การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN

ปภาร์ รี แสงดารา
PAPARREE SANGDARA

สาระนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ.2558

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN

ปภารีย์ แสงดารา

PAPARREE SANGDARA

สาระนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN

PAPARREE SANGDARA

A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN INDUSTRIAL EDUCATION
IN TECHNOLOGY OF INDUSTRIAL PRODUCTDESIGN
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KINGMONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2015
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองสาระนิพนธ์

หัวข้อสาระนิพนธ์	การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลง ลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN
ชื่อนักศึกษา	นางสาวปภารีย์ แสงดารา
รหัสประจำตัว	54630829
ปริญญา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสักก์ สินธุภัค

คณะกรรมการสอบสาระนิพนธ์	ลายมือชื่อ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสักก์ สินธุภัค	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ ภิรมย์การ	

ค่าระดับคะแนนรวมที่เป็นเอกฉันท์จากคณะกรรมการสอบ OUTSTANDING

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 27 กันยายน 2558 เวลา 20.00-21.00 น.

สถานที่สอบ ณ ห้อง ค. 417 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์)

คณบดี

วันที่ 22 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อสารนิพนธ์	การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
ชื่อนักศึกษา	นางสาวปภารีย์ แสงดารา
รหัสประจำตัว	54630829
ปริญญา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
พ.ศ.	2558
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสักก์ สินธุภัค

บทคัดย่อ

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและเพื่อประเมินผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ โดยเก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่านผู้ทรงคุณวุฒิด้านเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 1 ท่าน และกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน รวมทั้งสิ้น 50 ท่าน โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ และนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ โดยใช้สถิติได้แก่ ร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งจากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ด้านการออกแบบที่สัมพันธ์กับจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ4.1

2. ด้านการออกแบบที่สัมพันธ์กับความสวยงามของลวดลายมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6

3. ด้านการออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุที่มีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5

4. ด้านการออกแบบที่สัมพันธ์กับกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.9

5. ด้านการออกแบบที่สัมพันธ์กับความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลง ลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายและมีความสอดคล้องทั้งรูปแบบความสวยงามและการใช้งาน

คำสำคัญ: เรขศิลป์; ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก; พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง; สุรพล สมบัติเจริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	The Study and Development of Graphic Design on Souvenirs For Folk Song Museum : A Case Study of Suraphol Sombatcharoen
Student	PaparreeSangdara
Student ID.	54630829
Degree	Master of Science in Industrial Education
Program	Industrial ProductDesign Technology
Year	2015
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. ApisakSindhuphak

ABSTRACT

The purposes of the study and developmenta case study of SurapholSombatcharoen were to study and develop the graphic design on souvenirs for folk song museum to design graphic on souvenirs for folk song museum ,and evaluate satisfaction of tourists towards graphic design on souvenirs for folk song museum.The data was collected from 4 sample groups : 2 experts in graphic design, an expert in folk songs of SurapholSombatcharoen, a manager of Lai DokJenpob shop and 46 samples who were customers of Lai DokJenpob shop. With the total samples of 50 persons,the research tool used satisfactory assessment form and descriptive statistics used for data analysis included Percentage, Mean and Standard Deviation.The results were found that:

1. The satisfaction wasthe best, mean equal 4.1 for the design explicitly related to distinctive characteristic of SurapholSombatcharoen' songs.
2. The satisfaction was very good, mean equal 3.6 for the design related to attractiveness of pattern.
3. The satisfaction was very good, mean equal 3.5 for the design related to safety material for usage.
4. The satisfaction was very good, mean equal 3.9 for the design related to simple manufacturing process.
5. The satisfaction was good, mean equal 3.6 for the design related to recognition.

Most of samples revealed that graphic on souvenirs for folk song museum: a case study of SurapholSombatcharoen matched target group and were harmonized in terms of attractiveness and usage.

Keywords: Graphic Design; Souvenir Product; Folk Song Museum; Suraphol Sombatcharoen

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำสารนิพนธ์ เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ครั้งนี้ ได้รับความกรุณาจาก ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ช่วยให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะและแก้ไข วิธีคิด กระบวนการ ขั้นตอน ตลอดจนการสรุปผลการวิจัย ให้ความรู้ประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้าในการทำสารนิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบพระคุณ ดร.ผดุงชัย ภู่พัฒน์ และ ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศาที่ให้ความกรุณาตรวจเครื่องมือแบบสอบถาม ให้ปรึกษาและแนะนำกระบวนการเก็บข้อมูล การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อให้เป็นไปตามกรอบการดำเนินการวิจัย และขอขอบพระคุณ อาจารย์สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษาในกระบวนการขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ และให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าตลอดมา และผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่ง คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คุณทัดดาว บิณคำมาลีและคุณสีวลีศิลป์วรศาสตร์ คุณณรงค์ศักดิ์ บุญยานันต์ ที่ให้ความอนุเคราะห์จัดสรรเวลาในการทำสารนิพนธ์ตลอดจนข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุงผลงานการออกแบบจนสำเร็จ ขอขอบคุณผู้ประกอบการร้านเสื้อลายดอก คุณอาภรณ์ ตันธนะเดชา และ คุณปุณณัฐฐา ตันธนะเดชา เป็นอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลด้านการผลิตและการจำหน่าย ขอขอบคุณ นายสำรวย แสงดารา นางนิรมล แสงดารา บิดา-มารดาของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นที่รักและคอยให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จด้วยดีตลอดมา

ปภารีย์ แสงดารา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... II
กิตติกรรมประกาศ..... III
สารบัญ IV
สารบัญตาราง..... VI
สารบัญภาพ..... VII
บทที่ 1 บทนำ..... 1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 3
1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 3
1.4 ขอบเขตการวิจัย..... 4
1.5 คำนิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย..... 5

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 7
2.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงลูกทุ่ง..... 8
2.2 ชีวประวัติและผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ..... 13
2.3 ของที่ระลึก..... 23
2.4 ข้อมูลทฤษฎีงานออกแบบเรขศิลป์..... 31
2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับระบบการพิมพ์..... 39
2.6งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 56

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย..... 58
3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล..... 58
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย..... 58
3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ..... 60
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 60
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล..... 61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	63
4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง	64
4.2 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง	69
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย	104
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	112
5.1 สรุปผลการวิจัย	112
5.2 อภิปรายผล	116
5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	117
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก	121
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	122
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	152
ประวัติผู้เขียน	159

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	รายชื่อเพลงของสุรพลที่นักจัดรายการวิทยุ ยืนยันว่าเป็นเพลงยอดนิยม.....	18
2.2	เพลงยอดนิยมของสุรพล สมบัติเจริญจากการบอกเล่าของผู้ค้าเทปและแผ่นเสียง....	19
2.3	วิเคราะห์เพลงที่สุรพลแต่งทำนอง.....	20
3.1	แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ.....	62
4.1	ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 ท่าน.....	65
4.2	เพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ที่กลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบและประทับใจในบทเพลง คำร้อง ทำนอง.....	67
4.3	ประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งที่กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการ.....	68
4.4	คุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้พัฒนา.....	68
4.5	จำนวนและค่าร้อยละจำแนกตามลักษณะข้อมูลส่วนบุคคล.....	105
4.6	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตราฐาน และระดับความคิดเห็นในการประเมินรูปแบบของเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา สุรพล สมบัติเจริญ.....	106

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แผ่นเสียงเพลงชุดแรกของสุรพล สมบัติเจริญ	10
2.2	ชาวคณะดนตรีสุรพล ในยุคเพลงลูกทุ่งเฟื่องฟู	10
2.3	ใบปิดภาพยนตร์เพลงลูกทุ่ง	11
2.4	สายัณห์ สัญญา	11
2.5	นักร้องเพลงลูกทุ่งที่มีชื่อเสียงร่วมในงาน "กึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย"	12
2.6	สินค้าที่ระลึก	24
2.7	ภาพที่เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบ กับวัตถุแล้ว เกิดการหักเหของแสง	29
2.8	สีที่เกิดในธรรมชาติและสีที่มนุษย์สร้างขึ้น	29
2.9	จิตวิทยาสีกับความรู้สึก	30
2.10	การแบ่งจุดสนใจในหน้าสิ่งพิมพ์	40
2.11	การวางจุดสนใจ	41
2.12	ภาพแสดงการเรียกขนาดกระดาษโดยประมาณ	41
2.13	เครื่องพิมพ์ดิจิตอล	53
2.14	เทคนิคการพิมพ์ลายบนกระดาษผ่านกระบวนการกดหรือรีดด้วยความร้อน	54
4.1	บรรยากาศของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง	64
4.2	บรรยากาศในการสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและสัมภาษณ์จากกลุ่มเป้าหมาย	65
4.3	คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ที่สวมเสื้อลายดอกในชีวิตประจำวันและงานสำคัญต่างๆ	69
4.4	2544 คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้แต่งกายดีเด่นประจำปี ประเภทส่งเสริมเอกลักษณ์ไทยจากสมาคมช่างตัดเสื้อไทย	70
4.5	พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งหลังประสบปัญหาน้ำท่วมพ.ศ. 2554	71
4.6	บทสัมภาษณ์ของคุณ เจนภพ จบกระบวนวรรณ เรื่องแนวคิดของเสื้อลายดอก	72
4.7	เสื้อรุ่นหนึ่ง สีเขียวชบาไพร มาจากเพลง ชบาไพร ของ ก้าน แก้วสุพรรณ	73
4.8	เสื้อรุ่นสอง สีม่วงดอกตะแบก มาจากเพลงเหมือนข้าวคอยเคียว ของ เพลินพิศ พูนชนะ	73
4.9	ลูกค้าที่ซื้อเสื้อลายดอกหลากหลายรุ่น	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4.11	การออกบูธของลายดอกเจนภพในงาน Thai Export2015.....	74
4.12	การลงพื้นที่หาข้อมูลด้านการผลิตและการขายเสื้อลายดอกจากผู้ประกอบการ.....	75
4.13	รูปแบบเสื้อที่ถูกพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัย.....	76
4.14	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพ(SWOT).....	76
4.15	การลงพื้นที่หาข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ คุณทัดดาว บิณคำมาลี.....	77
4.16	ผู้วิจัยปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ คุณสีวลีศิลป์วรศาสตร์.....	77
4.17	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง16 ปีแห่งความหลัง และ สุรพล ลูกพ่อ.....	78
4.18	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องตัณหานักบุญและ2 ชาติสมิง ที่ได้รับอิทธิพลการออกแบบจากต่างประเทศ.....	79
4.19	ตัวอย่างการตัดทอนรายละเอียดของภาพเพื่อสื่อความงามและการรับรู้ที่รวดเร็ว.....	80
4.20	แบบร่างด้านสัญลักษณ์ (Idea Sketch).....	80
4.21	การสรุปแนวทางการออกแบบโลโก้.....	81
4.22	การสรุปแนวทางการออกแบบ (นาฬิกาโบราณ).....	82
4.23	การสรุปแนวทางการออกแบบ (หงส์).....	82
4.24	การสรุปแนวทางการออกแบบ (หัวใจ).....	83
4.25	แบบร่างด้านรูปแบบดอกบานเช้า (Idea Sketch).....	83
4.26	การสรุปแนวทางการออกแบบ (ดอกบานเช้า).....	84
4.27	แบบร่างด้านรูปแบบกิ่งก้าน (Idea Sketch).....	84
4.28	การสรุปแนวทางการออกแบบ(กิ่งก้าน).....	84
4.29	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง16 ปีแห่งความหลังA1.....	85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4.30	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์เพลง 16 ปีแห่งความหลัง A1	85
4.31	แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง 16 ปีแห่งความหลัง A1	86
4.32	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ้ต เพลง 16 ปีแห่งความหลัง A1	86
4.33	แบบร่างด้านรูปแบบชายหนุ่มหญิงสาว (Idea Sketch)	87
4.34	แบบร่างด้านรูปแบบหญิงสาวร้องไห้ (Idea Sketch)	88
4.35	แบบร่างด้านรูปแบบชื่อเพลงไหนว่าไม่ลืม (Idea Sketch)	88
4.36	แนวทางการออกแบบดวงจันทร์และดวงอาทิตย์	89
4.37	แนวทางการออกแบบดอกกุหลาบเหี่ยวเฉา	89
4.38	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เพลง ไหนว่าไม่ลืม A2	90
4.39	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลง ไหนว่าไม่ลืม A2	90
4.40	แนวทางการออกแบบเสื้อยืด เพลง ไหนว่าไม่ลืม A2	91
4.41	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ้ต เพลง ไหนว่าไม่ลืม A2	91
4.42	แบบร่างด้านรูปแบบดอกกุหลาบ (Idea Sketch)	92
4.43	แนวทางการออกแบบดอกดาวเรือง	92
4.44	แนวทางการออกแบบ (สิงโตและมงกุฎ)	93
4.45	แนวทางการออกแบบ (เครื่องเล่นแผ่นเสียงและไมโครโฟนแบบโบราณ)	93
4.46	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก A3	94
4.47	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ A3	94
4.48	แนวทางการออกแบบเสื้อยืด A3	95
4.49	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ้ต A3	95
4.50	นกเขาและดอกบานไม่รู้โรยซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ	96
4.51	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง 16 ปีแห่งความหลัง B1	97

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4.52	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์เพลง 16 ปีแห่งความหลัง B1	97
4.53	แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง 16 ปีแห่งความหลัง B1	98
4.54	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ตเพลง 16 ปีแห่งความหลัง B1	98
4.55	ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์และดอกชบาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจากเพลงไหนว่าไม่ลืม	99
4.56	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง ไหนว่าไม่ลืม B2	100
4.57	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลงไหนว่าไม่ลืมB2	100
4.58	แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลงไหนว่าไม่ลืม B2	101
4.59	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ตเพลงไหนว่าไม่ลืม B2	101
4.60	ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ ดอกชบาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจากเพลงแฟนจ๋า	102
4.61	แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง แฟนจ๋า B3	103
4.62	แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์เพลง แฟนจ๋าB3	103
4.63	แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง แฟนจ๋า B3	104
4.64	แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ตเพลง แฟนจ๋า B3	104
4.65	รูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่อยู่ในกระบวนการผลิต	110
4.66	รูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา สุรพล สมบัติเจริญที่ได้รับการพัฒนาจากผลการประเมินรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	111

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการคิดค้น ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเป็นงานศิลปะในลักษณะประยุกต์หรือที่เรียกว่า “ประยุกต์ศิลป์ หรือ ศิลปะประยุกต์ ” โดยลักษณะคือการนำเอาเรื่องราวและวัสดุต่างๆมาผสมผสานจนเกิดความกลมกลืน ดัดแปลง ปรุงแต่งสร้างสรรค์ผลงานให้มีความโดดเด่นและมีคุณค่าทางด้านความสวยงาม มีประโยชน์ด้านการใช้สอย การสร้างสรรค์งานทางด้านนี้จะคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค ช่วงเวลา สมัยนิยม และองค์ประกอบด้านอื่นๆอีกหลายประการ

ดังนั้น เรื่องราวของการออกแบบของที่ระลึก จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับวิธีการ แนวทาง ความนึกคิด การจัดรวบรวม การลำดับ การเลือก และความริเริ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ของรูปแบบที่จะสร้างอยู่ที่ประโยชน์ใช้หรือประโยชน์ในการตกแต่งเป็นสำคัญ และให้มีรูปลักษณะของสิ่งที่จะสร้างเป็นสื่อหรือสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย เร้าใจ มีความเหมาะสม กะทัดรัด มีความเป็นระเบียบและมีความสวยงามเป็นสำคัญ (ประเสริฐ ศิลรัตนา.2544:66)

ราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 135) สรุปความหมายของคำว่า “ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ” ขั้นแรกอาจทำได้โดยแยกหาความหมายของคำที่มาประกอบกันเสียก่อน “ผลิตภัณฑ์” หมายถึง สิ่งที่มีรูปร่างหรือมีคุณสมบัติทางกายภาพสามารถจับต้องได้หรือคือสิ่งที่มนุษย์ผลิตขึ้น เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, เครื่องจักรอุตสาหกรรม, ยารักษาโรค ฯลฯ “ของที่ระลึก” หมายถึงที่ทำให้นึกถึงหรือคิดถึง ดังนั้น “ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก” หมายถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อทำให้เกิดความคิดถึงหรือนึกถึง และจากแนวสรุปความหมายของคำเช่นนี้ อาจใช้คำจำกัดความที่มีแนวความหมายในลักษณะคล้ายคลึงกันออกไปได้อีก เช่น ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งต่างๆที่นำมาใช้เป็นตัวจูงใจ ให้เกิดการคิดถึงหรือนึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้อง อาจหมายถึงสิ่งที่ใช้เป็นสื่อเพื่อหวังผลทางด้านความทรงจำ ให้สิ่งที่ผ่านมาในอดีตกลับกระจ่างชัดขึ้นในปัจจุบันหรืออาจหมายถึงสัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว เป็นต้น ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำให้คิดถึงหรือนึกถึงอยู่เสมอในบุคคล เหตุการณ์ หรือเรื่องราวนั้น

นอกเหนือจากความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติซึ่งเป็นแหล่งที่มาของความคิดและรูปทรงอันหลากหลายแล้ว ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมก็เป็นอีกแหล่งที่มาของแนวความคิดในงานออกแบบ แม้จะมีคำกล่าวกันว่าประวัติศาสตร์คือเรื่องราวของสิ่งที่ตายแล้ว แต่ในหลักฐานที่เหลือเก็บไว้นั้นเรายังสามารถใช้คุณค่าที่มีอยู่ในเนื้อหา ข้อมูลและความรู้ทางวิชาการด้านต่างๆที่ได้ผ่านการทดลองและเหลือหลักฐานไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาเพื่อก้าวต่อไปโดยไม่ต้องมาลองผิดลองถูกซ้ำกับที่บรรพบุรุษได้เคยทำไว้(นวลน้อย บุญวงศ์. 2539 : 14)

ดนตรีและเพลงมีมาเนิ่นนานตั้งแต่ในอดีต นอกจากเพลงจะมีจังหวะและเสียงดนตรีที่สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึกจากผู้ประพันธ์แล้ว ในเพลงยังเลือกสรรถ้อยคำ ภาษา ที่มีความหมายและถ่ายทอดถึงเหตุการณ์ สภาพความเป็นอยู่ วิถีชีวิตและวัฒนธรรม สะท้อนความรู้สึกนึกคิดออกมาเพื่อให้ผู้ฟังเข้าถึงและเกิดภาพขึ้นในใจ ซึ่งเพลงได้จัดว่าเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่ง ที่ผู้ประพันธ์ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือผ่านการขับร้องจากนักร้องชายและหญิง ด้วยเสียงและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวะดนตรีอันไพเราะ ปลุกเร้าอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ฟังได้ซาบซึ้งตามบทเพลงได้เข้าใจชัดเจนตามเจตนาของผู้ประพันธ์เพลง ซึ่งเป็นผู้มีศิลปะในการเลือกใช้ถ้อยคำภาษาที่มีความหมายลึกซึ้งจึงทำให้ทุกคนรู้สึกผูกพันกับเพลงและดนตรีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (อลิสา เลี้ยงรื่นรมย์.2549)

เพลงลูกทุ่ง คือเพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคมอุดมคติและวัฒนธรรมไทย โดยมีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียง และลีลาการร้องการบรรเลงที่เป็นแบบแผน มีลักษณะเฉพาะซึ่งให้บรรยากาศ ความเป็นลูกทุ่ง โดยเฉพาะการร้องเอื้อนที่ใช้ลูกคอ เพลงลูกทุ่งไทยมีลักษณะเฉพาะกล่าวคือ มีการใช้ภาษาง่ายๆ บรรยายเรื่องราวของวิถีชีวิต สภาพสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเน้นชีวิตของชาวชนบท

สุรพล สมบัติเจริญ เป็นศิลปินเพลงลูกทุ่งที่มีความสามารถรอบตัวทั้งในด้าน การประพันธ์บทร้องและทำนองเพลง เป็นนักเรียน เป็นหัวหน้าวงดนตรีและยังเป็นครูเพลง ที่แต่งเพลงที่มีคุณภาพให้ศิษย์ได้ขับร้องจนมีชื่อเสียงจนเป็นเป็นที่ยอมรับในวงการเพลง ลูกทุ่ง ในขณะที่ตัวเองก็ได้รับการยกย่องว่าเป็นราชาเพลงลูกทุ่ง และเป็นปูชนียบุคคลของ วงการเพลงลูกทุ่ง แม้ว่าสุรพลจะเสียชีวิตไปนานแล้วตั้งแต่ปี พ.ศ. 2511 แต่ผลงานเพลงของเขาก็ยังปรากฏมีผู้นิยมนำมาขับร้องต่อมา รวมทั้งได้รับโอกาสคัดเลือก ยกย่องให้เป็นเพลงลูกทุ่งดีเด่นยอดนิยมในระดับชาติหลายครั้ง (สหะชัย วิวัฒนปฐพี. 2542)

พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งเป็นแหล่งรวบรวม และค้นคว้าเรื่องราวเกี่ยวกับเพลงลูกทุ่งในแต่ละยุคสมัยอันเกิดจากความ ตั้งใจของ เจนภพ จบกระบวนวรรณ 21 เมษายน พ.ศ. 2498 นักวิชาการเพลงลูกทุ่ง นักจัดรายการวิทยุ-โทรทัศน์ เป็นผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ซึ่งต้องการให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้กันในเรื่องของเพลงและเป็นตัวกลางในการประสานรวมตัวกันในหมู่ศิลปินลูกทุ่ง เพื่อสร้างความงอกงามให้กับวงการเพลงลูกทุ่ง ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่อนุรักษ์เพลงและเผยแพร่เพลงลูกทุ่งอย่างมีระบบและมีคุณภาพไปในตัวด้วย ทั้งนี้ แม้ว่าพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งจะถูกขับเคลื่อนมาแล้ว 26ปี นับจากการก่อตั้ง เมื่อเดือนสิงหาคม 2530 แต่ทว่าประชาชนทั่วไปแทบจะไม่รู้จักด้วยซ้ำไปว่ามีพิพิธภัณฑ์แห่ง นี้ตั้งอยู่ในหมู่บ้านอิ่มอัมพร ซอยพาณิชยการธนบุรี ถนนจรัลสนิทวงศ์ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพฯ ที่ไม่แตกต่างไปจากภาพความเลือนรางระยะห่างของเพลงลูกทุ่ง ซึ่งมีอายุเกณฑ์เฉลี่ย นานกึ่งศตวรรษ หรือ 50 ปี มาแล้ว พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งได้มีการสะสม รวบรวมสิ่งของและองค์ประกอบทุก สิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับวงการเพลงลูกทุ่งตลอดทั้งข้อมูลเรื่องราวของเพลงลูกทุ่งให้กับผู้สนใจ แวะเวียนเข้ามาเยี่ยมชมค้นคว้า โดยพิพิธภัณฑ์ยินดีรับบริจาคเศษสิ่งเหลือใช้ เช่น แผ่นเสียง, เทปเพลง, หนังสือเพลง, โน้ตเพลง, รูปภาพศิลปิน, สมุดจดเพลง, โปสเตอร์วงดนตรีลูกทุ่ง, บัตรเข้าชมวงดนตรี, ความทรงจำของท่านที่เคยดู ชมเพลงลูกทุ่งมาในอดีต, เครื่องใช้ต่างๆ ของศิลปิน

ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกนอกจากจะเป็นการระลึกถึงความทรงจำแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กร หรือบริษัทอีกด้วย ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองการใช้งานหลายด้านและหลายโอกาสของบริษัทและองค์กรมากมาย เช่น การแจกเป็นของสัมมนาคุณในโอกาสสำคัญ แลกซื้อสินค้าตามเงื่อนไข แถมกับสินค้าที่มีจำหน่าย และการใช้เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในโอกาสต่างๆหรือเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์หรือสร้างภาพลักษณ์ สร้างเอกลักษณ์ให้กับองค์กรนั้นได้ ทั้งนี้ก็เพื่อเป้าหมายหลักในการสร้างความจดจำ ดังนั้นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจึงมีความสำคัญยิ่งต่อแบรนด์และสร้างความจดจำให้กับลูกค้า(ประเสริฐ ศรีรัตนา. 2531)

จากความสำคัญดังที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างความแตกต่างและนำเอากระบวนการวิเคราะห์ด้านการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษา โวหารและสำนวนไทยที่ปรากฏในเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ ที่สะท้อนสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมในช่วงเวลาหนึ่ง ทั้งเรื่องราวความรักของหนุ่มสาว การศึกษา สภาพฐานะความเป็นอยู่ ความเชื่อ ค่านิยม ที่ได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและความเป็นไปของสังคมในขณะนั้น ซึ่งจะสะท้อนออกมาหลายลักษณะ และค่อนข้างชัดเจน ในวรรณกรรมเพลงของ
สุรพล สมบัติเจริญ โดยนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาถ่ายทอดผ่านบทเพลง ให้มีความสวยงามและความโดดเด่นด้วยศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต มาเป็นแนวทางในออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น ให้เข้ากับธุรกิจดนตรีและส่งเสริมการท่องเที่ยวต่อไปได้ในอนาคต ซึ่งผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของเพลงลูกทุ่ง และมีแนวคิดที่จะส่งเสริมและอนุรักษ์โดยออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีจุดเด่นและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ช่วยอนุรักษ์ให้คนรุ่นหลังตระหนักและเห็นคุณค่าของเพลงลูกทุ่งสืบต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาความเป็นมาและประวัติของเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.2.2 เพื่อออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.3 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ใช้กรอบแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีจุดเด่นและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ดังนี้

1.3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ได้นำกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

แนวคิดด้านกระบวนการออกแบบ การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ โดยการประยุกต์ใช้แนวคิดของ Don Koberg and Jim Bagnall อ้างใน (นวลน้อย บุญวงศ์ 2539 : 135) 7 ด้านได้แก่

1. เตรียมรับสภาพ (Preparation)
2. วิเคราะห์ (Analyses)
3. กำหนดขอบเขต (Strategy)
4. คิดค้นออกแบบ (Ideation)
5. คัดเลือกแบบ (Selection)
6. พัฒนาแบบ (Implementation)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ประเมินผล (Evaluation)

1.3.2 แนวคิดด้านการตลาด ประยุกต์ใช้แนวคิดของ นิทัศน์ คณะวรรณ (2545 : 110) โดยประยุกต์หลักการสร้างจุดเด่น 5 ด้าน เพื่อนำมาใช้ในการสร้างจุดเด่น การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ได้แก่

1. คุณภาพ (Quality)
2. มีคุณค่าทางอารมณ์ (Emotional Benefit)
3. คุณค่าการใช้งานเฉพาะ (Exclusive Functional Benefit)
4. การสนองความต้องการ (Demands)
5. มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Unique Characteristic)

1.3.3 ด้านความพึงพอใจต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ที่ออกแบบและพัฒนาแล้วโดยการประยุกต์แนวคิดของ มารุต อัมรานนท์ (2543 : 50) 4 ด้านได้แก่

1. ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Identity)
2. ด้านความสวยงาม (Aesthetic)
3. ด้านประโยชน์ใช้สอย (Function)
4. ด้านคุณภาพและราคา (Quality and Value)

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การประยุกต์แนวทางการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของแหล่งที่มาข้อมูลในแต่ละขั้นตอนของการศึกษาดังนี้

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดประชากรทั้งหมดเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1.4.1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน

1.4.1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 1 ท่าน

1.4.1.3 กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน (สุ่มแบบบังเอิญ)

รวมทั้งสิ้น 50 ท่าน เพื่อคัดเลือกรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.4.2 ขอบเขตของการออกแบบ

ในการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ให้เกิดความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยทำการศึกษาและออกแบบโดยมีขอบเขต ผลงานการออกแบบ มีดังนี้

1.4.2.1 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลทางด้านบทเพลง วัฒนธรรมของแต่ละช่วงเวลาที่ปรากฏในบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2.2 ออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ โดยนำผลการศึกษาทางด้านบทเพลง ศิลปะวัฒนธรรม รวมถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จากกลุ่มผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 กลุ่ม จำนวน 50 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 1 ท่าน และลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน มาใช้ประกอบการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ทั้งสิ้น 2 รูปแบบ รูปแบบละ 3 ดีไซน์ แล้วจึงทำการคัดเลือกให้เหลือเพียง 1 รูปแบบ โดยขอคำปรึกษาและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

1.4.2.3 ประเมินความพึงพอใจในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ทั้งสิ้น 2 รูปแบบ รูปแบบละ 3 ดีไซน์ เพื่อนำเพียง 1 รูปแบบมาผลิตเป็นต้นแบบงานจริง

1.4.3 ตัวแปรที่ทำการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรในการศึกษาดังนี้

1.4.3.1 ความต้องการหาอัตลักษณ์ของเพลงลูกทุ่งของ สุรพล สมบัติเจริญ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.4.3.2 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ที่ได้รับการออกแบบปรับปรุงแล้ว

ตัวแปรต้น คือ เรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ตัวแปรตาม คือ ผลประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงได้กำหนดความหมายของนิยามศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1.5.1 เรขศิลป์ (Graphic design) หมายถึง รูปแบบของงานออกแบบภาพเชิงสัญลักษณ์ที่ได้ตีความมาจากบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ โดยแสดงฝีมือทางด้านศิลปะด้วยเทคนิคของการเขียน การวาดเส้น ลายเส้น การใช้น้ำหนักสีและเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

1.5.2 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (Souvenir Product) หมายถึง สิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้เตือนความจำเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ รวมไปถึงบทเพลงที่ไพเราะของสุรพล สมบัติเจริญ ซึ่งเป็นสิ่งของที่ผ่านการออกแบบพัฒนาด้วยการใช้เรขศิลป์เป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิดความคิดถึง นึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.3 เพลงลูกทุ่ง หมายถึง เพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม อุดมคติและวัฒนธรรมไทย มีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียง ลีลาการร้อง การบรรเลง ที่เป็นแบบแผน มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งให้บรรยากาศของความเป็นลูกทุ่ง โดยเฉพาะการร้องเอื้อนที่ใช้ลูกคอ ซึ่งเพลงลูกทุ่งเป็นเพลงไทยที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ มีการใช้ภาษาง่ายๆ บรรยายเรื่องราวของชีวิต สภาพสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเน้นชีวิตของชาวชนบท

1.5.4 สุรพล สมบัติเจริญ หมายถึง นักร้องเพลงลูกทุ่ง เจ้าของเพลงดัง 16 ปีแห่งความหลัง ได้รับการยอมรับว่าเป็นราชาเพลงลูกทุ่ง เพราะความอัจฉริยะในตัวเองที่สามารถแต่งเพลง และยังคงเป็นที่จดจำจนทุกวันนี้

1.5.5 เนคไทน์ ผ้าพันคอ เสื้อยืด เสื้อเชิ๊ต หมายถึง กลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการให้นำมาออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมากที่สุด

1.5.6 ผลการประเมิน หมายถึง ผลลัพธ์ของงานวิจัยในแง่ของการประเมินความพึงพอใจด้านความรู้สึกในทางที่ดีของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ที่พัฒนาขึ้นใหม่ ประกอบด้วย สี วัสดุ เทคนิคการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะให้เรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกมีเป้าหมายเป็นไปตามวัตถุประสงค์และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จึงได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับต่อไปนี้

2.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงลูกทุ่ง
2.1.1 ประวัติความเป็นมา
2.1.2 ยุคบุกเบิกเพลงลูกทุ่ง (พ.ศ. 2481-2507)
2.1.3 ยุคทองของเพลงลูกทุ่ง (พ.ศ. 2507-2513)
2.1.4 ยุคภาพยนตร์เพลง (พ.ศ. 2513-2515)
2.1.5 ยุคเพลงเพื่อชีวิต (พ.ศ. 2516-2529)
2.1.6 ยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2536 - ปัจจุบัน)
2.2 ชีวประวัติและผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ
2.2.1 แรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลงของสุรพล สมบัติเจริญ
2.2.2 ผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ
2.2.3 วิเคราะห์ผลงานเพลงด้านทำนองเพลงและลักษณะบทร้องของสุรพล สมบัติเจริญ
2.3 ของที่ระลึก
2.3.1 ความหมายของ ของที่ระลึก
2.3.2 การจัดแบ่งประเภทของที่ระลึก
2.3.3 การออกแบบของที่ระลึก
2.4 ข้อมูลทฤษฎีงานออกแบบเรขศิลป์
2.4.1 ความหมายงานออกแบบเรขศิลป์
2.4.2 แบบแผนงานออกแบบเรขศิลป์
2.4.3 ประเภทของงานออกแบบเรขศิลป์
2.4.4 องค์ประกอบงานออกแบบเรขศิลป์
2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับระบบการพิมพ์
2.5.1 ความหมายและแบบแผนของการออกแบบสิ่งพิมพ์
2.5.2 ระบบการพิมพ์และองค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์
2.5.3 วัสดุสิ่งพิมพ์ประเภทผ้า
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงลูกทุ่ง

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงลูกทุ่ง

เพลงลูกทุ่ง มีลักษณะเป็นเพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม อุดมคติและวัฒนธรรมไทย มีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียง ลีลาการร้อง การบรรเลง ที่เป็นแบบแผน มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งให้บรรยากาศของความเป็นลูกทุ่ง โดยเฉพาะการร้องเอื้อนที่ใช้ลูกคอ ถือเป็นเพลงไทยที่มีลักษณะเฉพาะกล่าวคือ มีการใช้ภาษาง่ายๆ บรรยายเรื่องราวของชีวิต สภาพสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเน้นชีวิตของชาวชนบท โดยก่อนหน้านั้นยังไม่มีการแบ่งแยกว่า เป็นลูกทุ่งหรือลูกกรุง เนื่องจาก เพลงไทยได้พัฒนามาจากเพลงไทยเดิมที่ใช้คำร้องที่มีลักษณะการเอื้อน และใช้เครื่องดนตรีไทยบรรเลง มาเป็นเพลงไทยสากล ที่มีเนื้อร้องเต็ม ใช้เครื่องดนตรีสากลบรรเลง ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากฟังง่าย ร้องง่าย จำได้ง่าย และมักเรียกลักษณะจากแนวการร้องของนักร้องแต่ละคนมากกว่า เช่น แนวรำวง แนวเพลงเพื่อชีวิต นอกจากนี้ นักประพันธ์เพลงรุ่นเก่าๆ ก็ไม่เห็นด้วยที่จะให้มีการแบ่งแยกประเภทของเพลงไทยสากลว่า เป็นเพลงลูกทุ่ง และลูกกรุง เพราะถือว่า ดนตรีเป็นภาษาสากลและต่างเป็นเพลงไทยสากลเช่นเดียวกัน

คำว่า "ลูกทุ่ง" ปรากฏครั้งแรกเป็นชื่อของภาพยนตร์เพลง สร้างโดยบริษัทภาพยนตร์ไทยหรือไทยฟิล์ม เมื่อ พ.ศ.2481 โดยมี พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล เป็นผู้กำกับ ผู้แต่งทำนองเพลงคือ หม่อมหลวง พวงร้อย อภัยวงศ์ ผู้แต่งเนื้อร้องคือ พระยาโกมารกุลมนตรี (ชื่น) เพลงในภาพยนตร์ ได้แก่ เงาไม้ ต้อนกระบือ เกี้ยวสาว สายัณห์ และไม้งาม เนื้อร้องส่วนใหญ่เน้นการชมธรรมชาติอันสวยงามของท้องไร่ปลายนา เพลงที่มีแนวเป็นเพลงลูกทุ่ง และบันทึกไว้เป็นหลักฐานคือเพลง สาวชาวไร่ ซึ่งเป็นผลงานการประพันธ์ของ ครูเหม เวชกร ใช้ร้องประกอบการแสดงละครวิทยุเรื่อง สาวชาวไร่ ใน พ.ศ.2481 จากหลักฐานที่ค้นพบมีเค้าที่น่าเชื่อว่า เพลงสาวชาวไร่ เป็นเพลงลูกทุ่งเพลงแรกของเมืองไทย กาญจนาคพันธ์ เขียนไว้ในหนังสือ เรื่องของละครและเพลง ว่า "หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แล้ว มหรสพต่างๆ ก็เริ่มฟื้นตัวขึ้น เกิดเพลงแบบใหม่เรียกกันว่า เพลงลูกทุ่ง ตั้งเป็นวงดนตรีแบบสากล" ส่วน พยงค์ มุกดา เห็นว่า เรื่อง แผลเก่า ของไม้เมืองเดิม มีเพลงขวัญของเรียม ซึ่งพรานบูรพ์แต่งขึ้นใน พ.ศ.2482 น่าจะถือเป็นแม่บทของเพลงลูกทุ่งได้ เพราะมีลูกเอื้อน ลูกขัด และสาระเนื้อหาแบบเพลงลูกทุ่ง ราว พ.ศ.2498 ป.วรานนท์ นักจัดรายการวิทยุ ได้เรียกนักร้องประเภทเพลงชีวิต เช่น คำรณ สัมบุณณานนท์ สมยศ ทัศนพันธ์และพยงค์ มุกดา สุรพลสมบัติเจริญว่าเป็น "นักร้องตลาด" เป็นเพลงตลาด เนื่องจากเข้าถึงผู้ฟังที่เป็นชาวบ้านทั่วไปได้ง่าย เนื้อหาเพลงมีความชัดเจน ส่วนอีกแนวหนึ่ง เรียกว่า "เพลงผู้ดี" ซึ่งหมายถึง เพลงที่มีการแต่งอย่างไพเราะเพราะพริ้ง นักร้องแนวนี้ เช่น สุเทพ วงศ์กำแหง สวลี ผกาพันธุ์ เพลงไทยสากลจึงถูกแบ่งประเภทออกเป็น เพลงลูกทุ่ง และเพลงลูกกรุง แต่จะใช้หลักเกณฑ์ใดในการตัดสินนั้น มีผู้ให้ความเห็นว่า เป็นเพราะช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมเมือง และชนบท เพลงลูกกรุงจึงได้รับความนิยมในหมู่ผู้มีการศึกษาของสังคมเมือง ส่วนเพลงลูกทุ่งมุ่งรับใช้ชาวชนบทเป็นส่วนมาก คำว่า "เพลงลูกทุ่ง" เกิดขึ้นโดย นายจำนง รังสิกุล เป็นผู้ริเริ่ม ในระหว่างที่ดำรงตำแหน่ง เป็นหัวหน้าฝ่ายจัดรายการ ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหม โดยตั้งชื่อรายการว่า "เพลงลูกทุ่ง" มีนายประกอบ ไชยพิพัฒน์ เป็นผู้จัดออกอากาศ เมื่อ พ.ศ. 2507 เดือนละ 2 ครั้ง ทุกวันจันทร์เว้นจันทร์ จนได้รับความนิยมและแทรกซึมไปตามวงดนตรีต่างๆ เริ่มเรียกวงของตนเองว่า วงดนตรีลูกทุ่ง และนักร้องนิยมเรียกตัวเองว่า นักร้องเพลงลูกทุ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ยุคบุกเบิกเพลงลูกทุ่ง (พ.ศ. 2481-2507)

นับว่า เป็นยุคบุกเบิกเพลงลูกทุ่ง เนื้อหาเพลงลูกทุ่งช่วงนี้ มักกล่าวถึงธรรมชาติ ที่สวยงามของชนบท ส่วนวิถีชีวิตของชาวชนบทมักกล่าวถึงความรักของหนุ่มสาว ความยึดมั่นในศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณี นักร้องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต่อวงการเพลงลูกทุ่งไทย ในแง่ที่เป็นผู้ริเริ่มเสนอผลงานเพลงอันทรงคุณค่าในยุคแรกๆ เช่น

คำรณ สัมบุณณานนท์ ชาญ เย็นแข ปรีชา บุญญเกียรติ วงจันทร์ ไพโรจน์ เบญจมินทร์ สมยศ ทัศนพันธ์ ส่วนนักร้องหญิงที่มีชื่อเสียง เช่น ผ่องศรี วรนุชและศรีสอางค์ ตรีเนตร วงดนตรีที่เด่นๆ เช่น วงจุฬารัตน์ ของมงคล อมาตยกุล และวงดนตรีพยงค์ มุกดา เป็นต้น

2.1.3 ยุคทองของเพลงลูกทุ่ง (พ.ศ. 2507-2513)

สืบเนื่องจากการที่มีคำว่า "เพลงลูกทุ่ง" เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก และมีการนำเสนอ ผ่านรายการโทรทัศน์ ทำให้เพลงลูกทุ่งแพร่หลาย และได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เนื้อหาของเพลงมีหลากหลาย เช่น บรรยายถึงชีวิตในชนบท สะท้อนชีวิตสาวชาวนา ที่หลงแสงสีเมืองกรุง ใน พ.ศ.2509 มีการจัดงานแผ่นเสียงทองคำพระราชทานครั้งที่ 2 สมยศ ทัศนพันธ์ ได้รับรางวัลแผ่นเสียงทองคำพระราชทาน ในฐานะ นักร้องลูกทุ่งชายยอดเยี่ยม ในเพลง ช่อทิพย์รวงทอง นักร้องที่มีชื่อเสียง เป็นที่นิยมของผู้ฟังทั่วไป เช่น ทูล ทองใจ ปอง ปรีดา ไพรวัลย์ ลูกเพชร พร ภิรมย์ ชาย เมืองสิงห์ ก้าน แก้วสุพรรณ เพลงลูกทุ่งมาถึงยุคเฟื่องฟูมากที่สุดในยุคของ สุรพล สมบัติเจริญ (ประมาณ พ.ศ. 2504-2511) สุรพล สมบัติเจริญ ได้รับสมญาว่า เป็นราชาเพลงลูกทุ่ง เนื่องจาก มีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว ในด้านการแต่งคำร้องทำนองที่แปลกไม่เหมือนใคร เนื้อหาของเพลงมีทั้งที่เป็นความรัก การเกี้ยวพาราสี ความประทับใจ และสนุกสนาน ผลงานที่สร้างชื่อเสียงมีมากมาย อาทิ ชูชกสองกุมาร เพลงแรกๆ ที่โด่งดังใน พ.ศ. 2496 เช่น น้ำตาจ่าโท เดือนหงายริมโขง เสียวไส้ ของปลอม สิบหกปีแห่งความหลัง ฯลฯ จนกระทั่งสุรพล สมบัติเจริญ ถูกลอบยิงเสียชีวิตขณะเปิดการแสดง เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ.2511 ภายหลังการเสียชีวิตของสุรพล สมบัติเจริญ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องจากสมัยที่สุรพลยังมีชีวิตอยู่นั้น ได้รับความนิยมจากแฟนเพลงอย่างท่วมท้น นักร้อง และวงดนตรีใหม่ๆ จึงไม่ค่อยเป็นที่ยอมรับของผู้ฟัง จนกระทั่งสุรพลเสียชีวิต จึงเปิดโอกาสให้นักร้องใหม่ และวงดนตรีใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย และมีโอกาสเสนอผลงานของตนสู่สาธารณชน ในเวลาที่คาบเกี่ยวกันนี้มีปรากฏการณ์สำคัญเกิดขึ้นในวงการลูกทุ่ง นั่นคือ วงลูกทุ่ง ของมหาวิทยาลัย ซึ่งโด่งดังในช่วงประมาณ พ.ศ.2509 - 2516 เริ่มแรก คือ นิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งมีวงโฟล์กซอง ที่ใช้กีตาร์โปร่งอยู่ก่อนแล้ว เปลี่ยนมาใช้กีตาร์ไฟฟ้าแบบวงสตริง ได้นำเพลงลูกทุ่งมาร้อง เรียกว่า "วงลูกทุ่งถาปัด" รับแสดงงานการกุศลทางสถานีโทรทัศน์ และตามโรงเรียน ต่อมาไม่นานก็มี "วงลูกทุ่งดาวกระจุย" ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และวงลูกทุ่งของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในเวลาต่อมา วงลูกทุ่งของมหาวิทยาลัยเหล่านี้ ทำให้กลุ่มคนในเมือง ที่ฟังแต่เพลงลูกกรุง หันมาสนใจฟังเพลงลูกทุ่ง และวงลูกทุ่ง ก็เพิ่มกีตาร์ไฟฟ้าเข้าไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.1 แผ่นเสียงเพลงชุดแรกของสุรพล สมบัติเจริญ
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://kanchanapisek.or.th.ที่มาของเพลงลูกทุ่ง (2556)

ภาพที่ 2.2 ชาวคณะดนตรีสุรพล ในยุคเพลงลูกทุ่งเฟื่องฟู
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://kanchanapisek.or.th.ที่มาของเพลงลูกทุ่ง(2556)

2.1.4 ยุคภาพยนตร์เพลง (พ.ศ.2513-2515)

เมื่อมีการแข่งขันกันเองระหว่างเพลงลูกกรุงและเพลงลูกทุ่งในยุคนี้ จึงเริ่มนำเพลงลูกทุ่งมาประกอบในภาพยนตร์ ซึ่งเรื่องแรกที่โด่งดัง เป็นที่กล่าวขวัญถึงเป็นอย่างมากคือ มนต์รักลูกทุ่ง โดยเฉพาะเพลงมนต์รักลูกทุ่ง ที่ไพบูลย์ บุตรขัน เป็นผู้แต่ง ขับร้องโดย ไพรวัลย์ ลูกเพชร มีความไพเราะทั้งท่วงทำนองและเนื้อหา ดุจบทกวีที่ประทับใจผู้ชม เช่น "หอมเอย หอมดอกกระถิน รวยระรินเคล้ากลิ่นกองฟาง หอมดินเคล้ากลิ่นไอฝน ครวญระคนหอมแก้มนงคราญ ขลุ่ยเป่าแผ่วพลิ้วผ่านทิวแถวต้นตาล มนต์รักเพลงชาวบ้านลูกทุ่งแผ่วมา" ส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มาในยุคนี้ เปลี่ยนแนวมาเป็นภาพยนตร์เพลงส่วนใหญ่ เช่น เรื่อง โทน ที่มีสังข์ทอง สีใส ร้องนำ เนื้อหาของเพลงในช่วงนี้นอกจากเป็นเรื่องของชาวชนบทท้องทุ่งท้องนาแล้ว ยังแทรกอารมณ์ขันและคารมเสียดสีด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.3 ใบปิดภาพยนตร์เพลงลูกทุ่ง
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://kanchanapisek.or.th.ที่มาของเพลงลูกทุ่ง(2556)

2.1.5 ยุคเพลงเพื่อชีวิต (พ.ศ.2516-2529)

หลังจากเกิดเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 เป็นต้นมา เกิดกระแสความคิดแบบเพื่อชีวิต วงการเพลงลูกทุ่งซึ่งมีความไวต่อเหตุการณ์รอบตัวก็มีการแต่งเพลงในแนวเพื่อชีวิตมากขึ้น สะท้อนความยากจนของชาวนาชาวไร่ เช่น เพลงข้าวไม่มีขาย แต่งโดย โผผิน พรสุพรรณ และศรเพชร ศรสุพรรณ ขับร้อง สะท้อนให้เห็นภาพของหนุ่มชาวนาที่ทำนาแล้วไม่ได้ผลทำให้ไม่มีข้าวไปขาย เพลงนี้ได้รับรางวัลเพลงยอดนิยมประจำปี พ.ศ.2518 นอกจากนี้มีเพลงล้อเลียนการเมืองหรือเสียดสีนักการเมืองและเกิดเพลงลูกทุ่งผสมบทพูดขึ้นเป็นครั้งแรก โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์บ้านเมืองหรือชีวิตประจำวัน สร้างความขบขันเฮฮาแฝงด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ เช่น เพลงผสมบทพูดตลกโดยเพลิน พรหมแดน นักร้องลูกทุ่งที่ได้รับความนิยม เช่น สายัณห์ สัญญา ซึ่งนับว่าเป็นขวัญใจเพลงลูกทุ่ง นอกจากนี้ยังมีคนอื่นๆที่ได้รับความนิยมเช่นกัน เช่น ยอดรัก สลักใจ สุรชัย สมบัติเจริญ ศรชัย เมฆวิเชียร ศรเพชร ศรสุพรรณ ส่วนนักร้องหญิง เช่น พุ่มพวง ดวงจันทร์ ซึ่งได้รับสมญาราชินีเพลงลูกทุ่ง อ้อยทิพย์ ปัญญาธรณ์

ภาพที่ 2.4 สายัณห์ สัญญา
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://kanchanapisek.or.th.ที่มาของเพลงลูกทุ่ง(2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 ยุคปัจจุบัน (พ.ศ.2536 - ปัจจุบัน)

ความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบเพลงแนวสตริงทำให้เกิดช่องว่างระหว่างผู้ฟังกลุ่มผู้ใหญ่ บรรดาค่ายเทปเพลงต่างเล็งเห็นผลประโยชน์ที่จะได้จากผู้ฟังกลุ่มผู้ใหญ่จึงได้นำเอาเพลงเก่าที่มีคุณค่าและเป็นที่รู้จัก คือเพลงของวงสุนทราภรณ์มาเรียบเรียงเสียงประสานขับร้องใหม่ เช่น ชุดเยื่อไม้ เพลงหวานเมื่อวานนี้ ตราบนิรันดร์ มหาอมตะนิรันดร์กาล จึงเป็นกระแสของการอนุรักษ์เพลงเก่าซึ่งแพร่เข้ามาสู่วงการเพลงลูกทุ่ง สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้จัดงานกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทยขึ้น เมื่อวันที่ 25-26 มิถุนายน พ.ศ.2533 โดยเชิญนักร้องเพลงลูกทุ่งยอดนิยมรุ่นเก่ามาแสดงและมีการอภิปรายของผู้ประพันธ์เพลงและนักวิชาการ ต่อมามีการจัดงานกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย ภาค 2 เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ.2535 เป็นการปลุกกระแสความนิยมเพลงลูกทุ่งกลับมาอีกครั้ง จนกระทั่งใน พ.ศ.2535 ราชินีเพลงลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์ เสียชีวิตอย่างกะทันหัน การเสียชีวิตของพุ่มพวง ดวงจันทร์ ทำให้วงการเพลงลูกทุ่งได้รับความกระทบกระเทือนไปด้วย เนื่องจากพุ่มพวงเป็นความหวังที่จะฟื้นฟูความนิยมของเพลงลูกทุ่งที่ล้าสมัยให้กลับมาแข่งขันกับเพลงแนวสตริงที่ครองตลาดอยู่ จึงนับเป็นจุดเปลี่ยนของวงการเพลงลูกทุ่งที่ส่งผลให้มีศิลปินนักร้องใหม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เกิดการแข่งขันเพื่อเป็นนักร้องยอดนิยมทั้งแนวทางที่เลียนแบบนักร้องเก่าหรือหาแนวทางใหม่ๆขึ้นมา เช่น ยุ้ย ญาติเยอะ สุนารี ราชสีมา ศิรินทรา นิยากร จินตหรา พูนลาภ และเกิดความนิยม ในการนำเพลงลูกทุ่งยอดนิยมในอดีตมาเรียบเรียงเสียงประสานและขับร้องใหม่ หรือนำนักร้องเพลงสตริงมาร้องเพลงลูกทุ่ง เช่น ชุดอภิมหาลูกทุ่ง แม่ไม้เพลงไทย หัวแก้วหัวแหวนของจักรพรรณ์ อาบครบุรี ซึ่งออกติดต่อกันถึง 9 ชุด และเพลงลูกทุ่งที่กล่าวขวัญมากที่สุดคือชุดมนต์รักลูกทุ่ง ซึ่งมีการนำภาพยนตร์เพลงเรื่อง มนต์รักลูกทุ่ง มาสร้างใหม่เป็นละครโทรทัศน์ใน พ.ศ.2539 จึงทำให้เพลงลูกทุ่งกลับมาได้รับความนิยมอย่างสูงในระยะ 10 ปี ที่ผ่านมา เพลงลูกทุ่งยังคงได้รับความนิยมจากผู้ฟังอย่างต่อเนื่องหลายเพลงเป็นเพลงยอดนิยมที่มีเนื้อหาที่ประทับใจผู้ฟัง เช่น เพลง กระทงหลงทาง ของ ไชยา มิตรชัย เพลงจดหมายผิดซองของ มนต์สิทธิ์ คำสร้อย เพลงยาใจคนจนและเพลงรองเท้าหน้าห้อง ของ ไมค์ ภิรมย์พร เพลงปริญญาใจของ ศิริพร อำไพพงษ์ เพลงขอใจกันหนาวของ ต่าย อรทัย เพลงลูกทุ่งเหล่านี้ล้วนได้รับความนิยมทั่วประเทศ

ภาพที่ 2.5 นักร้องเพลงลูกทุ่งร่วมงานกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทยซึ่งปลุกกระแสความนิยมเพลงลูกทุ่งให้กลับมาอีก

ที่มา : จากเว็บไซต์ http://kanchanapisek.or.th.ที่มาของเพลงลูกทุ่ง(2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ชีวประวัติและผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ

2.2.1 แรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลงของสุรพล สมบัติเจริญ

สุรพล สมบัติเจริญได้สร้างเพลงประเภทต่างๆขึ้นจากแรงบันดาลใจและแรงผลักดันนานาประการ เช่น ความคุ้นเคยกับเพลงพื้นบ้านและเพลงไทยเดิม ความคับแค้นใจที่เกิดขึ้นในชีวิตครอบครัว ความรู้สึกที่ว่าตนเองเป็นสื่อกลางระหว่างชาวเมืองและชาวชนบทไปจนถึงการที่จะต้องแลกเปลี่ยนภูมิปัญญาในการสร้างเพลงระหว่างเพื่อนร่วมอาชีพเดียวกัน ซึ่งจะได้บรรยายพร้อมตัวอย่างดังต่อไปนี้

2.2.1.1 แรงบันดาลใจจากทำนองและบทเพลงพื้นบ้านและเพลงไทยเดิม

จังหวัดสุพรรณบุรีนับว่าเป็นแหล่งกำเนิดของศิลปินเพลงพื้นบ้านและศิลปินเพลงลูกทุ่งที่มีชื่อเสียงของประเทศมากที่สุดไม่ว่าจะเป็นลำตัด เพลงฉ่อย เพลงพวงมาลัย ลิเก ฯลฯ การที่สุรพลมีภูมิลำเนาอยู่ในถิ่นพ่อเพลงแม่เพลงเหล่านี้จึงมีส่วนที่รับและซับเอา จังหวะ ทำนอง ภาษาของเพลงพื้นบ้านเหล่านี้ไว้ได้มากในวัยเด็กจนถึงวัยรุ่น เมื่อโตขึ้นมีโอกาสเข้ามาอยู่ในเมือง และได้เข้าร้องเพลงประจำกองดุริยางค์ทหารอากาศ มีโอกาสคลุกคลีกับเสียงเพลงไทยสากลได้เป็นนักร้องเชียร์รำวงและนักร้องประจำกองดุริยางค์ทหารอากาศ เป็นช่วงที่ประเทศกำลังปรับปรุงพัฒนาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เกิดมีละครและเพลงเกิดขึ้น มีภาพยนตร์เสียง มีเพลงไทยเดิมที่ใส่เนื้อเต็ม ได้เห็นการประสมวงดนตรี โดยนำเครื่องดนตรีสากลมาบรรเลงเพลงนานาชนิด ทั้งแจ๊ส ไทยสากล เพลงรำวง เพลงผู้ดี เพลงชีวิต มีแบบเสียงของนักร้องที่สุรพลชื่นชอบคือเบ็ญจมิทร์(ซึ่งร้องเพลงในแนวจังหวะรำวง)จากความคุ้นเคยตั้งแต่อดีตกับเพลงพื้นบ้านและเพลงไทยเดิมนั้น ได้มีส่วนทำให้สุรพลนำทำนองเพลงไปใช้ในการประพันธ์เพลงของเขาหลายเพลง เช่น

ทำนองเพลงพวงมาลัย : ในเพลงพวงมาลัย
ทำนองลำเก หรือ ร่านิเกลิง : ในเพลงสร้างวิมาน
ทำนองลิเก : ในเพลงเด็กท้องนา
ทำนองเพลงเรือ : ในเพลงชวนน้องล่องนาวา
ทำนองลาวจ้อยสองชั้น : ในเพลงหงส์ปีกหัก
ทำนองแขกปัตตานีสองชั้น : ในเพลงผู้แพ้รัก

2.2.1.2 แรงผลักดันจากความคับแค้นและปัญญาในครอบครัว

สุรพลได้ใช้ชีวิตคู่กับศรีนวล เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2494 ความรักของชีวิตคู่เป็นธรรมดาย่อมมีทั้งสุขและทุกข์คละกันไป มีทั้งความรักที่เข้าใจกันและบางครั้งก็ไม่เข้าใจกัน อารมณ์เหล่านี้ได้มีส่วนให้เกิดแรงบันดาลใจแต่งเพลงออกมาหลายบทเพลง ในชีวิตความเป็นจริงแล้วสุรพลเป็นคนที่รักครอบครัวมากตัวอย่างบทเพลงต่อไปนี้

เพลงกลับเถิดทูนหัว **:** เพลงนี้เหมือนแต่งอ้อนวอนให้ภรรยารีบกลับบ้าน

เพลงน้ำตาจ่าโท : ในชุดละครเพลงเรื่องน้ำตาจ่าโท แสดงความคับแค้นใจประชดประชันเมื่อเมียจากบ้านไป และจะต้องเลี้ยงดูลูกเอง

เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง : เป็นการระบายความรู้สึกในใจที่เคยอยู่ร่วมกันมานานถึง 16 ปี แล้วต้องมาแยกจากกันอย่างไม่นึกฝันมาก่อน

เพลงมึงมันเลว : เป็นเพลงคล้ายกับจะใช้ต่อว่าภรรยาของตนโดยมอบให้เมืองมนต์ สมบัติเจริญเป็นผู้ขับร้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงเมียตัวอย่าง : สุรพลร้องเองคล้ายกับจะบ่นว่าเมียประพฤติตัวเป็นเงาคอยติดตามผัวทุกฝีก้าว เพราะระแวงไม่ไว้ใจกัน

เมื่อมีความไม่เข้าใจรู้สึกผิดหวังไม่เป็นดังที่หวังไว้จึงมีการต่อว่าประชดในความรัก เรื่องนี้ ศรีนวล สมบัติเจริญ ได้ให้สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2541 ว่า“ช่วงที่มีลูกอยู่กับเขา(สุรพล)ก็มีการทะเลาะกันบ้างเป็นธรรมดาเขามีงานยุ่งมากไม่ค่อยมีเวลา เขามักจะอยู่กับงานวงดนตรี ซึ่งช่วงนั้นการแสดงมีมากเรามักไม่เข้าใจกันบ่อยๆเขาแสดงออกไปในบทเพลงที่เขาสร้างขึ้นก็มีอยู่บ้าง”

คุณสุรชัย สมบัติเจริญ (บุตร) ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัย ณ บริษัท CVD เมื่อ 5 มีนาคม 2541 “เพลงที่คุณพ่อแต่งส่วนมากเกิดจากการจินตนาการขึ้นเองเป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้นำเอาชีวิตจริงเข้ามาแสดงไว้ในบทเพลงนัก”

ซึ่งตรงกันข้ามกับข้อมูลที่กล่าวมาแล้ว

2.2.1.3 ความรู้สึกว่าตนเป็นสื่อกลางเชื่อมระหว่างชาวกรุงกับชาวบ้าน

ในการแต่งเพลงนั้นเหตุการณ์ที่อยู่รอบๆตัวของสุรพลมักเป็นมูลเหตุจูงใจและเป็นข้อมูลที่สุรพลมักหยิบยกขึ้นมาบอกกล่าวเป็นบทเพลงอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์เกี่ยวกับการบ้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมใหม่ ความเจริญด้วยแสงสีในเมืองหลวง บทเพลงของสุรพลเป็นสื่อที่ดีอย่างหนึ่งที่สะท้อนและบันทึกเหตุการณ์เรื่องราวไว้ และส่งไปยังผู้ฟังที่อยู่รอบนอกเขตเมืองและในต่างจังหวัด โดยมีวิทยุทรานซิสเตอร์เป็นเครื่องรับฟังข่าวสารเพลงในบางครั้งก็นำวงดนตรีออกไปแสดงให้ชมในพื้นที่ต่างๆและยังได้จัดทำรายการเพลงทางวิทยุอีกด้วย จนมีแฟนเพลงที่นิยมชมชอบสุรพลเป็นจำนวนมาก

ตัวอย่างของเนื้อเพลงได้มีการเปรียบเทียบสภาพการดำรงชีพของผู้คนในเมืองหลวงกับคนในชนบทว่ามีความเป็นอยู่ต่างกัน คนที่อยู่ในเมืองหลวงจะมีค่าครองชีพใช้จ่ายที่สูงมากคือต้องมีเงินจึงจะอยู่ในเมืองหลวงได้สบาย เช่น เพลงอีสานตื่นกรุง บางครั้งต้องการให้รู้จักอาชีพและเห็นสภาพของการเป็นจราจรในเมืองหลวง ว่ามีความอดทน น่าเห็นใจอย่างยิ่ง เช่น เพลงหัวอกจราจร ความก้าวหน้าของเมืองหลวงและแสงสี สิ่งบันเทิงอารมณ์ต่างๆ เป็นที่ใฝ่ฝันและอยากเข้ามาเห็นของชาวต่างจังหวัด เช่น เพลงผ่าไฟแดง ในขณะเดียวกันในทางตรงกันข้ามที่ได้นำวงดนตรีออกไปแสดงในต่างจังหวัดได้เห็นบรรยากาศสภาพทิวทัศน์ของชนบท เป็นสถานที่สงบสวยงามและความเป็นอยู่ของชาวบ้านที่มีแต่ความเรียบง่าย มีความเชื่อ ความจริงใจ สุรพลได้นำมากล่าวไว้ในบทเพลง เช่น เพลงเชียงใหม่ในฝัน และเพลงมนต์รักป่าซาง เป็นต้น

จากการศึกษาประวัติชีวิต สุรพล สมบัติเจริญ พบว่าการศึกษาเรียนรู้ตามระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา และสายอาชีพ จนรับราชการเป็นทหารและจากการบวชเรียนเป็นพระมาก่อนน่าจะส่งผลให้สุรพลเป็นคนสุขุม มีเหตุมีผล เอื้อเฟื้อและใจเย็นขึ้น สิ่งเหล่านี้ได้สร้างบุคลิกเฉพาะตัวให้สุรพลเป็นที่น่าเกรงขามและเกรงใจกับผู้ใต้บังคับบัญชา นับว่าเป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการใช้ถ้อยคำและภาษาในการขับร้องเพลงและการแต่งเพลงล้วนแต่เป็นเรื่องที่เกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับในการศึกษามาในอดีต เป็นคนมีความรู้ที่เป็นครูเพลงได้ นอกจากนั้นสุรพลเองยังเป็นแบบอย่างของหัวหน้าวงดนตรีที่ดี

จากนิสัยความเป็นคนที่มีระเบียบวินัยที่ติดตัวมาจากระบบทหาร จึงไม่แปลกใจเลยที่สุรพลมีนักร้องที่มีเสียงดีหลายๆชีวิตมาอยู่ร่วมงานในวงดนตรีของเขา มีบทเพลงเป็นจำนวนมากที่สุรพลได้แต่งขึ้นเพื่อขับร้องเองและแต่งให้นักร้องอื่นได้ขับร้องจนเป็นที่รู้จักและได้รับการยกย่อง(สหะชัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิวัฒนะปัฐพี.2542.“ชีวประวัติและผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ”.บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล)

2.2.2 ผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ

ชีวิตของสุรพล สมบัติเจริญในช่วง 20 ปีแรกนั้น (พ.ศ.2473-2493) เป็นเพียงชีวิตในวัยเด็กวัยหนุ่ม อันเป็นระยะที่มีความมุ่งมั่นอยากที่จะเป็นนักร้องนักแต่งเพลง สุรพลได้มาสมหวังเป็นทั้งนักร้องนักแต่งเพลงและได้อัดเสียงลงแผ่นครั้งแรกในปี พ.ศ.2496 เมื่อเขามีอายุได้ 23 ปี นับเป็นการเริ่มต้นชีวิตศิลปินเพลง ต่อมาก็เป็นหัวหน้าและเจ้าของวงดนตรี เป็นครูเพลง เป็นหัวหน้าครอบครัว มีภรรยาและทายาทถึง 5 คน เขามีความรับผิดชอบที่ต้องทำงานหลายอย่าง ผลงานเพลงที่เกิดขึ้นทั้งหมดตั้งแต่ปี พ.ศ.2496 จนถึงปี พ.ศ. 2511 ปีที่เขาถึงแก่กรรม ล้วนแต่เกิดจากความมุ่งมั่นและตั้งใจจริงของสุรพล ที่จะต้องผลิตเพลงให้กับวงดนตรีของตัวเอง ทั้งที่เขาต้องร้องเองและแต่งให้บรรดาศิษย์ได้ขับร้อง จากการรวบรวมบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับวงดนตรีของสุรพล สมบัติเจริญ ได้ชื่อเพลงที่เคยใช้ในวงดนตรี ของสุรพลรวมทั้งสิ้น 298 เพลง เป็นเพลงที่สุรพลแต่งเอง รวมกับที่นักแต่งเพลงท่านอื่นๆแต่งให้สุรพลขับร้อง รวมแล้ว 230 เพลง ที่เหลือจำนวน 68 เพลง เป็นเพลงที่ลูกศิษย์ในวงบางคนแต่งขึ้นเองแล้วร้องเองหรือแต่งให้นักร้องในวงด้วยกันได้ขับร้อง

2.2.3 วิเคราะห์ผลงานเพลงด้านทำนองเพลงและลักษณะบทร้องของสุรพล สมบัติเจริญ

ในการศึกษาวิเคราะห์ผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญนั้น ผู้วิจัยต้องการศึกษาผลงานเพลงที่ สุรพล ประพันธ์ขึ้นเพื่อขับร้องเองและประพันธ์ขึ้นเพื่อให้นักร้องอื่นๆได้ขับร้องไม่รวมผลงานเพลงที่ครูเพลงท่านอื่นได้ประพันธ์ให้สุรพล สมบัติเจริญเป็นผู้ขับร้องและไม่รวมถึงเพลงอื่นๆที่ลูกวงของเขาเป็นคนแต่งหรือนำเพลงจากวงอื่นเข้ามาร้องในวงดนตรีของสุรพลด้วย การวิเคราะห์จะดำเนินดังนี้ (จำนวน 230 เพลง)

2.2.3.1 การวิเคราะห์ทำนอง

การวิเคราะห์จะแยกวิเคราะห์บทเพลงที่สุรพลแต่งเองและขับร้องเองจำนวน 131 เพลง และแต่งให้นักร้องคนอื่นๆจำนวน 70 เพลงเท่านั้น (ไม่รวมบทเพลง 29 เพลงที่ผู้อื่นแต่งให้สุรพล ขับร้อง)

2.2.3.1.1 เพลงชุดแรกที่แต่งเองร้องอัดแผ่นเสียงเองในปี พ.ศ. 2496 (12 เพลง)

2.2.3.1.2 เพลงเอกของสุรพล หรือเพลงยอดนิยมของแฟนเพลง (41 เพลง)

2.2.3.1.3 เพลงอื่นๆที่แต่งเองทั้งหมด (201 เพลง)

2.2.3.2 การวิเคราะห์บทร้อง

เป็นเพลงที่สุรพล แต่งเองและขับร้องเองจำนวน 131 เพลงและเป็นเพลงที่สุรพลแต่งให้ศิษย์และผู้ร่วมงานขับร้องจำนวน 70 เพลง

ในเรื่องวิธีการวิเคราะห์โดยทั่วไปแล้ว องค์ประกอบของเพลงซึ่งมีส่วนสำคัญที่เป็นหลักประจำนั้นมีอยู่ 2 ส่วนใหญ่ๆ ด้วยกันคือ บทร้อง (Lyric) และทำนอง (Melody) โดยเฉพาะทำนองนั้นยังมีรายละเอียดแบ่งแยกซอยออกไปอีกหลายอย่างเช่น Form, Harmony, Melody, Dynamic, Rhythm, Texture, Tone Colour และ Style เป็นต้น จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าทำนองเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ มีลักษณะเด่นชัดมากในเรื่องของรูปแบบ (Style) กล่าวคือเขาจะแต่งทำนองเพลงอยู่เพียง 2 Style เป็นส่วนใหญ่ คือ Style ของเพลงรำวงจะพบมากที่สุด รองลงมาเป็นเพลง Style

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเพลงป๊อปที่ใช้จังหวะสากลทั่วไป วงดนตรีของเขาจัดว่าเป็นวงดนตรีประเภทสมัยนิยมหรือ Popular Band ในยุคนั้น เวลาออกแสดงต่อหน้าประชาชนหรือเวทีกลางแจ้งจะมีนักดนตรีประมาณ 16-18 คน แต่ไม่เกิน 20 คน (ไม่นับรวมหางเครื่อง) เวลาบันทึกเสียงมักใช้จำนวนนักดนตรีที่น้อยกว่า แต่มีลักษณะจำเพาะที่นิยมปฏิบัติเป็นประจำคือใช้ แอ๊คคอเดี้ยน (Accordian) บรรเลงทำนองหลัก เรื่องนี้มีประวัติชัดเจนว่า ชาญชัย บัวบังศร เป็นนักเล่นแอ๊คคอเดี้ยนคนแรกที่บรรเลงในวงของสุรพล จนถึงประมาณปี พ.ศ.2509 จึงได้เปลี่ยนเป็นจิตรกร บัวเนียม เรื่องการใช้ Accordian นี้ ชาญชัย บัวบังศร ได้กล่าวไว้ชัดเจนว่า“เครื่องดนตรีชนิดนี้มีสำเนียงไปได้ดีกับเสียงร้องในเพลงลูกทุ่ง อีกทั้งยังมีเสียงใกล้เคียงกับแคนที่เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านของอีสานเป็นอันมาก”
(กึ่งศตวรรษลูกทุ่งภาคที่2:2534)

สำหรับทำนองเพลงนั้นพบว่าส่วนมากเป็นทำนองที่สุรพลแต่งขึ้นด้วยตนเอง มีลักษณะท่วงทำนองที่จำง่ายไม่ซับซ้อน บางครั้งใช้จังหวะพื้นเมือง เช่น ทำนองแหล่ เสภา และทำนองที่แปลงมาจากเพลงไทยเดิมอันเป็นเพลงที่มีทำนองคุ้นหูชาวบ้านมาก่อนแล้ว เช่น เพลงคางคกปากสระ เพลงลาวกระทบไม้ เป็นต้น

ส่วนในเรื่องของบทร้องนั้น สุรพล แต่งบทร้องเป็นลักษณะของ ”กลอนเพลงธรรมดา” คือเน้นการสัมผัสข้ามวรรคด้วยเสียงสระหรือวรรณยุกต์ห่างๆไม่มีบทร้องที่เป็นคำประพันธ์แนวฉันทลักษณ์ เช่น โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ความหมายของบทร้องที่ปรากฏอยู่ในบทเพลงสามารแบ่งออกได้เป็น 9 แนวด้วยกันคือ

(1) ปรัชญาชีวิต คติสอนใจ เช่น ความกตัญญูรู้คุณ
(2) วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ เรื่องศาสนา บาป บุญ
(3) สะท้อนภาพสังคม เศรษฐกิจ และเหตุการณ์ ความยากจน
(4) ชมโฉม เกี้ยวสาว
(5) ชมธรรมชาติ นำเที่ยว
(6) ชีวิตชาวบ้าน (พ่อแม่ ลูกเมีย พี่น้อง ชู้ การเลือกคู่ครองเรือน)
(7) นิทานพื้นบ้าน เรื่องเล่า ชาดก
(8) ภาษา (สำเนียง ถ้อยคำ การใช้คำพูดพื้นบ้าน คำศัพท์และภาษาถิ่น)
(9) การประชาสัมพันธ์ (ประชาสัมพันธ์ตนเอง นักร้อง วงดนตรี)

ได้กล่าวมาแล้วว่างานชุดแรกที่สุรพล สมบัติเจริญสร้างขึ้นด้วยตนเอง โดยเขาแต่งทั้งบทร้องและทำนองเองรวมทั้งสิ้น 12 เพลง แล้วนำไปบันทึกเสียงกับห้างแผ่นเสียง ต.เง็กชวน (ตรากระต่าย) บางลำพ กรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ.2496 เมื่ออัดลงแผ่นเป็นแม่แบบแล้ว นาย ต.เง็กชวน(นาย ต. ธันวารชร) ได้เชิญผู้มีความรู้ 6 ท่าน ไปฟังครั้งละหนึ่งท่านก่อนที่จะอัดเป็นแผ่นจำนวนมากๆ ออกจำหน่ายแล้วถามความเห็นว่าดีหรือไม่ดี ครูเพลงและผู้มีชื่อเสียง จำนวน 6 ท่าน ได้ตรวจวิเคราะห์ฟังอย่างรอบครอบและได้ทำนายไว้ว่าต้องดังแน่ๆ
(เจนภพ จบกระบวนวรรณ:2530)

2.2.3.2.1 เพลงชุดแรกที่แต่งเองร้องอัดแผ่นเสียงเองในปี พ.ศ. 2496

ทุกเพลงที่สุรพลแต่งขึ้นเป็นจังหวะรำวงแสดงว่าเขาถนัดเพลงรำวงมากที่สุดและดำเนินรอยตามครูของเขาคือเบ็ญจมินทร์ (ตุ้มทอง โชคชนะ) ประสบความสำเร็จในการบันทึกเสียงครั้งแรกในชีวิตสรุปประเด็นการวิเคราะห์ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) มีเพลงจำนวน 11 เพลง ในจำนวน 12 เพลง (คิดเป็นร้อยละ 91.67)เป็นทำนองที่เขาแต่งขึ้นใหม่ด้วยตนเอง และมีเพลงเดียว (ชื่อเพลงโมรากากี) เท่านั้นที่ใช้ทำนองเพลงไทยเดิมมาจาก “เพลงคางคกปากสระ”ซึ่งเป็นเพลงยอดนิยมที่ใช้ร้องในละครร้องมาช้านานจนเป็นที่คุ้นหูคนฟังทั่วไป เพียงแต่ส่วนมากจะไม่รู้ชื่อเพลงเท่านั้น

(2) เนื้อเพลงทั้ง 12 เพลง ที่สุรพลแต่งขึ้น เขาได้ยึดนิทานชาดกและนิทานพื้นบ้าน จำนวน 5 ใน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.67 ยึดวัฒนธรรมและประเพณี 4 ใน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 33.33 เช่นเดียวกับการใช้ภาษา ใช้คำร้องที่เป็นคำพื้นเมืองพายัพและพื้นบ้าน ในร้อยละ 33.33 เช่นเดียวกัน และตามลักษณะของเพลงที่อิงพื้นบ้านก็ต้องมีเนื้อเป็นเชิงชมโฉมสตรีและเกี้ยวสาวปริมาณเท่าๆกับการบรรยายคติธรรมและปรัชญาชีวิต จำนวน 3 เพลงใน 12 เพลง หรือร้อยละ 25

(3) การที่สุรพลเจริญเติบโตเป็นเด็กพื้นบ้านที่เรียนหนังสือตามแบบฉบับดั้งเดิมคือถูกสอนให้ท่องจำ ได้ฟังนิทานพื้นบ้านมาแต่เด็ก ได้รู้จักคุ้นเคยกับนิทานเรื่องของอีกา เรื่องสังข์ทอง เรื่องนางโมราและกากี ต่อมาได้บวชเรียนก็ได้สัมผัส เช่น เทศน์มหาชาติกัณฑ์ต่างๆรู้ทำนองแหล่เทศน์ การเรียนรู้เรื่องเหล่านี้และจำได้ดี จึงสามารถนำมาแต่งเป็นเพลงชื่อ กาเอ๋ยกา ชูชกสองกูมาร โมรากากี แกงชิ้นฟัก มัทรีกำศรวล ได้เป็นอย่างดีแสดงว่าพื้นความรู้ดั้งเดิมตั้งแต่ครั้งเป็นเด็ก เป็นประสบการณ์ส่งเสริมให้เกิดโอกาสในการแต่งเพลงจนได้ผลดี

(4) เพลงทั้ง 12 เพลงนี้ สุรพลขับร้องลงแผ่นเสียงเองทุกเพลง แสดงถึงความมั่นใจในตนเองอย่างเยี่ยมยอด ซึ่งจะไม่พบบ่อยนักในศิลปินที่เกิดใหม่ๆเท่าที่ปรากฏมา เพลงในชุดเดียวกันที่คนๆเดียวแต่ง มักจะแจกจ่ายให้นักร้องมีชื่อเสียงมาร้องบ้าง เพื่อเป็นการฉุดนักร้องใหม่ให้มีโอกาสขับร้องให้เป็นที่รู้จักแต่สุรพลไม่วิตกในเรื่องนี้เลย ความมั่นใจและจริงใจช่วยเหลือลูกศิษย์เป็นอุปนิสัยที่โดดเด่นของเขามาแต่ต้นจริงๆ

(5) ที่กล่าวว่า เพลงลูกทุ่ง เป็นเพลงที่สะท้อนภาพชีวิต สังคมเศรษฐกิจ และเหตุการณ์ต่างๆอยู่เป็นประจำ สุรพลก็มิได้หนีไปจากความจริงในเรื่องนี้เลยใน 12 เพลงแรกของเขา มีสองเพลงคือเพลงศีลธรรมกึ่งพุทธกาลและหนุ่มเห่อแฟน ก็เป็นเครื่องพิสูจน์ในเรื่องดังกล่าวนี้ได้เป็นอย่างดี

(6) เพลงชูชกสองกุมาร เป็นเพลงที่เด่นดังและขายดีที่สุดในชุดดังกล่าวเป็นการนำเสนอผลงานขับร้องของเด็ก (ชื่อเด็กชายจ้อย เป็นเด็กพิการที่ขา) โดยให้มาร้องเข้าคู่กับตนเองนับว่า เขาเป็นศิลปินที่เชื่อในความสามารถของเด็กไทย และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถ

(7) ภาษาที่สุรพลใช้เป็นภาษาพื้นเมือง นับเป็นความกล้าหาญชาญชัยที่นำเอาคำในภาษาถิ่นเข้ามาใช้ในบทเพลง ซึ่งยุคนั้นไม่สู้จะมีคนทำยกเว้นตุ้มทอง โชคชนะหรือเบ็ญจมินทร์คนเดียวเท่านั้น

2.2.3.2.2 เพลงยอดนิยมซึ่งแฟนเพลงและผู้ค้าเทปเพลงคัดเลือกไว้ (41 เพลง)

การที่เราจะกล่าวว่า เพลงใดเพลงหนึ่งเป็นเพลงยอดนิยมของแฟนเพลงหรือไม่นั้น เป็นเรื่องที่ไม่ยากจนเกินไปนัก มีวิธีสังเกตและสอบถามได้ดังต่อไปนี้คือ ดูจากผลการประกวดหรือการคัดเลือกในการประกวดเพลง ประกวดร้องเพลงก็ดี ตลอดจนการคัดเลือกเพลงเพื่อประกาศยกย่องความเป็นเลิศ เช่น ในงานกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งที่สำนักงานเลขาธิการวัฒนธรรมแห่งชาติ(สวช.) จัดขึ้นในปี พ.ศ.2532 กึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทยครั้งที่ 1 และ พ.ศ. 2534 กึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทยครั้งที่ 2 รวม 2 ครั้ง เราจะพบว่าคณะกรรมการที่ทางการแต่งตั้งให้คัดเลือกเพลงลูกทุ่งดีเด่นจำนวน 15 คน (ในปี พ.ศ. 2532) และอีก17 คน (ในปี พ.ศ.2534) ได้คัดเลือกงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ เป็นเพลงลูกทุ่งดีเด่นไว้ 4 เพลงในจำนวน 50 เพลง ในการคัดรอบแรก สุรพลได้เป็นที่สองรองจากครูไพบูลย์ บุตรขัน (ซึ่งได้รับเลือกจำนวน 11 เพลง) ต่อมารอบที่ 2 ในปีเดียวกัน มีการคัดเลือกเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูกทุ่งดีเด่นเพิ่มเติมอีก 100 เพลง จำนวนนี้ก็มีเพลงของสุรพลได้รับการคัดเลือกเพิ่มมาอีก 6 เพลง รวมเป็น 10 เพลง ในจำนวน 150 เพลง

2.2.3.2.3 พิจารณาจากการตัดสินและการกล่าวขวัญโดยนักจัดรายการเพลงลูกทุ่ง

ในสมัยที่สุรพลยังมีชีวิตอยู่มาจนถึงประมาณ ปี พ.ศ. 2530 คือประมาณ 20 ปีที่เขาถึงแก่กรรมไปแล้วนั้น รายการวิทยุเพลงลูกทุ่งทั้งหมดถือเป็นหลักว่าทำการเป็นโฆษณา“เพลงของใครของมัน”จะไม่มีการเปิดเพลงต่างวงต่างคณะในเวลาของตน ที่สำคัญจะเป็นการแจ้งข่าวการเคลื่อนไหว แจ้งรายการแสดง ของคณะตนที่จัดให้ประชาชนตามที่ต่าง เช่น ประจวบ จำปาทอง จิตจำปาทอง และชัย อนุชิต จะเป็นโฆษณาสำคัญในรายการเพลงทาง วิทยุของวงดนตรีลูกทุ่งจุฬารัตน์ของครูมงคล อมาตยกุล เป็นต้น จนถึงประมาณปี พ.ศ.2525 การออกเดินสายของวงดนตรีต่าง ๆ จึงค่อยซาลง รูปแบบของการจัดเพลงลูกทุ่งก็เปลี่ยนไปเป็นแบบที่ผู้จัด รับเอาเพลงที่บริษัทหรือเจ้าของต้องการจะโฆษณา มาเปิดในรายการของตนทุกวัน อย่างน้อยวันล่ะหนึ่งครั้ง ในเวลาออกอากาศเพียง 30 นาที หรือ 1 ชั่วโมง ดังนั้นเวลาที่ไม่ต้องทำ Promotion ก็สามารถเปิดเพลงตามคำขอได้ ตอนนี้เองนักจัดรายการทุกคนจะบอกได้ว่า เขาได้รับการร้องขอให้เปิดเพลงของผู้ใดบ้างการที่จะรู้ได้ว่าเพลงของสุรพล เพลงใดเป็นเพลงยอดนิยมนั้นซึ่งหลังจาก
สุรพลตายแล้วไม่น้อยกว่า10ปี ซึ่งเพลงของสุรพลยังอยู่ในความนิยมและมีผู้ขอฟังอยู่บ่อยครั้ง

ตารางที่ 2.1 รายชื่อเพลงของสุรพลที่นักจัดรายการวิทยุ ยืนยันว่าเป็นเพลงยอดนิยม

ลำดับที่	ชื่อเพลง	ผู้ให้ข้อมูลว่าเป็นเพลงที่นิยม	หมายเหตุ
1	เพลงน้ำตาลาวเวียง	เจนภพ จบกระบวนวรรณ	เพลงในชุดแรก
2	เพลงชูชกสองกุมาร	เจนภพ จบกระบวนวรรณ	เพลงในชุดแรก
3	เพลงไม่ลืม	เจนภพ จบกระบวนวรรณ	ร้องแก้เพลงไหนว่าไม่ลืม
4	เพลงโดดร่ม	เจนภพ จบกระบวนวรรณ / พยงค์ มุกดา	ดังในหมู่ทหาร
5	เพลงพระรามตามกวาง	เจนภพ จบกระบวนวรรณ / พยงค์ มุกดา	
6	เพลงหนึ่งในดำเนิน	เจนภพ จบกระบวนวรรณ / พยงค์ มุกดา	
7	เพลงรักพี่จงหนีพ่อ	พยงค์ มุกดา	เคยเป็นเพลงที่ถูกห้าม
8	เพลงน้ำตาจ่าโท	พยงค์ มุกดา	

2.2.3.2.4 พิจารณาจากคำบอกเล่าของกลุ่มผู้ค้าเทป

พ่อค้าแถบบันทึกเสียง(เทป)เป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญมากในเรื่องที่ว่า เพลงไหนเป็นที่นิยมขายดีหรือไม่ดีเพียงใด การค้าเพลงเริ่มจากแผ่นเสียงครั้งชนิดหนา หมุน 78 รอบต่อนาทีมาก่อนแบบอื่นใดทั้งหมด ซึ่งสุรพลเริ่มงานของเขาในปี พ.ศ.2496 ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ต่อมาก็จัดทำเป็นแบบลองเพลย์แผ่นขนาด12นิ้ว ในระบบไฮไฟจากนั้นจึงเป็นระบบ Stereophonic Sound จนในที่สุดก็เป็นแผ่นเล็กอย่างที่เรียกว่าแผ่นซิงเกิ้ล(Single)อัดเพลงหน้าเดียวสำหรับใช้กับตู้เพลงอัตโนมัติตัวอย่างของแผ่นเสียงลูกทุ่งดังกล่าวได้แก่งานของเอื้ออารีย์ร้านแถบเชิงสะพานเหล็กที่ขายแผ่นเหล่านี้ได้แก่ ห้างแผ่นเสียงทองคำ บรอดเวย์ คาเธย์ เสียงสยาม แผ่นเสียงเจริญกรุง แผ่นเสียงสากล คิงค์ซาวด์เบ๊ เต๊กฮวด เสียงไทย ลักกี้แบมบู เป็นต้น โดยเพลงของสุรพลมีมากทั้งที่ขับร้องเองและเพลงที่แต่งให้ผู้อื่นที่ขับน้อง เพลงที่อัดออกมาแล้วผู้ค้าเพลงสามารถแบ่งความนิยมของผู้ซื้อได้เป็น 4 ระดับ ดังนี้คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับที่ 1 เพลงดังมาก เช่นเพลงมอง เพลงหัวใจเดาะซึ่งสุรพลขับร้องเอง เพลงไหนว่าไม่ลืม ซึ่งผ่องศรี วรนุช เป็นผู้ขับร้อง เพลงน้ำตาลก้นแก้ว ร้องโดย ก้าน แก้วสุพรรณพวกนี้ขายดีมาก

ระดับที่ 2 รองลงมา เรียกว่าเพลงดัง ขายดีพอใช้ เช่น เพลงเขมรไล่ควาย เพลงเด็กท้องนา และรักพี่จงหนีพ่อ ในเพลงสุดท้ายนี้ผู้ขายเทปกล่าวว่าเป็นเพลงดังที่ทางราชการห้ามเปิด เนื่องจากเนื้อความในบทร้องเป็นการฝ่าฝืนวัฒนธรรมอันดีงามของไทย

ระดับที่ 3 อยู่ในเกณฑ์ดีพอขายได้เช่น เพลงม่าเหมี่ยวสวดมนต์ เพลงลาวตีเขียด เป็นต้น เพลงเหล่านี้ถ้าจัดลงเทปตลับปนไปกับเพลงเอก คนฟังก็พลอยรู้จัดและอาจจะร้องตามได้

ระดับที่ 4 ความนิยมอยู่ท้ายที่สุด เป็นเพลงที่ไม่ใคร่จะมีคนรู้จัก บางครั้งทางร้านก็ลืมไปเลยว่ามีเพลงนี้อยู่ในสายระบบของสรุพล

ตารางที่ 2.2 เพลงยอดนิยมของสุรพล สมบัติเจริญจากการบอกเล่าของผู้ค้าเทปและแผ่นเสียง

ลำดับที่	ชื่อเพลง(ลำดับเพลงที่)	ตัวอย่างเนื้อเพลง
1	น้ำตาลาวเวียง(1)	หนาวลมพัดผ่านแหล่งแล้งลมตัวข้อยมานั่งเดี่ยวเหมินเพื่อน
2	ชูชกสองกุมาร(2)	แม่จ๋า โอ้แม่มัทรีลูกขอให้ช่วยปราณีมาช่วยลูกทีแม่คุณทูนหัว
3	การเอ๋ยกา(3)	กาเอ๋ยกามีนิยามมาแต่ครั้งโบราณ เพราะถูกคำสั่งศาลให้การนั้นใช้หนี้
4	ศีลธรรมกึ่งพุทธกาล(5)	สมัยนี้เป็นสมัยที่แปลก ผิดกว่าสมัยแรกแปลกกันเป็นไหน ๆ
5	ลาวตีเขียด(37)	ข้างแรมหน้าหนาวกลางคืนเพื่อนลาวเขาเจ้าก็แจงมาตบแต่ง
6	หนุ่มเห่อแฟน(11)	หนุ่มสมัยนี้ต้นเดือนทีก็พาแฟนเดินเที่ยวโชว์
7	โดดร่ม(103)	โดดร่ม โดดร่ม โดดร่ม สมัยนี้ไม่ว่าตำรวจหรือทหาร
8	ดำเนินจ๋า(13)	โอ้ดำเนินจ๋าเธอสวยเหลือเกินดำเนินของพี่
9	หอมหน่อย(15)	หอมหน่อยจะได้ไหม อย่ามัวเหนียมอายไปเลย
10	สาวหน้าฝน(16)	สาวเอยแม่สาวสมัยใหม่ แต่งตัวจะไปไหนกันหนอเธอ
11	วันพระอย่าเว้น(18)	เกิดมาเป็นคนไทยน้องเอ๋ยจำไว้หมั่นทำบุญใส่บาตร
12	หนาวจะตายอยู่แล้ว(21)	หนาวจะตายอยู่แล้วน้องแก้วใยไม่เห็นใจบ้าง
13	มอง(23)	มอง เธอสาวเธอสวยฉันจึงได้มองหากเธอไม่สวยฉันจะไม่มอง
14	แซ่ซี้อ้ายลื้อเจ็กนั้ง(28)	แซ่ซี้อ้ายลื้อเจ๊กนั้ง เป็นตายก็ยังรักเธอ
15	น้ำตาจ่าโท(33)	สิ้นสุดกันที่ไม่ว่าชาตินี้ชาติไหน เท่านี้ก็สาแก่ใจ
16	แฟนจ๋า(34)	ลืมผมหรือยังครับแฟน เมื่อก่อนเคยฟังกันแน่น
17	เดือนจ๋า(49)	เดือนจ๋าเดือนยามเจ้าเลือนจากฟ้า เหมือนรักข้าต้องร้างลาจากไกล
18	บ้านนี้ฉันรัก(50)	บ้านน้อยหลังนี้สุขขีเสียจริงปลูกไว้สมใจทุกสิ่ง
19	ยิกเท้าโหละซัว(54)	แสนที่จะปวดใจได้ฟังเพลงม่วยคร่ำครวญมา
20	เขมรไล่ควาย(32)	เราชาวนาอยู่กับควายพอหมดงานไถ่เราจูงฝูงควายเข้าบ้าน
21	หงส์ปีกหัก(58)	โอ้เจ้าหงส์ฟ้าเอยแสนงาม เหตุไฉนจึงทราบทำตัวเย่อหยิ่งหนักหนา
22	เขมรไล่ควาย(32)	เราชาวนาอยู่กับควาย พอหมดงานไถ
23	ฝ่าไฟแดง(67)	ก้าวหน้าเสียจริงเมืองไทย จะไปทางไหนเหมือนดังเมืองสวรรค์
24	สวยจริงน้อง(74)	สวยกันจริงนะน้องใส่ทองกันซิมาท่วมแขวงนี่หรือแฟนของสุรพล
25	สรุพลมาแล้ว(76)	มาละโหวยมาละวา มาละโหวยมาละวา ลูกเด็กเล็กแดง
26	น้ำค้างเดือนหกตก(77)	น้ำค้างเดือนหกตกแล้ว น้องเอยน้องแก้วเจ้าไม่หนาวบ้างหรือไร
27	ยิ้มเห็นแก้ม(78)	ยิ้มเห็นแก้ม แย้มเห็นไรฟันหนุ่มสาว ๆ รักกันมองเห็นไรฟัน
28	พระรามตามกวาง(104)	แสนสงสารองค์สีดาโฉมเจ้ามารดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อเพลง(ลำดับเพลงที่)	ตัวอย่างเนื้อเพลง
29	เป็นโสดทำไม(113)	เป็นโสดทำไมอยู่ไปให้เศร้าเหงาทรวง ไม่คิดจะหาคู่ควง
30	สิบหกปีแห่งความหลัง(153)	สิบหกปีแห่งความหลังทั้งรักทั้งชังทั้งหวานและทั้งขมขื่น
31	เสียวไส้(127)	เสียวไส้จริงๆ คุณผู้หญิง คุณผู้หญิงสมัยนี้
32	หัวใจเดาะ	โอ้ย หัวใจผมเดาะ แหมจำเพาะมาเดาะเอาตรงหัวใจ
33	หนึ่งในดำเนิน(17)	หนึ่งในดำเนินสวยเหลือเดินนะเธอบุญพาพี่มาเจอ
34	หรีดรัก(95)	เห็นพวงหรีดที่วางบนหลุมฝังเจ้า โธ่เอยใยเจ้ามาด่วนหนี
35	ไหนว่าไม่ลืม(147)	ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืม ไม่เลือนเหมือนเดือนคู่ฟ้า
36	เด็กท้องนา(137)	ชีวิตเด็กท้องนาเกิดมาท่ามกลางสายลมแสงแดด
37	ป่าซาง(45)	ครวญคิดถึงถิ่นป่าซางคนเขาอ้างป่าซางแดนนี้มีมนต์
38	รอยไถแปร(173)	ทุ่งนาแดนนี้ไม่มีความหมายเหลือเพียงกลิ่นโคลนสาบควาย
39	อกแตก(215)	อกแตกหัวใจคงแหลกเป็นผงอีกไม่ช้าผมคงต้องอกแตกตาย
40	มะเหมี่ยวสวดมนต์(112)	เมื่อมะเหมี่ยวหาชุดจุดเทียนไขยกขึ้นไหวตรงหน้า
41	น้ำตาลก้นแก้ว(174)	แม่น้ำตาลก้นแก้ว เขาชิมเจ้าแล้วจึงหยดถึงมือพี่

จากรายชื่อเพลงที่ปรากฏในตารางล้วนเป็นรายชื่อเพลงที่ยืนยันได้ว่าเป็นเพลงยอดนิยมอันได้มาจากการตัดสินของคณะกรรมการใน(สวช.)การตัดสินโดยนักจัดรายการวิทยุและตัดสินโดยผู้ค้าเทปอยู่ทั้งสิ้น 49 เพลง

ตารางที่ 2.3 วิเคราะห์เพลงที่สุรพลแต่งทำนอง

ลักษณะของทำนองเพลง	จำนวน	ร้อยละ	ประเภทเพลง	จำนวน	ร้อยละ
1.เป็นทำนองที่แต่งขึ้นใหม่	135 เพลง	81.81	เพลงรำวง	84 เพลง	50.91
2. เป็นทำนองได้มาจากไทยเดิม	12 เพลง	7.27	เพลงลูกทุ่ง	72 เพลง	43.64
3. เป็นทำนองเพลงพื้นบ้าน	10 เพลง	6.06	เพลงอื่นๆ	8 เพลง	4.84
4. เป็นทำนองแปลงจากต่างชาติ	8 เพลง	4.84	เพลงลูกกรุง	1เพลง	0.61
รวม	164 เพลง	99.98	รวม	165 เพลง	99.64

จากตารางข้างบนนี้เห็นได้ว่าสุรพลได้ครองความเป็นศิลปินเอกผู้ผลิตเพลงรำวงโดยเจาได้แต่งเพลงรำวงไว้มากกว่าเพลงประเภทอื่นๆทั้งหมดรวมแล้วร้อยละ 50.91 ตลอดชีวิตของเขานับตั้งแต่เริ่มแต่เพลง12เพลงแรกในปีพ.ศ.2496 ก็แต่งเป็นเพลงรำวงทั้งหมด

ส่วนที่เหลืออีกร้อยละ 43.64 สุรพลได้แต่งไว้เป็นเพลงป๊อปในแนวลูกทุ่งที่ใช้จังหวะสนุกสนานสามจังหวะแรกที่เห็นสุรพลใช้ค่อนข้างบ่อยเรียงตามลำดับคือ จังหวะช่าช่าช่า จังหวะบีกิน จังหวะสโลว์และรุมบ้า ตามลำดับ ซึ่งมีมากกว่าจังหวะตลุง จังหวะร็อคแอนโรลและอ๊อฟบีท

เป็นที่น่าสังเกตว่าจังหวะเพลง Ballroom แบบอื่นๆที่คนไทยกลุ่มชาวกรุงนิยมออกเต้นรำได้แก่ Tango, Quickstep, Quick Waltz, Slow Foxtrot นั้น สุรพลไม่เคยนำมาใช้เลย แสดงว่าสุรพลมิได้สนใจงานเพลง Ballroom เหมือนกับนักแต่งเพลงเพื่อนการลีลาศท่านอื่น ๆ เช่นครูเอื้อ สุนทรสนาน ครูเวศ สุนทรจามร หรือแม่แต่ครูมงคล อมาตยกุล และครูพยงค์ มุกดา ผู้ใกล้ชิดเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูกทุ่งมากที่สุดก็ยังมีผลงานเพลงในจังหวะ Ballroom ที่หลายหลายมากกว่านี้ จึงอาจจะสรุปในตอนนี้ได้ว่า เพลงที่สุรพลแต่งขึ้นจึงเหมาะที่สุดสำหรับผู้ฟังที่เป็นชาวบ้าน ชาวไร่ชาวนาชาวสวน ชนชั้นกรรมาชีพมากกว่าผู้ฟังที่เป็นชาวกรุงและผู้ที่มีการศึกษาในระดับวิทยาลัย ซึ่งตามประวัติของเขาที่รับใช้ประชาชนตลอดมาที่เป็นเป้าหมายแฟนเพลงของสุรพลซึ่งก็เป็นเช่นนั้นจริงๆ

2.2.3.2.5 การวิเคราะห์ลักษณะบทร้อง

สุรพลได้ชื่อว่าเป็นนักแต่งเพลงที่ถนัดในการแต่งเพลงทั้งบทร้องและทำนองด้วยตนเองจากเพลงที่เขาแต่งทั้งหมดจำนวน 201 เพลง สามารถที่จะแบ่งลักษณะความหมายของบทร้องออกเป็น 9 ประการ โดยได้วิเคราะห์ความหมายของบทเพลงพบว่าบางเพลงมีความหมายมากกว่า 1 อย่าง เช่น เพลงชื่อ ฉันชอบตะลุง มีความหมายถึง 3 กลุ่มด้วยกัน ทั้งสะท้อนภาพสังคม เหตุการณ์ ชีวิตชาวบ้าน และใช้สำเนียงภาษาพื้นบ้านรวมไว้ในเพลงเดียวกันทำให้การวิเคราะห์เพลงทั้ง 201 เพลงนี้ได้ผลรวมของความหมายต่างๆอยู่ถึง 269 รูปแบบ

ปรัชญาชีวิต คติสอนใจ	จำนวน 23 เพลง คิดเป็นร้อยละ 8.55
วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ	จำนวน 9 เพลง คิดเป็นร้อยละ 3.34
สะท้อนภาพสังคม เหตุการณ์	จำนวน 39 เพลง คิดเป็นร้อยละ 14.49
ชมโฉม เกี้ยวสาว	จำนวน 88 เพลง คิดเป็นร้อยละ 32.71
ชมธรรมชาติ นำเที่ยว	จำนวน 20 เพลง คิดเป็นร้อยละ 7.43
ชีวิตชาวบ้าน (พ่อแม่ พี่น้อง ชู้ การมีคู่)	จำนวน 58 เพลง คิดเป็นร้อยละ 21.56
นิทานพื้นบ้าน ชาดก	จำนวน 12 เพลง คิดเป็นร้อยละ 4.46
ภาษา (สำเนียงภาษา ถ้อยคำ)	จำนวน 16 เพลง คิดเป็นร้อยละ 5.94
การประชาสัมพันธ์ (ตัวเอง นักร้องและวงดนตรี)	จำนวน 4 เพลง คิดเป็นร้อยละ 1.48

รวม 269 รูปแบบ คิดเป็นร้อยละ 99.56 ปรากฏว่าสุรพลแต่งเนื้อร้องเป็นเชิงชมโฉมหรือเกี้ยวสาวมากที่สุดถึงร้อยละ 32.71 ซึ่งเป็นลักษณะของเพลงไทยที่ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ในการชมความงามของหญิงสาวตลอดระยะเวลาอันยาวนานในสังคมไทย รองลงมาสุรพลจะกล่าวถึงชีวิตชาวบ้านเรื่องพ่อแม่พี่น้อง ผัวเมียเรื่องชู้ เรื่องการมีคู่ ร้อยละ 21.56 และบทร้องในด้านการสะท้อนสภาพสังคมและเหตุการณ์จะครองอันดับที่ 3 คือร้อยละ 14.49 งานแต่งบทร้องของสุรพลได้นำเอาปรัชญาชีวิตคติสอนใจร้อยละ 8.55และนิทานพื้นบ้านชาดกร้อยละ 4.46

การนำเอาสำเนียงภาษาและถ้อยคำสำนวนพื้นบ้านมาใส่ในบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญนั้นมีอยู่เพียงร้อยละ 5.94 เท่านั้น ทั้งที่ตัวเขาเองก็เป็นชาวจังหวัดสุพรรณบุรีและเป็นผู้นิยมเพลงของครูเบ็ญจมินทร์ ซึ่งริเริ่มการใช้สำเนียงภาษาพื้นบ้านเข้ามาใส่ในเพลงก่อนนักแต่งเพลงทั้งหลายเราจึงไม่อาจจะสรุปได้ว่าสุรพลเน้นหนักในการแต่งบทเพลงโดยสอดแทรกสำเนียงภาษาลงไปในบทเพลง แต่มีลักษณะสำคัญอยู่อย่างหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในงานสุรพล และไม่ปรากฏในงานนักแต่งเพลงคนอื่นก่อนในสมัยนั้นก็คือการแต่งเพลงประชาสัมพันธ์ตนเอง รวมทั้งประชาสัมพันธ์นักร้องและวงดนตรีของตนเอง แสดงว่าแนวความคิดในเชิงรุกด้านประชาสัมพันธ์ได้เกิดขึ้นแล้วในยุคของสุรพล

จะเห็นได้ว่าเพลงรำวงที่ครูสุรพล สมบัติเจริญแต่งเองและร้องเองนั้น เป็นเพลงที่ร้องไม่ยาก เป็นเนื้อเพลงที่ใช้ถ้อยคำธรรมดาชาวบ้านตามชนบท ทำให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและรวดเร็ว จากการบอกเล่าของบรรดากลุ่มผู้ค้าแผ่นเสียงและเทปเพลงย่านเชิงสะพานเหล็กบนเวิ้งนครเขษม เช่น ห้างแผ่นเสียงทองคำ บรอดเวย์ คาเธ่ย์ เสียงสยาม แผ่นเสียงเจริญกรุง แผ่นเสียงคิงส์ซาวด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เบ๊เต็กฮวด เสียงไทย ลักกี้แบมบู ฯลฯได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเพลงของครูสุรพล สมบัติเจริญ มีอยู่มากทั้งที่ขับร้องเองและแต่งให้ผู้อื่นขับร้อง เพลงที่อัดออกมาแล้วผู้ค้าแผ่นเสียงและเทปเพลงแบ่งความนิยมของผู้ซื้อไว้สี่ระดับคือ

ระดับที่ 1. เพลงดังมาก เช่นเพลงมอง เพลงหัวใจเดาะ(สุรพล สมบัติเจริญ) เพลงไหนว่าไม่ลืม (ผ่องศรี วรนุช) เพลงน้ำตาลก้นแก้ว (ก้าน แก้วสุพรรณ)

ระดับที่ 2. เรียกว่าเป็นเพลงดัง ขายได้ดีพอใช้ เช่น เพลงเขมรไล่ควาย (สุรพล สมบัติเจริญ) เพลงเด็กท้องนา (ละอองดาว สะกาวเดือน) เพลงรักพี่จงหนีพ่อ (ยงยุทธ เชี่ยวชาญชัย)

ระดับที่ 3. อยู่ในเกณฑ์ดีพอขายได้ เช่น เพลงลาวตีเขียด (สุรพล สมบัติเจริญ)

ระดับที่ 4. มีความนิยมอยู่ท้ายสุด เป็นเพลงไม่ฮิต บางเพลงผู้ฟังก็จำไม่ได้เสียด้วยซ้ำไปในส่วนของสำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเองได้ทำการคัดเลือกเพลงที่มีชื่อเสียงของ สุรพล สมบัติเจริญ ไว้ดังนี้

(1) เพลงขันหมากมาแล้ว - ยุงยุทธ เชี่ยวชาญน้อย
(2) เพลงเด็กท้องนา - ละอองดาว สกาวเดือน
(3) เพลงไหนว่าไม่ลืม - ผ่องศรี วรนุช
(4) เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง - สุรพล สมบัติเจริญ
(5) เพลงกลับเถิดเรียมจ๋า - เมืองมนต์ สมบัติเจริญ
(6) เพลงด่วนพิศวาส - ผ่องศรี วรนุช
(7) เพลงด่วนสายใต้ - สกาวเดือน โสธรบุญ
(8) เพลงน้ำตาลก้นแก้ว - ก้าน แก้วสุพรรณ
(9) เพลงแฟนจ๋า - สุรพล สมบัติเจริญ
(10) เพลงสัจจะชาวนา - ยงยุทธ เชี่ยวชาญชัย

เพลงที่เป็นผลงานของครูสุรพล สมบัติเจริญที่โด่งดังและมีเบื้องหน้าเบื้องหลังความเป็นมาที่น่าสนใจอีกเพลงก็คือเพลง "รักพี่จงหนีพ่อ" ที่สร้างชื่อเสียงให้แก่ "ยงยุทธ เชี่ยวชาญชัย" มากอีกเพลงหนึ่งนอกเหนือไปจากเพลง "สัจจะชาวนา" ในยุคช่วงเวลานั้น ซึ่งต่อมาสถานีวิทยุกระจายเสียงทุกแห่งถูกสั่งห้ามไม่ให้เปิดเพลงนี้ เพราะกลัวสาวทั้งหลายจะใจแตกหนีตามชายหนุ่มเหมือนคำชักชวนในเพลงที่ขับร้อง

เพลงที่มีความหมายมากสำหรับชีวิตของครูสุรพล สมบัติเจริญ คือเพลง "สิบหกปีแห่งความหลัง"บันทึกแผ่นเสียงโดยสุรพล สมบัติเจริญ ในปี พ.ศ.2511 ซึ่งเป็นเพลงสุดท้ายที่แต่งเอาไว้ก่อนที่จะจบชีวิตอย่างน่าเสียดายเพราะถูกคนร้ายยิงด้วยปืนพก11 มม.เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2511 ที่หน้าเวทีการแสดง วัดหนองปลาไหล จังหวัดนครปฐม รวมอายุได้เพียง 38 ปีเท่านั้น (ราชาเพลงลูกทุ่ง สุรพล สมบัติเจริญ.2556. [Online]. Available www.chumchonradio.net)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ของที่ระลึก

2.3.1 ความหมายของของที่ระลึก

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีการคบหาสมาคมกันในกิจการใดกิจการหนึ่งในระยะเวลาหนึ่งจนทำให้เกิดความผูกพันชอบพอขึ้นในความรู้สึกและเป็นพื้นฐานทำให้เกิดความอยากจะมีสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์หรือเกิดความผูกพันขึ้นระหว่างมนุษย์กับสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ เหตุการณ์ วัตถุ ฯลฯ อันนำไปสู่ความทรงจำและการระลึกถึง ในเมื่อกิจกรรมร่วมนั้นได้ล่วงพ้นไป ความต้องการที่จะให้ความทรงจำที่เกี่ยวข้องนี้ ปรากฏขึ้นในความรู้สึกอย่างปะติดปะต่อกันแม้เวลาจะล่วงเลยไปแล้วก็ตามหรือความต้องการที่จะให้มีการปะทะสัมพันธ์กันอยู่เรื่อยๆไป เนื่องจากอยู่ไกลกันทำให้โอกาสที่จะทำให้พบปะกันมีได้น้อย ความคุ้นเคยกัน การที่มีรสนิยมและพฤติกรรมร่วมกัน ความจำเป็นที่จะต้องพึ่งพาอาศัยกัน ความมีลักษณะเสริมซึ่งกันและกันของกลุ่มคน ตลอดรวมไปจนกระทั่งการกระทำที่มีลักษณะการให้รางวัลเป็นการตอบแทน เมื่อเกิดความพึงพอใจหรือเกิดถูกใจแก่กันตลอดทั้งสาเหตุอื่นๆ อีกนานัปการเหล่านี้ล้วนอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ของที่ระลึกขึ้นเพื่อมอบให้แก่กันและกันได้ทั้งสิ้น แต่ที่สำคัญขณะที่มนุษย์มีสมองใช้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล ตลอดจนสิ่งต่างๆที่ได้สัมผัสรับรู้ในลักษณะของความทรงจำการทับถมกันของประสบการณ์เหล่านั้นย่อมก่อให้เกิดความสับสนปนเปยากแก่การลำดับและเมื่อเวลาผ่านไปความทรงจำในสิ่งที่ได้ปะทะสัมพันธ์ระหว่างนั้นอาจเกิดการลืมเลือนไปได้ในที่สุด ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีการกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องโดยการออกแบบสร้างสรรค์สื่อหรือสิ่งใดๆขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นจูงใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องอยู่เสมอ สื่อหรือสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมีจุดประสงค์ในการกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำนี้เรียกว่า”ของที่ระลึก”

การสรุปหาความหมายของคำว่า“ของที่ระลึก”ทำได้โดยแยกหาความหมายของคำที่มาประกอบกันเสียก่อน “ของ” อาจหมายถึง “สิ่ง” , “ที่ระลึก” อาจหมายถึงที่ทำให้นึกถึงหรือคิดถึง ดังนั้น“ของที่ระลึก”อาจหมายถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความคิดถึงหรือนึกถึง และจากแนวสรุปความหมายของคำเช่นนี้ อาจให้คำจำกัดความที่มีแนวความหมายในลักษณะคล้ายคลึงกันออกไปได้อีก เช่น ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งต่างๆ ที่นำมาใช้เป็นตัวจูงใจ ให้เกิดการคิดถึงหรือนึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้อง เช่น เหรียญที่ระลึกกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 13 ซึ่งไทยเป็นเจ้าภาพในการแข่งขัน สแตมป์ในโอกาสครบรอบต่างๆ เป็นต้น

ของที่ระลึก หมายถึงสิ่งที่ใช้เป็นสื่อเพื่อหวังผลทางด้านความทรงจำให้สิ่งที่ผ่านมาในอดีตกลับกระจ่างชัดขึ้นในปัจจุบัน เช่น พระโอสถมวนที่ระลึกเสด็จยุโรปของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หน้าหนึ่งลงยารูปเรือพระที่นั่งมหาจักรราชพาหนะ อีกหน้าหนึ่งมีจารึกพระปรมาภิไธยลงยาพระบรมฉายาลักษณ์และรายมือชื่อผู้ตามเสด็จฯ

ของที่ระลึก หมายถึงสัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นหรือเน้นย้ำความทรงจำให้คิดถึงหรือนึกถึงอยู่เสมอในบุคคล เหตุการณ์หรือเรื่องราวนั้นๆ เช่น รูปเงือกน้อยเป็นสัญลักษณ์ของประเทศเดนมาร์ก เป็นต้น สัญลักษณ์ของประเทศต่างๆมักถูกนำรูปแบบมาจัดสร้างเป็นของที่ระลึกอยู่เสมอ

ของที่ระลึกเมื่อให้ในโอกาสที่ต่างกันอาจอาจมีชื่อเรียกที่ต่างกันออกไป เช่น หากนำไปให้แก่ผู้ที่รักและนับถือเรียก“ของกำนัล”หากนำสิ่งของให้แก่เจ้าของขวัญเมื่อเสร็จพิธีทำขวัญแล้วหรือให้กันในเวลาอื่นเป็นการถนอมขวัญหรือเพื่ออัธยาศัยไมตรี เช่น วันปีใหม่ วันเกิด วันแต่งงาน เรียกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ของขวัญ”และหากให้ตอบแทนผู้มาช่วยงาน เช่น งานแต่งงานและงานศพเรียกว่า“ของชำร่วย”และเรียก“ของแถมพก”เมื่อให้เพื่อเป็นสินน้ำใจ การที่จะใช้เรียกชื่อใดหรือให้ในโอกาสใดก็ตามจุดหมายย่อยอาจแตกต่างกันไปตามวาระและกำหนดนิยมแต่จุดหมายที่แท้จริงก็คือเป็นการให้เพื่อกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำอันอยู่ในขอบข่ายของ“ของที่ระลึก”นั่นเอง(ของที่ระลึก.2556. [Online]. Available : http://souvenirbuu.wordpress.com)

ภาพที่ 2.6 ภาพสินค้าที่ระลึก
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.basicholiday.com.ของที่ระลึก(2556)

2.3.2 การจัดแบ่งประเภทของที่ระลึก

ของที่ระลึกซึ่งทำออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น ของบริโภค ของใช้ เครื่องประดับ ฯลฯ มีความเกี่ยวข้องกับวัสดุ เทคนิควิธีทำ จุดมุ่งหมายในการผลิตและการนำไปใช้ตลอดจนอิทธิพลอื่นๆ เช่น ความเชื่อ ศาสนา การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม ทำให้ของที่ระลึกมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การจัดประเภทของที่ระลึกสามารถจัดได้โดยยึดหลักต่อไปนี้

2.3.2.1 การจัดประเภทตามรูปแบบของที่ระลึก สามารถจัดตามรูปแบบที่ปรากฏได้ดังนี้

2.3.2.1.1 ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามแบบประเพณีนิยม คือ ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นโดยสืบทอดรูปแบบต่อกันมาจากบรรพบุรุษโดยในอดีตนั้นสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเมื่อสภาวะความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลง จุดมุ่งหมายของการใช้สิ่งนั้น จึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นของที่ระลึกแก่นักท่องเที่ยวได้ เช่น ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านต่างๆเป็นต้น

2.3.2.1.2 ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามแบบสมัยนิยม เป็นของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามความนิยมในสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งในชั่วระยะเวลาหนึ่ง จากนั้นก็เสื่อมความนิยมไปพร้อมกับรูปแบบใหม่เข้ามาแทนที่

2.3.2.2 การจัดประเภทตามวัสดุที่ใช้ผลิต สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ซึ่งอาจจะผลิตโดยใช้วัสดุประเภทใดประเภทหนึ่งหรือใช้ผสมกัน รายละเอียดมีดังนี้

2.3.2.2.1 ของที่ระลึกที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติ เป็นของที่ระลึกที่นำเอาวัสดุธรรมชาติมาเสริม เติม แต่ง ประกอบต่อ ดัดแปลง เป็นเครื่องใช้ไม้สอย เครื่องประดับหรือวัตถุทางศิลปะซึ่งบางอย่างยังคงรูปแบบตารมต้นแบบของธรรมชาติเดิมหรือต่อเติมบ้าง เช่น ของที่ระลึกที่ผลิตจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลือกหอย ดอกไม้แห้ง น้ำเต้าและกะลามะพร้าว เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำเอาวัสดุธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกรูปแบบใหม่ขึ้น

2.3.2.2.2 ของที่ระลึกที่ผลิตจากวัสดุสังเคราะห์ เป็นการนำเอาวัสดุสังเคราะห์มาใช้ในการผลิตของที่ระลึก ซึ่งคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุแต่ละชนิดนั้นมีความแตกต่างกัน เช่น แก้วมีความใสเป็นประกายทองมีความสุกปลั่ง พลาสติกมีสีสันสวยสด เป็นต้น จากคุณสมบัติของวัสดุและกรรมวิธีในการผลิตที่แตกต่างกันจึงทำให้เกิดของที่ระลึกรูปแบบต่างๆ มากมาย เช่น เครื่องแก้ว เครื่องทองผลิตภัณฑ์โลหะและผลิตภัณฑ์พลาสติก เป็นต้น

2.3.2.2.3 ของที่ระลึกที่ผลิตจากเศษวัสดุเป็นการนำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์ที่เหลือใช้แล้วมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของต่างๆ ซึ่งส่วนมากมักจะใช้เป็นของที่ระลึกเพื่อประโยชน์ในทางประดับตกแต่ง

2.3.2.3 การจัดประเภทตามประโยชน์ใช้สอย จัดแบ่งตามจุดประสงค์ของการนำไปใช้ว่าใช้ในลักษณะใด แบ่งได้ 3 ประเภท คือ

2.3.2.3.1 ของที่ระลึกประเภทของบริโภค หมายถึง ของที่ระลึกประเภทอาหารแต่เดิมนั้นคงเป็นเพียงการแบ่งปันอาหารกันในลักษณะที่คงเป็นธรรมชาติอยู่เช่น ผลไม้ เนื้อสัตว์ เป็นต้น ปัจจุบันมีการปรุงแต่งอาหารทั้งในด้านรูปแบบและรสชาติ รวมถึงการจัดใส่ภาชนะและหีบห่อที่สวยงามเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ฉะนั้นอาหารไม่เป็นเพียงใช้บริโภคโดยตรง หากยังใช้แลกเปลี่ยนซื้อขายหรือมอบให้แก่กันในโอกาสต่างๆอีกด้วย เช่น ขนมลูกชุบ ขนมเทียนเสวย ขิงดอง กระเทียมดอง เป็นต้น ด้วยเหตุที่อาหารเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน อาหารจึงมักไม่ค่อยได้รับการยอมรับว่าเป็นของที่ระลึกเหมือนกับวัตถุอย่างอื่น

2.3.2.3.2 ของที่ระลึกประเภทของอุปโภค ได้แก่ ของที่ระลึกประเภทเครื่องใช้ต่างๆเป็นสิ่งที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านร่างกายเป็นส่วนใหญ่ ของที่ระลึกประเภทนี้ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านต่างๆ
โคมไฟ เชิงเทียน ตะเกียง เป็นต้น

2.3.2.3.3 ของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง เป็นของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านจิตใจ ได้แก่ เครื่องประดับร่างกายและอาคารสถานที่ต่างๆ เป็นต้น

2.3.2.4 การจัดประเภทตามจุดประสงค์ของผลิต แบ่งได้ตามจุดประสงค์เฉพาะในการผลิต เช่น ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงบุคคล งาน เหตุการณ์และสถานที่ต่างๆ ดังนี้

2.3.2.4.1 ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะบุคคล ได้แก่ ของที่ระลึกที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเกียรติแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือเพื่อจำหน่ายจ่ายแจกให้กับบุคคลอื่น เพื่อเตือนใจให้ระลึกถึงบุคคลนั้นรูปแบบของที่ระลึกประเภทนี้ ได้แก่ รูป โล่ เหรียญ ถ้วย ธง ฯลฯ

2.3.2.4.2 ของที่ระลึกผลิตขึ้นเฉพาะงานเป็นการผลิตขึ้นเพื่อแจก แลก ซื้อขายเฉพาะงานใดงานหนึ่ง เช่น งานแสดงสินค้า งานแต่งงาน งานศพ งานฉลองมงคลสมรส งานศิษย์เก่า ฯลฯ

2.3.2.4.3 ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะเหตุการณ์ หมายถึง ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ อาจเป็นเหตุการณ์ที่ดี ที่ร้ายแรง หรือเป็นเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ของที่ระลึกประเภทนี้อาจผลิตในรูปของวัตถุ รูปจำลอง สัญลักษณ์แทน ฯลฯ

2.3.2.4.4 ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะที่ หมายถึงของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง อาจแสดงให้เห็นรูปแบบเฉพาะของท้องถิ่นโดยใช้วัสดุและเทคนิควิธีที่สืบทอดกันมาในท้องถิ่นนั้นหรือนำเอารูปแบบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รูปแบบของบุคคลหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มีเฉพาะในท้องถิ่นนั้น เมื่อนำเอารูปแบบนั้นมาผลิตเป็นของที่ระลึกก็จะช่วยให้ระลึกถึงสถานที่แห่งนั้นได้

2.3.3 การออกแบบของที่ระลึก

ในการออกแบบของที่ระลึก ของขวัญ ของกำนัล ของใช้เฉพาะทางนั้น ปัจจุบันนักออกแบบได้อาศัยการตั้งแนวคิด วิธีคิด หรือจะเรียกว่าเป็นหลักคิด(Main Idea or Main Concept) เพื่อเป็นหลักยึด หรือเป็นแนวทางการแตกแขนงทางความคิดออกไปหลากหลายทิศทาง โดยนำแนวคิดหลักไปสู่การสร้างผลงานออกมาอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะ(Corporated Objects) หรือจะเรียกว่ายๆว่าเป็นชุด(Set)นั่นเอง วิธีคิดง่ายๆของการทำงานตามแนวทางนี้ก็คือ การคิดหาหลักหรือสัญลักษณ์แทนความคิดของเรา ซึ่งอาจจะเริ่มต้นหาคำสำคัญ(Keyword)เช่น "เด็กไทย" เป็นตัวตั้ง หน้าที่ของนักออกแบบก็คือการสร้างภาพจากคำว่า "เด็กไทย" ให้ออกมาเป็นภาพแสดงแทนความเข้าใจแทนที่ตัวหนังสือที่เป็นคำอ่านนี้ การวาดภาพแสดงแทนความคิดนี้เราจึงเรียกว่า ผลงานการออกแบบ แต่ลักษณะที่ปรากฏออกมาเป็นภาพนั้นจะมีคุณลักษณะเช่นไร ก็ต้องกำหนดความคิดและวาดแสดงรายละเอียดออกมาให้ได้เช่น เป็นเด็กไทยนุ่งโจงกระเบนสีแดง ไว้ผมจุกมีปิ่นปักผม ไม่ใส่เสื้อ อายุราวๆ4-6 ขวบ รูปลักษณ์อวบอ้วนขาวสมบูรณ์ กำลังยืนกางขา อยู่ในท่านั่งพับเพียบ กำลังวิ่ง คุกเข่า ฯลฯ การกำหนดความคิดดังกล่าวจะทำให้เราได้แนวทางการผลิตชิ้นงานหรือได้เอกลักษณ์ทางความคิดออกมา เพื่อใช้เป็นแนวการเขียนเอกสาร(Document)อื่นๆ ที่จะเกี่ยวข้องตามมา นับตั้งแต่การตั้งชื่อความคิด(Name Your Idea)เพื่อนำไปสู่การสื่อสาร การผลิตเป็นผลงานอื่นๆตามมาอีกมากมาย ซึ่งหากไม่กำหนดแนวความคิดหลักหรือไม่มีหลักยึดแล้วอาจจะหลงทาง ซึ่งเมื่อสร้างงานออกมาแล้ว ตัวผลงานจะสะท้อนความคิดที่เป็นเอกลักษณ์หรือระดับสติปัญญาของนักออกแบบนั่นเอง (ประชิด ทิณบุตร ,2550)

การศึกษาการออกแบบที่ดีจึงจำเป็นจะต้องศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบแต่ละอย่างโดยเฉพาะก่อนเพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับความเป็นจริงหรืออาจให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงไม่มากก็น้อยไม่ใช่เป็นการออกแบบที่เลื่อนลอยอยู่เหนือความเป็นจริงหรือไม่สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ ถ้าเป็นเช่นนั้นการออกแบบก็จะมีความหมายน้อยลง นอกเหนือจากการศึกษาแนวคิด (Concept) รูปแบบ(Idea) วัสดุอุปกรณ์ (Material&Equipment) และกระบวนการผลิต (Production)งานออกแบบบางอย่างอาจเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเพื่อการเรียกร้องหรือสร้างทัศนคติ เช่นการออกแบบโฆษณาจะต้องใช้หลักทางจิตวิทยาในทางชี้ชวน หรือการออกแบบทางทัศนศิลป์ที่ต้องสร้างความรู้สึกสำนึกคิดอย่างใดอย่างหนึ่งให้เกิดขึ้นต่อผู้ชม การศึกษาเฉพาะด้านจึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดทางจิตวิทยานั้นด้วยเช่นกัน(วิรุณ ตั้งเจริญ,2526)

การออกแบบของที่ระลึกเป็นงานศิลปะในแบบประยุกต์ศิลป์เพราะเป็นการผสมผสานการสร้างสรรค์รูปแบบให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก

2.3.3.1 ลักษณะสำคัญสินค้าของที่ระลึก

การที่คนจะเลือกสินค้าสิ่งใด สิ่งใดนั้นจะต้องเป็นที่ถูกใจและมีความน่าสนใจ ชวนให้อยากซื้อสินค้าของที่ระลึกที่น่าสนใจควรมีลักษณะ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3.1.1 เป็นสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเมื่อมีผู้กล่าวถึงของที่ระลึกประเภทนี้แล้วทุกคนต้องรู้จักแหล่งที่มาของสิ่งนั้นได้ ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่เกิดมาจากประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นนั้นๆ

2.3.3.1.2 เป็นสินค้าหายากของที่ระลึกประเภทนี้มักจะเป็นสิ่งของที่นักท่องเที่ยวซื้อและเป็นสิ่งที่เป็นของแท้ และราคาถูกกว่าที่อื่น

2.3.3.1.3 ราคาถูก เมื่อนำไปเทียบกับสิ่งของประเภทเดียวกันที่วางจำหน่ายตามแหล่งท่องเที่ยวต่าง ซึ่งอาจเป็นสิ่งของเครื่องใช้ ทั่วไป เช่นเสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องหนัง เป็นต้น

2.3.3.1.4 มีความดึงดูดใจจากการออกแบบ ลวดลาย ความประณีต สีสัน ความน่าสนใจ ความมีประโยชน์ใช้สอย เช่น ตุ๊กตา สมุนไพร เป็นต้น

2.3.3.1.5 หาได้ง่าย สะดวก มีวางขายตามจุดต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

2.3.3.1.6 ขนาด รูปร่าง และน้ำหนักที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการขนส่ง สินค้าของที่ระลึกที่มีจุดอ่อน จะต้องหาทางแก้ไข เช่น มีบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพหรือออกแบบให้สามารถแยกชิ้นได้ เพื่อนำไปประกอบใหม่ในภายหลัง เป็นต้น

2.3.3.1.7 ใช้แรงงานในท้องถิ่น โดยการแปรรูปสินค้าของที่ระลึก ให้เกิดมูลค่าเพิ่มโดยใช้แรงงานในท้องถิ่นนั้นๆ

2.3.3.1.8 มีการแสดงขั้นตอนการผลิต เพื่อให้ผู้บริโภคมีโอกาสทดลองทำ เพื่อที่จะสร้างความประทับใจให้เห็นคุณค่าของสินค้านั้น เช่นการทอผ้า การวาดลายร่ม เป็นต้น

2.3.3.1.9 มีฉลากบอกส่วนประกอบหรือส่วนผสม บอกที่มาของสินค้านั้นว่าทำมาจากอะไร วิธีการใช้ การดูแลรักษา และมีข้อควรระวังอย่างไร เหล่านี้เป็นต้น(ชยาภรณ์ ชื่นรุ่งโรจน์,2537)

2.3.3.2 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก สามารถจัดแบ่งตามคุณลักษณะดังนี้

2.3.3.2.1 รูปทรง (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการออกแบบ ซึ่งการออกแบบจะเริ่มต้นด้วยการออกแบบรูปทรง แล้วจึงตามมาด้วยส่วนประกอบอื่นๆ(ชะลูด นิ่มเสมอ.2531) ได้ความหมายรูปทรงว่าเป็นส่วนที่เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ รูปทรงเป็นตัวการสำคัญที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ดูและด้วยรูปทรงเพียงส่วนเดียวก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์โดยไม่ต้องอาศัยเรื่องหรือเนื้อเรื่องใดๆรูปทรงจึงมีความสำคัญที่สุดแหล่งสำคัญของการออกแบบรูปทรง คือธรรมชาติ มนุษย์ได้นำเอาธรรมชาติมาใช้เป็นแรงบันดาลใจและเป็นต้นแบบในการทำงาน

วิธีการออกแบบรูปทรง องค์ประกอบในการออกแบบรูปทรง ได้แก่ เส้น สี พื้นผิว เป็นต้น มาจัดรวมกันเข้าเพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรง โดยใช้หลักการออกแบบ โดยเลือกใช้ระดับความสัมพันธ์การสร้างองค์ประกอบ ซึ่งจำแนกได้ 3 ระดับ ดังนี้

(1) ระดับความเหมือน (Identical) โดยใช้หลักการออกแบบชนิดการทำซ้ำ(Repetition) หรือความสมดุล (Balance)

(2) ระดับความคล้ายคลึง (Similar) โดยใช้หลักการออกแบบความกลมกลืน (Harmony) หรือการทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงไปทีละขั้น (Gradition)

(3) ระดับความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง (Total different) โดยการสร้างหลักความขัดแย้ง (Contrast – Discord) นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ความสัมพันธ์ในแต่ระดับให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง จำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

(1) รูปทรงเรขาคณิต (Geometric from) เป็นรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ มีลักษณะตายตัว ง่ายต่อการจดจำ ได้แก่รูปทรงกลม ทรงเหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งจะปรากฏให้เห็นสิ่งต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร เครื่องเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ

(2) รูปทรงธรรมชาติ (Natural form) เป็นรูปทรงเลียนแบบสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติ อันได้แก่สิ่งที่มีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รูปทรงเหล่านี้จะให้ความรู้สึกของความเป็นจริง เช่น การนำเอาเส้นโค้งอ่อนช้อยเกี่ยวพันกันของเถาไม้ แมลง นก มาออกแบบลวดลายประดับ หรือตกแต่งเป็นต้น

(3) รูปทรงอิสระ (Free form) เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างแน่นอน อาจเกิดจากการนำรูปทรงธรรมชาติมากระทำบิดเบือน หรือเปลี่ยนแปลงในลักษณะเลื่อนไหล ให้เกิดความเคลื่อนไหว รูปทรงนี้มีลักษณะกลมกลืนกับรูปทรงธรรมชาติ แต่มีลักษณะขัดแย้งกับรูปทรงเรขาคณิต

2.3.3.2.2 สี (Color) เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานออกแบบเพราะสีช่วยให้สิ่งต่างๆมีความสวยงามมากขึ้น ทั้งยังช่วยเร้าความรู้สึกให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี โดยได้ให้ความหมายเรื่องสี กับการออกแบบ และมีผลต่อมนุษย์ ดังนี้(สุชาติ เถาทอง, 2536)

(1) สร้างความรู้สึก ให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของแต่ละคน นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกต่อการสัมผัสและการสร้างบรรยากาศที่ดีอีกด้วย

(2) สร้างความสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะทุกแขนง โดยเฉพาะงานออกแบบ สีจะช่วยสร้างความสนใจ และทำให้เกิดความประทับใจเป็นอันดับแรกที่มองเห็น

(3) สีบอกสัญลักษณ์ เช่น สีแดงแทนไฟหรืออันตราย สีเขียวแทนธรรมชาติหรือความปลอดภัย

(4) สีช่วยในการรับรู้และจดจำ ให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบ ผลงาน การเลือกใช้สีต้องเลือกใช้สีที่สะดุดตาและมีเอกภาพ

2.3.3.3 ความหมายและการเกิดสี

คำว่า สี (Colour) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสง ที่ปรากฏแก่ สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียวฯลฯหรือการสะท้อนรัศมีของแสงมาสู่ตาเรา สีที่ปรากฏ ในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบ กับวัตถุแล้ว เกิดการหักเหของแสง (Spectrum) สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็นเมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำ ในอากาศหรือแท่งแก้วปริซึม ปรากฏเป็นสีต่างๆรวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.7 ภาพที่เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบ กับวัตถุ แล้วเกิดการหักเหของแสง

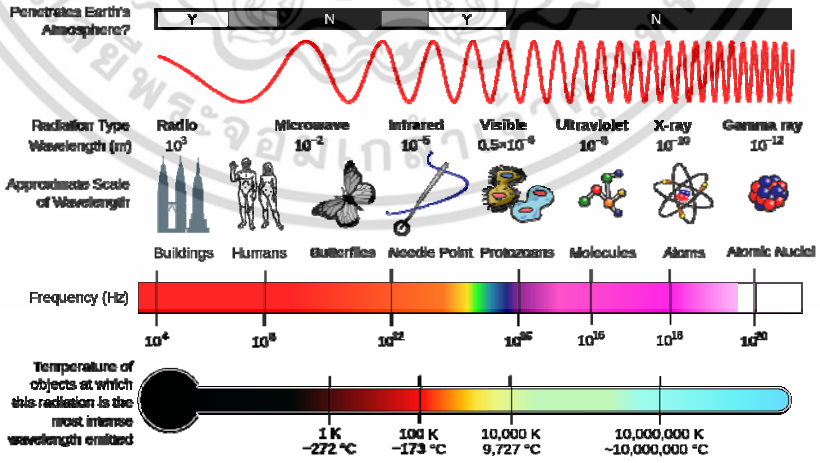
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.novabizz.com.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี Introduction to Colou (2558)

2.3.3.4 ประเภทของสี

สี มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา สีที่ปรากฏอยู่ในโลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

สีที่เกิดในธรรมชาติมีอยู่ 2 ชนิดคือ ก. สีที่เป็นแสง(Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง สีจากแท่งแก้วปริซึม ข. สีที่อยู่ในวัตถุหรือเนื้อสี (Pigment) คือ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น สีของพืช สัตว์ หรือแร่ธาตุต่างๆ

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สีที่ได้จากการสังเคราะห์ เพื่อใช้ประโยชน์ในงานต่างๆ เช่น งานศิลปะ อุตสาหกรรม การพาณิชย์ และในชีวิตประจำวัน โดยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติ และจากสารเคมี ที่เรียกว่า สีวิทยาศาสตร์ ซึ่งสีที่ได้จาก การสังเคราะห์สามารถนำมาผสมกัน ให้เกิดเป็น สีต่างๆอีกมากมาย



ภาพที่ 2.8 สีที่เกิดในธรรมชาติและสีที่มนุษย์สร้างขึ้น

ที่มา : จากเว็บไซต์ www.novabizz.com.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี Introduction to Colour (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3.5 จิตวิทยาสีกับความรู้สึก(Psychology of Colour)

ในด้านจิตวิทยา สี เป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆได้แก่

(1) สีแดง ให้ความรู้สึกเร่าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น

(2) สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง

(3) สีเขียว ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง

(4) สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดโปล่ง แจ่มใส กว้าง ปราดเปรื่อง

(5) สีม่วง ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ

(6) สีดำ ให้ความรู้สึก มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น

(7) สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด

(8) สีแสด ให้ความรู้สึก สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ

(9) สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า เงียบขรึม สงบ แก่ชรา

(10) สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เงียบขรึม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ

(11) สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ

(12) สีชมพู ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง

(13) สีทอง ให้ความรู้สึก มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

ภาพที่ 2.9 ภาพจิตวิทยาสีกับความรู้สึก

ที่มา : จากเว็บไซต์ www.novabizz.com.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี Introduction to Colour (2558)

2.3.3.6 วัสดุ(Material) นักออกแบบที่ดีจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิตเพื่อให้การสร้างสรรค์งานออกแบบมีความเป็นไปได้ในการผลิต โดยเฉพาะถ้าเป็นงานออกแบบที่มุ่งหวังการจำหน่ายในตลาด ทั้งนี้เพราะวัสดุเป็นต้นทุนการผลิตที่สำคัญ เพื่อให้การใช้วัสดุที่เหมาะสม จึงควรทำความเข้าใจด้านวัสดุซึ่งจำแนกได้ ดังนี้ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของวัสดุแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) **โลหะ (Metal)** เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว คือ มีผิวเรียบเป็นมันวาว มีความเหนียว อ่อนและยืดหยุ่นได้ดี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม

(1.1) โลหะพวกเหล็ก (Ferrous) ได้แก่เหล็กชนิดต่าง ๆ เช่นเหล็กหล่อ เหล็กตี และเหล็กกล้า

(1.2) โลหะพวกไม่ใช่เหล็ก (Non - Ferrous) ได้แก่อลูมิเนี่ยม ทองแดง ทองเหลือง ตะกั่ว ดีบุก ทอง เงิน และอื่น ๆ

(2) **อโลหะ (Non - Metal)** อโลหะมีคุณสมบัติเฉพาะตัว เมื่อเทียบกับโลหะ มักจะอ่อนกว่า หนาแน่นน้อยกว่า มีความยืดหยุ่นตัวดี อโลหะ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

(2.1) อินทรียวัตถุ (Organic) คือพวกที่มาจากสิ่งที่มีชีวิต ทั้งจากพืชและสัตว์ ที่นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบมี 5 ชนิดได้แก่ กระดาษ หนัง ยาง ไม้ และวัสดุสังเคราะห์จำพวกพลาสติก

(2.2) อนินทรียวัตถุ(Inorganic) คือวัตถุจำพวกอโลหะ ที่มาจากสิ่งที่ไม่มีชีวิต มีอยู่มากมายหลายชนิด ที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบมี 4 ชนิด ได้แก่ ดิน หิน ปูน ทราย และแก้ว

2.4 ข้อมูลทฤษฎีงานออกแบบเรขศิลป์

2.4.1 ความหมายงานออกแบบเรขศิลป์

เรขศิลป์ (Graphic Design) ยอมรับกันว่าเริ่มต้นในยุโรป โดยการศึกษาการออกแบบในเยอรมันนี คือ สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) ในช่วง 1920 ในสหรัฐอเมริกาเริ่มขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเริ่มต้นมาจากศิลปิน นักออกแบบละครเวที สถาปนิกหรือนักถ่ายภาพ แล้วจึงพัฒนามาสู่นักออกแบบสื่อสารโดยตรง ดังนั้น รากฐานของการออกแบบกราฟิกจึงถือกำเนิดมาจากการเคลื่อนไหวของวงการศิลปกรรม ยกเว้นอยู่เพียง 2 กลุ่ม คือ
ป็อบอาร์ต (Pop Art) และคอมพิวเตอร์อาร์ต (ComputerArt) ที่ได้รับอิทธิพลไปจากงานออกแบบ (วิรุณ ตั้งเจริญ.2544:17-18)

ผู้วิจัยศึกษาขอบข่ายของงานออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) ในความหมายที่กว้างขึ้นในเชิงของการศึกษาศิลปะด้านพาณิชย์ศิลป์ จากการค้นคว้า เอกสารและตำรา รวบรวมความหมายของงานออกแบบ
เรขศิลป์สรุปเป็นแนวทางของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

สนั่น ปัทมะทิน อธิบายว่า “Graphic design” เป็นศิลปะการพิมพ์ ศิลปะลายเส้น ศิลปะเกี่ยวกับการขีดเขียน การแสดงความคิดเป็นรูปร่างต่างๆ บนพื้นวัสดุหรืออาจหมายถึงแขนงหนึ่งของวิชาการถ่ายภาพ ซึ่งรวมเอากรรมวิธีการถ่ายภาพทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อเตรียมพื้นที่วัสดุสำหรับการตีพิมพ์การถ่ายทอดภาพและภาพประกอบอื่นๆ ด้วยเครื่องพิมพ์โดยเป็นรูปของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ใดๆ(สนั่น ปัทมะทิน 2520 : 82)

ศิริพงศ์ พยอมแย้ม อธิบายว่า “Graphic design” เป็นการกระทำให้เกิดเป็นรูปรอยด้วยการวาดเส้นการระบายสี การพิมพ์ ตลอดจนการถ่ายภาพ ลงบนพื้นผิววัสดุ 2 มิติ (ศิริพงศ์ พะยอมแย้ม.2537:21)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กูด (Carter V.Good) อธิบายว่า “Graphic design” เป็นศิลปะและวิทยาศาสตร์ในการนำเส้น รูปภาพ แผนภาพ งานพิมพ์ รวมทั้งการจัดทำรูปเล่ม หนังสือ จากการออกแบบและผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อความหมายโดยมีลักษณะ 2 มิติ (Good 1973: 50)

วิรุณ ตั้งเจริญ อธิบายว่า “Graphic design”เป็นการออกแบบทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design) คือการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสาร โฆษณา บรรจุภัณฑ์ ป้าย ภาพยนตร์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ แผ่นพับ นิทรรศการ เป็นต้น นักออกแบบกราฟิกเกี่ยวข้องกับการอ่านและการดู การยอมรับของประชากร จากการการพยายามดึงเป้าหมาย (Target Group) ให้กว้างที่สุดให้ตอบสนองการมองเห็น (visual message) ด้วยทัศนคติที่ดี โดยใช้แบบตัวอักษร (Typography) สัญลักษณ์ (Symbolism) ภาพประกอบ (illustrator) และภาพถ่าย (Photographic) เพื่อสื่อสารทางตาเห็นดังนั้น การออกแบบกราฟิกย่อมไม่ใช่งานศิลปกรรม ศิลปินทางศิลปกรรมขึ้นอยู่กับประชากรเพียงคนเดียวคือตัวศิลปินเอง แต่ผู้สร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกเกี่ยวข้องกับมวลประชากร ซึ่งบางครั้งอาจจะนับด้วยล้าน ต่างมีเจตนา (Intent)ที่แตกต่างกัน บางครั้งงานออกแบบก็อาจจะคล้ายกับงานศิลปะ หรือในทางกลับกัน งานศิลปะก็อาจจะคล้ายงานออกแบบ ซึ่งต่างก็เป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่ตามองเห็น (วิรุณ ตั้งเจริญ.2545: 13-15)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ อธิบายว่า “Graphic Art” แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้เลขนศิลป์ด้านการพิมพ์ (Printing graphic) เลขนศิลป์ด้านสิ่งแวดล้อม (environmental graphic)เลขนศิลป์ด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์ และโทรทัศน์(ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540: 19

ในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการรวบรวมเรขศิลป์ของวัฒนธรรมที่สัมผัสได้(tangible culture) ซึ่งปรากฏเป็นรูปแบบของภาพที่ปรากฏในบทเพลง ผ่านการตีความจากบทร้องและทำนองเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ เป็นภาพสัญลักษณ์ ยุคสมัย เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยถ่ายทอดในรูปแบบลักษณะของการวาด เขียน หรือใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ต่างๆให้เกิดรูปรอย เป็นตัวอักษรและลวดลาย นำมาวิเคราะห์สร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ ไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสู่กลุ่มเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ ด้วยรูปลักษณ์ที่สวยงาม ดึงดูดใจ ได้แก่ ได้แก่ แบบตัวอักษร (Typography) สัญลักษณ์ (Symbolism) ภาพประกอบ (illustrator) และโทนสี (Color)

2.4.2 แบบแผนงานเรขศิลป์ (Graphic Style)

ผู้วิจัยมีการศึกษาให้ครอบคลุมซึ่งแบบแผนในงานออกแบบเรขศิลป์ ที่มีผลมาจากพัฒนาการของนักออกแบบในแต่ละยุคสมัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในวิเคราะห์และประยุกต์ใช้เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โดยศึกษาแบบแผนงานออกแบบในยุคต่างๆดังนี้

2.4.2.1 เซอร์เรียวริสม์ Surrealism ภาพที่ปรากฏเป็นผลมาจากจิตใต้สำนึก รูปภาพคล้ายความฝัน แนวคิดได้มาจาก ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ภาพที่ปรากฏลึกลับคล้ายภาพถ่าย

2.4.2.2 คอนสตรัคติวิสม์ Constructivism เป็นการผสานกันระหว่างคำและภาพประสบการณ์ทางการมองเห็น (Visual Experience) ที่เกิดขึ้นเอง มิใช่การถ่ายทอดรูปแบบสิ่งแวดล้อม ภาพถ่าย ภาพถ่ายสื่อผสม (Photomontage) ลักษณะการวางทับซ้อน (Superimposition) ลักษณะการกำหนดจุดชัดเจนหลายจุด (Variable Focuses) แบบตัวอักษรที่เด่นชัด (Concrete Typography)

2.4.2.3 อาร์ตนูโว Art Nouveau รูปร่างรูปทรงที่ลื่นไหลและบิดเบี้ยว ต้นไม้ ต้นองุ่น ใบไม้ ดอกไม้ เน้นความสำคัญอยู่ที่การตกแต่งผิวหน้า (Surface Decoration) ลวดลายสวยงาม คิวบิสม์Cubism ทำลายรูปทรงออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย (Fragmentation)การเสนอหลายมุมมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Multiple Viewpoint) ภาพปะติด (Collage) ผสมวัสดุ (Assemblage) ใช้ตัวหนังสือแสดงเป็นสื่อที่มองเห็นได้ (Letter Forms)

2.4.2.4 ฟิวเจอร์ริสม์ Futurism นำส่วนประกอบของเครื่องจักรและพลังเคลื่อนไหว (Kinematics) เป็นปัจจัยการออกแบบ บันทึกเวลา (Time) ลงในรูปทรงที่มองเห็นได้ (Visual Form) คล้ายการถ่ายซ้อน (Strobe Photography)

2.4.2.5 ดาดา Dada ดาดาขยายความคิดและการปฏิบัติทางศิลปะให้กว้างออกไป เรื่องชวนขบขันที่กินใจ เรื่องอุปมา เรื่องที่ทำลายคุณค่าและความเคยชินต่างๆ เป็นปัจจัยการสื่อสารที่สำคัญ การใช้ตัวอักษรเข้ามามีบทบาท

2.4.2.6 อาร์ต เดโค Art Deco การออกแบบลวดลายและพื้นผิวเป็นผลสืบเนื่องมาจากอาร์ตนูโว แต่เน้นการใช้รูปทรงเรขาคณิตและเครื่องมือช่วยในการออกแบบรูปทรงเพรียวพลิ้ว (Streamlined Shape) เป็นมันลื่นราบเรียบ (Slick)บางครั้งหรูหราอลังการ (Garish) แบบตัวอักษรลวดลาย (Ornate Typography) แสดงขอบเขต มุม ละเอียด

2.4.2.7 ป็อบอาร์ต Pop Art เป็นผลมาจากงานออกแบบกราฟิก บรรจุภัณฑ์ ป้าย หรืองานศิลปะโฆษณาอื่นๆ นิยมใช้เลียนแบบจากงานออกแบบในเชิงธุรกิจ

2.4.2.8 เดอสไตล์ De Stijl กำหนดแบ่งบริเวณว่างอย่างชัดเจน เรียบง่าย รูปร่างพื้นฐาน สีหลัก (Primary Colors) ดุลยภาพแตกต่างซ้ายขวา (Asymmetry) อิทธิพลอย่างยิ่งใหญ่ของสถาบันเบาเฮาส์ ศิลปินผู้นำคือ มอนดริอัน (Mondrian)

2.4.2.9 เบาเฮาส์ Bauhaus เบาเฮาส์เป็นสถาบันและความคิดที่มีความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี สืบเนื่องความคิดมาจากคอนสตรัคติวิลม์และเดอไสตล์ งานทัศนสื่อสารทุกรูปแบบภาพถ่ายสร้างสรรค์ แบบตัวอักษร เป็นจุดเริ่มต้นของนักออกแบบ (Professional Design) ผสมผสานคุณประโยชน์และความคิดเข้าด้วยกัน

2.4.2.10 แอ็บแสตร์คเอ็กเพรสชันนิสม์ Abstact Expressionism เป็นศิลปะแสดงการเคลื่อนไหว (Action Art) รูปทรงที่ปรากฏจากผลงานการเคลื่อนไหวนั้น ศิลปินอเมริกันเป็นผู้พัฒนารูปแบบขึ้นมาจินตภาพที่ซ่อนเร้น (Mysterious Imagery) รูปแบบที่เสมือนสิ่งที่ไม่สมบูรณ์ มีผลต่อวงการออกแบบกราฟิคบ้างแต่ไม่โดดเด่นนัก

2.4.2.11 มินิมอล อาร์ต (Minimal Art) สนใจเกี่ยวกับบริเวณว่างทั้ง 2 และ 3 มิติ ส่วนประกอบของการออกแบบเป็นลักษณะกระจาย (Spares Design Element) ตารางเหลี่ยม คำนวณวางแผนในเชิงคณิตศาสตร์เสนอความคิดของศิลปิน นามธรรม และโครงสร้างเน้นปรัชญา “น้อยแต่มาก” (Less is more)

2.4.2.12 อ็อบ อาร์ต Op Art แสดงลักษณะลวงตา (Illusion) สนามสี (Color Field) หลอนตา (Optic)การรับรู้รูปทรงเรียบง่าย ในสภาพส่วนรวมตามทฤษฎีเกสตอลท์ (Gestalt) เสนอในรูปแบบเรขาคณิต (Diagram) สัมพันธ์กับจิตวิทยาการใช้สี (Color Psychology)

2.4.2.13 คอมพิวเตอร์ อาร์ต Computer Art เป็นการปรากฏภาพจากภาษาคณิตศาสตร์ที่เกิดจากโปรแกรมที่เขียนขึ้นมา ภาพที่ปรากฏเป็นจุด หรือเส้น เป็นงานศิลปะจักรกล (Machine-Made Art) การเสนอภาพประกอบและตัวอักษร

2.4.3 ประเภทของงานออกแบบเรขศิลป์

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ แบ่งประเภทของงานออกแบบเรขศิลป์ ได้ 3 ด้าน ดังนี้ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540: 19)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3.1 เรขศิลป์ด้านการพิมพ์ (Printing graphic)

2.4.3.1.1 หนังสือพิมพ์ (newspaper)

2.4.3.1.2 นิตยสาร (magazine)

2.4.3.1.3 วารสาร (periodical)

2.4.3.1.4 หนังสือ (book)

2.4.3.1.5 ภาพพิมพ์และโฆษณาที่เป็นภาพพิมพ์ (Poster & Poster ad)

2.4.3.1.6 เครื่องหมายการค้า (Trademark)

2.4.3.1.7 บรรจุภัณฑ์ (Packaging)

2.4.3.1.8 สิ่งพิมพ์ทั่วไป (General printed matter)

2.4.3.2 เรขศิลป์ด้านสิ่งแวดล้อม(environmental graphic)

2.4.3.2.1 การจัดแสดงสินค้าและหน้าร้าน (Display & Sign on building)

2.4.3.2.2 นิทรรศการ (Exhibition)

2.4.3.2.3 ตัวอักษร –สัญลักษณ์ตามอาคาร (Lettering &Sign on building)

2.4.3.2.4 เครื่องหมายจราจร (Traffic sign)

2.4.3.2.5 แผ่นป้ายโฆษณา (Sign board)

2.4.3.2.6 เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในที่สาธารณะ (Sign & symbol in the public place)

2.4.3.3 เรขศิลป์ด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์และโทรทัศน์ (Film, video&t.v. graphics)

2.4.3.3.1 หัวเรื่องภาพยนตร์ วิดิทัศน์ และโทรทัศน์ (Film, video&t.v. title graphic)

2.4.3.3.2 ภาพนิ่งโฆษณา (advertising film)

2.4.3.3.3 ภาพยนตร์โฆษณา (Advertising film)

2.4.3.4 องค์ประกอบงานออกแบบเรขศิลป์ (GraphicDesign)

จากการศึกษาความหมายและประเภทของงานออกแบบเรขศิลป์และความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก ผู้วิจัยได้จัดขอบข่ายของการศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญ เพื่อนำไปประยุกต์ในแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกซึ่งมีดังนี้

2.4.3.4.1 ศึกษาองค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านโทนสี

2.4.3.4.2 ศึกษาองค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านตัวอักษร

2.4.3.4.3 ศึกษาองค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านเครื่องหมายและสัญลักษณ์

2.4.3.4.4 ศึกษาองค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านภาพประกอบ

2.4.3.5 องค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านโทนสี

ปาพจน์ หนุนภักดี (2553:123-126) อธิบายเรื่องสีในงานออกแบบเรขศิลป์ สรุปความว่า สีเป็นตัวแสดงอารมณ์ได้ดี นักออกแบบใช้สีในการสื่อสารความรู้สึกบางสิ่งบางอย่างออกมา ในอดีตงานออกแบบเรขศิลป์มีสีขาวและสีดำเป็นพื้นฐาน โดยธรรมชาติเราไม่สามารถรับรู้สีได้จนกว่าแสงจะไปกระทบวัตถุเข้ามาหาตาเรา

(ปาพจน์ หนุนภักดี.2553:123-126)

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี เช่น ถ้าเราเอาสีขาวไปผสมกับอีกสีหนึ่งสีนั้นจะสว่างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆหนึ่ง เช่น สีที่ถูกสีดำผสมเข้าไปก็จะทำให้หม่นหมอง

2.4.3.6 หลักการใช้สีในการออกแบบ

2.4.3.6.1 คู่สี สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติเมื่อนำมาวางคู่กันจะทำให้เกิดความสดใสเพราะเป็นสีที่ตัดกัน ขัดแย้งกัน ถ้านำมาผสมกันจะได้เป็นสีกลาง ถ้านำสีหนึ่งมาเจือลงในคู่สีเล็กน้อยจะทำให้เกิดความหม่น

2.4.3.6.2 สี**ข้างเคียง** สีที่อยู่ข้างกันในวงจรสีธรรมชาติจะกลมกลืนกัน เช่น เหลืองกับเหลืองส้ม ถ้านำมาวางห่างกันความกลมกลืนจะลดลงเรื่อยๆ แต่เกิดความขัดแย้งกันหรือตัดกันเพิ่มมากขึ้นโดยถ้าตัดกันจนถึงจุดตรงข้ามก็จะกลายเป็นคู่สีอย่างแท้จริง

2.4.3.6.3 **สีอุ่นและสีเย็น** สามารถแบ่งวงจรสีออกเป็น 2 ส่วนด้วยเส้นแนวดิ่ง ได้แก่ สีวรรณะอุ่น คือ สีเหลือง (ครึ่งหนึ่ง) เหลืองส้ม ส้ม แดงส้ม แดง ม่วงแดง และม่วง อีกซีกหนึ่งคือสีวรรณะเย็น คือ สีเหลือง (อีกครึ่งหนึ่ง) เหลืองเขียว เขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง (อีกครึ่งหนึ่ง) โดยสีเหลืองและสีม่วงจะเป็นสีวรรณะกลางคือเป็นได้ทั้งสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น

2.4.3.6.4 **สีแบบเอกรงค์ (Monochrome)**ไล่สีเดียวกันโดยน้ำหนักแก่อ่อนลงไปตามลำดับ

2.4.3.6.5 การเลือกใช้สีตามหลักจิตวิทยาและความหมาย Max Lusher นักจิตวิทยาชาวสวิตเซอร์แลนด์ได้ยกตัวอย่างจิตวิทยาในการใช้สี ดังนี้

(1) **สีดำ** แทนความตายในหลายวัฒนธรรม (The color of death)

(2) **สีขาว** แทนความบริสุทธิ์หรือการแต่งงาน

(3) **สีชมพู** ให้ความน่าสนใจได้เร็ว

(4) **สีน้ำเงิน** แทนความพอใจ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความอิสรเสรี ความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเพื่อน และเป็นสีที่แทนท้องฟ้าและทะเล สีน้ำเงินได้รับความนิยมสูงแต่สำหรับคนทั่วไปอาจให้ความรู้สึกเย็นและหดหู่ในบางโอกาส

(5) **สีเขียว** แทนการเคารพตนเอง (Self-Respect) สามารถควบคุมเจตจำนงและความสามารถในความเพลิดเพลิน สีเขียวแทนธรรมชาติ ครั้งหนึ่งโรงพยาบาลทาสีเขียวเพราะมันจะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย

(6) **สีแดง** แทนความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confident) การมีกิจกรรมความสามารถตอบสนองต่อสิ่งท้าทาย

(7) **สีเหลือง** แทนการพัฒนา ความคาดหวังหรือทัศนคติที่พร้อมจะพัฒนาต่อสิ่งใหม่ๆ

2.4.3.6.6 การเลือกสีเชิงการตลาดและแฟชั่น เนื่องจากงานออกแบบเลขนศิลป์สัมพันธ์กับงานโฆษณาและการตลาด รวมทั้งเทรนด์แฟชั่น ซึ่งอาจมีการแทนค่าสีแตกต่างออกไปจากหลักจิตวิทยา

(1) สีดำ แทนความคลาสสิก ความอมตะ ความเป็นกบฏความลึกลับ สีดำเป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงในวงการออกแบบ

(2) **สีขาว** แทนความเป็นกลางความอ่อนน้อม ความบริสุทธิ์ ปราศจากเชื้อโรค ความอ่อนเยาว์ สีขาวมักได้รับการเลือกให้เป็นสีที่สื่อในภาพโฆษณาครีมบำรุงและเป็น Back drop ของเว็บไซต์ส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) **สีน้ำเงิน** เป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้งยังแสดงถึงความมั่นใจ ความมั่นคง เทคโนโลยี เช่นเดียวกับที่ตำรวจในต่างประเทศจะใช้ชุดประจำตัวเป็นสีน้ำเงินซึ่งสีเทาและสีน้ำเงินเป็นสีที่ได้รับความนิยมใช้ในอนาคต

(4) **สีน้ำตาล** แทนความสบายแบบคลาสสิค ในวงการแฟชั่นมักใช้สีน้ำตาลเป็นเป็นตัวโฆษณา โดยใช้คู่กับสีดำและสีทอง เช่น แบรนด์อย่าง GucciAmaniแต่บางครั้งอาจใช้กับคู่สีเขียวแสดงถึงธรรมชาติของโลกหรือกระแส Eco-Design

(5) **สีเขียว** แทนความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติ ความสงบ การเกิดใหม่ ความเยาว์วัยในวงการออกแบบนิยมมากในช่วงกระแส Eco-Design

(6) **สีส้ม** แทนความรู้สึกกระตือรือร้น เปรียบได้กับนิสัยของคนอเมริกัน คือ ต้องการความสมดุล บางครั้งพบว่าการถูกนำไปใช้ในการรีแบรนด์สำหรับแบรนด์ที่ต้องการเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่

(7) **สีชมพู** แทนความบริสุทธิ์ บางคนเปรียบว่าสีชมพูเป็นน้องสาวของสีแดง คุกบางแห่งใช้สีชมพูทาห้องขังในวงการตลาดจะใช้สีชมพูแสดงถึงวัยแรกรุ่นของหญิงสาว หรือในแบรนด์สำหรับเด็กอ่อน แต่บางครั้งก็ยากที่จะพบกับสีชมดูในงานออกแบบ

(8) **สีม่วง** แทนความหรูหรา ชั้นสูง มีปัญญา แต่ในประเทศไทยมักใช้กับความเศร้า ความเป็นหม้ายซึ่งต่างจากแนวคิดทางตะวันตก จึงพบว่าสีม่วงในแบรนด์ทางตะวันตกจะมีความนิยมในธุรกิจหรูหรา สีม่วงอ่อนนั้นเหมาะกับการออกแบบเชิงสิทธิสตรีหรือดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ด้วยสีม่วง

(9) **สีแดง** แทนความมีพลังงาน กิเลส ความกล้าหาญ ความรัก ความอันตรายความก้าวร้าว หารดึงดูดทางเพศ สีแดงเป็นสีที่ได้รับความนิยมอย่างมากสีหนึ่งในวงการตลาดบางแห่ง เช่น ประเทศจีน สีแดง หมายถึง ความโชคดี ดูเหมือนว่าสีแดงจะกระตุ้นอารมณ์ที่สื่อถึงความร้อนแรงได้ดีที่สุด

(10) **สีเหลือง** แทนความร่าเริง สนุกสนาน การมีความสุข ความมีไอเดีย มักใช้กับการเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่ต้องการภาพลักษณ์ใหม่

2.4.3.7 องค์ประกอบงานเลขนศิลป์ด้านตัวอักษร(Typography)

ปาพจน์ หนุนภักดี อธิบายว่า หน้าที่หลักของงานออกแบบเรขศิลป์เป็นเรื่องของการสื่อสารไปยังผู้รับสาร องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญคือตัวอักษร ซึ่งมีลักษณะโครงสร้างที่เฉพาะและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ดูในลักษณะที่ต่างกัน โดยสากลแล้วสามารถแบ่งลักษณะตัวอักษร ได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่ ตัวเส้นหนาเป็นตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาซึ่งทำให้ดูมีน้ำหนักและความหนาแน่น นิยมใช้พาดหัวเรื่อง ตัวเส้นหนัก มีเส้นหนาน้อยกว่าตัวเส้นหนา นิยมใช้พาดหัวเช่นเดียวกับตัวเส้นหนา ให้ความรู้สึกที่มีน้ำหนักเบากว่าตัวปกติ (Normal Face) หรือตัวพิมพ์เนื้อเรื่อง (Book Face) เหมาะกับการเรียงพิมพ์ข้อความยาวๆ ตัวเส้นบาง (Light, Light Face)และตัวเส้นบางมาก (Extralight Face) ทำให้งานออกแบบมีน้ำหน้าเบาและหนาแน่นน้อย ตัวเอน (Italic, Oblique) เอนไปทางขวา ทำให้งานออกแบบดูนุ่มนวลขึ้น นำมาใช้ในงานพิมพ์ข้อความยาวๆได้ ตัวโย้ (Baclslant) เป็นตัวพิมพ์แบบไม่ตั้งตรงแต่เอนไปทางซ้าย ไม่นิยมนำมาพิมพ์ข้อความยาวๆ เพราะขัดกับธรรมชาติการอ่านของมนุษย์ ตัวแคบ (Condensed Face) มีลักษณะเหมือนตัวพิมพ์เหมือนถูกบีบในแนวนอนตัวกว้าง (Extended Face) มีลักษณะเหมือนถูกขยายออกไปในแนวนอน (ปาพจน์ หนุนภักดี. 2553:125)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายละเอียดของการจัดวางตัวอักษรในงานออกแบบเรขศิลป์ แบ่งออกได้เป็น 4 ข้อใหญ่ ดังนี้

2.4.3.7.1 ช่องไฟ (Letter Space, Character space) คือ ที่ว่างระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว บางครั้งเราเรียกว่า แทร็กกิ้ง (Tracking)

2.4.3.7.2 การล้ำ (Kerning) คือ การจัดช่องว่างระหว่างตัวพิมพ์ให้ส่วนหนึ่งของตัวอักษรล้ำเข้าไปในช่องว่างของตัวอักษรอีกตัวหนึ่ง การล้ำไม่ใช่การจัดช่องไฟ

2.4.3.7.3 วรรคคำ (Word space) คือ ที่ว่างระหว่างคำแต่ละคำ สามารถจัดเรียงให้ใกล้หรือห่างกันด้วยการเว้นวรรคคำ (Word Spacing)

2.4.3.7.3 ช่องว่างระหว่างบรรทัด (Line space) คือ ที่ว่างระหว่างบรรทัดแต่ละบรรทัด ซึ่งสามารถจัดเรียงให้ใกล้หรือห่างกันได้ด้วยการแทรกแต่ละบรรทัดหรือช่วงบรรทัด (Leading)

2.4.3.8 องค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านเครื่องหมายและสัญลักษณ์(Symbolism)

ปาพจน์ หนุนภักดี (2553:230)อธิบายถึงการออกแบบสัญลักษณ์ในงานออกแบบเรขศิลป์ว่า“จุดสำคัญประการหนึ่งของการออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมายการค้าก็คือ ความกระชับแต่หนักแน่นและโดดเด่นเพราะฉะนั้นมันก็เปรียบการย่อสาระสำคัญและขับเน้นมันขึ้นมาด้วยการออกแบบนั่นเอง”

ศิริพงศ์ พะยอมแย้ม(2537:138) สรุปความหมายของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ว่า เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้แทนสภาพของจริงในการสื่อความหมายระหว่างมนุษย์ด้วยกันในลักษณะรูปภาพโดยการรับรู้จากประสบการณ์ร่วมกัน

อารี สุทธิพันธุ์ (2521:145)ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์ว่า เป็นสิ่งซึ่งมนุษย์ออกแบบสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อความหมายที่จะให้ทุกคนในสังคมปฏิบัติ เพื่อความเป็นระเบียบและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สิ่งซึ่งมนุษย์ออกแบบนี้อาจได้รูปแบบจากธรรมชาติหรือรูปแบบที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือดีดแปลงใหม่

วิรุณ ตั้งเจริญ (2545: 62)กล่าวถึงลักษณะของสัญลักษณ์ที่ดีว่า สัญลักษณ์ที่ดีย่อมมีเหตุผลในตัวของมันเอง และสามารถพิจารณาได้หลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นการพิจารณาในแง่ความคิดพัฒนาการหรือวิเคราะห์

2.4.3.9 ชนิดของงานออกแบบสัญลักษณ์

2.4.3.9.1 ภาษาภาพ (Pictograph) คำว่า Pictograph มาจากอีกคำหนึ่งว่า Pictogram หมายถึงสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงวัตถุประสงค์ กิจกรรม การกระทำ กระบวนการ หรือแนวคิดซึ่งมีใช้กันในสังคมมาช้านานและเป็นสากล โดยจะไม่มีตัวอักษรประกอบแต่อย่างใด และไม่มีความละเอียดซับซ้อนเช่น ป้ายจราจร ป้ายบอกทาง ป้ายห้ามต่างๆ เป็นต้น

2.4.3.9.2 **สัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ตัวอักษรในการสื่อความหมาย (Symbol)** มักเป็นสัญลักษณ์เฉพาะกิจไม่เป็นสากล เช่น ขององค์กร สถาบัน บริษัท จุดเด่นคือมีภาพแต่ไม่มีตัวอักษรใดๆ

2.4.3.9.3 **ภาพอักษรที่ใช้ตัวอักษรในการสื่อความหมาย (Letter Mark)** ภาพตัวอักษรที่ใช้ตัวอักษรในการสื่อสารนิยมใช้ในการเป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัท

2.4.3.9.4 **โลโก้ (logo)** คำว่า logo ตัดทอนมาจากคำว่า Logo Type หมายถึง ตราสัญลักษณ์ซึ่งสื่อความหมายเฉพาะ เช่น บริษัท ห้างร้าน ส่วนราชการ อาจมีภาพและตัวอักษรอยู่ร่วมกันก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3.9.5 **เครื่องหมายการค้า (Trade mark)** หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ได้ไม่ว่าจะเป็นชื่อ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย เพื่อสร้างความแตกต่างในการสื่อความหมาย แสดงความเป็นเจ้าของ มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว และแสดงความเป็นมาของเครื่องหมาย

2.4.3.9.6 เครื่องหมายกราฟิก

(1) เครื่องหมายที่มีความหมายชัดเจน

(2) เครื่องหมายที่ไม่สื่อความหมาย

2.4.3.9.7 เครื่องหมายตัวอักษร

(1) เครื่องหมายชื่อ ซึ่งประกอบได้แก่ ชื่อที่สื่อความหมายโดยตรง, ชื่ออุปมา, ชื่อเฉพาะ, ชื่อที่ตั้งขึ้นมาใหม่

(2) เครื่องหมายชื่อย่อ

2.4.3.10 อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) หมายถึง การแสดงออกให้เห็นภาพลักษณ์ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่น พร้อมๆกับแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ขององค์กรนั้นๆ โดยอาศัยองค์ประกอบทางเลขนศิลป์ กระบวนการสร้างสรรค์เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในการออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์นั้น มีการลำดับขั้นของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะดังต่อไปนี้ โดยการถ่ายทอดความคิดให้มีลักษณะเป็นรูปธรรม ผู้ออกแบบแปลความคิดซึ่งมีลักษณะเป็นความคิดหรือนามธรรมให้ออกมาเป็นลักษณะรูปธรรม 3 ลักษณะดังนี้

2.4.3.10.1 การสร้างสัญลักษณ์ที่มาจากความต้องการด้านวัตถุ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ซึ่งสามารถนำรูปวัตถุนั้นๆมาเป็นรูปสัญลักษณ์ได้โดยตรง

2.4.3.10.2 การสร้างสัญลักษณ์ที่มาจากความต้องการที่เป็นนามธรรม สัญลักษณ์ประเภทนี้ ได้แก่ การแสดงออกทางความรู้สึก ใช้ลักษณะภาพแทนความคิดหรือ ไอดีโอกราฟ โดยดัดแปลงจากอักษรภาพ

2.4.3.10.3 ภาพสัญลักษณ์ที่คิดค้นขึ้นโดยอิสระ โดยเป็นที่ยอมรับร่วมกันในสังคมนั้นๆ สามารถสื่อความต้องการระหว่างกันได้

2.4.3.10.4 การพัฒนาภาพรูปธรรมให้เป็นสัญลักษณ์ที่ดี ภาพรูปธรรมจึงควรได้รับการพัฒนาเพื่อให้เป็นลักษณะของสัญลักษณ์ที่ดีโดยปรับปรุง ร่างแบบแก้ไขหลายครั้งเพื่อเลือกภาพที่ดีที่สุดเป็นสัญลักษณ์ต่อไป การนำเสนอภาพที่เป็นสัญลักษณ์และเครื่องหมายซึ่งอาจนำมาใช้ในหลายลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) ภาพเหมือนจริง(Realistic) ได้แก่ การใช้ภาพถ่าย ลายเส้น ที่มีลักษณะความเป็นจริงในธรรมชาติ ปัจจุบันไม่นิยมกันนักเพราะไม่สะดวกต่อการนำไปเผยแพร่ จากรายละเอียดของภาพที่มากเกินไป

(2) ภาพดัดแปลง (Applied) เป็นการดัดแปลงภาพเครื่องหมายสัญลักษณ์ให้ผิดแผกไปจากความเหมือนจริงโดยผู้ออกแบบสามารถกระทำได้หลายลักษณะ ดังนี้

(3) โดยการบิดเบือนให้มีลักษณะต่างจากภาพเหมือนจริง (Distortion) เช่น การบิดเบือนภาพดวงตาให้มีลักษณะเรียบง่ายกว่าดวงตาจริง

(4) โดยการทำให้เกิดความจริง (Exaggeration) โดยการสร้างภาพให้มีลักษณะขยายเกินจากความจริง

(5) โดยการจัดวางภาพใหม่ (Re-arrangement) เป็นการนำภาพปกติมาจัดวางตำแหน่งใหม่ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(6) ภาพนามธรรม (Abstract) เป็นภาพที่ไม่ได้เกิดจากธรรมชาติ เป็นรูปที่มีความหมาย รูปอิสระ หรือรูปเรขาคณิต ซึ่งไม่มีความหมายแต่ก็สามารถออกแบบให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่น่าสนใจได้

2.4.3.11 องค์ประกอบงานเรขศิลป์ด้านภาพประกอบ(illustrator)

ศิริพงศ์ พะยอมแย้ม (2537:175) กล่าวถึงประเภทของภาพประกอบ (illustration) ในงานออกแบบเรขศิลป์ จำแนกได้ดังนี้

2.4.3.11.1 ภาพเหมือนจริง เป็นภาพที่แสดงออกต่อวัตถุ คน สัตว์ ในลักษณะที่มีรายละเอียด ตลอดจนแสงเงาเหมือนกับภาพที่ตาเรามองเห็น ภาพเหมือนจริงสามารถให้ข้อเท็จจริงได้ดีกว่าอาจใช้จากการถ่ายภาพหรือการวาดภาพ

2.4.3.11.2 ภาพกึ่งสัญลักษณ์ เป็นภาพที่ได้ดัดแปลงหรือตัดทอนรายละเอียดจากภาพเสมือนจริง สร้างความรู้สึกที่แปลกใหม่และน่าสนใจแก่ผู้พบเห็น โดยผู้ดูสามารถรับรู้ว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพการ์ตูน

2.4.3.11.3 ภาพสัญลักษณ์ เป็นการนำภาพในลักษณะนามธรรม เช่นรูปเรขาคณิตมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกัน

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับระบบการพิมพ์

2.5.1 ความหมายและแบบแผนของการออกแบบสิ่งพิมพ์

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นขั้นตอนที่สำคัญและขั้นตอนต้นๆ ของการเตรียมการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่จำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Think) ทางด้านศิลปะมาเป็นหลักการที่สำคัยสามารถทำให้สิ่งพิมพ์นั้นเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ความคิดไปสู่ผู้อ่าน ทางสายตาซึ่งมีความสัมพันธ์และมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวัน เช่น ตัวอักษร สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ป้ายโฆษณา โปสเตอร์หนังสือพิมพ์ หนังสือ สัญญาณจราจร เป็นต้น

2.5.1.1 การออกแบบสิ่งพิมพ์ หรือ Graphic Design คือการออกแบบเพื่อการเผยแพร่เป็นงานออกแบบที่มุ่งชักชวนเรียกร้องหรือเผยแพร่ผลิภัณฑ์บริการและความคิดต่างๆ ซึ่ง
เป็นงานในลักษณะการพิมพ์ออกแบบบรรจุภัณฑ์ โฆษณา ภายยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ นิทรรศการ เป็นต้น การออกแบบสิ่งพิมพ์ ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบสื่อสาร (Communication Design) สิ่งที่ควรคำนึงถึงอย่างมาก โดยผู้ออกแบบจะต้องมีทักษะเกี่ยวกับการทำงานมีแนวคิดที่ก้าวหน้าทันสมัยทั้งความรู้และประสบการณ์รวมทั้งเทคนิคต่างๆ

2.5.1.2 แบบแผนของการออกแบบสิ่งพิมพ์

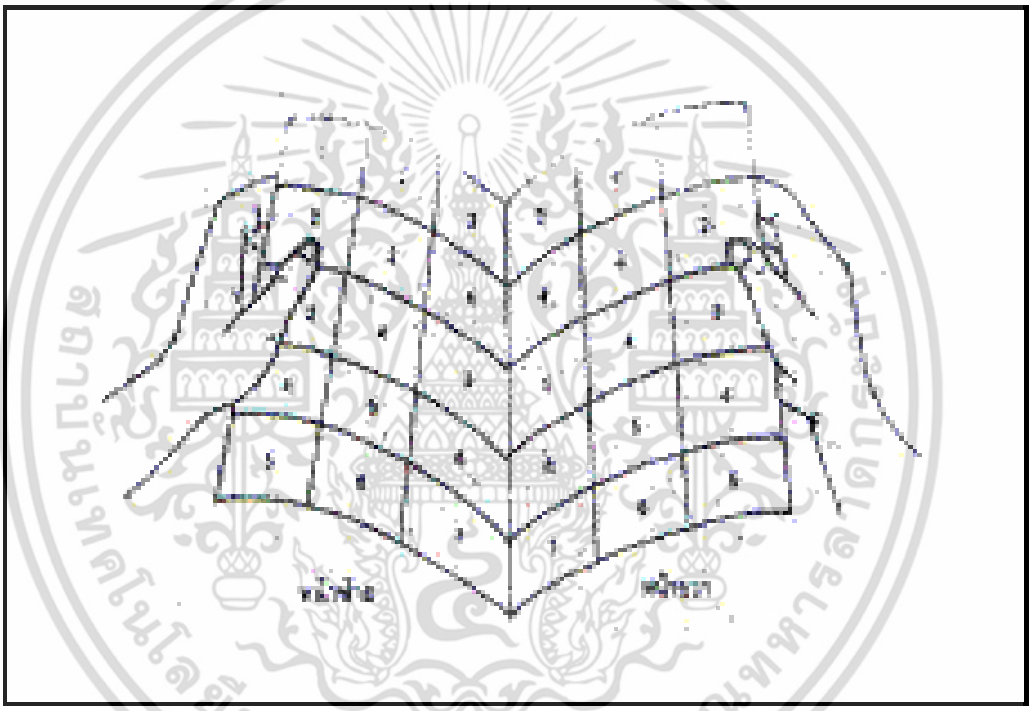
2.5.1.2.1วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์ เป็นการกำหนดเป้าหมายว่าเป็นสิ่งพิมพ์สำหรับบุคลากร ในลักษณะใด เช่น วัย เพศ ระดับการศึกษาหรือเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะใด เช่น หนังสือทางวิชาการ เริงรมย์ สารคดี

2.5.1.2.2 รูปร่างของงานพิมพ์ โดยปกติสิ่งพิมพ์มักมีรูปร่างมาตรฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ดังนั้นการพิมพ์ให้มีรูปร่างเป็นสีเหลี่ยมผืนผ้า จึงไม่ทำให้กระดาษเสียเศษซึ่งมีทั้งสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง (Portrait) และสีเหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน (Landscape)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

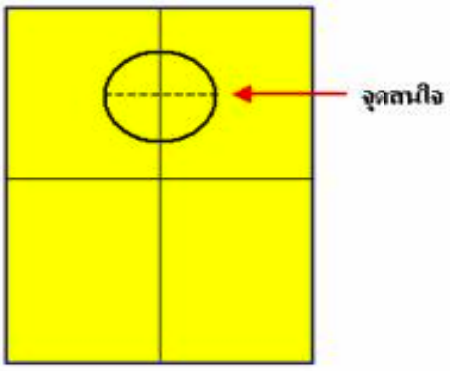
2.5.1.2.3 ตำแหน่งจุดแห่งความสนใจในงานพิมพ์

มักพบว่าผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์จะให้ความสำคัญแก่ปกหน้าเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ทั้งนี้เพราะเป็นจุดดึงดูดสายตาและสามารถสร้างความน่าสนใจแก่ผู้ดูในกรณีที่มีการแข่งขันกับสิ่งพิมพ์อื่นๆสำหรับการจัดหน้าภายในหนังสือนั้น สมัยก่อนมักให้ความสำคัญ หน้าขวามือหรือหน้าคี่ ได้แก่ 1,3,5,7 ไปตามลำดับแต่ในปัจจุบันจากผลการวิจัยพบว่าผู้อ่านให้ความสำคัญแก่หน้าหนังสือทางซ้ายเท่ากับหน้าขวาดังนั้นในการจัดหน้าจึงควรออกแบบตกแต่งให้มีความประณีตน่าสนใจเท่าๆกันและจากการวิจัยพบว่าผู้ดูจะมีความสนใจต่อตำแหน่งต่างๆของหน้าไม่เท่ากันโดยความสนใจจะมีมากบริเวณมุมบนซ้ายสำหรับหนังสือหน้าซ้ายและมุมบนขวาสำหรับหนังสือหน้าขวาจากนั้นความสนใจจะค่อยๆลดลงตามลำดับเมื่อสายตาเลื่อนลงมาข้างล่างและน้อยที่สุดเมื่อใกล้บริเวณพับกลางของหนังสือ



ภาพที่ 2.10 ภาพแสดงการแบ่งจุดสนใจในหน้าสิ่งพิมพ์
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 ภาพแสดงการวางจุดสนใจ
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

2.5.1.2.4 ขนาดของกระดาษที่จะทำสิ่งพิมพ์ ขนาดของสิ่งพิมพ์ย่อมขึ้นอยู่กับขนาดของกระดาษเป็นสำคัญสำหรับประเทศไทยนิยมใช้กระดาษ ขนาด 31'21นิ้ว โดยเรียกเป็นกระดาษ 1 ยก

ภาพที่ 2.12 ภาพแสดงการเรียกขนาดกระดาษโดยประมาณ
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

2.5.2 ระบบการพิมพ์และองค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.5.2.1 การพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพลส ผลของการพิมพ์จะได้ลักษณะดังต่อไปนี้

2.5.2.1.1 การพิมพ์พื้นที่ทึบ (Solid) หรือที่เรียกว่า พื้นตาย ของระบบนี้จะลงไปบนกระดาษ ที่ไม่เคลือบผิวมักแสดงให้เห็นลักษณะงานพิมพ์ที่พิมพ์ไม่ทั่วอยู่เสมอ

2.5.2.1.2 หมึกจะหนาบริเวณขอบตัวอักษรและเม็ดสกรีน และจะมีรอยแตกขรุขระตามตัวอักษร

2.5.2.1.3 จะมีรอยนูนที่ด้านหลังของงานพิมพ์เนื่องจากแรงกดของแม่พิมพ์

2.5.2.2 การพิมพ์ระบบแม่พิมพ์ร่องลึก ผลของการพิมพ์จะมีลักษณะดังนี้

2.5.2.2.1 ถ้าขยายอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้นจะเห็นขอบของตัวอักษรมีรอยหยักคล้ายฟันเลื่อย

2.5.2.2.2 ในการพิมพ์บนพื้นทึบอาจเกิดรอยสีขาวตามขอบของโพรงหมึกได้

2.5.2.2.3 ถ้าใบปาดหมึกแตกเป็นรอยบิ่นแหว่ง ทำให้ปาดหมึกได้ไม่หมด เมื่อพิมพ์ออกมาจะเห็นเส้นหมึกบนงานพิมพ์ได้

2.5.2.3 การพิมพ์ระบบออฟเซต การพิมพ์ระบบนี้ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพหรือตัวอักษร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พบว่าหมึก จะติดทั่วทั้งภาพอย่างสม่ำเสมอขอบภาพและขอบตัวอักษรจะมีความคมชัดโดยมีการอัดบี้ตามขอบภาพเหมือนการ พิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส

2.5.2.4 การพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน การพิมพ์ระบบนี้ปริมาณหมึกพิมพ์จะติดบนชิ้นงานมากกว่า การพิมพ์ด้วยระบบอื่นจนสามารถสัมผัสได้และเป็นการพิมพ์ซึ่งสามารถพิมพ์ได้บนวัสดุทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นกระดาษ ไม้ แก้ว โลหะ หนัง พลาสติก ฯลฯ และสามารถพิมพ์ได้บนชิ้นภาพทุกลักษณะไม่ว่าจะเป็นผิวเรียบ ผิวโค้ง และทรงกลม เช่น ขวด แก้ว ฯลฯ

ดังนั้น ผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์จึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจต่อลักษณะของการพิมพ์แต่ละระบบอย่างลึกซึ้งเพื่อจะได้เลือกระบบการพิมพ์ให้ตรงกับความต้องการของงานพิมพ์ โดยมีหลักในการพิจารณาดังนี้

(1) สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส
- มีจำนวนในการพิมพ์ไม่เกิน 2,000 ชุด
- ไม่ต้องการคุณภาพงานที่สูงมาก
- มีภาพประกอบน้อย
- ไม่ควรเป็นงานพิมพ์หลายสี
- มีงบประมาณในการพิมพ์น้อย

(2) สิ่งพิมพ์ที่เหมาะกับการพิมพ์ระบบออฟเซต
- ควรมีจำนวนการพิมพ์เกิน 2,000 ชุดขึ้นไป
- มีภาพประกอบมาก
- ต้องการความรวดเร็วในการพิมพ์
- ต้องการพิมพ์หลายสี

(3) สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการพิมพ์ระบบร่องลึก
- ควรมีจำนวนการพิมพ์มากกว่า 5,000 ชุด
- เป็นการพิมพ์บนกระดาษพลาสติกหรือฟอยด์
- ต้องการรายละเอียดของภาพสูง

(ระบบการพิมพ์.2555. [Online]. Available : http://designprt.212cafe.com)

2.5.3 ประเภทของสิ่งพิมพ์

2.5.3.1 สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

- หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่างๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจความหมาย ด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

- หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมุติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนาน เพลิดเพลินสนุกสนานมักมีขนาดเล็กเรียกว่าหนังสือฉบับกระเป๋า

2.5.3.2 สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

- หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพและความคิดเห็นใน ลักษณะความคิดเห็นในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกันซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน,รายสัปดาห์และรายเดือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วารสาร, นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลา การออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

- จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไรเป็นแบบให้เปล่า โดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆในวาระพิเศษ

2.5.3.3 สิ่งพิมพ์โฆษณา

- โบร์ชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆเย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้าเป็นอย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

- ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียวที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอนั้น เป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ

- ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่นดึงดูดความสนใจ

2.5.3.4 สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ การค้าต่างๆแยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ กระป๋องผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือลัง

2.5.3.5 สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาณัติ, บัตรเครดิต, เช็คธนาคาร, ตั๋วแลกเงิน, หนังสือเดินทาง, โฉนด เป็นต้น

2.5.3.6 สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร, บัตรอวยพร, ปฏิทิน,บัตรเชิญ, ใบส่งของ, ใบเสร็จรับเงิน, สิ่งพิมพ์บนแก้ว, สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

2.5.3.7 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น

2.5.4 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

2.5.4.1 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์มีความสำคัญในด้านการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร สาระ และความบันเทิง ซึ่งเมื่องานสื่อมวลชนต้องเผยแพร่จึงต้องผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์, วารสาร, นิตยสาร เป็นต้น

2.5.4.2 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในสถานศึกษา สื่อสิ่งพิมพ์ถูกนำไปใช้ในสถานศึกษาโดยทั่วไป ซึ่งทำให้ผู้เรียนผู้สอนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เช่น หนังสือ ตำรา แบบเรียน แบบฝึกหัด สามารถพัฒนา ได้เป็นเนื้อหาในระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ตได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.4.3 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานด้านธุรกิจ สื่อสิ่งพิมพ์ที่ถูกนำไปใช้ในงานธุรกิจประเภทต่างๆ เช่น งานโฆษณา ได้แก่ การผลิตหัวจดหมาย/ซองจดหมาย, ใบเสร็จรับเงิน/ใบส่งของ, โฆษณาหน้าเดียว, นามบัตร เป็นต้น

2.5.4.4 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานธนาคารงานด้านการธนาคาร ซึ่งรวมถึง งานการเงินและงานที่เกี่ยวกับหลักฐานทางกฎหมายได้นำสื่อสิ่งพิมพ์หลายๆประเภทมาใช้ในการดำเนินงาน เช่น ใบนำฝาก, ใบถอน, ธนบัตร, เช็คธนาคาร, ตั๋วแลกเงินและหนังสือเดินทาง

2.5.4.5 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในห้างสรรพสินค้าและร้านค้าปลีก สื่อสิ่งพิมพ์ที่ทาห้างสรรพสินค้าหรือร้านค้าปลีกใช้ในการดำเนินธุรกิจ ได้แก่ ใบปิดโฆษณาต่างๆ ใบปลิว, แผ่นพับ , จุลสาร (บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์.2553. [Online]. Available : www.nayoktech.ac.th)

2.5.5 กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.5.5.1 การทำต้นฉบับ (Manuscript หรือ Copy) เป็นผลงานของผู้แต่งหรือผู้เขียนในต้นฉบับประกอบด้วยหัวเรื่อง เนื้อเรื่อง และอาจมีภาพตารางแผนภูมิ (Chart) หรือแผนภาพ (Diagram) ประกอบเรื่องด้วยก็ได้ ต้นฉบับควรใช้กระดาษหน้าเดียวจะเขียนด้วยลายมือก็ได้แต่ต้องเขียนให้เรียบร้อยอ่านง่าย

2.5.5.2 การทำต้นแบบร่าง (Dummy) นิยมเรียกกันว่าทำ“ดัมมี่” ซึ่งหมายถึงการจัดหน้าของสิ่งพิมพ์ทั้งฉบับ มีลักษณะเหมือนการจำลองสิ่งพิมพ์ทั้งเล่ม เพื่อใช้ในการกำหนดจำนวนหน้าในสิ่งพิมพ์นั้นๆ ในทางปฏิบัติเมื่อผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ได้รับเนื้อหาต้นฉบับมาครบเรียบร้อยแล้วก็จะคำนวณว่าเนื้อหาจากต้นฉบับทั้งหมด เมื่อนำมาพิมพ์เป็นหนังสือทั้งเล่มจะได้จำนวนหน้าทั้งสิ้นกี่หน้า ซึ่งจะทำให้ผู้ออกแบบได้ทราบต่อไปว่าจะต้องใช้
กระดาษจำนวนกี่ยกต่อเล่ม

2.5.5.3 การกำหนดตำแหน่งพื้นที่หน้าพิมพ์หรือการจัดหน้าพิมพ์ (Layout) นิยมเรียกกันโดยทั่วไปว่า“เลย์เอาท์”หมายถึง การกำหนดพื้นที่ของสิ่งพิมพ์ในแต่ละหน้าว่าจะประกอบด้วยอะไรบ้าง โดยอาจเป็นตัวอักษรภาพประกอบว่าควรจะอยู่ในตำแหน่งบริเวณใดจึงจะเกิดความเหมาะสมงดงามตามหลักองค์ประกอบศิลป์และสามารถเร้าความสนใจจากผู้ดูสิ่งพิมพ์บางอย่างเช่น ตำรา ซึ่งมีแต่ตัวพิมพ์ล้วนๆ ไม่มีภาพประกอบ เมื่อผ่านขั้นตอนการทำต้นแบบร่าง (Dummy) ผู้พิมพ์ก็สามารถดำเนินการจัดพิมพ์ได้ตามวัตถุประสงค์ แต่สิ่งพิมพ์บางอย่าง เช่น นิตยสาร แผ่นพับ จุลสาร อนุสาร ซึ่งล้วนแต่มีลักษณะพิเศษและภาพประกอบมีความต้องการให้เป็นสิ่งพิมพ์ที่งดงามสะดุดตา ต้องมีการจัดหน้าหรือเลย์เอาท์ ในทางปฏิบัติหลังจากที่ผู้ออกแบบทำต้นแบบร่าง หรือดัมมี่แล้วจะนำดัมมี่นั้นมาจัดทำเลย์เอาท์ทีละหน้า

- ภาพร่าง จะใช้วิธีเสก็ตซ์ไปบนหน้าสิ่งพิมพ์แบบคร่าวๆ เช่น ลากเส้นขยุกขยิก แทนภาพ ใช้ดินสอแรเงาเป็นผันปลาแทนตัวอักษร ในขั้นภาพร่างนี้เรื่องที่สำคัญกว่าความละเอียดของภาพคือเรื่องสัดส่วนไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนของรูปภาพและขนาดตัวอักษร

- รูปแบบสำเร็จ เป็นการทำเลย์เอาท์ขั้นละเอียดมากกว่าภาพร่างแต่ก็ยังไม่ละเอียดที่สุด ในขั้นนี้มีการออกแบบตัวอักษรที่พาดหัวเห็นชัดทั้งรูปแบบสไตล์และขนาดสำหรับภาพก็ไม่ใช้เส้นขยุกขยิกแสดงสัดส่วน ของภาพเท่านั้น แต่เป็นการแสดงภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพวาดภาพถ่ายก็ได้เหมือนกันขนาดของตัวอักษรตลอดจนกรอบ เนื้อเรื่องก็จะกำหนดอย่างถูกต้อง

- รูปแบบสมบูรณ์เป็นการออกแบบพื้นที่ที่ละเอียดกว่าขั้นที่ 2 เพราะต้องการนำเสนอ เพื่อพิจารณารายละเอียดที่สมบูรณ์ในขั้นนี้ตัวอักษรหรือภาพต้องมีลักษณะเหมือนจริงทุกประการหากเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพถ่ายก็จะถูกปะไว้ในจุดที่เป็นจริง ตัวอักษรก็จะต้องทำให้เห็นถึงขนาดเนื้อที่ที่ถูกต้องซึ่งถ้าไม่พิมพ์ให้เหมือนจริงก็ต้องลากเส้นคู่ แสดงขนาดตัวอักษรให้แน่นอน

2.5.6 องค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.5.6.1 วิธีเสริมคุณค่าให้แก่งานออกแบบสิ่งพิมพ์โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์

2.5.6.1.1 ส่วนสัด (proportion) คือการกำหนดส่วนสัดของรูปแบบงานที่จะออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการใส่องค์ประกอบลงไปให้เหมาะสม การกำหนดกรอบ ขอบเขต รูปแบบ รูปเล่ม หรือขนาดไว้ รูปแบบส่วนสัดมี 2 ประการคือ

1. ความสัมพันธ์ในเรื่องของขนาด ระยะหรือพื้นที่ระหว่างของสองสิ่ง เช่น กว้าง – ยาว สอดคล้องกับสัดส่วนของกระดาษมาตรฐานที่จำหน่ายทั่วไปการ ใช้มาตรฐานดังกล่าวเป็นการใช้กระดาษ อย่างคุ้มค่าไม่ควรกำหนดส่วนสัดให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพราะจะดูไม่น่าสนใจ

2. การเปรียบเทียบระหว่างองค์ประกอบย่อย และภาพรวมขององค์ประกอบทั้งหมด เช่น ขนาดตัวอักษรและภาพประกอบในแต่ละหน้าคือไม่ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดต่างกันมากเกินไปในหนึ่งหน้า ยกเว้นหนังสือพิมพ์

2.5.6.1.2 ความสมดุล (balance) คือ การจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพให้มีน้ำหนักเท่ากัน น้ำหนักของภาพขึ้นอยู่กับขนาด รูปร่าง ความเข้มและสีความสมดุลในการจัดวางรูปแบบมี 2 ประเภท คือ

1. ความสมดุลแท้หรือที่องค์ประกอบทางซ้ายและขวาหรือบนและล่างมีน้ำหนักเท่ากัน

2. ความสมดุลเทียม คือ ความสมดุลที่องค์ประกอบทางด้านซ้ายและขวา หรือบนและล่างมีน้ำหนักไม่เท่ากันเมื่อมองรวมกันแล้วจะให้ค่าน้ำหนักของภาพเท่ากันรอบจุดกึ่งกลางของสายตา (optical center) อาจทำง่ายๆได้ด้วยการหรี่ตามองในระยะห่างหลายๆฟุต ซึ่งจะทำให้มองไม่เห็นรายละเอียดของภาพแต่จะมองเห็น เฉพาะส่วนประกอบใหญ่ๆที่มีน้ำหนักเท่านั้น ซึ่งจะทำให้พิจารณาได้ว่ามีส่วนใดใหญ่ไปเล็กไป เข้มไปหรืออ่อนไปหรือหนักไปทางด้านใดด้านหนึ่งได้

2.5.6.1.3 ความแตกต่าง (contrast) เป็นการเน้นส่วนใดส่วนหนึ่งเพื่อเร้าความรู้สึกซึ่งอาจทำได้โดยการใช้ขนาด รูปร่าง สี และทิศทางที่แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่นๆที่อยู่โดยรอบเพื่อทำให้เกิดความเด่นขึ้น

1. การเน้นความแตกต่างโดยขนาด คือต้องการเน้นให้มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าปกติ ซึ่งมักพบในงานโปสเตอร์ ปกหนังสือ และงานโฆษณาต่างๆ

2. การเน้นความแตกต่างโดยรูปร่างการใช้ขนาดที่แตกต่างกันเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพออาจต้องใช้วิธีสร้างองค์ประกอบภาพให้มีรูปร่างที่ต่างๆ กันออกไปด้วย ซึ่งอาจทำได้โดยการบัง (crop) ภาพบางส่วน การใช้ฮาฟโทน หรือการใส่สกรีนขนาดต่างๆ เข้าช่วยในการทำตัวอักษรหรือภาพได้ การเน้นความแตกต่างโดยรูปร่าง การเน้นความแตกต่างโดยการใช้ความแก่-อ่อนของสีภาพ การเน้นความแตกต่างด้วยทิศทาง

3. การเน้นความแตกต่างโดยการใช้ความแก่ – อ่อนของสีภาพ อาจทำให้สวยงามน่าสนใจมากขึ้นหากกำหนดแต่ละส่วนมีความเข้มแก่ – อ่อน ไม่เท่ากัน จะช่วยให้เห็นความลึกความชัดของภาพได้ดีขึ้นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้สิ่งพิมพ์ และเร้าความรู้สึกของผู้ดูได้โดยการใช้สีตัดกัน การใช้ตัวอักษรเว้นขาวในพื้นทึบ หรือการใช้เนื้อที่ว่างแทรกระหว่างหน้าที่มี เนื้อความมากๆ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การเน้นความแตกต่างด้วยทิศทาง การใช้ทิศทางในการชี้แนะผู้อ่านให้ติดตามข้อความ ที่ต้องการสื่อความหมายไปตามลำดับ เช่น ข้อความพาดหัวทางด้านบนภาพจะไปสิ้นสุดข้อความด้านขวามือและจะ ถูกชักนำมาสู่ข้อความข้างล่างโดยเส้นทแยงมุมและเมื่อจบข้อความสุดท้าย แล้วจึงจะถึงข้อความปิดท้ายส่วนกรอบ สี่เหลี่ยมจะทำหน้าที่เป็นกรอบที่กำหนดทิศทางให้องค์ประกอบภาพว่าจะอยู่ในแนวตั้งหรือแนวนอน

2.5.6.1.4 ลีลา (rhythm)

1. โดยกำหนดให้มีองค์ประกอบที่มีรูปแบบเดียวกันเรียงซ้ำกัน ความแตกต่างกันในรูปแบบที่วางมีไม่มากนัก เพื่อทำให้ผู้อ่านไม่สับสนเพราะมีรูปแบบคล้ายคลึงกันและทำให้การดูเป็นไปอย่างต่อเนื่องยิ่งขึ้น

2. โดยการใช้เส้นเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงลีลาของภาพ เป็นการใช้เส้นหรือส่วนประกอบของรูปแบบช่วยนำสายตาผู้อ่าน หรือผู้ดูไปสู่จุดสำคัญที่ต้องการสื่อความช่วยให้ส่วนประกอบต่างๆ แลดูคล้ายมีการเคลื่อนไหวจากส่วนประกอบหนึ่งไปอีกส่วนประกอบหนึ่งทำให้ภาพดูไม่ “นิ่ง” เกินไป ช่วยป้องกันความสับสนจากการดูสิ่งพิมพ์ด้วย วิธีการหนึ่งที่ช่วยให้สิ่งพิมพ์ดูมีลีลาโดยการใช้ลูกศรหรือเส้นซึ่งอาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นในลักษณะอื่นที่นำไปสู่จุดสนใจได้

2.5.6.1.5 ความมีเอกภาพ (unity)

เป็นการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดของรูปแบบตั้งแต่ข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ และอื่นๆให้มีความสัมพันธ์ให้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สามารถสะท้อนเรื่องราวเป็นหนึ่งเดียว ทำให้เกิดผลต่อผู้อ่านหรือผู้ดู ไปในทางเดียวกัน โดยสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของเจ้าของงานและผู้ออกแบบการจัดองค์ประกอบ ให้มีเอกภาพทำได้โดยการใช้จำนวนแบบตัวพิมพ์หรือแบบตัวอักษรที่ไม่มากเกินไปในหนึ่งหน้า เพื่อไม่ให้เกิดความหลากหลายหรือทำให้ส่วนประกอบต่างๆของรูปแบบแยกออกจากกันมากเกินไป

2.5.6.1.5 การจัดวางรูปร่าง (lay-out shape) การจัดวางองค์ประกอบของภาพให้เป็นบล็อกสี่เหลี่ยมหรือเป็นรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งที่ชัดเจนจนเกินไป จะทำให้เป็นที่น่าสนใจน้อยกว่าการจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ไม่แน่นอน แต่รูปแบบที่ไม่มีขอบเขตแน่นอนนั้น จะต้องมี 1 จุด ที่สัมผัสกับกรอบของภาพแต่ละด้าน(4ด้าน) เพื่อให้อยู่ในขนาดและขอบเขตที่เป็นไปตามข้อกำหนดของแผ่นภาพนั้น

2.5.6.1.6 การใช้รูปแบบที่ซ้ำกันเป็นการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ ของรูปแบบให้ดู เป็นกลุ่มก้อน โดยใช้รูปแบบที่คล้ายคลึงกันหรือเหมือนกันวางรวมกัน เพื่อเพิ่มความแปลกและความน่าสนใจและยังเป็นการเน้นข้อความหรือจุดสำคัญที่ต้องการสื่อความด้วย

2.5.6.1.7 การใช้กรอบหรือภาพพื้นที่เป็นลวดลาย เป็นการสร้างอารมณ์ให้กับภาพข้อความและรูปแบบสิ่งพิมพ์ โดยใช้การตกแต่งกรอบหรือวาดลวดลายเป็นกรอบล้อมรอบภาพและข้อความหรือว่าอาจใช้พื้นที่มีลวดลายหรือใช้กระดาษที่มีลายในตัว การเลือกใช้คำนึงถึงการใช้ลวดลายที่กลมกลืนกับแบบตัวพิมพ์หรือแบบตัวอักษรและภาพที่อยู่ภายใน และต้องเข้ากับความหมายและลักษณะของเนื้อหาด้วย

2.5.6.1.8 การผสมกลมกลืน (harmony) การออกแบบจะต้องจัดให้องค์ประกอบของภาพมีความผสมกลมกลืนและได้ผลตามความต้องการหลัก 2 ประการ

(1) รูปแบบที่ออกมาจะต้องสะดุดตาผู้ชม

(2) ภาพรวมทั้งหมดจะต้องสื่อความหมายหรือให้ผลในการมองเป็นสิ่งเดียวกัน ความผสมกลมกลืนจะจัดการได้ในเรื่อง สี รูปทรงขององค์ประกอบต่างๆและแบบตัวอักษร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.6.1.9 เน้นจุดแห่งความสนใจ (Center of interest) ควรจะต้องมีจุดหรือบริเวณหนึ่งซึ่งมีลักษณะเด่น น่าสนใจเป็นพิเศษกว่าบริเวณอื่นเพื่อดึงดูดสายตาของผู้ดูตำแหน่งจุด แห่งความสนใจนั้น อาจอยู่ในบริเวณ optical center

2.5.7 สี กับงานพิมพ์

2.5.7.1 สีโทนร้อน (Warm Tone) เช่น แดง เหลือง ส้ม ม่วงแดง ชมพู ให้ความรู้สึกร้อนรุนแรง กระตุ้นอารมณ์ ดึงดูดสายตา สะดุดตา เหมาะกับงานที่ต้องการความตื่นเต้น เร้าใจ สนุกสนาน

2.5.7.2 สีโทนเย็น (Cool Tone) เช่น เหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้า ม่วงน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสด ชื่นแจ่มใสมีชีวิตชีวา ความร่มรื่น การพักผ่อน ความเจริญเติบโต ความปลอดโปร่ง เหมาะกับงานที่ต้อง การแสดงความ ร่มรื่น สดใส ความมีชีวิตชีวา ความสะอาดความโล่งโปร่ง สื่อถึงการพักผ่อนอย่างแท้จริง

2.5.7.3 สีอ่อน (Tint) เป็นสีที่ผสมด้วยสีขาวมากๆ เช่น ครีมอ่อน ม่วงอ่อน ชมพูอ่อน ฟ้าอ่อน ให้ความรู้สึกนุ่มนวลอ่อนหวาน อบอุ่น ความเป็นเด็ก สะอาดมีอนามัย เหมาะกับงานที่ต้องการแสดง ความสะอาดความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา ซื่อตรง นุ่มนวล

2.5.7.4 สีเข้ม (Shade) เป็นสีที่ผสมด้วยสีดำ ให้ความรู้สึกสุภาพ เป็นผู้ใหญ่ น่าเชื่อถือ มีหลักการสง่ามั่นคงเหมาะกับงานที่ต้องการความเชื่อถือ งานที่เป็นทางการ เป็นจริงเป็นจัง

2.5.7.5 สีเอิร์ธโทน (Earth Tone) เช่น น้ำตาล ครีม เขียวขี้ม้า โอ๊ค เทา เหลือง ให้ความรู้สึกสงบ เศร้า หดหู่ ตาย เก่า โบราณ อนุรักษ์นิยมเหมาะกับงานรณรงค์งานอนุรักษ์ต่างๆ

2.5.7.6 สีขาว - ดำ (Black & White) ให้ความรู้สึกเรียบง่าย ตรงไปตรงมาลึกลับ ประหยัดเหมาะกับงานที่ต้องการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา หรือเน้นความรู้สึกอย่างหนึ่งอย่างใดโดยเฉพาะ

2.5.7.7 สีเงิน, สีทอง (Silver, Gold) ให้ความรู้สึกศรัทธา ศาสนา อลังการ ยิ่งใหญ่ มีคุณค่าเหมาะกับงานที่ต้องการเสนอเรื่องราวความศรัทธา เรื่องที่เน้นคุณค่าทางจิตใจ ความเชื่อศาสนา

2.5.8 ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์

ความละเอียดของ file ภาพ (File Resolution) ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ มีหน่วยวัดเป็น dots per inch (DPI) หรือ pixels per inch (PPI) คือความหนาแน่นของเม็ดสีต่อความยาว 1 นิ้วในแนวตั้งและแนวนอน ความหนาแน่น (DPI) ยิ่งมาก ความละเอียดและความคมชัดของภาพจะยิ่งสูงขึ้น ความละเอียดของภาพที่แสดงบนจอ monitor จะอยู่ที่ 72 DPI ก็เพียงพอ แต่สำหรับงานพิมพ์ในระบบออฟเซ็ทแล้ว การออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องใช้ความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 DPI ภาพพิมพ์ที่ได้จึงจะมีความคมชัดและให้รายละเอียดที่ดีและถ้าสามารถกำหนดให้การออกแบบสิ่งพิมพ์ละเอียดยิ่งขึ้น ก็จะทำให้ภาพพิมพ์ออกมามีคุณภาพดียิ่งขึ้น

อนึ่ง หากในช่วงการจัดทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ file ภาพ มีการขยายจากภาพที่มีความละเอียด 300 DPI หรือต่ำกว่า ภาพใหม่ที่เกิดขึ้นจะมีปัญหาด้านความคมชัดได้ หรือ หากภาพเดิมมีความละเอียดต่ำกว่า 300 DPI แล้วมาแปลงเป็น 300 DPI ก็จะประสพปัญหาด้านคุณภาพเช่นกัน

เนื่องจากระบบสีที่ใช้ในการพิมพ์ เป็นแบบ CMYK ในขณะที่ระบบที่ใช้บนจอ monitor เป็นแบบ RGBในช่วงการจัดทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ file งานเพื่อใช้ทำสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์นั้น สามารถทำงานใน RGB color mode ทุกครั้งที่ต้องการตรวจสอบสีที่จะเกิดขึ้นเมื่อนำไปพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถทำได้โดยกด ปุ่ม ‘Ctrl’ กับ ‘Y’ ในโปรแกรม Photoshop เมื่อจัดทำ file งานจนเป็นที่เรียบร้อยพร้อมที่จะส่งมายังโรงพิมพ์ ก็แปลงภาพทั้งหมดให้อยู่ใน CMYK color mode แล้วจึงจัดส่ง file งานให้กับทางโรงพิมพ์ ข้อควรระวังคือไม่ควรแปลง file ภาพกลับไปมาระหว่าง RGB mode กับ CMYK mode เพราะการแปลงแต่ละครั้ง จะเกิดการเพี้ยนของสีเล็กน้อย การแปลงกลับไปมาหลายๆ ครั้ง ยิ่งทำให้ความเพี้ยนมากขึ้น การเผื่อพื้นที่รอบขอบของงานออกแบบสิ่งพิมพ์

ในการจัดทำอาร์ตเวิร์คสำหรับงานพิมพ์นั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงภาพหรือสีส่วนที่ปรากฏโดยรอบขอบของชิ้นงานพิมพ์หากเราออกแบบสิ่งพิมพ์ให้ภาพกับสีบริเวณนั้นไปสิ้นสุดที่แนวขนาดของชิ้นงานพิมพ์ ชิ้นงานพิมพ์ที่ออกมาอาจจะปรากฏขอบขาวได้ทั้งนี้เกิดจากความคลาดเคลื่อนช่วงตัดเจียนขอบชิ้นงานพิมพ์ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในขบวนการผลิตการทำอาร์ตเวิร์คจึงต้องเผื่อพื้นที่ของภาพและสีเกินออกนอกบริเวณขอบที่เป็นแนวของขนาดชิ้นงานพิมพ์ ดังนั้นจึงมีการกำหนดขอบเขตโดยรอบชิ้นงานดังนี้

ขอบนอกสุดของการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือ แนวสิ้นสุดของภาพกับสีของชิ้นงานพิมพ์นั้น แนวนี้จะห่างออกมาจากแนวตัดเจียน(แนวที่เป็นขนาดจริงของชิ้นงาน) อย่างต่ำ 0.125 นิ้ว บางครั้งเราเรียกบริเวณนี้ว่าบริเวณเผื่อตัดตก ในการจัดทำอาร์ตเวิร์คถ้ามีภาพกับสีปูถึงบริเวณแนวขอบตัดเจียนให้ขยายพื้นที่ภาพและสีเลยออกจากแนวตัดเจียนมาสิ้นสุดที่ขอบนอกสุดนี้ขอบตัดเจียนและขอบขนาดของชิ้นงานในการออกแบบสิ่งพิมพ์คือ แนวที่เป็นขนาดจริงของชิ้นงานพิมพ์ ขนาดที่ใช้อ้างอิงในการสั่งซื้อขอบทำงานของการออกแบบสิ่งพิมพ์คือ กรอบของพื้นที่ที่ปลอดภัยจากความคลาดเคลื่อนในการตัดเจียนแนวของขอบทำงานจะร่นเข้าไปในเนื้องาน ไม่ต่ำกว่า 0.125 นิ้ว จากแนวตัดเจียน ดังนั้นเนื้องานที่สำคัญ เช่น ข้อความต่างๆจะไม่ถูกตัดขาดหายไปถ้าถูก จัดวางไม่เลยออกนอกขอบทำงานนี้ สำหรับงานหนังสือ (โดยเฉพาะหนังสือที่เย็บมุงหลังคา) แนวด้านข้างของขอบ ทำงานต้องห่างจากแนวตัดเจียนมากเป็นพิเศษ เนื่องจากมีการซ้อนกันของหน้าหนังสือตามแนวสัน ทำให้หน้าที่อยู่ในๆ แคบกว่าหน้าที่อยู่นอกๆ

ปัญหาเรื่อง Fonts และ Transparency ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ สำหรับ file งานที่ทำใน โปรแกรม InDesign และ Illustrator หรือโปรแกรมที่เป็น vector format ก่อนที่จะทำการส่ง file งานให้โรงพิมพ์ ควรใช้คำสั่ง Flatten ส่วนที่เป็น transparency หรือ ส่วนที่เป็น effect ทั้งหลาย อีกทั้งให้ทำ outline สำหรับ font ของตัวอักษรทั้งหลายทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการตกหล่นของส่วนที่เป็น transparency หรือความคลาดเคลื่อนของ font ที่อาจเกิดขึ้นได้ Background สีดำของงานออกแบบสิ่งพิมพ์

ในการให้สีพื้นหลัง (Background) ที่เป็นสีดำ (K 100) ให้ตรวจสอบดูว่าบริเวณดังกล่าวมีเปอร์เซ็นต์ของแม่สีอื่นๆติดอยู่เท่าไร หากมีเปอร์เซ็นต์ของแม่สีอื่นๆอยู่สูง เช่น Y 100 M 100 C 100 จะทำให้การพิมพ์ มีปัญหาเวลาพิมพ์งานชั้นของหมึกบริเวณนั้นจะหนามากและจะแห้งช้า ทำให้สีไปเลอะบนแผ่นพิมพ์ที่อยู่ติดกันและจะ ทำให้งานเสียหายเพื่อป้องกันไม่เกิดอาการนี้ ควรตั้งเปอร์เซ็นต์ของสีสำหรับพื้นที่สีดำ ดังนี้ K 100 Y 40 M 50 C 40 (เปอร์เซ็นต์ของ Y M และ C สามารถลดต่ำกว่านี้ได้) หรืออาจจะตั้งค่า K เท่ากับ 100 แล้วเลือกสีอื่นสีใดสีหนึ่ง ตั้งค่าไม่เกิน 50 ในตามความเป็นจริงนั้น การตั้งค่า K เท่ากับ 100 เพียงสีเดียวในส่วนที่เป็นพื้นดำก็น่าจะเพียงพอ แต่ที่มีเปอร์เซ็นต์ของสีอื่นเพิ่มเข้ามาเป็นเพราะในช่วงเวลาพิมพ์ บางครั้งอาจเกิดมีฝุ่นผงในภาพของหมึกพิมพ์ทำให้หมึกสีดำที่จุดนั้นไม่ไปเกาะบนกระดาษ เกิดเป็นจุดขาวซึ่งมองดูสะดุดสายตาแต่ถ้ามีหมึกสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อื่นปู ซ้อนทับอยู่ด้วย จะทำให้จุดนั้นลดความเด่นลงและยังช่วยให้พื้นดำนั้นมีน้ำมีนวลมากขึ้นมีความเงามากขึ้น

ตัวอักษรเจาะขาว บ่อยครั้งที่นักออกแบบนิยมทำตัวอักษรเจาะขาวบนพื้นสีเข้มเพื่อดูสะดุดตา หากตัวอักษรดังกล่าวมีขนาดเล็กและบางมากจะสร้างปัญหาให้กับการพิมพ์ทำให้ตัวอักษรขาดหายอ่านไม่ออก สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ เกิดได้จากการจ่ายหมึกมากเกินไปและหรือมีการเหลื่อมกันของสีแต่ละสีอันเนื่องจากการพิมพ์ซ้อนทับของสีคลาดกันหรือเนื่องจากปัญหาจากกระดาษยืดหดในระหว่างพิมพ์จึงทำให้พื้นที่ที่เจาะขาวมีสีเข้าไปทับเป็นเหตุให้ตัวอักษรขาดหายไปดังนั้นการทำตัวอักษรเจาะขาวไม่ควรให้เส้นบางจนเกินไปเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าว

ภาพต่อระหว่างหน้าของงานออกแบบสิ่งพิมพ์การออกแบบหน้าหนังสือโดยมีภาพขนาดใหญ่ต่อกันระหว่างสองหน้าที่อยู่ติดกันไม่ได้เป็นข้อจำกัดใดๆ ตรงข้ามการพิมพ์ และการเข้าเล่มหนังสือที่มีภาพต่อดังกล่าวเป็นความท้าทายสำหรับโรงพิมพ์ การควบคุมการพิมพ์ให้สีคล้ายกันที่สุด (โดยส่วนใหญ่พิมพ์คนละกรอบกัน)และการเข้าเล่มให้ภาพต่อกันได้สนิทจึงต้องอาศัยประสบการณ์และการดูแลอย่างใกล้ชิด สิ่งที่ควรระวังเป็นเพียงให้มั่นใจว่าภาพทั้งสองฝั่งมาจาก file เดียวกัน ไม่ได้มีการปรับแต่งฝั่งใดฝั่ง หากมีการตัดภาพออกจากกัน ให้มั่นใจว่าการต่อภาพถูกต้องสมบูรณ์ สีบนจอกับสีในงานพิมพ์ของการออกแบบสิ่งพิมพ์

มักจะมีคำถามอยู่เสมอว่าทำไมภาพบนจอ monitor จึงดูสดใสกว่างานพิมพ์ด้วยระบบออฟเซ็ท ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากภาพที่เห็นบนจอ monitor เกิดจากจุดกำเนิดแสงสี 3 สี (red, green, blue) ส่องทะลุผ่านจอเข้าตาของเรา ผิดกับภาพที่เห็นบนแผ่นกระดาษพิมพ์ซึ่งเกิดจาก แสงสีขาวสะท้อนผิวขาวของกระดาษผ่านชั้นหมึกพิมพ์ 4 สี (yellow, magenta, cyan, black) แล้วจึงเข้าสู่ตาของเรา หาก file งานเป็น RGB file สีบางเฉดสีที่เห็นบนจอซึ่งเกิดจากการผสมของแม่สี RGB (สีบางสีมีความสดมาก)ไม่สามารถแปลงค่ามาอยู่ในระบบแม่สีแบบ CMYK ได้ จึงทำให้สีเพี้ยนไปไม่เหมือนหน้าจอ เพื่อให้ดูใกล้เคียงกับงานพิมพ์ ให้กด ‘Ctrl’ กับ ‘Y’ เพื่อทดสอบดูสีในระบบ CMYK และก่อนส่ง file งานให้ทางโรงพิมพ์ ให้แปลง file งานให้อยู่ใน mode CMYK (งานพิมพ์ด้วยระบบออฟเซ็ท. 2553. [Online]. Available : www.supremeprint.net)

2.5.9 วัสดุสิ่งพิมพ์ประเภทผ้า

2.5.9.1ความรู้เรื่องประเภทและคุณลักษณะของเนื้อผ้าเบื้องต้น

2.5.9.1.1 ผ้าฝ้าย (cotton)

เป็นใยเซลลูโลสได้จากดอกของฝ้าย ผ้าที่ผลิตจากฝ้ายพันธุ์ดีเส้นใยยาว ผิวของผ้าจะเรียบเนียน และทนทาน คุณภาพของผ้าฝ้ายขึ้นอยู่กับพันธุ์ ความยาวและความเรียบของเส้นใย ใยฝ้ายเองไม่ค่อยแข็งแรงนักแต่เมื่อนำมาทอเป็นผ้า จะได้ผ้าที่แข็งแรง ยิ่งทอเนื้อหนาและแน่นจะยิ่งแข็งแรง ทนทาน ดูดความชื้นได้ดี เหมาะสำหรับทำผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ผ้าฝ้ายเนื้อบางถึงเนื้อหนาปานกลาง ใช้เป็นชุดสวมในฤดูร้อนจะรู้สึกเย็นสบาย คุณลักษณะเด่นของผ้าฝ้ายคือ ยับง่าย รีดให้เรียบได้ยาก แต่ปัจจุบันมีการตกแต่ง (Finish) ทำให้ผ้าไม่ค่อยยับและรีดให้เรียบได้ง่ายขึ้นซักได้ด้วยผงซักฟอก ซักรีดได้ที่อุณหภูมิสูง แมลงไม่กินแต่จะขึ้นรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.9.1.2 ผ้าฝ้ายผสมกับผ้าใยสังเคราะห์หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าผ้า T/C หรือ TC

เป็นผ้าที่มีส่วนผสมเป็นใยสังเคราะห์ และนำเนื้อฝ้ายเข้ามาผสมรวมด้วย คุณสมบัติก็จะอยู่กลางระหว่างผ้า cotton และผ้า TK ผ้าชนิดนี้นิยมทอผ้าให้มีลักษณะเป็นรู เนื่องจากผ้าประเภท TK และ TC มีคุณสมบัติในการระบายอากาศที่ไม่ค่อยดีนัก การทอผ้า จึงนิยมทอผ้าให้มีรูเล็กๆ เพื่อช่วยระบายอากาศ และเพื่อความสบายในการสวมใส่เนื้อผ้า จะมีลักษณะความมัน (น้อยกว่า TK) ผ้าใยสังเคราะห์ หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าผ้า T/K หรือ TK เป็นผ้าที่มีส่วนผสมหลักเป็นใยสังเคราะห์ เนื้อผ้าจะมีลักษณะมัน คุณสมบัติ ทั่วๆไป คือ ผ้า TK จะไม่ค่อยยับ อยู่ทรง ไม่ย้วย สีไม่ตก แต่ข้อเสียก็คือเสื้อที่ทำจากผ้า TK ใส่แล้วจะร้อน เนื่องจากระบายอากาศไม่ดีผ้า TK จึงนิยมทอ ให้มีลักษณะเป็นรูเช่นกันทนทานหาได้ง่ายและวางขายตามท้องตลาด

2.5.9.1.3 ผ้าโพลิเอสเตอร์ (Polyester)

เส้นใยยาวมีลักษณะนุ่ม เงามัน เส้นใยสั้นมีลักษณะคล้ายฝ้าย และขนสัตว์ จึงเป็นเส้นใยที่ใช้เลียนแบบและผสมกับเส้นใยอื่นได้ดี ใช้มากในวงการอุตสาหกรรมเสื้อผ้า ดูดความชื้นได้น้อย น้ำหนักเบา ไม่ค่อยยับ รีดจับจีบถาวรได้มักผลิตเป็นผ้าประเภท Wash and Wear คือ รีดเพียงเล็กน้อย หรือไม่จำเป็นต้องรีด ปัญหาที่พบคือ ถ้าผลิตจากใยสั้นใช้ไปแล้วจะเป็นขุย เมื่อเผาจะละลายเป็นยางสีดำ ถ้าเผาจนสิ้นสุดเถ้าบางส่วนจะกรอบ

2.5.9.1.4 ผ้าขนสัตว์ (wool)

ผลิตจากขนสัตว์หลายชนิด เช่น แกะ แพะ อูฐ และกระต่าย แต่ที่ผลิตมากที่สุดได้แก่ขนแกะ ขนสัตว์ จะให้ความอบอุ่นเพราะไม่นำความร้อน ดูดความชื้นได้ดีจึงสามารถถ่ายเทความชื้นจากร่างกาย หรือบรรยากาศทำให้ไม่เหนะหนะเวลาสวมใส่ เมื่อถูกความร้อนและชื้น ผ้าขนสัตว์จะเชื่อมติดกันเป็นแผ่น หดทุกครั้งเมื่อเปียก (Progressive Shrinkage) จึงไม่แนะนำให้ซักรีดเอง ควรส่งร้านที่มีความชำนาญในการซักรีดผ้าขนสัตว์ เว้นเสียจากจะมีป้ายที่ติดมากับเสื้อบอกไว้ว่าซักรีดได้ (Washable) ผ้าขนสัตว์บางชนิดจะตกแต่งกันหด (Shrinkage Control) และป้องกันไม่ให้เชื่อมติดกันเมื่อซักรีด วิธีการดูแลรักษาอย่างง่าย คือใช้แปรงนุ่ม ๆ แปรงฝุ่นออกทุกครั้งหลังการใช้ ถ้าถูกน้ำให้สบัดออกอย่าแปรงขณะผ้าเปียก แขวนในที่มีอากาศโปร่ง อย่าใช้เสื้อผ้าชุดเดียวติดต่อกันหลายวัน เพราะเมื่อขนสัตว์ถูกแรงถูไถไปมานาน ๆ จะแข็งเป็นมัน บางชนิดขนจะหลุดถ้าจะเก็บผ้าขนสัตว์ไว้ ควรซักแห้ง เก็บในถุงพลาสติคผนึกให้สนิท มอด (Moth) ชอบกินขนสัตว์มาก ผ้าทอขนสัตว์จะผลิตจากด้าย 2 ประเภท ทำให้คุณสมบัติและราคาต่างกันมากผ้าที่ผลิตจากด้ายwoolen เรียก woolen fabric ทำจากเส้นใยที่ผ่านการสางครั้งเดียว เส้นใยมีความสั้น ยาว ปนกัน ผ้าค่อนข้างหยาบ บริเวณที่ถูกน้ำหนักกดทับเช่น ศอก เข้า ก้นมักจะเป็นโป่งเป็นถุงและเรียบเป็นมันผ้าที่ผลิตจากด้าย Worsted เรียก Worsted Fabric ทำจากเส้นใยที่ผ่านการสางสองครั้ง เส้นใยเล็ก ยาว ละเอียด ด้ายเข้าเกลียวแน่น ผ้าเนื้อเบาละเอียดราคาแพง กว่า Woolen มาก

2.5.9.1.5 ผ้าสแปนเด็กซ์ (Spandex)

เป็นใยยางสังเคราะห์ที่รู้จักกันในนาม Lycraดึงยืดได้ 6-7 เท่าของความยาวเดิม ต้านทานแรงดึงได้สูงคุณสมบัติของผ้าชนิดนี้คือ น้ำหนักเบา มีความยืดหยุ่นได้ดี เมื่อสวมใส่แล้วสามารถยืดขยายออกได้ถึง 500% และสามารถคืนตัวกลับมาในสภาพเดิม และสามารถระบายเหงื่อได้ดีอีกด้วย นอกจากคุณสมบัติที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น กางเกงจักรยานที่ตัดเย็บจากผ้าสแปนเด็กซ์นี้ยังช่วยต้านแรงลมได้ดี และยังช่วยป้องกันผิวหนังจากการเสียดสีกับอานจักรยาน หรือตัวถัง (Frame) ได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยิ่งไปกว่านั้น ผ้าชนิดนี้ ยังช่วยระบายเหงื่อออกจากผิวหนังได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะไม่ทำให้เกิดการระคายเคืองหรือผดผื่น เมื่อสวมใส่เป็นเวลานานอีกด้วย

2.5.9.1.6 ผ้าไหม (silk)

เป็นเส้นใยที่ได้จากรัง (Cocoon) ของไหม ผ้ามีความมันนุ่มเป็นเงา ไม่ค่อยยับ คงรูปร่างได้ดีเหมาะสำหรับตัดชุด ดูดความชื้นได้ดี มีคุณสมบัติพิเศษคือ สามารถปรับตัวให้เข้ากับอุณหภูมิได้ดี จะรู้สึกเย็นสบายในหน้าร้อนและจะอบอุ่นในหน้าหนาว การซักผ้าไหม ถ้าจะให้คงความเงามัน คงรูปร่างควรซักแห้ง ไหมบางชนิดซักได้ด้วยมือในน้ำสบู่อย่างอ่อน (ผงซักฟอกจะทำลายความเงามันของไหม)ใช้ผ้าหมาด ๆ ปิดทับขณะรีด เผาไฟจะหดหนีไฟ พองตัว ติดไฟได้ เถ้านุ่ม

2.5.9.1.7 ไนลอน (Nylon)

ค้นพบเมื่อ 1930 ครั้งแรกได้เป็นเส้น ๆ นำมาทำแปรงสีฟัน ในปี ค.ศ. 1940 ผลิตเป็นถุงน่องสตรีหลังจากนั้นได้พัฒนาเป็นเสื้อผ้าและของใช้มากมายหลายชนิดเส้นใยมีความเหนียว แข็งแรงทนทานมาก ยืดหยุ่นง่ายเมื่อถูกไฟจะละลาย ไม่ค่อยไหม้ ออกจากไฟจะดับ เถ้าเป็นก้อนแข็งบีบไม่แตก

2.5.9.1.8 ผ้าทอ (woven fabrics)

เป็นผ้าที่เกิดจากกระบวนการทอโดยใช้เครื่องทอ (weaving loom) โดยมีเส้นยืน (warp yarn) และเส้นพุ่ง (filling or weft yarn) ที่ทอขัดในแนวตั้งฉากกัน และจุดที่เส้นทั้งสองสอดประสานกัน (interlacing) จะเป็นจุดที่เส้นด้ายเปลี่ยนตำแหน่งจากด้านหนึ่งของผ้าไปด้านตรงข้าม การทอในปัจจุบันมีการพัฒนาจากการทอด้วยมือ (hand looms) ไปเป็นการใช้เครื่องจักรในการทอโดยใช้เทคนิคหลากหลายรูปแบบ แตกต่างกัน เช่น Air-jet loom, Rapier loom, Water-jet loom, Projectile loom, Double-width loom, Multiple-shed loom, Circular loom, Triaxial loom

2.5.9.1.9 ผ้าถัก (knitted fabrics)

เป็นผ้าที่เกิดจากการใช้เข็ม (needles) ถักเพื่อให้เกิดเป็นห่วงของด้ายที่มีการสอดขัดกัน (interlocking loops) โดยจะมีเส้นที่อยู่แนวตั้ง (Wales) และเส้นที่อยู่ในแนวนอน (courses)

2.5.9.1.10 ผ้าลินิน (linen)

ทำจากต้น flax สามารถนำมาผลิตเป็นผ้าที่มีเนื้อบางมาก จนถึงผ้าเนื้อหนามาก เป็นเส้นใยธรรมชาติที่แข็งแรงที่สุด ผ้ามีความเงามัน ผิวเรียบแข็ง ดูดซับน้ำได้ดี คุณลักษณะเด่นคือ ยับง่าย รีดให้เรียบได้ยากควรตกแต่งกันยับซักด้วยผงซักฟอก รีดขณะชื้นที่อุณหภูมิสูงถ้าเก็บผ้าลินินไว้นานๆต้องม้วนใส่แกนเก็บไว้ เพราะถ้าพับรอยพับจะหัก(ประเภทของเนื้อผ้าชนิดต่างๆ.2557. [Online]. Available : www.yesyesyesshop.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.10 ประเภทของการพิมพ์สกรีน

นอกเหนือจากการทอ การย้อม การเพ้นต์แล้ว การตกแต่งลวดลายลงบนผ้าโดยการพิมพ์สกรีนก็ถือเป็นอีกหนึ่งในหลากหลายกรรมวิธีที่นำมาใช้ในการทำให้เกิดลวดลายบนผ้า โดยผ้าที่ถูกนำมาใช้ในการพิมพ์สกรีนสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ผ้าหลา(ผ้าม้วน)และผ้าชิ้น(รวมถึงเสื้อสำเร็จรูป) ซึ่งกระบวนการที่ถูกนำมาในการพิมพ์ผ้ามีทั้งที่เป็นแบบใช้เครื่องจักรอัตโนมัติโดยเฉพาะอุตสาหกรรมการพิมพ์ผ้าขนาดใหญ่และตามโรงงาน เช่นเครื่องพิมพ์แบบ Rotary Screen, Roller Screen, Flat Bed Screen , Digital Printing เป็นต้น และการพิมพ์ผ้าโดยอาศัยแรงงานคน (Hand Printing) โดยประเภทการพิมพ์สกรีนลงบนผ้าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ

2.5.10.1 การพิมพ์โดยตรง (Direct Printing) จะใช้แป้งพิมพ์ซึ่งผสมกับหมึกพิมพ์ตามประเภทที่เหมาะกับเนื้อผ้าและผสมสารเคมีอื่น ๆ เพื่อช่วยเพิ่มความคมชัดของลายและความเข้มของสี แล้วจึงทำการพิมพ์ตรงลงไปบนเนื้อผ้า ซึ่งการพิมพ์โดยตรงยังสามารถจำแนกตามเทคนิคได้ดังนี้

2.5.10.1.1 การพิมพ์ดิสชาร์จ (Discharge Printing) เทคนิคนี้ใช้กับการพิมพ์ลวดลายบนผ้าที่ถูกย้อมสีมาก่อนแล้ว โดยใช้สารกำจัดสี(Discharging agent) เพื่อทำลายสีพื้นของผ้าที่ถูกย้อมทำให้เกิดเป็นลวดลายสีขาว(White discharge) ในกรณีที่ต้องการให้เกิดลวดลายสีอื่น ๆ (color discharge) จะเติมสีซึ่งมีคุณสมบัติทนต่อสารกำจัดสีผสมลงไป เมื่อทำการพิมพ์ ลวดลายสีพื้นของผ้าย้อมจะถูกทำลายแต่สีที่เติมลงไปคงอยู่และเข้าไปแทนที่สีที่ถูกกัด เมื่อไปผ่านกระบวนการอบและซักแห้งแล้วจึงจะเห็นเป็นลวดลายปรากฏ

2.5.10.1.2 การพิมพ์รีซิส (Resist Printing) เป็นการพิมพ์ลายโดยผสมสารกันสี (Resisting agent) ลงในแป้งพิมพ์เพื่อป้องกันสีย้อมซึ่งจะถูกย้อมหรือพิมพ์ทับในภายหลัง หลังจากย้อมและนำไปซักจะเห็นเป็นลวดลายพิมพ์สีขาว (White Resist) ตรงส่วนที่พิมพ์ลายกันสีไว้ และหากต้องการให้เกิดลวดลายสี (Color Resist) จะเติมสีที่ต้องการผสมลงไปในแป้งพิมพ์พร้อมสารกันสีแล้วจึงพิมพ์ลายก่อนนำไปย้อม นิยมใช้กันในการทำผ้าบาติก

2.5.10.1.3 การพิมพ์เบิร์นเอ้าท์ (Burn-Out Printing) เป็นการทำให้เกิดลวดลายบนเนื้อผ้าที่มีเส้นใยผสม 2 ชนิด ด้วยการผสมสารเคมีที่มีคุณสมบัติทำลายเส้นใยของผ้าลงในแป้งพิมพ์ เพื่อทำให้เส้นใยชนิดใดชนิดหนึ่งที่ถูกทำลายเกิดเป็นลวดลาย

2.5.10.1.4 การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิตอล (Digital printing) เป็นการพิมพ์ผ้าโดยใช้เครื่องพิมพ์ที่อาศัยหลักการเดียวกับการพิมพ์กระดาษด้วยเครื่อง Printer ทั่วไป เพียงแต่เปลี่ยนจากกระดาษมาเป็นพิมพ์ตรงลงบนเนื้อผ้า ซึ่งกระบวนการพิมพ์ผ้าด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิตอลปัจจุบันมีทั้งที่ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมและใช้พิมพ์เสื้อสำเร็จรูป ซึ่งการพิมพ์โดยด้วยเครื่องดิจิตอลจำเป็นต้องนำผ้าไปผ่านกระบวนการ Pre-Treat ก่อนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพิมพ์และต้องมีการอบเคลือบสีหลังจากการพิมพ์ (finishing)เพื่อให้หมึกพิมพ์ติดทนบนเนื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.13 ภาพเครื่องพิมพ์ดิจิตอล
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

2.5.10.2 การพิมพ์แบบอ้อม(Indirect Print) หรือแบบถ่ายโอนความร้อน(Heat Transfer) เป็นเทคนิคการพิมพ์ลายลงบนกระดาษ แล้วนำไปผ่านกระบวนการกดหรือรีดด้วยความร้อน เทคนิคนี้ได้ถูกต่อยอดมาจากการสกรีนเสื้อเบอร์หมายเลขของนักกีฬา โดยการสกรีนลงบนกระดาษทรานเฟอร์เตรียมไว้ก่อน เมื่อมีออเดอร์มาก็สามารถจะนำเข้าเครื่องรีดความร้อนกดทับสกรีนติดเสื้อได้ทันที จนเข้าสู่ยุคดิจิตอล เทคโนโลยีการพิมพ์ได้พัฒนาไปพร้อม ๆ กับการออกแบบกลไกหัวฉีดหมึกและคุณสมบัติของหมึกที่นำมาใช้พิมพ์ในงานอุตสหกรรมสิ่งพิมพ์
จึงได้เริ่มมีการประยุกต์เอาหลักการสกรีนเสื้อแบบทรานเฟอร์ดั้งเดิมมาใช้ โดยการพิมพ์ลวดลายด้วยเครื่องปริ้นเตอร์แบบ Ink Jet หรือ Laser ลงบนกระดาษทรานเฟอร์แล้วนำไปกดด้วยเครื่องรีดความร้อนเพื่อให้หมึกระเหิดย้อมติดไปบนเสื้อโดยมีแผ่นฟิลม์บนกระดาษเป็นตัวเคลือบยึดเกาะลวดลายกับตัวเสื้ออีกชั้นนึง

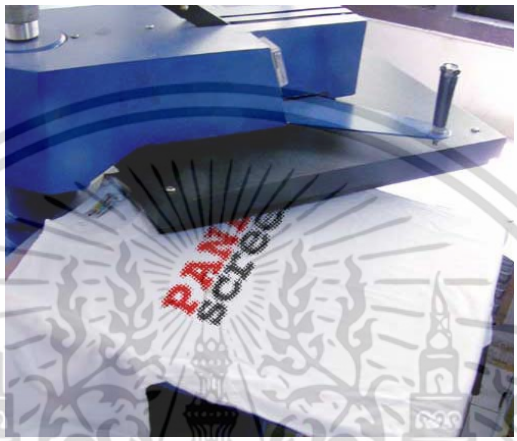
2.5.10.2.1 หมึกสำหรับการสกรีนแบบทรานเฟอร์ ต้องมีคุณสมบัติในการยึดเกาะบนเส้นใยผ้าได้ดีคงทนต่อแดด(การตาก และใส่กลางแจ้ง)และที่สำคัญต้องทนน้ำ(ทนต่อการซักล้าง) โดยหมึกที่นิยมนำมาใช้ในการสกรีนเสื้อแบบทรานเฟอร์ เช่น หมึก dye sublimation ink ซึ่งมีคุณสมบัติในการระเหิด เมื่อถูกความร้อนหมึกจะเหิดกลายเป็นไอย้อมติดลงไปบนเนื้อผ้า ส่วนข้อจำกัดของหมึกประเภทนี้คือใช้ได้เฉพาะกับผ้าใยสังเคราะห์โพลีเอสเตอร์ หรือไนล่อนเท่านั้น ไม่สามารถใช้ได้กับผ้าที่เป็น cotton 100% หมึกพิกเม้นต์ หรือ ที่เรียก ดูราไบท์(Durabite เป็นชื่อทางการค้าของ printer เจ้านึง) จะมีคุณสมบัติเด่นในด้านความคงทน และกันน้ำ เนื่องจากหยดหมึกจะมีเรซิ่นบาง ๆ เคลือบอยู่ หมึกประเภทนี้สามารถใช้สกรีนลงบนเนื้อผ้า cotton 100%

2.5.10.2.2 กระดาษทรานเฟอร์ เป็นกระดาษที่ผลิตขึ้นมาโดยเฉพาะสำหรับงานสกรีนเสื้อด้วยความร้อน โดยตัวกระดาษจะมีแผ่นฟิลม์บาง ๆ เคลือบอยู่เมื่อนำไปกดทับด้วยเครื่องรีดความร้อนตัวฟิลม์จะละลายเคลือบติดไปบนลวดลาย และตัวเสื้อ ถ้าสกรีนลงบนเสื้อสีขาวตัวฟิลม์ที่เคลือบก็จะกลมกลืนไปกับสีเสื้อ(ถ้าสังเกตุจะมองเห็นเป็นกรอบสี่เหลี่ยมของเนื้อฟิลม์) แต่ถ้าสกรีนเสื้อดำจะเห็นเป็นกรอบฟิลม์สี่เหลี่ยมอย่างชัดเจน เฝื่องจากข้อจำกัดดังกล่าวจึงทำให้งานสกรีนด้วยวิธีรีดร้อนนี้ถูกนำไปใช้ในวงจำกัดเฉพาะกับการสกรีนเบอร์หรือตัวอักษร หรือสกรีนเสื้อรูปถ่ายที่ระลึก เนื่องจากจำเป็นต้องมีการทำ die cut เพื่อตัดพื้นที่ส่วนที่ไม่ใช่ลวดลายออก (ยกเว้น design ที่มีกรอบสี่เหลี่ยม เช่นรูปถ่ายภาพเหมือน) และผิวสัมผัสบนลวดลายที่สกรีนลงบนเสื้อจะแตกต่างจากการสกรีนแบบซิลค์สกรีนซึ่งเรียบเป็นเนื้อเดียวกับเสื้อ(ยกเว้นประเภทที่ต้องการสกรีนลายนูน) แต่กับการสกรีนความร้อนด้วยวิธีทรานเฟอร์แผ่นฟิลม์ที่เคลือบจะให้ความรู้สึกของผิวสัมผัสเหมือนการนำแผ่นสติกเกอร์มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ติดลงบนเสื้อ ในกรณีที่ลวดลายซับซ้อนทำให้ลำบากในการทำ die cut จะใช้วิธีเลี่ยงด้วยการออกแบบลายสกรีนให้มีสีพื้นมารองรับเป็นแบ็ลคกราวน์ เพื่อให้ง่ายต่อการตัดหรือทำ die cut

2.5.10.2.3 ความคงทน ในการสกรีนเสื้อด้วยวิธีทรานเฟอร์ คุณสมบัติในด้านความคงทนของลวดลายที่สกรีนทั้งต่อการตากแดดและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการซักล้างด้วยน้ำจะขึ้นอยู่คุณภาพของหมึกและกระดาษซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการตัดสินใจเลือก Printer เพราะถ้าใช้หมึกที่ไม่ผ่านการทดสอบคุณสมบัติในการทนน้ำเมื่อนำไปซัก รวมถึงกระดาษทรานเฟอร์ที่มีคุณสมบัติในการยึดเกาะ(ฟิลม์ที่เคลือบ)ไม่ดี เมื่อนำไปซักลวดลายจะหลุดลอกได้ง่าย



ภาพที่ 2.14 ภาพแสดงเทคนิคการพิมพ์ลายลงบนกระดาษ แล้วนำไปผ่านกระบวนการกดหรือรีดด้วยความร้อน
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

2.5.11 ประเภทของการพิมพ์ที่นิยมใช้กับงานผ้า

2.5.11.1 การพิมพ์ออฟเซ็ท **(Offset Printing)**

เป็นการพิมพ์พื้นราบที่ใช้หลักการน้ำกับน้ำมันไม่รวมตัวกัน โดยสร้างเยื่อน้ำไปเกาะอยู่บนบริเวณไร้ภาพของแผ่นแม่พิมพ์ เมื่อรับหมึก หมึกจะไม่เกาะน้ำแต่จะไปเกาะบริเวณที่เป็นภาพแล้วถูกถ่ายลงบนผ้ายางและกระดาษพิมพ์ต่อไป การพิมพ์ออฟเซ็ทสามารถผลิตงานพิมพ์ที่มีคุณภาพสูงจนถึงสูงมาก แต่การพิมพ์ดิจิตอลที่มีคุณภาพงานพิมพ์สูงก็มีต้นทุนการพิมพ์ที่สูงกว่าเช่นเดียวกัน เครื่องพิมพ์มีหลายขนาด มีทั้งเครื่องพิมพ์ 1 สี 2 สี 4 สี 5 สี หรือมากกว่านั้น ตัวอย่างงานพิมพ์ออฟเซ็ท เช่น กระดาษ ไม้ ผ้า เหล็ก หนัง(บางประเภท) พลาสติก แผ่นพับ พิมพ์ใบปลิว พิมพ์หนังสือ พิมพ์วารสาร พิมพ์นิตยสาร พิมพ์โบรชัวร์ พิมพ์แคตตาล็อก บรรจุภัณฑ์กระดาษ งานพิมพ์ใช้ในสำนักงาน ฯลฯ

2.5.11.2 การพิมพ์(ซิลค์)สกรีน(Silkscreen Printing)

เป็นการพิมพ์พื้นฉลุที่ใช้หลักการพิมพ์โดยให้หมึกซึมทะลุผ่านผ้าที่ขึงตึงไว้ และให้ทะลุผ่านเฉพาะบริเวณที่เป็นภาพ สามารถพิมพ์งานสอดสีได้ ความละเอียดของภาพพิมพ์ขึ้นอยู่กับความถี่ของเส้นใยผ้าสามารถพิมพ์ลงบนวัสดุได้หลากหลากชนิด ทั้งกระดาษ ผ้า ไม้ พลาสติก และพิมพ์บนวัสดุที่มีผิวโค้งได้ ตัวอย่างงานพิมพ์ประเภทนี้คือ นามบัตร บรรจุภัณฑ์ต่างๆ ป้ายกระดาษ/พลาสติก/โลหะ ป้ายโฆษณา เสื้อ ผืนผ้า ถุงพลาสติก ขวด จานชาม ชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.11.2.1 สกรีนเสื้อแบบสีจม

คุณสมบัติของสีสกรีนประเภทนี้ เนื้อสีจะมีความละเอียดสามารถซึมลงไปถึงเส้นใยของผ้า และเนื้อสีจะมี ความโปร่งใสเมื่อนำไปสกรีนลงบนเสื้อยืดลวดลายสกรีนจะให้ผิวสัมผัสที่เรียบจนแทบเป็นเนื้อเดียวกับเสื้อ ด้วยเหตุที่เนื้อสีมีความโปร่งจึงนิยมนำไปใช้ในงานสกรีนบนเสื้อสีอ่อน

2.5.11.2.2 สกรีนเสื้อแบบสีลอย

คุณสมบัติของสีลอยคือ เนื้อสีจะมีความละเอียดน้อยกว่าสีจม ทำให้เนื้อสีเกาะติดอยู่บนเส้นใยของผ้า เมื่อสกรีนลงเสื้อผิวสัมผัสจะให้ความรู้สึกถึงลวดลายที่มีความหนาขึ้นมาจากเนื้อผ้า และเมื่อลองดึงหรือยืด ลายสกรีนจะสัเกตุเห็นถึงเนื้อสีที่แยกออกจากกันจับอยู่บนผิวของเนื้อผ้าและเนื่องจากเนื้อสีของสีประเภทนี้ จะมีความทึบแสงจึงเหมาะที่จะนำไปสกรีนลงบนเสื้อสีเข้ม หรือนำไปสกรีนพื้นสีขาวบนเสื้อสีเข้ม แล้วจึงสกรีนทับด้วยสีจม

2.5.11.2.3 การปั๊ม/รีดแผ่นฟอยล์(Foil Stamping)

เป็นการปั๊มด้วยความร้อนให้แผ่นฟอยล์ไปติดบนชิ้นงานเป็นรูปตามแบบปั๊ม มีทั้งการปั๊มฟอยล์สีต่างๆ และสีเงาๆ แบบเมทัลลิค แต่สีที่นิยมคือ สีเงินและสีทอง งานพิมพ์ชนิดนี้นิยมมาใช้เพื่อให้ชิ้นงานมีความโดดเด่น ดูหรูหรา

2.5.11.2.4 การถ่ายโอนความร้อน(Thermal/Heat Transfer Printing)

เป็นเทคนิคการพิมพ์ลายลงบนกระดาษ แล้วนำไปผ่านกระบวนการกดหรือรีดด้วยความร้อน โดยอาศัยความร้อนและแรงกดจากเครื่องรีดร้อนเป็นตัวทำปฏิกิริยาในการถ่ายโอนหมึกพิมพ์หรือวัสดุที่เป็นลวดลายติดลงบนเนื้อผ้า

2.5.11.3 การพิมพ์ดิจิตอล (Digital Printing)

เป็นการพิมพ์ที่ใช้เครื่องพิมพ์หรือพริ้นเตอร์ต่อพ่วงกับเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถสั่งพิมพ์ได้โดยตรงจากเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์หรือพริ้นเตอร์ที่ใช้คือ เครื่องพิมพ์อิ้งค์เจ็ทขนาดเล็กและใหญ่ เครื่องพิมพ์เลเซอร์ความเร็วปกติจนถึงความเร็วสูง เครื่องพิมพ์ดิจิตอลใช้หมึกประจุไฟฟ้า ตัวอย่างงานพิมพ์ประเภทนี้คือ งานพิมพ์ที่มีปริมาณไม่มาก เช่น ผ้า นามบัตร แผ่นพับ ใบปลิว หนังสือ งานพิมพ์ที่มีการเปลี่ยนภาพหรือข้อความบ่อยๆ เช่น ไดเร็คเมล์ งานพิมพ์ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ (ใช้เครื่องอิ้งค์เจ็ทขนาดใหญ่)

2.5.11.4 การพิมพ์งาน transfer เป็นแบบการพิมพ์สีพิมพ์ลงไปบนกระดาษ แล้วก็จะมีการพิมพ์กาวทับลงไปบนสีพิมพ์เพื่อที่จะได้มีการยึดเกาะลงไปบนผ้า ได้ โดยเทคนิคในการพิมพ์งานประเภทนี้จะมีอยู่หลายแบบดังนี้คือ

2.5.11.4.1 การพิมพ์โดยใช้เครื่องพิมพ์กึ่งอัตโนมัติ โดยพิมพ์สีพิมพ์ผ่านบล็อกสกรีนแล้วก็จะมีการพิมพ์กาวทับลงไปอีกครั้งโดยในการพิมพ์แบบนี้จะพิมพ์ได้เฉพาะงานพิมพ์ที่ไม่มีความละเอียดมากนัก เช่น การพิมพ์ป้ายไซด์ สำหรับการรีดติดคอเสื้อซึ่งจะไม่มีรายละเอียดมากในส่วนของลวดลาย

2.5.11.4.2 การพิมพ์โดยใช้เครื่องพิมพ์ offset ซึ่งจะมีการพิมพ์ที่ละเอียดกว่าการพิมพ์แบบสกรีนแต่จะเหมาะสมการพิมพ์แบบภาพเสมือนเพราะในการพิมพ์จะพิมพ์แบบพิมพ์ 4 สี โดยในการพิมพ์แบบนี้จะใช้เครื่องพิมพ์ ที่มีหัวพิมพ์ 4 หัวพิมพ์โดยจะใช้เพลทในการพิมพ์ซึ่งจะให้ค่าความละเอียดของลายพิมพ์มากกว่าการพิมพ์งานแบบสกรีนแต่จะไม่เหมาะกับการพิมพ์แบบสีตายเช่นการพิมพ์ป้ายไซด์

2.5.11.4.3 การพิมพ์งาน transfer ที่ใช้สีพิมพ์ disperse

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพิมพ์แบบนี้จะพิมพ์ได้กับเส้นใยที่เป็นโพลีเอสเตอร์และไนล่อนแล้วต้องรีดงานที่อุณหภูมิ 200 – 210 องศาเซลเซียสซึ่งในการพิมพ์นี้จะใช้หลักการทางเคมีของสีในการแทรกซึมเข้าไป ในเส้นใยไม่เหมือนงาน transfer ที่อาศัยกาวในการยึดเกาะกับเส้นใยซึ่งจะมีเทคนิคการพิมพ์ดังนี้

2.5.11.4.4 การพิมพ์โดยใช้เครื่องพิมพ์สกรีนแบบกึ่งอัตโนมัติ โดยจะพิมพ์สีพิมพ์ลงไปบนกระดาษประเภทกระดาษปอนด์หรืออาร์ตมัน ขึ้นอยู่กับเทคนิคในแต่ละโรงงานโดยในการพิมพ์แบบนี้จะมีการพิมพ์งานที่ได้งานจำนวนไม่มากนักและเหมาะกับลาย พิมพ์ที่ไม่มีความละเอียดของลวดลายมากนัก

2.5.11.4.5 การพิมพ์โดยใช้เครื่อง offset โดยจะพิมพ์งานที่มีความละเอียดมากๆได้เช่นงานที่เป็นเม็ดสกรีนแต่จะไม่เหมาะ กับการพิมพ์งานที่เป็นสีตาย และในกระบวนการผลิตจะสามารถพิมพ์งานได้มากกว่าการพิมพ์แบบสกรีน

2.5.11.4.6 การพิมพ์โดยใช้เครื่องพิมพ์แบบ inkjet โดยในการพิมพ์แบบนี้จะมีการพิมพ์ที่มีความละเอียดมากแต่จะมีกำลังการผลิตที่ น้อยกว่าการพิมพ์ในแบบข้างต้นและในการพิมพ์งานแบบนี้จะเหมาะกับการทำงานส่งตัวอย่างลูกค้ามากกว่าการทำแบบ production และเหมาะที่จะทำงานที่เป็น order จำนวนน้อย

2.5.11.4.7 พิมพ์ฟลอยด์ ทอง เงิน ทองแดง สี metallic เป็นการพิมพ์กาวลงไป บนผ้าตามลวดลายที่กำหนดแล้วนำผ้าที่พิมพ์กาวแล้วไปรีดฟอยล์ โดยใช้เครื่องรีดโดยรีดที่อุณหภูมิ ประมาณ 140 – 160 องศาเซลเซียส

2.5.11.4.8 พิมพ์ยางนูน เหมาะสำหรับเสื้อผ้าสีเข้มและสีอ่อน ตัวสีจะลอยนูนเด่นขึ้นมาจากเนื้อผ้า เหมาะกับชิ้นงานที่ต้องการภาพ 3 มิติ นูนสูง

2.5.11.4.9 พิมพ์กากเพชร มีกากเพชรเงิน,กากเพชรทอง,กากเพชรรุ้ง,กากสีต่างๆ ใช้พิมพ์หรือโรยลงบนชิ้นงานเพื่อให้เกิดมิติ ระยิบระยับ แวววาวเป็นประกาย (การพิมพ์ผ้า.2557. [Online]. Available : www.tshirtfact.com)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และสำรวจความต้องการผู้บริโภค 2) เพื่อออกแบบสินค้าของที่ระลึกจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์ ที่ตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายและ3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

(1) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดสอบถามเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ และเก็บข้อมูลความต้องการผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจใช้เวลา 2 สัปดาห์ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน ตอบครบ 88 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญประจำ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ จำนวน 2 คน ใช้วิธีเลือกโดยจงใจ (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า

(3) สอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยออกแบบ ได้แก่ สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจ ใช้เวลา 2 สัปดาห์ มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 100 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติความถี่ และร้อยละเพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้บริโภค แล้วจึงนำมาแปรผลโดยการบรรยายผลการวิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด มี 2 แบบ คิดเป็นร้อยละ64.7 เท่ากัน คือ 1) ชิ้นงาน “เกาะรัตนโกสินทร์” นาฬิกาแขวนผนังรูปจำลองสถานที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์ เช่น พระบรมมหาราชวัง เสาชิงช้า อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เป็นต้น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคิลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ติดเครื่องนาฬิกา และตัวแขวนด้านหลัง 2) ชิ้นงาน “สยามไอคอน”ชุดแม่เหล็กสำหรับตั้งรูปหรือติดตู้เย็น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคิลิกผลิตโดยการตัดเลเซอร์ ติดแม่เหล็กด้านหลัง สัญลักษณ์ตัวแทนกรุงเทพฯ เช่น เสาชิงช้าเรือสุพรรณหงส์ ยักษ์ และรถตุ๊กตุ๊ก (วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 ตุลาคม 2555 – มีนาคม 2556)

2.6.2 มอง “อีสาน” ผ่านเพลงไทยลูกทุ่งอีสาน:กรณีศึกษาเพลงไทยลูกทุ่งอีสานของต่าย อรทัย บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งศึกษาภาพสะท้อนความเป็นอีสานผ่านตัวบทของเพลงไทยลูกทุ่ง อีสาน โดยใช้ข้อมูลจากเพลงไทยลูกทุ่งอีสานของ ต่าย อรทัย ชุดที่ ๑-๘ จำนวน ๘ อัลบั้ม รวมทั้งสิ้น ๘๐ เพลง เป็นกรณีศึกษา ผลการวิจัยพบว่า จากเพลงของ ต่าย อรทัย สะท้อนให้เห็นภาพสังคมอีสานแบ่งได้เป็น ๔ ประการ ได้แก่

(1) ภาพสะท้อนด้านเศรษฐกิจและสังคม เนื้อหาของเพลงสะท้อนภาพผู้คนในภาคอีสานว่ามี ฐานะยากจน ต้องต่อสู้ดิ้นรนหนีความยากจนเข้ามาทำงานในเมืองหลวง ผู้คนมีการศึกษาน้อย ทำให้ต้อง ทำงานเป็นชนชั้นแรงงาน และเป็นผลให้ถูกเหยียดชนชั้นทางสังคม

(2) ภาพสะท้อนด้านวิถีชีวิตและ ความสัมพันธ์ในครอบครัว มีการสะท้อนภาพความรักของชายหนุ่มหญิงสาวที่มีทั้งความสมหวัง ความผิดหวัง และการรอคอย ความรักของลูกที่มีต่อพ่อแม่ ความกตัญญูรู้คุณต่อผู้มีพระคุณ ความรักระหว่างเพื่อน ความรัก ถิ่นฐานบ้านเกิด ความรักตัวเองและคนในภาคเดียวกันซึ่งมีทั้งการให้กำลังใจทั้งตัวเองและผู้อื่น ให้ไม่ย่อท้อต่อ อุปสรรค

(3) ภาพสะท้อนด้านวัฒนธรรมประเพณีประจำท้องถิ่นอีสาน ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นอีสาน โดยสะท้อนว่าประเพณีเหล่านี้เป็นสิ่งเชื่อมโยง ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนอีสานให้มารวมตัวกัน

(4) ภาพสะท้อนด้านความเชื่อ ซึ่งมี ทั้งความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ กฎแห่งกรรมและชาติภพ ภาพของสังคมอีสานผ่านเพลงไทยลูกทุ่งอีสาน เหล่านี้นับเป็นอีกมุมมองหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงพลวัตของสังคมอีสานได้ชัดเจนขึ้น (มอง “อีสาน” ผ่านเพลงไทยลูกทุ่งอีสาน.2555. [Online]. Available : www.la.mahidol.ac.th)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ มุ่งศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวมแนวความคิด รูปแบบเรขศิลป์ของผลิตภัณฑ์เดิมปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ตัวใหม่ให้ดีขึ้น ดังนั้นในการศึกษาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาข้อมูลเพื่อทำการวิจัยการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ แบ่งตามขั้นตอนการศึกษาวิจัย ดังนี้

3.1.1 ขั้นตอนการศึกษาแนวทางการพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

3.1.1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 2 ท่าน

(1) คุณทัดดาว บิณคำมาลี ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

(2) คุณสีวลี ศิลป์วรศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

3.1.1.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน คือ

(1) คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง, นักวิชาการเพลงลูกทุ่ง

3.1.2 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

3.1.2.1 กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความคิดเห็น แบบประเมินความเหมาะสม และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 เพื่อศึกษาบทเพลงของเพลงสุรพล สมบัติเจริญ และหาแนวทางในการพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ มีโครงสร้าง (Structured interview) ผู้วิจัยได้คิดข้อคำถามในการสัมภาษณ์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่ง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบไปด้วย 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้การสัมภาษณ์ เช่น อายุ เพศ การศึกษา

ส่วนที่ 2 การบันทึกข้อมูลด้านลักษณะเฉพาะของเพลง สุรพล สมบัติเจริญ

ส่วนที่ 3 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

3.2.2 เพื่อพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความต้องการ เป็นแบบสอบถามแบบลักษณะเลือกตอบ เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญ ด้านบทร้อง การใช้ภาษา วิธีการเล่าเรื่อง และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประกอบไปด้วย 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อสำรวจความชื่นชอบและความประทับใจในบทเพลงของสุรพล

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นตามระดับความรู้สึกของท่านในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง (ภาคผนวกหน้า 127-156)

3.2.3 ออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามแบบลักษณะเลือกตอบ เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และเป็นส่วนของการประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างข้อคำถามเพื่อใช้ในการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ เช่น ด้านการแสดงออกถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมับติเจริญ ด้านความสวยงาม ด้านการใช้วัสดุที่มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน ด้านกรรมวิธีการผลิต เป็นต้น

โดยลักษณะของแบบประเมินความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยกำหนดน้ำหนักแบบประมาณค่า 5 ระดับ คือ

5 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

(1) ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบของแบบประเมินเพื่อให้คำถามมีความชัดเจน ตอบง่าย มีความกระชับรัดกุม โดยมีจำนวนคำถามไม่มาก ตรงประเด็นตามวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการตอบและคำนึงถึงข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

(2) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของถ้อยคำสำนวนภาษา และความชัดเจนในข้อคำถามของแบบสอบถาม

(3) สร้างแบบประเมินและนำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้ว เสนออาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์อีกครั้ง เพื่อทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรม (IOC) โดยการนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ท่าน พิจารณาลงความเห็นเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ตรงกับวัตถุประสงค์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย

(1) ดร.ผดุงชัย ภู่พัฒน์	อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
(2) ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับดังนี้

3.4.1 ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

3.4.2 ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ

3.4.3 ตรวจสอบจำนวนและความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

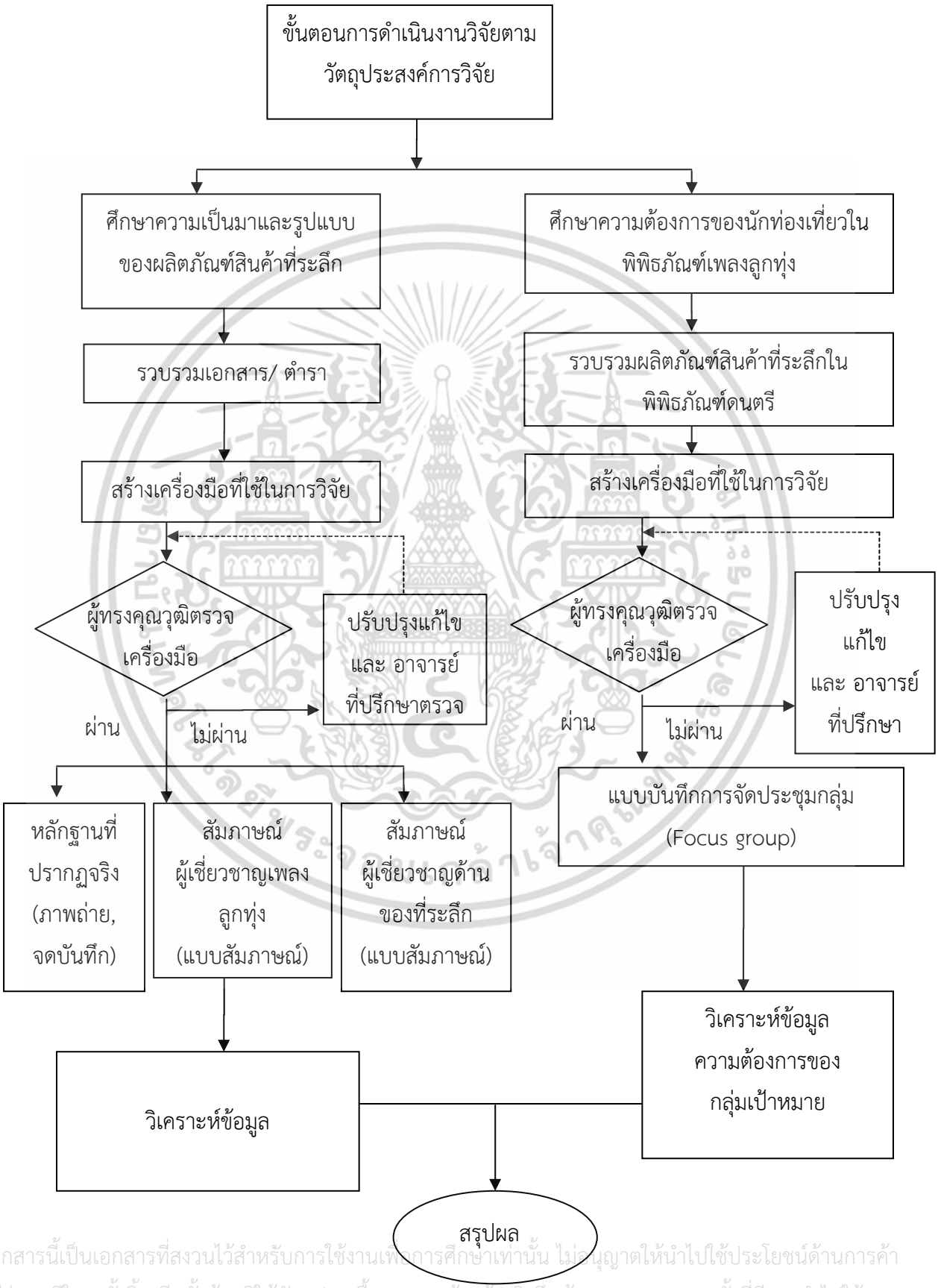
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปผลการประเมินความคิดเห็นของกลุ่มประชากรตัวอย่าง จากแบบประเมินผลงานการออกแบบ ที่ผู้วิจัยรวบรวม ข้อมูลที่ได้นี้ผู้วิจัยนำมาการวิเคราะห์ คำนวณหาค่า $\bar{X}$ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation ตัวย่อ S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น (Rating Scale) แบ่งระดับความความคิดเห็น ของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อให้สามารถวิเคราะห์โดยใช้สถิติได้ โดยใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale ซึ่งแบ่งคะแนนตามลำดับ คือ 5,4 ,3 ,2 และ 1 เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

น้ำหนักคะแนน	ช่วงคะแนน	ความหมาย
5	4. 24- 5.00	หมายถึงเห็นด้วยมากที่สุด
4	3. 43- 4.23	หมายถึงเห็นด้วยมาก
3	2. 62- 3.42	หมายถึงเห็นด้วยปานกลาง
2	1. 81- 2.61	งหมายถึเห็นด้วยน้อย
1	1. 00- 1.80	หมายถึงเห็นด้วยน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 ผังแสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการดำเนินการออกเป็น 3 ช่วงสำคัญ ดังนี้

ช่วงที่ 1 การศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง มีการดำเนินการดังนี้

(1) สอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งจำนวน 1 ท่าน รวมถึงผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิค จำนวน 3 ท่าน และกลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน ด้วยแบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและการสัมภาษณ์ เพื่อสำรวจความต้องการและคัดเลือกรูปแบบชนิดผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่จะนำมาออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสม พร้อมนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต่อไป

(2) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางด้านงานเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณีไทย และค่านิยมในอดีตของชนชาติไทย รวมถึงข้อมูลของพิพิธภัณฑ์จากเว็บไซต์เอกสารงานวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ

ช่วงที่ 2 การพัฒนาและออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

(1) ออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง 1 ชนิด 4 รูปแบบ และรูปแบบละ 3 ดีไซน์ โดยวิธีการทำแบบร่าง (Sketch Design) วาดภาพด้วยดินสอบนกระดาษ จากนั้นนำเข้าสู่กระบวนการทางคอมพิวเตอร์

(2) แบบสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 2 ท่าน ด้วยแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า โดยมีลักษณะคำถามแบบเรียงลำดับ เพื่อคัดเลือกให้เหลือรูปแบบของที่ระลึกทั้ง 4 รูปแบบ รูปแบบละ 3 ดีไซน์ พร้อมใช้คำถามแบบเปิด เพื่อนำข้อเสนอแนะไปพัฒนาปรับปรุงต่อไป

(3) ปรับปรุงและพัฒนารูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

(4) ผลิตแบบจำลองเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

ช่วงที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

(1) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน ที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ด้วยคำถามเรียงลำดับ (Rank Question) ประกอบแบบจำลองเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

เพื่อให้การศึกษาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งตรงตามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วยผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ผู้ดูแลกิจการร้านลายดอกเจนภพและลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ โดยมีรูปลักษณ์ที่แสดงออกถึงเนื้อหาจากบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ที่สอดคล้องกับเจตนารมณ์ในแนวคิดของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่ต้องการเชิดชูบูชา ราชาเพลงลูกทุ่งไทย มีประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสมและมีลวดลายสวยงามเข้ากับยุคปัจจุบัน พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมและทำนุบำรุง “พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง” ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

4.1.1 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลด้านเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิตและค่านิยมในอดีตของประเทศไทย รวมถึงข้อมูลของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาพที่ 4.1 บรรยากาศของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://jenpob.com.พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง.(2557)

4.1.2 สอบถามข้อมูลเบื้องต้นและสัมภาษณ์ด้วยคำถามแบบเปิด เพื่อทำการคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จะนำมาออกแบบและพัฒนา จากกลุ่มเป้าหมาย 50 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งจำนวน 1 ท่าน และกลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพจำนวน 46 ท่าน รวมถึงผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ได้ผลการวิจัยดังนี้

4.1.2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มตัวอย่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ก)

(ข)

(ค)

(ง)

ภาพที่ 4.2 บรรยากาศในการสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและสัมภาษณ์จากกลุ่มเป้าหมาย
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ตารางที่ 4.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม		สถานภาพ								รวมทั้งหมด	
		ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง (1 ท่าน)		ผู้ดูแลกิจการร้านลายดอกเจนภพ (1 ท่าน)		ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก (2 ท่าน)		กลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ (46 ท่าน)			
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
เพศ	ชาย	1	100		-		-	19	41.3	20	40
	หญิง		-	1	100	2	100	27	58.6	30	60
อายุ	10 - 20 ปี		-		-		-	-	-	-	-
	20 - 30 ปี		-		-		-	22	47.8	22	44
	30 - 40 ปี		-	1	100	1	50	11	23.9	13	26
	40 - 50 ปี		-		-	1	50	6	13	7	14
	50 - 60 ปี		-		-		-	7	15.2	7	14
	60 – 70 ปี	1	100		-		-	-	-	1	2
	70 ปี ขึ้นไป		-		-		-	-	-	-	-
การศึกษา	ประถมศึกษา		-		-		-	-	-	-	-
	กสน.		-		-		-	-	-	-	-
	มัธยมศึกษาตอนต้น		-		-		-	-	-	-	-
	มัธยมศึกษาตอนปลาย		-		-		-	2	4.3	2	4
	อนุปริญญา		-		-		-	1	2	1	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม		สถานภาพ								รวมทั้งหมด	
		ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง (1 ท่าน)		ผู้ดูแลกิจการร้านลายดอกเจนภพ (1 ท่าน)		ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก (2 ท่าน)		กลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ (46 ท่าน)			
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
	ปริญญาตรี	1	100	1	100	1	50	25	54.3	28	56
	ปริญญาโท		-		-	1	50	13	28.2	14	28
	ปริญญาเอก		-		-		-	5	10.8	5	10
	อื่นๆ		-		-		-	-	-	-	-
อาชีพ	นักเรียน/นักศึกษา		-		-		-	4	8.6	4	8
	ข้าราชการ		-		-	1	50	10	21.7	11	22
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ		-		-		-	1	2	1	2
	พนักงานบริษัท		-		-		-	19	41.3	19	38
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	1	100	1	100	1	50	9	19.5	12	24
	อื่นๆ		-		-		-	3	6.5	3	6
รายได้เฉลี่ย	5,000 – 10,000 บาท		-		-		-	5	10.8	5	10
	10,000 – 20,000 บาท		-		-		-	7	15.2	7	14
	20,000 – 30,000 บาท		-		-	1	50	14	30.4	15	30
	30,000 – 40,000 บาท		-	1	100	1	50	11	23.9	13	26
	40,000 – 50,000 บาท	1	100		-		-	5	10.8	6	12
	50,000 บาทขึ้นไป		-		-		-	4	8.6	4	8

จากตารางที่ 4.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งหมด 50 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน กลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน โดยมีเพศหญิงมากกว่าเพศชายที่สัดส่วน 60 : 40 และส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ถึงร้อยละ 44 ส่วนช่วงอายุ 30-40 ปี มีสัดส่วนที่ร้อยละ 26 และช่วงอายุ 40-50 ปี และ 50-60 ปี มีจำนวนเท่ากันที่ร้อยละ 20 และช่วงอายุ 60-70 ปี มีเพียงร้อยละ 2 ส่วนช่วงอายุ 10-20 ปี และ 70 ปีขึ้นไปนั้นไม่มีเลย

ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีที่ร้อยละ 56 และร้อยละ 28 มีการศึกษาในระดับปริญญาโท ร้อยละ 10 มีการศึกษาในระดับปริญญาเอก และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายร้อยละ 4 ขณะที่ระดับอนุปริญญาอยู่ในร้อยละ 2 ส่วนการศึกษาในระดับประถมศึกษา กสน. มัธยมศึกษาตอนต้น นั้นไม่มีเลย สำหรับอาชีพของกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท ร้อยละ 38 รองลงมาคืออาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 24 อาชีพข้าราชการร้อยละ 22 รองลงมาคืออาชีพนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 8 อาชีพอื่นๆ ร้อยละ 6 และอาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจเพียงร้อยละ 2 และกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ที่ 20,000-30,000 บาท ร้อยละ 30 รองลงมารายได้อยู่ที่ 30,000-40,000 บาท อยู่ที่ร้อยละ 26 รายได้ 10,000-20,000 บาท ร้อยละ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายได้ 40,000-50,000 บาท ร้อยละ 12 รายได้ 5,000-10,000 บาท ร้อยละ 10 และรายได้ 50,000 บาทขึ้นไปอยู่ที่ร้อยละ 8

4.1.2.2 การสอบถามความคิดเห็นเพื่อสำรวจความชื่นชอบและความประทับใจในบทเพลงคำร้อง ทำนองของสุรพล สมบัติเจริญ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

ตารางที่ 4.2 เพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ที่กลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบและประทับใจในบทเพลงคำร้อง ทำนอง

บทเพลงที่มีชื่อเสียงของสุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 10 เพลง คัดเลือกโดยสำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ	ความถี่	ร้อยละ
เพลงขันหมากมาแล้ว	8	16
เพลงเด็กท้องนา	4	8
เพลงไหนว่าไม่ลืม	22	44
เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง	31	62
เพลงกลับเถิดเรียมจำ	6	12
เพลงด่วนพิศวาส	3	6
เพลงด่วนสายใต้	2	4
เพลงน้ำตาลก้นแก้ว	9	18
เพลงแฟนจ๋า	12	24
เพลงสัจจะชาวนา	3	6

จากตารางที่ 4.2 กลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งหมด 50 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน ผู้ดูแลกิจการร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 2 ท่าน กลุ่มลูกค้าของร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน ได้แสดงความเห็นว่า เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง เป็นบทเพลงที่กลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบและประทับใจในคำร้องและทำนองมากที่สุด โดยมีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 62 รองลงมาเป็นอันดับสองคือ เพลงไหนว่าไม่ลืม อยู่ที่ร้อยละ 44 และอันดับที่สามคือ เพลงแฟนจ๋า ร้อยละ 24

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำบทเพลงสามอันดับแรก เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง เพลงไหนว่าไม่ลืม และเพลงแฟนจ๋า ซึ่งเป็นเพลงที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบและประทับใจมากที่สุดมาศึกษาและพัฒนา เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

4.1.2.3 คุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้พัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 ประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งที่กลุ่มเป้าหมายมี

ประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีการสำรวจความต้องการ จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน	ความถี่	ร้อยละ
1.ชุดสิ่งของเครื่องใช้เบ็ดเตล็ด : กระเป๋า,นาฬิกา,ปฏิทิน,ถุงผ้าใส่ของ,หมวก และ ชุดเครื่องแก้ว จาน / ชาม	6	12
2.ชุดเครื่องเขียน : ชุดโปสการ์ด,กระดาษโน๊ต,สมุดโน๊ต,ที่คั่นหนังสือ,กระเป๋าใส่ดินสอ,	5	10
3.ชุดอุปกรณ์เกี่ยวกับการฟังเพลง : แผ่นเสียง / CD และ DVD,โปสเตอร์,กล่องดนตรี,หูฟัง,ที่พันสายหูฟัง	14	28
4.ชุดของใช้ตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม : หุ่นโมเดลรูปศิลปิน,ที่ทับกระดาษ,ลูกแก้วหิมะ,กรอบรูป,โคมไฟประดับ ,วอลเปเปอร์ตกแต่งผนัง	7	14
5.ชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม : เสื้อเชิ๊ต,เนคไทน์,เสื้อยืด,ผ้าพันคอ	18	36

จากตารางที่ 4.3 ผู้วิจัยได้สอบถามจากกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความต้องการของประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน ได้แสดงความเห็นว่า ชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม : เสื้อเชิ๊ต,เนคไทน์,เสื้อยืด,ผ้าพันคอ,ชุดเดรส มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 36 รองลงมาคือ ชุดอุปกรณ์เกี่ยวกับการฟังเพลง : แผ่นเสียง / CD และ DVD,โปสเตอร์,กล่องดนตรี,หูฟัง ,ที่พันสายหูฟัง อยู่ที่ร้อยละ 28 และ ชุดของใช้ตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม : หุ่นโมเดลรูปศิลปิน,ที่ทับกระดาษ,ลูกแก้วหิมะ,กรอบรูป,โคมไฟประดับ,วอลเปเปอร์ตกแต่งผนัง และ ชุดสิ่งของเครื่องใช้เบ็ดเตล็ด : กระเป๋า,นาฬิกา,ปฏิทิน,ถุงผ้าใส่ของ,หมวก และ ชุดเครื่องแก้ว จาน / ชาม อยู่ที่สัดส่วนร้อยละ 14 12 ตามลำดับ และ ชุดเครื่องเขียน : ชุดโปสการ์ด,กระดาษโน๊ต,สมุดโน๊ต,ที่คั่นหนังสือ, กระเป๋าใส่ดินสอ, มีเพียงร้อยละ 10

ตารางที่ 4.4 คุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้พัฒนา

ลำดับความต้องการ	**คุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก** พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง **ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้พัฒนา**									
	ด้านความเป็นลูกทุ่งไทย		ด้านความสวยงาม		ด้านความทันสมัย		ด้านประโยชน์ใช้สอย		ด้านการส่งเสริมเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
1	30	**60**	26	**52**	14	**28**	27	**54**	28	**56**
2	11	22	14	28	17	34	15	30	16	32
3	7	14	5	10	13	26	6	12	4	8
4	2	4	5	10	6	12	2	4	2	4
	50	100	50	100	50	100	50	100	50	100

จากตารางที่ 4.4 ผู้วิจัยได้สอบถามจากกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความต้องการของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ 5 ด้านได้แก่ ด้านความเป็นลูกทุ่งไทย ด้านความสวยงาม ด้านความทันสมัย ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการส่งเสริมเพลงของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุรพล สมบัติเจริญ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเรียงลำดับความต้องการจากมากที่สุด ไปยังน้อยที่สุด ซึ่งหมายถึงลำดับที่ 1 ไปจนถึงความต้องการน้อยที่สุดคือลำดับที่ 4

จากการเก็บข้อมูลคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้ความสำคัญเป็นอันดับที่ 1 นั้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายได้เลือกคุณลักษณะด้านความเป็นลูกทุ่งไทยมากที่สุด มีสัดส่วนในร้อยละ 60 ส่วนคุณลักษณะด้านการส่งเสริมเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ตามมาเป็นลำดับที่ 2 สัดส่วนร้อยละ 56 ส่วนด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความสวยงาม และด้านความทันสมัย ด้วยสัดส่วน 54 52 และ 28 ตามลำดับ

4.2 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

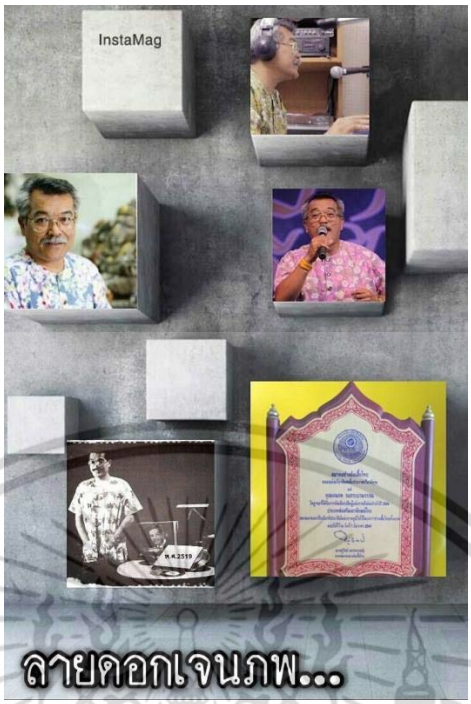
4.2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกับเสื้อลายดอก

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งในช่วงที่ 1 สามารถสรุปเป็นแนวคิดเพื่อการพัฒนาและออกแบบ โดยประเภทผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์ คือ ชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม : เสื้อเชิ๊ต,เนคไทน์,เสื้อยืด,ผ้าพันคอ, ชุดเดรส ซึ่งตรงตามความต้องการของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง นั่นก็คือคุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ หากพูดถึงสัญลักษณ์เสื้อลายดอก มีคนจำนวนไม่น้อยที่คิดถึงคุณเจนภพ ไม่ว่าคุณเจนภพจะไปปรากฏตัวอยู่ที่แห่งหนตำบลใด เสื้อลายดอกก็จะตามไปพบปะกับทุกคนเหมือนเงาตามตัว ด้วยความที่สวมใส่อย่างสม่ำเสมอและให้ความสำคัญกับเสื้อลายดอกจึงทำให้เชื่ออย่างสนิทใจว่าคุณเจนภพคือลูกผู้ชายเสื้อลายดอก หรือ เจ้าพ่อเสื้อลายดอก ตัวจริง

ภาพที่ 4.3 ภาพของคุณ เจนภพ จบกระบวนวรรณ ที่สวมเสื้อลายดอกในชีวิตประจำวันและงานสำคัญต่างๆ

ที่มา : จากเว็บไซต์ www.facebook.com/lydokjenpob.ลายดอกเจนภพ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 พ.ศ. 2544 คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ
ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้แต่งกายดีเด่นประจำปี
ประเภทส่งเสริมเอกลักษณ์ไทยจากสมาคมช่างตัดเสื้อไทย
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.facebook.com/lydokjenpob.ลายดอกเจนภพ(2558)

4.2.2 การผลิตของที่ระลึกหารายได้เพื่อกอบกู้พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

หลังจากเกิดเหตุการณ์น้ำท่วมพิพิธภัณฑ์เมื่อปลายปี พ.ศ. 2554 เทป แผ่นเสียง ของที่ระลึก ซึ่งเป็นตำนานของลูกทุ่งไทยเสียหายเกือบทั้งหมด จึงมีการผลิตเทปที่ระลึกเพื่อการศึกษา 5 ชุด หนังสือครูสุรพล สมบัติเจริญ 1 เล่ม แก้วน้ำชาย เมืองสิงห์และกังวาลไพร ลูกเพชร และเสื้อกอบกู้พิพิธภัณฑ์ 1 รุ่น เพื่อนำรายได้มาซ่อมแซมพิพิธภัณฑ์ให้ดีได้ดังเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.5 ภาพพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งหลังประสบปัญหาน้ำท่วม พ.ศ. 2554
ที่มา : จากเว็บไซต์ http://jenpob.com.พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง.(2557)

4.2.3 ข้อมูลเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

(1) ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งและเจ้าของแบรนด์ลายดอกเจนภพ

ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของ “เสื้อลายดอก” ซึ่งเป็นเสื้อสามัญประจำชาติและต้องการประกาศศักดิ์ศรีความเป็นไทยอย่างเด่นชัด เสื้อลายดอกคือการต่อสู้อีกขั้นหนึ่งของ ความคิดที่ว่า เสื้อลายดอกไม่ใช่เสื้อสงกรานต์ แต่เป็นเสื้อประจำชาติของสามัญชนคนไทย ที่ต้องการให้ชาวต่างชาติได้เห็นหรือได้สวมใส่เสื้อลายดอก มีการบอกกล่าวปากต่อปากว่านี่คือเสื้อของประเทศไทย เพราะหมายถึงเลือดเนื้อและชีวิตคนไทย คือสีสันของรอยยิ้ม ความสดใสจริงใจมีไมตรี คือสัญลักษณ์ของแผ่นดินสุขสงบร่มเย็นใต่ร่มพระบารมี คือความกล้าหาญ ความรักสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนไทย และต้องการให้เสื้อลายดอกเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ให้ผู้สวมใส่ได้คิด ตริตรองถึงคุณค่าของความเป็นไทยและเป็นเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์ที่ต้องดำเนินต่อไป เพราะพิพิธภัณฑ์ไม่ได้การสนับสนุนจากภาครัฐ ดังนั้นผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์จึงต้องการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในตลาด เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นคนทั่วไป เผยแพร่คุณค่าและอุดมการณ์ โดยไม่แสวงหากำไร แต่มีหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้ของความเป็นไทยให้กลืนไปกับวิถีชีวิตแต่ทรงคุณค่าทางวัฒนธรรมไปด้วยในตัว โดยเสื้อลายดอกที่ทางผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งได้ริเริ่มขึ้นมานั้น ได้มีชื่ออย่างเป็นทางการคือ “ลายดอกเจนภพ” มาจากชื่อของคุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ลูกทุ่งเอง โดยลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดอกเจนภพได้คัดสรร ค้นหาลายผ้าที่สวยงามโด่ดเด่น และมีความสอดคล้องกับเพลงลูกทุ่งไทย พร้อมทั้งยัง ค้นหาวิธีการใหม่ๆให้หนีพ้นกรอบคำว่าเสื้อสงกรานต์อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีการริเริ่มผลิตสินค้าในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เสื้อเชิ๊ตแขนยาว ผ้าคลุมไหล่ กางเกง กระโปรง หมวก ร่ม เป็นต้น แต่ก็ยังต้องการพัฒนารูปแบบของสินค้าใหม่ๆที่ส่งเสริมเพลงลูกทุ่งไทยและเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นมากขึ้น หรือสร้างลวดลายที่ไม่จำกัดเฉพาะลายดอกเพียงอย่างเดียว หรือมีการนำเนื้อเพลงมาออกแบบเป็นสัญลักษณ์ต่างๆที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวในเพลงนั้นได้ โดยเสื้อลายดอกที่มีการผลิตและจัดจำหน่ายแล้วมีจำนวน 8 รุ่นด้วยกัน ดังนี้

(1) รุ่นหนึ่ง สีเขียวชบาไพร มาจากเพลง ชบาไพร ของ ก้าน แก้วสุพรรณ
(2) รุ่นสอง สีม่วงดอกตะแบก มาจากเพลงเหมือนข้าวคอยเคียว ของ เพลินพิศ พูนชนะ
(3) รุ่นสาม (เพรียวลมสมตัว) สีฟ้าฉ่ำฝน มาจากเพลงฝนฉ่ำฟ้า ของ กังวาลไพร ลูกเพชร
(4) รุ่นสาม (เพรียวลมสมตัว) สีกรมท่าพลอยชมพู มาจากเพลงพลอยชมพู ของ สมยศ ทัศนพันธ์
(5) รุ่นสี่ สีโอรสระเริงไพร มาจากเพลงระเริงไพร ของ ปอง ปรีดา
(6) รุ่นห้า (คู่รักคู่เท่เสน่หา) สีน้ำเงินดอกบุพเพสันนิวาส มาจากเพลงบุพเพสันนิวาส ของ ศรคีรี ศรีประจวบ
(7) รุ่นห้า (คู่รักคู่เท่เสน่หา) สีฟ้าดอกบุพเพสร้างสรรค์ มาจากเพลงบุพเพสร้างสรรค์ ของ ยุพิน แพรทอง
(8) เสื้อเชิ๊ตรุ่นแรก สีเขียวข้าวแตกรวง มาจากเพลงข้าวแตกรวงทรวงแตกรัก ของ ยงยุทธ เชี่ยวชาญชัย

ไขปริศนา 'เสื้อลายดอก' 'เจนภพ' ประกาศศักดิ์ศรีความเป็นไทย

ภาพที่ 4.6 บทสัมภาษณ์ของคุณ เจนภพ จบกระบวนวรรณ เรื่องแนวคิดของเสื้อลายดอก
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ก) (ข)

ภาพที่ 4.7 เสื้อรุ่นหนึ่ง สีเขียวชบาไพร มาจากเพลง ชบาไพร ของ ก้าน แก้วสุพรรณ
ที่มา : จากเว็บไซด์ www.facebook.com/lydokjenpob.ลายดอกเจนภพ(2558)

(ก) (ข)

ภาพที่ 4.8 เสื้อรุ่นสอง สีม่วงดอกตะแบก มาจากเพลงเหมือนข้าวคอยเคียว ของ เพลินพิศ พูนชนะ
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 4.9 ลูกค้าที่ซื้อเสื้อลายดอกหลากหลายรุ่น
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.facebook.com/lydokjenpob.ลายดอกเจนภพ(2558)

(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 4.10 การออกบูธของลายดอกเจนภพซึ่งจัดจำหน่ายในงาน "ตำนานขุนพลเพลงเมืองเพชร" จังหวัดเพชรบุรี
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(ก) (ข)

ภาพที่ 4.11 การออกบูธของลายดอกเจนภพในงาน Thai Export 2015
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) ผู้ประกอบการร้านขายเสื้อลายดอก

นับว่าเสื้อลายดอกเป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงเทศกาลงานสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ไม่ว่าจะมีงานรื่นเริงที่ไหนก็มีเสื้อลายดอกที่นั่น ลายดอกเสมือนดอกไม้ผลิดอกแรกแย้ม สีสันสดใส มีความสดชื่นเบิกบาน ให้ความหมายที่ดีในแง่ของการเริ่มต้นใหม่ การผลิตเสื้อลายดอกใช้ผ้าฝ้ายหรือผ้า Cotton 100% ซึ่งมีส่วนผสมจากธรรมชาติ จึงไม่ระคายเคือง เนื้อผ้ามีความคงตัวสูง สวมใส่สบาย เพราะดูดความชื้นและระบายความร้อนได้ดี มีความทนทานดูแลทำความสะอาดง่าย ถ่ายเทอากาศได้ดีเมื่อเทียบกับชนิดที่ผสมใยสังเคราะห์ ลวดลายของเสื้อลายดอกมักนิยมนำดอกลีลาวดีหรือดอกชบามาออกแบบเป็นลวดลายต่างๆใช้สีสันสดใส มักใช้สีคู่ตรงข้ามกัน เช่น เหลือง-น้ำเงิน เขียว-แดง เป็นต้น และกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่เป็นวัยทำงาน นิยมสวมใส่ในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงหน่วยต่างๆทั้งภาครัฐและเอกชน หรือสถาบันการศึกษา มักจะสั่งผลิตเสื้อลายดอกสำหรับสวมใส่ในวันศุกร์ตามนโยบายส่งเสริมและอนุรักษ์การแต่งกายของไทย หรือ ตามเทศกาลงานรื่นเริงต่างๆ เช่น ปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง หรือเจาะกลุ่มเป้าหมายอย่างเสื้อลวดลายการ์ตูน AEC และลายเด็กไทยกับวัฒนธรรมไทยก็มีการสั่งผลิตเป็นจำนวนมากเช่นกัน ถือเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความเป็นไทย ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ผู้ประกอบการจึงต้องมีกลวิธีในการส่งเสริมการขายและปรับปรุงสินค้าให้ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับธุรกิจนี้ ผู้ประกอบการได้ให้คำแนะนำเพื่อไปต่อยอดในการพัฒนาและออกแบบเสื้อลายดอก โดยสร้างรูปแบบเสื้อลายดอกให้หลากหลาย ปรับรูปทรงของเสื้อให้ทันสมัย เช่น เสื้อเชิ๊ต ชุดเดรส ผ้าพันคอ และปรับลวดลายให้ไม่ซับซ้อน สีสันไม่ฉูดฉาด ให้เข้ากับยุคสมัยและถูกใจกลุ่มเป้าหมาย

(ก)
(ข)
(ค)
(ง)

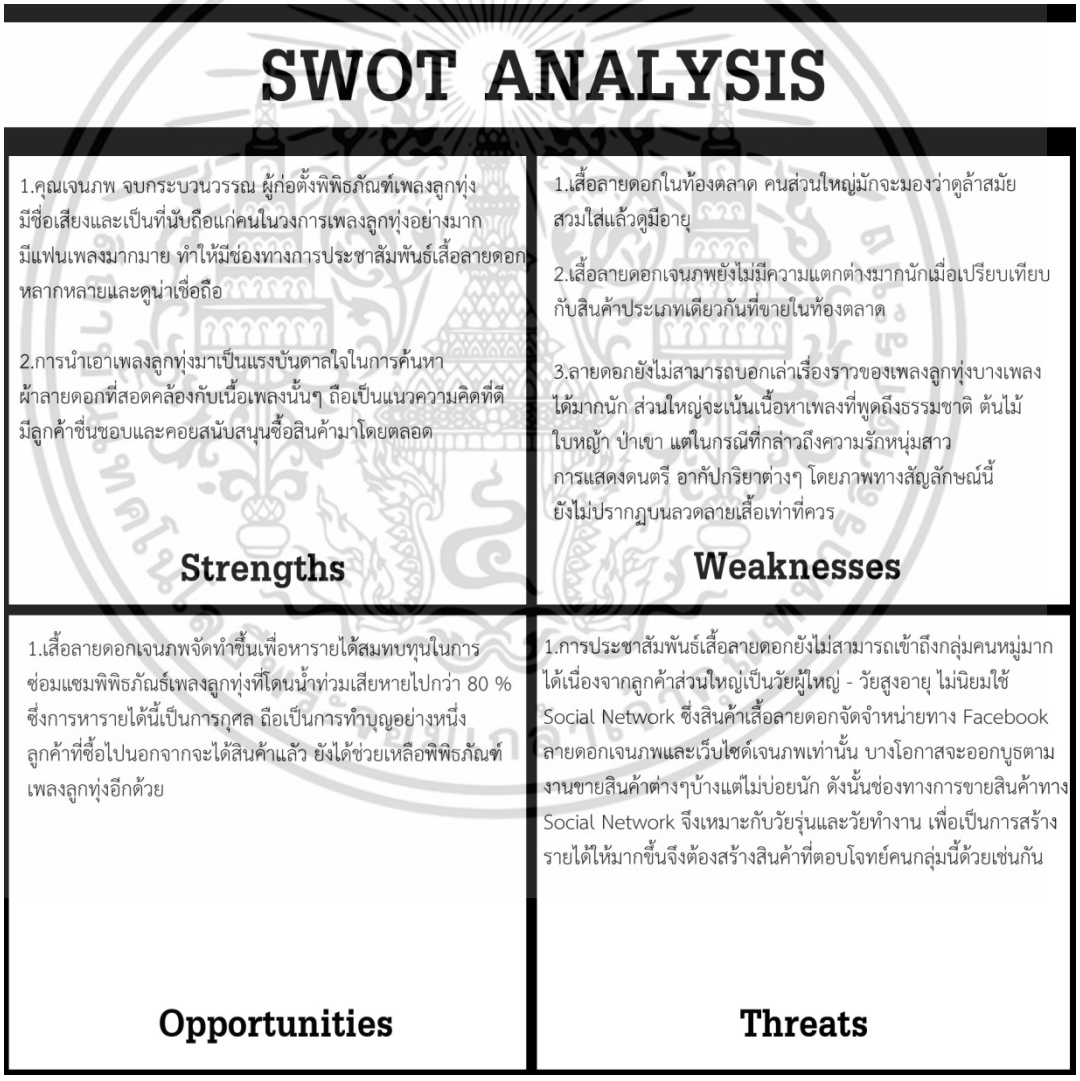
ภาพที่ 4.12 การลงพื้นที่หาข้อมูลด้านการผลิตและการขายเสื้อลายดอกจากผู้ประกอบการ คุณอาภรณ์ ตันธนะเดชา และ คุณปุณณัฐฐา ตันธนะเดชา

ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 4.13 รูปแบบเสื้อที่ถูกพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัย
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)



ภาพที่ 4.14 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพ (SWOT)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิกคนที่ 2

ปัจจุบันผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีความสำคัญมาก เสมือนตัวแทนของความคิดถึง ระลึกถึงความหลัง ความทรงจำในอดีต เป็นสัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นเพื่อให้นึกถึงและตราตรึงอยู่ในใจ การจะมอบของที่ระลึกให้ใครสักคนนั้น ก็มีวัตถุประสงค์การให้ที่แตกต่างกันไป แต่สิ่งสำคัญคือต้องให้ของที่ระลึกมีความสัมพันธ์กับผู้ได้รับมากที่สุด จึงจำเป็นต้องศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ว่าชอบเพลงอะไร เนื้อเพลงมีการเล่าถึงอะไร ควรใช้สีสันแบบไหน มีประโยชน์ใช้สอยอย่างไรและมีความเป็นลูกทุ่งไทยแค่ไหน โดยลวดลายที่ออกแบบควรนำเนื้อหาจากเพลงของสุรพลมาวิเคราะห์แล้วตีเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏในเพลง มีภาพของตัวโน๊ตดนตรี หรือต่อยอดพัฒนารูปแบบลายดอกตัดทอนให้ดูทันสมัย ดูเท่ สีสันไม่จัดจ้าน

ภาพที่ 4.15 การลงพื้นที่หาข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คุณทัดดาว บิณคำมาลี
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิกคนที่ 2

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำในการออกแบบว่าควรสร้างสัญลักษณ์ทางภาพจากเนื้อเพลงให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจง่าย สื่อสารได้ ตีภาพจากประเด็นหลักของเพลงให้ได้ และสร้างสีสันลวดลายบนเนื้อผ้าให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน สีเป็นตัวแทนของความรู้สึก และควรศึกษาเรื่องสีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของคนเพิ่มเติม

ภาพที่ 4.16 ผู้วิจัยปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คุณสีวลี ศิลป์วรศาสตร์
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 สรุปผลการวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร บทความและการลงพื้นที่หาข้อมูลกับผู้ประกอบการและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก ทำให้สามารถสรุปแนวคิดโดยเลือกผลิตภัณฑ์ประเภท ชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและออกแบบทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ เสื้อเชิ๊ต เนคไทน์ เสื้อยืด ผ้าพันคอ โดยแต่ละรูปแบบแบ่งออกเป็น 3 เพลง โดยเลือกเพลงที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบมากที่สุด ประกอบด้วย 1. เพลง 16 ปีแห่งความหลัง 2. เพลงไหนว่าไม่ลืม 3. เพลงแฟนจ๋า ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาและออกแบบโดยวิธีการทำแบบร่าง (Sketch Design) ด้วยดินสอ จากนั้นนำไปออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ ก่อนนำไปสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 2 ท่าน และผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน แล้วจึงนำไปปรับปรุงเพิ่มเติมก่อนจะผลิตออกมาเป็นแบบจำลองต่อไป โดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอนดำเนินการได้ดังต่อไปนี้

(1) แนวคิดในการออกแบบชุดที่ 1 หลังจากรวบรวมแนวความคิดทำให้ได้แนวทางชัดเจนขึ้น โดยได้รับแรงบันดาลใจจากโปสเตอร์ภาพยนตร์หรือใบปิดหนังไทยเป็นรูปวาดหรือรูปพิมพ์ที่บอกรายละเอียดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใครแสดง ใครสร้าง และใครเป็นผู้กำกับ ฉาย ที่ไหน รวมทั้งข้อความเพื่อชักชวนให้ผู้ดูโปสเตอร์แผ่นนั้น ไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ นับว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของการโฆษณา และประชาสัมพันธ์ในวันเวลาของยุคเก่าๆถือเป็นศิลปะ ที่เข้าถึงชาวบ้านได้อย่างแท้จริง โดยเรื่องราวจากชีวิตจริงของสุรพล สมบัติเจริญได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง 16 ปีแห่งความหลัง บอกเล่าเรื่องราวการฝันฝ่ากว่าจะไปถึงดวงดาวของราชานักร้องและเรื่องราวความรักที่มีทั้งสุขและทุกข์ที่โลดโผนกว่านิยายมากนัก นำแสดงโดยดาราคู่ขวัญที่โด่งดังที่สุดในยุคนั้น และหลังจากเหตุการณ์เสียชีวิตเมื่อ 6 สิงหาคม พ.ศ.2511 ได้มีการสร้างภาพยนตร์เพื่อเป็นอนุสรณ์ให้กับสุรพลเรื่อง สุรพล ลูกพ่อ

ภาพที่ 4.17 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 16 ปีแห่งความหลัง และ สุรพล ลูกพ่อ
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.oknation.net.สุรพล สมบัติเจริญ ราชาเพลงลูกทุ่งไทย(2558)

บทสัมภาษณ์ของ ชวนะ บุญชู จิตรกรวาดภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์

“ใบปิดไม่ว่าจะเป็นหนังไทย จีน ฝรั่ง หนังอินเดีย หนังรัก หนังชีวิต สนุกสนานหรือชวนสยองขวัญ อย่างภาพยนตร์ผี ฯลฯ การทำงานเป็นเช่นเดียวกัน ช่างวาดจะดีไซน์รูปแบบ จัดหาภาพหลักซึ่งก็ได้แก่ นางเอก พระเอก บุคลิกที่เข้ากับเนื้อเรื่องและส่วนประกอบอื่น ๆ หนังบู๊ ออกแบบให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีสีสันฉูดฉาด สะดุดตาดูแล้วตื่นเต้น ตัวละครที่นำมาประกอบกันก็ต้องมีอากัปกิริยาแสดงอารมณ์ที่สัมผัสได้ ขณะที่หนังผี สยองขวัญก็ต้องให้มีบรรยากาศของความน่ากลัว มีภาพป่าช้า บรรยากาศวังเวงเป็นฉากหลัง เป็นต้น”

บทสัมภาษณ์ของ สกลชนก เผื่อนพงษ์ กราฟิกดีไซเนอร์อิสระ

“นับแต่ปี พ.ศ. 2515 เป็นต้นมา โปสเตอร์ภาพยนตร์เทคนิควาดภาพแนวจิตรกรรมเริ่มได้รับความนิยมและมีพัฒนาการเชิงศิลปะที่ดีมากขึ้น ในช่วงปีต่อมาเริ่มปรากฏมีการวาดภาพโปสเตอร์ขึ้นอีกแนวหนึ่งคือแนวประยุกต์ศิลป์ โดยเริ่มต้นจากความนิยมในการเขียนลวดลายประดับกรอบภาพหรือประกอบตัวอักษรชื่อภาพอย่างวิจิตรพิสดารก่อน จากนั้นจึงพัฒนาเป็นการออกแบบเขียนกรอบล้อมรอบองค์ประกอบที่เป็นภาพไว้ และมักเขียนกรอบด้านนอกล้อมกรอบภาพด้านในไว้อีกชั้นหนึ่ง ปี พ.ศ. 2523 เป็นต้นมา โปสเตอร์ภาพยนตร์แนวประยุกต์ศิลป์ที่ใช้เทคนิควาดเส้นระบายสีจะเริ่มปรากฏให้เห็น ภาพวาดแนวนี้มักเน้นการใช้สีที่สดใสและเส้นที่อ่อนหวาน ฉากหลังนิยมเขียนภาพธรรมชาติแบบทิ้งฝีแปรงเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่ภายในภาพ หรือไม่ก็เขียนเป็นรูปดอกไม้หรือลวดลายแนวประยุกต์ศิลป์ที่มีสีสันสดใส รูปแบบการวาดภาพและการใช้สีสดใสออกหวาน ๆ ในลักษณะนี้จะนิยมใช้กับโปสเตอร์ภาพยนตร์แนวรักและแนวตลกขบขัน ต่างจากภาพยนตร์แนวมหากาพย์และบู๊โลดโผนที่จะนิยมวาดภาพแนวจิตรกรรมมากกว่า” (เล่าเรื่อง ‘ใบปิดหนัง’ จากเสน่ห์พู่กันสู่ยุคภาพถ่าย | เดลินิวส์.2557. [Online]. Available : http://www.dailynews.co.th/article/269980)

การได้รับแรงบันดาลใจจาก โปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยในอดีตนั้น ได้นำจุดเด่นในยุค 1970 แค่เพียงบางส่วนมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบ โดยในยุคนั้นภาพยนตร์ต่างประเทศได้มีการเปลี่ยนแปลง จากเมื่อก่อนที่นำเหตุการณ์สำคัญในภาพยนตร์มาออกแบบเป็นหลายๆฉากรวมกันในภาพเดียว ทั้งฉากบู๊ ระเบิดภูเขา ฉากเปลือยและมีภาพดารานำทั้งชายหญิง ดาราสมทบเรียงบนภาพตามความโด่งดังและเป็นที่นิยมในสมัยนั้น ก็ได้ถูกเปลี่ยนไปให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม การให้ค่าน้ำหนักสีสมดุล ไล่โทนสีเดียวกัน ไม่ฉูดฉาด หรือบางเรื่องอาจไม่มีหน้าของดาราบนโปสเตอร์เลย ซึ่งการผลิตโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยก็มีการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามแบบต่างประเทศเช่นเดียวกัน

ภาพที่ 4.18 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องตัณหานักบุญ และ 2 ชาติสมิง ที่ได้รับอิทธิพลการออกแบบจากต่างประเทศ

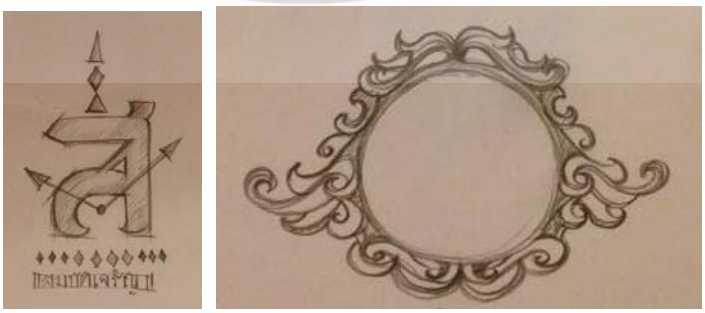
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.thaifilm.com ชุมทางหนังไทยในอดีต ตอนที่ 9 (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบจะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์เนื้อเพลงแล้วตีความเป็นภาพสัญลักษณ์ที่แสดงออกในเพลงนั้นๆ จากนั้นใช้รูปแบบการตัดทอน (Distortion) เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยรูปแบบที่เหมือนจริงจะลดน้อยลง ตัดทอนรายละเอียดออกไป และจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สวยงามเพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็วโดยใช้เทคนิคดินสอไม้และคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 4.19 ตัวอย่างการตัดทอนรายละเอียดของภาพเพื่อสื่อความงามและการรับรู้ที่รวดเร็ว
ที่มา : จากเว็บไซต์ www.portfolios.net.วิชาศิลปะไทย : การตัดทอนลายไทย(2558)

การออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้แก่สินค้า มีรูปแบบเฉพาะของตนเองสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผู้พบเห็นจดจำง่าย เกิดความน่าเชื่อถือ หรือตราตรึงผู้บริโภคตลอดไปนั้น ผู้วิจัยได้นำจุดเด่นด้านความเป็นราชาเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ มาออกแบบให้สมกับความเป็นราชา โดยการเลือกสัญลักษณ์ด้านการสื่อสาร อย่างอักษร ส เสือ มาจากคำว่า สุรพล สมบัติเจริญ แล้วเลือกใช้ ส เสือมาเป็นตัวย่อเพื่อสร้างความโด่ดเด่น มองเห็นแล้วเข้าใจง่าย ส่วนเข็มนาฬิกาเสมือนการย้อนเวลาไปหาอดีตที่น่าจดจำ ทุกบทเพลงมีความหมาย แม้ความตายก็ไม่อาจทำให้เพลงตายไปจากหัวใจแฟนเพลงของสุรพลได้ ส่วนกราฟิกสามเหลี่ยมที่เรียงตัวเป็นยอดแหลมบนอักษร ส เสือ มีการตัดทอนมาจากยอดของมงกุฎที่แสดงออกถึงการเป็นราชาเพลงลุกทุ่งของไทย



ภาพที่ 4.20 แบบร่างด้านสัญลักษณ์โลโก้ (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.21 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบโลโก้
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(1) เพลง 16 ปีแห่งความหลัง
สิบหกปี แห่งความหลัง ทั้งรักทั้งชังทั้งหวานและขมขื่น
สิบหกปีเหมือนสิบหกวัน รักเอ๋ยช่างสั้นไม่ยั่งยืน มีหวานมีชื่นมีขื่นมีขม
..สิบหกปี ที่เธอและฉัน ครองความรักกันสุขสันต์เหลือข่ม
อุตส่าห์ถนอมน้ำใจกันมา ไม่เคยนึกว่าจะมาระทม
กลายเป็นสวรรค์ล่ม อกตรมกลัดหนอง
..ไปดีเถิดนะพี่ขออวยพร ให้เจ้าไปดี
ลืมสิบหกปีเสียเถิดนะน้อง นึกว่าหลับฝันชั่วพลันเราตื่น
ลืมคืนเราสอง ที่ครองความรักกันมาถึงสิบหกปี
..สิบหกปี แห่งความฝัน ที่เธอและฉันจบเกมรักกัน เพียงนี้
สิบหกวันเหมือนสิบหกเดือน สิบหกเดือนเหมือนสิบหกปี
พี่ตรมฤดีเพราะพี่ขาดเธอ..

เพลง 16 ปีแห่งความหลัง ถือเป็นเพลงที่มีความหมายมากสำหรับสุรพล สมบัติเจริญ ถือเป็นเพลงที่กล่าวถึงความรักของชีวิตคู่ ย่อมมีทั้งสุขและทุกข์คละกันไป มีทั้งความรักที่เข้าใจกัน และบางครั้งก็ไม่เข้าใจกัน ซึ่งเพลงนี้เป็นการระบายความรู้สึกในใจที่เคยอยู่ร่วมกันมานาน ถึง 16 ปี แล้วต้องมาแยกจากกันอย่างไม่นึกฝันมาก่อน และเป็นเพลงสุดท้ายที่สุรพล สมบัติเจริญ แต่งเอาไว้ ก่อนที่จะจบชีวิตอย่างน่าเสียดาย เพราะถูกคนร้ายยิงด้วยปืนพก 11 มม.เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ.2511 ที่หน้าเวทีการแสดง วัดหนองปลาไหล จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบโดยอ้างอิงเนื้อร้องจากเพลง 16 ปีแห่งความหลังและตีความเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้

สร้อยคอนาฬิกาโบราณและกุญแจไขลานที่สื่อถึงตัวแทนของความรักระหว่างชายหญิง โดยหญิงคือนาฬิกาโบราณ และชายคือกุญแจไขลาน หากวันใดวันหนึ่งขาดสิ่งใดไป อีกสิ่งหนึ่งก็ไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถใช้งานได้ ต้องใช้งานควบคู่ประกอบกัน เหมือนกับความรักที่ต้องคอยประคับประคอง ดูแล ทะนุถนอมซึ่งกันและกัน ร่วมทุกข์ร่วมสุข ผ่านร้อนผ่านหนาวมาด้วยกัน

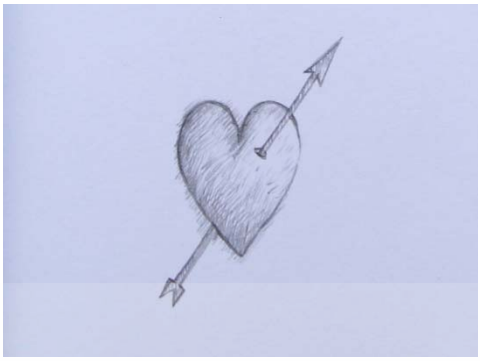
ภาพที่ 4.22 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (นาฬิกาโบราณ)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

หงส์เป็นตัวแทนแห่งรักนิรันดร์ เป็นสัตว์ที่ซื่อสัตย์ เรียกว่าครองคู่ “อยู่ด้วยกันจนแก่เฒ่า” พวกมันจะจับคู่แบบผัวเดียวเมียเดียวไม่ทอดทิ้งกันและกัน หากวันใดที่คู่ของมันตายไป พวกมันก็จะไม่เปิดใจรับหงส์ตัวใหม่เข้ามาในชีวิตมันอีก และเช่นเดียวกับความรักของมนุษย์ที่ใช้เวลาบ่มเพาะความรักผ่านระยะเวลาอันยาวนานตราบจนวันสุดท้ายของชีวิต

ภาพที่ 4.23 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (หงส์)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

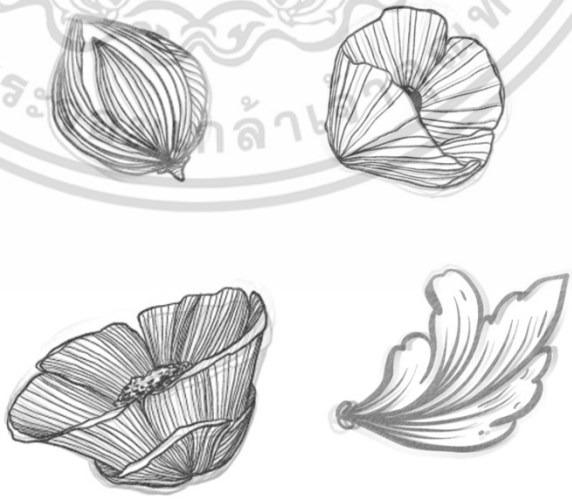
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวใจและคันธนูคือสัญลักษณ์ของการเกิดความรักและมิตรภาพ ความผูกพัน อารมณ์ ความรู้สึก



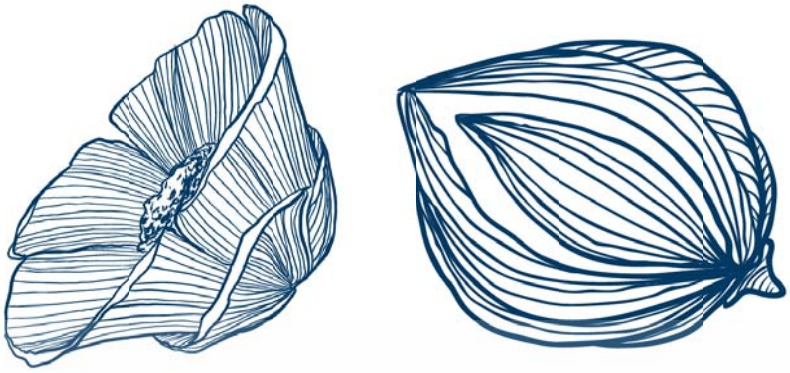
ภาพที่ 4.24 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (หัวใจ)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ดอกบานเช้า เป็นไม้ล้มลุกชนิดหนึ่ง มีดอกสีเหลืองอ่อน ดอกจะบานรับแสงจากดวงอาทิตย์ในเวลาเช้าจนถึงประมาณใกล้เที่ยงของทุกวัน หากวันไหนแสงแดดมาช้า ดอกก็จะบานช้า วันไหนแสงแดดมาเร็วก็จะบานเร็ว แสงจ้าเมื่อไหร่ก็หุบลง โดยมันจะบานตามสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ ไม่ได้บานตามความเคยชิน มันรอแสงแดดเหมือนรอเป็น “ครั้งแรก” ทุกครั้ง ไม่เคยคิดว่าพระอาทิตย์มาเช้าหรือสาย มาก็บาน ไม่มาก็ไม่บาน “ปรับเปลี่ยน” ตามความ “เปลี่ยนแปลง” โชคดีที่มันคือดอกบานเช้า ที่ไม่มีความเคยชิน ตอนเช้ามืดรอแสงอาทิตย์ รอเหมือนเป็นครั้งแรกเหมือนพบรักแรก ไม่ได้คิดว่าพระอาทิตย์ต้องขึ้นมาแน่ๆ เพราะมันมาเหมือนเดิมทุกๆวันซึ่งเราเห็นจนชิน การไม่ขยันดูแลเอาใจใส่กัน เพราะ “ความชิน” หรือคุณได้รักความรักจากคนบางคนจน “ชิน”จนใส่ใจกันน้อยลง ความชินมันจะทำให้เรามองไม่เห็นคุณค่าของความรักที่บ่มเพาะมานาน ดอกบานเช้า มันไม่รู้จักคำว่าสาย ขอแค่แสงแดดอ่อนๆ ไม่ว่ามันจะมากี่โมงก็ตาม มันก็จะยังเบ่งบานรับแสงแดดในทุกๆเช้าต่อไป



ภาพที่ 4.25 แบบร่างด้านรูปแบบดอกบานเช้า (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (ดอกบานเช้า)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

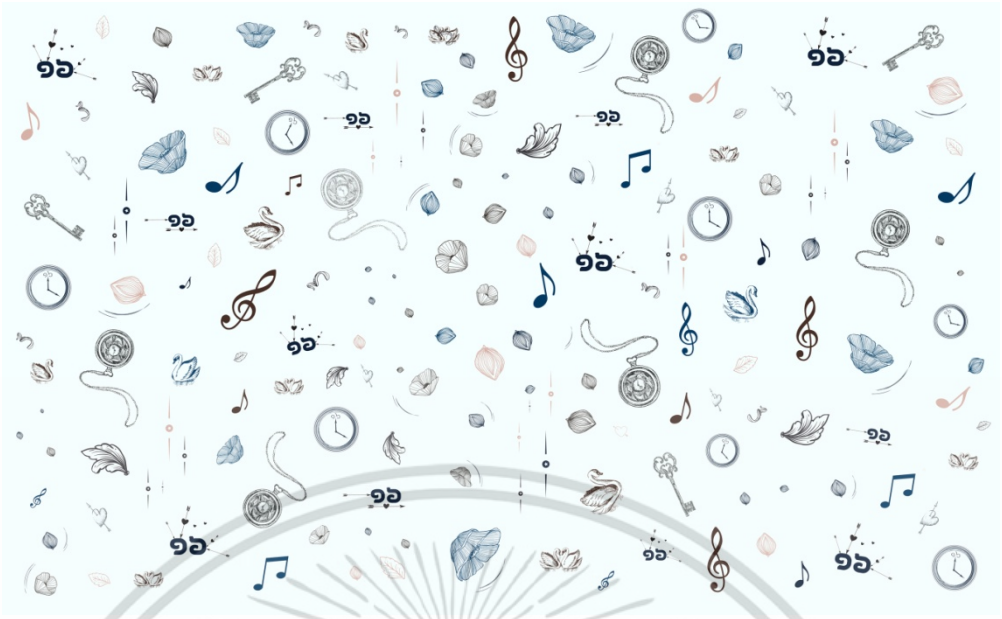
ลำต้น กิ่งก้าน ของต้นดอกบานเช้า ถูกตัดทอนจัดวางองค์ประกอบเรียงเป็นเส้นสำหรับทำกราฟิกของกรอบผ้าพันคอ

ภาพที่ 4.27 แบบร่างด้านรูปแบบกิ่งก้าน (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

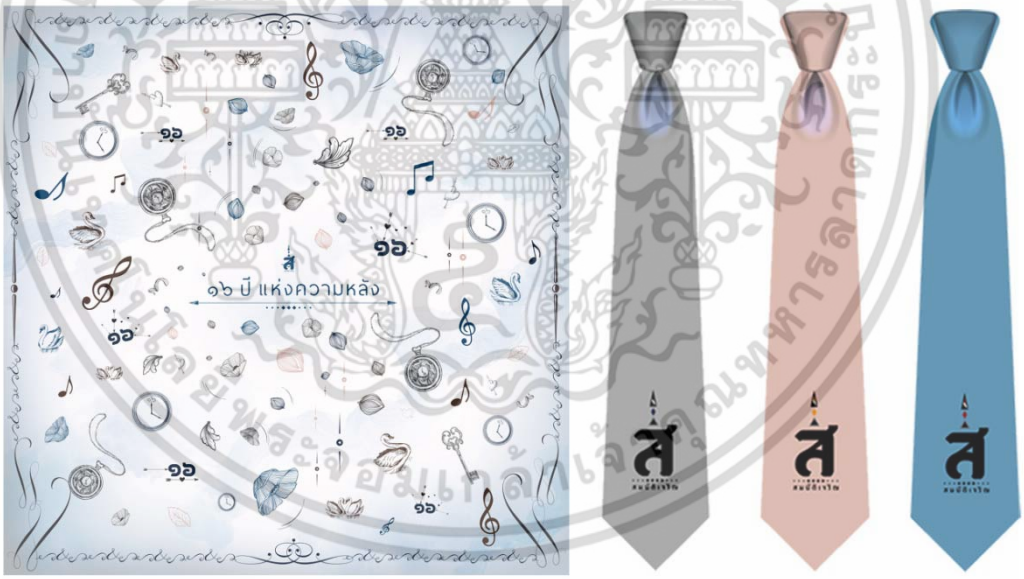
ภาพที่ 4.28 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ(กิ่งก้าน)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ผลการออกแบบชุดที่ 1 รูปแบบ A1 (เพลง 16 ปีแห่งความหลัง) ผู้วิจัยได้สรุปแนวทางในการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ เสื้อเชิ๊ต เนคไทน์ เสื้อยืด ผ้าพันคอ โดยใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเพลงมาตีความและออกแบบ อย่างหัวใจ หงส์ โน๊ตดนตรี สร้อยคอนาฬิกาโบราณและกุญแจไขลาน รวมถึงดอกไม้และลวดลายที่สวยหวาน ใช้หลักการออกแบบที่ว่าด้วยการตัดทอนรายละเอียดของภาพจริง มองดูแล้วเข้าใจง่าย สื่อสารได้รวดเร็ว และเลือกใช้โทนสีน้ำเงินอมฟ้าสื่อความหมายและอารมณ์ที่เกี่ยวกับเพลงในด้านความรักที่มั่นคง อดทน ความสม่ำเสมอ และถือเป็นสีของท้องฟ้าจึงใช้เป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์และความรักแห่งสรวงสวรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.29 ภาพสรุป A1 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)



ภาพที่ 4.30 ภาพสรุป A1 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.31 ภาพสรุป A1 แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.32 ภาพสรุป A1 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ้ต เพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(2) เพลง เพลงไหนว่าไม่ลืม
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนเหมือนเดือนคู่ฟ้า
ไม่ทันแสงเดือนจะเลือนหลีกคล้อย ไม่ทันเมฆน้อยจะคล้อยผ่านมา
ไม่ทันตะวันลับฟ้าก็ลืม (ผู้ชายนะพ่อผู้ชาย ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนชั่วเดือนแหละปี
ไม่จริงเหมือนคำพูดเลยสักครั้ง ไม่จริงเหมือนดังพูดเลยสักที
ไม่ทันถึงปีแล้วพี่ก็ลืม (ไม่ทันถึงปีก็ลืม)
น้ำคำผู้ชายพูดง่ายฟังยาก พูดจาซ้ำซากปากว่าไม่ลืม
พอมีรักสองมาครองอกเขา ก็พลันทิ้งเราเปลี่ยนใจหลงลืม
นี่แหละนิสัยผู้ชายชอบลืม (ผู้ชายนะพ่อผู้ชาย ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมสัญญาที่เคยผูกพัน
จะเอาแน่นอน.อะไรกับเขา เมื่อยามใกล้เราก็ทำปากหวาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

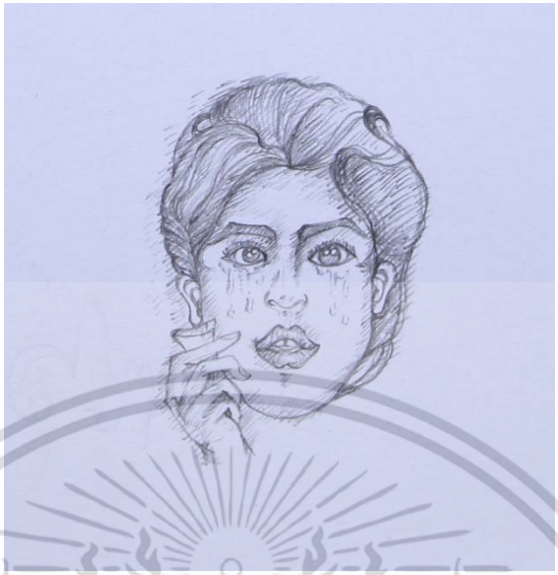
พูดพร่ำรำพันว่าจะไม่ลืม ไหนว่าไม่ลืม
ไม่ลืมสัญญาที่เคยผูกพัน จะเอาแน่นอน.อะไรกับเขา
เมื่อยามใกล้เราก็ทำปากหวาน พูดพร่ำรำพันว่าจะไม่ลืม ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย
(ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม) ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย (ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม) ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย
(ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)

เพลง ไหนว่าไม่ลืม ขับร้องโดย ผ่องศรี วรนุช เนื้อเพลงพูดถึงการตัดพ้อความรักของหญิงสาวที่เคยได้รับคำสัญญาจากชายหนุ่มที่จะรักและซื่อสัตย์ต่อเธอ ด้วยคารมคมคาย ด้วยการพูดจาที่ปากหวานเล่นลิ้น ทำให้หญิงสาวไว้ใจและเชื่อมั่นในความรักครั้งนี้ จนวันหนึ่งที่เขามีหญิงสาวคนใหม่เข้ามา คำมั่นสัญญาก็เลือนหายไป ซึ่งเพลงนี้ถูกแต่งขึ้นโดยสุรพล เพื่อแก้กับเพลง ลืมไม่ลง ที่สุรพลได้ขับร้องเอาไว้ก่อนแล้วเมื่อปี 2501แต่ไม่ดัง ปรากฏว่าเมื่อเพลงนี้ได้ออกเผยแพร่ทางวิทยุแล้วก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงยิ่ง ทำให้ผ่องศรีมีชื่อเสียงโด่งดังขึ้นอย่างรวดเร็ว ขณะที่เพลง “ลืมไม่ลง “ ก็กลับมาได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยเช่นกัน ในยุคนั้นเห็นจะไม่มีเพลงตอบโต้เพลงไหน จะโด่งดังและได้รับความนิยมจากแฟนเพลงมากเท่ากับเพลง “ ลืมไม่ลง “ กับ “ ไหนว่าไม่ลืม “จนทำให้ทั้งสองคนกลายมาเป็นนักร้องขวัญใจเพลงแก้คู่ชายหญิงคู่แรกของเมืองไทยไป ภายหลังจากที่ครูสุรพล สมบัติเจริญ ถูกลอบยิงจนเสียชีวิตเมื่อปี 2511 บรรดาสื่อมวลชนทั้งหลายต่างพากันขนานนามเพื่อเป็นเกียรติแก่ยอดศิลปินเพลงลูกทุ่งผู้วายชนม์ท่านนี้ให้เป็น “ราชาเพลงลูกทุ่ง” และเนื่องจากสุรพล และผ่องศรี วรนุช เป็นนักร้องคู่ขวัญที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์วงการเพลงลูกทุ่งไทย สื่อมวลชนจึงได้ขนานนามให้คุณผ่องศรีเป็น “ราชินีเพลงลูกทุ่ง” ไปด้วย โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบโดยอ้างอิงถึงเนื้อหาเพลง ไหนว่าไม่ลืมและตีความเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้ หญิงสาวพยายามเหนี่ยวรั้งชายหนุ่มที่ไม่ยึดมั่นในคำสัญญาและหมดความรัก ความซื่อสัตย์ที่มีต่อเธอ

ภาพที่ 4.33 แบบร่างด้านรูปแบบชายหนุ่มหญิงสาว (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพหญิงสาวน้ำตาไหลร้องไห้เสียใจกับความรักที่ผิดหวัง



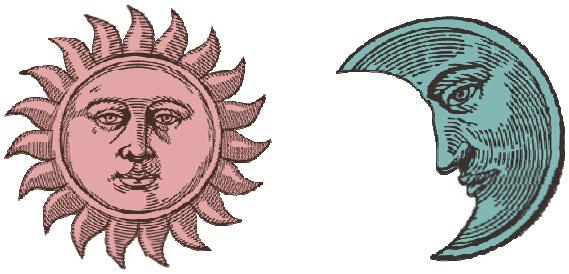
ภาพที่ 4.34 แบบร่างด้านรูปแบบหญิงสาวร้องไห้ (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

รูปแบบของชื่อเพลงที่ออกแบบโดยยึดแนวทางการออกแบบการเขียนอักษรบนโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยสมัยก่อน

ภาพที่ 4.35 แบบร่างด้านรูปแบบชื่อเพลงไหนว่าไม่ลืม (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

จากเนื้อเพลงที่กล่าวว่า “ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนเหมือนเดือนคู่ฟ้า ไม่ทันแสงเดือนจะเลือนหลีกคล้อย ไม่ทันเมฆน้อยจะคล้อยผ่านมา ไม่ทันตะวันลับฟ้าก็ลืม” จึงนำสัญลักษณ์ของดวงจันทร์และดวงอาทิตย์มาออกแบบ โดยเลือกใช้สีแดงและสีเขียว ซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม เหมือนความรักที่คนหนึ่งรักมากแต่อีกคนไม่รักเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



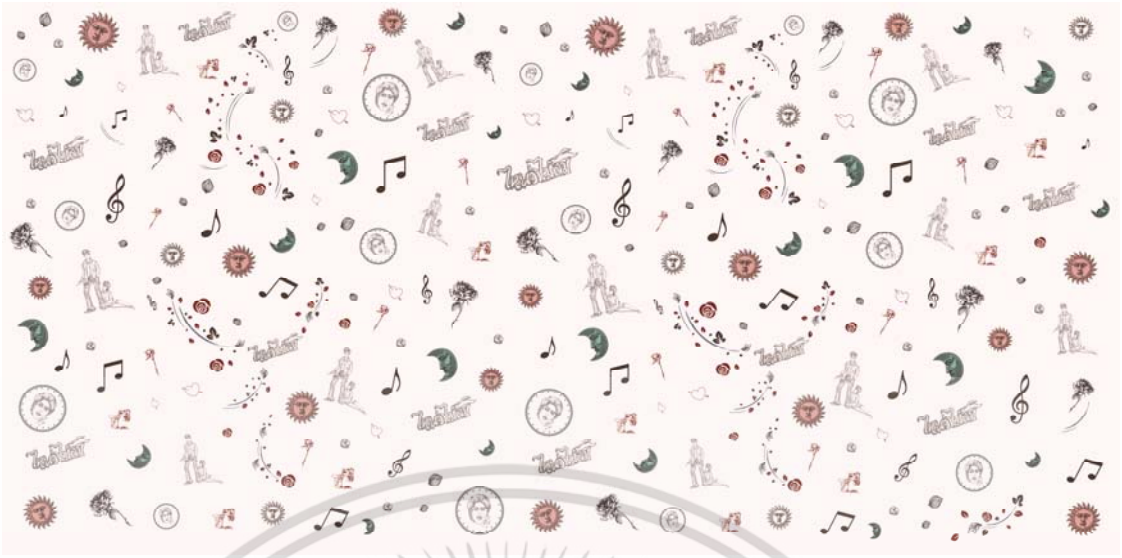
ภาพที่ 4.36 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบดวงจันทร์และดวงอาทิตย์
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ดอกกุหลาบที่เหี่ยวเฉาเหมือนความรักที่ร่วงหล่น โรยรา

ภาพที่ 4.37 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบดอกกุหลาบเหี่ยวเฉา
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ผลการออกแบบชุดที่ 1 รูปแบบ A2 (เพลง ไหนว่าไม่ลืม) ผู้วิจัยได้สรุปแนวทางในการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ เสื้อเชิ๊ต เนคไทน์ เสื้อยืด ผ้าพันคอ โดยใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเพลงมาตีความและออกแบบ อย่างสัญลักษณ์ทางภาพของผู้หญิงที่รั้งชายหนุ่มที่รักไม่ให้จากไป ภาพดอกกุหลาบที่เหี่ยวเฉา ร่วงหล่น ภาพดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ ซึ่งถูกนำมาจัดองค์ประกอบให้สวยงาม โดยเลือกใช้สีแดงเข้ม แสดงถึงความรักและ ความ ความโกรธ ความตึงเครียด และความโหยหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 ภาพสรุป A2 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.39 ภาพสรุป A2 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.40 ภาพสรุป A2 แนวทางการออกแบบเสื้อยืด เพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.41 ภาพสรุป A2 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ต เพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(3) เพลง แฟนจ๋า

ลืม ผมหรือยังครับแฟน เมื่อก่อนเคยฟังกันแน่น แฟนจ๋าแฟนลืมผมหรือยัง
จากไปเสียนาน ตั้งแต่เลิกจัดรายการให้ฟัง คงลืมผมเสียแล้ว กระมัง ลืมหรือยังหรือยังครับแฟน
ลืม ผมหรือยังครับคุณ เมื่อก่อนเคยหมุนฟังคลื่น วันและคืนฟังเพลงสุขแสน
ผมจัดรายการเมื่อก่อนคุณฟัง ครั้งอยู่ต่างแดน คุณจดหมายไปกันเนืองแน่น สมัครเป็นแฟนผมยังไม่ลืม
ลืม ผมหมดแล้วหรือคุณ ลืมพวงมาลัยหอมกรุ่น ที่คุณคล้องคอ ผมรอใจปลื้ม
วัดสนามชัย ดินแดนครั้งก่อน ผมยังไม่ลืม ผมหลั่งน้ำตา อุราแสนปลื้ม ลืมแล้วหรือ ภาพแห่งความหลัง
ลืม ผมลงคอหรือแฟน อย่าพึ่งลืมมิตรแสนซื่อ คือผมนี่ปรานีอีกครั้ง
ผมจัดรายการรีบหมุนคลื่นเถิด เปิดเครื่องรับฟัง กลับเถิดนะ กลับใจอีกครั้ง กลับมารับฟัง เหมือนเดิม
เถิดคุณ

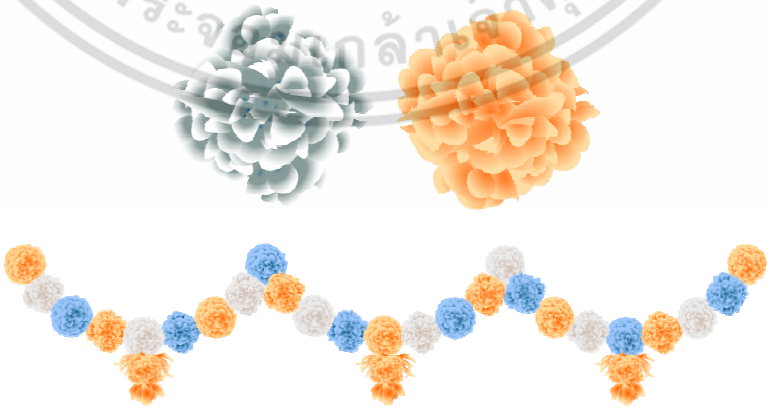
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงแฟนจ๋า เป็นเพลงที่สุรพลร้องออดอ้อนแฟนเพลงของเขา ให้เมตตา รักและเอ็นดูเขา ไม่ลืมเลือนเขา และอยากจะเป็นนักร้องในดวงใจของแฟนเพลงต่อไป โดยเพลง แฟนจ๋า เกิดขึ้นภายหลังจากที่วงดนตรีสุรพลไปเปิดทำการแสดงประชันกับอีก 3 วง ที่วัดสนามไชยราษฎร์ศรัทธาธรรม หรือวัดสนามไชยฯ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2509 อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี ปรากฏว่า วงของสุรพลชนะเลิศ เสียงดนตรีแอ๊คคอเดียนที่ขับขานประกอบเสียง ร้องอันเป็นเอกลักษณ์ของหนุ่มสุพรรณบุรีทำให้เพลงแฟนจ๋า มีมนต์สะกดเข้าไปถึงส่วนลึกจิตใจแฟนเพลงให้เกิดอาการหลงใหลคลั่งไคล้ในนักร้องคนนี้ **โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบโดยอ้างอิงถึงเนื้อหาเพลงแฟนจ๋าและตีความเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้**

ดอกกุหลาบแทนสัญลักษณ์ของความรักที่สุดแสนจะลึกซึ้ง มั่นคงไม่มีวันจืดจางไปจากหัวใจ เหมือนความรักของแฟนเพลงและสุรพล สมบัติเจริญ

ภาพที่ 4.42 แบบร่างด้านรูปแบบดอกกุหลาบ (Idea Sketch)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ดอกดาวเรือง หมายถึงการพบเจอแต่ความรุ่งเรือง มีมงคลเสริมชะตาชีวิตให้เจริญก้าวหน้า สีดั่งทองคำอร่าม เหลืองเรืองรอง ก็เป็นมงคลหนุนให้มีเงินทองและเป็นที่รักใคร่บูชา



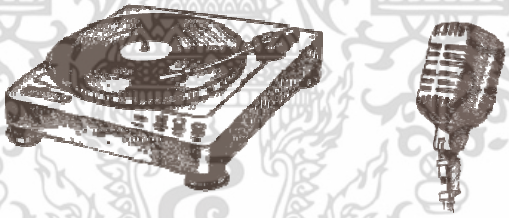
ภาพที่ 4.43 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (ดอกดาวเรือง)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิงโต เป็นเครื่องหมายของความรุ่งเรืองและมียศถาบรรดาศักดิ์ ถือเป็นราชาเจ้าป่าที่มีอำนาจ มีฐานะชื่อเสียง มีวาสนาให้รุ่งเรืองด้วยพลังอำนาจ มงกุฎ คือเครื่องหมายแห่งความเป็นผู้ชนะ แสดงออกถึงความสูงส่ง มีเกียรติยศ และความ รุ่งโรจน์ของผู้สวมใส่ คือความเป็นราชาเพลงลูกทุ่งอันโด่งดังของสุรพล สมบัติเจริญ

ภาพที่ 4.44 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (สิงโตและมงกุฎ)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เครื่องเล่นแผ่นเสียงและไมโครโฟนแบบโบราณ คือสัญลักษณ์ของการสื่อสารระหว่างนักร้องกับผู้ฟังที่บ่งบอกถึงการถ่ายทอดบทเพลงผ่านไมโครโฟนจากเสียงของนักร้องไปสู่ผู้ฟังผ่านเครื่องเล่นแผ่นเสียง



ภาพที่ 4.45 ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ (เครื่องเล่นแผ่นเสียงและไมโครโฟนแบบโบราณ)
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ผลการออกแบบชุดที่ 1 รูปแบบ A3 (เพลงแฟนจ๋า) ผู้วิจัยได้สรุปแนวทางในการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ เสื้อเชิ๊ต เนคไทน์ เสื้อยืด ผ้าพันคอ โดยใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเพลงมาตีความและออกแบบ อย่างภาพของดอกกุหลาบ และ ดอกดาวเรืองที่แสดงออกถึงความรัก ความศรัทธาของแฟนเพลงที่มีต่อสุรพล ภาพสิงโตและมงกุฎคือความเป็นราชาเพลงลูกทุ่งที่สุรพลได้สร้างชื่อเสียงและสั่งสมมาเป็นเวลานาน รวมถึงสัญลักษณ์ของการสื่อสารอย่างไมโครโฟนและเครื่องเล่นแผ่นเสียงโบราณที่เป็นตัวแทนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟังและนักร้องได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและจัดวางองค์ประกอบให้สวยงาม โดยเลือกใช้โทนสีม่วง แทนความหมายของความมีอิทธิพล มีพลัง เกียรติยศ แรงบันดาลใจ และสีทองแทน**ความมั่งคั่ง มั่งมี ร่ำรวย ความสำเร็จอบอุ่นและเป็นมิตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.46 ภาพสรุป A3 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.47 ภาพสรุป A3 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.48 ภาพสรุป A3 แนวทางการออกแบบเสื้อยืด
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.49 ภาพสรุป A3 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ต
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

แนวคิดในการออกแบบชุดที่ 2 หลังจากรวบรวมแนวความคิดทำให้ได้แนวทางชัดเจนขึ้น โดยนำแนวคิดของคุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของ “เสื้อลายดอก” ซึ่งเป็นเสื้อสามัญประจำชาติและต้องการประกาศศักดิ์ศรีความเป็นไทยอย่างเด่นชัด หมายถึงเลือดเนื้อและชีวิตคนไทย คือสีสันของรอยยิ้ม ความสดใสจริงใจมีไมตรีความรักสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนไทย และต้องการให้เสื้อลายดอกเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ให้ผู้สวมใส่ได้คิด ตริตรองถึงคุณค่าของความเป็นไทยและเป็นเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์ที่ต้องดำเนินต่อไป ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของเสื้อลายดอก ซึ่งต้องการแนวทางใหม่ให้หนีพ้นกรอบคำว่าเสื้อสงกรานต์ โดยออกแบบให้ทันสมัย สร้างลวดลายไม่จำกัดเฉพาะลายดอกเพียงอย่างเดียว แต่มีการนำเนื้อเพลงมาออกแบบเป็นสัญลักษณ์ต่างๆที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวในเพลงนั้นได้ รวมถึงตอบโจทย์กลุ่มคนรุ่นใหม่ และผลิตสินค้าในรูปแบบที่หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) เพลง 16 ปีแห่งความหลัง
สิบหกปี แห่งความหลัง ทั้งรักทั้งชังทั้งหวานและขมขื่น
สิบหกปีเหมือนสิบหกวัน รักเอ๋ยช่างสั้นไม่ยั่งยืน มีหวานมีชื่นมีขื่นมีขม
..สิบหกปี ที่เธอและฉัน ครองความรักกันสุขสันต์เหลือข่ม
อุตส่าห์ถนอมน้ำใจกันมา ไม่เคยนึกว่าจะมาระทม
กลายเป็นสวรรค์ล่ม อกตรมกลัดหนอง
..ไปดีเถิดนะพี่ขออวยพร ให้เจ้าไปดี
ลืมสิบหกปีเสียเถิดนะน้อง นึกว่าหลับฝันชั่วพลันเราตื่น
ลืมคืนเราสอง ที่ครองความรักกันมาถึงสิบหกปี
..สิบหกปี แห่งความฝัน ที่เธอและฉันจบเกมรักกัน เพียงนี้
สิบหกวันเหมือนสิบหกเดือน สิบหกเดือนเหมือนสิบหกปี
พี่ตรมฤดีเพราะพี่ขาดเธอ..

เพลง 16 ปีแห่งความหลัง ถือเป็นเพลงที่มีความหมายมากสำหรับสุรพล สมบัติเจริญ ถือเป็นเพลงที่กล่าวถึงความรักของชีวิตคู่ ย่อมมีทั้งสุขและทุกข์คละกันไป มีทั้งความรักที่เข้าใจกัน และบางครั้งก็ไม่เข้าใจกัน ซึ่งเพลงนี้เป็นการระบายความรู้สึกในใจที่เคยอยู่ร่วมกันมานาน ถึง 16 ปี แล้วต้องมาแยกจากกันอย่างไม่นึกฝันมาก่อน และเป็นเพลงสุดท้ายที่สุรพล สมบัติเจริญ แต่งเอาไว้ ก่อนที่จะจบชีวิตอย่างน่าเสียดาย เพราะถูกคนร้ายยิงด้วยปืนพก 11 มม.เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ.2511 ที่หน้าเวทีการแสดง วัดหนองปลาไหล จังหวัดนครปฐม

ผลการออกแบบชุดที่ 2 รูปแบบ B1 (เพลง 16 ปีแห่งความหลัง) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อเพลงและออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์ของดอกบานไม่รู้โรย ที่มีความหมายถึงความงามที่ยั่งยืนไม่รู้โรยรา ฝืนกาลเวลา เปรียบดั่งความรักที่ยืนนาน ผ่านทั้งสุขทุกข์ร่วมกัน และนกเขา เป็นตัวแทนแห่งความรักและความซื่อสัตย์ที่มีต่อกันเป็นเวลาเนิ่นนาน และครองรักกันตลอดไป ใช้โทนสีดำ แดง ม่วง แสดงถึงความรักที่มีทั้งความสุขสมหวังและความเศร้าเสียใจ

ภาพที่ 4.50 ภาพนกเขาและดอกบานไม่รู้โรยซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.51 ภาพสรุป B1 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง 16 ปี แห่งความหลัง

ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.52 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.53 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.54 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ตเพลง 16 ปีแห่งความหลัง
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

(2) เพลง เพลงไหนว่าไม่ลืม
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนเหมือนเดือนคู่ฟ้า
ไม่ทันแสงเดือนจะเลือนหลีกคล้อย ไม่ทันเมฆน้อยจะคล้อยผ่านมา
ไม่ทันตะวันลับฟ้าก็ลืม (ผู้ชายนะพ่อผู้ชาย ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนชั่วเดือนแหละปี
ไม่จริงเหมือนคำพูดเลยสักครั้ง ไม่จริงเหมือนดังพูดเลยสักที
ไม่ทันถึงปีแล้วพี่ก็ลืม (ไม่ทันถึงปีก็ลืม)
น้ำคำผู้ชายพูดง่ายฟังยาก พูดจาซ้ำซากปากว่าไม่ลืม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พอมีรักสองมาครองอกเขา ก็พลันทิ้งเราเปลี่ยนใจหลงลืม
นี่แหละนิสัยผู้ชายชอบลืม (ผู้ชายนะพ่อผู้ชาย ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)
ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมสัญญาที่เคยผูกพัน
จะเอาแน่นอน.อะไรกับเขา เมื่อยามใกล้เราก็ทำปากหวาน
พูดพร่ำรำพันว่าจะไม่ลืม ไหนว่าไม่ลืม
ไม่ลืมสัญญาที่เคยผูกพัน จะเอาแน่นอน.อะไรกับเขา
เมื่อยามใกล้เราก็ทำปากหวาน พูดพร่ำรำพันว่าจะไม่ลืม ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย
(ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม) ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย (ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม) ผู้ชายนะโธ่ผู้ชาย
(ไม่ทันเท่าไหร่ก็ลืม)

เพลง ไหนว่าไม่ลืม ขับร้องโดย ผ่องศรี วรนุช เนื้อเพลงพูดถึงการตัดพ้อความรักของหญิงสาวที่เคยได้รับคำสัญญาจากชายหนุ่มที่จะรักและซื่อสัตย์ต่อเธอ ด้วยคารมคมคาย ด้วยการพูดจาที่ปากหวานเล่นลิ้น ทำให้หญิงสาวไว้ใจและเชื่อมั่นในความรักครั้งนี้ จนวันหนึ่งที่เขามีหญิงสาวคนใหม่เข้ามา คำมั่นสัญญาก็เลือนหายไปซึ่งเพลงนี้ถูกแต่งขึ้นโดยสุรพล เพื่อแก้กับเพลง ลืมไม่ลง ที่สุรพลได้ขับร้องเอาไว้ก่อนแล้วเมื่อปี 2501แต่ไม่ดัง ปรากฏว่าเมื่อเพลงนี้ได้ออกเผยแพร่ทางวิทยุแล้วก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงยิ่ง ทำให้ผ่องศรีมีชื่อเสียงโด่งดังขึ้นอย่างรวดเร็ว ขณะที่เพลง “ลืมไม่ลง “ ก็กลับมาได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยเช่นกัน

ผลการออกแบบชุดที่ 2 รูปแบบ B2 (เพลงไหนว่าไม่ลืม) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อเพลงและออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์ของดวงจันทร์ และดวงอาทิตย์มาออกแบบตัดทอนให้ร่วมสมัย ซึ่งตรงกับเนื้อเพลงที่กล่าวว่า "ไหนว่าไม่ลืม ไม่ลืมไม่เลือนเหมือนเดือนคู่ฟ้า ไม่ทันแสงเดือนจะเลือนหลีกคล้อยไม่ทันเมฆน้อยจะคล้อยผ่านมา ไม่ทันตะวันลับฟ้าก็ลืม" ภาพดอกชบา คือ ความรักที่เศร้าหมอง แสดงถึงการไม่ซื่อสัตย์ การมีรักในเชิงชู้สาว และไม่เคารพในความรักที่มีต่อกัน ออกแบบองค์ประกอบด้วยโทนสีแดงเข้ม หมายถึง ความรักที่ซ้อนเร้น ความโกรธ ความตึงเครียด

ภาพที่ 4.55 ภาพดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ และดอกชบาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.56 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง ไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.57 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์ เพลงไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.58 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบเสื้อยืด เพลงไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.59 ภาพสรุป B2 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ต เพลงไหนว่าไม่ลืม
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) เพลง แฟนจ๋า

ลืม ผมหรือยังครับแฟน เมื่อก่อนเคยฟังกันแน่น แฟนจ๋าแฟนลืมผมหรือยัง
จากไปเสียนาน ตั้งแต่เลิกจัดรายการให้ฟัง คงลืมผมเสียแล้ว กระมัง ลืมหรือยังหรือยังครับแฟน
ลืม ผมหรือยังครับคุณ เมื่อก่อนเคยหมุนฟังคลื่น วันและคืนฟังเพลงสุขแสน
ผมจัดรายการเมื่อก่อนคุณฟัง ครั้งอยู่ต่างแดน คุณจดหมายไปกันเนืองแน่น สมัครเป็นแฟนผมยังไม่ลืม
ลืม ผมหมดแล้วหรือคุณ ลืมพวงมาลัยหอมกรุ่น ที่คุณคล้องคอ ผมรอใจปลื้ม
วัดสนามชัย ดินแดนครั้งก่อน ผมยังไม่ลืม ผมหลั่งน้ำตา อุราแสนปลื้ม ลืมแล้วหรือ ภาพแห่งความหลัง
ลืม ผมลงคอหรือแฟน อย่าพึ่งลืมมิตรแสนซื่อ คือผมนี่ปรานีอีกครั้ง
ผมจัดรายการรีบหมุนคลื่นเถิด เปิดเครื่องรับฟัง กลับเถิดนะ กลับใจอีกครั้ง กลับมารับฟัง เหมือนเดิม
เถิดคุณ

เพลงแฟนจ๋า เป็นเพลงที่สุรพลร้องออดอ้อนแฟนเพลงของเขา ให้เมตตา รักและเอ็นดูเขา ไม่ลืมเลือนเขา และอยากจะเป็นนักร้องในดวงใจของแฟนเพลงต่อไป โดยเพลง แฟนจ๋า มีเสียงแอ๊คคอเดียนที่ขับขานประกอบเสียง ร้องอันเป็นเอกลักษณ์ของหนุ่มสุพรรณบุรีทำให้เพลงแฟนจ๋า มีมนต์สะกดเข้าไปถึงส่วนลึกจิตใจแฟนเพลงให้เกิดอาการหลงใหล คลั่งไคล้ในนักร้องคนนี้

ผลการออกแบบชุดที่ 2 รูปแบบ B3 (เพลงแฟนจ๋า) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบโดยอ้างอิงถึงเนื้อหาเพลงแฟนจ๋าและ ตีความในเชิงสัญลักษณ์โดยนำต้นมะยมที่มีความหมายด้านความนิยมชมชอบ รักใคร่ เป็นที่นิยมของคนทั่วไป มีชื่อเสียง ไม่มีคนคิดร้ายหรือมีศัตรู รวมไปถึงนกอินทรีย์ที่เป็นตัวแทนของความสูงส่งและความมีอำนาจบารมี เป็นสัตว์มงคลอันดับแรกๆ ของทุกชนชาติ เพราะพญาอินทรีย์เป็นสัญลักษณ์ของการเป็นผู้นำ ความยิ่งใหญ่และสง่างามอย่างแท้จริง มาผสมผสานการออกแบบให้ลงตัวและเข้ากับเนื้อเพลงแฟนจ๋า ของสุรพล สมบัติเจริญ รวมถึงเลือกใช้โทนสีเขียว เหลือง แสดงออกถึงความสดชื่นสดใส และสีน้ำเงินคือความเป็นผู้นำ ความเป็นราชาเพลงลูกทุ่ง

ภาพที่ 4.60 ภาพดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ และดอกชบาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเพลงแฟนจ๋า

ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.61 ภาพสรุป B3 แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพลง แฟนจ๋า
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.62 ภาพสรุป B3 แนวทางการออกแบบผ้าพันคอและเนคไทน์เพลง แฟนจ๋า
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.63 ภาพสรุป B3 แนวทางการออกแบบเสื้อยืดเพลง แฟนจ๋า
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

ภาพที่ 4.64 ภาพสรุป B3 แนวทางการออกแบบเสื้อเชิ๊ตเพลง แฟนจ๋า
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้นำผลการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษาสุรพล สมบัติเจริญจำนวน 6 รูปแบบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 56 ท่าน ทำการประเมินโดยใช้เครื่องมือแบบประเมิน

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษาสุรพล สมบัติเจริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้ได้ข้อมูลในประเด็นหลักที่เป็นวัตถุประสงค์ของโครงการโดยปรากฏผลการวิเคราะห์ตามตาราง แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบข้อมูลในการวิจัย

ตารางที่ 4.5 จำนวนและค่าร้อยละจำแนกตามลักษณะข้อมูลส่วนบุคคล

กลุ่มเป้าหมาย		สถานภาพ	
		จำนวนคน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	18	40
	หญิง	27	60
อายุ	10 - 20 ปี	0	0
	20 - 30 ปี	11	24
	30 - 40 ปี	6	13
	40 - 50 ปี	22	48
	50 - 60 ปี	6	13
	60 – 70 ปี	0	0
	70 ปี ขึ้นไป	0	0
การศึกษา	ประถมศึกษา	0	0
	กสน.	0	0
	มัธยมศึกษาตอนต้น	0	0
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	2	4
	อนุปริญญา	1	2
	ปริญญาตรี	25	55
	ปริญญาโท	14	31
	ปริญญาเอก	3	6
	อื่นๆ	0	0
อาชีพ	นักเรียน/นักศึกษา	4	8
	ข้าราชการ	9	20
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	1	2
	พนักงานบริษัท	19	42
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	9	20
	อื่นๆ	3	6
รายได้เฉลี่ย	5,000 – 10,000 บาท	4	8
	10,000 – 20,000 บาท	7	15
	20,000 – 30,000 บาท	15	33
	30,000 – 40,000 บาท	10	22
	40,000 – 50,000 บาท	5	11
	50,000 บาทขึ้นไป	4	8

จากตารางที่ 4.5 พบว่าลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

เพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 60 เป็นเพศหญิง และร้อยละ 40 เป็นเพศชาย

อายุ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 48 มีอายุระหว่าง 40 – 50 ปี รองลงมาร้อยละ 24 มีอายุระหว่าง 20 – 30 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 55 มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี และรองลงมาร้อยละ 31 อยู่ในระดับปริญญาโท

อาชีพ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 42 ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัท รองลงมาร้อยละ 20 ประกอบธุรกิจส่วนตัวและรับราชการ

ตอนที่ 2 ด้านความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษาสุรพล สมบัติเจริญ โดยลักษณะของแบบประเมินความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า(Rating Scale)

5	หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4	หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับมาก
3	หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2	หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับน้อย
1	หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตราฐาน และระดับความคิดเห็นในการประเมินรูปแบบของเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษาสุรพล สมบัติเจริญ

รายการเประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ																	
	รูปแบบ A1 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ A2 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ A3 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B1 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B2 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B3 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน	4.1	0.9	4	3.8	1	3	3.2	1.2	3	3.5	1.2	4	3.3	1.2	3	2.8	1.2	2
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน	3.8	0.8	4	3.4	0.9	3	3.1	1	3	3.5	1.2	4	3.3	1.2	3	3	1.2	3
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน	3.7	1	5	3.5	1	4	3.1	1.1	3	3.6	1.2	4	3.5	1.5	2	3.1	1.4	2
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง	3.9	1.1	5	3.6	1.1	4	3.3	1.1	3	3.8	1.1	3	3.3	1.3	3	3	1.2	3
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย	3.6	1	5	3.4	0.8	3	3.2	0.9	3	3.6	1	4	3.5	1	4	3.3	1.1	4
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ	3.9	1.2	4	3.6	1.2	3	3.5	1.3	3	3.7	1	2	3.7	1.3	3	3.2	1.2	2
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา	3.6	0.9	5	3.3	0.9	3	3.2	0.9	3	3.6	1	3	3.5	1	3	3.2	1.0	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

รายการเประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ																	
	รูปแบบ A1 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ A2 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ A3 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B1 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B2 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ			รูปแบบ B3 $\bar{x}$ / S.D. / ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
2.3 มีความสวยงามของสีสัน	4	0.9	5	3.6	0.9	3	3.4	1	3	3.6	1	3	3.6	1.1	4	3.4	1.1	3
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน	3.5	1.2	5	3.3	1.1	5	3	1.1	5	3.7	1.1	4	3.4	1.1	4	3.4	1.1	4
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา	3.6	1.1	5	3.3	1	5	3.1	1	4	3.6	1.1	4	3.4	1.1	4	3.2	1	3
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่	3.6	0.9	2	3.4	0.9	4	3.3	0.9	2	3.8	0.9	4	3.8	0.9	4	3.6	0.9	4
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม	3.7	1	2	3.5	1	2	3.4	0.9	2	3.6	1.1	2	3.6	1.1	4	3.2	1	3
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้	3.8	1	5	3.6	1.1	3	3.4	1.1	4	3.6	0.8	3	3.6	1.1	3	3.3	0.9	3
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน	3.9	1	5	3.6	1.1	4	3.4	1.1	4	3.8	1	4	3.6	1.1	3	3.6	1.1	3
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะเวลาในการผลิต	3.6	1.1	5	3.6	1.1	5	3.3	1	5	3.8	0.9	4	3.6	0.9	4	3.6	0.9	4
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม	3.5	1.1	5	3.4	1.1	3	3.3	1.1	2	3.4	1	2	3.4	1	2	3.3	0.9	2
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี	3.6	1	4	3.5	0.9	4	3.4	1	2	3.9	0.8	3	3.6	1	3	3.5	1	2
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน	3.6	1	3	3.2	1	2	3	1	2	3.8	1	2	3.7	1.1	2	3.4	1	2
รวม	3.7	0.1	5	3.5	0.1	3	3.3	0.1	3	3.6	0.1	4	3.5	0.1	3	3.3	0.1	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.6 พบว่าระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและกลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษาสุรพล สมบัติเจริญ ที่ได้รับการพัฒนาใหม่ สามารถสรุปได้ดังนี้

รูปแบบ A1 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.1 ด้านความสวยงามของลวดลาย
มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.9 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6

รูปแบบ A2 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.3 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.3 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5

รูปแบบ A3 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4

รูปแบบ B1 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.7 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.9

รูปแบบ B2 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.3 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6

รูปแบบ B3 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับน้อย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.8 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.3 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากการสอบถามพบว่าการออกแบบโดยสร้างสัญลักษณ์ด้วยการตีความด้านภาพจากบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ นั้นสามารถสื่อสารกับผู้ซื้อสินค้าในแง่การจดจำและระลึกถึงได้เป็นอย่างดี พร้อมทั้งสามารถสร้างมูลค่าและเป็นการอนุรักษ์เพลงลูกทุ่งไทยอีกด้วย โดยภาพสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นต้องสามารถสื่อสารได้เข้าใจง่าย เสริมสร้างความน่าสนใจให้กับสินค้า ดูน่าซื้อหาเป็นของขวัญของฝาก และมีต้นทุนการผลิตไม่สูงมากนัก

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาปรับปรุง โดยเลือกรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา สุรพล สมบัติเจริญ รูปแบบ A1 มาผลิตตัวต้นแบบและทำการพัฒนาปรับกราฟิก สีสัน ให้ดูน่าสนใจมากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและออกแบบทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ เสื้อเชิ๊ต ชุดเดรส เนคไทน์ ผ้าพันคอ โดยมีรูปแบบดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.65 ภาพแสดงรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในกระบวนการผลิต
ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา, 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.66 ภาพแสดงรูปแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา สุรพล สมบัติเจริญ ที่ได้รับการพัฒนาจากผลการประเมินรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ภาพโดย : ปภารีย์ แสงดารา(2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเสนองานการวิจัยไว้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

5.1.1.1 เพื่อศึกษาความเป็นมาและประวัติของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

5.1.1.2 เพื่อออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

5.1.1.3 เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

5.1.2 แหล่งที่มาของข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดแหล่งที่มาของข้อมูลในงานวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ตามขั้นตอนการวิจัยดังนี้

5.1.2.1 ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ผู้วิจัยทำการศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย และบทความด้านศิลปะ เพลงลูกทุ่ง ผลงานของสุรพล สมบัติเจริญ ก่อนหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น ด้วยการใช้แบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.คุณสีวลี ศิลป์วรศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

2.คุณทัดดาว บิณคำมาลี ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

3.คุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งและเจ้าของแบรนด์ลายดอกเจนภพ

4.คุณอาภรณ์ ตันธนะเดชา และ คุณปุณณัฐฐา ตันธนะเดชา ผู้ประกอบการร้านเสื้อลายดอก

ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษาและคำแนะนำโดยใช้แบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆและสอบถามกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดเครื่องมือในการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ตามขั้นตอนการวิจัยดังนี้

5.1.3.1 แบบสอบถามความต้องการ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ และศึกษาข้อมูลของที่ระลึกในท้องตลาด แล้วทำการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น โดยการทำแบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและสอบถามความต้องการจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน เพื่อคัดเลือกกลุ่มของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จะนำมาออกแบบและพัฒนา พร้อมนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 1 กลุ่มผลิตภัณฑ์ 2 รูปแบบ รูปแบบละ 3 ดีไซน์

5.1.3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน และลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน ที่ได้แสดงความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งได้รับการออกแบบและพัฒนาใหม่

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจทำการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายทั้ง 50 ท่าน เป็นแบบสอบถามแบบลักษณะเลือกตอบ เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามและเป็นส่วนของการประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างข้อคำถามเพื่อใช้ในการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ เช่น ด้านการแสดงออกถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมับติเจริญ ด้านความสวยงาม ด้านการใช้วัสดุที่มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน ด้านกรรมวิธีการผลิต เป็นต้น

5.1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

5.1.4.1 ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

โดยทำหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลและความคิดเห็นจากงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขออนุญาตในการเก็บข้อมูลและความคิดเห็นจากกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจำนวน 50 ท่าน โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามความต้องการเพื่อคัดเลือกกลุ่มของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อนำมาออกแบบและพัฒนา ให้เหลือเพียง 1 รูปแบบ 3 ดีไซน์

5.1.4.2 ขั้นตอนการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการขอคำปรึกษาและคำแนะนำจากงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขอความร่วมมือในการให้คำปรึกษาแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่งจำนวน 1 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับประกอบภาพเสก็ต (Sketch Design) ด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและคัดเลือกให้เหลือผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 1 รูปแบบ 3 ดีไซน์ อีกทั้งใช้คำถามแบบเปิด เพื่อนำข้อเสนอแนะไปพัฒนาปรับปรุงเพิ่มเติม

5.1.4.3 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาใหม่ โดยออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขออนุญาตในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับ ประกอบแบบจำลอง(Scale Model) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบสถิติและแปรผลข้อมูล ตามขั้นตอนการวิจัยดังนี้

5.1.5.1 ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

ผู้วิจัยนำผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้น ด้วยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่านและลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน รวมทั้งสิ้น 50 ท่าน สรุปผลว่าผลิตภัณฑ์เครื่องนุ่งห่ม เป็นประเภทของผลิตภัณฑ์ที่กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการมากที่สุดทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมาย แนวคิด ในการสืบสานความเป็นไทยด้วยเสื้อลายดอกอีกด้วย และเมื่อได้สอบถามคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ปรากฏว่าคุณลักษณะที่ต้องการให้พัฒนามากที่สุดคือ คุณลักษณะด้านความเป็นลูกทุ่งไทย มีคุณลักษณะด้านการส่งเสริมเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ คุณลักษณะด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความสวยงาม และด้านความทันสมัย เป็นคุณสมบัติที่ต้องการให้พัฒนาจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุดตามลำดับ

5.1.5.2 ขั้นตอนการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล และแบบสอบถามในขั้นตอนที่ 1 มาสรุปเป็นแนวทางในการพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ โดยศึกษาแนวทางในการออกแบบเพื่อสร้างความแตกต่างและนำเอากระบวนการวิเคราะห์บทเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ ที่สะท้อนสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมในช่วงเวลาหนึ่ง ทั้งเรื่องราวความรักของหนุ่มสาว การศึกษา สภาพฐานะความเป็นอยู่ ความเชื่อ ค่านิยม ที่ได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและความเป็นไปของสังคม โดยนำสัญลักษณ์จากบทเพลงมาถ่ายทอดผ่านการการออกแบบเรขศิลป์ ให้มีความสวยงามและความโดดเด่น มีความร่วมสมัย ส่งเสริมและอนุรักษ์ ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีจุดเด่นและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการศึกษารวบรวมข้อมูล และการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษา ทำให้ผู้วิจัยมีความตั้งใจในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุดนี้ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในการนำไปต่อยอดสร้างมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมเพลงลูกทุ่งไทยมากที่สุด ผู้วิจัยได้นำการวิเคราะห์สร้างกรอบแนวความคิดและขอบเขตการศึกษา โดยได้แนวทางในการออกแบบ เป็นผลการวิเคราะห์คือดึงจุดเด่นในบทเพลงของสุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รพล สมบัติเจริญ มาตีความเป็นภาพแทนความหมาย ความรู้สึก หรือสัญลักษณ์ในบทเพลงนั้นๆ โดยคัดเลือกมาทั้งหมด 3 บทเพลง ได้แก่ เพลง 16 ปีแห่งความหลัง เพลงไหนว่าไม่ลืม และเพลงแฟนจ๋า มาวิเคราะห์และออกแบบกราฟิกให้สอดคล้อง กลมกลื่น และมีความทันสมัยแต่ยังคงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญ เอาไว้ และยังคำนึงถึงความสอดคล้องในการนำไปใช้งานได้จริงอีกด้วย จากนั้นได้ทำการสร้างภาพจำลองด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ จำนวน 6 รูปแบบ ซึ่งแบ่งเป็นการออกแบบโดยการตีความจากบทเพลงเป็นภาพสัญลักษณ์และการต่อยอดลวดลายเสื้อลายดอกตามแนวคิดของคุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ได้แก่ 1. รูปแบบ A1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง 2. รูปแบบ A2 เพลงไหนว่าไม่ลืม 3. รูปแบบ A3 เพลงแฟนจ๋า 4. รูปแบบ B1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง 5. รูปแบบ B2 เพลงไหนว่าไม่ลืม 6.รูปแบบ B3 เพลงแฟนจ๋า โดยนำภาพจำลองทั้ง 6 แบบ ไปประเมินความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย ได้ผลการวิเคราะห์สรุปเป็นผลงานการออกแบบรูปแบบ A1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง ซึ่งจะนำไปออกแบบและพัฒนาเพื่อพิมพ์ลงบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ซึ่งผลการสำรวจจากกลุ่มเป้าหมายปรากฏว่ามีความต้องการให้ออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ประเภท เสื้อยืด เสื้อเชิ๊ต ชุดเดรส ผ้าพันคอ เนคไทน์ มากที่สุด โดยความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทำการสอบถามความพึงพอใจได้ให้ข้อเสนอแนะว่าเป็นรูปแบบที่มีการใช้สี การวางองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงรูปแบบของลายเส้นเสก็ตที่อยู่ในภาพ สื่อถึงจังหวะและทำนองของบทเพลงที่มีความละมุน เหมาะกับแฟนเพลงในอดีตและปัจจุบัน มีความน่าสนใจในการซื้อขายและดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่ารูปแบบอื่นๆและยังสามารถต่อยอดไปเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆได้อีกมากมาย

5.1.6 ผลการวิจัย

5.1.6.1 ผลการวิจัยพบว่า เรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ได้ทำการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม บทเพลงจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงทำการสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง จำนวน 1 ท่าน และลูกค้าจากร้านลายดอกเจนภพ จำนวน 46 ท่าน รวมทั้งสิ้น 50 ท่าน สามารถสรุปผลได้ดังนี้

- ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ที่สัดส่วน 60 : 40 และส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ถึงร้อยละ 44 มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีที่ร้อยละ 56 และประกอบอาชีพพนักงานบริษัท ร้อยละ 38 มีรายได้อยู่ที่ 20,000-30,000 บาท

- ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีความต้องการมากที่สุดคือ ชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม : เสื้อเชิ๊ต,เนคไทน์,เสื้อยืด,ผ้าพันคอ ด้วยสัดส่วนร้อยละ 36 ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทชุดเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม

- คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญมากที่สุด คือ คุณลักษณะด้านความเป็นลูกทุ่งไทยมากที่สุด มีสัดส่วนในร้อยละ 60 ส่วนคุณลักษณะด้านการส่งเสริมเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ ตามมาเป็นลำดับที่ 2 สัดส่วนร้อยละ 56 ส่วนด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความสวยงาม และด้านความทันสมัย ด้วยสัดส่วน 54 52 และ 28 ตามลำดับ

5.1.6.2 ขั้นตอนการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า เอกสาร และทำการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นสรุปเป็นแนวคิดเพื่อทำการพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จำนวน 6 รูปแบบ ซึ่งแบ่งเป็นการออกแบบโดยการตีความจากบทเพลงเป็นภาพสัญลักษณ์และการต่อยอดลวดลายเสื้อลายดอกตามแนวคิดของคุณเจนภพ จบกระบวนวรรณ ได้แก่ 1. รูปแบบ A1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลง 16 ปีแห่งความหลัง 2. รูปแบบ A2 เพลงไหนว่าไม่ลืม 3. รูปแบบ A3 เพลงแฟนจ๋า 4. รูปแบบ B1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง 5. รูปแบบ B2 เพลงไหนว่าไม่ลืม 6.รูปแบบ B3 เพลงแฟนจ๋า โดยออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ประเภท เสื้อยืด เสื้อเชิ๊ต ชุดเดรส ผ้าพันคอ เนคไทน์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและออกแบบเป็นแบบร่าง(Sketch Design) ด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อนำไปสอบถามความพึงพอใจและสำรวจความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิกจำนวน 2 ท่าน ได้มีความคิดเห็นว่าของที่ระลึกที่ดี ควรมีความสัมพันธ์กับผู้ได้รับมากที่สุด จึงจำเป็นต้องศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ว่าชอบเพลงอะไร เนื้อเพลงมีการเล่าถึงอะไร ควรใช้สีสันแบบไหน มีประโยชน์ใช้สอยอย่างไรและมีความเป็นลูกทุ่งไทยแค่ไหน โดยลวดลายที่ออกแบบควรนำเนื้อหาจากเพลงของสุรพลมาวิเคราะห์แล้วตีเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏในเพลง ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจง่าย สื่อสารได้ ตีภาพจากประเด็นหลักของเพลงให้ได้ มีภาพของตัวโน๊ตดนตรี หรือต่อยอดพัฒนารูปแบบลายดอกตัดทอนให้ดูทันสมัย สีสันไม่จัดจ้าน สร้างสีสันลวดลายบนเนื้อผ้าให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

5.1.6.3 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ปรากฏว่า

- ลักษณะทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย ร้อยละ 60 เป็นเพศหญิง และร้อยละ 40 เป็นเพศชาย ช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย ร้อยละ 48 มีอายุระหว่าง 40 – 50 ปี รองลงมาร้อยละ 24 มีอายุระหว่าง 20 – 30 ปี ระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 55 มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี และรองลงมาร้อยละ 31 อยู่ในระดับปริญญาโท อาชีพของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 42 ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัท รองลงมาร้อยละ 20 ประกอบธุรกิจส่วนตัวและรับราชการ

- รูปแบบของเรขศิลป์ที่กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ รูปแบบ A1 ภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.1 ด้านความสวยงามของลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านการใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6 ด้านวัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งานมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ด้านกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.9 ด้านความสามารถในการจดจำได้เป็นอย่างดีมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.6

5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยการออกแบบรูปแบบของเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ผู้วิจัยพบว่าแนวทางในการออกแบบนั้นมี 2 แนวทางด้วยกันคือรูปแบบของการพัฒนาลายดอกแบบเก่าให้เป็นแบบใหม่ที่มีความทันสมัยมากขึ้นตามเจตนารมณ์ของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ที่ต้องการให้เสื้อลายดอกเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม แสดงออกถึงความเป็นไทย ความมีมิตรไมตรี มีน้ำใจ สดชื่นเบิกบานด้วยรอยยิ้มแห่งความยินดี ซึ่งรูปแบบนี้เมื่อนำมาพัฒนาแล้วตอบโจทย์กับกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบสีสันฉูดฉาด ลาดลายแปลกตา แต่ไม่สามารถแสดงออกถึงลวดลายของดอกไม้ได้อย่างเด่นชัด ซึ่งแตกต่างจากเสื้อลายดอกแบบเก่าที่มีรูปร่างลวดลายของดอกไม้ชัดเจน และมีสีสันสดใส ใช้สีตัดกันฉูดฉาดซึ่งตอบโจทย์กับคนช่วงอายุ 30-40 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อใช้สวมใส่ในเทศกาลงานรื่นเริงและสวมใส่ในชีวิตประจำวัน ทำให้เสื้อลายดอกแบบเก่าถูกสร้างเป็นภาพจำที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่นึกถึงเสื้อลายดอกที่มีสีสันสดใส เน้นรูปร่างของดอกไม้ชัดเจน จนทำให้การพัฒนาเสื้อลายดอกแบบใหม่ดูเป็นการออกแบบและพัฒนาแบบก้าวกระโดดเกินไป จนทำให้ลืมภาพจำของเสื้อลายดอกแบบเดิม อีกทั้งลวดลายของดอกไม้ยังไม่สามารถนำไปต่อยอดได้มากนัก เนื่องจากดอกไม้มีหลายชนิด หลายสายพันธุ์ แต่ไม่ใช่ดอกไม้ทุกดอกที่จะมีความหมายลึกซึ้งหรือเชื่อมโยงกับบทเพลงได้ ทำให้มีข้อจำกัดในการออกแบบและไม่สามารถต่อยอดในระยะยาวได้ ในส่วนของการออกแบบเรขศิลป์รูปแบบถัดมาเป็นรูปแบบของการสร้างสัญลักษณ์และตีความจากบทเพลง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยในอดีตนั้น ได้นำจุดเด่นในยุค 1970 มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบ ซึ่งให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม การให้ค่าน้ำหนักสีสมดุล และมีการเปลี่ยนแปลงตามแบบต่างประเทศ แล้วใช้รูปแบบการตัดทอน(Distortion) เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยรูปแบบที่เหมือนจริงจะลดน้อยลง ตัดทอนรายละเอียดออกไป และจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สวยงามเพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว โดยการผสมผสานเทคนิคเหล่านี้ทำให้รูปแบบของเรขศิลป์มีความนุ่มลึก ละมุน อบอุ่น สบายตา คลาสสิค ซึ่งตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่และยังสามารถนำเอาสัญลักษณ์ที่ได้จากการตีความในบทเพลงมาออกแบบพัฒนาให้มีความร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคการวาดเส้นด้วยดินสอและเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้เข้าใจได้ง่ายและมีภาพเชื่อมโยงกับบทเพลงนั้นๆ โดยสรุปสามาถกล่าวได้ว่ารูปแบบนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดสู่บทเพลงของศิลปินท่านอื่นๆได้อีกมากมาย รวมไปถึงการขยายโอกาสทางด้านการค้า โดยนำเรขศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นๆได้อีก เช่น กระเป๋า หมวก รองเท้า เครื่องประดับ เป็นต้น ซึ่งจะสามารถสร้างรายได้ ต่อยอดมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และเผยแพร่เพลงลูกทุ่งด้วยรูปแบบที่แตกต่างอย่างสร้างสรรค์ต่อไปได้ในอนาคต

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 สามารถนำแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ไปต่อยอดในการออกแบบลวดลายกราฟิกในบทเพลงอื่นๆของสุรพล สมบัติเจริญ หรือนักร้องท่านอื่นได้อีก

5.3.2 สามารถนำผลการออกแบบเรขศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์อื่นๆได้อีก เช่น ลวดลายกราฟิกบนกล่องดนตรี กรอบรูป กระเป๋า โคมไฟ และอื่นๆได้อีกมากมาย

5.3.3 ในการพัฒนาและออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งนั้น รัฐบาลควรมีส่วนช่วยในการส่งเสริม และดูแล หาช่องทางในการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกให้หลากหลาย ไม่จำเป็นว่าต้องเป็นของที่ระลึกอย่างเสื้อลายดอกของลายดอกเจนภพ หรือผลงานการออกแบบของผู้วิจัยเท่านั้น แต่รัฐบาลควรมีส่วนร่วมในการเปิดช่องทางอื่นๆด้วย เช่น จัดงานคอนเสิร์ตการกุศล เผยแพร่ประชาสัมพันธ์เรื่องคุณค่าของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง สร้างความรู้ความเข้าใจในเชิงการอนุรักษ์ และหาช่องทางอื่นเพื่อหารายได้ช่วยเหลือพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

5.3.4 ผู้ที่สนใจในการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งนั้น ควรศึกษาเรียนรู้บทเพลง วัฒนธรรม และศิลปะในยุคสมัยนั้นให้ละเอียดเสียก่อน เพื่อการวิเคราะห์ตีความจากบทเพลงเป็นเรขศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีที่มาที่ไปสามารถอ้างอิงได้และน่าเชื่อถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.5 ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในรูปแบบอื่นๆนั้น ควรศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก คำนึงถึงความต้องการ ความเป็นไปได้ของการใช้งาน มีความสวยงาม ดึงดูด และมีราคาที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

การพิมพ์ผ้า.2557. [Online]. Available : www.tshirtfact.com

ของที่ระลึก.2556. [Online]. Available : http://souvenirbuu.wordpress.com

ของที่ระลึกคืออะไร.2556. [Online]. Available : www.basicholiday.com

ของที่ระลึก.2556.[Online]. Available : http://souvenirbuu.wordpress.com

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ สี Introduction to Colour.2558. [Online]. Available : www.novabizz.com

งานพิมพ์ด้วยระบบออฟเซ็ท.2553. [Online]. Available : www.supremeprint.net

ชุมทางหนังไทยในอดีตตอนที่ 9.2549. [Online]. Available : www.thaifilm.com

ไทย. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาออกแบบนิเทศศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2549. **เอกสารการสอนวิชาเทคโนโลยีก่อนพิมพ์ Process technology.** พิมพ์ครั้งที่ 3.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

แนวคิดด้านการตลาด ประยุกต์ใช้แนวคิดของ นิทัศน์ คณะวรรณ (2545 : 110)

นวลน้อย บุญวงศ์. 2539 : 14 ของที่ระลึก

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์.2553. [Online]. Available : www.nayoktech.ac.th

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540.**การออกแบบนิเทศศิลป์ 1 Communication design 1**.พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ: ศูนย์เอกสารตำรา สำนักกิจการพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ปาพจน์ หนุนภักดี.2553.**หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์.** นนทบุรี: บริษัทไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

ประเสริฐ ศิลรัตนา.2544:66 ออกแบบของที่ระลึก. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

ประเภทของเนื้อผ้าชนิดต่างๆ.2557. [Online]. Available :www.yesyesyesshop.com

ไพโรจน์ พิทยมณี.2551.**การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร

เจนภพ จบกระบวณวรรณ.2557.**พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง.**[Online]. Available : http://jenpob.com/

วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.2555.ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 ตุลาคม 2555 – มีนาคม 2556. **มอง “อีสาน” ผ่านเพลงไทยลูกทุ่งอีสาน**.

เดลินิวส์.2557. **เล่าเรื่อง ‘ใบปิดหนัง’ จากเสน่ห์พู่กันสู่ยุคภาพถ่าย** [Online]. Available : http://www.dailynews.co.th/article/269980

ที่มาของเพลงลูกทุ่ง.2552.[Online].Available : http://kanchanapisek.or.th/

ระบบการพิมพ์.2555. [Online]. Available : http://designprt.212cafe.com

ราชาเพลงลูกทุ่ง สุรพล สมบัติเจริญ.2556. [Online]. Available www.chumchonradio.net

รูปทรง ชะลูด นิ่มเสมอ,2531

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

ลายดอกเจนภพ.2558. [Online]. Available : www.facebook.com/lydokjenpob

วิรุณ ตั้งเจริญ. 2545. **การออกแบบกราฟิก.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สันตศิริการพิมพ์.

วิชาศิลปะไทย : **การตัดทอนลายไทย.**2554. [Online]. Available : www.portfolios.net

ศิริพงศ์ พะยอมแย้ม. 2546. **เทคนิคในงานกราฟิก.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สหะชัย วิวัฒนะปัฐพี.2542**.“ชีวประวัติและผลงานเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ”**
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล **กึ่งศตวรรษลูกทุ่งภาคที่2:2534**

สุชาติ เถาทอง.2536.**สี**

สนั่น ปัทมะทิน.2520.**Graphic design**

สุรพล สมบัติเจริญ ราชาเพลงลูกทุ่งไทย.2550. [Online]. Available : www.oknation.net

อลิสา เลี้ยงรื่นรมย์.2549.**ดนตรีและเพลง**

Good.1973.Graphic design

Introduction to Colour.2558. [Online]. Available : www.novabizz.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามสำหรับการวิจัย
การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจากท่านผู้วิจัยจะนำไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อสำรวจความชื่นชอบและความประทับใจในบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ
ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นตามระดับความรู้สึกของท่านในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกของพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง

คำตอบที่ได้รับจะไม่มีผลกระทบหรือทำให้ท่านเสียหายแต่อย่างใด และจะไม่ถูกเปิดเผยในที่ใด การวิเคราะห์ข้อมูลจะนำเสนอในภาพรวมไม่แยกนำเสนอหรือวิเคราะห์เป็นรายบุคคล การวิจัยครั้งนี้จะสำเร็จลงไม่ได้ ถ้าไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ผู้วิจัยจึงขอขอบคุณในความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้ เป็นอย่างสูง

ขอแสดงความนับถือ
(นางสาว ปภารีย์ แสงดารา)
นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

การสร้างแบบสอบถามชุดนี้เพื่อใช้ในการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยในระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิ ในการประเมินแบบสอบถาม ให้ครบทุกข้อและถูกต้องตามความเป็นจริง เพื่อที่ผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงความคิดเห็นของท่าน
+ 1 คะแนน สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์
0 คะแนน สำหรับข้อความที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 1 คะแนน สำหรับข้อความที่ไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ประเมินแบบสอบถาม มา ณ ที่นี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ
(นางสาว ปภารีย์ แสงดารา)
นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถาม
การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม
คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย √ ลงใน ( ) ที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2. อายุ

( ) ต่ำกว่า 30 ปี ( ) 30-39 ปี
( ) 40-49 ปี ( ) 50-59ปี ขึ้นไป ( ) 60 ปี ขึ้นไป

3. ภูมิลำเนา (ภาค)

( ) ภาคเหนือ ( ) ภาคกลาง ( ) ภาคใต้
( ) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ( ) ภาคตะวันตก ( ) ภาคตะวันออก

4. สถานภาพ

( ) โสด ( ) สมรส ( ) หม้าย
( ) หย่าร้าง ( ) แยกกันอยู่

5. การศึกษา

( ) มัธยมศึกษา ( ) อนุปริญญา / ปวส. ( ) ปริญญาตรี
( ) ปริญญาโท ( ) อื่นๆระบุ.....

6. อาชีพ

( ) นักเรียน / นักศึกษา ( ) ธุรกิจส่วนตัว / ค้าขาย ( ) ข้าราชการ
( ) พนักงานรัฐวิสาหกิจ ( ) พนักงานบริษัท ( ) อื่นๆระบุ.....

7. รายได้เฉลี่ย / เดือน

( ) ต่ำกว่า 5,000 บาท ( ) 5,001 – 10,000 บาท ( ) 10,001 – 15,000 บาท
( ) 15,001 – 20,000 บาท ( ) 20,001 – 25,000 บาท ( ) 25,001 – 30,000 บาท
( ) 30,000 บาทขึ้นไป

8. ท่านเคยเดินทางมาที่พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกี่ครั้ง

( ) 1 ครั้ง ( ) 2 ครั้ง ( ) 3 ครั้งขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ท่านมีความประทับใจอะไรในพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเพื่อสำรวจความชื่นชอบและความประทับใจในบทเพลงของสุรพล สมบัติเจริญ

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย √ ลงใน ( ) ที่ตรงกับความเป็นจริงหรือสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละข้อสามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

รายการประเมิน	การให้ค่าคะแนน		
	+1	0	-1
1. ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากสำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ทำการคัดเลือกเพลงที่มีชื่อเสียงของสุรพล สมบัติเจริญ จำนวน 10 เพลง โปรดเลือกเพลงที่ท่านชื่นชอบและประทับใจคือเพลงใดบ้าง กรุณาใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง (เลือกได้มากกว่า 1 เพลง) ( ) เพลงขันหมากมาแล้ว ( ) เพลงเด็กท้องนา ( ) เพลงไหนว่าไม่ลืม ( ) เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง ( ) เพลงกลับเถิดเรียมจำ ( ) เพลงด่วนพิศวาส ( ) เพลงด่วนสายใต้ ( ) เพลงน้ำตาลก้นแก้ว ( ) เพลงแฟนจ๋า ( ) เพลงสัจจะชาวนา			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	การให้ค่าคะแนน		
	+1	0	-1
2. โปรดเลือกเพลงที่ท่านชื่นชอบด้านเนื้อหาคำร้องของเพลง กรุณาใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง (เลือกได้มากกว่า 1 เพลง) ( ) เพลงขันหมากมาแล้ว ( ) เพลงเด็กท้องนา ( ) เพลงไหนว่าไม่ลืม ( ) เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง ( ) เพลงกลับเถิดเรียมจำ ( ) เพลงด่วนพิศวาส ( ) เพลงด่วนสายใต้ ( ) เพลงน้ำตาลก้นแก้ว ( ) เพลงแฟนจำ ( ) เพลงสัจจะชาวนา			
3. โปรดเลือกเพลงที่ท่านชื่นชอบด้านทำนองของเพลง กรุณาใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง (เลือกได้มากกว่า 1 เพลง) ( ) เพลงขันหมากมาแล้ว ( ) เพลงเด็กท้องนา ( ) เพลงไหนว่าไม่ลืม ( ) เพลงสิบหกปีแห่งความหลัง ( ) เพลงกลับเถิดเรียมจำ ( ) เพลงด่วนพิศวาส ( ) เพลงด่วนสายใต้ ( ) เพลงน้ำตาลก้นแก้ว ( ) เพลงแฟนจำ ( ) เพลงสัจจะชาวนา			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย √ ลงใน ( ) ที่ตรงกับความเป็นจริงหรือสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละข้อสามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

รายการประเมิน	การให้ค่าคะแนน		
	+1	0	-1
1.รูปแบบของที่ระลึกที่ท่านต้องการ (ตอบได้เพียง 1 ชุด) ( ) ชุดสิ่งของเครื่องใช้ กระเป๋า นาฬิกา ปฏิทิน ถุงผ้าใส่ของ เสื้อยืด หมวก ชุดเครื่องแก้ว จาน / ชาม อื่น ๆ ระบุ.....			
( ) ชุดเครื่องเขียน ชุดโปสการ์ด กระดาษโน๊ต สมุดโน๊ต ที่คั่นหนังสือ กระเป๋าใส่ดินสอ ดินสอ อื่น ๆ ระบุ.....			
( ) ชุดอุปกรณ์เกี่ยวกับการฟังเพลง แผ่นเสียง / CD และ DVD โปสเตอร์ กล่องดนตรี หูฟัง ที่พันสายหูฟัง อื่น ๆ ระบุ.....			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	การให้ค่าคะแนน		
	+1	0	-1
( ) ชุดของใช้ตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม หุ่นโมเดลของศิลปิน ที่ทับกระดาษ ลูกแก้วหิมะ ภาพของศิลปินในกรอบรูป โคมไฟประดับ วอลเปเปอร์ตกแต่งผนัง อื่น ๆ ระบุ.....			
2. รูปแบบการใช้งานของที่ระลึกที่ท่านต้องการ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ( ) สามารถฟังเพลงได้ ( ) พกพาสะดวก กระทัดรัด ( ) มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ( ) ตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม ( ) มอบเป็นของขวัญในโอกาสพิเศษ เช่น วันเกิด วันปีใหม่ วันสงกรานต์			

หากท่านต้องการซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกด้านดนตรี ท่านมีความต้องการสินค้าประเภทใด ?

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสัมภาษณ์ อ.เจนภพ จบกระบวนวรรณ นักวิชาการเพลงลูกทุ่ง นักจัดรายการวิทยุ-โทรทัศน์ เป็นผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งสถานีวิทยุเสียงศิลปิน 105.25 FMz และ สถาบันวิชาไทย

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

สัมภาษณ์โดย นางสาว ปภารีย์ แสงดารา
นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

****

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการวิเคราะห์เพลงลูกทุ่งทั้งด้านคำร้องและทำนองของสุรพล สมบัติเจริญ
2. เพื่อศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
3. เพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่งของสุรพล สมบัติเจริญ ที่มีต่อการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

แบบสัมภาษณ์ อ.เจนภพ จบกระบวนวรรณ เพื่อศึกษาการวิเคราะห์เพลงลูกทุ่งทั้งด้านคำร้องและทำนองของสุรพล สมบัติเจริญ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านลักษณะเฉพาะของเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

สถานที่สัมภาษณ์.....
วัน / เดือน / ปี ที่สัมภาษณ์.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1.1 ชื่อ-สกุล

.....

1.2 เพศ.....

1.3 อายุ.....ปี

1.4 ประสบการณ์ในวงการเพลงลูกทุ่ง.....ปี

1.5 ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ ผลงานเพลงลูกทุ่งสู่พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งด้วยวิธีใด

.....

.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านลักษณะเฉพาะของเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

2.1 ลักษณะเฉพาะเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ

.....

.....

2.2 ลักษณะเฉพาะการวิเคราะห์คำร้องเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ

.....

.....

2.3 ลักษณะเฉพาะการวิเคราะห์ทำนองเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ

.....

.....

2.4 เพลงที่มีชื่อเสียงและเป็นที่นิยมของ สุรพล สมบัติเจริญ

.....

.....

2.5 ภาษาภาพวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงของ สุรพล สมบัติเจริญ

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูล

ปภารีย์ แสงดารา
นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามสำหรับการวิจัย
การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
THE STUDY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIRS FOR FOLK SONG MUSEUM : A CASE STUDY OF SURAPHOL SOMBATCHAROEN

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อกาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ
2. โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงด้วยตัวท่านเอง
3. พิจารณาข้อความแต่ละรายการพร้อมทำเครื่องหมาย / ลงในช่องตรงตามความเห็นของท่าน

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาใหม่ ด้วยคำถามแบบตรวจสอบ (Check List)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามเพื่อการออกแบบเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ขอแสดงความนับถือ
(นางสาว ปภารีย์ แสงดารา)
นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถาม
การศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง
กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม
คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย √ ลงใน ( ) ที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ
( ) ชาย ( ) หญิง

2. อายุ
( ) ต่ำกว่า 30 ปี ( ) 30-39 ปี ( ) 40-49 ปี
( ) 50-59ปี ขึ้นไป ( ) 60 ปี ขึ้นไป

3. ภูมิลำเนา (ภาค)
( ) ภาคเหนือ ( ) ภาคกลาง ( ) ภาคใต้
( ) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ( ) ภาคตะวันตก ( ) ภาคตะวันออก

4. สถานภาพ
( ) โสด ( ) สมรส ( ) หม้าย
( ) หย่าร้าง ( ) แยกกันอยู่

5. การศึกษา
( ) มัธยมศึกษา ( ) อนุปริญญา / ปวส. ( ) ปริญญาตรี
( ) ปริญญาโท ( ) อื่นๆระบุ.....

6. อาชีพ
( ) นักเรียน / นักศึกษา ( ) ธุรกิจส่วนตัว / ค้าขาย ( ) ข้าราชการ
( ) พนักงานรัฐวิสาหกิจ ( ) พนักงานบริษัท ( ) อื่นๆระบุ.....

7. รายได้เฉลี่ย / เดือน
( ) ต่ำกว่า 5,000 บาท ( ) 5,001 – 10,000 บาท ( ) 10,001 – 15,000 บาท
( ) 15,001 – 20,000 บาท ( ) 20,001 – 25,000 บาท ( ) 25,001 – 30,000 บาท
( ) 30,000 บาทขึ้นไป

8. ท่านเคยเดินทางมาที่พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่งกี่ครั้ง
( ) 1 ครั้ง ( ) 2 ครั้ง ( ) 3 ครั้งขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ท่านมีความประทับใจอะไรในพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง?

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาและพัฒนาเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก สำหรับพิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความเหมาะสม ตรงตามความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5	หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
3	หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2	หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1	หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1. ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทผ้าพันคอ

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 2 เพลง แฟนจ๋า

แบบที่ 3 เพลงไหนว่าไม่ลืม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเนคไทน์

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง แบบที่ 2 เพลง แฟนจ๋า แบบที่ 3 เพลงไหนว่าไม่ลืม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

3. ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเสื้อเชิ๊ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

แบบที่ 2 เพลง แฟนจ๋า

แบบที่ 3 เพลง ไหนว่าไม่ลืม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

4. ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเสื้อยืด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

แบบที่ 2 เพลง 16 แฟนจ๋า

แบบที่ 3 เพลง ไหนว่าไม่ลืม

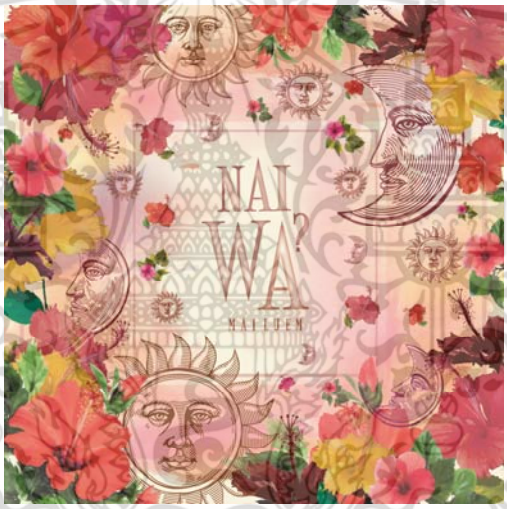
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทผ้าพันคอ

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง



แบบที่ 2 เพลงไหนว่าไม่ลืม

แบบที่ 3 เพลงแฟนจ๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

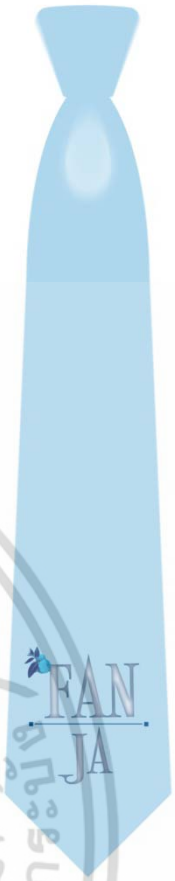
รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเนคไท

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

แบบที่ 2 เพลง ไหนว่าไม่ลืม



แบบที่ 3 แฟนจ๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเสื้อเชิ้ต

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

แบบที่ 2 เพลงไหนว่าไม่ลืม

แบบที่ 3 เพลงแฟนจำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกประเภทเสื้อยืด

แบบที่ 1 เพลง 16 ปีแห่งความหลัง

แบบที่ 2 เพลงไหนว่าไม่ลืม

แบบที่ 3 เพลงแฟนจ๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ														
	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบ 1.1 รูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงจุดเด่นของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างชัดเจน															
1.2 เอกลักษณ์เฉพาะรูปแบบของที่ระลึกแสดงถึงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน															
1.3 รูปแบบง่ายไม่ซับซ้อน															
1.4 มีความสวยงามของรูปทรง															
1.5 มีความสวยงามของลวดลาย															
2. ด้านการใช้สี 2.1 เป็นเอกลักษณ์ของวัสดุ															
2.2 ใช้สีมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตา															
2.3 มีความสวยงามของสีสัน															
3. ด้านวัสดุ 3.1 วัสดุมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน															
3.2 วัสดุง่ายต่อการดูแลรักษา															
3.3 วัสดุมีความแปลกใหม่															
3.4 วัสดุช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม															
4. ด้านเทคนิคการผลิต 4.1 มีความเหมาะสมกับวัสดุที่เลือกใช้															
4.2 มีกรรมวิธีการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน															
4.3 มีความเหมาะสมด้านระยะการเวลาในการผลิต															
5. ด้านสัญลักษณ์ 5.1 แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเพลงสุรพล สมบัติเจริญได้อย่างเหมาะสม															
5.2 สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี															
5.3 สะท้อนภาพวิถีชีวิตคนไทยได้อย่างชัดเจน															

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.๓๖๙๒
ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔ / 0809 วันที่ ๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.ผดุงชัย ภู่พัฒน์

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงดารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวปภารีย์ แสงดารา มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.๓๖๙๒
ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔ / 0809 วันที่ ๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงดารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวปภารีย์ แสงดารา มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0809

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน ผศ.วิเชียร วงศ์สุนทรเลิศ

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงดารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัยของ นางสาวปภารีย์ แสงดารา มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๕-๐๐๐-๐๕๓๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0808

ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่ง

เรียน คุณเจนภพ จบกระบวนเพลง

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงดารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเพลงลูกทุ่ง ของ นางสาวปภารีย์ แสงดารา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๕-๐๐๐-๐๕๓๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0808

ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกด้านดนตรี BSO SHOP

เรียน คุณสีวลี ศิลป์วรศาสตร์

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงดารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านด้านผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกด้านดนตรี BSO SHOP ของนางสาวปภารีย์ แสงดารา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๕-๐๐๐-๐๕๓๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0808

ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกด้านดนตรี BSO SHOP

เรียน คุณทัดดาว บิณคำมาลี

ด้วยนางสาวปภารีย์ แสงตารา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำสาระนิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์สิ้นค้าที่ระลึกเพื่อการเรียนรู้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง กรณีศึกษา : สุรพล สมบัติเจริญ พิพิธภัณฑ์เพลงลูกทุ่ง" โดยมี ผศ.ดร.อภิสักก์ สินธุภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสาระนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านด้านผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกด้านดนตรี BSO SHOP ของนางสาวปภารีย์ แสงตารา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๕-๐๐๐-๐๕๓๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวปภารีย์ แสงดารา
วัน เดือน ปีเกิด	26 พฤศจิกายน 2531
ที่อยู่	188 หมู่ 21 ต.ศิลา อ.เมือง จ.ขอนแก่น
ประวัติการศึกษา	ปี พ.ศ.2554 ศิลปศาสตร์บัณฑิต (ศป.บ)
	สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ความชำนาญเฉพาะด้าน	ใช้โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างงานกราฟิก ภาพถ่ายและวิดีโอ

ประสบการณ์การทำงาน

2554-2555	Creative บริษัท มูฟาซา จำกัด
	Creative บริษัท นครสวรรค์ โปรดักชั่น
	ผู้ผลิตรายการลุยไม่รู้โรย ช่อง Thai PBS
2555-2558	Video Producer บริษัท ดิอายส์ จำกัด ในเครือ CMO GROUP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้