช่น อาหารกระป๋อง

ขวดเครื่องดื่ม ขวดยา ของปิดผนึก และกล่องกระดาษ เป็นต้น บรรจุภัณฑ์ต่างๆ เหล่านี้ มักมีขนาด สัดส่วน ปริมาณการบรรจุ ที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน ดังนั้นการออกแบบกราฟิก จึงมีบทบาทที่แสดง เอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และผู้ผลิตให้เกิดความเด่นชัด ผิดแผกจากผลิตภัณฑ์คู่แข่ง เป็นที่สะดุดตาและ เรียกร้องความสนใจจากผู้บริโภคทั้งเก่าและใหม่ ให้จดจำได้ ตลอดจนหาซื้อได้โดยสะดวกและรวดเร็ว

4. การแสดงสรรพคุณและวิธีใช้ผลิตภัณฑ์

เป็นการใช้ข่าวสาร ข้อมูล ส่วนผสมหรือส่วนประกอบที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ภายในว่ามีคุณสมบัติ สรรพคุณและวิธีการใช้อย่างถูกต้องอย่างไรบ้าง ทั้งนี้โดยอาศัยการออกแบบการจัดวาง ภาพประกอบ ข้อความสั้นๆ ข้อมูลรายละเอียด ตลอดจนตรารับรองคุณภาพและอื่นๆ ให้สามารถเรียกร้องความสนใจ ผู้บริโภคให้หยิบยกเอาผลิตภัณฑ์ขึ้นมาพิจารณาเพื่อตัดสินใจเลือกซื้อ การออกแบบกราฟิกเพื่อแสดง บทบาทในหน้าที่จึงเปรียบเสมือนการสร้างบรรจุภัณฑ์ให้เป็น “พนักงานขายเงียบ” ที่ทำหน้าที่ ประชาสัมพันธ์แทนคน ณ บริเวณจุดซื้อนั่นเอง

กระบวนการออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์

การออกแบบกราฟิก หมายถึง การสร้างสรรค์ลักษณะส่วนประกอบของ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ให้ สามารถสื่อสาร สื่อความหมาย ความเข้าใจ (To communicate) ในอันที่จะให้ผลทางด้านจิตวิทยา (Psychological effects) ต่อผู้บริโภคบริโภค เช่น ให้ผลในการดึงดูดความสนใจ การให้มโนภาพถึง สรรพคุณประโยชน์ของผู้ผลิต การกระตุ้นให้เกิดความทรงจำบุคลิกลักษณะของผลิตภัณฑ์ ยี่ห้อผลิตภัณฑ์ ผู้ผลิต ด้วยการใช้วิธีการออกแบบ การจัดวางรูปตัวอักษร ถ้อยคำโฆษณา เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ ทางการค้า และอาศัยหลักศิลปะการจัดภาพให้เกิดความประสานกลมกลืนกันอย่างสวยงาม ตาม วัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งลักษณะ 2 มิติ บนพื้นผิว แผ่นราบของ วัสดุ เช่น กระดาษ แผ่นพลาสติก แผ่นโลหะอบติงก์ หรือแผ่นอลูมิเนียม โฟม ฯลฯ ก่อนนำวัสดุต่างๆ เหล่านี้มาประกอบกันเป็นรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ ส่วนในลักษณะ 3 มิติก็อาจจะกระทำได้ 2 กรณี คือ ทำ เป็นแผ่นฉลาก (Label) หรือแผ่นป้ายนำไปติดบนบรรจุภัณฑ์ประเภท Rigid forms ที่ขึ้นรูปเป็นภาชนะ บรรจุสำเร็จมาแล้วหรืออาจจะสร้างสรรค์บนผิวภาชนะบรรจุรูปทรงสามมิติโดยตรงก็ได้ เช่น ขวดแก้ว ขวดพลาสติก เป็นต้น ซึ่งลักษณะของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์นี้ส่วนใหญ่มักถือตามเกณฑ์ของ เทคนิคการพิมพ์ในระบบต่างๆ เป็นหลัก

การออกแบบกราฟิก ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการบรรจุภัณฑ์เป็นอย่างมาก เพราะว่าเป็น ส่วนประกอบที่สำคัญนอกเหนือไปจากการบรรจุ และการป้องกันผลิตภัณฑ์โดยตรงทำให้บรรจุภัณฑ์ได้ มีหน้าที่เพิ่มขึ้นมา โดยที่ลักษณะกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และฉลากได้แสดงบทบาทหน้าที่สำคัญ อันได้แก่

การสร้างทัศนคติที่ดีงามต่อผลิตภัณฑ์และผู้ผลิต

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และแผ่นสติก ได้ทำหน้าที่เปรียบเสมือนสื่อประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ใน อันที่จะเสนอต่อผู้บริโภคบริโภค แสดงออกถึงคุณภาพความดีของผลิตภัณฑ์และความรับผิดชอบที่ผู้ผลิต มีต่อผลิตภัณฑ์นั้นๆ โดยที่ลักษณะทางกราฟิกจะสื่อความหมาย และปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ การนำ ผลิตภัณฑ์ไปใช้ตลอดทั้งสร้างความต่อเนื่องของการใช้ การเชื่อถือในคุณภาพ จนกระทั่งเกิดความศรัทธา เชื่อถือในผู้ผลิตในผลที่สุดด้วย

การชี้แจงและบ่งชี้ให้ผู้บริโภคทราบถึงชนิด ประเภท ของผลิตภัณฑ์

ลักษณะกราฟิกเพื่อให้สื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้สึกได้ว่า ผลิตภัณฑ์คืออะไรและผู้ใดเป็นผู้ผลิตนั้น มักนิยมอาศัยใช้ภาพและอักษรเป็นหลัก แต่ยังคงอาศัยองค์ประกอบอื่นๆ ในการออกแบบ เช่น รูปทรง เส้น สี ฯลฯ ซึ่งจะสามารถสื่อให้เข้าใจในความหมายได้อย่างเดียวกับการใช้ภาพและข้อความอธิบายอย่างชัดเจน ตัวอย่างดังกล่าวนี้มีให้เห็นได้ทั่วไป และที่เห็นชัดคือผลิตภัณฑ์ต่างประเทศที่บรรจุอยู่ในภาชนะที่คล้ายคลึงกัน ดังเช่น เครื่องสำอางและยา เป็นต้น แม้บรรจุอยู่ในขวด หรือหลอด รูปทรงเหมือนกัน ผู้บริโภคก็สามารถชี้ได้ว่าอันใดคือเครื่องสำอางและอันใดคือยา ทั้งนี้ ก็โดยการสังเกตจากลักษณะกราฟิก เช่น ลักษณะอักษร หรือสีที่ใช้ ซึ่งนักออกแบบจัดไว้ให้เกิดความรู้สึกผิดแผกจากกัน เป็นต้น

การแสดงเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับผลิตภัณฑ์

ลักษณะรูปทรงและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ส่วนใหญ่ มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ทั้งนี้ เพราะกรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ใช้เครื่องจักรผลิตขึ้นมาจากได้มาตรฐานเดียวกัน ประกอบกับคู่แข่งกันในตลาดมีมาก ดังที่เห็นได้จากผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารสำเร็จรูปที่ผลิตและจำหน่ายอยู่อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะรูปทรงและโครงสร้างที่คล้ายคลึงกันมาก เช่น อาหารกระป๋อง ขวดเครื่องดื่ม ขวดยา ของปิดผนึก (pouch) และกล่องกระดาษ เป็นต้น บรรจุภัณฑ์ต่างๆ เหล่านี้ มักมีขนาด สัดส่วน ปริมาณการบรรจุ ที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน ดังนั้น การออกแบบกราฟิกจึงมีบทบาทหน้าที่ แสดงเอกลักษณ์หรือบุคลิกพิเศษที่เป็นลักษณะเฉพาะตน (brand image) ของผลิตภัณฑ์และผู้ผลิต ให้เกิดความเด่นชัดผิดแผกจากผลิตภัณฑ์คู่แข่งกัน เป็นที่สะดุดตาและเรียกร้องความสนใจจากผู้บริโภค ทั้งเก่าและใหม่ให้จดจำได้ ตลอดจนซื้อหาได้โดย สะดวกและรวดเร็วบรรจุภัณฑ์ที่มีรูปร่างคล้ายกัน มีกรรมวิธีการผลิตที่เหมือนกัน เช่น ซองบะหมี่สำเร็จรูป สิ่งที่จะแยกให้เห็นความแตกต่างหรือเอกลักษณ์ตัวผลิตภัณฑ์ และผู้ประกอบการนั้นก็คือ การอาศัย การออกแบบลักษณะกราฟิกเข้ามาช่วยรูปลักษณ์ที่เด่นเป็นพิเศษที่แตกต่างกันออกมา

การแสดงสรรพคุณและวิธีใช้ของผลิตภัณฑ์

เป็นการให้ข่าวสาร ข้อมูล ส่วนผสม หรือส่วนประกอบที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ภายในว่ามีคุณสมบัติสรรพคุณ และวิธีการใช้อย่างถูกต้องอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ โดยการอาศัยการออกแบบการจัดวาง (Lay-out) ภาพประกอบ ข้อความสั้นๆ (Slogan) ข้อมูลรายละเอียด ตลอดจนตรารับรองคุณภาพและอื่นๆ ให้สามารถเรียกร้องความสนใจให้ผู้บริโภคหยิบยกเอาผลิตภัณฑ์ขึ้นมาพิจารณาเพื่อตัดสินใจเลือกซื้อ การออกแบบกราฟิกเพื่อแสดงบทบาทในหน้าที่นี้จึงเปรียบเสมือนการสร้างบรรจุกณ์ทำให้เป็น “พนักงานขายเงียบ” (The silent salesman) ทำหน้าที่โฆษณาประชาสัมพันธ์แทนคน ณ บริเวณจุดซื้อ (Point of purchase) นั่นเอง

(1) ความหมายของมาตรฐานอุตสาหกรรม มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ข้อกำหนดทางวิชาการที่สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้จัดทำขึ้น เพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้ประกอบการธุรกิจ ในการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพระดับที่เหมาะสมกับการใช้งานมากที่สุด สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ทำขึ้นเองได้ มาตรฐาน เครื่องหมายมาตรฐานจะช่วยเพิ่มความเชื่อถือในสินค้าและธุรกิจซื้อที่สำคัญที่สุดคือ คุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่กำหนดในมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นจะอยู่ในระดับที่เหมาะสมเป็นที่ยอมรับ ผู้ประกอบการสามารถรักษาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้สม่ำเสมอได้ตลอดสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมดำเนินการกำหนดมาตรฐาน อันเป็นการเพิ่มความเชื่อถือในคุณภาพของสินค้าไทยทั้งตลาดภายในและต่างประเทศ และเพื่อประหยัดทรัพยากร พร้อมทั้งลดต้นทุนการผลิต

(2) วัตถุประสงค์ของการมีมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สามารถจำแนกได้ดังนี้

1. เพื่อสร้างความเชื่อถือผลิตภัณฑ์ที่ทำในประเทศด้วยการปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้น
2. เพื่อสร้างความเป็นธรรมในการซื้อขาย ขจัดปัญหาและอุปสรรคทางการค้าต่างๆ
3. เพื่อสร้างความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน
4. เพื่อให้เกิดความประหยัดทรัพยากรและค่าใช้จ่ายในการใช้งานและการผลิต
5. เพื่อเป็นสื่อเชื่อมโยงในอุตสาหกรรมต่อเนื่องและประสานกันได้พอดี

เมื่อผู้ประกอบการรายใดที่ต้องการแสดงเครื่องหมายมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตรวจสอบโรงงานและผลิตภัณฑ์แล้วว่าสามารถทำได้ตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแสดงเครื่องหมายมาตรฐานที่ผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งมี 2 แบบ ดังนี้

เครื่องหมายมาตรฐาน เป็นเครื่องหมายรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ทั่วไป เช่น สินค้าอุปโภคบริโภค เป็นต้น

เครื่องหมายมาตรฐานบังคับ ผลิตภัณฑ์ใดที่กำหนดให้เป็นมาตรฐานบังคับ ผู้ผลิต ผู้นำเข้า และผู้จำหน่ายจะต้องผลิต นำเข้า และจำหน่ายเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่เป็นมาตรฐานเท่านั้น โดยมีเครื่องหมายมาตรฐานบังคับแสดง เช่น ผงซักฟอก ถึงก๊าซปิโตรเลียม บัลลาสต์ สำหรับหลอดฟลูออ-เรสเซนต์ เหล็กเส้นเสริมคอนกรีต เป็นต้น (ปูน และคณะ, 2541 : 312)

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์

4.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์ (Packing)

การบรรจุภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางตลาด โดยเฉพาะปัจจุบันที่การผลิตสินค้าหรือบริการที่ได้เน้นหรือให้ความสำคัญต่อผู้บริโภค (Consumer Oriented) และจะเห็นได้ว่าการบรรจุภัณฑ์มีบทบาทมากขึ้นเพราะถ้าพึ่งตัวสินค้าเองไม่มีนวัตกรรม (Innovation) หรือการพัฒนาอะไรใหม่อีกแล้ว ฉีกแนวไม่ออกเพราะได้มีการวิจัยและพัฒนากันมานานจนถึงขั้นสุดขยอกแล้วจึงต้องมาเน้นกันที่บรรจุภัณฑ์กับการบรรจุหีบห่อ (Packing) เป็นวิธีการบรรจุ แต่บรรจุภัณฑ์หีบห่อ (Package) เป็นตัวบรรจุภัณฑ์ ดังนั้นการนำไปใช้ควรจะต้องระวังให้ดี ทั้งนี้ที่สุดแล้วตัวผู้วิจัยจะกล่าวถึง บรรจุภัณฑ์ (Package)

ความหมายของบรรจุภัณฑ์หรือการบรรจุหีบห่อ ได้มีผู้ให้คำจำกัดความมากมายพอสรุปได้ ดังนี้

1. Package หมายถึง งานเทคนิคที่ต้องอาศัยความชำนาญ ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ในอันที่จะออกแบบและผลิตหีบห่อให้มีความเหมาะสมกับสินค้าที่ผลิตขึ้นมา ให้ความคุ้มครองของสินค้า ห่อหุ้มสินค้าตลอดจนประโยชน์ใช้สอย อาทิเช่น ความสะดวกสบายในการถือพกพาหรือการใช้

2. Package หมายถึง กลุ่มของกิจกรรมในการวางแผนเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิตภาชนะบรรจุ หรือสิ่งห่อหุ้มสินค้าหรือบรรจุภัณฑ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวพันอย่างใกล้ชิดกับฉลาก (Label) และตรา ยี่ห้อ (Brand name)

3. Package หมายถึง การใช้เทคโนโลยีและเศรษฐศาสตร์เพื่อหาวิธีการรักษาสภาพเดิมของสินค้า จนกว่าจะถึงมือผู้บริโภคคนสุดท้าย เพื่อให้ยอดขายมากที่สุดและต้นทุนต่ำที่สุด

4. Package หมายถึง การใช้เทคโนโลยีและเศรษฐศาสตร์เพื่อหาวิธีการรักษาสภาพเดิมของสินค้า จนกว่าจะถึงมือผู้บริโภคคนสุดท้าย เพื่อให้ยอดขายมากที่สุดและต้นทุนต่ำที่สุด

5. Package หมายถึง กิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตรูปร่างหน้าตาของภาชนะบรรจุ สิ่งห่อหุ้มตัวผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์

6. Package เป็นทั้งศิลปะและวิทยาศาสตร์ ซึ่งมองในหลายแง่โดยบุคคลฝ่ายต่างๆ ในกระบวนการผลิตสินค้า กล่าวคือ ฝ่ายเทคนิคจะคิดถึงปฏิกิริยาระหว่างภาชนะบรรจุกับผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมฝ่ายผลิตจะพิจารณาต้นทุนและประสิทธิภาพของระบบการบรรจุ ฝ่ายจัดซื้อจะคำนึงถึงต้นทุนของวัสดุทางการบรรจุและฝ่ายขายจะเน้นถึงรูปแบบและสีสันทันที่สะดุดตา ซึ่งจะช่วยในการโฆษณาผลิตภัณฑ์ด้วยเหตุนี้ Package ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมจะเกิดขึ้นได้จากการประนีประนอมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ภาชนะบรรจุที่มีน้ำหนักเบาและราคาต้นทุนต่ำ แต่ในขณะเดียวกันต้องมีรูปแบบความสวยงาม และให้ความคุ้มครองแก่ผลิตภัณฑ์ภายในได้

7. Package หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดในกระบวนการทางการตลาดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ ภาชนะบรรจุ หรือ หีบห่อ ให้กับผลิตภัณฑ์

8. Package หมายถึง การนำเอาวัสดุ เช่น พลาสติก กระดาษ แก้ว โลหะ ไม้ ประกอบเป็นภาชนะ ห่อหุ้มสินค้า เพื่อประโยชน์ในการใช้สอย มีความแข็งแรง สวยงาม ได้สัดส่วนที่ถูกต้อง สร้างภาพพจน์ที่ดีมีภาษาในการติดต่อสื่อสาร และทำให้เกิดผลความพึงพอใจจากการซื้อสินค้า

ส่วนความหมายของ “หีบห่อ” “บรรจุภัณฑ์” หรือ “ภาชนะบรรจุ” (Package) มีผู้ให้คำจำกัดความไว้มากมายเช่นกันซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. Package หมายถึง สิ่งห่อหุ้ม หรือ บรรจุภัณฑ์ รวมทั้งภาชนะที่ใช้ในการขนส่งผลิตภัณฑ์ จากแหล่งผู้ซื้อ ไปยังแหล่งผู้บริโภค หรือ แหล่งใช้ประโยชน์ หรือ วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการป้องกันหรือรักษาผลิตภัณฑ์ ให้คงสภาพตลอดจนคุณภาพใกล้เคียงกันกับเมื่อแรกผลิตให้มากที่สุด

2. Package สิ่งที่ทำหน้าที่รองรับ หรือ หุ้มผลิตภัณฑ์ เพื่อทำหน้าที่ป้องกันผลิตภัณฑ์จากความเสียหายต่างๆ ช่วยอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการขนส่งและการเก็บรักษา ช่วยกระตุ้นการซื้อตลอดจนแจ้งรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542.หน้า 2)

การบรรจุภัณฑ์ Package คือ กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการตลาดในการใช้วัสดุชนิดใดชนิดหนึ่งมาสร้างภาชนะบรรจุ หรือ หีบห่อ ให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ปกป้องความเสียหายของผลิตภัณฑ์ รักษาคุณภาพเกิดความสะดวกในการใช้สอย สะดวกในการขนส่ง และเพื่อการสื่อสารต่างๆ (สุดาตวง เรืองรุจิรา, 2543.หน้า 144)

สาเหตุที่จะต้องศึกษาความหมายของบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากจะต้องทำความเข้าใจต่อความหมายของคำว่า บรรจุภัณฑ์ให้ถ่องแท้และถี่ถ้วนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดข้อผิดพลาดต่อการทำบรรจุภัณฑ์ต้นแบบเครื่องสำอางตรา CosNat เมื่อศึกษาจนเข้าใจความหมายแล้ว ต่อไปก็ควรที่จะรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ว่ามีหน้าที่ใดบ้าง ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อต่อไป

4.2 หน้าที่ และความสำคัญของบรรจุภัณฑ์

4.2.1 หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ (The function of the Package) สามารถแบ่งออกได้เป็นหน้าที่ทางกายภาพ และหน้าที่ทางการค้า ซึ่งเป็นผลมาจากการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้ค้าและผู้บริโภค

1. หน้าที่ทางกายภาพ

- การผลิตและต้นทุนราคา การผลิตและกระบวนการในการผลิตถือเป็นปัจจัยของหน้าที่และขั้นตอนการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ กระบวนการผลิตถูกกำหนดโดยผู้ผลิตและเทคโนโลยีในการผลิต นักออกแบบจะต้องสร้างความสอดคล้องทั้งในส่วนของโครงสร้าง วัสดุ และเทคโนโลยีในด้านการบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม เพื่อให้บรรจุภัณฑ์สามารถอำนวยความสะดวกแก่ผู้บริโภคได้มากแล้วยังช่วยในการประหยัดต้นทุนราคาของผู้ผลิต

- การป้องกันและคุ้มครอง เป็นหน้าที่หลักหน้าที่หนึ่งของบรรจุกภัณฑ์ที่จะต้องรักษาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ไว้ให้ดีที่สุดและคงสภาพของผลิตภัณฑ์เมื่อแรกผลิตจากโรงงานจนถึงมือผู้ผลิตอย่างสมบูรณ์ และยังสามารถใช้งานติดต่อดอายุการใช้งาน
- การขนส่งและการเก็บรักษา บางครั้งบรรจุกภัณฑ์สำหรับการขนส่งก็สามารถกลายเป็นจุดขายทางการตลาดได้เหมือนกัน และยังสามารถช่วยสร้างภาพลักษณ์และจดจำอันมีลักษณะเฉพาะตัวได้เป็นอย่างดี เช่น กล่องบุหรี หรือลังใส่เบียร์ เป็นต้น
- ปริมาณบรรจุและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ขนาดปริมาณบรรจุของสินค้าความต้องการของผู้บริโภค เช่นสินค้าบางประเภทจะต้องมีปริมาณบรรจุมากหรือมีหลายๆ ชิ้นอยู่ในชุดเดียวกันเพื่อตอบสนองต่อลักษณะการใช้งานแต่ละประเภทของผู้บริโภค

2. หน้าที่ทางการตลาด

ความสะดวกในการใช้งาน และประโยชน์หลังการซื้อ ได้แก่ การช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ผลิตภัณฑ์ การนำเอาบรรจุกภัณฑ์ที่ใช้หมดแล้วมาใช้ประโยชน์อีกครั้ง การออกแบบบรรจุกภัณฑ์โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยนั้น ถ้าต้องการให้ประสบความสำเร็จและเป็นสิ่งที่มีประโยชน์อย่างแท้จริง จะต้องวิเคราะห์ถึงวิธีการทำงาน และการใช้งานของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ตลอดจนการแก้ปัญหาต่างๆ อันเกิดจากผลิตภัณฑ์

- Aesthetic (ความสุนทรีย์, ความสวยงาม) ความสวยงามนั้นถือเป็นเบื้องหลังของการสื่อสารทางการตลาด ในบางครั้งบรรจุกภัณฑ์นั้นมีข้อจำกัดต่างๆ มากกว่าโปสเตอร์และสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ นักออกแบบต้องนำข้อจำกัดเหล่านี้มาเป็นปัจจัยหนึ่งในการออกแบบทั้งในส่วนของรูปร่าง สี พื้นผิว ภาพประกอบภาพถ่าย โดยเอาสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการสื่อสารให้ผู้บริโภครับรู้ถึงบุคลิกภาพของสินค้าให้สอดคล้องกับการสื่อสารทางการตลาด

- Information (การสื่อสาร) บรรจุกภัณฑ์จำเป็นต้องมีลักษณะเฉพาะตัวของผลิตภัณฑ์ที่จะเป็นตัวสร้างความแตกต่างและโดดเด่นกว่าผลิตภัณฑ์อื่นๆ นอกจากนี้ยังต้องบ่งชี้ถึงวิธีการใช้หรือข้อมูลอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภค ซึ่งแน่นอนว่าจะต้องมีข้อมูลที่ทางกฎหมายบังคับข้อมูลเทคนิคต่างๆ

- Price (ราคา) บรรจุกภัณฑ์ของสินค้าตัวเดียวกัน อาจส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดการตีราคาและมูลค่าสินค้าได้แตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบของบรรจุกภัณฑ์นั้นๆ จะเป็นตัวกำหนด เช่น ผลิตภัณฑ์น้ำหอม บรรจุกภัณฑ์จะมีบทบาทในการเพิ่มมูลค่าของสินค้าได้ดีกว่ากล่องผงชักฟอก เป็นต้น

- Ecology (หน้าที่ต่อระบบนิเวศวิทยา) การออกแบบบรรจุกภัณฑ์จะต้องคำนึงถึงผลกระทบต่างๆ อันเกิดจากขั้นตอนการผลิตขั้นตอนการใช้งาน ตลอดจนจนถึงการกำจัดซากของบรรจุกภัณฑ์

ประเภทของบรรจุกภัณฑ์ที่กล่าวนี้ เป็นการแบ่งประเภทตามลักษณะกรรมวิธีการบรรจุและวิธีการขนถ่ายผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะจัดแบ่งและเรียกชื่อบรรจุกภัณฑ์ในทรรศนะของผู้ออกแบบ ผู้ผลิต หรือนักการ

ตลาด อาจจะแตกต่างกันออกไป แต่ถึงอย่างไรบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทก็ตั้งอยู่ภายใต้วัตถุประสงค์หลักใหญ่ (Objectives of package) ที่คล้ายกันคือ

1. เพื่อป้องกันผลิตภัณฑ์
2. เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์
3. เพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์

4.2.2 บรรจุภัณฑ์แบ่งตามการออกแบบ

ด้วยหลักการออกแบบ สามารถจำแนกประเภทของบรรจุภัณฑ์ได้ 3 จำพวก คือ

1. บรรจุภัณฑ์ชั้นในหรือปฐมภูมิ (Primary Packaging) เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ผู้ซื้อจะได้สัมผัสเวลาที่บริโภค บรรจุภัณฑ์นี้ได้รับการโยนทิ้งเมื่อมีการเปิดและบริโภคสินค้าภายในบริโภคจนหมด เช่น ของบรรจุน้ำตาล เป็นต้น บรรจุภัณฑ์นี้เป็นบรรจุภัณฑ์ชั้นในสุดที่ติดกับตัวสินค้า

ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นในมีปัจจัยที่สำคัญที่ต้องพิจารณา 2 ประการ คือ อันดับแรก จะต้องมีทดสอบจนมั่นใจว่าอาหารที่ผลิตและบรรจุภัณฑ์ที่เลือกใช้ ต้องเข้ากันได้ (compatibility) หมายความว่าตัวอาหารจะไม่ทำปฏิกิริยากับตัวบรรจุภัณฑ์ ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นนี้อาจเกิดจากการแยกตัวของเนื้อวัสดุบรรจุภัณฑ์ เข้าสู่อาหาร (Migration) หรือการทำให้บรรจุภัณฑ์เปลี่ยนแปลงรูปทรงไป เช่น ในกรณีอาหารใส่เข้าไปในบรรจุภัณฑ์ ขณะที่อาหารยังร้อนอยู่ เมื่อเย็นตัวลงในสภาวะบรรยากาศห้อง จะทำให้รูปทรงของบรรจุภัณฑ์ บูดเบี้ยวได้ เหตุการณ์นี้จะพบได้บ่อยมากในขวดพลาสติกทรงกระบอก ซึ่งแก้ไขได้โดยการเพิ่มร่องบนผิวทรงกระบอกหรือเปลี่ยนรูปทรงเป็นสี่เหลี่ยมมุมมน

นอกจากความเข้ากันได้ของอาหารและบรรจุภัณฑ์แล้ว ปัจจัยอันดับต่อมาที่ต้องพิจารณา คือ บรรจุภัณฑ์ชั้นในที่จะเป็นบรรจุภัณฑ์ที่วางขายบนห้างหรือไม่ในกรณีที่บรรจุภัณฑ์ชั้นในจำเป็นต้องวางขาย แสดงตัวบนห้าง การออกแบบความสวยงาม การสื่อความหมาย และภาพพจน์จะเริ่มเข้ามามีบทบาทในการออกแบบบรรจุภัณฑ์

2. บรรจุภัณฑ์ชั้นสองหรือทุติยภูมิ (Secondary Packaging) เป็นบรรจุภัณฑ์ที่รวบรวมบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกเข้าด้วยกัน เพื่อเหตุผลในการป้องกันหรือจำหน่ายสินค้าได้มากขึ้นหรือด้วยเหตุผลในการขนส่ง บรรจุภัณฑ์ชั้นสองที่เห็นทั่วไป เช่น กล่องกระดาษแข็งของหลอดยาสีฟัน ถูพลาสติกใสของน้ำตาล 50 ซอง เป็นต้น

ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นที่สองนี้มักจะเป็นบรรจุภัณฑ์ที่ต้องวางแสดงบนห้าง ณ จุดขาย ดังนั้น การเน้นความสวยงามและภาพพจน์ของสินค้าของบรรจุภัณฑ์ชั้นสองจึงมีความจำเป็น บรรจุภัณฑ์ชั้นในหรือปฐมภูมิ (Primary Packaging) และบรรจุภัณฑ์ชั้นสองหรือทุติยภูมิ (Secondary Packaging) มีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า บรรจุภัณฑ์เพื่อการจำหน่ายปลีก (Commercial Packaging) อย่างยิ่ง ตัวอย่างเช่น กล่องยาสีฟัน การออกแบบของหลอดยาสีฟันที่อยู่ภายในก็ไม่จำเป็นต้องออกแบบให้สอดคล้องหลายสี

ในทางกลับกันถ้าบรรจุภัณฑ์ชั้นในได้รับการออกแบบสวยงาม ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นสองนี้อาจทำการเปิดหน้าต่างเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสวยงามของบรรจุภัณฑ์ชั้นในที่ออกแบบมาอย่างดีแล้วในกรณีถุงน้ำตาล 50 ซองเข้าด้วยกันเพื่อการจัดจำหน่าย แต่ตัวถุงต้องพิมพ์สอดคล้องอย่างสวยงามเพราะเป็นถุงที่วางขายบนห้าง ณ จุดขาย

3. บรรจุภัณฑ์ชั้นที่สามหรือตติยภูมิ (Tertiary Packaging) หน้าที่หลักของบรรจุภัณฑ์นี้คือ การป้องกันสินค้าระหว่างขนส่ง บรรจุภัณฑ์ขนส่งนี้อาจแบ่งย่อยเป็น 3 ประเภท คือ

- บรรจุภัณฑ์ที่ใช้จากแหล่งผลิตถึงแหล่งขายปลีกเมื่อสินค้าได้รับการจัดเรียงบนห้างหรือคลังสินค้าของแหล่งขายปลีกแล้ว บรรจุภัณฑ์ขนส่งก็หมดหน้าที่การใช้งาน บรรจุภัณฑ์เหล่านี้ เช่น แคร่และกระบะ (pallet) เป็นต้น

- บรรจุภัณฑ์ที่ใช้ระหว่างโรงงานเป็นบรรจุภัณฑ์ที่จัดส่งสินค้าระหว่างโรงงาน ตัวอย่างเช่น ถังใส่ของพริกป่น ถุงน้ำจิ้ม เป็นผลผลิตจากโรงงานหนึ่งไปส่งยังโรงงานอาหารสำเร็จรูปเพื่อนำอาหารบรรจุไปพร้อมกับอาหารหลัก เป็นต้น

- บรรจุภัณฑ์ที่ใช้จากแหล่งขายปลีกไปยังมือผู้บริโภค เช่น ถุงต่างๆ ที่ร้านค้าใส่สินค้า

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นที่สามนี้ จึงต้องคำนึงถึงความสามารถในการป้องกันสินค้าระหว่างการขนส่ง ส่วนข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ขนส่งจะช่วยให้การจัดส่งเป็นไปอย่างสะดวกและถูกต้อง บรรจุภัณฑ์ชั้นที่สามนี้จึงเรียกว่า บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง (Distribution Packaging)

4.3 ประเภทของบรรจุภัณฑ์

เราสามารถแบ่งประเภทของบรรจุภัณฑ์ออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. INDIVIDUAL PACKAFE หรือบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วยคือ บรรจุภัณฑ์ที่สัมผัสอยู่กับผลิตภัณฑ์ชั้นแรก เป็นสิ่งที่บรรจุภัณฑ์เอาไว้เฉพาะหน่วย โดยมีวัตถุประสงค์ชั้นแรกคือ เพิ่มคุณค่าในเชิงพาณิชย์ (TO INCREASE COMMERCIALS VALUE) เช่น การกำหนดให้มีรูปร่างลักษณะต่างๆ เป็น ขวด กระจก หลอด ถุง กล่อง ฯลฯ ซึ่งอาจจะทำให้มีลักษณะพิเศษเฉพาะ หรือทำให้มีรูปร่างที่เหมาะสมแก่การจับถือ และอำนวยความสะดวกต่อการใช้ผลิตภัณฑ์ภายใน พร้อมทั้งทำหน้าที่ให้ความปกป้องแก่ผลิตภัณฑ์โดยตรงอีกด้วย

2. INNER PACKAGE หรือบรรจุภัณฑ์ชั้นในคือ บรรจุภัณฑ์ที่อยู่ถัดออกมาเป็นชั้นที่สอง มีหน้าที่รวบรวมบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกเข้าไว้ด้วยกันหรือเป็นชุด ในการจำหน่ายรวมตั้งแต่ 2-24 ชิ้นขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ชั้นแรก คือ การป้องกันรักษาสินค้าผลิตภัณฑ์จาก น้ำ ความชื้น แสง แร่ กระทบกระเทือน และอำนวยความสะดวกแก่การขายปลีก-ย่อย เป็นต้น ตัวอย่างของบรรจุภัณฑ์ประเภทนี้ ได้แก่ กล่องกระดาษแข็งที่บรรจุเครื่องดื่มจำนวน ½ โหล เป็นต้น

3. OUTER PACKAGE หรือบรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด คือ บรรจุภัณฑ์ที่เป็นหน่วยรวมขนาดใหญ่ที่ใช้ในการขนส่ง โดยปกติแล้วผู้ซื้อจะไม่ได้เห็นบรรจุภัณฑ์ประเภทนี้มากนัก เนื่องจากทำหน้าที่ป้องกันผลิตภัณฑ์ในระหว่างการขนส่งเท่านั้น ลักษณะของบรรจุภัณฑ์ประเภทนี้ ได้แก่ หีบไม้ ลัง กล่องกระดาษขนาดใหญ่ที่บรรจุสินค้าไว้ภายใน ภายนอกจะบอกเพียงข้อมูลที่จำเป็นต่อการขนส่งเท่านั้น เช่น รหัสสินค้า (CODE) เลขที่ (NUMBER) ตราสินค้า สถานที่ตั้ง

ประเภทของบรรจุภัณฑ์ที่กล่าวมาทั้ง 3 ลักษณะนี้เป็นการแบ่งประเภทตามลักษณะกรรมวิธีการบรรจุ และวิธีการขนถ่ายผลิตภัณฑ์ ซึ่งการจัดแบ่งและเรียกชื่อบรรจุภัณฑ์ในทรรศนะของผู้ออกแบบผู้ผลิต หรือนักการตลาด อาจจะแตกต่างกันออกไป แต่ถึงอย่างไรบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทที่ตั้งอยู่ภายในวัตถุประสงค์หลักใหญ่ (OBJECTIVES OF PACKAGE) ที่คล้ายกันคือ

1. เพื่อป้องกันผลิตภัณฑ์ TO PROTECT PRODUCTS
2. เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ TO DISTRIBUTE PRODUCTS
3. เพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ TO PROMOTE PRODUCTS

ประเภทของบรรจุภัณฑ์แยกตามวัสดุหลักที่ใช้ในการผลิตได้ 4 ประเภท คือ

1. **เยื่อกระดาษ** นับได้ว่าเป็นบรรจุภัณฑ์ที่ใช้มากที่สุด และมีแนวโน้มใช้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากรีไซเคิลได้ง่าย อันเป็นผลมาจากการรณรงค์สิ่งแวดล้อม กระดาษนับเป็นวัสดุบรรจุภัณฑ์ประเภทเดียวที่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้จากการปลูกป่าทดแทน กระดาษที่ใช้ในอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์มีหลายประเภท และสามารถพิมพ์ตกแต่งได้ง่ายและสวยงาม นอกจากนี้ยังสะดวกต่อการขนส่งจากผู้ผลิตไปยังผู้ใช้เนื่องจากสามารถพับได้ ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการขนส่ง

2. **พลาสติก** เป็นวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่มีอัตราการเจริญเติบโตสูงมาก คุณสมบัติของพลาสติก คือ มีน้ำหนักเบา ป้องกันการซึมผ่านของอากาศและก๊าซได้ในระดับหนึ่ง สามารถต่อต้านการทำลายของแบคทีเรียและเชื้อรา มีคุณสมบัติหลายอย่างที่สามารถเลือกใช้งานที่เหมาะสม พลาสติกบางชนิดยังเป็นฉนวนกันความร้อนอีกด้วย พลาสติกที่ใช้ในอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์มีหลายประเภท การศึกษาคุณสมบัติของพลาสติกแต่ละประเภทมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้บรรจุภัณฑ์พลาสติกแต่ละประเภทมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้บรรจุภัณฑ์พลาสติกที่เลือกใช้ทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์

3. **แก้ว** นับเป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีความเฉื่อยต่อการทำปฏิกิริยากับสารเคมีชีวภาพต่างๆ เมื่อเทียบกับวัสดุบรรจุภัณฑ์อื่นๆ และรักษาคุณภาพสินค้าได้ดีมาก ข้อดีของแก้วคือมีความทนและทำสีต่างๆ ได้ดี สามารถทนต่อแรงกดได้สูงแต่เปราะแตกง่าย ในด้านสิ่งแวดล้อม แก้ว สามารถนำกลับมาใช้ได้หลายครั้ง อาจถึง 100 ครั้ง และสามารถหมุนเวียนนำกลับมาใช้ใหม่ได้ สิ่งที่พึงระวังในเรื่องการบรรจุ คือ ฝาแก้วจะต้องเลือกใช้ฝาที่ได้ขนาด และต้องสามารถปิดได้สนิท เพื่อช่วยรักษาคุณภาพและการยืดอายุของสินค้า

4. **โลหะ** ในอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์อาหาร วัสดุโลหะที่ใช้มี 2 ชนิด คือ

- เหล็กเคลือบดีบุก เป็นบรรจุภัณฑ์ที่แข็งแรงป้องกันอันตรายจากสิ่งแวดล้อมและสภาวะอากาศ การลงทุนในการผลิตไม่สูงมากนักและไม่สลับซับซ้อน สามารถบรรจุอาหารได้ดี เนื่องจากสามารถปิดผนึกได้สนิทและฆ่าเชื้อได้ด้วยความร้อน ในแง่ของสิ่งแวดล้อมสามารถแยกออกจากขยะได้โดยการใช้แม่เหล็ก

- อลูมิเนียม มักจะใช้ในรูปเปลวอะลูมิเนียมหรือกระป๋องน้ำหนักเบาอีกทั้งมีความแข็งแรงทนต่อการซึมผ่านของอากาศ ก๊าซ และกลิ่นรสได้ดี ในรูปเปลวอะลูมิเนียมมักใช้เคลือบวัสดุอื่น ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ที่ดีเนื่องจากความเงาของอะลูมิเนียมและเป็นตัวเหนียวนำความเย็นได้ดี

วัสดุบรรจุภัณฑ์

ในยุคของระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม การขายและการบริโภคที่แพร่หลายในทุกวันนี้ เทคนิคกรรมวิธีของการผลิต “ผลิตภัณฑ์” ได้เปลี่ยนแปลงพัฒนาไปมาก ซึ่งเป็นผลมาจากความเพียรพยายามต่างๆ ในอันที่จะค้นหาวัสดุสิ่งของและวิธีการเอื้ออำนวยความสะดวกสบายนานาชนิดมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ให้สามารถสนองตอบความต้องการของมนุษย์ด้วยกันอย่างเพียงพอ ผลจากความเพียรพยายามเหล่านี้ จึงทำให้เกิด วัฏจักรของขบวนการทางเศรษฐกิจขึ้นมา นั่นคือ ขบวนการของ การผลิต – การจำหน่าย – การนำไปใช้ และบริหารจัดการ

ข. กระดาษแข็ง (PAPERBOARD) กระดาษแข็งที่ใช้สำหรับผลิตบรรจุภัณฑ์โดยทั่วไป ได้แก่ ประเภท

1. CIPBOARDS เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อกระดาษที่ใช้แล้วนำมาย่อยสลายเนื้อเยื่อใหม่ มีคุณภาพหยาบ – ละเอียดย และความเหนียวของกระดาษแตกต่างกันหลายระดับ เช่น BENDING BENDING BOARD โค้งงอได้ 90° ฯลฯ กระดาษประเภทนี้ได้แก่กระดาษลูกฟูกหรือกระดาษอัด

2. SOLID MANIL BOARDS เป็นกระดาษแข็งที่ทำมาจากกระดาษที่ใช้แล้ว ส่วนมากมักมีผิวกระดาษสีขาว (WHITE LINER) มีความแข็งแรงและ โค้งงอได้ดี

3. KRAFT CYLINDER BOARDS ผลิตจากเยื่อกระดาษคราฟท์เก่าและใหม่ด้วยเครื่อง CYLINDER MACHINE เป็นกระดาษที่มีคุณภาพทนต่อการ โค้ง งอ พับ ได้ดีเยี่ยม

4. KRAFT FOURDRINIER BOARDS ผลิตจากเยื่อกระดาษคราฟท์ใหม่ 10% มีความคงทนต่อการพับ โค้ง งอ ได้ดีมาก ซึ่งสามารถที่จะเคลือบผิวด้วยวัสดุต่างๆ เช่น พลาสติก จี๊ฟี่ ได้ในกรณีที่ต้องป้องกันความเปียกชื้น

ส่วนกระดาษที่ผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ในประเทศไทยเรานั้นมีการผลิตขึ้นใช้ภายในประเทศเช่นกัน และมีชื่อเรียก หรือคำนิยามเฉพาะตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกระดาษภายใต้ความควบคุมของกระทรวงอุตสาหกรรม โดยกำหนดเป็นบทรูขานผลิตภัณฑ์กระดาษเพื่อการพิมพ์ไว้ ดังนี้ คือ

มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกระดาษพิมพ์และกระดาษเขียน

บทนิยาม

ความหมายของคำที่ใช้ในมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนี้ มีดังต่อไปนี้

1. กระดาษพิมพ์และกระดาษเขียน หมายถึง กระดาษที่สร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการพิมพ์หรือการเขียน โดยมีคุณลักษณะตามเกณฑ์ที่กำหนดในมาตรฐาน
2. กระดาษปอนด์ หมายถึง กระดาษที่ทำจากเยื่อเคมีฟอกขาว หรือทำจากเยื่ออื่นใดที่มีคุณสมบัติทางกายภาพของกระดาษเท่าเทียมกัน
3. กระดาษปอนด์สำหรับพิมพ์ หมายถึง กระดาษปอนด์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้พิมพ์ด้วยระบบเลตเตอร์เพรส
4. กระดาษปอนด์สำหรับพิมพ์ออฟเซต หมายถึง กระดาษปอนด์ที่สร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะกับการพิมพ์ระบบออฟเซต
5. กระดาษปอนด์สำหรับเขียน หมายถึง กระดาษปอนด์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เขียนด้วยน้ำหมึก
6. กระดาษปอนด์สำหรับอัดสำเนา หมายถึง กระดาษปอนด์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้อัดสำเนา
7. กระดาษปอนด์สำหรับพิมพ์และเขียน หมายถึง กระดาษปอนด์ที่มีคุณสมบัติเหมือนกระดาษปอนด์สำหรับพิมพ์และกระดาษปอนด์สำหรับเขียน
8. กระดาษปอนด์เมล หมายถึง กระดาษปอนด์บางซึ่งเหมาะสำหรับพิมพ์ดีดและเขียน
9. กระดาษโปสเตอร์ หรือกระดาษเอ็มจี หมายถึง กระดาษปอนด์ที่สร้างขึ้นเพื่อการพิมพ์ มีความมันเพียงหน้า
10. กระดาษอาร์ต หมายถึง กระดาษซึ่งเคลือบด้วยสารสีขาว หน้าเดียวหรือสองหน้าเพื่อให้ผิวกระดาษมันเรียบ
11. กระดาษวาดเขียน หมายถึง กระดาษเนื้อหนาผิวหยาบ ทนต่อการขูดลบ เหมาะสำหรับเขียนด้วยดินสอ น้ำหมึก หรือระบายด้วยสีน้ำ
12. กระดาษปก หมายถึง กระดาษหนาที่ทรงรูปได้ดี ใช้ทำปกสมุดหรือปกหนังสือ และมีความทนทานต่อการพับขาด

ประเภทและชนิด

มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนี้ แบ่งกระดาษพิมพ์และกระดาษเขียนออกเป็น 4 ประเภท

1. กระดาษปอนด์
2. กระดาษอาร์ต
3. กระดาษวาดเขียน
4. กระดาษปก

(กระทรวงอุตสาหกรรม สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม 2521 : 1-2)

มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกระดาษแข็งเพื่อการพิมพ์

นิยาม

ความหมายของคำที่ใช้มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีดังต่อไปนี้

1. กระดาษแข็งเพื่อการพิมพ์ หมายถึง กระดาษกล่องและกระดาษการ์ดที่ทำขึ้นเพื่อใช้พิมพ์ด้านเดียวหรือสองด้าน โดยมีคุณลักษณะตามเกณฑ์ที่กำหนดในมาตรฐานนี้
2. กระดาษกล่อง หมายถึง กระดาษหน้าชั้นเดียวหรือหลายชั้น ซึ่งด้านหนึ่งของกระดาษเหมาะสำหรับการพิมพ์ และสามารถทรงตัวอยู่ได้ในแนวดิ่ง
3. กระดาษกล่องเคลือบ หมายถึง กระดาษกล่องซึ่งผิวหน้าที่ใช้พิมพ์เคลือบด้วยสารสีขาวเพื่อให้เหมาะกับการพิมพ์เป็นพิเศษ
4. กระดาษกล่องไม่เคลือบ หมายถึง กระดาษซึ่งผิวหน้าด้านที่ใช้พิมพ์ไม่ได้ใช้เคลือบสารสีขาวหรือวัตถุใดเป็นพิเศษ
5. กระดาษการ์ด หมายถึง กระดาษหน้าชั้นเดียวหรือหลายชั้น ซึ่งใช้พิมพ์ได้ทั้งสองหน้า และสามารถทรงตัวอยู่ได้ดีเป็นพิเศษในแนวดิ่ง
6. กระดาษการ์ดมานิลา หมายถึง กระดาษการ์ดหลายชั้น ซึ่งด้านนอกทั้งสองด้านมีคุณสมบัติเหมือนกันและใช้พิมพ์ได้ ส่วนชั้นในมีคุณสมบัติต่างกันออกไป
7. กระดาษการ์ดไอวอรี หมายถึง กระดาษการ์ดชั้นเดียวหรือหลายชั้น ซึ่งมีคุณสมบัติทุกๆ ชั้นเหมือนกัน

ประเภทและชนิด

มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนี้ แบ่งกระดาษแข็งเพื่อการพิมพ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. กระดาษกล่อง แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

กระดาษกล่องเคลือบ

กระดาษกล่องไม่เคลือบ

2. กระดาษการ์ด แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

กระดาษการ์ดมานิลา

กระดาษการ์ดไอวอรี

(กระทรวงอุตสาหกรรม, สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม 2521 : 1-2)

กระบวนการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

ในกระบวนการออกแบบโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ โดยทั่วไปแล้ว ผู้ออกแบบต้องอาศัยความรู้และข้อมูลจากหลายๆ ด้านการอาศัยความช่วยเหลือจากผู้ชำนาญการบรรจุ หลายๆ ฝ่ายมาร่วมปรึกษาและ

พิจารณาตัดสินใจ โดยผู้ที่ออกแบบจะกระทำหน้าที่เป็นผู้สร้างภาพพจน์จากข้อมูลต่างๆ ให้ปรากฏเป็นรูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์จริง ซึ่งนักออกแบบจะต้องมีกระบวนการออกแบบ ไว้เป็นลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน นับตั้งแต่ตอนเริ่มต้น จนกระทั่งสิ้นสุด ได้ผลงานออกมาดังต่อไปนี้

1. กำหนดนโยบายหรือวางแผนกลยุทธ์ เช่น ตั้งวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการผลิตเงินทุนงบประมาณ การจัดการ และการกำหนดสถานะของบรรจุภัณฑ์

2. การศึกษาและวิจัยเบื้องต้น ได้แก่ การศึกษาข้อมูลหลักการทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและวิศวกรรมทางการผลิต ตลอดจนการค้นพบสิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องสอดคล้องกับการออกแบบโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์

3. การศึกษาถึงความเป็นไปได้ของบรรจุภัณฑ์

เมื่อได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ แล้วก็เริ่มศึกษาความเป็นไปได้ของบรรจุภัณฑ์ด้วยการสเก็ทซ์ภาพแสดงถึงรูปร่างลักษณะ และส่วนประกอบของโครงสร้าง 2-3 มิติ หรืออาจใช้วิธีการอื่นๆ ขึ้นรูปเป็นลักษณะ 3 มิติ ก็สามารถกระทำได้ ในขั้นตอนนี้จึงเป็นการเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ขึ้นตอนหลายๆ แบบ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในเทคนิควิธีการบรรจุ และการคำนวณเบื้องต้น ตลอดจนเงินทุนงบประมาณดำเนินการ และเพื่อการพิจารณาคัดเลือกแบบร่างไว้เพื่อพัฒนาให้สมบูรณ์ในขั้นตอนต่อไป

4. การพัฒนาและแก้ไขแบบ (DESIGN REFINEMENT)

ในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบจะต้องขยายรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ของแบบร่างให้ทราบอย่างละเอียด โดยเตรียมเอกสารหรือข้อมูลประกอบ มีการกำหนดเทคนิคและวิธีการผลิต การบรรจุ วัสดุ การประมาณราคา ตลอดจนการทดสอบ ทดลองบรรจุ เพื่อหารูปร่าง รูปทรงหรือส่วนประกอบต่างๆ ที่เหมาะสมกับหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการด้วยการสร้างรูปจำลองง่ายๆ ขึ้นมา ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงต้องจัดเตรียมสิ่งต่างๆ เหล่านี้อย่างละเอียดรอบคอบเพื่อการนำเสนอต่อลูกค้าและผู้ที่เกี่ยวข้องให้เกิดความเข้าใจในเพื่อพิจารณาให้ความคิดเห็นสนับสนุนยอมรับหรือเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพิ่มเติมในรายละเอียดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

5. การพัฒนาต้นแบบจริง ([PROTOTYPE DEVELOPMENT])

เมื่อแบบโครงสร้างได้รับการแก้ไขและพัฒนา ผ่านการยอมรับแล้ว ลำดับต่อมาผู้ออกแบบต้องทำหน้าที่เขียนแบบ เพื่อกำหนดขนาด รูปร่าง และสัดส่วนจริง ด้วยการเขียนภาพประกอบแสดงรายละเอียดของรูปแบบ รูปด้านต่างๆ ทัศนียภาพ หรือภาพแสดงการประกอบ ของส่วนประกอบต่างๆ มีการกำหนดมาตราส่วน บอชนิคมและประเภทวัสดุที่ใช้มีข้อความ คำสั่ง ที่สื่อสารความเข้าใจกันได้ในขบวนการผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ของจริง แต่การที่จะได้มาซึ่งรายละเอียดเพื่อนำไปผลิตจริงดังกล่าวนี้ ผู้ออกแบบจะต้องสร้างต้นแบบจำลองที่สมบูรณ์ขึ้นมาก่อนเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างและจำแนกแยกแยะส่วนประกอบต่างๆ ออกมาศึกษา ดังนั้น PROTOTYPE ที่จัดทำขึ้นมาในขั้นนี้จึงควรสร้างด้วยวัสดุที่สามารถให้ลักษณะและรายละเอียดใกล้เคียงกับบรรจุภัณฑ์ของจริงให้มากที่สุดเท่าที่จะกระทำได้ เช่น อาจจะทำด้วยปูนปลาสเตอร์ ดินเหนียว กระดาษ ฯลฯ และในขั้นนี้ การทดลองออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ควรได้รับการ

พิจารณาร่วมกันอย่างใกล้ชิดกับลักษณะของโครงสร้าง เพื่อสามารถนำผลงานในขั้นนี้มาคัดเลือกพิจารณา ร่วมกันอย่างใกล้ชิดกับลักษณะของโครงสร้าง เพื่อสามารถนำผลงานในขั้นนี้มาคัดเลือกพิจารณา ความสามารถมีประสิทธิภาพของรูปลักษณะบรรจุภัณฑ์ที่สมบูรณ์

6. การผลิตจริง (PRODUCTION)

สำหรับขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะเป็นหน้าที่รับผิดชอบของฝ่ายผลิต โรงงานที่จะต้องดำเนินการตาม แบบแปลนที่นักออกแบบให้ไว้ซึ่งทางฝ่ายผลิตจะต้องจัดเตรียมแบบแม่พิมพ์ของบรรจุภัณฑ์ให้เป็นไป ตามกำหนด และจะต้องสร้างบรรจุภัณฑ์จริงออกมาก่อนจำนวนหนึ่ง เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับการทดสอบ ทดลองและวิเคราะห์เป็นครั้งสุดท้ายหากพบว่ามีข้อบกพร่องควรรีบดำเนินการแก้ไขให้เป็นที่เรียบร้อย แล้วจึงดำเนินการผลิต เพื่อนำไปบรรจุและจำหน่ายต่อไป

4.4 ระบบการพิมพ์บรรจุภัณฑ์

ระบบการพิมพ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ตกแต่ง ลักษณะกราฟิกบรรจุภัณฑ์ในวงการอุตสาหกรรมทุก วันนี้นั้น ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับหลักการพิมพ์ 4 กระบวนการใหญ่ๆ ตามลักษณะของการสร้างแม่พิมพ์ คือ

กระบวนการพิมพ์ผิวเรียบ (RELIEF PRINTING PROCESS) ได้แก่ การพิมพ์ระบบ LETTER PRESS และการพิมพ์ระบบ FLEXO

กระบวนการพิมพ์ร่องลึก (INTAGLIO PRINTING PROCESS) เช่น ก็พิมพ์ระบบกราเวียร์ (GRAVURE)

กระบวนการพิมพ์พื้นราบ (PLANOGRAPHIC PRINTING PROCESS) ได้แก่ การพิมพ์ในระบบ ออฟเซต

กระบวนการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ (SERIGRAPHIC PRINTING PROCESS) ได้แก่ การพิมพ์ระบบ ซิลค์สกรีน (SILK SCREEN) การพิมพ์ฉลุลาย (STENCIL)

การพิมพ์ระบบออฟเซต

การพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต เป็นที่แพร่หลายนิยมใช้กันทั่วโลก จะสังเกตได้ว่าในปัจจุบันระบบนี้ มีส่วนผูกพันกับชีวิตประจำวันอย่างแยกไม่ออก ไม่ว่าจะหนังสือพิมพ์ หนังสือตำรา นวนิยาย วารสารราย สัปดาห์ รายเดือน โปสเตอร์ โฆษณา แผ่นพับ หรือ โบรชัวร์ ทุกรายการนี้พิมพ์ด้วยระบบออฟเซตแทบ ทั้งสิ้นหรืออาจจะกล่าวได้ว่า การพิมพ์ด้วยระบบออฟเซตมีบทบาทเข้ามาแทนที่ระบบเลตเตอร์เพรสซึ่ง ล้าหลังไป งานออฟเซตของเม็คสกรีนได้อย่างละเอียด

หลักการพิมพ์ในระบบนี้ มีความแตกต่างจากการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรสโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ

1. แม่พิมพ์เป็นผิวระนาบแทนที่จะเป็นตัวนูน
2. แม่พิมพ์จะรับหมึก แล้วถ่ายทอดไปยังตัวกลางคือผ้ายางเบลงเกตแล้วจึงลงไปบน

กระดาษ ไม่ใช่เป็นการสัมผัสโดยตรงเหมือนระบบเลตเตอร์เพรส

การที่แม่พิมพ์เป็นระบบแบบผิวนาน ทำให้ส่วนที่เป็นภาพ (ที่ต้องรับหมึก) และส่วนที่ไม่ใช่ภาพ (ที่จะรับหมึกไม่ได้) อยู่ในระดับเดียวกัน จึงต้องหาวิธีที่จะทำให้ส่วนที่เป็นภาพเท่านั้นรับหมึก และถ่ายทอดไปยังเบลงเกต ซึ่งทำได้โดยการใช้น้ำมาเคลือบผิวส่วนที่ไม่ใช่ภาพไว้แล้วปล่อยให้ส่วนที่เป็นภาพ (ซึ่งไม่รับน้ำ) รับหมึก ดังนั้นระบบออฟเซตจึงมีน้ำเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

4.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์นับว่ามีบทบาทมากยิ่งขึ้น เนื่องจากความตื่นตัวของผู้บริโภคและกระแสโลกาภิวัตน์กระตุ้นให้รัฐต้องออกกฎหมายมาควบคุม ในการวิจัยครั้งนี้จะได้ศึกษากฎหมายและข้อบังคับที่มีความสำคัญต่อวงการบรรจุภัณฑ์ พร้อมทั้งแหล่งที่จะค้นหารายละเอียด

1. พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ถือได้ว่าเป็นกฎหมายฉบับแรกของประเทศไทยที่มีการจัดตั้งหน่วยงานของรัฐขึ้นเพื่อคุ้มครองสิทธิผู้บริโภค โดยตรง เนื่องจากกฎหมายอื่นๆ ที่บัญญัติขึ้นควบคุมผู้ประกอบการนั้นเป็นการคุ้มครองผู้บริโภคทางอ้อม ผู้บริโภคจึงไม่อาจใช้สิทธิในการฟ้องร้องผู้ประกอบการต่อศาลอาญาได้ ส่วนการดำเนินทางแพ่งก็เป็นภาระและเสียค่าใช้จ่ายมากทั้งผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังไม่อยู่ในฐานะที่จะดำเนินคดีด้วยตัวเองได้

วิธีดำเนินการตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ได้บัญญัติให้องค์กรของรัฐมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุม กำกับดูแล และประสานการปฏิบัติงานของส่วนราชการต่างๆ เพื่อให้ความคุ้มครองผู้บริโภค รวมทั้งเป็นหน่วยงานที่ให้ผู้บริโภคได้ใช้สิทธิร้องเรียนเพื่อขอให้บริการพิจารณาและชดเชยความเสียหายเมื่อถูกผู้ประกอบการละเมิดสิทธิของผู้บริโภค

(1) สิทธิของผู้บริโภค ผู้บริโภคมีสิทธิได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย 4 ข้อ ดังนี้

- สิทธิที่ได้รับข่าวสาร รวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าและบริการ
- สิทธิที่จะอิสระในการเลือกหาสินค้าและบริการ โดยปราศจากการผูกขาด
- สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าหรือบริการ
- สิทธิที่จะได้ชดเชยความเสียหายจากการใช้สินค้าหรือบริการ

(2) องค์กรของรัฐตาม พ.ร.บ. องค์กรของรัฐที่ตั้งขึ้นเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคทั้ง 4 ข้อข้างต้นดังนี้ คือ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) มีการแบ่งการคุ้มครองผู้บริโภคเป็น 2 ด้านใหญ่ คือ ด้านโฆษณา (มีคณะกรรมการว่าด้วยการโฆษณา) และส่องดูแล รับเรื่องร้องทุกข์พิจารณาความผิดที่เกิดขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ และจังหวัดอื่นๆ

(3) การคุ้มครองผู้บริโภคด้วยฉลากสินค้า ความหมายของฉลากสินค้าตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 มีดังนี้คือ คำว่า ฉลาก ตามมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค

พ.ศ. 2522 กำหนดให้หมายถึง รูป รส รอยประดิษฐ์ กระดาษ หรือสิ่งอื่นใดที่ทำให้ปรากฏข้อความเกี่ยวกับสินค้าซึ่งแสดงไว้ที่สินค้าหรือภาชนะบรรจุหีบห่อบรรจุสินค้าและหมายถึงเอกสารหรือคู่มือสำหรับใช้ประกอบสินค้าพร้อมทั้งป้ายที่ติดตั้งหรือแสดงไว้ที่สินค้าหรือภาชนะหีบห่อที่บรรจุสินค้านั้น

ส่วนสินค้าควบคุมผลจากต่างประเทศที่นำมาขายในประเทศไทย ต้องทำฉลากเป็นข้อความภาษาไทย มีความตรงกับข้อความในภาษาต่างประเทศ โดยระบุชื่อพร้อมสถานที่ประกอบของผู้ได้รับอนุญาตให้นำสินค้านั้นและต้องมีรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าตามประกาศที่คณะกรรมการว่าด้วยฉลากกำหนดไว้แต่ละประเภทของสินค้า สินค้าที่กำหนดให้เป็นสินค้าควบคุมฉลาก ดังนี้

1. สินค้าที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพร่างกายหรือจิตใจเนื่องจากการใช้สินค้าหรือโดยสภาพของสินค้านั้น เช่น ภาชนะพลาสติก เตารีด-เต้าเสียบเครื่องใช้ไฟฟ้า หลอดฟลูออเรสเซนต์ เครื่องตัดวงจรไฟฟ้า เป็นต้น
2. สินค้าที่ประชาชนทั่วไปใช้ประจำ ซึ่งการกำหนดฉลากของสินค้านั้นจะเป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภค เพื่อจะได้ทรงซื้อเท็จจริงในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้านั้น เช่น สีส้มอาหาร สมุด ปากกา ลูกกลิ้ง ภาชนะกระดาษที่ใช้กับอาหาร กระดาษเช็ดหน้า กระดาษชำระ เป็นต้น
3. สินค้าที่ยังไม่มีกฎหมายอื่นใดมาควบคุม (ปุ่น และคณะ, 2541. หน้า 310 – 311)

องค์กรที่รับผิดชอบพระราชบัญญัติเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์

พระราชบัญญัติเกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์รับผิดชอบโดยองค์กรต่อไปนี้

1. สำนักงานกลางจังหวัด วัด กรมทะเบียนการค้า กระทรวงพาณิชย์
2. คณะกรรมการอาหารและยา กระทรวงสาธารณสุข
3. คณะกรรมการผู้บริโภค สำนักนายกรัฐมนตรี
4. สำนักมาตรฐานอุตสาหกรรม (สมอ.) กระทรวงอุตสาหกรรม

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

5.1.1 ความหมายของหัตถกรรมพื้นบ้าน

หัตถกรรมเป็นงานฝีมือที่เกิดจากการนำเอาวัสดุต่างๆ ในท้องถิ่น มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันหรือในโอกาสพิเศษต่างๆ หัตถกรรมจึงเป็นงานพื้นบ้านที่เกิดจากความจำเป็นในชีวิตของมนุษย์และมีอยู่ในสังคมต่างๆ ทั่วไป พรชัยสุจิตต์ และ สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ ได้กล่าวถึงความหมายของหัตถกรรมไว้ว่า

โดยทั่วไปคำว่า “หัตถกรรม” หมายถึง งานที่ใช้ฝีมือในการดัดแปลงวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ไม้สอยที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือ โอกาสพิเศษภายในครอบครัว

หรือในสังคม กระบวนการตัดแปลงวัตถุดิบหรือจะเรียกว่า “เทคโนโลยี” ของหัตถกรรมนั้น ส่วนมากจะเป็นงานประเภทที่ใช้การปั้นทรงหม้อดินเผา เป็นต้น ผลงานหัตถกรรมอาจเรียกได้ว่าเป็นผลงานทางความคิดปะเช่นเดียวกัน

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

หัตถกรรมพื้นบ้านมีความใกล้ชิดชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในถิ่นต่างๆอย่างมาก และงานหัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นตามเงื่อนไขการดำรงชีพของประชาชน มีความประสานกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ขนบประเพณี และศาสนาของถิ่นนั้นๆ กรรมวิธี วัสดุ ตลอดจนรูปแบบของหัตถกรรมนั้น จะมีลักษณะเฉพาะตามความนิยมและแบบอย่างที่สืบทอดกันมาเป็นประเพณีเป็นส่วนใหญ่

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมเกษตรกรรม การดำรงชีวิตของผู้คนทั่วไปเป็นไปอย่างเรียบง่าย ปัจจัยสี่ที่เกื้อหนุนชีวิตของผู้คนจึงเป็นไปตามสภาพแวดล้อม และโดยวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมนั่นเอง เป็นแรงผลักดันให้คนไทยในอดีตคิดสร้างเครื่องมือเครื่องใช้ด้วยวัตถุดิบจากธรรมชาติ หัตถกรรมพื้นบ้านจึงมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทยมาช้านาน โดยเฉพาะวิถีชีวิตของชาวชนบท เพราะงานหัตถกรรมเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำได้ไม่ยากนัก และทำจากวัสดุที่หาได้จากในท้องถิ่น ทั้งสามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้ดี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็นเครื่องใช้ที่พบเห็นได้ทั่วไปในทุกภาคของประเทศ นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันแล้ว หัตถกรรมพื้นบ้านยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวบ้านอีกด้วย ดังที่ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า

หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมหรือกลุ่มท้องถิ่น เพราะผลงานหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นมีได้มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันเท่านั้น หากยังสะท้อนสติปัญญาและเรื่องราวทางสังคมเศรษฐกิจยุคสมัยด้วย และถ้ามองย้อนกลับไปในอดีตแล้วจะเห็นว่า งานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากความคิด สติปัญญาและการสร้างสรรค์ด้วยมือที่เก๋แก่ที่สุดของมนุษย์

หัตถกรรมพื้นบ้านประเภทต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งโดยทางตรงและโดยทางอ้อมมาตลอดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่ผ่านมา นับพันๆปี จึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มีคุณค่าควรแก่การศึกษา อนุรักษ์และพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง อภัย นาคคง กล่าวไว้ว่า “ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน หมายถึง การสร้างสรรค์เครื่องมือเครื่องใช้ด้วยมือของชาวบ้านในท้องถิ่นต่างๆ งานศิลปหัตถกรรมเหล่านี้ย่อมจะต้องมีคุณค่าในด้านประโยชน์ใช้

สอยและความประณีตงดงาม ตลอดจนสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นหรือชุมชนนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี” วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

คำว่าศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ซึ่งคำนี้ตามนัยแห่งความเข้าใจมักจะใช้เรียกรวมๆ ระหว่างหัตถกรรมพื้นบ้านและศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเข้าด้วยกัน แต่จากการศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านพบว่างานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด บางประเภทเป็นเพียงงานหัตถกรรม แต่ในการแยกงานหัตถกรรมและงานศิลปหัตถกรรมออกจากกันนั้นเป็นสิ่งที่กระทำได้ยากต้องใช้หลักวิชาการและประสบการณ์สูงจึงจะสามารถวิเคราะห์และแยกแยะได้ ดังนั้นเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป จึงควรทำความเข้าใจกับคำว่าศิลปะก่อน ซึ่งหมายถึงของศิลปะมิได้เจาะจงตายตัวเหมือนสิ่งอื่น คำจำกัดความของศิลปะจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและแนวคิดของสังคมอยู่เสมอ ในช่วงเวลาหนึ่งนักศิลปะอย่างศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี นักวิชาการศิลปินให้ความหมายว่า ศิลปะควรเป็นเรื่องราวของการสร้างสรรค์ที่จะต้องถึงพร้อมทั้งพุทธิปัญญา มีกรรมวิธีสมบูรณ์ตามกระบวนการและให้ความรู้สึกนึกคิดที่ดี และเน้นว่าศิลปะเป็นเรื่องของความงามและความดี ส่วนความหมายโดยกว้างศิลปะ(Art) หมายถึง ผลงานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยฝีมือ ความคิดความหมายของศิลปะอีกนัยหนึ่ง ให้คำจำกัดความอย่างง่ายและธรรมดาที่สุด คือพยายามที่จะสร้างรูปลักษณะและความพึงพอใจขึ้นมา และรูปภูมุนั้นก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในความงาม อารมณ์ความรู้สึกในความงามนั้นก่อให้เกิดความพึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเราเกิดความชื่นชมในเอกภาพหรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน ส่วนความหมายของงานหัตถกรรมคืองานใช้สอย จึงต้องสร้างผลงานให้ได้ประโยชน์ใช้สอยให้ได้มากที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของศิลปะประกอบต่างๆ ของงานช่างฝีมือพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีปัจจัยหลายประการ พอสรุปได้ดังนี้

วัสดุ วัสดุที่มีในท้องถิ่นหรือในภูมิภาคต่างๆ เป็นเงื่อนไขบังคับให้ชาวบ้านในท้องถิ่นคิดแก้ปัญหาโดยนำเอาวัสดุที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุดและให้ได้รูปแบบตรงกับหน้าที่ใช้สอย

สภาพเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจในสังคมของชาวบ้านโดยทั่วไปมีส่วนอย่างมากที่ทำให้ชาวบ้านต้องผลิตสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ขึ้นใช้เองภายในครอบครัว

ความจำเป็นในการใช้สอย ความจำเป็นในการใช้สอยของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นอาจจะมีเหมือนกัน หรือแตกต่างกันได้เพราะเหตุนี้เอง รูปแบบของงานช่างฝีมือพื้นบ้านจึงเกิดขึ้น ในทำนองเดียวกันอาจจะเห็นว่าในหมู่บ้านหนึ่ง อาจจะมีส้อมปลา ส้อมไก่ กระบุง ตะกร้า ฯลฯ ในขณะที่อีกท้องถิ่นหนึ่งมีถ้วย ตะแกรง เต่า ฯลฯ

สภาพภูมิศาสตร์ ดินฟ้าอากาศมีส่วนสำคัญ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปหัตถกรรม

ลัทธิความเชื่อ ลัทธิความเชื่อมีส่วนเกี่ยวพันกับการสร้างงานช่างฝีมือไม่น้อยที่เห็นได้เด่นชัด

พรรณานักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานที่ชาวบ้านในท้องถิ่นต่างๆประดิษฐ์ขึ้นมาด้วยฝีมือของตนเอง เพื่อประโยชน์ใช้สอยตามความจำเป็นขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีคุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมท้องถิ่น จัดเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชุมชนหรือท้องถิ่นนั้นๆ ได้

5.1.2 ลักษณะของงานหัตถกรรมพื้นบ้าน

วิบูลย์ ลีสุวรรณ ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการสร้างงานหัตถกรรมพื้นบ้าน สรุปได้ดังนี้

1. สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอย การสร้างงานหัตถกรรมพื้นบ้านจะมีการพัฒนารูปแบบเรื่อยมาจนถึงจุดที่สามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้อย่างเต็มที่แล้ว จะเกิดรูปแบบที่สมบูรณ์เป็นรูปแบบเฉพาะของศิลปหัตถกรรมนั้นๆ และจะมีรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะถิ่นปรากฏอยู่ด้วย
2. สร้างขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการของชาวท้องถิ่นที่จะใช้สอยในชีวิตประจำวัน จึงเกิดรูปแบบที่ซ้ำกันหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนมาก
3. จะต้องมียุคที่เหมาะสมหรือราคาต่ำ โดยทั่วไปหัตถกรรมพื้นบ้านควรมีราคาที่เหมาะสม เพราะทำขึ้นเป็นจำนวนมากเพื่อเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป
4. จะต้องมียุคเฉพาะถิ่น คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไม่ว่าจะเป็นรูปแบบหรือการใช้วัสดุก็ตาม ควรมีลักษณะเฉพาะถิ่นของแต่ละแห่งแตกต่างกันไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้วัสดุควรเป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้จากท้องถิ่นนั้น
5. งานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลผลิตจากชาวพื้นบ้าน คุณค่าทางศิลปะและคุณภาพของงานเกิดจากการทำเป็นจำนวนมากเป็นหลัก ลักษณะของการสร้างสรรค์และลักษณะเฉพาะของชาวพื้นบ้านจะปรากฏออกมาโดยผ่านทางประเพณีที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ และจะผสมกลมกลืนกับความเชื่อที่ยึดมั่นจิตใจของช่างพื้นบ้านแล้วแสดงออกมาในงาน

5.1.3 ประวัติความเป็นมาของหัตถกรรมพื้นบ้าน

วิบูลย์ ลีสุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า หัตถกรรมพื้นบ้านอาจจะเริ่มขึ้นตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ นับหมื่นๆปีมาแล้วที่มนุษย์พยายามจะสร้างเครื่องมือเครื่องใช้ขึ้นมา เพื่อสนองความต้องการในการใช้สอยเป็นเครื่องช่วยให้สภาพการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น หัตถกรรมได้เกิดขึ้นควบคู่กับมนุษย์มาตั้งแต่ยุคหินเก่า โดยพบหลักฐานที่มนุษย์รู้จักทำหัตถกรรมที่เรียกว่า เครื่องมือหินกะเทาะ ในยุคต่อมามนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์รู้จักพัฒนาหัตถกรรม ด้วยการเลือกวัสดุที่มีรูปทรงและคุณสมบัติที่เหมาะสม ซึ่งเมื่อนำมาดัดแปลงเพียงเล็กน้อยก็สามารถสนองประโยชน์ใช้สอยได้เป็นอย่างดี เป็นจุดกำเนิดของความคิดในการเลือกวัสดุชนิดต่างๆที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาสร้างเป็นหัตถกรรมประเภทต่างๆ ในยุคต่อมา

พรชัย สุจิตต์ และ สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ ได้กล่าวไว้ว่า ในสังคมชนบทส่วนมาโดยทั่วไป แต่ละหมู่บ้านจะประกอบด้วยสมาชิกชาวบ้านรุ่นแรก ที่มีประวัติรากฐานความเป็นมาจากถิ่นหรือกลุ่มเดียวกัน วิธีการดำเนินชีวิตหรือวัฒนธรรมของกลุ่มชาวบ้านก็จะเหมือนกัน ซึ่งจะสะท้อนออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม กฎเกณฑ์ ประเพณี และวัสดุสิ่งของที่ผลิตออกมา วัฒนธรรมนี้เป็นที่ยอมรับและปฏิบัติตามกันอย่างมีรูปแบบโดยสมาชิกของสังคมนั้น และจากการที่มนุษย์ใช้วัฒนธรรมเป็นหนทางในการปรับตัวให้อยู่รอดจากสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติได้ก่อให้เกิดความคิดในการสร้างสรรค์วัสดุสิ่งของออกมาใช้เพื่อประโยชน์ ป้องกัน รักษา เป็นเครื่องทุ่นแรง หรืออำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากความต้องการขั้นพื้นฐานในการประดิษฐ์วัสดุสิ่งของใช้แล้วมนุษย์ยังมีความต้องการในสิ่งที่เหนือกว่า ดังปรากฏในเรื่องที่เป็นนามธรรมของวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ประเพณี และวัตถุที่มนุษย์ผลิตออกมา ซึ่งจะมีความหมายพิเศษหรือเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นที่เข้าใจเฉพาะในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน ตัวอย่างเห็นได้จากวัตถุสิ่งของที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา หรือพิธีกรรมที่เกี่ยวกับวงจรชีวิต นับตั้งแต่เกิดจนตายหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เมื่อหันมามองสังคมในแง่นี้ หัตถกรรมพื้นบ้านก็จะแสดงออกมา 2 กลุ่มด้วยกัน คือ 1. สำหรับใช้ในชีวิตรประจำวันและการดำรงชีพทำมาหากินซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ทั่วไป 2. ใช้สำหรับตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจที่เกี่ยวกับตนเองหรือสังคม ดังเห็นได้จากวัตถุที่ผลิตขึ้นใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงตำแหน่ง ชนชั้นสถานภาพ ฐานะทางสังคม เป็นต้น

5.1.4 ประเภทของหัตถกรรมพื้นบ้าน

หัตถกรรมพื้นบ้านหลายประเภทแตกต่างกันออกไปในแต่ละท้องถิ่น ทั้งนี้เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสภาพความเป็นอยู่ของชุมชนที่แตกต่างกัน ตลอดจนการสั่งสมและสืบทอดงานหัตถกรรมพื้นบ้านจากบรรพบุรุษ สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลให้หัตถกรรมในแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกัน

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้จำแนกวัฒนธรรมพื้นบ้านออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะการใช้ โดยถือเอาประโยชน์ของการใช้สอยหัตถกรรมเป็นหลักสำคัญในการแบ่ง ซึ่งจำแนกได้หลายอย่าง ดังนี้

- 1.1 หัตถกรรมที่ใช้เป็นพาหนะทั้งทางบก และทางน้ำ เช่น เกวียน เรือชนิดต่างๆ
- 1.2 หัตถกรรมที่ใช้ในการทำไร่ ทำนา เช่น ไถ คราด แอก กระจอม กระจ่อม กระบุง ตะกร้า
- 1.3 หัตถกรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือจับสัตว์ เครื่องจักรสาน เช่น แห อวน ลอบ ไซ

- เขียนหมาก
- 1.4 หัตถกรรมที่ใช้สอยประจำวัน เช่น เครื่องถ้วยชาม เครื่องเงิน ทองเหลือง
 - 1.5 หัตถกรรมที่เกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น เครื่องดนตรีชนิดต่างๆ
 - 1.6 หัตถกรรมที่เกี่ยวกับพีทาศาสนาและการศึกษาเล่าเรียน
 - 1.7 หัตถกรรมที่เป็นอุตสาหกรรมในครัวเรือน เช่น การทอผ้า ทอเสื่อ ทำเครื่องปั้นดินเผา

2. แบ่งประเภทตามวัสดุที่นำมาใช้ผลิต การแบ่งประเภทตามลักษณะนี้ถือเอาวัสดุที่ในการผลิตเป็นหลักสำคัญในการแบ่ง จำแนกออกได้หลายอย่าง ดังนี้

- 2.1 เครื่องหนัง เช่น หนังวัว หนังควาย หนังงู เป็นต้น
- 2.2 เครื่องปั้นดินเผา เป็นภาชนะชนิดต่างๆ ที่ทำด้วยดินแล้วนำไปเคลือบหรือเผา
- 2.3 เครื่องไม้ เป็นเครื่องใช้สอยต่างๆที่ทำด้วยไม้เนื้ออ่อน และไม้เนื้อแข็ง
- 2.4 เครื่องไม้ไผ่และหวาย ส่วนใหญ่เป็นเครื่องจักรสานแทบทั้งสิ้น
- 2.5 เครื่องรัก เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ยางไม้ที่ได้จากต้นรักมาทาหรือเคลือบเพื่อรักษาเนื้อไม้
- 2.6 เครื่องหล่อ เป็นการจำลองรูปพรรณสัณฐาน หรือภาชนะต่างๆ จากรูปหุ่นที่สร้างเป็นแบบ ซึ่งทำด้วยโลหะ ปูน หรือทราย เป็นต้น
- 2.7 เครื่องทอ-ย้อม ซึ่งใช้เส้นใยจากธรรมชาติหรือใยประดิษฐ์มาเป็นวัสดุ เช่น ฝ้าย ปอ ป่า ไหม เป็นต้น ใยประดิษฐ์ เช่น เรยอน ไนลอน ใยแก้ว เป็นต้น
- 2.8 เครื่องโลหะ เป็นการใช้โลหะเป็นส่วนประกอบสำคัญในการผลิตซึ่งมีอยู่หลายวิธี ชนิดของโลหะที่ใช้ผลิต เช่น เหล็ก สังกะสี ดีบุก ทองแดง อะลูมิเนียม เป็นต้น

5.1.5 องค์ประกอบของการผลิตหัตถกรรมพื้นบ้าน

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กล่าวถึงองค์ประกอบที่เป็นเงื่อนไขและมีอิทธิพลต่องานช่างฝีมือพื้นบ้านหลายประการ ดังนี้

1. วัสดุที่มีในท้องถิ่นหรือในภูมิภาคต่างๆ เป็นเงื่อนไขให้ชาวบ้านในท้องถิ่นคิดแก้ปัญหา โดยนำเอาวัสดุที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุด และให้ได้รูปแบบสอดคล้องกับหน้าที่ใช้สอย
2. สภาพเศรษฐกิจในสังคมของชาวบ้านมีส่วนเป็นอย่างมากที่ทำให้ชาวบ้านต้องนำสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆขึ้นใช้เองภายในครอบครัวเพื่อแก้ปัญหา โดยมักจะใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น

3. ความจำเป็นในการใช้สอยของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นอาจจะมีเหมือนหรือต่างกันได้ เพราะเหตุนี้เองรูปแบบของช่างฝีมือพื้นบ้านจึงเกิดขึ้นเหมือนกันหรือแตกต่างกันได้

4. สภาพภูมิศาสตร์ สภาพดินฟ้าอากาศ มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดช่วงเวลาสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

5. ลัทธิความเชื่อมีส่วนเกี่ยวพันกับการสร้างสรรค์งานฝีมือที่เห็นได้ชัด

อภิธ นาคคง กล่าวในทำนองเดียวกันว่า องค์ประกอบต่างๆที่ทำให้เกิดหัตถกรรมพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันมีหลายประการ ดังนี้

1. ความจำเป็นทางประโยชน์ใช้สอย เนื่องจากชาวบ้านประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสรรค์สิ่งใช้สอยในการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน

2. วัสดุหรือวัตถุดิบ ชุมชนใดมีวัตถุดิบอยู่ในสิ่งแวดล้อมก็จะนำเอาสิ่งที่มีอยู่นั้นมาทำงานหัตถกรรม

3. รสนิยมตกทอด หมายถึง ความนิยมชมชอบทางความงามซึ่งจะแสดงออกมาให้เห็นทั้งรูปร่าง ทรวดทรง สีผิว การตกแต่ง และรายละเอียดต่างๆ กลุ่มชนใดท้องถิ่นใดมีรสนิยมตกทอดอย่างไร ก็ย่อมแสดงออกมานั้นทั้งผู้ผลิตและผู้ใช้สอย

4. สังคมและขนบธรรมเนียมประเพณี ขนบธรรมเนียมและประเพณีของกลุ่มชนในสังคมชนบทมีส่วนสำคัญในการปรับปรุงรูปแบบงานหัตถกรรมพื้นบ้าน พิธีกรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกันเพียงใดงานหัตถกรรมพื้นบ้านก็ย่อมมีลักษณะของแต่ละท้องถิ่นเพียงนั้น

5.1.6 คุณค่าของหัตถกรรมพื้นบ้าน

หัตถกรรมพื้นบ้านเป็นสิ่งที่มีความค่าต่อชีวิตมนุษย์มากอย่างหนึ่ง ตลอดเวลาที่ผ่านมานับเป็นพันๆปี จุดประสงค์หลักของการสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นมาก็เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักสำคัญ จะเป็นประโยชน์ใช้สอยในการอุปโภค บริโภค หรือใช้สอยในพิธีกรรมทางศาสนาและความเชื่อตามขนบธรรมเนียมประเพณีก็ตาม นอกเหนือจากการสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นมาเพื่อใช้สอยโดยตรงแล้วเวลาที่ว่างและความสุขสบายทำให้มนุษย์มีเวลาในการสร้างสรรค์เครื่องมือเครื่องใช้ได้อย่างพิถีพิถัน ประณีตงดงามยิ่งขึ้น จนทำให้หัตถกรรมประเภทเครื่องมือเครื่องใช้บางส่วนเป็นงานหัตถกรรมที่มีค่าด้วย

จากจุดประสงค์ของการสร้างงานหัตถกรรม วิบูลย์ ลีสุวรรณ ได้ประเมินคุณค่าของงานศิลปหัตถกรรมและหัตถกรรมพื้นบ้านไว้อย่างกว้างๆ สรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าในการใช้สอย งานหัตถกรรมพื้นบ้านโดยทั่วไปมีจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ประการแรกอยู่ที่การใช้สอย งานหัตถกรรมพื้นบ้านจะเอื้ออำนวยได้อย่างเต็มที่ที่จะต้องผ่านการใช้งาน

มาแล้ว อันก่อให้เกิดการพัฒนาและการแก้ไขความบกพร่องเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการใช้สอยได้เป็นอย่างดี การพัฒนางานหัตถกรรมพื้นบ้านโดยทั่วไปให้ดีขึ้นได้นั้น มักจะพัฒนาแก้ไขในองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้คือ การสร้างรูปทรง ลวดลาย และการใช้วัสดุ ส่วนการหาวิธีการเพื่อให้ได้หัตถกรรมพื้นบ้านที่ดี โดยทั่วไปจะต้องขึ้นอยู่กับพื้นฐานของความคิดหรือสัญชาตญาณของมนุษย์ที่พยายามจะแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้เกิดประโยชน์ที่ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างการทำเครื่องจักรสานพื้นบ้านของภาคต่างๆ ที่แสดงความฉลาดของช่างพื้นบ้านได้เป็นอย่างดีว่ามีความเข้าใจในหลักของความงามอย่างง่ายๆ แต่ก็มีเอกลักษณ์เด่นเฉพาะตนมีคุณค่าของการใช้สอยอย่างสอดคล้องกับสภาพการดำรงชีวิตของผู้คนในแต่ละท้องถิ่นซึ่งสิ่งเหล่านี้นับเป็นคุณค่าของเครื่องจักรสานในการใช้สอย

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

หัตถกรรมพื้นบ้านแม้จะสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยก็ตาม แต่ผู้ทำหรือผู้สร้างก็มิได้มองข้ามความงามไป หากแต่ได้พิจารณาถึงรูปทรงและความงามนำไปประกอบด้วยและอิงช่างผู้ทำมีประสบการณ์มากจนเกิดความชำนาญมากขึ้นแล้ว ก็จะแสดงฝีมือให้ปรากฏคุณค่าทางศิลปะออกมาดังจะเห็นได้ว่างานที่มีคุณภาพในการใช้สอยที่ดีมักจะมี ความงาม และคุณค่าทางศิลปะประกอบไปด้วยกันอย่างแยกไม่ออก

3. คุณค่าการแสดงออกทางศิลปะและอารมณ์ การแสดงออกเชิงศิลปะของหัตถกรรมพื้นบ้านขึ้นอยู่กับความสามารถของช่างแต่ละท้องถิ่น บางครั้งอาจจะเป็นผลงานที่ด้อยคุณค่าในเรื่องความงาม แต่สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกตื่นตาตื่นใจได้ก็มี หรืออาจจะเป็นผลงานที่ประณีตบรรจงแสดงถึงความละเอียดอ่อนต่อชีวิตจิตใจ และความรู้สึกของผู้คนในท้องถิ่นได้ดี หัตถกรรมพื้นบ้านจึงเป็นสิ่งที่มีความค่าในการถ่ายทอดความรู้สึกทางศิลปะประเภทหนึ่ง

4.คุณค่าที่เกิดจากลักษณะเฉพาะถิ่น การสร้างหัตถกรรมพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีวิธีการและการใช้วัสดุให้เหมาะสมกับการใช้สอยและคตินิยมท้องถิ่นซึ่งต้องใช้เวลาสะสมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงามสมบูรณ์ที่สุด จนเป็นที่ยอมรับหรือพอใจของกลุ่มชุมชนในแต่ละท้องถิ่นจนเกิดเป็นคตินิยมและแบบแผนที่สืบทอดกันมา ซึ่งจะเป็นแบบแผนเรียบง่ายสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้นๆ หัตถกรรมพื้นบ้านมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันแม้จะเป็นสิ่งของที่มีประโยชน์ใช้สอยและวัสดุอย่างเดียวกัน แต่รูปแบบจะมีลักษณะแตกต่างกันนั้นเกิดจากคตินิยมความงามที่มองเห็นแตกต่างกัน จนเกิดรูปแบบที่เป็นประเพณีนิยมเฉพาะถิ่น และสะท้อนให้เห็นประวัติความ

เป็นมาของชุมชนการดำรงชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นตลอดจนสภาพภูมิศาสตร์อันเป็นถิ่นกำเนิดของงาน
หัตถกรรมพื้นบ้าน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์หลัก คือ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์รองคือ การศึกษาสภาพทั่วไปของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ไม้เกมส์ ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ และเพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ที่สัมพันธ์กับการตลาดและการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยมีระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และวิจัยเชิงพัฒนา (Development Research) มาใช้ในการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์แบบมีเครื่องมือ เพื่อสร้างกรอบแนวความคิดเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ไม้เกมส์ ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาบรรจุภัณฑ์เพื่อการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามภายใต้กรอบแนวคิดจากการศึกษาเอกสารและเวปไซด์ เข้าพื้นที่ผู้ผลิตไม้เกมส์กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวินของตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้ข้อมูลทางด้านสภาพทั่วไปของแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาข้อมูลเพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของแหล่งผลิตไม้เกมส์กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวินของตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์สำหรับผลิตไม้เกมส์กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน และข้อมูลในข้อที่ 2 จากการค้นพบในการวิจัยตรวจสอบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์กลุ่มหัตถกรรมบ้านสบวิน โดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ทำการออกแบบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ กลุ่มอาจารย์กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 5 วิธีเสนอผลการศึกษาค้นคว้า โดยการสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะด้วยวิธีพรรณนาวิธีวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามตามประเด็นที่ปรึกษา คือ การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆแล้วนำมาร่างเป็นกรอบแนวความคิดของการวิจัยในขั้นต้น ประเด็นที่นำมาร่างประกอบด้วย

1. ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน
2. ศึกษากระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายของไม้เกมส์กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน
3. ศึกษาบรรจุภัณฑ์และออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวความคิดของการวิจัยในขั้นต้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับ 3 เรื่องที่สำคัญดังกล่าวไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน โดยผู้วิจัยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิแบบเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Purposive Sampling)

ประกอบด้วย

1. เจ้าของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 คน
2. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 คน
3. ช่างผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

จำนวน 2 คน ประกอบด้วย

3.1 ช่างไม้จำนวน 2 คน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ในการวิจัยทางด้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

เป็นกลุ่มที่ผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลภาคสนามผู้วิจัยเข้าภาคสนามด้วยวิธีการเปิดเผยตัว (Over role)

โดยนำหนังสือราชการจากทางมหาวิทยาลัย เสนอต่อตัวหัวหน้ากลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยตามระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีเครื่องมือวิจัยดังนี้

เครื่องมือการวิจัย

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observant) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observant) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลช่วงแรกเพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นด้านสภาพทั่วไปของกลุ่มผู้ผลิต โดยทำการศึกษาประวัติความเป็นมาของกลุ่ม นโยบายในการดำเนินงานของกลุ่ม แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่ม นโยบายในการดำเนินงานกลุ่ม แนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่ม กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ โดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

2. การสัมภาษณ์เจาะลึก (Indept Interview) ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในงานวิจัย จากเอกสาร งานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแล้วสร้างแนวคำถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านสภาพทั่วไปของกลุ่มผู้ผลิต กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน สำหรับผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ผู้วิจัยจะใช้วิธีแบบเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้านสภาพทั่วไปของผู้ผลิต กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ซึ่งประกอบด้วย

1. เจ้าของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 คน

2. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 คน

3. ช่างผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่

จำนวน 2 คน ประกอบด้วย

3.1 ช่างไม้จำนวน 2 คน

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ศึกษาข้อมูล ขณะเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยตรวจสอบตามความแม่นยำตรงข้อมูล(และความเชื่อถือได้)ของข้อมูลภาคสนามทุกครั้งที่ได้เก็บข้อมูล ด้วยการดูคำถามสื่อความหมายตรงตามที่ต้องการหรือไม่ขณะที่สัมภาษณ์คำตอบที่ได้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ผลิตหรือไม่ตามระเบียบวิธีการออกแบบพัฒนาและสร้างสรรค์ ด้วยการร่างแบบตามประเด็นที่ศึกษา คือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวินตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะจังหวัดเชียงใหม่

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์ให้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design)

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Analysis and Design Brief)

1. ชื่อโครงการ (Project Title) : โครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

2. ข้อมูลลูกค้า (Client data)

ชื่อบริษัทหรือกลุ่มผู้ผลิต (Name of Product) : ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ที่ตั้ง (Address) : บ้านเลขที่ 52/1 หมู่ที่ 9 บ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัด เชียงใหม่ 50360 โทรศัพท์มือถือ 01-531 5576 โทรศัพท์มือถือ 01-9610823

ชื่อบุคคลที่ติดต่อประสานงานจากหน่วยงานลูกค้า (Name/Title of Contact person) : คุณณรงค์ ทาใจ

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ผลิต (Brief description of product's company, manufacturing

location(s),history etc.) :

Business Venture

ชื่อสถานประกอบการ : กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

สถานที่ตั้ง : บ้านสบวิน หมู่ที่ 9 ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้นำคนสำคัญของกลุ่ม : ผู้นำกลุ่มคนสำคัญ คือ คุณ ณรงค์ ทาใจ

ประวัติความเป็นมาของกลุ่ม : บ้านสบวิน หมู่ที่ 9 ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ห่างจากอำเภอแม่วาง 13 กิโลเมตร มีประชากร 451 คน แยกเป็นชาย 218 คน เป็นหญิง 233 คน มีจำนวนครัวเรือน 128 ครัวเรือน ในอดีตประชากรส่วนใหญ่ของหมู่บ้านว่างงานต้องไปทำงานนอกพื้นที่หรือไป

ทำงานต่างถิ่น บางรายยึดอาชีพตัดไม้ทำลายป่า เพื่อทำไร่เลื่อนลอย และทำนา จนปี พ.ศ. 2539 ชาวบ้านได้รวมกลุ่มกันและจัดตั้งเป็นกลุ่มอย่างเป็นทางการในปี 2540 โดยได้รับความรู้จากการไปทำงานโรงงาน เกดู้ดที่สันกำแพงผู้ผลิตเกมส์ไม้และของเล่นเด็ก จากนั้นกลุ่มชาวบ้านสบวิน โดยสมาชิกเริ่มก่อตั้ง 15 คราวเรือนและลงหุ้นกันคนละ 50 บาท ปัจจุบันมีสมาชิก 120 คนในปี 2542 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนตำบลแม่วิน จำนวน 20,000 บาทในปี 2545 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกรมพัฒนาชุมชนตามโครงการส่งเสริมอาชีพกลุ่มอาชีพหัตถกรรมหมู่ที่ 9 60,000 บาทจากการสนับสนุนงบประมาณดังกล่าวทำให้กลุ่มมีต้นทุนในการดำเนินงานและได้รับการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ปัจจุบันมีเงินทุนหมุนเวียน 92,000 บาท (รวมกลุ่มหัตถกรรมจากไม้เรือจำลอง)

3. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Product data)

ชื่อผลิตภัณฑ์ (Product name) : ไม้เกมส์

ชื่อตราสินค้า (Brand name) : imagine play (IP)

ส่วนวิเคราะห์ : “imagine play” จากคำนิยามคำว่า “การใช้จินตนาการในการเล่น” การคิดเพื่อเกิดการจินตนาการ ในเรื่องความหลากหลายของการเล่นเกมที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป การเรียนรู้ทดลองปัญหา เหมือนกับการได้ใช้สมองในการคิดในการเล่นเกมส์

4. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ (New Product)

จากการสอบถาม และศึกษา ทำให้ทราบถึงปัญหาทั้งความต้องการของผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ในการจัดจำหน่ายยังขาดคุณสมบัติต่างๆในด้านของการสื่อสารต่อผู้บริโภค และยังขาดบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ ผู้วิจัยได้นำเสนอ แนวทางการออกแบบแก่คุณ ณรงค์ ทาใจ ผู้ประกอบการของกลุ่มหัตถกรรมบ้านสบวิน โดยร่วมปรึกษาหารือกับผู้เกี่ยวข้อง เพื่อรับฟังและแสดงความคิดเห็น โดยขอความร่วมมือ ได้ข้อสรุปร่วมกันว่า สมควรให้มีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ขึ้นมา เพื่อช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่น และดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายทั้งในและนอกประเทศ การจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรม บ้านสบวิน ดำเนินการขายปลีกและขายส่ง ภายในประเทศนั้นจะวางและจำหน่ายที่ในท่าบาช่า และร้านขายเกมส์ไม้ต่างๆไปในเชียงใหม่

5. เป็นการผลิตเพื่อตลาดภายในประเทศ (Domestic)

ทางผู้ออกแบบสังเกตเห็นว่าทิศทางของการจัดจำหน่ายควรจะเป็นการจำหน่าย เพื่อเป็นการส่งเสริมสินค้าของไทยให้แก่ชาวไทยและชาวต่างชาติได้ทราบถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยภูมิปัญญาของคนไทยอย่างภาคภูมิใจ

6. Product (ราคาของผลิตภัณฑ์) :

Product	จำนวน	ราคา
1. Condo (small)	1	85
2. Cylinder Four	1	55
3. Pyramid 6	1	35
4. Snake Cube	1	35
5. O-C-C	1	35
6. Star Puzzle	1	35
7. Football Puzzle	1	55

ตารางที่ 1-1 ราคาของผลิตภัณฑ์

7. ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ (Product Use) : เล่นเพื่อความบันเทิงและกระตุ้นต่อมความคิดผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ เล่นเพื่อเป็นการใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ และสาระสำคัญคือการได้ฝึกคิดแก้ปัญหาเป็นการพัฒนาสมองและการที่ได้สนุกกับเกมส์

8. How Use/Prepared (ใช้อย่างไร) : ถอดชิ้นส่วนออกจากกันแล้วประกอบกันให้เหมือนเดิม เกี่ยวกับรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ สามารถซื้อไปฝากเป็นของขวัญแสดงถึงความรักความห่วงใย เนื่องในโอกาสต่างๆได้และช่วยความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

9. ความรู้สึกที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ทั้งด้านการมองเห็น/ความรู้สึก/ด้านกายภาพ (Product visual/Physical/sensory attributes) : มีความรู้สึกต่อบรรจุภัณฑ์ เมื่อพบเห็นจะสัมผัสถึงความแปลกใหม่ ความมีไหวพริบ กระตุ้นต่อมความคิด ให้อยากนึกสนุก ทั้งรูปแบบโครงสร้างและในด้านของกราฟิก

บรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่เชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้พบเห็น โดยบรรจุภัณฑ์เองที่ทำหน้าที่สื่อสารวัตถุประสงค์ ความหมาย รวมทั้งความรู้สึกอารมณ์ที่สามารถกระตุ้นความคิด กระตุ้นต่อการเรียนรู้ อยากรู้และถ่ายทอดความรู้สึกระหว่างผลิตภัณฑ์กับผู้บริโภค ที่ผู้วิจัยเองบรรจุภัณฑ์ทำให้เกิดขึ้นบนบรรจุภัณฑ์ ทำให้เกิดความต้องการที่จะซื้อ

10. ข้อมูลช่องทางการจัดจำหน่าย (Distribution)

10.1 รายละเอียดช่องทางการจัดจำหน่าย (Details of distribution cycle) :

การจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ดำเนินการขายปลีกและขายส่ง โดยการขายปลีกนั้นจะวางจำหน่ายที่ไนท์บาซ่า และร้านขายเกมส์ไม้ทั่วไปภายในเชียงใหม่ และมีการจำหน่ายตามออร์เดอร์ของลูกค้าบางราย

10.2 ข้อควรระวังในด้านจุดอ่อนทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ (Product fragility) :

ลักษณะสินค้าที่จำเป็นต้องได้รับการปกป้อง เช่น สินค้าแตกหักง่าย ห้ามโดนอากาศเป็นเวลานาน ห้ามโดนแสงแดด เป็นต้น : อาจเกิดถูกแมลงกัดกิน หรือเกิดเชื้อราเมื่อเกิดความชื้น

เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นมาจากไม้ ข้อควรระวังก็คือเรื่องของความชื้นอาจทำให้เกิดเชื้อรา และในเรื่องของแมลงที่ทำลายตัวไม้ ต้องคำนึงถึงสภาพที่เหมาะสม บรรจุภัณฑ์จึงต้องสามารถปกป้องผลิตภัณฑ์ได้

10.3 ข้อมูลความต้องการของลักษณะพื้นที่การเก็บรักษา (Area or cube utilization requirement) : ต้องเก็บไว้ในบริเวณที่ไม่มีแสงแดด สะอาด ไม่อับชื้น ซึ่งสามารถสร้างความเสียหายให้แก่บรรจุภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์ได้ ถ้าเราทองห้ามการเก็บพื้นที่เก็บรักษา

11. สถานที่จัดวางจำหน่าย (Outlets) : Conner Shop คือ ดำเนินการขายปลีกและขายส่ง โดยการขายปลีกนั้นจะวางจำหน่ายที่ไนท์บาซ่า และร้านขายเกมส์ไม้ทั่วไปภายในเชียงใหม่ และมีการจำหน่ายตามออร์เดอร์ของลูกค้าบางราย

12. การบรรจุผลิตภัณฑ์ (Product Pack)

12.1 ข้อจำกัดหรือทางเลือกบรรจุภัณฑ์ (Pack type preferences or restrictions):

ต้องการบรรจุภัณฑ์กระดาษเคลือบพลาสติก ที่สามารถป้องกันน้ำกับความชื้น และตัวบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมการขาย

12.2 ขนาดของผลิตภัณฑ์ (No. of size)

1. Condo (small)
2. Cylinder Four
3. Pyramid 6
4. Snake Cube
5. O-C-C
6. Star Puzzle
7. Football Puzzle

13. การจัดแสดงสินค้า (How displayed)

13.1 ลักษณะของการจัดแสดงสินค้า (Displayed) : เปิดบุชให้ข้อมูล ก็จะมีการแสดงการจัดสินค้า ปล่อยให้หน้าร้านให้ชัดเจน และให้บริการการสอบถาม เมื่อลูกค้าเกิดข้อสงสัย

13.2 สถานที่ตั้ง (Store location) : ในที่ป่าช้า และร้านขายเกมส์ไม้ทั่วไปภายในเชียงใหม่ และมีการจำหน่ายตามออร์เดอร์ของลูกค้าบางราย

14. ข้อมูลทางกฎหมาย (Legality)

Legality (ข้อมูลทางกฎหมาย)

Other legal requirements: barcode

- ชื่อสินค้า ชื่อผู้ผลิตและที่ตั้งกลุ่มผู้ผลิตหรือแหล่งผลิต ชื่อผู้จัดจำหน่าย ที่ตั้ง สำนักงาน ผู้นำนักปริมาณการบรรจุ วิธีการใช้ ข้อควรระวัง และคำแนะนำในการเก็บรักษา

บทบัญญัติด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์ต้องปฏิบัติตามที่ปรากฏอย่างชัดเจน ในเรื่องของฉลาก และระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับมาตรฐานของบรรจุภัณฑ์

ในด้านของกฎระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับฉลาก (Label) คือส่วนที่แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

- ชื่อสินค้า ชื่อผู้ผลิตและที่ตั้งกลุ่มผู้ผลิตหรือแหล่งผลิต ชื่อผู้จัดจำหน่าย ที่ตั้ง สำนักงาน ผู้นำนักปริมาณการบรรจุ วิธีการใช้ ข้อควรระวัง และคำแนะนำในการเก็บรักษา เป็นต้น

- ปัจจุบัน ผู้ผลิตและจำหน่ายสินค้า การใช้ฉลากเพื่อส่งเสริมการขาย มีการออกแบบลวดลายสวยงาม มีสีสันสดใสสูงใจ หรืออาจมีรูปภาพต่างๆที่เรียกร้องความสนใจ สร้างอารมณ์ สูงใจให้เกิดความต้องการเป็นอย่างมาก ควบคุม วัสดุอะไรในการบรรจุภัณฑ์นั้นหรือจะต้องบรรจุในปริมาณอย่างน้อยเท่าไร จึงจะจำหน่ายในราคาที่ได้กฎระเบียบและข้อบังคับที่เกี่ยวกับมาตรฐานการผลิต ผลิตภัณฑ์หลายชนิดมีข้อกำหนดเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์ของบรรจุภัณฑ์หลายชนิด มีระบุเป็นข้อกำหนดไว้เช่นกันว่าจะต้องใช้

เครื่องหมายการค้า(Trademark) หมายถึงตราสินค้า หรือเครื่องหมายสินค้าที่ผู้นำการค้านำไปจดทะเบียนการค้า และได้รับคุ้มครองตามกฎหมาย

ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิคุ้มครองตามกฎหมายที่รัฐมอบให้แก่ผู้ทำวรรณกรรมหรือศิลปกรรม รวมทั้งสิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน “กรณีที่เราสร้างงานขึ้นมาใครไม่มีผู้ว่าจ้าง”

15. ข้อมูลทางการตลาด (Marketing data)

Company	Brand name	Comments
Great Wood International Company Limited 51/1 หมู่ 10 ต.สันปูเลย อ.คอย สะเก็ด จ. เชียงใหม่ 65000		ส่งออกนอกและในประเทศ มี ราคาสูง มีหลากหลายเกมส์ บรรจุภัณฑ์ ไม่สะดวก
Kiddy Toys & Games Co., Ltd. 651.หมู่ 1 ต.อุหว่า อ.สัน ป่าตอง จ. เชียงใหม่		ส่งออกนอกและในประเทศ มี ราคาสูง มีหลากหลายเกมส์ บรรจุภัณฑ์ ไม่สะดวก

ตารางที่ 1-2 แสดงคู่แข่งทางการตลาด

Compared with the competition our (การเปรียบเทียบกับคู่แข่ง)

เปรียบเทียบการวางตลาดของผลิตภัณฑ์ (Product marketing is)

ความหลากหลายของสินค้า



ความไม่หลากหลายของสินค้า

กราฟที่ 1-2 กราฟเปรียบเทียบคู่แข่งทางการตลาด

16. ข้อมูลผู้บริโภค (Target consumer data)

คุณลักษณะของผู้บริโภค คุณลักษณะทางกายภาพ และคุณลักษณะทางจิตใจ
(Demographic/Psychographic description)

คุณลักษณะของผู้บริโภคทางกายภาพ	- ชาย-หญิง อายุ 16-30 ปีขึ้นไป หรือ ผู้ที่สนใจ
	- มีเงินเดือนตั้งแต่ 5,000 บาทขึ้นไป
คุณลักษณะของผู้บริโภคทางด้านจิตใจและอุปนิสัย	- ชอบเล่นเกมสื่อกสมอง
	- ชอบสินค้าที่มีคุณภาพ
	- ชอบความทันสมัย
	- นักสะสมเกมส์
	- เป็นคนสนุกสนาน

17. ข้อมูลบรรจุภัณฑ์/ฉลาก (Package/Label data)

17.1 ประเภทของบรรจุภัณฑ์ (Type of pack) : กล่องกระดาษ บรรจุภัณฑ์จากวัสดุข้างต้นมีคุณสมบัติครบถ้วนต่อผลิตภัณฑ์

17.2 วัสดุที่นำมาใช้ (Raw materials) : กระดาษรีไซเคิล (กระดาษสีน้ำตาล)

17.3 กระบวนการพิมพ์ที่นำมาใช้ (Printing method until pack/label) : การพิมพ์แบบ อ้อปเซท

การพิมพ์ในระบบอ้อปเซทมีประสิทธิภาพที่มีคุณภาพสูง เป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นสำหรับการทำบรรจุภัณฑ์ที่ไม่มีขนาดใหญ่มากนักเพราะมีราคาค่อนข้างสูง

17.4 จำนวนสีที่ใช้ (Number of printing colors) : 4 สี คือ CMYK , สีพิเศษ

18. เงื่อนไขและข้อสรุปด้านเรขศิลป์ (Graphic design Brief Background) :

เนื่องในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ยังไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม เพื่อเป็นการส่งเสริมการขายและสร้างภาพลักษณ์และเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ เป็นที่สนใจของผู้บริโภคทั้งในประเทศและต่างประเทศ จึงเล็งเห็นช่องทางที่จะขยายกลุ่มเป้าหมาย และเปิดช่องทางการตลาดให้มากขึ้น แต่ยังคงขาดบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ ขาดภาพลักษณ์ที่ชัดเจนของผลิตภัณฑ์เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายหากมีบรรจุภัณฑ์ที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ก็จะเป็นตามจุดประสงค์ที่ต้องขยายฐานกลุ่มเป้าหมาย สร้างภาพลักษณ์และเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์กลุ่มหัตถกรรมบ้านสบวินและเป็นการเพิ่ม

ยอดขายให้แก่ทางกลุ่มอาชีพอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวินได้อีกทางหนึ่ง และยังเป็นการสร้างแตกต่างจากคู่แข่งอีกด้วย

จากเงื่อนดังกล่าว จึงทำให้เกิดโครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ ซึ่งจากการวิจัยเบื้องต้นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ พบว่ามีไม้เกมส์หลายประเภทในโครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์นี้ จึงทำการเลือกผลิตภัณฑ์โดยเลือกผลิตภัณฑ์ที่มียอดจำหน่ายมากที่สุดมาเป็นตัวอย่างในการวิจัย

18.1 Product/SWOT (strength, weakness, opportunity, threat)

- จุดแข็ง (Strength) :**
- มีการพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์ ให้มีความหลากหลาย ตามความต้องการของผู้บริโภค
 - ตัวสินค้ามีลูกเล่นที่น่าสนใจ
 - มียอดจำหน่ายสูง
- จุดอ่อน (Weakness) :**
- มีสีสันทันทีเป็นธรรมชาติดูดิบๆมากเกินไป ไม่น่าเล่น
 - ไม่มีตัวบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม
 - ไม่มีภาพกราฟิกที่สื่อ ถึงตัวสินค้า ภาพลักษณ์
 - ไม่สามารถบอกรายละเอียดทั้งของตัวสินค้า วิธีเล่นและรายละเอียดที่เกี่ยวกับผู้ผลิต
 - ไม่สามารถดึงดูด และจูงใจต่อผู้บริโภคได้
- โอกาสทางการตลาด (Opportunity) :**
- เป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจรูปแบบใหม่ ตอบสนอง ต่อผู้บริโภค
 - ได้รับความสนใจจากกลุ่มอาชีพและผู้บริโภคอย่างมาก โดยมี การออกสื่อโทรทัศน์อยู่บ้าง
- อุปสรรคทางการตลาด (threat) :**
- มีการทำรูปแบบเกมส์ลักษณะนี้อยู่หลายกลุ่ม

18.2 วัตถุประสงค์ (Objective) : เพื่อศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ที่สามารถส่งเสริม สนับสนุน สื่อสาร ชักจูงผู้บริโภคสนใจได้ และเพื่อสร้างบรรจุภัณฑ์ใหม่ที่สามารถบ่งบอกรายละเอียดในการเล่น ตัวสินค้าและผู้ผลิตได้

18.3 กลุ่มเป้าหมาย (Main target) : ชาย-หญิง อายุ 16-30 ปีขึ้นไป หรือผู้ที่สนใจ เนื่องจากช่วงอายุดังกล่าวเป็นช่วงอายุที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ อยากทดลองสิ่งใหม่ๆและชอบกล้าคิดกล้าทำลองเขารวปัญหาของตัวเอง และมีกำลังทรัพย์ในการตัดสินใจซื้อ

18.4 แนวความคิดการออกแบบ (Design Concept) : Funny skill

Funny skill สนุกสนาน เสริมทักษะ คือการเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นต่อมความคิดการลองเขารวปัญหาให้กับตัวผู้เล่น ผ่านทางการสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบของเกมส์

18.5 เหตุผลสนับสนุนแนวทางการออกแบบ (Support): เนื่องจากปัจจุบันงานไม้เกมส์เป็นที่ต้องการของตลาดและได้รับความนิยมจากผู้บริโภคอย่างมากไม่ว่าจะในหรือนอกประเทศต่างสั่ง order เป็นจำนวนมาก และยังเป็นกำลังเสริมให้ประชาชนในท้องถิ่นมีรายได้เพิ่มมากขึ้น

18.6 อารมณ์ความรู้สึกของงานที่ออกแบบ (Mood&Tone/Personality) :

Concept	Funny skill		
Mood & Tone	Amusing	Chic	Active
Element	color/line	space	line

ตารางที่ 1.3 ตารางแสดง Mood&Tone

18.7 Design Respond : ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสร้างความแตกต่าง สร้างภาพลักษณ์ และเอกลักษณ์ ให้แตกต่างจากผลิตภัณฑ์คู่แข่ง เพื่อดึงดูดให้ผู้บริโภคหันมาสนใจสินค้าไม่ว่าจะในประเทศหรือต่างประเทศ

วิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

1. โครงสร้างบรรจุภัณฑ์

1.1 ปัญหาจากผลิตภัณฑ์

1.1.1 เนื่องจากผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์เป็นที่นิยมในกลุ่มของการตลาดสินค้าที่มีเอกลักษณ์ในตัวเอง แต่ทว่าผลิตภัณฑ์ ยังขาดจุดเด่นในตัวของผลิตภัณฑ์ ซึ่งในการจัดจำหน่ายภาพลักษณ์ของตัวผลิตภัณฑ์ก็มีความคล้ายคลึงกันของแต่ละผู้ผลิตจึงไม่สามารถหาจุดเด่นของแต่ละกลุ่มผู้ผลิตได้ ในอีกด้านหนึ่งในตัวของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ในเรื่องของสีต้นของสีไม้ธรรมชาติ ในบางโอกาสอาจจะทำให้ลดความน่าสนใจในการตัดสินใจซื้อของกลุ่มเป้าหมายที่ให้คำนิยามว่าเกมส์ที่แตกต่างกันไป และในด้านของรายละเอียดและวิธีเล่นปัจจุบันทางผู้ผลิตยังไม่สามารถสื่อรายละเอียดต่างๆ ได้ดีเท่าที่ควร อาจจะไม่ตอบสนองของกลุ่มเป้าหมาย

1.2 แนวทางการแก้ปัญหา

1.2.1 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีลักษณะโดดเด่นเมื่อออกสู่ท้องตลาด เนื่องจากตัวผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่ และมีความสนใจในตัวเองอยู่แล้ว จึงเลือกโครงสร้างกราฟิกที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์และการใช้งาน คือ การสร้างแรงจูงใจในการตัดสินใจซื้อที่จะออกมาในด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และในทางเดียวกันนั้นด้านในของบรรจุภัณฑ์ยังบอกรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการเล่นได้ละเอียดและเห็นภาพมากยิ่งขึ้นยังช่วยในเรื่องของการปกป้องดูแลรักษาผลิตภัณฑ์ ดังกล่าวด้วยและเป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ปรับภาพลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ให้ดูทันสมัยเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้โดยตรง

2. กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

2.1 ปัญหากราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

2.1.1 ยังไม่มีตราสินค้าที่สื่อถึงองค์กร

2.1.2 ยังไม่มีกราฟิกที่สื่อถึงภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์บนบรรจุภัณฑ์

2.1.3 ไม่สามารถบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ วิธีการเล่น และที่ผลิตได้อย่างชัดเจน

2.2 แนวทางการแก้ปัญหา 66

2.2.1 ออกแบบตราสัญลักษณ์ที่สื่อถึงองค์กรอย่างชัดเจน โดยใช้รูปลักษณ์และคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ

2.2.2 ออกแบบกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผลิตภัณฑ์เพื่อสื่อถึงความเป็นมาของผลิตภัณฑ์และเพื่อสร้างจุดเด่นความเป็นเอกลักษณ์ ของผลิตภัณฑ์ออกมาให้มากที่สุด เพิ่มความเป็นสากลให้ผลิตภัณฑ์ด้วยการใส่ลักษณะกราฟิกแสดงตัวผลิตภัณฑ์ชัดเจนยิ่งขึ้น



Title: การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน หมู่ที่ 9 บ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอมะนัง จังหวัด เชียงใหม่

Problem: เนื่องจากผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ยังไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่ห่อหุ้มและเหมาะสม สำหรับการขนส่งหรือวางขาย ซึ่งเป็นบรรจุภัณฑ์ที่เป็นพลาสติกห่อหุ้มเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าให้และคุณภาพให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อขยายฐานของกลุ่มลูกค้า และสร้างภาพลักษณ์ให้กับกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

Product: ไม้เกมส์

Objective: เพื่อศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมและเป็นสากล ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สื่อสาร และชักจูงให้เป็นที่สนใจของผู้บริโภคได้ และสร้างเอกลักษณ์ใหม่ให้กับตัวบรรจุภัณฑ์ที่สามารถบ่งบอกรายละเอียดของวิธีการเล่นเพื่ออำนวยความสะดวก ตัวสินค้า และกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ซึ่งเป็นผู้ผลิตได้

Target Group: ชาย-หญิง อายุ 8-30 ปีขึ้นไป หรือผู้ที่สนใจ

Demographic: ชาย-หญิง อายุ 8-30 ปีขึ้นไป หรือผู้ที่สนใจ
ได้ทุกฐานะ

Psychographic: -ชอบเล่นเกมสื่อกสมอง

-ชอบชมมีคุณภาพ

-ชอบความทันสมัย

-นักสะสมเกมส์

-เป็นคนสนุกสนาน

Concept: Funny skill

Support: เนื่องจากปัจจุบันงานไม่เกมส์เป็นที่ต้องการของตลาดและได้รับความนิยมจากผู้บริโภคอย่างมากไม่ว่าจะในหรือนอกประเทศต่างสั่ง order เป็นจำนวนมาก และยังเป็นการส่งเสริมให้ประชาชนในท้องถิ่นมีรายได้เพิ่มมากขึ้น

Mood&Toon:

Concept	Funny Skill		
Mood & Tone	Amusing	Chic	Active
Element	color/line	space	line

Design Respond: ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสร้างความแตกต่าง สร้างภาพลักษณ์ และ เอกลักษณ์ ให้แตกต่างจากผลิตภัณฑ์คู่แข่ง เพื่อดึงดูดให้ผู้บริโภคหันมาสนใจสินค้า ไม่ว่าจะในประเทศหรือต่างประเทศ

Scope:

1. ศึกษาปัญหาและแนวทางการแก้ไข - การทำ design Brief
2. ลักษณะงาน 2 มิติ
 - การเขียนแบบ โครงสร้าง
 - การเขียนลายกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
 - Presentation board
3. ลักษณะงาน 3 มิติ - ผลงานต้นแบบ (Mock up)
4. การส่งรายงาน - ข้อมูลและงานออกแบบรวมเล่ม

DIAGRAM

PROMBLEM

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ยังไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่ห่อหุ้มและเหมาะสม สำหรับการขนส่งหรือวางขาย ซึ่งเป็นบรรจุภัณฑ์ที่เป็นพลาสติกห่อหุ้มเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าให้และคุณภาพให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อขยายฐานของกลุ่มลูกค้า และสร้างภาพลักษณ์ให้กับกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

CONCEPT

Funny skill

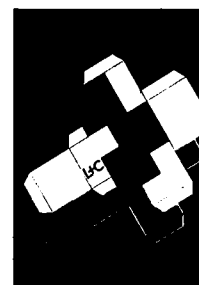
SUPPORT

เพื่อศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมและเป็นสากล ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สื่อสาร และชักจูงให้เป็นที่สนใจของผู้บริโภคได้ และสร้างเอกลักษณ์ใหม่ให้กับตัวบรรจุภัณฑ์ที่สามารถบ่งบอกรายละเอียดของวิธีการเล่นเพื่ออำนวยความสะดวก ตัวสินค้า และกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ซึ่งเป็นผู้ผลิตได้

Mood&Toon

Concept	Funny Skill		
Mood & Tone	Amusing	Chic	Active
Element	color/line	space	line

Amusing



Chic



Active



ภาพที่ 2-4 แสดงอารมณ์และ โทนของงาน (Mood&Tone)

Target Group



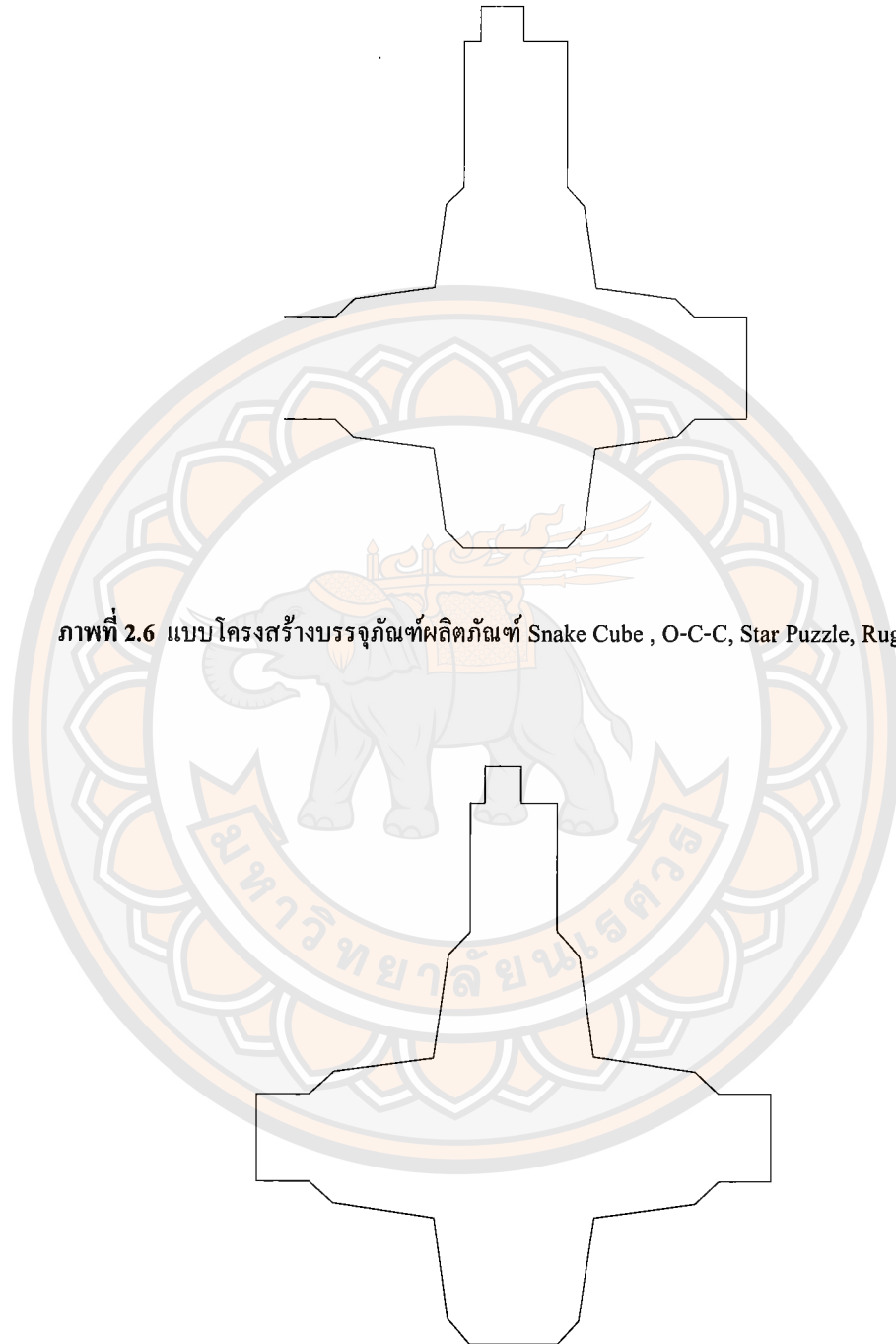
ภาพที่ 2-5 ภาพกลุ่มเป้าหมายหลัก

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ไม้เกมสเป็นที่นิยมในกลุ่มของการตลาดสินค้าที่มีเอกลักษณ์ในตัวเอง แต่ตัวผลิตภัณฑ์ยังขาดจุดเด่นในตัวผลิตภัณฑ์ ซึ่งในการจัดจำหน่ายภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ก็มีความคล้ายคลึงกันของแต่ละผู้ผลิตจึงไม่สามารถหาจุดเด่นแต่ละกลุ่มผู้ผลิตได้

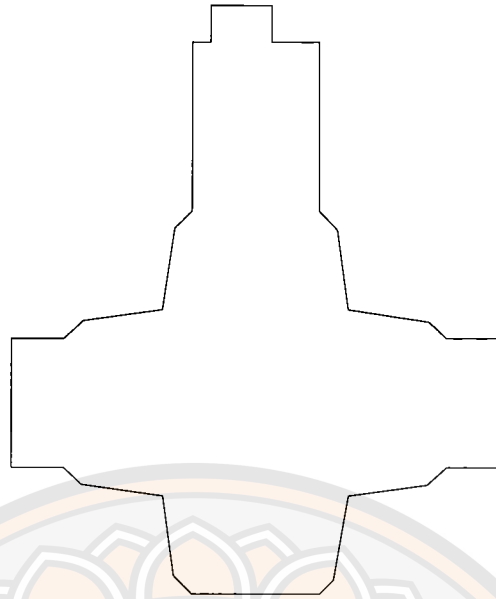
แนวทางการแก้ปัญหา ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีลักษณะที่โดดเด่นเสนอรูปแบบที่เป็นสากล (international) เนื่องจากตัวผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจในตัวอยู่แล้ว เพื่อให้ตัวผลิตภัณฑ์น่าสนใจและดึงความโดดเด่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์ โดยการเพิ่มกราฟิกที่ดูเป็นสากลมากขึ้น โดยการใส่กราฟิกที่สื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์ เพิ่มการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่สื่อถึงกลุ่มชมรมได้อย่างชัดเจน สื่อถึงความ เป็นมาของผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน บอกรายละเอียดของวิธีการเล่นได้อย่างถูกต้องและเข้าใจง่าย สำหรับผู้เล่น โครงสร้างมีแนวคิดในการออกแบบให้สอดคล้องกับรูปแบบการเล่นของตัวผลิตภัณฑ์คือมีการประกอบชิ้นของรูปทรงโครงสร้าง

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)



ภาพที่ 2.6 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Snake Cube , O-C-C, Star Puzzle, Rugby Ball

ภาพที่ 2-7 แบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Cylinder Four



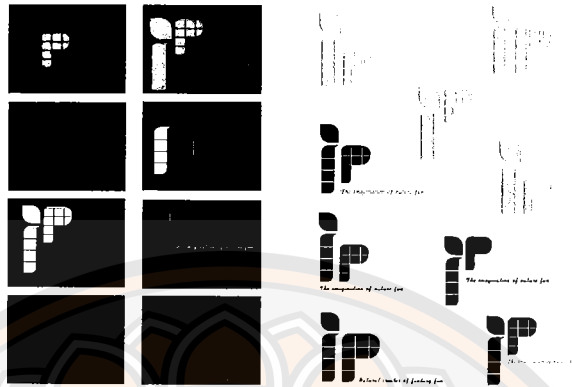
ภาพที่ 2-8 แบบ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Pyramid 4



ภาพที่ 2-9 แบบ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ Condo (small)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์

การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design)

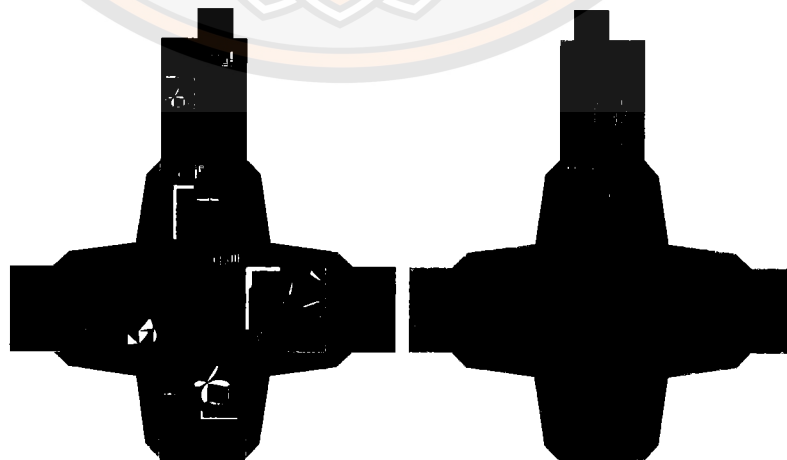


ภาพที่ 2-10 แสดงการพัฒนาแบบตราสินค้า

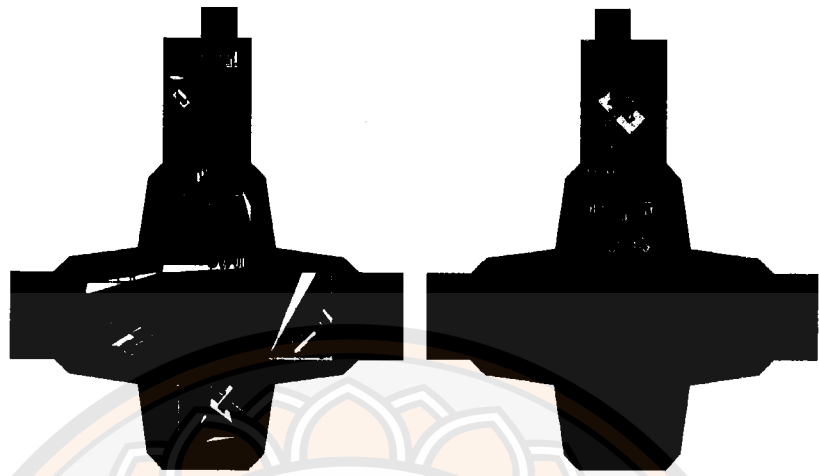


ภาพที่ 2-11 แบบตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน

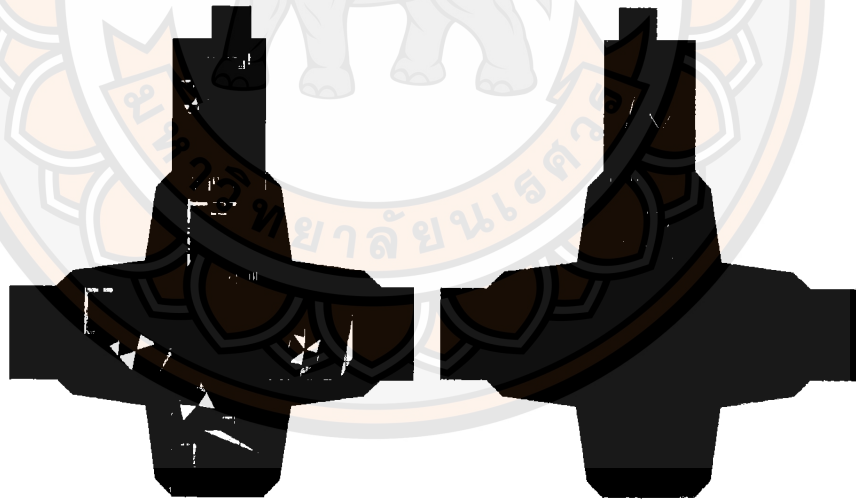
แบบโครงสร้างและกราฟิก



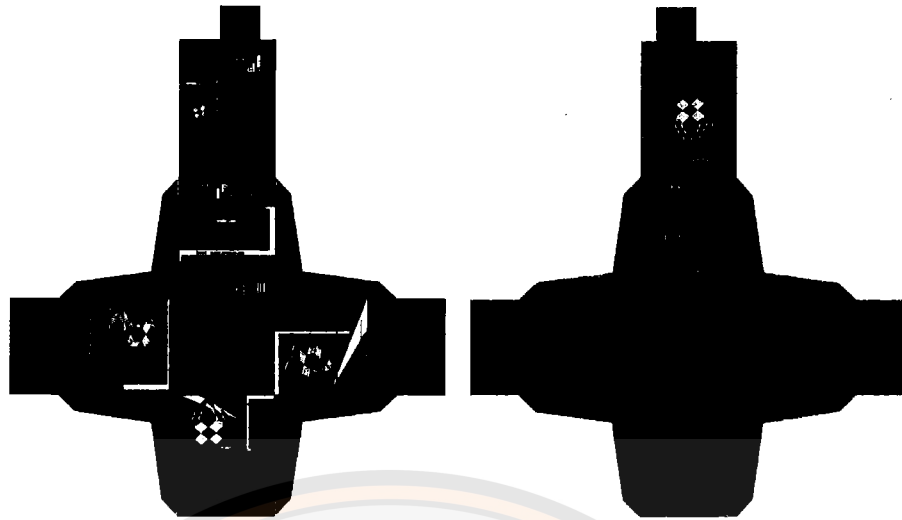
ภาพที่ 2-12 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Football Puzzle



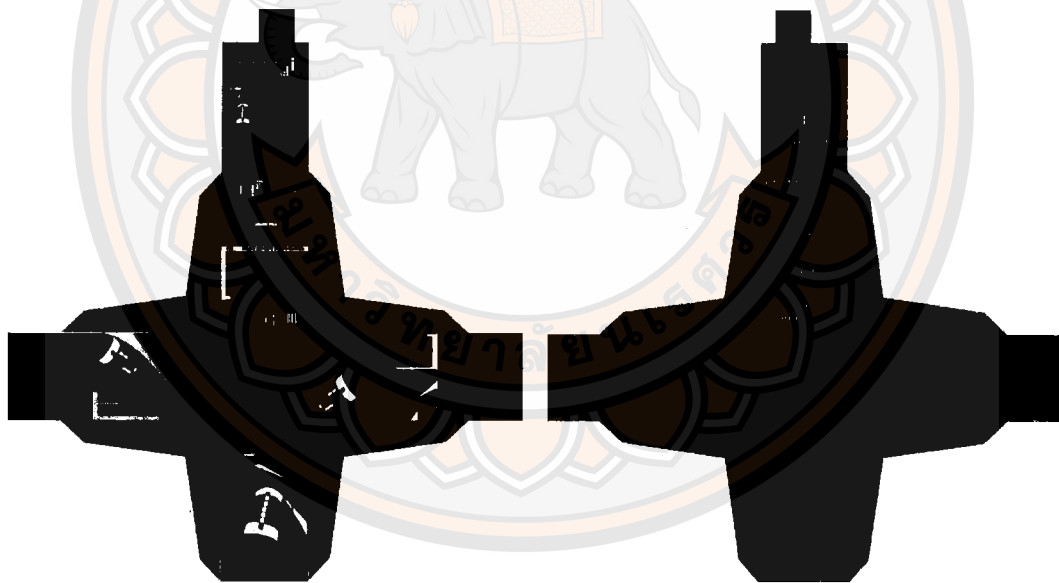
ภาพที่ 2-13 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ O-C-C



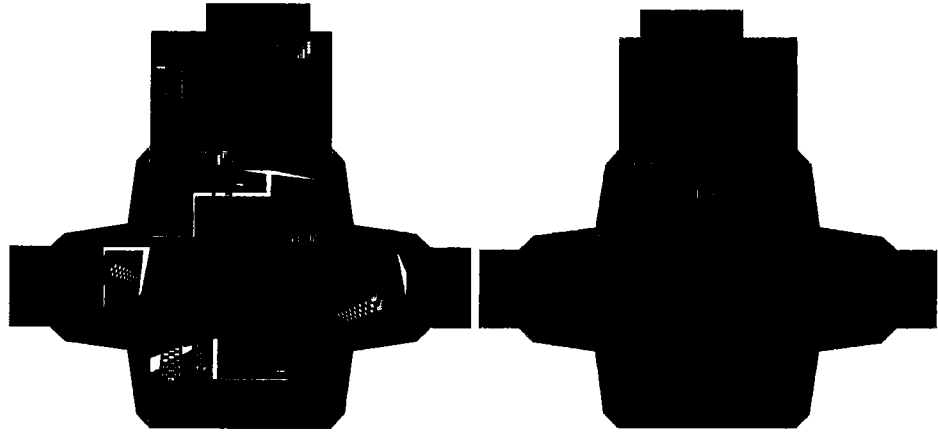
ภาพที่ 2-14 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Star Puzzle



ภาพที่ 2-15 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Snake Cube



ภาพที่ 2-16 แบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ Cylinder Four

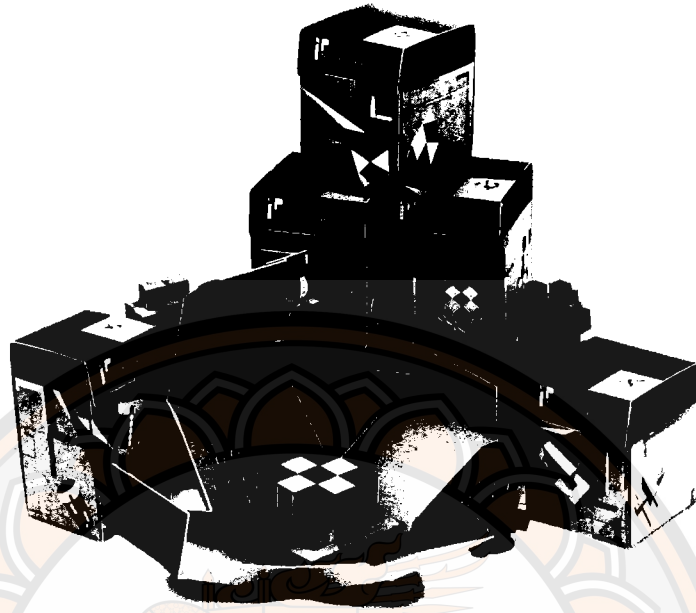


ภาพที่ 2-17 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุกัณฑ์ Condo (small)



ภาพที่ 2-18 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุกัณฑ์ Pyramid 6

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design)



ภาพที่ 2-19 แบบ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ที่ได้รับการพัฒนาแล้ว



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์มากที่สุด รวมทั้งการนำข้อมูลจากการศึกษามาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มยอดขายให้กับผลิตภัณฑ์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า ขอบเขตและวิธีการศึกษา

วัตถุประสงค์หลักของการวางแผนวิจัย

การวิจัยการศึกษาเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษารูปแบบบรรจุภัณฑ์โดยมีวัตถุประสงค์หลักดังนี้

1. ศึกษาถึงสภาพทั่วไปของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่
2. ศึกษาถึงการออกแบบบรรจุภัณฑ์และการออกแบบกราฟิกที่สามารถส่งเสริมสนับสนุนสร้างภาพลักษณ์ที่ดีเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ ขอบเขตด้านพื้นที่ เนื่องจากตำบลแม่วิน อำเภอแม่วางเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมแก่การทำผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการปลูกต้นไม้ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญในการผลิต

- 1.1 ประวัติความเป็นมาชุมชน
- 1.2 สภาพภูมิศาสตร์
- 1.3 จำนวนประชากร
- 1.4 สภาพทางสังคม
- 1.5 การศึกษา
- 1.6 เศรษฐกิจ
- 1.7 การสาธารณสุข
- 1.8 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มอาชีพ

2. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ กลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน จำนวน 60 ชิ้น

โดยเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะทำการศึกษานับจำนวน 7 ชิ้น คือ

2.1 Star Puzzle

2.2 Jenga

2.3 Rugby Ball

2.4 Snake Cube

2.5 O-C-C

2.6 Cylinder Four

2.7 Pyramid 6

3. ขอบเขตด้านบรรจุภัณฑ์

3.1 Star Puzzle	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.2 Snake Cube	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.3 Rugby Ball	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.4 7 Pyramid	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.5 Jenga	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.6 Cylinder Four	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3.7 O-C-C	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

คู่มือการเล่นเกมส์

รวม 7 โครงสร้าง 14 กราฟิก

สรุปผลการออกแบบ

การศึกษาเรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมบ้านสบวิน ตำบลแม่วิน อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงใหม่ สรุปผลได้ดังนี้

1. การออกแบบบรรจุภัณฑ์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนโครงสร้างและส่วนกราฟิก ในส่วนโครงสร้างนั้นได้ออกแบบให้สอดคล้องและคำนึงถึงการใช้งานและรูปทรงของผลิตภัณฑ์ และการเก็บรักษา มีโครงสร้างทั้งหมด 7 โครงสร้าง
2. การออกแบบบรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องความเสียหายสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกต่อการใช้งาน
3. ใช้ระบบการพิมพ์การพิมพ์ในระบบ อ็อบเซ็ทมีประสิทธิภาพสูงเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้น นิยมสำหรับการทำบรรจุภัณฑ์ที่มีขนาดไม่ใหญ่มากนัก เพราะราคาค่อนข้างสูง

สรุปผลงานออกแบบ

Star Puzzle	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
Snake Cube	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
Rugby Ball	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
Pyramid 6	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
Jenga	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
Cylinder Four	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
O-C-C	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

คู่มือการเล่นเกมส์

รวม 7 โครงสร้าง 14 กราฟิก

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบและพัฒนาแบบ ควรคำนึงถึงความสามารถในการผลิตได้จริง ทั้งเรื่องการปกป้องสินค้า การทับซ้อน การกระจายสินค้า และการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวผลิตภัณฑ์
 2. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่หลากหลาย ขนาดของผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีขนาดแตกต่างกันไม่มากนัก ดังนั้นบรรจุภัณฑ์ควรมีความสามารถในการรองรับผลิตภัณฑ์อื่นได้เพื่อประหยัดต้นทุนในการผลิต
 3. ขั้นตอนการทำแบบจำลอง มีกระบวนการที่ซับซ้อน ควรมีการวางแผนขั้นตอนการทำงาน เพราะอาจล่าช้าไม่ทันตามกำหนดและทำให้งานออกมาไม่มีประสิทธิภาพมากพอ
 4. การรู้จักวางแผนในการทำงาน ให้ความและเรียงลำดับความสำคัญของงาน มีการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ จะช่วยให้การทำงานง่ายและรวดเร็วขึ้น มีความมุ่งมั่นอดทน และเพิ่มความละเอียดในการทำงานจะส่งผลให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด
 5. การรวมหน่วยเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการออกแบบเพื่อส่งเสริมการขายให้กับผลิตภัณฑ์
- ในขั้นตอนของกระบวนการประเมินผลทางการศึกษา ได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยช่วยเหลืออย่างเต็มที่

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). การบรรจุภัณฑ์ (Packaging). (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ ว่างอักษร, 45-53

คมกฤษ จำปาสุด.(2545).การบรรจุภัณฑ์.พิษณุโลก:เอกสารประกอบการสอนภาควิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 30-40.

จิราณี พานทอง.(2524). “ การหีบห่อ”. วารสารรามคำแหง, 8(ฉบับบริหารธุรกิจเล่ม1), 28-50

นวนน้อย บุญวงศ์.(2539). หลักการออกแบบ (พิมพ์ครั้งที่ 1).กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นพวรรณ หมั่นทรัพย์.(2539). การออกแบบเบื้องต้น BASIC DESIGN (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ :
โกลบอลวิชั่น

ประชิด ทิณบุตร. (2531). การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอ เอส พรีนติ้ง
เฮาส์.

สุภาวดี ชีรธรรมากร. (2543). บรรจุภัณฑ์พลาสติก (พิมพ์ครั้งที่ 1).นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

ปาริฉัตร วงศ์ไทย. (2547).การออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม่เกมส์ของชมรมหัตถกรรมบ้านป่าขาม
(พิมพ์ครั้งที่ 1).พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร

<http://www.onetambon.com/economic/pack.htm>



ภาคผนวก

การจัดแสดงงานของผลิตภัณฑ์ไม้เกมส์ภายใต้ตราสินค้า IP (imagine play)

