

การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชั่น

วาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

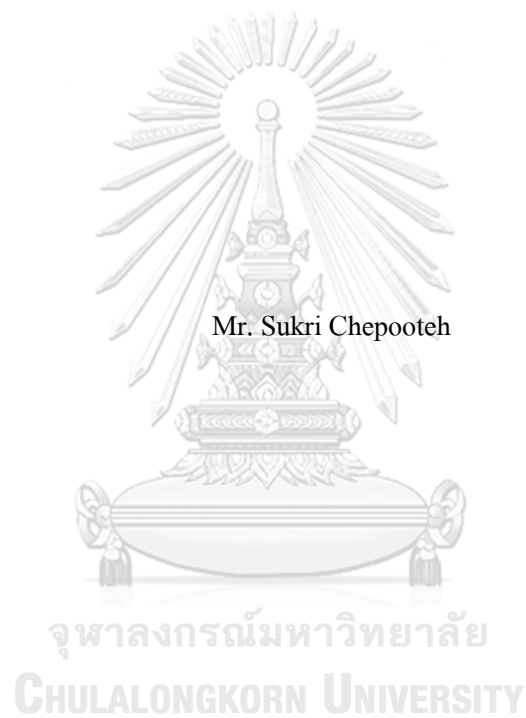
สาขาวิชานฤมิตศิลป์ ภาควิชานฤมิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GRAPHIC DESIGN PATTERNS TO COMMUNICATE THAI-MELAYU IDENTITY FOR  
GENERATION Y



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Fine and Applied Arts in Creative Arts

Department of Creative Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย
โดย	นายสุกรี เจาะปุเตะ
สาขาวิชา	นฤมิตรศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวกิจกรกรม)	

สุกรี เจปะตะ : การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรม  
ไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย. ( GRAPHIC DESIGN PATTERNS TO  
COMMUNICATE THAI-MELAYU IDENTITY FOR GENERATION Y) อ.ที่  
ปรึกษาหลัก : รศ.เอื้อเอ็นดู คีตกุล ณ อยุธยา

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักคือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทาง  
เรขศิลป์ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู 2) เพื่อหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์  
วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจนเอเรชั่น วาย ซึ่งมีขั้นตอนวิจัยโดยศึกษาข้อมูลและสัมภาษณ์  
ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ เพื่อสร้างแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางเพื่อออกแบบลวดลายซ้ำ  
และนำผลที่ได้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับทำแบบสอบถามสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับ  
กลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่น วาย โดยผลวิจัยพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูนั้น  
สามารถแบ่งตามแนวทางรากวัฒนธรรมได้ 8 หมวดหมู่ ซึ่งได้แก่ 1) อาหาร 2) เครื่องแต่งกาย 3)  
ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม 4) ประเพณี 5) การละเล่น 6) ความเชื่อ พิธีกรรม 7) หัตถกรรม  
8) วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ซึ่งสิ่งที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูส่วนใหญ่เป็นเรื่องของวิถี  
ชีวิต มีความเกี่ยวข้องกับอาหารการกิน อาชีพ ประเพณีท้องถิ่น สิ่งของเครื่องใช้ การละเล่น  
พื้นบ้าน รวมไปถึงเรื่องเล่าขานที่เป็นอดีต และรูปทรงมีความเหมาะสมที่ใช้สื่อสารวัฒนธรรม  
ไทยมลายู คือรูปทรง ธรรมชาติ (Organic) รูปทรงเขียนมือ (Hand-Draw) รูปทรงเรขาคณิต  
(Geometric) และรูปทรงอุบัติเหตุ (Accidental) และมีบุคลิกภาพสีที่เหมาะสม คือ โบราณ  
(Classic) มีชีวิตชีวา (Dynamic) ดูสง่างาม (Elegant) และดูเป็นธรรมชาติ (Natural)

สาขาวิชา นฤมิตศิลป์

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

## 5886732035 : MAJOR CREATIVE ARTS

KEYWORD: Identity, Thai-Malay culture

Sukri Chepoteh : GRAPHIC DESIGN PATTERNS TO COMMUNICATE THAI-MELAYU IDENTITY FOR GENERATION Y. Advisor: Assoc. Prof. UA-ENDOO DISKUL

The objectives of this study were to: 1) Study the design guidelines for graphic repeating patterns expressing Thai-Malay cultural traditions; 2) Identify ways to create effective communication of Thai-Malay cultural identity for members of Generation Y. The research presented in this study has been carried out by collecting relevant information and conducting interviews with the specialists in a field of Thai-Malay culture in the region. Data were subsequently collected to construct a questionnaire for further analysis in order to identify guidelines for repeating patterns design. The study used a group of focus interview (Focus Group) as an instrument to collect data in order to identify the patterns to create effective communication of Thai-Malay cultural identity for members of Generation Y. The findings revealed that Thai-Malay culture can be categorized into 8 groups based on Cultural Roots as follows: 1) Cuisine; 2) Clothing; 3) Components of Architecture; 4) Customs; 5) Folk Plays; 6) Rituals and Beliefs; 7) Handicraft and 8) Folk Tales, Myths and Legends. As a result, the communication of Thai-Malay culture can be expressed through its ways of life, traditional cuisines, occupations, local customs, local items and objects, traditional folk plays as well as traditional folk tales. In addition, the fittest shapes to express Thai-Malay culture were

Field of Study: Creative Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2018

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รศ.เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา ที่ได้กรุณาเป็นผู้ที่คอยให้คำปรึกษา มอบความรู้ แนวคิด ด้านการออกแบบเพื่อจตุรกายความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจเกี่ยวกับงานออกแบบที่ดีให้กับผู้วิจัยมา โดยเสมอ ซึ่งตลอดเวลาที่ทำวิจัย อาจารย์เป๋ม คือผู้ที่อยู่เคียงข้างและเป็นแบบอย่างที่ดีให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขานฤมิตรศิลป์ทุกท่าน ทั้งอาจารย์ใหญ่, อาจารย์หมอม, อาจารย์ตฤศ, อาจารย์ตั้ม, อาจารย์มาว่า และอาจารย์เก้ ที่มอบความรู้ด้านการออกแบบและเป็นแบบอย่างอาจารย์ที่ดี รวมไปถึงอาจารย์ลี ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะที่ดีให้กับผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขานวัตกรรมการออกแบบสื่อและสร้างสรรค์สื่อ มอ.ปัตตานี อาจารย์ภักดี อาจารย์ไอ้ต อาจารย์คำธร อาจารย์แอ้ว ที่คอยชี้แนะ ให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมา โดยตลอด อาจารย์ทุกท่านคือแรงใจและแบบอย่างที่ดี ขอขอบพระคุณทุกท่านครับ

ขอขอบคุณ อาจารย์ดีพะดี อะตะนู, แบนายิบ ฉายิบ อาแวบือซา, ผู้ใหญ่มิ่ง รัศมีนทร์ นิตธิธรรม, แบน ลี สุไลมาน เจ๊ะแม รวมไปถึง แบนมะ โมตรี ลือละละ, แบนัน อนัน วาโชะ, แบลัน อนุโรจน์ ดันตียาพงศ์, อาจารย์โรจน์ ไพโรจน์ ธีระประภา, อาจารย์กฤษดา วงศ์อารยะ และอาจารย์อาวิน อินทรังษี ที่ให้ความกรุณา และสละเวลาในการให้ความคิดเห็นและให้ข้อมูลสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้ และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนๆ MFA 13 ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ เป็นกำลังใจตลอดการเรียน รวมไปถึงให้ คำปรึกษาในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และขอขอบคุณพี่หนู ที่อยู่เคียงข้างทำวิจัยร่วมกันมาโดยตลอด จน สามารถทำวิจัยจนสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณมิตรสหาย ณ ชายแดนใต้ ทุกคน ทั้งพี่มะหนึ่ง แบนีส แบนราชิด แบนวา กะละห์ กะนีแบ จอห์น ที่คอยสนับสนุนผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมไปถึงลูกศิษย์ของข้าพเจ้าทุกคนที่ส่งแรงใจมาให้ตลอดการทำ วิจัย

และสุดท้าย ขอขอบคุณหม่าม๊าที่อยู่เคียงข้างผมมาโดยตลอด เป็นผู้ให้โอกาสและเป็นกำลังใจให้ เสมอมา ขอขอบคุณกะนา กะยา กะดี แบนใหญ่ พี่มิ่งค์ แบนู และพี่ชัน ที่คอยสนับสนุนผม จนศึกษาสำเร็จอีก ขึ้น ขอขอบคุณครับ

สุกรี เจะบุเตะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฎ
สารบัญภาพ .....	ฌ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 ปัญหาของการวิจัย .....	8
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
1.4 สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.6 ขั้นตอนของการวิจัย.....	9
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
1.8 นิยามศัพท์.....	10
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู.....	12
2.1.1 ประวัติอาณาจักรลังกาสุกะและปาตานี.....	12
2.1.1.1 ลังกาสูกะในยุคสมัยศาสนา ฮินดู - พุทธ (พุทธศตวรรษที่ 20) .....	12
2.1.1.2 ลังกาสูกะในยุคสมัยศาสนาอิสลาม (พุทธศักราช 2043 - 2475).....	14
2.1.2 ข้อมูลทั่วไปของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ .....	16

2.1.2.1	ลักษณะภูมิประเทศ .....	16
2.1.2.2	ลักษณะเศรษฐกิจในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	18
2.1.3	ศิลปะและวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู.....	19
2.1.3.1	อาหารในวัฒนธรรมไทยมลายู .....	20
2.1.3.2	เครื่องแต่งกายในวัฒนธรรมไทยมลายู.....	30
2.1.3.3	ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมในวัฒนธรรมไทยมลายู .....	41
2.1.3.4	ประเพณีในวัฒนธรรมไทยมลายู.....	47
2.2	ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์.....	84
2.2.1	องค์ประกอบทางเรขศิลป์ .....	84
2.2.1.1	รูปทรง (Shape).....	85
2.2.1.2	หลักความสัมพันธ์ของรูปทรง (Relationship).....	86
2.2.1.3	หลักการซ้ำทางเรขศิลป์.....	88
2.2.1.4	โครงสร้าง (Structure) .....	89
2.2.1.5	ทฤษฎีสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพ (Color Image Scale) .....	95
2.3	ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นวาย .....	95
2.3.1	เจเนอเรชั่นวาย (Generation Y).....	95
2.3.2	ลักษณะของประชากรเจเนอเรชั่นวาย.....	97
2.4	แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร .....	99
2.4.1	หลักการและทฤษฎีการสื่อสาร .....	99
2.4.2	แบบจำลองการเข้ารหัส / ถอดรหัส โดย Stuart Hall.....	101
บทที่ 3	ระเบียบวิธีการดำเนินวิจัย.....	103
3.1	ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	103
3.1.1	ข้อมูลประเภทวรรณกรรมและตำราหนังสือ.....	103
3.1.2	ข้อมูลประเภทบุคคล.....	104



3.2 ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	105
3.2.1 การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในการวิจัย.....	105
3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบเครื่องมือในการวิจัย.....	107
3.3 ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	124
3.4 ส่วนที่ 4 การดำเนินการออกแบบ.....	125
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	127
4.1 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 .....	127
4.2 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 .....	131
4.3 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 3 .....	136
4.4 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 4 .....	150
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ .....	173
5.1 ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู.....	173
5.2 ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีเพื่อใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู.....	176
5.3 ส่วนที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอร์ชั่นวาย .....	182
5.4 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย.....	186
5.4.1 ด้านการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล .....	186
5.4.2 ด้านการรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างแบบสอบถาม .....	186
5.4.3 ด้านการออกแบบ.....	187
5.4.4 การนำผลวิจัยไปศึกษาหรือใช้งานต่อ .....	187
บทที่ 6 ผลงานการออกแบบ .....	188
6.1 ศึกษาวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน .....	188
6.2 แนวคิดทางการออกแบบ .....	189

6.2.1	ที่มาและปัญหา (Background & Problem)	189
6.2.2	วัตถุประสงค์ (Objective)	189
6.2.3	การวิเคราะห์ (SWOT)	189
6.2.4	กลุ่มเป้าหมาย (Target)	190
6.2.5	แนวความคิด (What to communicate)	190
6.2.6	เหตุผลสนับสนุนความคิด (Support)	190
6.2.7	วิธีการสื่อสาร (How to communicate)	191
6.3	ผลที่คาดหวัง	191
6.4	ขอบเขตงานออกแบบ (Scope)	191
6.5	สินค้าที่ต้องการ	191
6.5.1	สินค้าประเภทเครื่องแต่งกาย	191
6.5.2	สินค้าประเภทของใช้ติดตัว	192
6.5.3	สินค้าประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน	192
6.6	ผลการออกแบบ	192
6.6.1	ตราสินค้า	192
6.6.2	ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร	196
6.6.2.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย	196
6.6.2.2	ประเภทของใช้ติดตัว	197
6.6.2.3	ของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน	197
6.6.3	ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	198
6.6.3.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย	198
6.6.3.1	ประเภทของใช้ติดตัว	199
6.6.4	ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	200
6.6.4.1	ประเภทของใช้ติดตัว	200

6.6.5	ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี.....	201
6.6.5.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย.....	201
6.6.5.2	ประเภทของใช้ติดตัว.....	202
6.6.5.3	ประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน.....	203
6.6.6	ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น.....	204
6.6.6.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย.....	204
6.6.6.2	ประเภทของใช้ติดตัว.....	204
6.6.7	ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	206
6.6.7.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย.....	206
6.6.7.2	ประเภทของใช้ติดตัว.....	207
6.6.8	ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม.....	207
6.6.8.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย.....	207
6.6.8.2	ประเภทของใช้ติดตัว.....	208
6.6.9	ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน.....	210
6.6.9.1	ประเภทเครื่องแต่งกาย.....	210
6.6.9.2	ประเภทของใช้ติดตัว.....	210
6.6.9.3	ประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน.....	211
	บรรณานุกรม.....	212
	ภาคผนวก.....	214
	ประวัติผู้เขียน.....	276

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรที่มีสัญชาติไทยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	17
ตารางที่ 2 ข้อมูลหมวดหมู่อาหาร.....	109
ตารางที่ 3 ข้อมูลหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย .....	110
ตารางที่ 4 ข้อมูลหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม.....	111
ตารางที่ 5 ข้อมูลหมวดหมู่ประเพณี .....	111
ตารางที่ 6 ข้อมูลหมวดหมู่การเล่น .....	112
ตารางที่ 7 ข้อมูลหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	113
ตารางที่ 8 ข้อมูลหมวดหมู่หัตถกรรม .....	113
ตารางที่ 9 ข้อมูลหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน .....	114
ตารางที่ 10 บุคลิกภาพการสื่อสารจากทฤษฎี Image Scale ของ Shigenobu Kobayashi.....	117
ตารางที่ 11 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดอาหาร.....	128
ตารางที่ 12 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดเครื่องแต่งกาย .....	128
ตารางที่ 13 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม.....	129
ตารางที่ 14 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดประเพณี .....	129
ตารางที่ 15 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดการเล่น .....	130
ตารางที่ 16 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดความเชื่อ พิธีกรรม .....	130
ตารางที่ 17 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดหัตถกรรม .....	130
ตารางที่ 18 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดวรรณกรรมพื้นบ้าน และตำนาน.....	131
ตารางที่ 19 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร.....	132
ตารางที่ 20 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย .....	132

ตารางที่ 21 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	133
ตารางที่ 22 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	133
ตารางที่ 23 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น	134
ตารางที่ 24 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่พิธีกรรม	134
ตารางที่ 25 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม	135
ตารางที่ 26 สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	135
ตารางที่ 27 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู	138
ตารางที่ 28 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	139
ตารางที่ 29 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	139
ตารางที่ 30 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	140
ตารางที่ 31 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	141
ตารางที่ 32 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น	142
ตารางที่ 33 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	143
ตารางที่ 34 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม	144
ตารางที่ 35 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	145
ตารางที่ 36 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	146
ตารางที่ 37 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	146
ตารางที่ 38 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	147
ตารางที่ 39 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	147
ตารางที่ 40 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น	148

ตารางที่ 41 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	148
ตารางที่ 42 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม .....	149
ตารางที่ 43 บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและ ตำนาน .....	149
ตารางที่ 44 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่อาหาร.....	151
ตารางที่ 45 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย .....	152
ตารางที่ 46 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ส่วนประกอบของ สถาปัตยกรรม.....	153
ตารางที่ 47 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ประเพณี.....	154
ตารางที่ 48 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่การเล่น....	155
ตารางที่ 49 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	156
ตารางที่ 50 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่หัตถกรรม.....	157
ตารางที่ 51 ผลการคัดเลือกกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่วรรณกรรม พื้นบ้านและตำนาน.....	158
ตารางที่ 52 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่น วาย เลือกใช้เป็นเครื่องแต่งกาย .....	171
ตารางที่ 53 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่น วาย เลือกใช้เป็นของใช้ติดตัว.....	172
ตารางที่ 54 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่น วาย เลือกใช้เป็นของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน	172
ตารางที่ 55 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร .....	183
ตารางที่ 56 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่อง แต่งกาย .....	183
ตารางที่ 57 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม.....	183

ตารางที่ 58 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี .....	184
ตารางที่ 59 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ การละเล่น .....	184
ตารางที่ 60 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความ เชื่อ พิธีกรรม.....	185
ตารางที่ 61 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ หัตถกรรม .....	185
ตารางที่ 62 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน .....	185



## สารบัญภาพ

หน้า

รูปที่ 1 ผ้าบาติก จังหวัดปัตตานี.....	4
รูปที่ 2 เสื้อผ้าสำเร็จรูปชายบ้านบาลูกาลูว๊ะ จังหวัดยะลา .....	4
รูปที่ 3 กระเป๋ารายาบาติก จังหวัดปัตตานี.....	5
รูปที่ 4 บรรจุภัณฑ์ผ้าคลุมผมสตรี จังหวัดนราธิวาส.....	5
รูปที่ 5 ลวดลายช่องลมที่พบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ .....	6
รูปที่ 6 แม่พิมพ์ขนมปุดูสมำงัต และขนมปุดูสมำงัต.....	20
รูปที่ 7 ไก่กอลและ .....	21
รูปที่ 8 ตูปะชูดง หรือ ปลาหมึกยัดไส้ข้าวเหนียว.....	22
รูปที่ 9 ขนมอาเกาะ .....	22
รูปที่ 10 สะเต๊ะ หรือ ซาเต และข้าวอัดราดซอสปรุงรส.....	23
รูปที่ 11 ข้าวยำ.....	24
รูปที่ 12 นาซิดาแซ หรือ ข้าวมันไก่แกง .....	24
รูปที่ 13 ละแซ.....	25
รูปที่ 14 โรตีปาแย หรือ โรตีโอง.....	25
รูปที่ 15 โรตี และ น้ำแกงมัสมั่น.....	26
รูปที่ 16 มะตะบะ .....	27
รูปที่ 17 แกงมัสมั่นเนื้อ .....	28
รูปที่ 18 ตูปะตัวเมีย(ซ้ายมือ) และ ตูปะตัวผู้(ขวามือ).....	29
รูปที่ 19 ชุดตือโละบลาอ .....	30
รูปที่ 20 ชุดโต๊บบ.....	31
รูปที่ 21 หมวก-กะปิเยาะ(ซ้าย) หมวกซอเกาะ(ขวา).....	32



รูปที่ 22 หมวก-กะปิเยาะแบบมตราฐานสีขาว .....	32
รูปที่ 23 ชุดบานง .....	33
รูปที่ 24 ชุดกรุง .....	34
รูปที่ 25 ชุดอาบายา หรือ ชุดยูเบาะห์.....	35
รูปที่ 26 ผ้าจวนตานี.....	36
รูปที่ 27 ผ้าซอแก๊ะ .....	37
รูปที่ 28 ผ้าปาเต๊ะ หรือ ผ้าบาติก.....	40
รูปที่ 29 ผ้าปลางิง หรือ ผ้าปะลาจิง .....	40
รูปที่ 30 ผ้าลือปะห์.....	41
รูปที่ 31 หลังคาปั้นหย่า หรือ หลังคาลีมา.....	42
รูปที่ 32 หลังคาจั่วมนิลา หรือ หลังคาบลานอ .....	43
รูปที่ 33 หลังคาจั่วสามเหลี่ยม หรือ หลังคาแม่และ.....	44
รูปที่ 34 เสายอดจั่ว ตำบลขุนละหาร อำเภอยี่งอ จังหวัดนราธิวาส.....	45
รูปที่ 35 ราวระเบียงบ้าน ตำบลขุนละหาร อำเภอยี่งอ จังหวัดนราธิวาส.....	45
รูปที่ 36 ช่องลมเหนือประตู ตำบลขุนละหาร อำเภอยี่งอ จังหวัดนราธิวาส.....	46
รูปที่ 37 ภาพขบวนแห่.....	48
รูปที่ 38 ตัวนกที่ใช้ประกอบพิธีแห่.....	49
รูปที่ 39 พิธีเข้าสู่หน้ตชาย หรือ พิธีขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชาย .....	50
รูปที่ 40 ขบวนแห่ในพิธีเข้าสู่หน้ตชาย .....	51
รูปที่ 41 ขบวนขันหมากในวัฒนธรรมไทยมลายู ที่ประกอบไปด้วยพานหมากพลู.....	53
รูปที่ 42 การกวนขนมออซุรอ .....	54
รูปที่ 43 ว่าววงเดือน .....	56
รูปที่ 44 การละเล่นสึละ .....	58
รูปที่ 45 การละเล่นตีเกฮูลู.....	59

รูปที่ 46	ตัวหนังสือตะลุง(วาหยัง) ตำบลขุนละหาร อำเภอยิ่งอ จังหวัดนราธิวาส.....	61
รูปที่ 47	กรีขบาตอกาลอ หรือ กรีขที่เป็นรูปหน้ายักษ์.....	65
รูปที่ 48	เรือกอและ หาดตะโละกาโปร์ จังหวัดปัตตานี.....	66
รูปที่ 49	กรรณกหัวจุก.....	67
รูปที่ 50	ลายเสือกระจุด จังหวัดนราธิวาส.....	70
รูปที่ 51	ถ้ายงาน และเครื่องปั้นดินเผาที่ขุนละหาร อำเภอยิ่งอ จังหวัดนราธิวาส.....	72
รูปที่ 52	แหวนมลายูชาย.....	75
รูปที่ 53	หัวกรีขแบบสกุลช่างปัตตานี.....	76
รูปที่ 54	ใบกรีข .....	77
รูปที่ 55	ด้ามกรีขในรูปแบบต่างๆ .....	78
รูปที่ 56	ฝักกรีข.....	79
รูปที่ 57	มัสยิดกรือเซะ จังหวัดปัตตานี.....	81
รูปที่ 58	ปืนใหญ่พญาตานี หน้ากระทรวงกลาโหม กรุงเทพมหานคร .....	82
รูปที่ 59	อังกุสุลัยมาน .....	83
รูปที่ 60	ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง .....	159
รูปที่ 61	ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง .....	159
รูปที่ 62	ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม .....	160
รูปที่ 63	ลวดลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน.....	160
รูปที่ 64	ลวดลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนแปลงทิศทาง.....	161
รูปที่ 65	ลวดลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ.....	161
รูปที่ 66	ลายที่ 6 โครงสร้างการรวมตัว.....	162
รูปที่ 67	ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม.....	163
รูปที่ 68	ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม .....	163
รูปที่ 69	ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ.....	164

รูปที่ 70 ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ.....	164
รูปที่ 71 ลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน.....	165
รูปที่ 72 ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ.....	165
รูปที่ 73 ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม.....	166
รูปที่ 74 ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย.....	166
รูปที่ 75 ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง.....	167
รูปที่ 76 ลายที่ 7 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง.....	167
รูปที่ 77 ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม.....	168
รูปที่ 78 ลายที่ 3 โครงสร้างการลื่นไถล.....	168
รูปที่ 79 ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ.....	169
รูปที่ 80 ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย.....	169
รูปที่ 81 ลายที่ 3 โครงสร้างการลื่นไถล.....	170
รูปที่ 82 ลายที่ 5 โครงสร้างการสะท้อน.....	170
รูปที่ 83 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่อาหาร.....	176
รูปที่ 84 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่อาหาร.....	176
รูปที่ 85 รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม.....	177
รูปที่ 86 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม.....	177
รูปที่ 87 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่ประเพณี.....	177
รูปที่ 88 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่ประเพณี.....	177
รูปที่ 89 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่การเล่น.....	178
รูปที่ 90 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่การเล่น.....	178
รูปที่ 91 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	178
รูปที่ 92 รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	178
รูปที่ 93 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่หัตถกรรม.....	179

รูปที่ 94 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่หัตถกรรม.....	179
รูปที่ 95 รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน.....	179
รูปที่ 96 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน .....	179
รูปที่ 97 แฟชั่น Streetwear.....	188
รูปที่ 98 อักษรศิลป์ประเภท Naskh Script.....	193
รูปที่ 99 แบบร่างตราสินค้า (1).....	193
รูปที่ 100 แบบร่างตราสินค้า (2).....	194
รูปที่ 101 แบบร่างตราสินค้า (3).....	194
รูปที่ 102 ตราสินค้า .....	195
รูปที่ 103 เสื้อแจ็กเก็ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร.....	196
รูปที่ 104 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร .....	196
รูปที่ 105 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร .....	197
รูปที่ 106 จานอาหาร ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร.....	197
รูปที่ 107 เสื้อคลุมกีโมโน ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย .....	198
รูปที่ 108 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย .....	198
รูปที่ 109 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย.....	199
รูปที่ 110 สมุดโน้ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย.....	199
รูปที่ 111 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม .....	200
รูปที่ 112 กระเป๋าผ้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม .....	200
รูปที่ 113 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม .....	201
รูปที่ 114 ผ้าคลุมไหล่ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี .....	201
รูปที่ 115 สายคล้องกล้อง ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี.....	202
รูปที่ 116 ซองกระเป๋า Laptop ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี.....	202
รูปที่ 117 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี.....	203

รูปที่ 118 หมอน ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี .....	203
รูปที่ 119 เสื้อจี๊ด ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น.....	204
รูปที่ 120 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น .....	204
รูปที่ 121 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น.....	205
รูปที่ 122 สมุดโน้ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น.....	205
รูปที่ 123 แก้วเก็บความเย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น .....	206
รูปที่ 124 กางเกง Jogger เย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.....	206
รูปที่ 125 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม .....	207
รูปที่ 126 กางเกงลำลอง ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม.....	207
รูปที่ 127 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม.....	208
รูปที่ 128 กระเป๋าสะพาย ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม .....	208
รูปที่ 129 แก้วเก็บความเย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม .....	209
รูปที่ 130 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม.....	209
รูปที่ 131 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน.....	210
รูปที่ 132 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน.....	210
รูปที่ 133 แก้วน้ำมีหูจับ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน....	211

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การออกแบบเรขศิลป์ เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีรากฐานมาจากองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อใช้ในการสื่อสาร การสื่อความหมาย และสื่อความคิดในยุคปัจจุบัน เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คุณสมบัติที่ดีของการออกแบบเรขศิลป์จะช่วยทำให้ลดข้อจำกัดในการสื่อสารกับประชากรโลกและทำหน้าที่สื่อสารในโลกที่ไร้พรมแดนเป็นอย่างดี นอกจากนี้ในการออกแบบเรขศิลป์จะช่วยสื่อสาร สร้างความน่าสนใจทั้งในแง่เนื้อหาและความงามแล้ว การออกแบบเรขศิลป์ยังช่วยสื่อสารตัวตนหรืออัตลักษณ์ของงานออกแบบนั้นๆ เพื่อเชื่อมประสบการณ์ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจ และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในงานออกแบบเหล่านั้นอีกด้วย การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องสามารถวิเคราะห์และเข้าใจถึงระบบได้ จะต้องศึกษา อธิบายต้นตอความคิดและจะต้องสามารถแยกรายละเอียดออกได้ สุดท้ายนำมารวบรวมและนำมาจัดให้อยู่ในระบบเป็นการออกแบบที่ดีที่สุด

การซ้ำ คือหนึ่งในหลักการของงานออกแบบที่สามารถสร้างความเป็นหนึ่งเดียวของงานออกแบบ โดยใช้รูปทรงที่มากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป การซ้ำสามารถทำได้หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น การซ้ำของ รูปร่าง ขนาด สี พื้นผิว และรวมไปถึงการซ้ำขององค์ประกอบได้แก่ ทิศทาง ตำแหน่ง ที่ว่าง และแรงดึงดูด เมื่องานออกแบบประกอบขึ้นด้วยรูปร่างจำนวนมากๆ ที่เหมือนกัน และรูปร่างเหล่านั้นปรากฏในงานออกแบบมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป จะช่วยในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในงานออกแบบ (เลอสม, 2549)

นอกจากนั้นการซ้ำในงานเรขศิลป์ สามารถสร้างสรรค์ผลงานในเชิงพาณิชย์ศิลป์เป็นลวดลายพิมพ์ของผ้า ลวดลายสำหรับปิดตกแต่งผนังบ้าน ลวดลายกระเบื้อง ลวดลายกระดาษห่อของขวัญ รวมไปถึงลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ต่างๆ และนอกจากเป็นสินค้าแล้ว การซ้ำในงานออกแบบจะช่วยสะท้อนที่มาของลวดลายและอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของสินค้านั้นๆอีกด้วย

สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ประกอบด้วย จังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เป็นดินแดนภาคใต้ตอนล่างอยู่ส่วนใต้สุดของบริเวณคาบสมุทรของประเทศไทย ติดกับชายแดนตอนเหนือของ

ประเทศมาเลเซีย เป็นบริเวณที่เรียกว่า แหลมมลายู มีประชากรมุสลิมประมาณร้อยละ 82 ซึ่งมีวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีปฏิบัติที่สอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติตามศาสนบัญญัติของมุสลิม ซึ่งมีผลต่อแนวคิดและวิถีชีวิตมีวัฒนธรรมที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองออกมาอย่างชัดเจนตามรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิต ด้านการประกอบอาชีพและการทำมาหากิน ที่อยู่อาศัย การแต่งกาย อาหารการกิน ขนบธรรมเนียมประเพณีและพิธีกรรม ศิลปะการแสดง การละเล่นพื้นบ้าน และภูมิปัญญาท้องถิ่น (ประสิทธิ์, 2550)

ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีการผสมผสานของ 3 วัฒนธรรม คือวัฒนธรรมไทยพุทธ วัฒนธรรมไทยเชื้อสายจีน และวัฒนธรรมมลายู ในขณะที่มีศาสนาหลักๆอยู่ 2 ศาสนา คือ ศาสนาพุทธและศาสนาอิสลาม ประชากรส่วนใหญ่ของพื้นที่นับถือศาสนาอิสลาม และส่วนใหญ่เป็นชาวไทยเชื้อสายมลายู ด้วยความพิเศษนี้จึงสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ความแตกต่างจากความเป็นชาวไทยเชื้อสายมลายูในจังหวัดสงขลาและสตูล ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งปัตตานี ยะลา และนราธิวาส ยังเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ซึ่งในอดีตเคยเป็นเมืองท่าที่ตั้งอยู่บนเส้นทางการเดินเรือและเป็นชายฝั่งทำการค้า เมื่อการค้าของโลกมลายูขยายขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีเรือสินค้าและพ่อค้าจากดินแดนต่างๆเดินทางเข้ามา จึงทำให้ยุคสมัยนั้นมีความเจริญรุ่งเรืองมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ รวมไปถึงความเชื่อทางศาสนา และศูนย์กลางที่สำคัญในยุคสมัยนั้นคือ อาณาจักรลังกาสุกะหรือหลังยะลิวในเอกสารจีน ตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันออกของคาบสมุทรมลายู ปัจจุบันได้พบแหล่งเมืองเก่าแก่ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าเมืองโบราณในสมัยเดียวกันทั่วคาบสมุทร ที่อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี (นิธิและคณะ, 2550) และด้วยความป็นมาดังกล่าวทำให้ได้รับวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นอาหาร เครื่องแต่งกาย การละเล่น การตกแต่งสถาปัตยกรรม เป็นต้น จึงทำให้สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อุดมไปด้วยร่องรอยของศิลปวัฒนธรรมเก่าแก่มากมาย และยังสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในพื้นที่ไม่ว่าจะเป็น ลวดลายสถาปัตยกรรมโบราณ ลวดลายบนเครื่องไม้เครื่องมือการแสดง การละเล่น รวมไปถึงเครื่องแต่งกายที่คนท้องถิ่นรุ่นเก่ายังคงอนุรักษ์ไว้ในปัจจุบัน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาที่มาและพัฒนาการวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อหาข้อพิสูจน์เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู ใช้ในการอ้างอิงปัญหาวิจัย จากการค้นคว้าข้อมูลพบว่า วัฒนธรรมไทยมลายูสามารถจำแนกหมวดหมู่ได้ตามแนวทางคัดเลือกรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งแบ่งรากวัฒนธรรมออกเป็นหมวดหมู่ 8 ประเภท ดังต่อไปนี้ คือ

1. อาหาร ได้แก่ อาหารชาติพันธุ์ อาหารท้องถิ่น และอาหารสุขภาพ
2. การแต่งกาย ได้แก่ ผ้า เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และผลิตภัณฑ์จากผ้า
3. ที่อยู่อาศัย ได้แก่ บ้านโบราณ ย่านเก่า เมืองเก่า สิ่งก่อสร้าง และสถาปัตยกรรม
4. ประเพณี ได้แก่ ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ วิถีชีวิต การทำมาหากิน
5. ศิลปะท้องถิ่น ได้แก่ ภูมิปัญญาด้านศิลปะท้องถิ่น ศิลปะการแสดง ศิลปะการต่อสู้ การละเล่นพื้นบ้าน และกีฬาพื้นบ้าน
6. ความเชื่อ พิธีกรรม ได้แก่ โหราศาสตร์ ไสยศาสตร์ ศรัทธาต่อวิถีศาสนา และศรัทธาของกลุ่มคนในแต่ละท้องถิ่น
7. อาชีพ ได้แก่ ช่างฝีมือดั้งเดิม หัตถกรรม แพทย์แผนไทย ฯลฯ
8. ภาษา วรรณกรรมพื้นบ้าน และประวัติศาสตร์บอกเล่า ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาถิ่น ภาษาสัญลักษณ์ สำนวน สุภาษิต ตำนาน นิทานพื้นบ้าน และชื่อบ้านนามเมือง

แต่ปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูที่มีอยู่ถูกมองเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่และบางสิ่งถูกลืมเลือนหายไปตามกาลเวลา ส่วนหนึ่งมาจากข้อกำหนดทางหลักการศาสนาอิสลามซึ่งภายหลังได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไทยมลายู กล่าวคือ ห้ามวาดหรือแกะสลักสิ่งมีชีวิต (สิ่งที่มีวิญญาณ) เช่น คน สัตว์ รวมไปถึงสิ่งที่มีศาสนาอื่นเคารพบูชา เพราะผิดหลักศาสนา และอีกส่วนหนึ่ง คือไม่มีการจดบันทึกข้อมูลของวัฒนธรรมเป็นลายลักษณ์อักษร เนื่องจากผู้คนในพื้นที่สมัยก่อนไม่มีความรู้ในจดบันทึกหรือรวบรวมข้อมูลเช่นเดียวกับปัจจุบัน ช่างแกะสลักหรือช่างฝีมือมักถ่ายทอดฝีมือจากรุ่นสู่รุ่น โดยผ่านการลงมือปฏิบัติมากกว่าเรียนรู้ทฤษฎี ซึ่งในปัจจุบันช่างฝีมือส่วนใหญ่ตายจากไป ที่มีเหลืออยู่ก็มีอายุมากแล้ว นอกจากนี้แล้วคนรุ่นใหม่ก็ไม่ค่อยมีใครสานต่องานฝีมือ อาจจะมีบ้างแต่ก็เป็นส่วนน้อย ส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจ จึงทำให้ช่างฝีมือขาดการสืบทอดอย่างต่อเนื่อง ผนวกกับในปัจจุบันวัฒนธรรมไทยมลายูดั้งเดิมถูกมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่ ไม่เป็นไปทิศทางเดียวกันกับกระแสสังคม งานฝีมือขาดความทันสมัย ไม่เป็นที่นิยม จึงทำให้ศิลปวัฒนธรรมถูกแซ่แข่งตามยุคสมัย

จากการศึกษาปัญหาลวดลายในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่ามีการออกแบบมากมาย และรูปแบบที่สามารถพบเห็นมากและมีการนำไปใช้มากที่สุดคือรูปแบบของการซ้ำ (Repetition Pattern) สามารถพบในสื่อสินค้าต่างๆไม่ว่าจะเป็นลวดลายซ้ำบนผ้า ลวดลายซ้ำบนบรรจุภัณฑ์สินค้าต่างๆ ลวดลายซ้ำบนของที่ระลึก รวมไปถึงลวดลายซ้ำในงานสถาปัตยกรรม





รูปที่ 1 ผ้าบาติก จังหวัดปัตตานี  
ที่มา: <http://stellacheekin.blogspot.com/>



รูปที่ 2 เสื้อผ้าสำเร็จรูปชายบ้านบาลูกาลูว๊ะ จังหวัดยะลา  
ที่มา: <http://www.otoptoday.com/otop/150116204404>



รูปที่ 3 กระเป๋าพยาบาลติ๊ก จังหวัดปัตตานี

ที่มา: <http://pattani.cdd.go.th/services/yarangrayabatic>



รูปที่ 4 บรรจุภัณฑ์ผ้าคลุมผมสตรี จังหวัดนราธิวาส

ที่มา: <http://www.otoptoday.com/otop/141228161304>



รูปที่ 5 ลวดลายช่องลมที่พบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ที่มา:

[www.facebook.com/mushafthailand/photos/pcb.1549371721875914/15493698718760](https://www.facebook.com/mushafthailand/photos/pcb.1549371721875914/15493698718760)

99

แต่ทว่าปัญหาที่พบคือการออกแบบลวดลายซ้ำส่วนใหญ่มักจะออกแบบโดยนำลวดลายเก่าหรือแบบโบราณดั้งเดิมมาใช้ และใช้ในทิศทางเดิมๆ ไม่มีการดัดแปลงให้มีความแปลกใหม่ไปจากเดิม ขาดการพัฒนาลวดลายหรือรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ ขึ้นมา จึงเป็นสาเหตุทำให้ลวดลายซ้ำที่พบเจอในสามจังหวัดเป็นลวดลายเก่าไม่สร้างความแปลกใหม่ที่ควร ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าควรแก้ไขและพัฒนาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายที่กำลังเติบโตในสังคม ซึ่งในปัจจุบันกลุ่มคนเหล่านั้นคือ กลุ่มเจเนอเรชันวาย (Generation Y)

เจเนอเรชัน วาย (Generation Y หรือ Gen Y) คือกลุ่มคนที่ถือได้ว่าเป็นผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่สุดของโลก หรือคิดเป็นหนึ่งในสามของประชากรโลกไปแล้ว กลุ่มคนเหล่านี้เกิดระหว่างปี 1981-2000 (ปัจจุบันอายุประมาณ 15-34 ปี) และคิดเป็น 32% ของประชากรโลก ในปัจจุบันประเทศที่พัฒนาแล้วเช่น ญี่ปุ่นและสหรัฐฯ มีประชากร Gen Y อยู่ไม่ถึง 30% ขณะที่ประเทศกำลังพัฒนาส่วนมาก มีสัดส่วนของประชากร Gen Y มากกว่า 30% เมื่อรายได้สูงขึ้นประกอบกับการใช้งาน

อินเทอร์เน็ตที่เติบโตขึ้นในประเทศที่กำลังพัฒนาเหล่านี้ ประชากรกลุ่ม Gen Y จะกลายเป็นผู้กำหนดทิศทางารโฆษณาหรือแนวทางการขายผลิตภัณฑ์ต่างๆในอนาคต (สุทธาภา, 2558)

คนกลุ่มนี้มักจะใช้อารมณ์เพื่อเลือกสรรสินค้า สินค้าต้องมีรูปลักษณ์โดนใจและมีความสวยงามเหมาะกับวิถีชีวิต คนกลุ่มนี้ใช้สื่อ Internet และ Social Media เป็นเหตุผลในการเลือกเสาะหาข้อมูลสินค้า เพื่อเลือกสรรคุณสมบัติและราคา ลักษณะสินค้าที่คนกลุ่มนี้ผู้บริโภคบริโภคจะต้องมีการออกแบบโดดเด่น สะท้อนตัวตน ต้องการความทันสมัย มีรสนิยมเน้นคุณภาพสินค้ามากกว่าราคา ภาพลักษณ์สินค้ามีผลต่อการเลือกและตัดสินใจสูง แสวงหาสินค้าที่เหมาะสมกับภาพลักษณ์ของตนเอง เป็นคนทันสมัย ไม่ตกยุคและมักเป็อง่าย พวกเขาเป็นกลุ่มคนที่ทันโลกทันเทคโนโลยี สามารถใช้อุปกรณ์และเครื่องมือทันสมัย อาทิ ไอโฟน ไอพอด โน้ตบุ๊ก และกล้องดิจิทัลได้คล่องแคล่ว คนกลุ่มนี้จึงมีบุคลิกลักษณะด้านหนึ่งที่ค่อนข้างหือหาว ตามสมัยนิยมพ่วงติดมากับความเก่งกล้าในการแสดงออกและกล้าที่จะคิดนับเป็นผู้บริโภคที่มีเอกลักษณ์และโดดเด่นมีความเป็นตัวของตัวเอง (ชัชวาลย์, 2553)

นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมาย เจเนอเรชั่น วาย ยังเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศ ทางด้านตลาดแรงงานหลักในภาครัฐและเอกชนแล้ว ปัจจุบันยังเป็นกลุ่มที่มีประสิทธิภาพด้านการทำงานสูงที่สุดอีกด้วย และที่สำคัญคือเป็นกลุ่มที่กำลังในการซื้อที่สูงที่สุดด้วยเช่นกัน ผนวกกับคนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับแฟชั่น และสินค้าที่แสดงความเป็นตัวเอง ดังนั้นหากสร้างความโดดเด่นทางด้านอัตลักษณ์ของลวดลาย แปลงไปเป็นสินค้า สร้างความสนใจให้กับกลุ่มนี้แล้ว นอกจากจะช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยมลายูแล้ว ยังสามารถเป็นแนวทางที่ดีให้กับนักออกแบบในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดี เศรษฐกิจที่ดีให้กับพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้อีกด้วย เพราะจากการศึกษาของ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) พบว่าใน พ.ศ.2549 มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยสูงถึง 840,621 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 10.7 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) โดยกลุ่มสร้างสรรค์งานตามลักษณะงานมีสัดส่วนสูงสุด รองลงมาเป็นกลุ่มมรดกทางวัฒนธรรม กลุ่มสื่อและกลุ่มศิลปะ ทั้งนี้เมื่อแบ่งตามกลุ่มย่อยพบว่า กลุ่มการออกแบบมีมูลค่าสูงสุด ทำรายได้ 304,990 ล้านบาท รองลงมาเป็นกลุ่มงานฝีมือและหัตถกรรม ตามด้วยกลุ่มแฟชั่น ซึ่งกลุ่มย่อยทั้ง 3 กลุ่มนี้ มีมูลค่ารวมกันคิดเป็นประมาณร้อยละ

9.5 ของ GDP ดังนั้น การออกแบบเป็นส่วนหลักที่มีความสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า หากนำศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูที่มีอยู่มาประยุกต์ใหม่ โดยสร้างลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อนำไปใช้สื่อสารผ่านสิ่งทีกลุ่มเป้าหมาย เจเนอเรชั่น วาย ให้ความสนใจแล้ว จะช่วยสนับสนุนให้ลวดลายซ้ำในวัฒนธรรมไทยมลายูให้เกิดการพัฒนาไปจากเดิม และเนื่องด้วยตัวผู้วิจัยเป็นชาวไทยเชื้อสายมลายู เกิดและเติบโตในพื้นที่จังหวัดยะลา จึงมีความต้องการส่วนหนึ่งที่อยากจะช่วยพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ทางการออกแบบทางเรขศิลป์ของพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งนอกจากจะเป็นการอนุรักษ์และรักษาให้ความสวยงามของวัฒนธรรมไทยมลายูให้อยู่ร่วมกับสังคมแล้วยังสามารถทำให้วัฒนธรรมไทยมลายูเป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันต่อไปอีกด้วย

## 1.2 ปัญหาของการวิจัย

1. ลวดลายที่พบในวัฒนธรรมไทยมลายูปัจจุบัน ขาดการพัฒนาารูปแบบทางเรขศิลป์ใหม่ๆ
2. ลวดลายที่พบในวัฒนธรรมไทยมลายูปัจจุบัน มีลักษณะเป็นลวดลายเดิมๆ ขาดความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู
2. เพื่อหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชั่น วาย

## 1.4 สมมุติฐานของการวิจัย

การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์จะช่วยส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูให้เป็นที่น่าสนใจ และสื่อสารความเป็นไทยมลายูสำหรับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่น วาย

### 1.5 ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งประกอบไปด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เท่านั้น
2. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษากลุ่มเป้าหมายเจาะเนอเรนวย
3. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการซ้ำ (Repetition Patterns)

### 1.6 ขั้นตอนของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากตำราและวรรณกรรมที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู
2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวกับหลักการซ้ำ (Patterns)
3. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการสื่อสาร
4. ประมวลข้อมูลจากตำราและวรรณกรรม นำมาประยุกต์สร้างแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อกำหนดวิธีการหาสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยมลายู ที่สามารถจำแนกตามแนวทางคัดเลือกรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม
5. นำข้อมูลที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในแต่ละหมวดหมู่ มาสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อหาแนวทางสำหรับการสร้างลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
6. ออกแบบลวดลายซ้ำ โดยใช้หลักการซ้ำทางเรขศิลป์ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู
7. นำผลงานออกแบบเบื้องต้น ทำแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย เจเนอเรนวย โดยการพูดคุยแลกเปลี่ยน เพื่อหาแนวทาง ของลวดลายซ้ำที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
8. สรุปผลการวิจัย และแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู รวมไปถึงข้อเสนอแนะต่างๆ

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางของการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตที่สะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู
2. ได้แนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย

## 1.8 นิยามศัพท์

**อัตลักษณ์** หมายถึง ลักษณะเฉพาะ ราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายดังนี้ คำว่า อัตลักษณ์ (อ่านว่า อัด-ตะ-ลัก) ประกอบด้วยคำว่าอัต (อัด-ตะ) ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับ ลักษณะ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว คำว่าอัตลักษณ์ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Identity หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้

**อิสลาม** คือ ศาสนาที่สำคัญศาสนาหนึ่งของโลก นับถือพระเจ้าองค์เดียวคืออัลลอฮ์ มีศาสดาชื่อมุฮัมมัด มีคัมภีร์อัลกุรอานเป็นหลักคำสอนและแนวทางชีวิต

**มุสลิม** หมายถึง ผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม และมีพื้นฐานชีวิตตามหลักศาสนา 5 ประการ

**วัฒนธรรมไทยมลายู** เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดชายแดนภาคใต้ของไทย ซึ่งได้แก่ จังหวัด ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส ประชากรส่วนใหญ่ นับถือศาสนาอิสลาม และพูดภาษามลายู ท้องถิ่น มีความเป็นอยู่ที่สอดคล้องกับหลักของศาสนาอิสลาม

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

วิจัยฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิจัย โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู

1. ประวัติอาณาจักรลังกาสุกะ
2. ข้อมูลทั่วไปของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
3. ศิลปะและวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

#### ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต

1. องค์ประกอบทางเรขาคณิต
2. หลักการซ้ำทางเรขาคณิต
3. ทฤษฎีสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพ Color Image Scales โดย Shigenobu Kobayashi

#### ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชันวาย

1. ความหมายของเจเนอเรชันวาย
2. ความต้องการและลักษณะเด่น
3. Trend 2018

#### ส่วนที่ 4 แนวคิดที่เกี่ยวกับการสื่อสาร

1. หลักการและทฤษฎีการสื่อสาร
2. แบบจำลองการเข้ารหัส / ถอดรหัส โดย Stuart Hall



## 2.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู

ข้อมูลในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมไทยมลายูในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ประกอบด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เพื่อแสดงให้เห็นถึงการไหลเวียนเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ตั้งแต่อาหาร เครื่องแต่งกาย องค์กรความรู้ช่างฝีมือ การละเล่น จนไปถึงประเพณีและความเชื่อต่าง ที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน และเพื่อประยุกต์สร้างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาสิ่งที่สามารถใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ ซึ่งข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษามีดังต่อไปนี้

### 2.1.1 ประวัติอาณาจักรลังกาสุกะและปาตานี

อาณาจักรลังกาสุกะ (Langkasuka) หรือ ลังยาซู เป็นอาณาจักรที่เก่าแก่และรุ่งเรืองที่สุดในคาบสมุทรมลายู ลังกาสุกะเคยเป็นรัฐอิสระในภาคใต้ที่มีเอกราชในการปกครอง เป็นที่รู้จักในประชาคมโลกเพราะปรากฏชื่อในแผนที่โลก ตามจดหมายเหตุเมืองจีนสมัยราชวงศ์เหลียง (Annal of the Liang Dynasty) ที่รวบรวมโดย เยาสู่เหลียน ซึ่งเสียชีวิตเมื่อ คริสต์ศักราช 637 ระบุไว้ว่า “ชาวเมืองนี้บอกว่าเมืองของพวกเขาก่อตั้งขึ้นมา 400 ปีแล้ว” ซึ่งราชวงศ์เหลียงปกครองเมืองจีนในช่วงระหว่างปีคริสตศักราช 502-527 ซึ่งหมายถึง ก่อนปีคริสตศักราช 102-157 ซึ่งใกล้เคียงกับบันทึก “ตาริค ปาตานี” ระบุว่า “เราไม่ทราบว่าลังกาสุกะ เกิดขึ้นเมื่อไร แต่คนเฒ่าคนแก่บอกว่า เกิดก่อนนบิฮิซา (พระเยซู) ประสูติ คนจีนที่มาค้าขายในเมืองนี้บอกว่า เริ่มมีกษัตริย์ปกครองเมืองลังกาสุกะ หลังจากพระเยซูประสูติ 200 ปี” (ลอแมนและอารีฟิน, 2541)

อาณาจักรลังกาสุกะ เป็นอาณาจักรรุ่งเรืองมากทางการค้าขายมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 7 และมีความรุ่งเรืองมาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 21 ศาสตราจารย์พอล วิทลีย์ ระบุว่า ศูนย์กลางของอาณาจักรลังยาซู (ลังกาสุกะ) ตั้งอยู่แถบจังหวัดปัตตานีในปัจจุบัน อีกรัฐหนึ่งอยู่ทางตอนเหนือของลังยาซู ซึ่งปรากฏชื่อในเอกสารจีนในเวลาต่อมา คือ ตันมาลิง (Tan-Ma-Ling) หรือ ตามพรลิงค์ ที่มีศูนย์กลางอยู่ที่ลิเกอรหรือนครศรีธรรมราชในปัจจุบัน (ครองชัย, 2541)

#### 2.1.1.1 ลังกาสุกะในยุคสมัยศาสนา ฮินดู - พุทธ (พุทธศตวรรษที่ 20)

วัฒนธรรมดั้งเดิมของลังกาสุกะตามบันทึกใน “ตาริค ปาตานี” ว่า ดินแดนคาบสมุทรมลายูของลังกาสุกะมีคนพื้นเมืองตั้งแต่บรรพกาล และเคยนับถือภูตผีและวิญญาณ ต่อมาเมื่อชาวอินเดียได้

เข้ามาค้าขายในดินแดนของแหลมมลายูซึ่งนับถือศาสนาฮินดูและพราหมณ์ ได้เข้ามาค้าขายในดินแดนฝั่งตะวันตก และก่อตั้งศูนย์กลางค้าขายที่เกาะแห่งหนึ่งใกล้กับเคดาห์ ซึ่งคาดว่าเป็นเกาะลังกาวิพร้อมกับเผยแพร่ศาสนาฮินดูและพราหมณ์ไปด้วย จึงทำให้ราชาผู้ปกครองลังกาสุกะในยุคสมัยนั้นนับถือศาสนาฮินดูและพราหมณ์ เลยทำให้ชาวเมืองหันมานับถือด้วย ราชธานีของลังกาสุกะในสมัยนั้นจึงเริ่มต้นที่เคดาห์

ต่อมาราชาลังกาสุกะได้มอบอำนาจการปกครองทะเลฝั่งตะวันออกให้กับบุตรธิดาของตน เพื่อติดต่อค้าขายกับชาวจีน ชาวเขมร บูกิส และบาห์ลี เนื่องจากมีการค้าขายทางชายฝั่งตะวันออกจึงทำให้มีชนชาติต่างๆ ไหลเวียนต่อติดการค้าและเข้ามาอาศัยเป็นจำนวนมาก ทั้งชาวจีน อินเดีย เขมร ชาวอาหรับและเปอร์เซีย จึงทำให้ชายฝั่งทางตะวันออกมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็ว ทำให้การค้าทางฝั่งเกาะลังกาวิซบเซาลง จึงเป็นสาเหตุที่ต้องย้ายราชธานีที่เคดาห์มาอยู่ที่ปาตานี ซึ่งเชื่อกันว่าตั้งอยู่บริเวณแหล่งโบราณเมืองยะรัง จังหวัดปัตตานีในปัจจุบัน

ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 12-16 อาณาจักรและรัฐต่างๆในตอนบนของคาบสมุทรมลายู เช่น ตักโกลา เคดาห์ รวมไปถึงลังกาสุกะ ได้ตกอยู่ภายใต้อำนาจการปกครองของอาณาจักรศรีวิชัย ในช่วงเวลาดังกล่าวนี้อมีการสร้างศาสนสถานและศิลปวัตถุในพุทธศาสนาขึ้นอย่างแพร่หลาย เชื่อว่าในยุคสมัยนี้มีการอพยพของผู้คนจากหมู่เกาะสุมาตราเข้ามา และตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณชายฝั่งคาบสมุทรมลายูอินโดจีนและคาบสมุทรมลายูเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกิดเป็นชื่อบ้านนามเมืองที่เป็นภาษามลายู รวมไปถึงวัฒนธรรมและประเพณีแบบมลายูพุทธแพร่หลายอย่างมาก เนื่องจากผู้คนในอาณาจักรลังกาสุกะยุคนั้นได้รับอิทธิพลศาสนาพุทธ นิกายมหายานจากศรีวิชัย จึงทำให้ศาสนาพุทธได้มีการแพร่เข้ามายังลังกาสุกะ ชาวลังกาสุกะส่วนใหญ่จึงเปลี่ยนมานับถือศาสนาพุทธตามลำดับ แต่ในขณะเดียวกันประเพณีและความเชื่อต่างๆตามแบบฮินดูก็ยังปฏิบัติต่อกันมา มีบันทึกในเอกสารหลายแหล่งระบุว่าชาวลังกาสุกะนับถือพุทธและฮินดูมากขึ้น จึงทำให้พุทธศาสนาในลังกาสุกะรุ่งเรืองมาก

เนื่องจากลังกาสุกะเป็นอาณาจักรมลายูฮินดูแห่งแรกของคาบสมุทรมลายู ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่ปาตานีที่เป็นเมืองท่าสำคัญ จึงทำให้ผู้คนในบริเวณนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์กับชนต่าง ทั้งต่างเชื้อชาติ ต่างภาษา ต่างศาสนาและวัฒนธรรม ที่เดินทางโดยเรือเพื่อทำการค้าขายที่นั่นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวชวา ที่มาจากหมู่เกาะชวา ซึ่งมีความสามารถในการเดินเรือ จึงทำให้การค้าทางทะเลเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ช่วยส่งเสริมศาสนาฮินดู พราหมณ์ พุทธ หรือแม้แต่ศาสนาอิสลามที่เข้ามามีบทบาทในภายหลังได้เข้าสู่อาณาจักรลังกาสุกะ ทำให้มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมฮินดูแบบอินเดีย และวัฒนธรรมของชวา

ให้กับลังกาสุกะ จนเกิดเป็นวัฒนธรรมฮินดู-พุทธ ในสังคมของอาณาจักรลังกาสุกะ การเข้ามาของวัฒนธรรมเหล่านี้ทำให้เกิดศิลปกรรมในพุทธศาสนา มีไสยศาสตร์แบบอินเดียและชวา มีการแสดงและมหรสพเกิดขึ้น มีผ้าปาเต๊ะ แบบชวา หรือผ้าจินดาแบบอินเดีย เกิดกรีซตระกูลต่างๆ ที่มีหลายลักษณะ เกิดเป็นอาหารหลากหลายประเภท เช่น โรตีสี หรือเครื่องแกงต่างๆ เป็นต้น

### 2.1.1.2 ลังกาสูกะในยุคสมัยศาสนาอิสลาม (พุทธศักราช 2043 - 2475)

ต่อมาภายหลังเกิดการล่มสลายของอาณาจักรมัชปาหิต เมื่อ พ.ศ. 2021 ศาสนาอิสลามได้เข้ามาเผยแพร่ เมื่อนักการอิสลามที่มีนามว่า เชค ซาอิด ได้โน้มน้าว พญาอุอินทิดา กษัตริย์ราชวงศ์ศรีรังสา ให้ยอมนับถือศาสนาอิสลามสำเร็จ เมื่อปี พ.ศ. 2043 และให้ทรงเปลี่ยนพระนามเป็นสุลต่าน อิสมาแอล ซาห์ จากนั้นมาผู้คนที่หันมานับถือศาสนาอิสลามตามสุลต่านกันมากขึ้น จนต่อมาปาตานีถูกขนานนามว่า “ปาตานีดารุสลาม” หรือ ปาตานี นครแห่งสันติภาพ เมื่อศาสนาอิสลามเข้ามามีบทบาทในราชสำนักแล้ว ทำให้สังคมและวัฒนธรรมของปาตานีค่อยๆเปลี่ยนไป จากสังคมมลายูที่แฝงด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิมแบบฮินดู-พุทธ ผสมชวา กลายเป็นสังคมที่ยึดกับวัฒนธรรมของศาสนาอิสลามมากขึ้น รวมไปถึงพิธีกรรมความเชื่อต่างๆ ที่เปลี่ยนไปตามบริบทสังคมในยุคนั้น

นอกจากลังกาสุกะจะเป็นอ่าวจอดเรือขนาดใหญ่สำหรับพ่อค้าที่เดินเรือระหว่างทะเลจีนใต้กับคาบสมุทรมลายูแล้ว ถือเป็นเมืองท่าสำคัญที่เหมาะสมกับการหลบพายุสำหรับเรือสินค้าและพักเรือนั้นคือ “เมืองปาตานี” จึงเป็นสถานที่ที่มีผู้คนจากชาติต่างๆ มารวมตัวกันเพื่อทำการค้า ทั้งจากจีน อินเดีย อาหรับ ฮอลันดา โปรตุเกส อังกฤษ ญีปุ่น และเมืองต่างๆบริเวณใกล้เคียง จึงเป็นเหตุผลทำให้ลังกาสุกะเจริญอย่างรวดเร็ว รายการสินค้าส่งออกที่ได้รับการบันทึกของลังกาสุกะคือ นอแรด ไม้จันทน์ ทองคำ ทองแดง เงิน เขากวาง งาช้าง ไม้ น้ำผึ้ง ยาตำ ข้าวสาร เนื้อกวาง ขนนกยูง พริกไทย แร่ตะกั่ว ส่วนสินค้านำเข้าได้แก่ ผ้าไหมอินเดีย ผ้าลินิน มีด กระจก ภาชนะลายคราม ไยไหม ไม้แกะสลักจากจีน เหล้า เป็นต้น (ครองชัย, 2541)

ปาตานี คือ ชื่อเดิมของพื้นที่จังหวัดปัตตานี ยะลา นราธิวาส ที่ปรากฏในตอนกลางของแผนที่ของประเทศไทยในปัจจุบัน ซึ่งในอดีต ปาตานี เป็นเมืองหลวงของราชอาณาจักรลังกาสุกะ ในบันทึก “ตาริก ปาตานี” (Tarikh Patani) หรือ ประวัติศาสตร์ปาตานี เป็นเอกสารพงศาวดารที่เก่าแก่ ของฟาเกีย อาลี ศาสนทูตคนสำคัญที่มาเยือนปาตานีเมื่อปี 218 ซึ่งคัดลอกโดยซัยค์ดาเวด อัล-ฟาฏอนี ในปี

คริสต์ศักราช 1702 ระบุว่า “ปาตานีสันยก่อนเป็นเมืองท่าที่ใหญ่ที่สุดของเมืองลังกาสุกะและเป็นที่ค้าขายที่มีชื่อเสียง” (อารีฟิน, 2555)

คำว่า ปาตานี ที่พบในบันทึกหรือตำนาน มีการกล่าวแตกต่างกันออกไป ตามเสียงและสำเนียงของผู้บันทึกนั้นๆ เช่น ชาวอาหรับออกเสียง “ฟาฏอนี” ชาวไทยสยาม ออกเสียง “ปัตตานี” และตามบันทึกที่ปรากฏของชาวตะวันตกเขียนว่า “Patani”, “Patania”, “Patana”, “Pattania”, “Petani” เป็นต้น

ในบันทึก “ตาริค ปาตานี” กล่าวถึงการปกครองของลังกาสุกะว่า ราชานของอาณาจักรศรีวิชัยจากเมืองปาเล็มบัง ซึ่งมีนามว่า ชัง จายา วังสา ได้เข้ามายึดอำนาจจากราชามหาวังสา และเข้ามาปกครองลังกาสุกะ จากนั้นราชาชัง จายา วังสา ได้เสาะแสวงหาสถานที่สำหรับสร้างเมืองหลวงและตำแหน่งของตนเอง จึงได้เลือกหมู่บ้านที่มีสถานที่ทำเลสำหรับสร้างเมืองและตั้งชื่อเมืองตามชื่อพ่อเผ่าหัวหน้าหมู่บ้านที่มีชื่อว่า “โตะ ตานี” ชาวเมืองเรียกหมู่บ้านแห่งนี้ว่า “เปาะตานี” (เปาะ แปลว่า คนเผ่า) จึงทำให้มีการออกเสียงชื่อนี้ กลายมาเป็น ปาตานี ในเวลาต่อมา (ลอแมนและอารีฟิน, 2541)

จากข้อมูลประวัติอาณาจักรลังกาสุกะและปาตานีนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและศึกษาเพื่อหารากของวัฒนธรรมไทยมลายู จากข้อมูลตั้งข้างต้นแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างๆที่ไหลเวียนเข้ามา มีบทบาทต่อวัฒนธรรมไทยมลายู ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางศาสนาในพื้นที่ จากพราหมณ์ ฮินดู พุทธ ไปจนถึงอิสลามในปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นตัวแปรสำคัญในการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีในส่วนของ การเข้ามาของต่างชาติ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนและนำเข้าสินค้าจากต่างๆ รวมไปถึงอิทธิพลของลวดลายที่ปรากฏบนที่ต่างๆ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้พบข้อสังเกต คือ ลวดลายที่อยู่ในช่วงยุคสมัยศาสนาฮินดู – พุทธ มักถูกสร้างขึ้นมาโดยมีความเชื่อในการตกแต่งอยู่ด้วย เช่น ลวดลายบนตรงกลางซุ้มประตูบ้าน จะมีรูปทรงสามเหลี่ยมหรือเป็นยอดแหลม ซึ่งมีความเชื่อว่าเป็นรูปทรงของเขาพระสุเมธหรือประตูสวรรค์ หรือบางแห่งมีลักษณะคล้ายหน้ากาล หรือยักษ์ ในอดีตเชื่อว่าเป็นสิริมงคล และช่วยขจัดสิ่งชั่วร้าย ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ ลวดลายของวัฒนธรรมไทยมลายูมีความแตกต่างกับลายไทย กล่าวได้ว่า ลวดลายของมลายูส่วนใหญ่ของลายมักจะโค้งมน ไม่หลุดจากกรอบ ต่างกับลายไทยที่เป็นในลักษณะแปลว ส่วนปลายชี้ขึ้นข้างบน (รัสมินทร์, 2559)

### 2.1.2 ข้อมูลทั่วไปของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ประกอบด้วย จังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เป็นดินแดนภาคใต้ตอนล่างอยู่ส่วนใต้สุดของบริเวณคาบสมุทรของประเทศไทย ติดชายแดนตอนเหนือของประเทศมาเลเซีย เป็นบริเวณที่เรียกว่า แหลมมลายู มีเทือกเขาสันกาลาคีรีเป็นเส้นกั้นพรมแดน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีที่ตั้งตามพิกัดภูมิศาสตร์อยู่ประมาณระหว่างละติจูด 5 องศา 37 ลิปดาเหนือ กลับ 6 องศา 56 ลิปดาเหนือ และระหว่างลองจิจูด 100 องศา 50 ลิปดาตะวันออกกับ 102 องศา ลิปดาตะวันออก มีเนื้อที่ 11,057.75 ตารางกิโลเมตร โดยมีอาณาเขตดังนี้

<b>ทิศเหนือ</b>	จรดอ่าวไทย
<b>ทิศใต้</b>	จรดรัฐกลันตันและรัฐเปรัก ประเทศมาเลเซีย
<b>ตะวันออก</b>	จรดอ่าวไทย
<b>ตะวันตก</b>	จรดอำเภอเทพาและอำเภอสะบ้าย้อย จังหวัดสงขลา และรัฐเคดาห์ ประเทศมาเลเซีย

#### 2.1.2.1 ลักษณะภูมิประเทศ

**จังหวัดปัตตานี** มีพื้นที่ 2,109 ตารางกิโลเมตร พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำสองสายคือแม่น้ำปัตตานีและแม่น้ำสายบุรี บริเวณชายฝั่งทะเลประกอบด้วยชายฝั่งสองประเภท คือชายฝั่งแบบป่าชายเลน และชายฝั่งที่เป็นหาดทราย ลักษณะดินโดยทั่วไปเป็นดินตะกอนฝั่งแม่น้ำซึ่งมีความเหมาะสมแก่การเพาะปลูกและการเกษตร

ลักษณะภูมิอากาศของจังหวัดปัตตานีนั้นได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือและลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ ดังนั้นจึงมีสภาพอากาศแบบร้อนชื้น มีฝนชุกหรือที่เรียกว่าแบบมรสุมเมืองร้อน อุณหภูมิเฉลี่ย คือ 27.5 องศาเซลเซียส มีฤดูกาลที่เด่นชัดอยู่ 2 ฤดู คือฤดูร้อนและฤดูฝน

**จังหวัดยะลา** มีพื้นที่ 4,716 ตารางกิโลเมตร พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาเล็กๆ สลับซับซ้อนกันไปทั่วพื้นที่ มีภูเขาที่สำคัญคือภูเขาสันกาลาคีรี ซึ่งทอดยาวต่อมาจากอำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี ซึ่งเป็นเส้นกั้นพรมแดนทางใต้ระหว่างจังหวัดยะลากับรัฐเปรัก ประเทศมาเลเซีย

จังหวัดยะลาเป็นจังหวัดเดียวในกลุ่ม 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ไม่มีพื้นที่ติดกับทะเล และเนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาจึงมีน้ำตก ทะเลสาบ เท่านั้น จังหวัดยะลามีลักษณะสภาพอากาศที่ต่างจากจังหวัดอื่นในบริเวณใกล้เคียง กล่าวคือมีอากาศอบอุ่นในเวลากลางวันและอุณหภูมิต่ำในเวลากลางคืน อุณหภูมิเฉลี่ย คือ 27.5 องศาเซลเซียส

**จังหวัดนราธิวาส** มีพื้นที่ 4,227.75 ตารางกิโลเมตร มีลักษณะพื้นที่เป็นป่าและภูเขา มีภูเขาที่สำคัญคือภูเขาบันกาลาคีรี ซึ่งเชื่อมต่อกันในเขตจังหวัดยะลาด้วย ทางด้านตะวันตกและตอนกลางของจังหวัดนั้นพื้นที่ทั้งหมดเป็นป่าและภูเขา หรือประมาณ 2 ใน 3 ของพื้นที่ทั้งหมด และ 1 ใน 3 ของพื้นที่นั้นเป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำและที่ราบชายฝั่งทะเลด้านตะวันออก

ลักษณะภูมิอากาศของจังหวัดนราธิวาสมีความคล้ายคลึงกับจังหวัดปัตตานี มีอุณหภูมิเฉลี่ย 27.85 องศาเซลเซียส

วิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีปฏิบัติที่สอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติตามศาสนบัญญัติของมุสลิม ซึ่งมีผลต่อแนวคิดด้านการศึกษา จึงมีโรงเรียนที่สอดคล้องตามหลักศาสนาอิสลามเกิดขึ้น เช่นโรงเรียนปอเนาะ หรือ โรงเรียนสอนวิชาสามัญที่ควบคู่ไปกับสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม เพื่อให้มุสลิมในพื้นที่ มีวิถีชีวิตไปตามแนวทางที่ศาสนาบัญญัติไว้ เพราะโครงสร้างของชุมชนมุสลิม เชื่อมโยงเป็นเนื้อเดียวกันกับหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม ในแต่ละชุมชนจะประกอบไปด้วยผู้นำสี่เสาหลักชุมชน ซึ่งประกอบไปด้วย กำนันหรือผู้ใหญ่บ้าน ผู้นำศาสนา ผู้นำท้องถิ่น และผู้นำชุมชน

ในปัจจุบันทางด้านสภาพสังคมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีจำนวนประชากรที่มีสัญชาติไทยแบ่งได้ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรที่มีสัญชาติไทยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จังหวัด	เพศชาย	เพศหญิง	รวม
จังหวัดปัตตานี	355,424	362,653	718,077
จังหวัดยะลา	264,928	267,398	532,326
จังหวัดนราธิวาส	397,100	405,374	802,474

(สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง (ข้อมูล ณ ธันวาคม 2561))

การใช้ภาษาพูดของชาวไทยมุสลิม มักจะใช้ปะปนกันทั้งภาษาไทยและภาษามลายู แต่ในหมู่บ้านมักจะนิยมพูดภาษามลายูมากกว่า ประกอบกับมีการติดต่อกับผู้คนหรือเครือญาติที่อยู่ในประเทศมาเลเซีย จึงมีการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันทางด้านวัฒนธรรมและภาษา แต่ทั้งนี้ไม่ได้

หมายความว่า ภาษามลายูที่ใช้นั้นเป็นภาษามลายูกลาง เพราะในพื้นที่ที่มีการปรับเปลี่ยนจนเกิดเป็นภาษามลายูถิ่น (ปัตตานี ยะลา นราธิวาส) ซึ่งแตกต่างจากมลายูกลาง (มาเลเซีย และ อินโดนีเซีย) ส่วนภาษาเขียนจะใช้ตัวอักษรยาวีที่ดัดแปลงตัวอักษรจากอักษรอาหรับ ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการสอนวิชาทางด้านศาสนาอิสลามตามโรงเรียนสอนศาสนาหรือปอเนาะ

#### 2.1.2.2 ลักษณะเศรษฐกิจในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

**จังหวัดปัตตานี** เป็นจังหวัดที่มีจำนวนประชากรมาก แต่มีพื้นที่น้อยเมื่อเทียบกับยะลาและนราธิวาส ผู้คนส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก ซึ่งแบ่งออกเป็นการเพาะปลูก การประมงและการทำนาเกลือ การเพาะปลูกที่เป็นอาชีพหลักของชาวปัตตานีคืออาชีพทำสวน ทำนา และทำสวนยางพารา นอกจากนี้ยังมีการทำสวนผลไม้อีกหลายชนิด เช่น เงาะ ทุเรียน ลางสาด เป็นต้น

ส่วนประชาชนที่อาศัยอยู่ริมทะเลและริมแม่น้ำ มีอาชีพประมงเป็นหลัก เนื่องจากจังหวัดปัตตานีมีแหล่งน้ำที่เป็นพื้นที่การทำประมงน้ำจืดและประมงน้ำเค็ม นอกจากนี้ยังมีการทำนาเกลือ ซึ่งจะมีเฉพาะบริเวณที่ติดกับทะเลเท่านั้น เช่นอำเภอเมืองปัตตานีและอำเภอยะหริ่ง

**จังหวัดยะลา** เป็นจังหวัดที่มีพื้นที่มากที่สุดในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และเป็นจังหวัดเดียวที่ไม่มีพื้นที่ติดทะเล พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาและเนินสูง อาชีพเพาะปลูกจึงเป็นอาชีพที่มีความสำคัญเป็นลำดับต้นของจังหวัด และมียางพาราเป็นพืชเศรษฐกิจที่สร้างรายได้ให้กับจังหวัดยะลาเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีการทำสวนทำไร่ผลไม้จำนวนมาก เช่น เงาะ ทุเรียน ลองกอง ส้ม เป็นต้น

นอกจากนี้จังหวัดยะลายังมีอุตสาหกรรมการทำเหมืองแร่ต่างๆ เช่น เหมืองแร่ดีบุกและแร่แมงกานีส รวมไปถึงโรงสีข้าว โรงโม่หิน โรงงานนมควั่นยางพารา และโรงงานซ่อมเครื่องยนต์และเชื่อมโลหะอีกด้วย

**จังหวัดนราธิวาส** เป็นจังหวัดที่มีพื้นที่รองลงมาเป็นอันดับ 2 เป็นจังหวัดที่มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าและภูเขา ผู้คนในพื้นที่จังหวัดนราธิวาสส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็นการเพาะปลูก การทำประมงและการทำป่าไม้

มียางพาราเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญที่สุดของจังหวัดนราธิวาส รองลงมาคือการทำสวนทำไร่ มีทั้งสวนมะพร้าว ลองกอง เงาะ ทุเรียน ส่วนอาชีพการทำประมงของจังหวัดนราธิวาสนั้นมีความคล้ายคลึงกับจังหวัดปัตตานี กล่าวคือมีทั้งประมงน้ำจืดและประมงน้ำเค็ม นอกจากนี้ยังมีอาชีพการทำป่าไม้ ซึ่งจังหวัดนราธิวาสมีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าดงดิบ จึงทำให้มีไม้ที่สำคัญอย่างไม้สัก ไม้ตะเคียน

ไม้หลุมพ้อ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมอาชีพภายในครัวเรือน เช่น การทอผ้า การทอเสื่อ กระจุต และการทำกระเป่าจากย่านลิเภาอีกด้วย

จากข้อมูลทั่วไปของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพภูมิประเทศ สภาพอากาศโดยรวม อาชีพและการเป็นอยู่ของผู้คนในวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้เป็นแนวทางในการอ้างอิงปัญหาของงานวิจัย และเป็นแนวทางเพื่อวิเคราะห์ที่ใช้ในการออกแบบ ตามทฤษฎีสื่อสื่อสารบุคลิกภาพ Color Image Scales โดย Shigenobu Kobayashi

### 2.1.3 ศิลปะและวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปะและวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยแบ่งหมวดหมู่สิ่งที่สื่อสารวัฒนธรรมออกเป็น 8 อย่างตามแนวทางรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อแสดงให้เห็นว่าในวัฒนธรรมไทยมลายูในประเทศไทย สามารถแบ่งหมวดหมู่สิ่งที่สืบสานในวัฒนธรรม ได้เช่นเดียวกับภูมิภาคอื่นๆในประเทศ เพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม และนำข้อมูลที่ได้ ไปประยุกต์เพื่อสร้างแบบสอบถามสำหรับนักออกแบบเรขศิลป์ ต่อไป โดยแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ได้ ดังนี้

1. อาหาร
2. เครื่องแต่งกาย
3. ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม
4. ประเพณี
5. การละเล่น
6. ความเชื่อพิธีกรรม
7. หัตถกรรม
8. วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

โดยข้อมูลทั้งหมดสังเคราะห์มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูล และลงพื้นที่ภาคสนาม นำมาจัดกลุ่มตามหมวดหมู่ 8 วิถีไทย ได้ดังนี้



### 2.1.3.1 อาหารในวัฒนธรรมไทยมลายู

อาหารคาวและหวานในวัฒนธรรมไทยมลายูสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคืออาหารสำหรับงานพิธีและอาหารทั่วไป อาหารบางประเภทยังคงนิยมทำกันอยู่ในปัจจุบัน แต่อาหารบางประเภทก็ไม่มีการทำอีกแล้ว สาเหตุมาจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไปและพฤติกรรมการบริโภคของคนในพื้นที่ก็เปลี่ยนแปลงจากเดิม

#### 1. ปูตูสมำงัต

ปูตูสมำงัต หรือ ขนมก้อ เป็นขนมพื้นบ้านของชาวมลายูที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ มักจะทำกันเพื่อประกอบในงานพิธีต่างๆ เช่น พิธีมงคลสมรส พิธีเข้าสู่หนัด ซึ่งในสมัยก่อนจะถือว่าเป็นพิธีเก่าแก่ที่ต้องใช้ขนมปูตูสมำงัตในการร่วมพิธีด้วย ขนมปูตูนั้นจะจัดรวมอยู่ในตระกูล สมำงัต เช่น ปูตูสมำงัต นาซิมานิส และปูโละสมำงัต โดยวัตถุดิบที่ใช้จะประกอบด้วย ข้าวเหนียว น้ำตาลทราย และน้ำเปล่า การทำปูตูสมำงัตนั้นจะต้องขึ้นรูปขนมโดยการใส่แม่พิมพ์แล้วกดให้แน่น และเมื่อนำขนมออกจากแม่พิมพ์ก็จะได้รูปทรงตามแม่พิมพ์ที่ต้องการ

แม่พิมพ์ของขนมปูตูสมำงัตนั้นทำขึ้นด้วยไม้เนื้อแข็ง รูปแบบการแกะสลักเป็นลายดอก หรือ ลวดลายต่างๆ ซึ่งแม่พิมพ์ที่นิยมใช้มีลักษณะทรงสูง มียอดคล้ายเสวยอดจั่ว ตัวขนมปูตูสมำงัตนิยมทำสีชมพู สีเหลือง เป็นต้น



รูปที่ 6 แม่พิมพ์ขนมปูตูสมำงัต และขนมปูตูสมำงัต

ที่มา: <https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9>

## 2. ไก่กอลและ

ไก่กอลและ หรือ ไก่ขมอและ เป็นอาหารชาวมลายูที่มีกรรมวิธีในการทำคือ นำชิ้นส่วนไก่มาวางบนไฟอ่อนๆ ราวด้วยน้ำกะทิที่ผ่านการปรุงรส จากนั้นพลิกไก่ไปมา และราวน้ำกะทิซ้าวนอยู่เช่นนี้ จนกระทั่งไก่สุกได้ที่จะได้ไก่ปรุงรสที่ราวน้ำกะทิ เรียกว่า ไก่กอลและ ซึ่งภาษามลายูเรียกว่า “อาแยกอลและ” คำว่า “อาแย” แปลว่า “ไก่” ส่วน “กอลและ” แปลว่า “กลิ้ง” เพราะฉะนั้นไก่กอลและจึงมีอีกชื่อว่า “ไก่อกลิ้ง” เมนูชนิดนี้บางแห่งจะนิยมนทานควบคู่กับข้าวหลามหรือข้าวเหนียว

รูปร่างของไก่กอลและขึ้นอยู่กับวิธีการปรุงในแต่ละพื้นที่ บางที่ใช้เนื้อไก่เสียบไม้ บางที่ใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของไก่ เช่น น่องติดสะโพก สะโพกไก่ ออกไก่ ปีกไก่ เป็นต้น ส่วนน้ำกะทิที่ใช้ราวส่วนใหญ่ที่พบจะมีสีส้ม แดง มีรสชาติเข้มข้น มีความมันและหวานปนเผ็ด



รูปที่ 7 ไก่กอลและ

## 3. ตูปะซุดง

ตูปะซุดง หรือ ปลาหมึกยัดไส้ข้าวเหนียว เป็นอาหารกึ่งหวานกึ่งคาวของชาวมลายูซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างปลาหมึกที่เป็นของคาวกับรสชาติที่มีความหวานของน้ำกะทิ ที่มีกรรมวิธีคือการนำปลาหมึกมายัดข้าวเหนียวลงท้องปลาหมึก ต้มด้วยน้ำกะทิที่ปรุงจากน้ำตาลแว่นและเกลือ เป็นอาหารที่มักจะมีขายช่วงเทศกาลถือศีลของชาวมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

รูปทรงของตูปะชูตงมีลักษณะเป็นปลาหมึกตัวอวบๆ ยัดไส้ข้าวเหนียวจนเต็ม แล้วนำมาหัน มีสีม่วงอ่อนๆของจากตัวปลาหมึก และน้ำกะทิที่ผ่านการต้มแล้ว มีรสชาติหวานเป็นหลักตามด้วยความคาวของปลาหมึก



รูปที่ 8 ตูปะชูตง หรือ ปลาหมึกยัดไส้ข้าวเหนียว

#### 4. ขนมอาเคาะ

อาเคาะ เป็นขนมของชาวมลายูที่ทำจากวัตถุดิบ แป้ง กะทิ น้ำตาล ไข่เป็ด มีลักษณะรูปทรงคล้ายกับขนมไข่ เนื่องจากเป็นขนมที่ต้องอาศัยแม่พิมพ์ขนมในการทำ เป็นขนมที่นิยมรับประทานในช่วงถือศีลของชาวมุสลิม ขนมอาเคาะมีลักษณะเป็นก้อนแป้งวงรี มีสีน้ำตาลไหม้ๆและสีเขียวอ่อน มีรสชาติหวานมัน



รูปที่ 9 ขนมอาเคาะ

## 5. สะเต๊ะ

สะเต๊ะ หรือ ซาเต ในภาษามลายู เป็นอาหารที่ทำจากเนื้อชิ้นเล็กๆบางๆ หรือบางแห่งอาจทำเป็นก้อนๆ มักจะทำด้วยเนื้อวัวและเนื้อไก่ นำมาเสียบด้วยไม้ไผ่เล็กๆ แล้วนำไปย่างไฟ มักจะกินกับซอสปรุงรส แล้วข้าวอัดนำมาหั่นเป็นทรงลูกเต๋า และน้ำอجاجาด ลักษณะของสะเต๊ะเป็นเนื้อเสียบไม้ มีรสชาติของเนื้อวัวหรือเนื้อไก่



รูปที่ 10 สะเต๊ะ หรือ ซาเต และข้าวอัดราดซอสปรุงรส

## 6. ข้าวย่า

ข้าวย่า หรือ นาชิกราบู ในภาษามลายู เป็นอาหารที่ขึ้นชื่ออีกอย่างหนึ่งของชาวมลายู เพราะถือว่าเป็นอาหารที่มีคุณลักษณะพิเศษเนื่องจากเป็นอาหารจานเดียวที่มีน้ำบูดูปรุงรสราดลงบนข้าว นอกจากนี้แล้วข้าวย่าถือว่าเป็นอาหารที่มีคุณค่าตามหลักโภชนาการสูง เพราะข้าวย่าหนึ่งจานจะประกอบไปด้วย ข้าวสวย หรือข้าวที่หุงจากน้ำคั้นใบยอ พริกแห้งคั่วป่น มะพร้าวคั่ว ปลาป่น ผักสมุนไพรต่างๆ เช่น ถั่วฝักยาว ถั่วงอก ตะไคร้ เป็นต้น และสิ่งที่ขาดไม่ได้ คือ น้ำบูดู ที่ทำมาจากการหมักปลาตัวเล็กๆ หมักด้วยเกลือ และผสมน้ำเล็กน้อย ใส่โองปิตผาให้สนิท ตากแดดไว้ จนมีกลิ่นหอม อาหารประเภทนี้นิยมทานในช่วงเช้าหรือกลางวัน



รูปที่ 11 ข้าวยำ

ที่มา: <http://yunee2546.blogspot.com/p/1-1-2-2-4-1-1-4-2-100-9-23-26-52-38-6.html>

#### 7. นาซิดาแซ

นาซิดาแซ หรือ ข้าวมันไก่แกงในภาษาไทย เป็นอาหารของชาวมลายูที่นิยมทานในช่วงเช้า ในบางพื้นที่จะเรียกอาหารชนิดนี้ว่า “ นาซิเลอมะห์ ” เช่น ในรัฐกลันตัน หรือ ตรังฆานู ประเทศมาเลเซีย อาหารชนิดนี้ประกอบด้วย แกงไก่ หรือแกงปลาโอ ไข่ต้ม และข้าวเหนียวหุงผสมข้าวเจ้า แล้วนำไปผสมกับกะทิ แล้วนำไปนึ่งเพื่อให้ข้าวดูนุ่มน้ำกะทิจนแห้ง เป็นอาหารหลักที่มีคุณค่าทางอาหารสูง



รูปที่ 12 นาซิดาแซ หรือ ข้าวมันไก่แกง

## 8. ละแซ

ละแซ เป็นอาหารที่มีลักษณะเป็นเส้นที่ทำมาจากแป้งข้าวเจ้าและแป้งมัน มีลักษณะคล้ายก๋วยเตี๋ยวและขนมจีน รับประทานคู่กับน้ำยาคล้ายๆกับขนมจีน แต่ลักษณะเส้นของละแซจะมีความมันต่างจากขนมจีนที่เป็นเส้นๆ



รูปที่ 13 ละแซ

## 9. โรตีสปาแย

โรตีสปาแย หรือ โรตีสโอง เป็นโรตีสที่มีความแตกต่างจากโรตีสทั่วไป เพราะโรตีสชนิดนี้จะไม่ใส่ไข่ และมีกรรมวิธีการทำคือนำแผ่นโรตีสไปปิ้งหรือย่างโดยในอดีตนั้นจะมีการปิ้งย่างบนปากโอ่งเลยเรียกว่า โรตีสปาแย โรตีสชนิดนี้มีลักษณะเป็นแผ่นหนาใหญ่ เนื้อโรตีสจะมีความนุ่มฟูมาก สามารถทานเป็นของคาวจะนิยมทานกับน้ำแกงมัสมั่นหรือน้ำสะเต๊ะ หากเป็นของหวานจะนิยมทานกับชั้นหวาน



รูปที่ 14 โรตีสปาแย หรือ โรตีสโอง

## 10. โรตีสี่

โรตีสี่ เป็นอาหารที่ทำจากแป้ง มีลักษณะเป็นแผ่นบางๆ มีกรรมวิธีการทำคือ นวดแป้งที่ได้จากการผสมน้ำสะอาด ไข่ไก่ เนย และแป้งอเนกประสงค์เข้าด้วยกัน จากนั้นก็นวดให้เข้ากัน แป้งให้เป็นก้อนในขนาดเท่าๆกัน ชุบด้วยน้ำมันพืช เก็บใส่กล่องปิดฝา แช่เย็นไว้ข้ามคืน นำออกมาคลายความเย็น จากนั้นก็กดให้เป็นแผ่น นำไปทอดในกระทะ โดยชื่อของโรตีสี่นั้น หมายถึง ขนมปัง หรืออาหารจำพวกแป้ง ในภาษามลายูโรตีสี่ที่ราดนมข้นหวานและน้ำตาลจะเรียกว่า “ โรตีสี่ จานา ” และโรตีสี่ที่ทาน้ำแกง โดยแกงที่ทานคู่กันมักเป็นแกงมัสมั่น หรือแกงถั่ว เป็นอาหารที่นิยมมากในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของไทย



รูปที่ 15 โรตีสี่ และ น้ำแกงมัสมั่น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 11. มะตะบะ

มะตะบะ เป็นอาหารอีกหนึ่งชนิดที่ทำจากแป้ง มีกระบวนการทำคล้ายกับโรตีสี่ ใช้แป้งชนิดเดียวกัน แต่มะตะบะจะเป็นโรตีสี่ที่มีไส้ต่างๆซึ่งโดยทั่วไปมะตะบะจะมีไส้อยู่ 2 ชนิด ได้แก่ มะตะบะไส้เค็ม คือ มะตะบะที่ใส่ไส้เนื้อสัตว์และผักต่างๆที่ปรุงด้วยผงกะหรี่และเครื่องเทศนิยมทานกับอจาต ส่วนอีกหนึ่งชนิดคือ มะตะบะไส้หวานมักทำด้วยกล้วยหอม



รูปที่ 16 มะตะปะ

## 12. ข้าวหมก

ข้าวหมก เป็นอาหารที่มีเอกลักษณ์ของชาวมุสลิม ที่มีต้นกำเนิดจากเปอร์เซียอินเดีย มีการนำข้าวหมกมาเผยแพร่ในสมัยที่ชาวเปอร์เซียและอินเดียเข้ามาติดต่อการค้ากับประเทศไทย ข้าวหมกของชาวมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้นนิยมทำโดย หุงข้าวกับเครื่องเทศ และใส่ผงขมิ้นเพื่อให้ข้าวมีสีเหลือง นิยมอบพร้อมกับเนื้อสัตว์ หรือทานคู่กับไก่ทอดโรยด้วยหอมเจียว

## 13. แกงมัสมั่นเนื้อ

แกงมัสมั่นเนื้อ หรือที่บางคนเรียกว่า แกงชะละหมั่น เป็นอาหารแกงยอดนิยมอย่างหนึ่งของชาวมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีรสชาติเค็มมัน และหวานๆ อาหารชนิดนี้ทำจากเนื้อวัว กะทิ ใบกระวาน เม็ดยี่หระ โป๊ยกั๊ก และน้ำปลา เป็นหลัก แต่บางสูตรจะใส่ถั่วลิสงทอดก่อนแกง หรือใส่มันฝรั่งลงไปด้วย แกงมัสมั่นเนื้อในสามจังหวัดชายแดนใต้นิยมทาน 2 แบบ คือ แบบที่ทานกับข้าวสวยทั่วไป และทานเป็นน้ำจืดจืดจิ้มกับโรตีสี นอกจากนั้นอาหารประเภทนี้ยังถูกนิยมใช้ในพิธีแต่งงานของชาวมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้อีกด้วย





รูปที่ 17 แกงมัสมั่นเนื้อ

#### 14. แกงพะพะ

แกงพะพะ หรือ ซูลากาเม็งในภาษามลายู เป็นอาหารที่มีความพิเศษแตกต่างจากแกงอื่นๆ เพราะแกงชนิดนี้ถูกยกให้เป็นอาหารที่นิยมทำในเวลางานบุญ งานขึ้นบ้านใหม่ โกงมไฟ หรือทำกินเนื่องจากการขอพรบนบาลต่ออัลลอฮ. ของผู้นับถือศาสนาอิสลาม บางที่เรียกแกงชนิดนี้ว่า แกงกูรุ่ม่าพะพะ แต่ทว่าวิธีการทำในจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้นจะมีการทำคล้ายกับแกงมัสมั่นเนื้อ การทำแกงชนิดนี้มีความยากเพราะเนื่องจากพะพะเป็นสัตว์ที่มีกลิ่นแรง ผู้ทำอาหารจึงต้องใช้สมุนไพรดับกลิ่นก่อนที่จะนำไปทำแกง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 15. กือโป๊ะ

กือโป๊ะ คือ ข้าวเกรียบปลาที่เป็นของทานเล่นที่นิยมอย่างหนึ่งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งโดยทั่วไปจะมี 2 ลักษณะ คือ แบบกรอบ ซึ่งเป็นการหั่นเป็นแผ่นบางๆคล้ายกับข้าวเกรียบทั่วไป และแบบนิ่ม โดยบางคนจะเรียกว่า ซามารอเต็ง หรือ ปลา กือโป๊ะ หรือข้าวเกรียบปลาสดในภาษาไทย ซึ่งมีลักษณะเป็นก้อนๆ เมื่อจะทานต้องนำไปทอด โดยทั่วไปอาหารชนิดนี้จะทานคู่กับน้ำจิ้ม ปัจจุบันนี้ กือโป๊ะแบบกรอบสามารถหาทานได้ทั่วไป

## 16. ตูปุะ

ตูปุะ หรือ ข้าวต้มใบกะพ้อ เป็นขนมที่นิยมทำในช่วงเทศกาลอีดีลพิตรี หรือเรียกในภาษามลายูว่า รายอตูปุะ ซึ่งแตกต่างจากเทศกาลอีดีลฮุฮา ที่จะทำกูรบานหรือเชือดวัวเป็นหลัก ตูปุะนั้นมีความหลากหลายแต่ที่นิยมทำกันมากจะมี 2 ลักษณะ คือ ทำกับข้าวเหนียวสีขาว และทำกับข้าวเหนียวสีดำ นอกจากนั้นตูปุะยังเป็นขนมที่เป็นตัวแทนของความสามัคคี และความรักใคร่กลมเกลียว เพราะการทำตูปุะนั้นต้องช่วยกันหลายคน ซึ่งในอดีตจะเรียกว่าการทำต้ม หรือ แหงต้ม รสชาติของตูปุะนั้นออกรสหวานมันจึงเหมาะที่จะนำไปเป็นของฝากเวลาไปเยี่ยมเพื่อนบ้านในวันเทศกาลอีดีลพิตรี

ลักษณะของตูปุะ เป็นขนมที่ทำจากข้าวเหนียวห่อด้วยใบกะพ้อเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม มีปลายเรียวเล็ก

รูปทรงของตูปุะสามารถพบได้ 2 แบบด้วยกัน คือวิธีพับแบบตูปุะตัวผู้ และแบบตูปุะตัวเมีย ลักษณะตูปุะตัวผู้มักจะมีรูปทรงที่ยาวกว่าตัวเมีย และการมัดปมจะมีปลายออกมายาวกว่าตัวเมีย ส่วนตัวเมียจะมีรูปทรงเล็กกว่าตัวผู้ และข้อสังเกตอีกประการคือตัวเมียมีการหุ้มใบกะพ้อโดยสอดปลายจากข้างล่างขึ้นบน แต่ตัวผู้จะสอดปลายจากมุมข้างขึ้นบน



รูปที่ 18 ตูปุะตัวเมีย(ซ้ายมือ) และ ตูปุะตัวผู้(ขวามือ)

### 2.1.3.2 เครื่องแต่งกายในวัฒนธรรมไทยมลายู

#### 1. การแต่งกายของชาวไทยมลายูในจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ชาย)

ชุดแต่งกายของชาวไทยมลายูที่นิยมใส่ โดยทั่วไปจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ชุดดีโละบลาอ และ ชุดโต้บ

##### 1.1 ชุดดีโละบลาอ

เป็นเสื้อที่ชายไทยมลายูนิยมสวมใส่ มีลักษณะคอกลม มีทั้งคอตั้งแบบคอจีน หรือ คอตั้งทั่วไป เสื้อผ่าหน้าถึงอก ติดกระดุม 3-5 เม็ด แขนเสื้อยาวถึงข้อมือ ความยาวมีตั้งแต่สะโพกจนถึงหน้าขา ข้อสังเกต คือ มีกระเป๋ 3 จุด คือ ที่อกซ้ายซ้าย และข้างล่างทั้งซ้ายและขวา โดยทั่วไปนิยมใส่ 2 แบบ คือ สวมเสื้อกับนุ่งโสร่ง และสวมเสื้อกับกางเกงขาวาว



รูปที่ 19 ชุดดีโละบลาอ

ที่มา: <https://www.facebook.com/sulfaka.atabu.5>

### 1.2 ชุดโด้บ

มีลักษณะเป็นเสื้อยาว โดยความยาวทั่วไปยาวจนถึงข้อเท้า มีทั้งคอตั้งและคอกลม เสื้อผ่าหน้า ครึ่งถึงอก ติดกระดุม 3-5 เม็ด มีกระเป๋าก และกระเป๋าช้างลำตัวทั้งสองข้าง โดยทั่วไปนิยมสวมสีขาว เพื่อสวมใส่ในการประกอบพิธีละหมาด หรือ พิธีทางศาสนา



รูปที่ 20 ชุดโด้บ

### 1.3 ผ้าสาบัน

ผ้าสาบัน หรือ สาระบัน หรือในภาษามลายูเรียกว่า “ ซรีอแบ ” เป็นผ้าโพกศีรษะ เป็นผ้าผืนยาว โดยทั่วไปจะใช้สีขาวสะอาด ซึ่งการสวมสาบันนั้นได้รับอิทธิพลจากอาหรับ เพราะการโพกผ้าสาบันนั้นมีการสวมตั้งแต่ยุคสมัยของศาสดา มุฮัมมัด ซึ่งเป็นแบบอย่างของชาวมุสลิมทั่วโลก การโพกผ้าสาบันนั้นในชายไทยมลายูนิยมใส่คู่กับหมวกกะปิเยาะห์ ใช้ในการประกอบการละหมาด หรือ พิธีทางศาสนา

#### 1.4 หมวกละหมาดชาย

หมวกละหมาดชายที่ชาวไทยมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้นิยมสวมใส่มี 2 ชนิด คือ หมวกที่มีลักษณะครึ่งวงกลม สวมลงบนหัว เรียกว่า “หมวก-กะปิเยาะห์” และ หมวกที่มีลักษณะผืนผ้า ทรงยาว สวมลงบนหัว คล้ายหมวกหนีบเรียกว่า “ซอเก๊ะ” หมวกกะปิเยาะห์ โดยทั่วไปแล้ว จะมีสีขาวสะอาด แต่ในปัจจุบันมีการประดับตกแต่งให้มีเส้น มีสีสันทสวยงาม หมวกกะปิเยาะห์เป็นหมวกที่ใช้สวมใส่ละหมาด ซึ่งมาจากการได้รับวัฒนธรรมจากอาหรับ ด้วยเหตุผลตามหลักศาสนา เป็นการแต่งกายตามแบบอย่างของท่านศาสดามูฮัมหมัด ที่ถือเป็นแบบอย่างของชาวมุสลิมทั่วโลก ส่วนหมวกแบบซอเกาะห์นั้น ส่วนใหญ่จะมีสีดำ ได้รับอิทธิพลจากประเทศมาเลเซียและอินโดนีเซีย



รูปที่ 21 หมวก-กะปิเยาะห์(ซ้าย) หมวกซอเก๊ะ(ขวา)



รูปที่ 22 หมวก-กะปิเยาะห์แบบมาตรฐานสีขาว

## 2. การแต่งกายของชาวไทยมลายูในจังหวัดชายแดนใต้ (หญิง)

ชุดแต่งกายของผู้หญิงชาวไทยมลายูที่นิยมใส่ โดยทั่วไปจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ ชุดบานง ชุดกุรง และชุดยูเบาะห์

### 2.1 ชุดบานง

เป็นชุดที่ได้รับอิทธิพลจากชาว ประเทศอินโดนีเซีย โดยทั่วไปจะมีลักษณะเป็นเสื้อคอปก เสื้อผ่าหน้า และมีسابพับริมตลอดชายถึงเสื้อ แขนเสื้อมีความยาวถึงข้อมือ ไม่กว้างมาก นิยมสวมกับกระโปรงแบบผ้าถุง หรือผ้าถุง ที่ตัดเย็บโดยผ้าจวนตานี หรือ ผ้าซอกแก๊ะ นอกจากบานงทั่วไปแล้ว มีบานงอีกรูปแบบหนึ่งเรียกว่า บานงแมแด ซึ่งมีลักษณะต่างกันตรงที่คอเสื้อ เป็นคอสามเหลี่ยมกว้างปิดทับด้วยลิ้นสามเหลี่ยม มีความยาวคลุมถึงช่วงสะโพก ตัวเสื้อมีความเข้ารูปมากกว่า นิยมสวมคู่กับผ้าที่ใช้ตัดเสื้อ หรือ ผ้าปาเต๊ะ ลวดลายของชุดบานงส่วนใหญ่เป็นลายดอกต่างๆ มีสีสันสวยงาม



รูปที่ 23 ชุดบานง

## 2.2 ชุดกุรุง

เป็นชุดพื้นเมืองที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ลักษณะของชุดกุรุง คือ เป็นเสื้อคอกลม เสื้อผ้าหน้ายาวเลยอกเล็กน้อย มีกระดุม 1 เม็ด ติดคล้องเสื้อ หรือเข็มกลัด 1 ตัว ทรงเสื้อหลวมยาวเกือบถึงเข่า แขนยาวถึงข้อมือ นิยมสวมกับผ้าที่ใช้ตัดเสื้อหรือผ้าถุง ลวดลายของชุดกุรุงโดยทั่วไปเป็นลายดอกต่างๆ แต่ในปัจจุบัน มีการพัฒนาลวดลายจึงทำให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 24 ชุดกุรุง

## 2.3 ชุดอาบายา หรือ ชุดยูเบาะห์

เป็นชุดที่ได้รับอิทธิพลมาจากอาหรับ โดยทั่วไปชุดยูเบาะห์มีลักษณะเป็นเสื้อยาว คอกลม หรือ คอกว้าง มีทั้งผ้าหน้ายาวจนสุดลำตัว มีกระดุม และไม่ผ้าหน้า ลำตัวเสื้อมีลักษณะหลวม สวมแขนกระบอกยาวจนถึงข้อมือ ลักษณะการตกแต่งลวดลายนิยมปักลายดอกตรงคอเสื้อ และแขนเสื้อ นิยมสวมเพื่อใช้ในงานมงคลต่างๆ



รูปที่ 25 ชุดอาบายา หรือ ชุดยูเบาะห์

ที่มา : <https://www.facebook.com/hafizan.bintizabidi>

#### 2.4 ฮีญาบ

ฮีญาบ หรือ ในภาษามลายูเรียกว่า “กายนักรูบง” เป็นผ้าคลุมศีรษะของผู้หญิง โดยการคลุมนั้นจะต้องปกปิดตั้งแต่ศีรษะจนถึงหน้าอก เป็นกฎข้อบังคับของศาสนาอิสลามเพื่อให้มุสลิมแต่งกายปกปิดมิดชิด และเพื่อป้องกันการเกิดตัณหาในจิตใจผู้ชาย ไม่ให้เกิดเหตุร้ายและความเสียหายแก่ตนเอง

ปัจจุบันการแต่งกายของผู้หญิงได้เปลี่ยนแปลงไปมาก จึงทำให้ฮีญาบในปัจจุบันมีสีสันทันทีหลากหลาย และมีการปรับให้ดูเป็นแฟชั่น เพื่อตอบรับความต้องการของผู้สวมใส่ เช่น วยรุ่น หรือ วยทำงาน มักนิยมสวมฮีญาบที่มีสีสันทันทีสวยงาม ซึ่งโดยทั่วไปจะมีลักษณะเป็นผืนผ้าสีเหลี่ยม ต่างกันในส่วนองวิธีการโพก หรือคลุม แล้วกััดด้วยเข็มกััดต่างๆ หรือฮีญาบสำเร็จรูปที่ทักขึ้นในปัจจุบันสามารถสวมใส่ได้ทันที เพื่อความสะดวกรวดเร็ว



### 3. ผ้าจวนตานี

ผ้าจวนตานี หรือ เรียกอีกชื่อว่า “ผ้าลองจวน” หรือในภาษามลายูกกลางที่เรียกว่า “ผ้าลิมา” เนื่องจากผ้าชนิดนี้มีความโดดเด่นในส่วนของ สี สัน และการตกแต่งลายผ้า โดยการถักทอเส้นไหมและใยฝ้าย ด้วยเส้นสีทอง สีเงิน ลักษณะของผ้าจวนตานีจะมีแถบริ้วลายเป็นแนวนระหว่างผ้า และชายผ้าทั้งสองด้าน คำว่า จูวา หรือ จวน ในภาษามลายูแปลว่า ร่อง จึงทำให้เป็นที่มาของชื่อผ้าจวนตานี

ความโดดเด่นอีกประการ คือ สีของผ้าจวนตานี นิยมใช้สีที่ตัดกันโดยท้องผ้าจะใช้โทนสีหลักซึ่งได้แก่ สีเขียว น้ำตาล ฟ้า ม่วง ส่วนชายฝ้านิยมใช้โทนสีแดง นอกจากนี้ใช้สีที่ตัดกันแล้ว แถบผ้าจวนตานีโดยลักษณะทั่วไปจะมี 5 สี ซึ่งคำว่า “ห้า” ในภาษามลายูกกลางคือ “ลิมา” จึงเป็นที่มาของชื่อผ้าลิมา ลักษณะการใช้งานผ้าจวนตานี นิยมใช้เป็นผ้านุ่งคาดอกสำหรับสตรี และคาดเอวทับบนกางเกงสำหรับบุรุษ หรือใช้เป็นผ้าคลุมศีรษะ ผ้าจวนตานีถือว่าเป็นลักษณะพิเศษ มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ด้วยกรรมวิธีการถักทอที่ทำได้ยาก จึงทำให้มีราคาสูง ถูกนำมาใช้ในโอกาสพิเศษเท่านั้น เช่นสวมใส่ในการประกอบพิธีทางศาสนา หรือ ใส่ละหมาดวันฮีด



รูปที่ 26 ผ้าจวนตานี

ที่มา: [https://www.qsds.go.th/newqsds/thumbnaillSlider/details/silktravel\\_pn.html](https://www.qsds.go.th/newqsds/thumbnaillSlider/details/silktravel_pn.html)

### 4. ผ้าซอแก๊ะ

ผ้าซอแก๊ะ หรือในภาษามลายูกกลางเรียกว่า “ซอแก็ต” มีลักษณะเป็นผ้าผืนยาว มีการตกแต่งลวดลายที่สวยงาม เนื้อผ้าที่ใช้คือ ผ้าไหม หรือผ้าฝ้าย นำมาทอลวดลายด้วยด้ายทองและด้ายเงิน ชาวมลายูส่วนใหญ่นิยมนุ่งไว้บริเวณสะโพก ในอดีตความงามของผ้าชนิดนี้มาจากการถักทอ วัสดุ

ที่ใช้ทอตัวลวดลายของผ้า คือทองคำที่นำมาตีเป็นเส้นด้าย แล้วนำไปถักทอ แต่ในปัจจุบันเปลี่ยนมาใช้เส้นด้ายสำเร็จรูปแทน โทนสีที่นิยม ได้แก่ โทนสีแดง น้ำเงิน น้ำตาล ม่วง เป็นต้น ลวดลายที่นิยมถักทอส่วนใหญ่เป็นลายหน่อไม้ ลายดอกชบา ลายดอกพิกุล ปัจจุบันผ้าประเภทนี้นิยมนำมาใช้ในวันสำคัญ และงานนักขัตฤกษ์



รูปที่ 27 ผ้าซอแกะ

## 5. ปาเต๊ะ

ปาเต๊ะ หรือ บาดิก(Batik) เป็นผ้าชนิดหนึ่งที่มีรอยด่าง หรือลักษณะจุดเล็กๆ ที่เกิดจากการเขียนเทียน หรือขี้ผึ้ง บนผืนผ้าเพื่อไม่ให้ส่วนที่เขียนติดสี จากนั้นนำผ้าไปย้อมจนเกิดเป็นลวดลาย หากต้องการให้ผ้ามีหลายสีก็ต้องเขียนลายแล้วนำไปย้อมสีซ้ำหลายครั้ง ลักษณะเด่นของผ้าปาเต๊ะ คือ รอยแตกของสีที่มักเกิดจากรอยแตกของขี้ผึ้ง จึงทำให้เกิดลวดลายที่แปลกตา และสร้างความน่าสนใจ วิธีการย้อมนี้นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่ามาจากอินเดีย จากนั้นจึงมีการแพร่ไปยังอินโดนีเซีย ในประเทศไทยนิยมทำผ้าปาเต๊ะโดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศมาเลเซีย

ชาวมลายูในจังหวัดชายแดนภาคใต้ นิยมเรียกผ้าปาเต๊ะในรูปแบบของผ้าถุงว่า “โสร่งปาเต๊ะ” (Srong) แปลว่าผ้านุ่งในภาษาอินโดนีเซีย แต่สมัยก่อนจะเรียกผ้าชนิดนี้ว่า “ผ้ายาวอ” หรือ “ผ้าชวา” ตามลักษณะของผ้า

## 5.1 เทคนิคในการทำผ้าปาเต๊ะ สามารถแบ่งเป็น 3 วิธี ได้แก่

### 5.1.1 การเขียนลายผ้าด้วยมือ

เทคนิคชนิดนี้จะเป็นที่นิยมในหมู่ผู้มีฐานะทางสังคม และเป็นผู้ร่ำรวย เพราะการเขียนลายด้วยมือเป็นเทคนิคชั้นสูง ต้องอาศัยช่างที่มีประสบการณ์ และมีความประณีตอย่างมาก นอกจากนี้ยังต้องใช้เวลาในการเขียนพอสมควร โดยหากเป็นช่างที่มีความชำนาญจะสามารถเขียนลวดลายบนผ้าที่มีความยาว 3 หลา อย่างน้อย 1 สัปดาห์

การเขียนลายผ้าด้วยมือ จะต้องใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า จันติง (Canting) รูปร่างคล้ายปากกา แต่จะมีกรวยให้น้ำเทียนไหลออก มีด้ามสำหรับใช้จับเขียน การเขียนลายนั้นจะต้องทำตอนที่เทียนกำลังร้อน ให้เทียนติดบนเนื้อผ้าเพื่อกันสีที่ย้อมลงไป ส่วนลวดลายที่เขียนนั้นมักจะเกิดจากจินตนาการของช่างเขียน ไม่มีการวางรูปแบบของภาพ เพราะฉะนั้นช่างเขียนลวดลายจะต้องมีความชำนาญเป็นอย่างมาก รวมทั้งมีทักษะในการระบายสีและจัดวางองค์ประกอบของลาย ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ผ้าปาเต๊ะเขียนมือมีราคาค่อนข้างสูง

### 5.1.2 การพิมพ์ลายผ้า

เทคนิคชนิดนี้สร้างลวดลายโดยอาศัยแม่พิมพ์ที่อาจจะทำจากไม้หรือโลหะ โดยวิธีการทำคือจุ่มแม่พิมพ์ลงเทียนที่กำลังร้อนได้ที่ แล้วมาพิมพ์บ่มลงไปบนผ้า จากนั้นจึงนำไปย้อมสี หรือแต้มสี เทคนิคชนิดนี้มีลักษณะเด่นคือ เป็นการทาลวดลายซ้ำกัน และเนื่องจากสามารถทำได้ครั้งละหลายๆ ผืน จึงเป็นเทคนิคที่นิยมใช้ผลิตผ้าปาเต๊ะ มากกว่าเทคนิคเขียนลายผ้าด้วยมือ ทั้งนี้ความสวยงามของลวดลายนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับแม่พิมพ์ของลวดลายนั้นๆ ด้วย

### 5.1.3 ผ้าปาเต๊ะแบบพิมพ์สี

เป็นเทคนิคการพิมพ์ลายที่นิยมมากอีกชนิดหนึ่ง เป็นการทำเลียนแบบผ้าปาเต๊ะที่เขียนลายด้วยมือ ผสมกับเทคนิคการพิมพ์ผ้า ลักษณะของลวดลายจะมีสีสันสนใสกว่าเทคนิคอื่นๆ เพราะใช้การพิมพ์ผ้าและปาเต๊ะแบบใช้สีผสมกัน ผ้าชนิดนี้บางครั้งเรียกว่า “ผ้าเลียนแบบ” เพราะนอกจากลวดลายผ้าและสีสันสนใสแล้ว จะไม่มีรอยเทียนตกเหมือนเทคนิคอื่นๆ สีของเทคนิคชนิดนี้จะมีสีสันสดเพียงด้านหน้าเท่านั้น ส่วนด้านหลังของผ้าจะเห็นลวดลายไม่ชัดและสีไม่สดเท่าด้านหน้า

## 5.2 ลักษณะของสีที่ใช้ในผ้าปาเต๊ะ

ผ้าปาเต๊ะ มีสีสันทากหลาย มักประกอบไปด้วยสีดอก สีลวดลาย และสีของพื้นหลัง สามารถแยกสีที่ใช้ได้ 10 ประเภท ได้แก่

- 5.2.1. กลุ่มสีดำ (Black)
- 5.2.2. กลุ่มสีน้ำเงินแก่ (Prussian Blue)
- 5.2.3. กลุ่มสีฟ้าหรือสีน้ำเงินอ่อน (Ultramarine)
- 5.2.4. กลุ่มสีน้ำตาลเข้ม (Sepia)
- 5.2.5. กลุ่มสีน้ำตาลอมเหลือง (Yellow ochre)
- 5.2.6. กลุ่มสีเหลือง (Gamboge)
- 5.2.7. กลุ่มสีส้ม (Orange)
- 5.2.8. กลุ่มสีแดง (Red)
- 5.2.9. กลุ่มสีม่วง (Violet)
- 5.2.10. กลุ่มสีเขียว (Green)

กลุ่มสีเหล่านี้นิยมใช้ในการระบายในรายละเอียดที่ต้องอาศัยความประณีตของลวดลาย และใช้การย้อมในบริเวณที่เป็นพื้น แต่ปัจจุบันนิยมใช้สีเคมีประเภทสีเย็น Naphthol ใช้กับผ้าฝ้าย และหากเป็นผ้าไหมจะนิยมใช้สี Reative

## 5.3 ลวดลายบนผ้าปาเต๊ะ

สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่

- 5.3.1. ลวดลายเรขาคณิต
- 5.3.2. ลวดลายพรรณพฤกษา และสัตว์ต่างๆ
- 5.3.3. ลวดลายจากหนังตะลุง (ว้ายัง)



รูปที่ 28 ผ้าปาเต๊ะ หรือ ผ้าบาติก

#### 6. ผ้าปลาทู

ผ้าปลาทู หรือ ปลาตู๋ จัดอยู่ในจำพวกผ้าปาเต๊ะชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็นผ้ามัดย้อม ผืนยาว และผ้าปล่อย เนื้อผ้าที่ใช้ คือ ผ้าแพรจีน และผ้าไหมสีขาว มีการมัดย้อมโดยใช้ผ้าแพรมามัดลายด้วยเชือก และนำไปย้อมสี โดยสีส่วนใหญ่จะออกโทนสีชมพู หรือสีบานเย็น ลักษณะของลายส่วนใหญ่เป็นลายดอก ชาวมลายูนิยมนำผ้าปลาทูมาโพกหัว คลุมศีรษะ ผูกเอว หรือ เป็นสไบพาดไหล่ ในอดีตนิยมใส่ในหมู่ผู้ที่มีฐานะ เพราะราคาค่อนข้างสูง



รูปที่ 29 ผ้าปลาทู หรือ ผ้าปลาตู๋

## 7. ผ้าปะลิกัต

ผ้าปะลิกัต หรือในภาษามลายูเรียกว่า “ ปาลิกัต ” มีลักษณะเป็นผ้าฝ้ายคล้ายผ้าขาวม้า มีลวดลายเป็นช่องตารางหมากรุก หรือลายตาราง เนื้อผ้าที่นำมาตัดเย็บเป็นผ้าฝ้าย ผ้าไหม มีสีสันทสดใส นิยมใส่ในหมู่ผู้ชาย มักสวมคู่กับ ชุกกางเกง หรือ เสื้อตะโละบลาอ

## 8. ผ้าลือปะห์

ผ้าลือปะห์ หรือในภาษามลายูเรียกว่า “ กายนลือปะห์ ” มีลักษณะเป็นผ้าฝ้ายบาง เนื้อผ้าทำจากผ้าฝ้าย มีการตกแต่งลายผ้าด้วยลวดลายดอกไม้ รูปกลีบดอกไม้ ช่อดอกไม้ หรือใบไม้ ทำเป็นลวดลายเล็กๆ มีสีสันทสวยงาม นิยมใช้ประกอบพิธีทางความเชื่อและศาสนา เช่น การจัดพิธีมงคลแก่เด็กแรกเกิด หรือ พิธีเข้าสู่สู่นิตชาย



รูปที่ 30 ผ้าลือปะห์

### 2.1.3.3 ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมในวัฒนธรรมไทยมลายู

พื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ในอดีตนั้นเป็นเมืองที่มีที่ตั้งตามภูมิศาสตร์สำคัญ โดยเฉพาะปัตตานีในอดีตเป็นท่าเรือขนาดใหญ่มีความสำคัญทางการค้า คือการคมนาคมทางทะเล ทำให้มีการติดต่อค้าขายกับต่างประเทศ มีการอพยพย้ายถิ่นฐานของผู้คนหลายเชื้อชาติ ศาสนา จึงทำให้พื้นที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประเพณี และศิลปกรรมต่างๆ เมื่อได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมที่ไหลเวียนเข้าสู่พื้นที่ ผู้คนจึงได้ปรับเปลี่ยนและประยุกต์สิ่งเหล่านั้นให้เข้ากับบริบทและวิถีของวัฒนธรรมตัวเอง จนเกิดเป็นองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่มีความเฉพาะถิ่นและมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดทางด้านศิลปะบนสถาปัตยกรรมนั้นมีรูปแบบที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น ซึ่งจากร่องรอยที่ผู้วิจัยค้นพบ

พบว่าได้รับเอาอิทธิพลการออกแบบตกแต่งสถาปัตยกรรมจากวัฒนธรรมจีน อาหรับ ตะวันตก และพื้นที่บริเวณแถบแหลมมลายู ซึ่งนอกจากการตกแต่งที่ได้รับจากวัฒนธรรมนอกแล้ว ยังมีส่วนผสมของความเชื่อทางศาสนาเป็นจุดเชื่อมโยงในการออกแบบอีกด้วย

ลักษณะเด่นทางวัฒนธรรมด้านศิลปกรรมของชาวไทยมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ คือ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมที่มีวิวัฒนาการมาจากความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม และการผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งนอกจากเป็นเรือนยกพื้นใต้ถุนสูงแล้ว ยังมีลักษณะรูปทรงหลังคาที่โดดเด่น โดยทั่วไปหลังคาของเรือนไทยมลายูจะแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

### 1. หลังคาปั้นหย่า

หลังคาปั้นหย่า หรือ หลังคาลีมา คำว่า “ลีมา” แปลว่า “ห้ำ” ในภาษามลายู หมายถึงหลังคาที่นับได้ 5 สัน รูปทรงของหลังคานี้ได้รับอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมแบบชาวตะวันตก นับว่าเป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมของภาคใต้และพบได้ทั่วไปในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้



รูปที่ 31 หลังคาปั้นหย่า หรือ หลังคาลีมา

ที่มา: <http://www.reurnthai.com/index.php?topic=4978.240>

### 2. หลังคาจั่วมนิลา

หลังคาจั่วมนิลา หรือ หลังคาบลานอ คำว่า “บลานอ” หมายถึง “ชาวฮอลันดา” หลังคาบลานอนี้ ได้รับอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมของชาวฮอลันดา มีโครงสร้างของหลังคาเช่นเดียวกับหลังคาปั้นหย่า แต่จะมีจั่วติดอยู่เพื่อความสวยงาม

หลังคาจั่วมนิลา จะต้องมีจั่วอย่างน้อย 3 จั่ว มีการประดิษฐ์ลวดลายจากการแกะสลักไม้หรือปูนปั้นเป็นลวดลายประดับยอดจั่ว มีการเขียนลวดลายลงบนจั่ว ลายที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปคือลายรัศมีดวงอาทิตย์



รูปที่ 32 หลังคาจั่วมนิลา หรือ หลังคาบลานอ

ที่มา: <http://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/uploads/gallery/32/18493479.jpg>

### 3. หลังคาจั่วสามเหลี่ยม

หลังคาจั่วสามเหลี่ยม หรือ หลังคาแม่และ รูปทรงของหลังคานี้ได้รับอิทธิพลจากเรือนไทยในภาคกลาง พบมากในชุมชนตำบลตันหยงลูโละ และตำบลบางปู หรือ บริเวณอำเภอยะหริ่ง จังหวัดปัตตานี จุดเด่นของหลังคาจั่วสามเหลี่ยมคือมีปั้นลมปีกนก ที่ได้รับอิทธิพลจากรูปแบบสถาปัตยกรรมในมาเลเซีย แตกต่างกับปั้นลมไทยในภาคกลาง ซึ่งมีรูปร่างคล้ายลายเปลว หรือพญานาค





รูปที่ 33 หลังคาจั่วสามเหลี่ยม หรือ หลังคาแมงและ  
ที่มา: <https://www.facebook.com/mohammad.chekob>

นอกจากรูปแบบหลังคาทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาข้างต้น สิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมไทยมลายูคือ การแกะสลักลวดลายไม้เพื่อตกแต่งและความเป็นสิริมงคล ทั้งบริเวณช่องลม ฝาเรือน ยอดจั่ว และระเบียงบ้าน ไม่เพียงแต่ประดับตกแต่งที่อยู่อาศัยเท่านั้น แต่รวมไปถึงสถาปัตยกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา เช่น มัสยิดมือสุเหร่า บ้านโต๊ะอิหม่ามหรือผู้นำทางศาสนา ไปจนถึงไม้ปักหลุมศพอีกด้วย ซึ่งเอกลักษณ์ของตัวเรือนที่ช่างไม้นิยมประดับตกแต่งได้แก่

#### 4. เสายอดจั่ว หรือ หน้าจั่ว พาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในภาษามลายูเรียกว่า “บูเวาะห์ซูดง” และเรียกบริเวณหน้าจั่วว่า “ตูแบลายา” ลวดลายที่ช่างไม้ใช้ตกแต่งบริเวณนี้ มักจะใช้วิธีฉลุไม้หรือทำลายปูนปั้น ยอดจั่วจะมีลักษณะเป็นการแกะสลักส่วนหน้าจั่วมักจะเขียนลวดลายด้วยสีหรือตีเกล็ดไม้ให้เป็นรัศมีดวงอาทิตย์



รูปที่ 34 เสายอดจั่ว ตำบลขุนละหาร อำเภอยิ่งอ จังหวัดนราธิวาส

#### 5. รวาระเบียงบ้าน

มีลักษณะการตกแต่งโดยใช้ไม้ระแนงตีสลักกันเป็นลวดลายไม้แกะสลักเป็นเครือเถา หรือลายเรขาคณิต



รูปที่ 35 รวาระเบียงบ้าน ตำบลขุนละหาร อำเภอยิ่งอ จังหวัดนราธิวาส

#### 6. ช่องลมเหนือประตูและประตูหน้าต่าง

ลักษณะของช่องลมเหนือประตูหน้าต่างจะมี 2 ลักษณะ ได้แก่ลักษณะที่เป็นช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าและลักษณะที่เป็นครึ่งวงกลมแกะสลักอยู่เหนือประตู มักจะใช้ไม้แกะสลักให้โปร่งเป็นลายอักษรประดิษฐ์ เป็นองค์การอักษรอ่านหรือองค์การที่สรรเสริญอัลเลาะห์ เชื่อกันว่าเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ผู้อยู่อาศัย นอกจากนี้ยังแกะสลักไม้เป็นลวดลายเครือเถาและพืชต่างๆ



รูปที่ 36 ช่องลมเหนือประตู ตำบลขุนละหาร อำเภอยิ่งอ จังหวัดนราธิวาส

ที่มา: <https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9>

อย่างไรก็ตาม ศิลปกรรมที่ใช้ตกแต่งสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมไทยมลายูนั้น ไม่เหมือนกับศิลปกรรมของศาสนาอื่นๆ ที่ใช้ตกแต่งเพื่อตอบสนองความเชื่อทางศาสนาเช่นศาสนาพุทธหรือศาสนาคริสต์ที่สร้างมาในกรอบความเชื่อทางศาสนา ศิลปะในศาสนาอิสลามนั้นจะต้องอยู่ในขอบเขตที่ศาสนาอนุมัติ กล่าวคือศิลปะอิสลามไม่มีการแสดงออกที่เกี่ยวกับกามารมณ์ การร้องรำ หรือการวาดและปั้นรูปคน ซึ่งจะแตกต่างไปจากศิลปะจากโลกตะวันตกโดยสิ้นเชิง และด้วยข้อจำกัดดังกล่าวนี้จึงทำให้ช่างไม้จะต้องประดิษฐ์ลวดลายในลักษณะลวดลายตกแต่ง (Art of Ornament) แทน

โดยทั่วไปลวดลายแกะสลักในสถาปัตยกรรมไทยมลายูจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ลวดลายอักษรประดิษฐ์ (Calligraphic) เป็นลักษณะการตกแต่งลวดลายโดยใช้ตัวอักษรอาหรับ โดยรูปแบบของตัวอักษรนั้นนิยมประดิษฐ์ตัวอักษรแบบอักษรคูฟิค (Kufic) อักษรแบบนัสคี (Nuski) อักษรแบบซุลลูซี (Sullusi) คำที่นำมาประดิษฐ์มักจะมีมาจากองค์การในอัลกุรอาน เชื่อว่าเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ผู้อยู่อาศัย ลักษณะการตกแต่งนิยมแกะไม้แบบนูนต่ำ บางทีนิยมระบายสีบนตัวอักษรสีที่ระบายได้แก่สีเขียว สีเหลือง และสีทอง

2. ลวดลายเครือเถาและพันธุ์ไม้ (Floral Ornament) เป็นลักษณะการตกแต่งลวดลายโดยใช้ลวดลายจากพันธุ์ไม้ ประกอบไปด้วยดอก ผล กิ่งก้านและช่อใบ แกะสลักระดับช่องลมเหนือประตู หน้าต่าง ประตูฝาบ้าน ลายพืชที่นิยมใช้กันมากคือเถาองุ่น ใบผักกาด และพันธุ์ไม้ดอกชนิดต่างๆ หากเป็นพืชไม้ดอกจะใช้ลวดลายทั้งไม้ดอกบานและดอกตูม การจัดองค์ประกอบลายที่พบโดยทั่วไป

นิยมจัด 2 แบบ คือจัดให้มีความต่อเนื่องซ้ำๆกัน และจัดให้มีความสมดุลกันจากแกนกลาง ซึ่งลวดลายเหล่านี้สามารถพบในภาชนะ และการตกแต่งในอาคารสถานที่

3. ลวดลายเรขาคณิต (Geometrical Ornament) เป็นลักษณะการตกแต่งลวดลายที่ใช้เส้นตรง วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และรูปแฉกต่างๆ เป็นลายที่สามารถพบได้ทั่วไปตามช่องลม และราวระเบียงบ้าน เป็นต้น

#### 2.1.3.4 ประเพณีในวัฒนธรรมไทยมลายู

ประเพณีท้องถิ่นเกิดจากหลายองค์ประกอบที่มีอิทธิพลในการหล่อหลอมและผสมผสานเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นศาสนา วัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ การศึกษา และเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ที่สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากภูมิภาคอย่างอื่น ๆ เพราะในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้มีความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ ชาติพันธุ์ และความเป็นมาของประวัติศาสตร์บ้านเมือง ตามประวัติศาสตร์จะเห็นได้ว่าในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในอดีตเป็นที่อยู่ของคนเชื้อสายมลายูที่เคยนับถือภูตผีวิญญาณมาก่อน หลังจากนั้นศาสนาฮินดู พราหมณ์ พุทธ และศาสนาอิสลามก็ได้เข้ามาเผยแพร่ในอาณาจักรลังกาสุกะ ซึ่งสามารถแบ่งช่วงเวลาออกเป็น 2 ช่วง

**ช่วงแรก** คือ ลังกาสูกะในยุคสมัยศาสนา ฮินดู - พุทธ (พุทธศตวรรษที่ 20)

**ช่วงที่สอง** คือ ลังกาสูกะในยุคสมัยศาสนาอิสลาม (พุทธศักราช 2043-2475)

จากการผสมผสานของสองช่วงเวลาสำคัญในช่วงระยะเวลาแห่งความรุ่งเรืองของอาณาจักรลังกาสุกะ จึงทำให้เกิดวัฒนธรรมที่สืบทอดมาและผสมผสานรวมเข้ากับวัฒนธรรมอื่น จากวัฒนธรรมดั้งเดิมอย่างมลายูผสมกับวัฒนธรรมชวา เรียกว่า “มลายูชวา” ซึ่งภายหลังศาสนาอิสลามเข้ามามีบทบาทจึงเปลี่ยนเป็น “มลายูอิสลาม” ทำให้อิทธิพลของวัฒนธรรมมลายูดั้งเดิม เหลือเพียงร่องรอยไว้ในวิถีของสังคมของชาวไทยมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ปัจจุบันผู้รู้ทางด้านศาสนาอิสลามได้พยายามตักเตือนให้ชาวมุสลิมมลายูละเว้นพิธีกรรมความเชื่อของวัฒนธรรมมลายูชวา เพื่อให้เป็นมุสลิมที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ประเพณีที่ยังคงหลงเหลืออยู่จะต้องยึดโยงอยู่กับหลักคำสอนและแนวคิดตามหลักศาสนาอิสลามเท่านั้น ซึ่งประเพณีที่สำคัญนี้ ได้แก่ พิธีแต่งงาน พิธีแห่ก พิธีเข้าสู่หนัดชาย วันอาชูรอ เป็นต้น

## 1. พิธีแห่หนก

พิธีแห่หนกถือเป็นประเพณีในวัฒนธรรมไทยมลายูอย่างหนึ่งที่มีมาอย่างยาวนานในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ การแห่หนกมักจะถูกจัดขึ้นเพื่อสร้างสีสันและสร้างความสนุกสนานในพิธีเข้าสู่สันตชัย หรือ “มาโชะยะยาวี” ในภาษามลายู ในอดีตการแห่หนกจะมีการจัดประกวดนกที่ใช้ในการแห่เป็นครั้งคราว ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งในประเพณีที่เต็มไปด้วยความสวยงามและความสนุกสนานเป็นอย่างมาก แต่ในปัจจุบันพิธีแห่หนกค่อยๆสูญหายไปตามกาลเวลา สาเหตุมาจากความเชื่อที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามหลักการทางศาสนาอิสลาม จึงทำให้สามารถพบเห็นได้เพียงเฉพาะงานพิธีใหญ่ๆ บางพื้นที่หรือตามความต้องการของเจ้าภาพในหมู่บ้านเท่านั้น

### 1.1 ความเป็นมาของการแห่หนก

แต่เดิมพิธีแห่หนกเกิดขึ้นในชวาเมื่อหลายร้อยปีก่อน เป็นการละเล่นเพื่อความบันเทิงใจของพระธิดาแห่งชวา ไม่ได้ถูกใช้ในพิธีสันตชัยแต่อย่างใด ตามตำนานกล่าวว่าราชินีแห่งชวาองค์หนึ่งมีโอรสและธิดาหลายพระองค์ และพระธิดาองค์สุดท้ายทรงเป็นที่รักของราชาเป็นอย่างมาก จึงทำให้ราชาพยายามหาสิ่ง หลากหลายมาเพื่อสร้างความบันเทิงใจให้กับพระธิดา และหนึ่งการละเล่นที่พระธิดาชื่นชอบเป็นอย่างมากนั้นก็คือการจัดทำนกและตกแต่งสวนนกออย่างสวยงาม ในทุกๆ 7 วันจะมีการจัดขบวนแห่หนกไปรอบรอบลานพระที่นั่งเพื่อถวายให้พระธิดา ต่อมาเมื่อผู้ปกครองหัวเมืองทางใต้ได้ไปเห็นพิธีการแห่หนกนี้เข้า จึงนำมาจัดในบ้านเมืองของตน แต่ได้ปรับเปลี่ยนเพื่อสร้างความสนุกสนานรื่นเริงในพิธีเข้าสู่สันตชัยแทน ภายหลังพิธีแห่หนกนี้จึงได้แพร่หลายไปยังพื้นที่ต่างๆ จนเกิดเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 37 ภาพขบวนแห่หนก

ที่มา: [https://www.facebook.com/groups/PattaniArchitecture/?tn-str=\\*F](https://www.facebook.com/groups/PattaniArchitecture/?tn-str=*F)

## 1.2 จุดประสงค์ของการแห่

พิธีแห่ในวัฒนธรรมไทยมลายูถูกจัดขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานรื่นเริงให้กับชาวบ้านและลูกหลานที่มาทำพิธีเข้าสู่ันต์ชาย ซึ่งในปัจจุบันนอกจากการแห่ตัวนกแล้ว อาจจะมีการแห่ช้างแห่ม้า โดยในขบวนแห่จะใช้ช้างและม้าจริงๆ เพื่อสร้างความรื่นเริงเช่นเดียวกัน แต่ไม่ได้หมายความว่าทุกๆ พิธีเข้าสู่ันต์จำเป็นต้องมีการแห่หรือแอร์ช้างแห่ม้าเสมอไป เนื่องจากขบวนแห่เหล่านี้จะต้องเป็นไปตามความประสงค์ของเจ้าภาพ เมื่อเจ้าภาพต้องการจะให้มีการจัดพิธีแห่ ก็จะเริ่มเตรียมการโดยการเตรียมทำน

## 1.3 การเตรียมทำนสำหรับแห่

ขั้นตอนแรกต้องเตรียมหัวนกก่อน โดยช่างไม้จะใช้ไม้ท่อนที่มีขนาดใหญ่พอสมควรในการแกะสลักหัวนก นิยมทำด้วยไม้ทองหลางซึ่งเป็นเนื้อไม้อ่อน มีน้ำหนักเบาและง่ายต่อการแกะสลักลายตัวนก ช่างที่แกะสลักไม้นั้นจะต้องมีฝีมือ มีความประณีต เพราะหัวนกที่ทำขึ้นมานี้เป็นหัวนกในจินตนาการ มีลักษณะต่างจากนกที่สามารถพบเห็นโดยทั่วไป กล่าวคือ มีจะงอยปากขนาดใหญ่ มีหงอน หู และเขา บ้างก็มีวงและงานคล้ายกับช้าง สำหรับการทำดวงตานกจะใช้ลูกแก้วใสในการทำสำหรับส่วนอื่นๆ เช่น ลำตัว ขา ปีก และหาง จะถูกสร้างขึ้นโดยใช้ไม้ไผ่สานเป็นโครงลำตัวนกให้มีขนาดเหมาะสมกับหัวของนก ใช้ผ้าหรือกระดาษมาปิดลำตัวมีการตกแต่งโดยการวาดหรือแกะสลักให้มีความสวยงามตามความต้องการ ส่วนของปีกจะใช้ไม้ไผ่เหลาให้มีขนาดเล็กและบางเพื่อให้ปีกสามารถขยับขึ้นลงได้ในขณะที่ใช้แห่ ขนาดของนกจะเป็นไปตามความต้องการของเจ้าภาพ เจ้าภาพบางรายมีฐานะดีก็อาจจะทำนกที่มีขนาดใหญ่ สามารถขึ้นไปนั่งบนหลังนกได้ การแห่โดยทั่วไปจะใช้คนหาประมาณ 4-6 คน แต่สำหรับนกที่มีขนาดใหญ่กว่านั้นจะใช้การล่าโดยใส่ล้อเลื่อนสำหรับลาก



รูปที่ 38 ตัวนกที่ใช้ประกอบพิธีแห่

## 2. พิธีเข้าสู่สันตชาย

พิธีเข้าสู่สันตชาย หรือ “มาโซะยารี” ในภาษามลายู หมายถึง พิธีขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชายตามหลักการของศาสนาอิสลามที่ผู้ชายจะต้องทำพิธีเข้าสู่สันต โดยมิวัตุประสงค์เพื่อเป็นการทำความสะอาดร่างกาย เพราะบริเวณหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศ คือแหล่งหมักหมมเชื้อโรค จึงมีคำสั่งให้ทำการขลิบอวัยวะเพศ เพื่อความบริสุทธิ์ในการทำศาสนกิจ คือการละหมาदनั่นเอง ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้มักจะประกอบพิธีเข้าสู่สันตเมื่อเด็กผู้ชายมีอายุประมาณ 7-12 ปี แต่ในปัจจุบันบางครอบครัวก็ได้ทำการขลิบให้ทารกตั้งแต่แรกเกิด เพราะทารกส่วนใหญ่เกิดในโรงพยาบาล มีความเชื่อว่ามุสลิมชายทุกคนจะต้องเข้าสู่วัยที่จะต้องปฏิบัติตนเป็นมุสลิมอย่างสมบูรณ์ หากชายใดไม่เข้าพิธีเข้าสู่สันตชายหรือทำการขลิบอวัยวะเพศ จะถือว่าเป็นมุสลิมที่ไม่สมบูรณ์



รูปที่ 39 พิธีเข้าสู่สันตชาย หรือ พิธีขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชาย

### 2.1 รูปแบบของพิธีเข้าสู่สันตชายในวัฒนธรรมไทยมลายู

พิธีเข้าสู่สันตในอดีตบางครอบครัวจะจัดงานใหญ่โตและให้เด็กชายแต่งกายด้วยชุดมลายู ตัดด้วยผ้าซอแก็ง ส่วนบนหัวจะพันผ้าที่เรียกว่าผ้าอูเต็ง(ผ้าโพก) แล้วทำการแห่เด็กชายไปรอบๆ หมู่บ้านตามแบบฉบับประเพณีโบราณ ในขบวนแห่จะมีการแห่ขำ แห่ซำ แห่ม้า ประกอบอยู่ในขบวนแห่ด้วย นอกจากนั้นยังมีขบวนแห่เครื่องบายศรีมากมาย เช่น พานใบพลูประดับด้วยดอกไม้ พานสมัจจัต พันธุ์ข้าวเหนียว 3 สี ประกอบไปด้วยสีแดง สีเหลือง และสีขาว เป็นต้น เมื่อขบวนแห่เดินทางมาถึงสถานที่ทำพิธีเข้าสู่สันต เจ้าภาพก็จะทำการเลี้ยงอาหารต้อนรับผู้มาร่วมงาน ให้ขณะเดียวกันหมอบ้านผู้ทำพิธีก็จะเตรียมประกอบพิธีเข้าสู่สันตให้กับเด็กชาย เมื่อประกอบพิธีขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชายเรียบร้อยแล้วก็จะให้เด็กแต่งกายด้วยผ้าโสร่ง

ปัจจุบันพิธีเข้าสู่นัดไม้นิยมจัดใหญ่โต บางครอบครัวพาเด็กไปทำพิธีเข้าสู่นัดที่คลินิกหมอใกล้บ้าน แต่ปัจจุบันมีหน่วยงานราชการในท้องถิ่น จัดให้เป็นโครงการเข้าสู่นัดหมู่หลายๆคน เพื่อให้เด็กรู้สึกมีเพื่อนและรู้สึกคลายกังวล



รูปที่ 40 ขบวนแห่ในพิธีเข้าสู่นัดชาย

ที่มา: [https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9?\\_\\_tn](https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9?__tn)

### 3. ประเพณีในพิธีแต่งงาน

ประเพณีแต่งงานในวัฒนธรรมไทยมลายู หรือ “นิกะห์” ในภาษามลายู หรือที่ชาวบ้านในพื้นที่เรียกชื่อประเพณีอย่างติดปากว่า “มาแกปูไล๊ะ” ที่มีความหมายว่า “กินข้าวเหนียว” เป็นประเพณีดั้งเดิมของชาวไทยเชื้อสายมลายูที่มีการสืบทอดมาอย่างยาวนาน มีจุดเด่นตรงที่ขบวนขันหมากในงานแต่งงาน ซึ่งเป็นประเพณีที่ได้รับอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์ ก่อนที่ศาสนาอิสลามจะเข้ามามีบทบาทในช่วงเวลาต่อมา พิธีแต่งงานโดยทั่วไปของชาวไทยเชื้อสายมลายูในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้จะยึดแนวทางปฏิบัติตามหลักศาสนาอิสลาม ผสมกับความเป็นประเพณีท้องถิ่น โดยพิธีแต่งงานต้องทำตามหลักเกณฑ์ข้อบังคับของศาสนา ซึ่งมีอยู่ 5 ประการ คือ

1. จะต้องเป็นมุสลิม
2. มีของหมั้นหมายหรือสินสอด
3. จะต้องได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองของทั้งสองฝ่าย
4. มีพยานในการแต่งงานซึ่งต้องเป็นผู้ชาย อย่างน้อย 2 คน
5. ควรทำพิธีแต่งงานอย่างเปิดเผย ไม่เป็นความลับ



### 3.1 ความเป็นมาและความเชื่อของพิธีแต่งงานในวัฒนธรรมไทยมลายู

จุดเด่นของพิธีแต่งงานในวัฒนธรรมไทยมลายู คือ การเดินแห่ขบวนขันหมากในงานแต่งงาน ซึ่งสันนิษฐานว่าได้รับของวัฒนธรรมนี้มาจากศาสนาพราหมณ์ ในช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ต่อมาเมื่อศาสนาอิสลาม เข้ามามีบทบาทจึงทำให้ประเพณีบางอย่างของศาสนาพราหมณ์ที่ขัดกับหลักการทางศาสนาอิสลามค่อยๆหายไป บางอย่างถูกปรับเปลี่ยนไม่ให้ขัดกับหลักการทางศาสนาอิสลาม ดังเช่น การเดินแห่ขบวนขันหมากของเจ้าบ่าวไปยังบ้านเจ้าสาวในวันแต่งงาน ซึ่งเป็นประเพณีของคนไทยเชื้อสายมลายูที่ยังสามารถพบเห็นได้ในปัจจุบัน

การแห่ขบวนขันหมากในงานแต่งงานถือเป็นการแสดงออกทางฐานะของฝ่ายเจ้าบ่าว ขบวนแห่จะประกอบไปด้วยพานขันหมากตามที่ตกลงกันไว้ที่ของทั้งสองฝ่าย ซึ่งมีบางกรณีที่ฝ่ายหญิงไม่ได้กำหนดสินสอดหรือพานขันหมาก ในขบวนขันหมากจะมีสิ่งๆ หนึ่งที่สำคัญ คือ พานหมากพลู (bungซีเร๊ะ) และ พานข้าวเหนียวเหลือง (ปูโละสมางัต) เดินนำขบวน ตามด้วยพานใส่ของหวานต่างๆ เช่น วุ้น ทองฝอย ทองหยิบ ทองหยอด กาละแมร์ เป็นต้น โดยพานใส่ขนมหวานมักจะถือมาเป็นคู่ ถัดมาคือพานใส่ผลไม้ เครื่องแต่งกายของเจ้าสาวที่เจ้าบ่าวจะต้องมอบให้ เช่น ชุดเสื้อผ้า ผ้าละหมาด รองเท้า กระเป๋าสตรี หรือสิ่งของต่างๆตามความเหมาะสมที่จะมอบให้ ในขบวนขันหมากก็จะเต็มไปด้วยญาติพี่น้องของฝ่ายชาย หรือแขกที่ฝ่ายชายเชิญมาร่วมขบวน เมื่อขบวนเดินทางมาถึงสถานที่ทำพิธีแต่งงานก็จะมีคนออกมารับขบวนขันหมาก ซึ่งอาจจะเป็นผู้อาวุโส เจ้าภาพ รวมไปถึงเพื่อนญาติของฝ่ายหญิง รับพานมาตั้งไว้ที่หน้าบัลลังก์ หลังจากนั้นก็จะเข้าสู่พิธีแต่งงานตามพิธีการทางศาสนาต่อไปตามลำดับ

เมื่อเสร็จพิธีแล้ว บ่าวสาวก็จะมานั่งที่บัลลังก์และมีการเชื้อเชิญให้แขกของทั้งสองฝ่ายมาร่วมแสดงความยินดี โดยจะเชิญให้ญาติผู้ใหญ่ 3 คน มาทำพิธีกินข้าวเหนียว หรือ “มาแกปูโล๊ะ” โดยลักษณะของข้าวเหนียวจะมี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีขาว โดยญาติผู้ใหญ่จะป้อนข้าวเหนียวให้กับคู่บ่าวสาว การกินข้าวเหนียวเป็นการกินเพื่อฉลองพิธีสมรส แสดงถึงการยอมรับว่าบ่าวสาวและถือเป็นสมาชิกคนหนึ่งในครอบครัว ก็เป็นอันเสร็จสิ้นพิธี



รูปที่ 41 ขบวนขันหมากในวัฒนธรรมไทยมลายู ที่ประกอบไปด้วยพานหมากพลุ

ที่มา:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=429250200555029&set=a.114043262075726&type=3&theater>

#### 4. ประเพณีกวนขนมอาซุร (วันอาซุร)

อาซุร ในภาษาอาหรับแปลว่า การผสมหรือรวมกัน คือการนำเอาสิ่งต่างๆหลายอย่างมารวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การกวนขนมอาซุร เป็นประเพณีอย่างหนึ่งของชาวไทยเชื้อสายมลายูในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นการที่ผู้คนจะนำเอาสิ่งของที่รับประทานได้หลายอย่างมารวมกัน ในการกวนขนมอาซุรนั้นมักจะใช้หม้อหรือกระทะใบใหญ่ จากนั้นนำของกินที่เตรียมมาใส่ลงในหม้อหรือกระทะนั้น จากนั้นผู้คนที่มาร่วมงานก็จะช่วยกันกวนขนมให้เป็นเนื้อเดียวกันทั้งหมด หลังจากเสร็จแล้วก็จะแจกจ่ายให้คนทั่วไปได้รับประทานพร้อมกัน เป็นประเพณีที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคีและความมีน้ำใจต่อกัน



รูปที่ 42 การกวนขนมอาซุร

#### 4.1 ความเป็นมาและความเชื่อของประเพณีอาซุร

ความเป็นมาของประเพณีอาซุรนี้ เกี่ยวเนื่องกับความเชื่อทางศาสนาอิสลาม เรื่องราวเกิดจากเหตุการณ์น้ำท่วมโลกครั้งใหญ่ในสมัยนบีนุส (หรือโนอาห์ในคำกริเบเบิล) น้ำท่วมครั้งนั้นทำให้เกิดความเสียหายต่อไร่นา ทรัพย์สิน รวมไปถึงทรัพย์สินต่างๆของประชาชนของนบีนุส เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้ผู้คนมีอาหารจำกัด นบีนุส จึงได้ประกาศให้ผู้ที่มีอาหารเหลือพอที่จะรับประทานได้ นำมารวมและควรเข้าด้วยกัน เพื่อให้ทุกคนมีอาหารรับประทานและสามารถจ่ายจ่ายกันโดยถ้วนหน้า ประเพณีอาซุรในวัฒนธรรมไทยมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้น ไม่ใช่ประเพณีอาซุรอ์ของชาวชือะห์ เนื่องจากลักษณะของประเพณีอาซุรอ์ของชาวชือะห์นั้นเป็นการเสียนตัวด้วยใบมีดและเป็นการทำร้ายร่างกายตัวเอง

#### 5. พิธีขวัญข้าว (สมางตปาติ)

พิธีการทำขวัญข้าวเป็นพิธีที่เกี่ยวกับความเชื่อในอดีต ที่ผู้คนในสมัยก่อนมักจะเตือนคนในครอบครัวหรือลูกหลานให้รับประทานอาหารให้หมด ห้ามกินทิ้งกินขว้าง เพราะจะทำให้ขวัญข้าวเสียใจ และขวัญข้าวที่อยู่ในยุ้งฉางหรือเรือนเก็บข้าวเกิดความเสียใจแล้วหนีไปอยู่ที่อื่น เป็นสาเหตุทำให้การทำนาในฤดูกาลถัดไปไม่ได้ผลผลิต เป็นเรื่องที่คนเฒ่าคนแก่เริ่มมาตักเตือนลูกหลานตนเอง มิใช่เพียงคำสอนเด็กเท่านั้น แต่พิธีขวัญข้าวนี้นับเป็นความเชื่อของคนสมัยก่อนด้วย

### 5.1 ความเป็นมาและความเชื่อในพิธีขวัญข้าว

ในสมัยก่อนเมื่อเริ่มฤดูกาลเก็บเกี่ยวข้าวของแต่ละครอบครัว ผู้นำของครอบครัวก็จะออกไปหาหมอบ้านเพื่อให้ดูฤกษ์ยามที่เหมาะสมในการเกี่ยวข้าว เมื่อได้เวลาตามฤกษ์ยามแล้ว หมอบ้านก็จะทำหน้าที่ออกไปเกี่ยวข้าวในเวลากลางคืนมาจำนวน 7 รวง ซึ่งเป็นขวัญข้าว สาเหตุที่จะต้องออกไปเกี่ยวข้าวในเวลากลางคืนเพราะเชื่อว่าขวัญข้าวเป็นเพศเมีย มีความเขินอายจึงไม่ยอมให้มีผู้คนมาพบ หลังจากนั้นหมอบ้านผู้ทำพิธีจะนำขวัญข้าว 7 รวงดังกล่าวนี้ มาไว้ในเรือนเก็บข้าว และในวันรุ่งขึ้นเจ้าของที่นาจึงจะเริ่มเก็บเกี่ยวข้าวได้

โดยปกติการทำพิธีขวัญข้าวจะทำกันปีละ 1 ครั้งต่อ 1 ครอบครัว ไม่ว่าจะครอบครัวนั้นจะมีที่นาที่แปลงก็ตาม โดยการทำพิธีนั้นจะเริ่มทำที่นาแปลงแรกที่จะเริ่มเก็บเกี่ยวเท่านั้น เพราะถือว่าเมื่อทำการเก็บขวัญข้าวมาอยู่ในเรือนข้าวแล้ว ก็จะทำให้อยู่ได้เฉพาะขวัญข้าวที่ทำพิธีเท่านั้น หมอบ้านผู้ทำพิธีจะได้รับค่าตอบแทนเป็นข้าวเปลือก โดยเจ้าของที่นาจะมอบให้หลังจากผ่านพ้นฤดูเก็บเกี่ยวแล้ว

ในปัจจุบันความเชื่อเกี่ยวกับพิธีขวัญข้าวหาได้ยากมากแล้ว เนื่องจากเป็นความรู้ในสมัยก่อนที่ขัดกับหลักการทางศาสนาอิสลาม จึงทำให้ความเชื่อเหล่านี้สูญหายไปตามกาลเวลา

### การละเล่นในวัฒนธรรมไทยมลายู

#### 1. ว่าววงเดือน

ว่าววงเดือน มีชื่อเรียกในภาษามลายูว่า “วาบูแล” (Wau Bulan) ซึ่ง วา แปลว่า ว่าว และ บูแล หรือ บูหลัน แปลว่าดวงเดือน ว่าววงเดือนเป็นการละเล่นชนิดหนึ่งซึ่งมีโครงที่ทำจากไม้ไผ่ 7 ชิ้น ที่เหลาพอประมาณ สำหรับการทำแกนกลาง 1 ชิ้น ทำกงปีก 2 กง ทำเขาควาย 2 ชิ้น ทำบูโซ่หรือแอกที่ทำให้เกิดเสียง 1 ชิ้น และงวงว่าวอีก 1 ชิ้น นำมาประกอบกันเพื่อทำโครงว่าว จากนั้นนำกระดาษแก้วมาปิดส่วนปีกให้มิด วาดลวดลายลงในกระดาษสีโดยลวดลายที่วาดส่วนใหญ่จะนำมาจากลายฉลุบนผนังหรือลวดลายตามเสาไม้ของชาวมลายู หรือลายที่อยู่บนผ้าต่างๆ ส่วนแกนกลางมักจะทำลวดลายกนกแบบไทย ขนาดของว่าววงเดือนตามมาตรฐานนั้นจะมีความสูงหัวจนถึงหาง 7 ฟุต ความกว้างของปีก 6 ฟุต จึงเป็นขนาดที่พอเหมาะที่สุด การเล่นว่าวนั้นในอดีตถือว่าเป็นศิลปะเฉพาะที่ได้รับการสืบทอดมาหลายชั่วอายุคน ชาวพื้นเมืองมลายูในอดีตเชื่อว่าถ้าทำว่าววงเดือนให้มีขนาดเดียวกับ

ผู้ป่วยแล้วนำไปชักขึ้นให้วาวกิ้นลมบน แล้วทำให้ผู้ป่วยกางมือกางเท้าให้มีลักษณะเหมือนว่าวที่กลาง ลอยอยู่ ก็จะทำให้หายป่วยได้

นอกจากนั้นแล้ว ว่าววงเดือน การเคลื่อนไหวของว่าวที่ลอยอยู่บนฟ้าจะมีความอ่อนช้อย และมีลีลาที่สวยงาม นอกจากนั้นแล้วยังมีการชักว่าวเพื่อเป็นการพยากรณ์ถึงผลผลิตในฤดูเพาะปลูก เพราะว่าว่าวนั้นมีความเกี่ยวข้องกับลมและท้องฟ้า นั้นยังมีวิธีนำมาแข่งกัน โดยการแข่งขันนั้นจะแบ่ง ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ประเภทสวยงาม ประเภทขึ้นสูง ประเภทลอยอยู่บนฟ้าเป็นเวลานาน และ ประเภทเสียงดีหรือเสียงดัง มีจารีตประเพณีบางอย่างของชาวมลายูในอดีตที่มีความเชื่อเกี่ยวกับการ เล่นว่าว ซึ่งเชื่อว่า ว่าวจะนำพระราชพาไปยังพระภควังบนสวรรค์ จึงทำให้มีความสำคัญมาก เช่นปีไหน ที่ว่าวกิ้นลมไม่ต้องออกแรงมาก ในปีต่อไปนั้นการเพาะปลูกจะดี ดินฟ้าอากาศเป็นใจไม่ต้องลงทุนลง แรงมาก เป็นต้น



รูปที่ 43 ว่าววงเดือน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 2. การละเล่นสีละ

สีละ หรือ สีลัต หรือ “ปือติกา” ในภาษามลายู เป็นศิลปะการต่อสู้ของชาวมลายูในแหลม มลายู ทั้งมาเลเซีย อินโดนีเซีย และบริเวณสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของไทย ที่มีลีลาการเคลื่อนไหว ที่สวยงามในการต่อสู้ เป็นศิลปะการต่อสู้ที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน คำว่า สีละ มีรากศัพท์จาก ภาษาสันสกฤต คือ ศิละ เพราะแหลมมลายูในอดีตเป็นดินแดนที่ตั้งของอาณาจักรศรีวิชัย ซึ่งได้รับ อิทธิพลจากวัฒนธรรมความเชื่อแบบฮินดู ดังนั้นคำว่า สีละ จึงแปลว่า การต่อสู้ด้วยน้ำใจนักกีฬา ซึ่งผู้ ที่ศึกษาศิลปะการต่อสู้จะต้องมีวินัย และนำความรู้ที่ร่ำเรียนมาใช้ป้องกันตัว ไม่ใช่ร่ำเรียนเพื่อทำร้าย ผู้อื่นหรือสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น

สืละ คือศิลปะการต่อสู้ที่ผสมผสานการรำรำที่มีท่วงท่าอันงดงาม และเป็นที่นิยมในแหลมมลายู รวมถึงสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของไทย โดยหลักๆแล้วจะแบ่งตามวัตถุประสงค์ในการเล่น ซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. เป็นศิลปะการแสดงพื้นเมือง เป็นการโชว์ความสวยงามของศิลปะการต่อสู้ นิยมเล่นเพื่อความสนุกสนานในพิธีต่างๆ มากกว่าจะเป็นการต่อสู้ยกเอาจริงจัง
2. สืละ ที่มีวัตถุประสงค์การเล่นเป็นกีฬาพื้นเมือง มีการแข่งขันโดยมีการต่อสู้ โดยมีกฎเกณฑ์ กฎกติกา และมีการตัดสินแพ้ชนะอย่างเอาจริงจัง

## 2.1 ประเภทของสืละ

การเล่นสืละมีรูปแบบวิธีการเล่นที่เป็นแบบเฉพาะ ต่างจากศิลปะการละเล่นชนิดอื่น นอกจากจะเป็นการละเล่นเพื่อความบันเทิงแล้วเป็นการฝึกฝนให้ผู้เล่นมีพลังกำลัง และร่างกายที่แข็งแรง ลักษณะการละเล่นสืละ มี 2 รูปแบบหลักๆ คือ

2.1.1 สืละมือเปล่า หรือก็คือ การต่อสู้สืละแบบไม่ใช้อาวุธ ใช้เฉพาะร่างกาย คือมือ แขน และขา การเคลื่อนไหวปิดป้องและโจมตีคู่ต่อสู้ ผู้เล่นจะไม่กำหนดเหมือนมวยไทย เพราะในการเล่นสืละ จะเน้นการตบ จับแขน จับขาคู่ต่อสู้เพื่อเหวี่ยงให้ล้ม การใช้เท้าถีบเตะก็จะไม่หนักหน่วงอย่างมวยไทย ในปัจจุบันสืละมือเปล่าจะเน้นไปทางลีลาการแสดง และรำรำมากกว่าต่อสู้กันอย่างจริงจัง

2.1.2 สืละแบบใช้กริช เป็นการต่อสู้โดยคู่ต่อสู้จะต้องใช้อาวุธกริชในการต่อสู้ สืละประเภทนี้ จะมีความเอาจริงจังมากกว่าแบบมือเปล่า โดยมีการวางท่า การแทง การหลบหลีกและการทำลาย กล้ามเนื้อของคู่ต่อสู้เพื่อให้กริชหลุดจากมือ ซึ่งในสมัยก่อนการละเล่นประเภทนี้จะเล่นกันอย่างจริงจัง ใช้กริชฟันแทงกันอย่างถึงใจ แต่ในปัจจุบันเป็นเพียงการแสดงเบาๆ ลีลาการรำรำกริชมากกว่า



รูปที่ 44 การละเล่นสีละ

ที่มา: <https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9/posts/1114521028694606>

### 3. การละเล่นดีเกฮูลู

ดีเกฮูลู หรือ ลิเกฮูลู เป็นการละเล่นของชาวไทยมลายู โดยการขับกล่อมเป็นเพลง มีจังหวะปรบมือประกอบกับดนตรี คำว่าดีเก มาจากคำว่า ซีกิร (Zikir) หมายถึง การอ่านทำนองเสนาะ ส่วนคำว่า ฮูลู คือ ทิศใต้ รวมความหมายแล้วแปลว่า การขับกลอนเป็นทำนองเสนาะของทางใต้ ซึ่งแต่เดิมนั้นดีเกฮูลูนิยมแสดงในงานพิธีต่างๆ เช่น พิธีแต่งงาน หรือ พิธีเข้าสู่นิตชาย ในปัจจุบันดีเกฮูลูมักจะแสดงในงานฉลองเทศกาลต่างๆ ร่วมกับการแสดงอื่นๆ หรือในงานที่จัดขึ้นตามที่ต้องการ

โดยทั่วไปผู้แสดงดีเกฮูลูส่วนใหญ่เป็นผู้ชายล้วน แต่ในปัจจุบันบางคณะจะมีผู้หญิงร้องต้นเสียง คณะหนึ่งจะมีประมาณ 10 คน เป็นต้นเสียง 1-3 คน ที่เหลือเป็นลูกคู่ ลักษณะการแต่งกายของผู้แสดงดีเกฮูลูนั้น จะแต่งแบบพื้นเมือง คือ มีผ้าโพกหัว นุ่งโจงสวมเสื้อคอกลม ในเวลาต่อมาได้มีการเปลี่ยนแปลงการแต่งกายมาเป็นแบบสีละ คือ นุ่งกางเกงขายาว และนุ่งผ้าซอแคะทับไว้ข้างนอกสั้นเหนือเข่า สวมชุดตะโละบลาจอ และนิยมใช้สีของเสื้อผ้าเหมือนกันทั้งคณะ

### 3.1 วิธีแสดงของดีเกฮูลู

เริ่มต้นแสดงด้วยดนตรีโหมโรงเร้าอารมณ์คนดูก่อน โดยเครื่องดนตรีที่นำมาประกอบจะประกอบไปด้วย รำมะนาอย่างน้อย 2 ใบเพื่อตีเน้นจังหวะประกอบ และฆ้องเพื่อกำกับจังหวะของดนตรี บางที่ใช้ขลุ่ยและลูกแซ็คเป็นเครื่องดนตรีเสริม เพื่อสร้างจังหวะที่สนุกสนาน จากนั้นต้นเสียงจะออกมาร้องทีละคนโดยเริ่มเข้าสู่เรื่องราว เรื่องราวที่ร้องอาจจะนำมาจากเหตุการณ์บ้านเมืองในเวลานั้น เรื่องราวความรักของหนุ่มสาว หรือเรื่องตลก ในกรณีที่เป็นการแข่งขันกัน จะเป็นในลักษณะโต้ตอบบางครั้งก็จะร้องเพลงกระทบกระแทกเสียดสีกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นสีสันและสร้างความสนุกสนานให้กับคนดู



รูปที่ 45 การละเล่นดีเกฮูลู

ที่มา: <https://sites.google.com/site/wattanatumpaktai/home/li-ke-hulu>

### 4. การละเล่นหนังตะลุง

หนังตะลุง หรือ วายังกูลิต ในภาษามลายู เป็นชื่อที่ใช้เรียกการแสดงแบบเล่นเงา โดยคำว่า “วายัง” แปลว่า หุ่นหรือรูป ส่วนคำว่า “กูลิต” แปลว่าหนังหรือเปลือก เมื่อรวมทั้ง 2 ความหมายเข้าด้วยกันจะหมายถึง รูปหรือหุ่นที่ทำด้วยหนัง

ความเป็นมาของหนังตะลุงนั้นได้รับแบบอย่างมาจากอินโดนีเซียผ่านทางแหลมมลายู ส่วนอินโดนีเซียได้รับแบบอย่างการเล่นเงามาจากอินเดียอีกทอดหนึ่ง แต่ในอินเดียเรียกศิลปะการแสดงประเภทนี้ว่า “ฉายนากุกะ” วรรณกรรมที่ใช้ในการแสดงคือ มหากาพย์รามายณะ และ มหากาพย์



การตยทุท เนื่องจากพื้นที่ 3 จังหวัตชายแดนภาคใต้มีประชาชน 2 กลุ่มใหญ่ๆอาศัยร่วมกัน คือ ชาว มลายูมุสลิม และ ชาวไทยพุทธ ทั้งสองกลุ่มนี้จึงลักษณะการเล่นหนังตะลุงที่คล้ายคลึงกัน แต่จะ ต่างกันในส่วนองบริบทและเนื้อหาในการเล่าเรื่อง สำหรับชาวมลายูมุสลิมแล้วมีข้อห้ามการทำรูปคน จึงต้องแกะโอนหนังให้ดูผิดเพี้ยนจากมนุษย์ธรรมดา

#### 4.1 องค์ประกอบของหนังตะลุง

##### 4.1.1 นายหนัง หรือ คนเล่าเรื่อง

คือผู้ที่จะต้องเล่าเรื่องทั้งหมด เป็นผู้พากย์ตัวละครทุกตัวที่ใช้แสดง พร้อมกับเชิดรูปหนังไป ตามเนื้อเรื่อง ผู้ที่เป็นนายหนังจะต้องมีสติปัญญา มีปฏิภาณไหวพริบ มีศิลปะการเล่าและลีลาในการ พากย์หนังได้หลากหลายอารมณ์ และที่สำคัญคือมีความรู้รอบด้านโดยเฉพาะ หลักธรรมการสอนที่จะ สอดแทรกไว้ในการพากย์หนังเพื่อให้ผู้คนเกิดความสนใจ

##### 4.1.2 รูปหนัง หรือ วายัง

เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ทำมาจากหนังวัวหรือหนังควาย แต่หนังที่นิยมใช้ทำกันมาก ที่สุดก็คือหนังลูกวัวหรือลูกควาย เพราะมีไขมันไม่มาก ทำให้สีติดทนนาน วิธีทำรูปหนังเอาหนังวัวหรือ หนังควายชั้นที่หนาขึ้นมาแช่น้ำทิ้งไว้ หลังจากนั้นชุดขุ่นและชุดไขมันออกทั้งหมด จนหนังบางใส นำมาซึงให้ ตึงและตากให้แห้ง จากนั้นให้วาดรูปลงไปบนผืนหนังและใช้เครื่องมือแกะสลักลวดลาย นำสีผสมกาว ระบายบนตัวหนังตามจุดที่ต้องการ แล้วจึงตัดรูปตัวหนังออกจากหนังทั้งผืน จากนั้นนำมาผูกติดกับไม้ ดับซึ่งเป็นไม้ไผ่เหลาอย่างดี ตกแต่งส่วนประกอบอื่นๆ ให้เกิดเป็นรูปหนังที่เคลื่อนไหวได้

##### 4.1.3. เรื่องที่ใช้แสดง

จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ประเภทแรก คือ เรื่องโบราณที่จดจำกันมาเช่น รามเกียรติ์ แต่ถูกมาดัดแปลงมาเป็นเรื่องที่เล่าแบบท้องถิ่น และเลือกประเภทจักรวาลศาสตร์อีกเป็น จำนวนมาก ประเภทที่สอง คือ นิยายสมัยใหม่ที่นายหนังแต่งขึ้นมาเอง อาจมีการดัดแปลงจาก วรรณกรรม แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องความรัก การต่อสู้กับอุปสรรคของชีวิต และเรื่องราวเสียดสี สังคมเป็นต้น

#### 4.1.4 โรงหนังและองค์ประกอบของโรง

ลักษณะของโรงหนังจะเป็นโรงเรือนเล็กๆ โดยมีความกว้างประมาณ 4-5 เมตร เสาหน้าสูงประมาณ 5 เมตร เสาหลังสูงประมาณ 4 เมตร มีพื้นที่ยกสูงประมาณ 2 เมตร มีจอหนังเป็นผ้าสีขาว กว้างประมาณ 2.5 - 3 เมตร ยาว 4 - 5 เมตร ส่วนขอบจอเป็นสีทึบหรือเป็นผ้าที่วาดลวดลายเอาไว้



รูปที่ 46 ตัวหนังตะลุง(วาหยัง) ตำบลขุนละหาร อำเภอยี่งอ จังหวัดนราธิวาส

#### พิธีกรรมความเชื่อในวัฒนธรรมมลายู

ความเชื่อในวัฒนธรรมมลายูเกิดจากในอดีตในพื้นที่ที่มีการนับถือภูติ ผี วิญญาณ รวมไปถึงการนับถือเทพตามคติพราหมณ์ ฮินดู รวมไปถึงความเชื่อทางศาสนาต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและวิถีชีวิต การละเล่นต่างๆของผู้คน ถึงแม้ว่าในปัจจุบันความเชื่อเหล่านี้จะจางหายไปตามกาลเวลา แต่ก็ยังมีความเชื่อในวัฒนธรรมบางสิ่งที่ถูกส่งต่อ ซึ่งได้แก่

##### 1. ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรือกอลและ

เนื่องจากเรือกอลและเป็นเรือที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นพาหนะในการทำประมง และมีความสัมพันธ์กับท้องทะเลเป็นอย่างมาก จึงมีความเชื่อในการออกหาปลา หรือเสริมความเป็นสิริมงคล การสร้างเรือนั้นจะเริ่มสร้างวันใดก็ได้ แต่เมื่อสร้างเสร็จแล้วก่อนจะนำออกทะเลจะต้องทำให้เป็นมงคล และมีพิธีความเชื่อหลายอย่าง เช่น

- 1.1 วันที่เอาเรือลงน้ำจะต้องเป็นวันขึ้น 14 ค่ำของเดือนใดก็ได้
- 1.2 ก่อนนำไปใช้งานจะต้องให้ผู้นำศาสนามาสวดบนเรือเพื่อเป็นมงคล
- 1.3 ห้ามผู้หญิงมีประจำเดือนลงไปบนเรือ
- 1.4 ห้ามผู้หญิงนั่งหรือยืนบนหัวเรือ
- 1.5 เมื่อเรือออกสู่ทะเล ห้ามพูดจาหยาบค้าย และห้ามทำอาเจียนบนเรือ

## 2. ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่หนก

ในขั้นตอนพิธีแห่หนกสามารถปฏิบัติได้ 2 วิธี วิธีแรกคือการแห่หนกในช่วงเช้าพิธีเข้าสู่สันตชาย วิธีที่สอง คือ แห่ในช่วงเย็นของพิธีเข้าสู่สันตชายและแห่อีกครั้งหนึ่ง ของรุ่งเช้าวันถัดไป ก่อนจะเริ่มแห่หนก จะมีหมอบ้าน ผู้ที่ทำหน้าที่ขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชาย หรือ "โต๊ะมุเต็ง" ในภาษามลายู จุดเทียนรายคาถาอาคมแล้วเดินเวียนรอบหนก โดยจะเดินเวียนซ้าย 3 รอบแล้วเดินย้อนกลับอีก 1 รอบ จากนั้นจะให้ผู้ที่เข้าสู่พิธีสันตชายขึ้นไปนั่งบนหลังหนก โดยขณะที่ขึ้นตัวหนกจะต้องขึ้นทางขวา และตอนลงจากตัวหนกจะต้องลงทางซ้าย จากนั้นจึงเริ่มแห่ขบวนไปยังสถานที่ทำพิธี

รูปแบบขบวนผู้เบิกทาง โดยมีผู้หญิงถือเทียนหมากและกาน้ำ ถัดมาคือดอกตู โดยจะมีลักษณะเป็นบายศรีจัดทำด้วยใบพลูเป็นชั้นๆ มีตั้งแต่ความสูงสามชั้น ห้าชั้น หรือเจ็ดชั้น นอกจากนี้ในขบวนแห่หนกจะมีผู้ชายถืออาวุธขอให้องครักษ์ ซึ่งมีอาวุธได้แก่กริชและหอก ในขบวนแห่จะมีการเล่นดนตรีไปพร้อมๆกัน สูตรขบวนจะเป็นตัวหนกที่มีคนหามหรือลากนกกี่แล้วแต่กรณี

สำหรับสถานที่ทำพิธีจะมีผู้ที่คอยต้อนรับขบวนแห่หนกรออยู่ เมื่อขบวนแห่หนกมาถึงสถานที่แล้ว หมอบ้านจะทำการร่ายอาคมและทำพิธีเชือดคอกน กก็เป็นอันเสร็จพิธีแห่หนก จากนั้นก็จะเป็นพิธีเข้าสู่สันตชายเป็นลำดับต่อไป

### 2.1 ความเชื่อในพิธีแห่หนก

2.1.1 ก่อนจะเริ่มขบวนแห่หนก ทั้งมีการวางนกไว้เฉยๆ ห้ามมิให้ผู้ใดเดินผ่านหน้าหนกเป็นอันตราย ตามความเชื่อโบราณแล้วผู้ที่เดินผ่านหน้าหนกจะมีอันเป็นไปต่างๆ ด้วยเหตุนี้จึงมีการวางไม้ปักหน้าหนกเอาไว้เพื่อให้เป็นที่สังเกต

2.1.2 บุคคลที่ขึ้นไปนั่งบนนก นอกจากผู้ที่จะเข้าพิธีสุมัตชายแล้ว จำเป็นจะต้องมีผู้ที่ขึ้นไปนั่งด้วย หากในกรณีที่ชาวบ้านจัดพิธีแทนกันเอง จะต้องมีผู้ที่สืบเชื้อสายเจ้าเมืองขึ้นไปนั่งด้วยอีกคนหนึ่ง

2.1.3 เมื่อเสร็จสิ้นพิธีแทนแล้ว หลังจากที่หมอบ้านทำพิธีเชือดคอนกแล้ว จะต้องนำหัวไปเก็บไว้ในสถานที่สมควร

### 3. ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง

นอกจากหนังตะลุงจะเป็นเรื่องบันเทิงใจอย่างมหรสพทั่วไปแล้ว ยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์ปะปนอยู่ด้วยดังต่อไปนี้คือ

#### 3.1 ความเชื่อเกี่ยวกับครุหมอ

ครุหมอคือบูรพาจารย์และบรรพบุรุษที่นายหนังแต่ละคนสืบเชื้อสายมา โดยเชื่อว่าครูเหล่านั้นยังห่วงใยผูกพันกับนายหนัง หากนายหนังบูชาเช่นพลีตามโอกาสอันควร ครุหมอก็จะให้คุณ แต่หากละเลยก็อาจให้โทษได้ หนังตะลุงแทบทุกคนจึงมักตั้งบั้ง หรือ แขนงไว้ข้างฝาในที่สูง ปักรูปเทียนบูชาและจะมีพิธีไหว้ครูเป็นระยะๆ เช่น 3 ปีต่อครั้ง ปีละครั้งเป็นต้น ทั้งนี้แล้วแต่จะตกลงกับครูอย่างไร

#### 3.2 ความเชื่อเกี่ยวกับรูปหนัง

เชื่อว่ารูปหนังแต่ละประเภทมีศักดิ์ไม่เท่ากัน การจัดเก็บต้องเป็นระเบียบ เป็นหมวดหมู่ และต้องเอารูปที่มีศักดิ์สูงไว้บนเสมอ นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับ รูปศักดิ์สิทธิ์ การทำรูปชนิดนี้ต้องเลือกหนังสัตว์ที่ตายไม่ปรกติ เช่น ถูกฟ้าผ่าตาย คลอดลูกตาย และหากเลือกชนิดสัตว์ได้เหมาะสมกับรูปก็ยิ่งจะทำให้ขลัง เช่น รูปตลกทำด้วยหนังหมี่ รูปฤๅษีทำด้วยหนังเสือ เป็นต้น

#### 3.3 ความเชื่ออื่นๆ

มักเป็นเรื่องไสยศาสตร์ที่ทำเพื่อป้องกันปัดเป่าเสนียดจัญไร หรือ ขอความสวัสดิมีชัย เช่น ก่อนขึ้นโรงดินเวียนโรงทำพิธีปัดเสนียด ผูกหนวดราม (เชือกผูกจ้อ) เส้นสุดท้ายพร้อมว่าคาถาผูกใจคน เป็นต้น

เนื่องจากสมัยก่อนเป็นการละเล่นศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรม ที่พัฒนามาจากความเชื่อพื้นเมืองดั้งเดิม ให้เป็นตัวแทนของผีบรรพชน ในอดีตหนึ่งตระกูลจึงไม่ใช่ของคนธรรมดาสามัญทั่วไป

#### 5. ความเชื่อเกี่ยวกับกริช

กริช ถือได้ว่าเป็นอาวุธสั้นที่มีความอันตรายอย่างยิ่ง เป็นอาวุธที่ใช้แทงศัตรูในระยะประชิด และใช้กันอย่างกว้างขวางในบริเวณแหลมมลายูรวมไปถึงในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ สังคมมลายูในอดีตมีความเชื่อกันว่า กริชบางเล่มมีวิญญาณ มีความศักดิ์สิทธิ์ ช่างทำกริชจะต้องพิธีพิถันตั้งแต่การแสวงหาเหล็กที่จะนำมาใช้ทำกริช รวมไปถึงวิธีทำ วิธีเก็บ วิธีรักษา จนไปถึงวิธีใช้ และมีความเชื่อว่า หากจะมอบกริชให้เป็นมรดกหรือให้คนที่รับเป็นเจ้าของต่อไป ก็จะต้องมอบให้กับคนอื่นที่ราศีตรงกัน (ศรีศักรและคณะ, 2550)

สาเหตุดังกล่าว อันเนื่องมาจากจากอิทธิพลด้านวัฒนธรรมและความเชื่อที่เชื่อมโยงมาจากยุคสมัยที่ผู้คนสมัยนั้นยังนับถือภูตผีวิญญาณ จากนั้นเมื่อกาลสมัยเปลี่ยนผ่าน ผู้คนมีการเปลี่ยนถ่ายความเชื่อเข้าสู่ยุคฮินดู- พราหมณ์มีการนับถือเทพเจ้า ซึ่งมีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอินเดีย และในยุคนี้เอง ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าเริ่มเข้ามามีบทบาทต่อสังคมของชาวมลายูเป็นอย่างมาก เข้าสู่วิถีและวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ รวมทั้งความเชื่อที่แฝงอยู่ในกริช เช่น ด้ามกริชบาตอกาลอ ที่แปลว่า กริชที่เป็นรูปยักษ์นั้น ผู้แกะสลักจะต้องใส่จิตวิญญาณลงไปในด้ามกริช เพื่อให้มีคุณลักษณะที่น่าเกรงขาม โดยในช่วงที่กำลังแกะด้ามกริชนั้นจะต้องอยู่ห่างไกลจากผู้คน จะต้องใส่อาคมและจิตวิญญาณความเป็นยักษ์มารเข้าไปในขณะที่แกะสลัก กล่าวกันว่าเมื่อทำเสร็จแล้วจะต้องมีการทดสอบคุณสมบัติ หากนำไปให้ลิงหากถึงกล้วยและหนีไป แสดงว่าด้ามที่ทำมาประสบความสำเร็จ



รูปที่ 47 กริชชาติตอกาลอ หรือ กริชชาติที่เป็นรูปหน้ายักษ์

## หัตถกรรมในวัฒนธรรมไทยมลายู

### 1. เรือกอและ

เรือกอและเป็นเรือที่ใช้เป็นพาหนะในการประมง การสร้างเรือกอและนั้นจะต้องอาศัยความประณีตมาก ผู้ที่จะต่อเรือกอและจะต้องเป็นผู้ที่มีฝีมือมีประสบการณ์สร้างเรือเป็นเวลานาน และจะต้องได้รับการสืบทอดความรู้จากนายช่างต่อเรือคนก่อน ซึ่งในขั้นแรกผู้ที่จะต่อเรือกอและจะต้องเป็นลูกมือของนายช่างที่มีความชำนาญเสียก่อน จากนั้นจึงค่อยๆเรียนรู้วิธีการจนต่อมาสามารถเป็นนายช่างต่อเรือกอและได้เอง

นอกจากเครื่องมือต่างๆแล้ว สิ่งที่สำคัญที่สุดในการต่อเรือกอและ คือไม้ โดยทั่วไปจะนิยมใช้ไม้เนื้อแข็งที่เรียกว่า ไม้ตะเคียนทองหรือเรียกอีกอย่างว่า “ไม้เจื่องา” ในภาษาท้องถิ่น การต่อเรือกอและแต่เดิมนั้นจะไม่ใช้ตะปูเลย แต่จะนำไม้ตะเคียนชนิดเดียวกัน มาทำเป็นสลักใช้แทนตะปู เพราะมีความทนทาน กันน้ำมากกว่าและไม่เป็นสนิมอีกด้วย

เรือกอและมีสองชนิด คือ ชนิดหัวยาวและชนิดหัวสั้น มีขนาดที่หลากหลายขนาดโดยทั่วไปนั้น ความยาวจากหัวถึงท้าย 6 - 10 มีความกว้างประมาณ 2-4 คอก จากท้องเรือถึงแคม ประมาณ 2-3 คอก เรือกอและนั้นไม่มีตาตฟ้าเรือ มีลักษณะยาวจึงทำให้แล่นได้เร็ว ส่วนหัวและท้ายของเรือจะมีการตกแต่งต่อให้เชิดยาวด้วยไม้กระดานแผ่นใหญ่ โดยให้ส่วนหนาของไม้กระดานทำมุมกับผิวน้ำ ประมาณ 80 องศา

### 1.1 การตกแต่งลวดลายของเรือกอลและ

นอกจากเป็นเรือที่มีรูปร่างสวยงามแล้ว เรือกอลและยังมีความงามที่เป็นเอกลักษณ์เด่นของเรือ มีการวาดลวดลายลงบนตัวเรือด้วยสีน้ำมัน โดยสีที่นิยมใช้นั้นนิยมใช้สีที่มีความสดใส เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง เขียว ขาว มีการตกแต่งหัวเรือและท้ายเรือ และยังมีแกะไม้ประดับตกแต่งอีกด้วย



รูปที่ 48 เรือกอลและ หาดตะโละกาโปร์ จังหวัดปัตตานี

## 2. กรงนก

การเลี้ยงนกเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตผู้คนในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ จุดเด่นคือมีกรงนกรูปแบบหลากหลายตามความชื่นชอบและสถานะของเจ้าของนก รวมทั้งเป็นการบ่งบอกถึงฐานะของผู้เลี้ยงอีกด้วย กรงนกที่สามารถพบได้ในวัฒนธรรมไทยมลายูสามารถแบ่งออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

### 2.1 กรงนกเขา

เป็นกรงสำหรับเลี้ยงนกเขา ใช้วัสดุไม้ในการประกอบ มักจะทำโดยใช้ไม้ไผ่และไม้จริงผสมกัน ซึ่งของกรงจะทำด้วยไม้ไผ่ โครงของกรงนกทำด้วยหวาย มักจะทำเป็นทรงกลม หรือทรงกระบอก มีประตูสำหรับเปิดปิดข้างๆกรง ขนาดของกรงนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกันออกไป โดยกรงนกเขาชั้นจะมีขนาดใหญ่กว่ากรงของนกเขาชวา โดยขนาดทั่วไปนั้นจะสูงประมาณ 25-30 เซนติเมตร และมรเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 30 เซนติเมตร

## 2.2 กรงนกเขาชวา

เป็นกรงสำหรับเลี้ยงนกเขาชวา วัสดุที่ใช้ประกอบ คือ ไม้ไผ่ และไม้จริง มีลักษณะรูปร่างเป็น กล่องสี่เหลี่ยมทรงสูง มีความสูงประมาณ 40 เซนติเมตร และมีความกว้างประมาณ 25 เซนติเมตร ซึ่งของกรงนกจะทำด้วยไม้ไผ่เหลาเป็นซี่เล็กๆ มีประตูเปิดปิดอยู่ข้างกรงนก มีการแกะสลักไม้เพื่อตกแต่งตัวกรง หัวกรงนกนิยมใช้ไม้หรืองาช้าง ส่วนขอเกี่ยวนั้นมักนิยมทำด้วยโลหะธรรมดา หรือทองเหลืองเป็นรูปสัตว์ต่างๆ เช่น มังกรหรือนกในตำนาน ผ้ามคลุมกรงนกมีไว้เพื่อกันไม่ให้นกตกใจเวลาเคลื่อนย้าย มักจะใช้ผ้าที่มีลวดลายและสีสดใส

## 2.3 กรงนกหัวจุก

เป็นกรงสำหรับเลี้ยงนกกรงหัวจุก วัสดุที่ใช้ประกอบกรง คือ ไม้จริงและไม้ไผ่ โดยไม้ไผ่นั้นจะนำมาเหลาเป็นซี่กลมๆ ตัวกรงนั้นทำด้วยไม้มีการแกะสลักตกแต่งเป็นรูปดอกไม้และลวดลายต่างๆ เรียกว่ากรงแกะดอก ตัวขอเกี่ยวทำด้วยทองเหลืองนิยมหล่อเป็นรูปสัตว์ เช่น มังกรหรือนกในตำนาน เนื่องจากในพื้นที่สามจังหวัดมีการแข่งขันกรงหัวจุกระดับอาเซียน จึงทำให้กรงได้รับความนิยมในหมู่คนเล่นนกและเลี้ยงกันมากในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้



รูปที่ 49 กรงนกหัวจุก

ที่มา: [http://mhorpon.com/index.php?route=product/product&product\\_id=165](http://mhorpon.com/index.php?route=product/product&product_id=165)



### 3. เสื่อกระจูด

กระจูด เป็น พรรณไม้ชนิดหนึ่งมีลำต้นกลม ข้างในกลวง มีเยื่ออ่อนคั้นเป็นข้อๆ พบมากในสถานที่ชื้นแฉะ เช่น บริเวณชายทะเลสาบสงขลาในตำบลทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง หรือบ้านทอน ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาสชาวบ้านในพื้นที่มักจะนำมาสานเป็นเครื่องใช้ต่างๆ โดยจะตัดลำต้นมาคลุกโคลนดินสี จากนั้นนำไปตากแดด ตากน้ำค้าง นำมาทุบให้แบน แล้วสานเป็นเสื่อ กระจูด เสื่อ ผาบ้าน หรือผังกั้นห้อง

3.1 ลักษณะของเครื่องจักสานที่ใช้กันในกลุ่มชาวมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้สามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

3.1.1 เครื่องจักสานที่ใช้เป็นภาชนะ เช่น ตะกร้า กระจดั่ง กระจบุง

3.1.2 เครื่องปู หรือ รองพื้น เช่น เสื่อปาหนัน เสื่อกูแว เสื่อกระจูด

3.1.3 เครื่องใช้ที่ประกอบในการก่อสร้าง เช่น ผังกั้นห้อง ผาเพดาน ผาบ้าน โดยทั่วไปมักจะใช้กับเรือนที่สร้างด้วยไม้ โดยการสานนั้นจะทำกับไม้ไผ่ เรียกว่า ผาขัดแตะ

3.1.4 ประเภทของใช้ทั่วไป เช่น กระจเป่า ที่รองจาน ผาซี พัด เป็นต้น

การย้อมสีกระจูดจะใช้สีย้อมประเภทย้อมร้อนโดยส่วนใหญ่จะใช้สีย้อมผ้า ชนิดย้อมไหม จะนิยมย้อมให้เป็นสีแดง น้ำเงิน เขียว ส้ม ชมพู และสีม่วง ก่อนที่จะย้อมสีนั้นจะต้องล้างน้ำโคลนออกให้หมดเสียก่อน มิฉะนั้นจะทำให้เส้นตอกสีไม่สด โดยต้นกระจูดที่นำมาย้อมจะมัดเป็นคำประมาณ 10 – 20 ต้น ผับทบไปมาเป็นท่อนสั้นๆ ใส่ลงในน้ำสีให้เดือด ต้มทิ้งไว้ประมาณ 10 – 15 นาที พลิกไปมาเพื่อสังเกตว่าสีกระจายไปทั่วหรือไม่ เมื่อตอกดูสีจนทั่วแล้ว ให้ไปล้างในน้ำธรรมดา ล้างให้สะอาดดีไม่มีสีตกแล้วนำไปตากแดดโดยนำไปแขวนกับราว จะทำให้เส้นตอกแห้งพอดีเสมอกัน จากนั้นให้นำไปตากอีกครั้ง เสร็จแล้วมัดให้แน่น มัดเป็นมัดๆเพื่อไม่ให้เส้นตอกพองตัว เพราะหากถูกลมแล้วจะทำให้พองตัวสานลำบากขึ้น เมื่อได้เส้นตอกที่แห้งดีแล้วก็นำมาสานกับกระจูดที่ไม่ได้ย้อมสี โดยเฉพาะส่วนที่สานเป็นลายดอกหรือลาย ลายสานที่ทำออกมาจะเด่นมากกว่าการสานด้วยกระจูดที่

ทำการย้อมสีทั้งหมด คู่สีที่นำมาสานด้วยกัน คือ สีฟ้า – สีเขียว , สีชมพู – สีม่วง , สีเขียว – สีแดง , สีส้ม – สีเหลือง เป็นต้น

3.2 ลักษณะของลายสานและลายกระจุกสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ

3.2.1 แม่ลาย ลายพื้นฐานหรือลายแม่บท เป็นลวดลายที่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนเป็นลายที่สามารถนำไปพัฒนาหรือพลิกแพลงในลายอื่นๆ

3.2.2 ลายพัฒนา เป็นลายที่ดัดแปลงจากแม่ลายโดยมีการสานที่แน่นอน ดัดแปลงเฉพาะทิศทางของการสานที่เป็นเส้นตั้งหรือเส้นนอน หรือมีการเปลี่ยนทิศทางของเส้นตอกไปจากกฎเกณฑ์เดิม เช่น วางตอกทะแยง หรืออาจจะมี ความแตกต่างในรายละเอียดปลีกย่อย ทั้งนี้เพื่อให้ดูมีความสวยงามแปลกตาไปจากเดิม

3.2.3 ลายประดิษฐ์ เป็นลายที่นำเอาแม่ลาย หรือลายพื้นฐานมาทำโดยการสานลายดอก มีลักษณะดอกลายที่ต่อเนื่องกันในรูปแบบของการซ้ำอย่างมีจังหวะมากกว่า 2 ลายขึ้นไป ลายชนิดนี้มีความแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่นในแง่ของการผูกลาย ลายประดิษฐ์ที่นิยมสานกันมีหลากหลาย เช่น ลายกอดอ รวยอ ลายแถวชิงดวง ลายขัด ลายบุหงาตาโยง เป็นต้น (ดลมนรร์จและคณะ, 2534)

3.3 การเรียกชื่อลาย

มักจะเรียกชื่อของลวดลายตามชื่อของสิ่งของและปรากฏการณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถแยกกลุ่มชื่อลวดลาย ได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่

3.3.1 ประเภทอาหาร คือ ชื่อลายที่เรียกตามชื่ออาหาร เช่น ลายขนมเปียกปูน หรือลายบุหงาลาดู เป็นต้น

3.3.2 ประเภทพันธุ์พฤกษา คือ ชื่อลายที่เรียกตามชื่อของดอกไม้ หรือผลไม้ เช่น ลายบุหงานือเราะ ลายบุหงาตันหยงหรือลายดอกพิกุล ลายตาเปาะชื่อตอหรือลายใต้เปลือกมังคุด เป็นต้น

3.3.3 ประเภทสัตว์ คือ ชื่อลายที่เรียกตามชื่อสัตว์ หรือ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ หรือ ลักษณะเด่นของสัตว์นั้นๆ เช่น ลายงูเหลือม ลายขีดตาแมว ลายกิ้งกือหรือลายฟันปลาฉลาม ลายดาตอลิแป หรือลายตีนตะขาบ เป็นต้น

3.3.4 ประเภทเครื่องใช้ คือ ชื่อลายที่เรียกตามเครื่องใช้ หรือเครื่องมือต่างๆ เช่น ลายปากส้อม ลายบุหงาซีกูหรือลายข้อศอก ลายปะสมิละหรือลายสีในหนึ่งห้อง เป็นต้น

3.3.5 ประเภทสิ่งก่อสร้างและปรากฏการณ์ธรรมชาติ คือ ชื่อลายที่เรียกตามสิ่งก่อสร้างหรือ วัสดุในการก่อสร้าง หรือลายธรรมชาติ เช่น ลายตาเปาะจาโตหรือลายสี่เหลี่ยมจัตุรัส ลายตูบือเลาะ หรือลายหินแตก ลายอาเนาะซุงหรือลายสายธาร



รูปที่ 50 ลายเสือกระจุด จังหวัดนราธิวาส

#### 4. ลวดลายและศิลปะบนภาชนะเครื่องใช้

ถ้วยชาม จาน หรือเครื่องปั้นดินเผาเป็นภาชนะที่มีคุณค่าในเชิงศิลปะค่อนข้างสูง เนื่องจากเป็นภาชนะที่มีขบวนการผลิตที่พิถีพิถัน และมีความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ยาวนาน เป็นศิลปะที่มีทั่วไป ภาชนะนั้นสามารถแบ่งตามวัสดุที่ใช้เป็นส่วนประกอบของภาชนะนั้นๆ ถ้วยชาม เครื่องปั้นดินเผา (Pottery) ภาชนะโลหะ (Metal Work) เครื่องแก้ว (Glass Work) และภาชนะที่สร้างจากวัสดุอื่นๆ

เครื่องถ้วยชาม นอกจากจะมีความสำคัญทางโบราณคดีแล้ว ยังมีวัตถุที่มีความแข็งแรงคงทน นานมาก จึงทำให้เป็นหลักฐานเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์เป็นอย่างดี ซึ่งในอดีต ถ้วยชามเหล่านี้บางชิ้น

มาจากต่างถิ่น ต่างประเทศ มีทั้งจากโลกตะวันตก จีน ญี่ปุ่น อาหรับ หรือแม้กระทั่งของไทย สิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองของเมืองปัตตานีในอดีต ที่เคยเป็นเมืองท่าที่สำคัญของชาติต่างๆ ที่เข้ามาแลกเปลี่ยนสินค้าหรือติดต่อสัมพันธ์กัน

จากการพิจารณาลวดลายและลักษณะบนภาชนะเครื่องใช้ของชาวมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้แล้ว แบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ ดังนี้

1. แบบตะวันตก มีลักษณะลวดลายเป็นเหมือนรูปของธรรมชาติ(Realistic) เช่น ภาพมนุษย์ หากเป็นภาพธรรมชาติทิวทัศน์ จะมีการใช้หลักทัศนียวิทยา (Perspective) อย่างถูกต้อง มีการเน้นลายเส้นและไล่สีน้ำหนักของลวดลายอย่างชัดเจน อาจจะมีศิลปะรีออคโคโค (Rococo) ผสมอยู่ด้วย

2. แบบจีน ช่างจีนมีความชำนาญด้านเครื่องปั้นดินเผา ลวดลายเช่นนี้จึงมีมากและขายอย่างแพร่หลาย เครื่องถ้วยชามแบบจีนมีอิทธิพลและเป็นต้นแบบในการทำเครื่องถ้วยชามให้กับประเทศต่างๆทั่วโลก รองจากชาวมุสลิม ลวดลายของถ้วยชามแบบจีนส่วนใหญ่จะเป็นรูปธรรมชาติ เช่น นก กะเรียน เต่า ที่เป็นลักษณะแห่งความเป็นสิริมงคลที่แสดงถึงอายุที่ยืนยาว ต้นไม้ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งความสุข หรือดอกไม้บานาพรพรรณ ที่แสดงถึงฤดูกาลตามธรรมชาติ

3. แบบมุสลิม หรือแบบพื้นเมือง เนื่องจากชาวมุสลิมไม่นิยมสร้างลวดลายสิ่งมีชีวิต หรือสิ่งที่แสดงถึงการบูชา เช่น พระพุทธรูป รูปปั้น รูปคน รูปสัตว์ เพราะเป็นสิ่งต้องห้ามสำหรับศาสนาอิสลาม ดังนั้นลวดลายแบบมุสลิมจึงเป็นลักษณะแบบอักษรประดิษฐ์ ลวดลายภาษาอาหรับ ที่นำมาจากคัมภีร์อัลกุรอาน ลวดลายอาราเบสค์ ส่วนแบบพื้นเมืองส่วนใหญ่จะเป็นรูปดอกไม้ ลายเถาวัลย์ รูปทรงเรขาคณิต เป็นต้น

4. แบบผสมผสาน เป็นลักษณะของการผสมผสานกันของหลายๆรูปแบบ บางลายมีลักษณะที่เป็นสากล หรือนิยมใช้กันในหลายๆชาติ หลายประเทศ

5. แบบลายไทย ถ้วยชามที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยมาก คือ ถ้วยชามเบญจรงค์ ที่มีลวดลายและการใช้สีห้าสี ที่ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของถ้วยชามประเภทนี้

#### 4.1 กรรมวิธีการตกแต่งถ้วยชาม เครื่องปั้นดินเผา นั้น สามารถแบ่งตามลักษณะวิธีการดังนี้

4.1.1 การเขียนลายด้วยมือ (Painting Process) คือการตกแต่งถ้วยชามโดยใช้การเขียนหรือการระบายสีโดยตรง ถือว่าเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความสำคัญมาก เพราะลวดลายเช่นนี้จะไม่สามารถทำซ้ำได้ ดังนั้นจึงทำให้เป็นผลงานต้นแบบมีเพียงชิ้นเดียว แม้จะแต่งลายเดียวกัน แต่ช่างที่ทำจะถือชิ้นต่อไปว่าเป็นผลงานอีกหนึ่งชิ้น

4.1.2 การเคลือบ โดยกรรมวิธีเช่นนี้มักเรียกลายที่ได้รับว่า ลายใต้เคลือบ (Under Glaze) ซึ่งนิยมมาก โดยจะนิยมเคลือบพื้นขาวที่ผ่านกรรมวิธีการเผาดินแล้วนำมาเคลือบด้วยน้ำยาดีบุก (Tin glass) เมื่อเผาแล้วภาชนะจะเป็นสีขาวทึบ (Opaque glass) การเขียนลายนั้นจะเขียนหลังจากเคลือบด้วยน้ำยาดีบุก จากนั้นจะนำไปเผาอีกครั้ง ด้วยอุณหภูมิที่ต่ำกว่าครั้งแรก

4.1.3 การพิมพ์ลาย (Transfer Printing) จะมีหลายวิธีต่างออกไป เช่น การพิมพ์นูน (Stamping) ที่จะใช้แม่พิมพ์นูนที่ทำจากโลหะ และการพิมพ์ฉลุ (Stencil) ที่จะใช้ลายที่ได้จากการฉลุกระดาษหรือโลหะในการฉีสีผ่านเพื่อสร้างลวดลายที่ต้องการ



รูปที่ 51 ถ้วยจาน และเครื่องปั้นดินเผาที่ชุมชนละหาร อำเภอยี่งอ จังหวัดนราธิวาส

## 5. แหวนมลายู

เครื่องประดับเป็นสิ่งที่มียุทธศิลป์ต่อศิลปะการแสดงในวัฒนธรรมไทยมลายู เพราะนักแสดงจะต้องสวมเครื่องทรงและเครื่องประดับที่เป็นองค์ประกอบหลักทุกครั้งก่อนขึ้นแสดง แม้ว่าการแสดงศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมฮินดู-ชวา ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดกับหลักการทางศาสนาอิสลาม แต่ในปัจจุบันก็ยังมีผู้ที่รักษาและอนุรักษ์การแสดงศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้ไม่ให้สูญหายไป

เครื่องประดับที่นิยมนำมาตกแต่งในการแสดงส่วนใหญ่จะเป็นต่างหู กำไลข้อมือ แหวน เข็ม กัดติดชุดนักแสดง รวมไปถึงสร้อยคอและสร้อยข้อมือต่างๆ สาเหตุอันเนื่องมาจากในอดีตการแสดงส่วนใหญ่มักจะถูกจัดขึ้นในวังหรือพระราชสำนักมาก่อน การตกแต่งเครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับจึงเป็นงานที่ต้องอาศัยช่างฝีมือ และวัสดุที่มีราคาแพง

### 5.1 ประเภทของเครื่องประดับในวัฒนธรรมไทยมลายู

สามารถแบ่งตามรูปแบบการใช้งานได้ดังนี้

5.1.1 เครื่องประดับศีรษะ เช่น ชฎาที่ใช้สำหรับแสดงมะโย่ง เข็มกัดสำหรับติดผ้าคลุมศีรษะของสตรีชาวมุสลิม เป็นต้น

5.1.2 เครื่องประดับหู เช่น ต่างหูที่ทำจากทอง เงิน หรือโลหะทองเหลือง ประดับด้วยเพชรพลอยและอัญมณีต่างๆ เป็นต้น

5.1.3 เครื่องประดับคอ เช่น สร้อยคอ ที่คอต่างๆ และสร้อยคอทองคำ

5.1.4 เครื่องประดับเอว เช่น ปั้นเหน่ง หรือเข็มขัดโบราณ เข็มขัดเงินโบราณ และเข็มขัดโลหะที่นิยมใส่กับผ้าถุง เป็นต้น

5.1.5 เครื่องประดับแขนและนิ้ว เช่น สร้อยข้อมือ กำไล แหวนทองสำหรับผู้หญิง แหวนเงินสำหรับผู้ชาย ซึ่งตามทัศนะของศาสนาอิสลามเครื่องประดับที่ทำจากทองคำเป็นสิ่งที่ไม่อนุมัติสำหรับผู้ชาย

## 5.2 แหวนมลายู

ในบรรดาเครื่องประดับในวัฒนธรรมไทยมลายู แหวนมลายูเป็นแหวนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น โดยรูปทรงและลวดลายของแหวน ถูกสร้างขึ้นโดยช่างฝีมือที่มีความประณีต มีแหล่งผลิตแหวนมลายูอยู่ที่อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี ซึ่งในอดีตสถานที่แห่งนี้เป็นเมืองท่าขนาดใหญ่ จึงทำให้มีการติดต่อค้าขายกับต่างชาติ จึงก่อให้เกิดช่างทำแหวนจำนวนมาก แต่ในปัจจุบันช่างทำแหวนมีจำนวนลดลง เนื่องจากการทำแหวนมีต้นทุนสูง และสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป จึงทำให้ปัจจุบันเหลือเพียงช่างทำแหวนมลายูเพียงไม่กี่คน

รูปทรงของแหวนมาลายูที่นิยมมากที่สุด คือแหวนแบบหัวเดี่ยว รูปทรงยาว เป็นวงรีและนูน โดยเฉพาะหัวพลอยที่ถูกนำมาสวมใส่บนแหวนนั้น นิยมใช้พลอยพม่า ในส่วนของลวดลายประดับนั้น มักจะมีลายเถาวัลย์หรือลายไม้ประดับตกแต่ง จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของแหวนมลายู คือนิยมใส่เพชรซีกหรือเพชรเม็ดเล็กๆ ประดับตรงรอบแหวน ซึ่งเพชรซึ่งจะมีไม่เท่ากัน ช่างทำแหวนจะต้องคัดเพชรที่มีขนาดที่ใกล้เคียงกันก่อนจะนำไปขึ้นรูป แล้วเจียรระไนเพชรที่ละเม็ด ส่วนที่เป็นเขี้ยวยึดหัวเพชรซีก มักจะทำด้วยนาก ซึ่งเป็นจุดเด่นของแหวนมลายู ทำให้แหวนที่ได้มีเพียงชิ้นเดียวและมีความโดดเด่นอย่างมาก

## 5.3 เอกลักษณ์ลวดลายเครื่องประดับในวัฒนธรรมไทยมลายู

ลวดลายบนเครื่องประดับในวัฒนธรรมไทยมลายูส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อความศรัทธา ฮินดู-ชวา แต่เมื่อศาสนาอิสลามเข้ามามีบทบาทในวัฒนธรรมมากขึ้น จึงทำให้ความเชื่อต่างๆ ถูกปรับให้มีความสำคัญน้อยลง และถูกทำให้สอดคล้องกับหลักการทางศาสนาอิสลามมากขึ้น ลวดลายที่ปรากฏที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่ เป็นลายที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของชาวมุสลิมมลายู ได้แก่

5.3.1 ลวดลายดาวเดือน เป็นลวดลายที่ได้รับมาจากวัฒนธรรมของชาวมุสลิม ถือเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงศาสนาอิสลาม ลวดลายนี้สามารถพบเห็นได้บนแหวนผู้ชายและเข็มกลัด เป็นต้น

5.3.2 ลวดลายกริช เป็นลวดลายที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นของชาวมลายู เป็นศาสตราวุธชนิดหนึ่งที่ชาวมลายูในอดีตนิยมพกติดตัว เพื่อแสดงถึงอำนาจ ยศฐาบรรดาศักดิ์ รวมไปถึงฐานะทางสังคมและวงศ์ตระกูลอีกด้วย ลวดลายนี้สามารถพบเห็นได้บนแหวนเงินชาย

5.3.3 ลวดลายกั้งหันลม เป็นลวดลายที่นิยมทำเป็นเครื่องประดับของผู้หญิง มีลักษณะเป็นรูปกั้งหันลมหรือรัศมีแผ่ออก ลวดลายนี้สามารถพบเห็นได้บนเข็มกลัดติดผ้าคลุม เครื่องประดับเสื้อผ้า และสร้อยคอ

5.3.4 ลวดลายปืนใหญ่ เป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของพื้นที่ เป็นลวดลายปืนใหญ่ที่มีชื่อว่า “พญาตานี” เป็นลวดลายที่แสดงถึงความรุ่งเรืองของลังกาสุกะในอดีต ลวดลายนี้สามารถพบเห็นได้บนแหวนเงินชาย

5.3.5 ลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนาอิสลาม เช่น เมื่อไหร่ที่เป็นพระนามของศาสดามุฮัมมัด ที่เป็นศาสนทูตของอัลเลาะห์ เป็นสิ่งที่ช่วยเตือนใจให้ผู้สวมใส่ระลึกถึงคำสอนของศาสนาอยู่เสมอ



รูปที่ 52 แหวนมลายูชาย

ที่มา: <https://www.facebook.com/pg/natsari.nn>

## 6. กริช

กริช เป็นคำทับศัพท์มาจากภาษามลายู คำว่า เกอริส (keris) เป็นอาวุธประเภทหนึ่ง มีไว้สำหรับป้องกันตัวหรือใช้ในการต่อสู้ระยะประชิด เป็นศาสตราวุธในวัฒนธรรมฮินดู-ชวา ที่นิยมใช้กันแพร่หลายในกลุ่มชนเชื้อสายมลายู เนื่องจากความเลื่องลือทั้งชีวิต ทรัพย์สิน และศักดิ์ศรีของกลุ่มชน



นี้ นอกจากนั้น กริชยังใช้แสดงถึงฐานะทางสังคมและยศศักดิ์ของผู้เป็นเจ้าของ หรือวงศ์ตระกูลที่ครอบครอง ในอดีตชาวมลายูถือว่ากริชนั้นเป็นของสำคัญอย่างหนึ่ง ผู้ใดถือกริชหลายคน ผู้นั้นถือว่าเป็นนักรบที่ยิ่งใหญ่ ในอดีตผู้ชายจะนิยมเหน็บกริชกันเพื่อแสดงถึงความเป็นชายชาติตรี ทางไสยศาสตร์ ถือได้ว่าเป็นเครื่องรางของคลัง ซึ่งในอดีตจำเป็นต้องใช้ในการประกอบพิธีกรรม แต่ในปัจจุบันความเชื่อทางไสยศาสตร์ลดน้อยลง หลงเหลือในบางพิธีเช่น พิธีแต่งงานของชาวมลายูท้องถิ่น ซึ่งเจ้าบ่าวจะแต่งกายด้วยชุดตะโละบลางอ มีผ้าสะลิแน (ผ้าทับเอว) และจะเหน็บกริชที่เอวข้างซ้าย



รูปที่ 53 หัวกริชแบบสกุลช่างปัตตานี

## 6.1 โครงสร้างของกริช

กริชแต่ละเล่มจะประกอบไปด้วยโครงสร้างสามส่วน ได้แก่ ใบกริชหรือตากกริช (Mata Keris) ด้ามกริช (Hulu Keris) และฝักกริช (Sarang Keris) ใบกริชหรือตากกริช

### 6.1.1 ใบกริช

โดยทั่วไปจะมีลักษณะเรียว แหลมยาว และคดไปมา ซึ่งมีความเชื่อว่าได้รูปแบบนี้มาจากลักษณะของเปลวไฟ ที่เป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญ และอำนาจ ใบกริชมีอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ ใบกริชแบบตรง (Keris Sepukal) และใบกริชแบบคด (Keris Berlok) ด้ามกริช ทำจากเนื้อ

ไม้ มีการแกะสลักตกแต่งไว้อยู่ในลักษณะเดียว คล้ายกับด้ามปืนสั้น ส่วนฐานของด้ามกริชทำด้วยเหล็ก สำหรับใบกริชแบบพญานั้นส่วนใหญ่จะมีหู หรือที่เรียกกันว่า งวงช้าง มีศักยภาพสร้างความเสียหายทำให้บาดแผลเปิดกว้าง ข้อสังเกตเกี่ยวกับกริชแบบคด คือ จะมีจำนวนคดเป็นเลขคู่เสมอ เช่น กริช 5 คด คริช 7 คด กริช 9 คด ที่พบได้มากที่สุดคือกริชแบบ 9 คด



รูปที่ 54 ใบกริช

#### 6.1.2 ด้ามกริช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ด้ามกริชทำมาจากเนื้อไม้ แกะสลักไว้อยู่ในลักษณะยิงขายด้ามปืนสั้น ส่วนฐานด้ามทำด้วยโลหะ มีรูปแบบหลากหลาย และมีชื่อที่ต่างกันไป ได้แก่

1. ด้ามกริชแบบบาทลี มีลักษณะการแกะสลักถ่ายรูปคน มักจะทำด้วยงาช้างหรือไม้ประติษฐ์ลาย
2. ด้ามกริชแบบชวา มีลักษณะการแกะรูปร่างไม่ชัดเจน อาจดูคล้ายกับสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
3. ด้ามกริชแบบคาบสมุทรตอนบน มีลักษณะคล้ายรูปคนนั่งไหล่ตัก และมีปลอกโลหะหุ้ม
4. ด้ามกริชแบบบูกิส มีลักษณะการแกะด้ามที่ดูอ่อนช้อย มีความงดงาม พบมากในประเทศมาเลเซีย

5. ด้ามกริชแบบสุมาตรา มีลักษณะการแกะขायคตมิต นิยมทำด้วยเขาสัตว์และงาช้าง  
ด้ามกริชแบบชุนดิง มีลักษณะแกะด้ามคล้ายหัวนกกระต๊ว ก้านกริชเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมแบน

6. ด้ามกริชแบบปัตตานี มีลักษณะเป็นหัวนกฟังกะ หรือกริชฟังกะ (Keris Pekaka) ด้ามกริช  
ชนิดนี้ ยังแบ่งย่อยออกเป็นแบบปัตตานี แบบสงขลา แบบนครศรีธรรมราช อีกด้วย



รูปที่ 55 ด้ามกริชในรูปแบบต่างๆ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<https://www.facebook.com/search/str/%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%8A/media-social>

สำหรับรูปแบบกริชฟังกะแบบสงขลาและนครศรีธรรมราชนั้นจะมีความแตกต่างกับกริชฟังกะแบบปัตตานีอย่างเห็นได้ชัด คือ ลักษณะของปากฝักและตัวฝักนั้นจะมีความเพรียวบาง และแหลมเป็นรูปกรวย มีลักษณะเล็กและสั้นกว่าส่วนปีกฝักจะโค้งเข้าข้างในมากกว่า

นอกจากด้ามกริชจะแสดงให้เห็นถึงที่มาที่แตกต่างกันแล้ว ลวดลายบนด้ามกริชยังสะท้อนให้เห็นชนชั้นและสถานภาพของผู้ใช้เป็นอย่างดี ด้ามกริชแบบปัตตานีก็ได้มีการแบ่งออกเป็น 3 วรรณะตามสภาพของผู้ใช้

1. ด้ามกริชแบบตามีองง เป็นด้ามกริชสำหรับบรรณษัตรีย์ หรือผู้ปกครอง ลักษณะเด่นของด้ามกริชรูปแบบนี้ลวดลายมีความละเอียด ถูกประดับประดาให้สวยงาม งานแกะสลักมีความปราณีตอย่างมาก

2. ด้ามกริชแบบบอดกาลอ เป็นด้ามกริชที่เหล่าบรรดานักรบ แม่ทัพ หรือนักเลง นิยมใช้กัน จุดเด่นของด้ามกริชรูปแบบนี้คือ ตุ๊ก้าวร้าว ตุตัน นากลัว

3. ด้ามกริชแบบเดอรอ เป็นด้ามกริชที่คนทั่วไปใช้ มีลักษณะที่ดูอ่อนนุ่ม มีลักษณะดอกลายที่หยาบ บางเล่มไม่มีดอกลาย

### 6.1.3 ฝักกริช

ตัวฝักจะทำด้วยไม้ ลักษณะและรูปแบบการทำฝักกริชมีหลายรูปแบบ แต่จะมีรูปแบบเดียวกัน ตัวฝักมีไว้เก็บรักษาใบกริช ส่วนประกอบของฝักกริช ได้แก่ ปากฝักหรือซัมปีร์(Sampir) ตัวฝักหรือบัตัง (Batang) และก้นฝักหรือบุนตุต (Buntut)



รูปที่ 56 ฝักกริช

ที่มา: <https://www.facebook.com/rasmin.nititham.9/posts/1018058841674159>

## วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

### 1. กริช ตำนานอาวุธของชาวมลายู

กริชเป็นที่นิยมมากในสังคมมลายู เพราะนอกจากเป็นอาวุธป้องกันตัวในระยะประชิดแล้ว ยังถือเป็นเครื่องประดับ ในขนบธรรมเนียมประเพณีหรือพิธีกรรมบางอย่าง โดยเฉพาะในสังคมชนชั้นสูง ในสำนักพระราชวัง

มีการเล่าตำนานเกี่ยวกับกริชของเมืองเคดาห์ หรือฮิกายัต มะโรงมหาวังศา ได้กล่าวถึง ตอน ที่พระธิดาของกษัตริย์มะโรงมหาโพธิสัตว์ แห่งเมืองเคดาห์มาสร้างเมืองที่ปาตานี กล่าวกันว่ายังมีกริชศักดิ์สิทธิ์เล่มหนึ่ง ชื่อ “เลลามาชานี” ตามตำนานว่าหากวางกริชต่อหน้าผู้ใดจะทำให้ผู้คนที่อยู่รอบข้างไม่กล้าเงยหน้า ในตำนานยังกล่าวว่าแม้แต่การตั้งชื่อเมืองปาตานี ก็เนื่องมาจากชื่อกริช “เลลามาชานี” เช่นเดียวกัน

### 2. ตำนานมัสยิดกรือเซะ

มัสยิดกรือเซะ ถูกสร้างขึ้นในสมัยของ สุลต่าน มุสตาฟาร์ ซาห์ แล้วมีตำนานว่าเป็นมัสยิดหลังแรกของปาตานี ตามตำนานเล่าว่ามีชาวเมืองปาไซ ชื่อว่า เช็ค ซอฟียุดดิน ได้เข้ามาที่เมืองปาตานีและสร้างบ้านเรือนอยู่นอกกำแพงใกล้กับประตูเมือง ต่อมาเจ้าเมืองได้เชิญ เช็ค ซอฟียุดดิน ไปเข้าพบเพื่อถามเกี่ยวกับเรื่องของศาสนาอิสลาม เช็ค ซอฟียุดดิน ได้กราบทูลว่า “ เมืองอิสลามนั้นจะต้องมีมัสยิดสำหรับราษฎร จะได้กราบไหว้องค์พระอัลเลาะห์ จึงจะเป็นเมืองอิสลามที่สมบูรณ์ ” (ศรีศักรและคณะ, 2550)

จากนั้นสุลต่าน มุสตาฟาร์ ซาห์ จึงให้สร้างมัสยิดขึ้น และทรงขนานนามเช็ค ซอฟียุดดิน ใหม่เป็น ฟากิฮ (เช็ค ฟากิฮ อาลี) ในการสร้างมัสยิดนั้นมีการยืนยันว่ามีช่างชาวจีนเป็นผู้สร้าง ซึ่งสอดคล้องกับตำนานท้องถิ่นที่กล่าวว่ามีคนจีนกลุ่มหนึ่งนับถือศาสนาอิสลาม คาดว่าจะเป็นชาวจีนที่มาจากยูนนานเข้ามาตั้งถิ่นฐานในปาตานี ซึ่งเรื่องของชาวจีนที่มีบทบาทในการสร้างมัสยิดกรือเซะนี้ ก็มีความสอดคล้องกับการสร้างปืนใหญ่ของเมืองปัตตานี ที่มีปรากฏในประมุขพงศาวดารเมืองปัตตานี โดย พระยาวิเชียรคีรี (ชม ณ สงขลา) ผู้ปกครองที่ทางกรุงเทพฯ ส่งมารับราชการ

จากอีกตำนานเรื่องเล่าหนึ่งที่ถูกบอกเล่ากล่าวถึงชาวจีนที่สร้างมัสยิดกรือเซะ คือ ลีมโตะเคี่ยม ที่เป็นพี่ชายของลีมกอเหนี่ยว เดิมเป็นพ่อค้ามาจากเมืองจีนเข้ามาค้าขายที่เมืองปัตตานี และได้ภรรยาเป็นชาวมลายูมุสลิม หลังจากนั้นลีมโตะเคี่ยมก็เข้ารับอิสลาม ลีมโตะเคี่ยมเป็นกำลังสำคัญในการสร้างมัสยิดกรือเซะขึ้น ไม่นานทั้งตนและคนจีนที่มาด้วยกันก็ได้ลงหลักปักฐานและกลายมาเป็นคนเมืองปัตตานีไป เมื่อทางครอบครัวที่อยู่เมืองจีนรู้ข่าวจึงไม่พอใจ จึงส่งลีมกอเหนี่ยวผู้เป็นน้องสาวเดินทางมาชักชวนให้พี่ชายกลับบ้าน แต่ไม่สำเร็จ ลีมกอเหนี่ยวผู้เป็นน้องสาวจึงประท้วงด้วยการฆ่าตัวตายพร้อมกับสาปแช่งไว้ไม่ให้มัสยิดกรือเซะที่ลีมโตะเคี่ยมสร้างขึ้นนั้นสำเร็จ เมื่อใดก็ตามที่มัสยิดใกล้จะสร้างเสร็จทุกครั้งจะต้องเกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ หรือเสียหายตลอดเวลา จึงเป็นเหตุทำให้มัสยิดร้างในที่สุด ตามตำนานมัสยิดกรือเซะที่กล่าวมา เป็นตำนานของเมืองปัตตานีในความเชื่อและมุมมองของกลุ่มคนจีนที่เข้ามาตั้งถิ่นฐาน

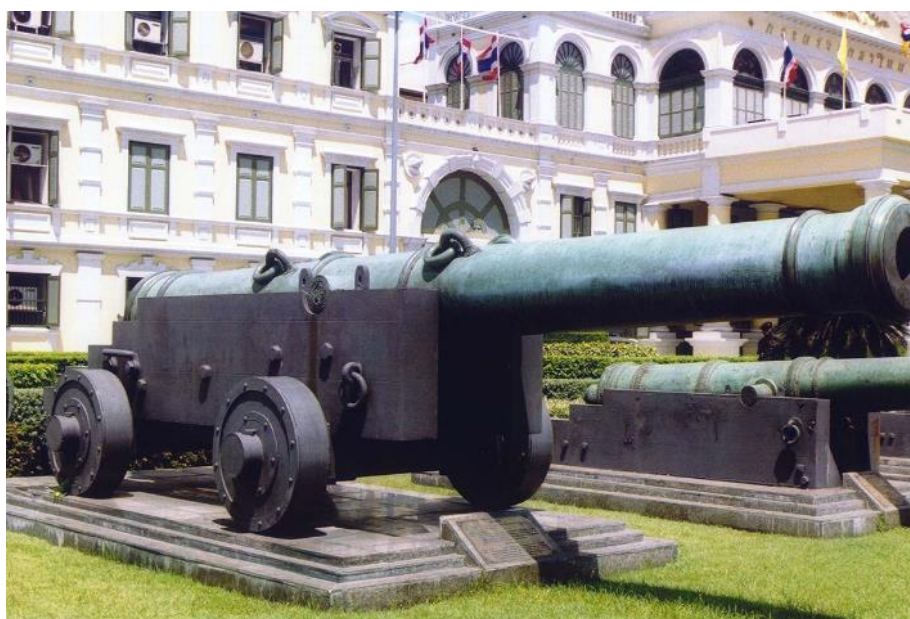


รูปที่ 57 มัสยิดกรือเซะ จังหวัดปัตตานี

### 3. ตำนานปืนใหญ่พญาตานี

ตามตำนานเล่าว่า ปืนใหญ่พญาตานี เป็นปืนใหญ่โบราณที่หล่อด้วยสำริด มีลักษณะลำกล้องเรียบ บรรจุกะสุนทางกระบอกปืน มีการใช้ดินดำเป็นดินระเบิด ประวัติศาสตร์มีการระบุนว่าสร้างในปี

พุทธศักราช 2159-2167 ในการหล่อปืนครั้งนั้นมี ชาวจีนนามว่า ลี้มโตะเคียม เป็นช่างหล่อปืนตามความต้องการของกษัตริยา ในการหล่อปืนครั้งนั้นได้ปืนจำนวน 3 กระบอก คือ พญาตานี ศรีนครา และมหาเลลา ปืนใหญ่ทั้ง 3 กระบอกถูกติดไว้บนรถลากเพื่อใช้เป็นอาวุธป้องกันเมืองปัตตานีในหลายต่อหลายครั้ง จนกระทั่งปีพุทธศักราช 2329 สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกฯ ได้โปรดให้กรมพระราชวังบวรสถานมงคลนำไปไว้ที่กรุงเทพฯ และมีที่ตั้งอยู่หน้ากระทรวงกลาโหมมาจนถึงทุกวันนี้



รูปที่ 58 ปืนใหญ่พญาตานี หน้ากระทรวงกลาโหม กรุงเทพมหานคร  
ที่มา:

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%9F%E0%B8%A5%E0%B9%8C:Bangkok\\_Ministry\\_of\\_Defence\\_Cannon.jpg](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%9F%E0%B8%A5%E0%B9%8C:Bangkok_Ministry_of_Defence_Cannon.jpg)

#### 4. อังกุสุลัยมาน เจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย

เจ้าเมืองยะลา อังกุสุลัยมาน บิน อังกูฮัมหมัดซอและห์ แต่เดิมนั้นมีชื่อตามตำแหน่งว่า “พระยามรงค์ฤทธิ์ศรีประเทศวิเศษวงษา” เป็นเจ้าเมืองยะลาที่มีความรับผิดชอบต่อบ้านเมือง เป็นผู้รักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นผู้ที่ปฏิเสธผลประโยชน์จากชาวต่างชาติต้องการที่จะกำนัลเพื่อแลกกับการเข้ามาระเบิดภูเขาเพื่อสร้างเป็นเหมืองแร่ อันเนื่องมาจากเมืองยะลานั้นอุดมไปด้วยสมบูรณ์ไป

ด้วยแร่ธาตุต่างๆ เจ้าเมืองได้สังเกตเห็นว่าเป็นการก่อความสูญเสียแก่ทรัพยากรธรรมชาติและทำให้สัตว์ป่าต้องหนีตายไปอยู่ที่อื่น

เจ้าเมืองยะลาผู้นี้เป็นผู้ขุดคลองระบายน้ำ และทำท่อบกเก็บน้ำจากเทือกเขาสันกาลาศีรีลงสู่ที่ราบ เพื่อให้ประชาชนชาวบ้านได้ทำนา เพื่อเป็นการบริโภคน้ำ และนำผลผลิตออกไปจำหน่ายเพื่อเป็นรายได้เลี้ยงชีพ นอกจากนี้หากมีราษฎรที่ยากจนไม่มีที่ทำมาหากิน ท่านก็จะแบ่งที่นาของท่านให้ราษฎรปลูกข้าว โดยท่านขอได้ส่วนแบ่งเพียงเล็กน้อย แต่ให้ราษฎรได้มีข้าวกินอย่างไม่เดือดร้อน



รูปที่ 59 อังกุศลยามาน

ที่มา: <http://nascha2536.blogspot.com/2016/04/blog-post.html>

##### 5. ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาเบอร์ชียง

ตามตำนานพระราชแห่งวังกอดอ ฉบับของ ฮาญี อับดุลเราะฮูฟ กว่าถึงตำนานของเมืองเคดาห์ว่า ราชามีเขี้ยว เป็นพระราชองค์หนึ่งของเมืองเคดาห์ มีพระนามว่า “องค์มหาพริตาดาริยา” เป็นพระโอรสของพระราชาศรีมหาวังสา ราชาเบอร์ชียงปกครองเมืองเคดาห์อย่างโหดร้ายทารุณ ประชาชนราษฎรทำผิดเพียงเล็กน้อยก็จะสั่งให้คุมขัง วันหนึ่งแม่ครัวในวังทำกับข้าวให้กับราชา ในขณะที่ทำอยู่เผลอถูกมีดบาดที่นิ้วมือ ทำให้เลือดหยดลงไปในหม้อแกง จะทำแกงใหม่ก็ไม่ทัน เนื่องจากได้เวลาเสวยของพระราชแล้ว ราชาสวยแล้วรู้สึกว่ามีแกงอร่อยกว่าที่ผ่านมา จึงซักถามให้แม่ครัวพูดความจริงมีฉะนั้นจะประหาร ด้วยความกลัวแม่ครัวจึงบอกไปตามความจริง หลังจากนั้น



พระราชาก็ได้มีคำสั่งให้ประหารชีวิตนักโทษวันละคน แล้วให้รองเล็ดด้วยถ้วย จนนักโทษหมดเกลี้ยง พระราชาก็สั่งทหารให้ฆ่าประชาชนธรรมดา จนทำให้ผู้คนหนีไปอยู่เมืองอื่น

จนในที่สุดบรรดาข้าราชการบริพารร่วมมือกันกับราชินีและผู้คนในวังกำจัดพระราช ราชินีและราชโอรสจึงได้หนีไปทางเมืองปัตตานี ก่อนเข้าถึงเขตแดนของเมืองปัตตานีก็ได้ไปขออาศัยที่กระท่อมของชาวไร่ซึ่งมีลูกสาวคนหนึ่ง ต่อมาราชโอรสได้มีบุตรชายกับลูกสาวของชาวไร่ดังกล่าว ซึ่งบุตรชายคนนี้ได้มาเป็นราชาแห่งเมืองเคดาห์ เมื่อชาวเมืองรู้ว่าราชโอรสอาศัยอยู่กับชาวไร่จึงตามล่าจับไล่ต่อไป ราชโอรสหนีไปเรื่อยๆ เพื่ออพยพไปเมืองกลันตัน และได้แต่งงานกับธิดาเจ้าเมืองนั้นๆ สร้างวังไปเรื่อย จนไปถึงเมืองรามัน จึงกลายมาเป็นตำนานพระราชแห่งวังกอดอ

จากข้อมูลศิลปะและวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาศึกษาสกัดเป็นกราฟิกรูปทรง (Shape) เบื้องต้น โดยรูปทรงที่สกัดมานั้นได้มาจากรูปทรงที่พบในวัฒนธรรมไทยมลายู และแบ่งรูปทรงต่างๆออกเป็น 6 รูปทรงตามทฤษฎีการออกแบบสองมิติ Two Dimensional ของ Wucius Wong เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำ เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างเป็นแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบต่อไป

## 2.2 ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์

ข้อมูลในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำหลักการการออกแบบสองมิติมาใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ สาเหตุอันมาจากการออกแบบสองมิติมีความเหมาะสมในการสร้างลวดลายซ้ำ และการใช้นำไปสร้างชิ้นงานบนพื้นผิวระนาบ และนอกจากนี้ยังใช้ข้อมูลส่วนนี้ประยุกต์สร้างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อหารูปทรงและสีที่เหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย ซึ่งใช้หลักการดังนี้

### 2.2.1 องค์ประกอบทางเรขศิลป์

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบทางเรขศิลป์ เพื่อนำมาใช้สร้างแบบสอบถาม และนำมาจัดวางองค์ประกอบเพื่อสร้างลวดลายซ้ำ ตามที่ได้คัดเลือกมาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยมีหัวข้อดังนี้

1. รูปทรง (Shape)
2. หลักความสัมพันธ์ของรูปทรง (Relationship)
3. การซ้ำ (Repetition)
4. โครงสร้าง (Structure)
5. สี (Color)

#### 2.2.1.1 รูปทรง (Shape)

รูปทรงเป็นองค์ประกอบที่เน้นการใช้รูปทรงหรือรูปร่างในการแสดงออก เป็นองค์ประกอบที่สามารถใช้เพื่อสร้างจุดเด่นหรือส่วนประกอบของงานออกแบบก็ได้ นอกจากนั้นรูปทรงยังมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องราว เนื่องจากรูปทรงมีลักษณะที่เป็นรูปภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถนึกถึงบางอย่างที่คุณเคยได้ เช่น รูปร่างของสิ่งมีชีวิต หรือสิ่งของ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของรูปทรงออกได้ 6 ประเภทดังนี้ (Wucius Wong, 2549)

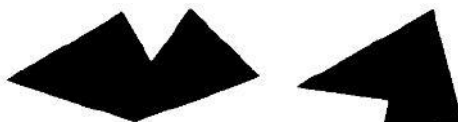
##### 1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric)



##### 2. รูปทรงธรรมชาติ (Organic)



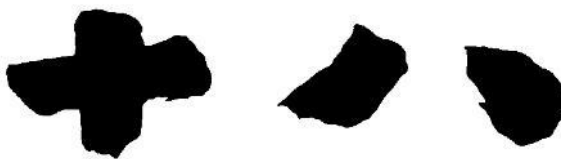
##### 3. รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)



## 4. รูปทรงผิดปกติ (Irregular)



## 5. รูปทรงเขียนมือ (Hand-Drawn)



## 6. รูปทรงจากอุบัติเหตุ (Accidental)

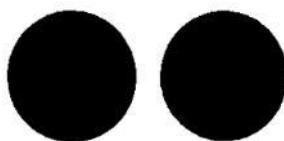


ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ รูปทรง รูปร่าง เป็นตัวแปรสำคัญในการออกแบบ เพื่อใช้สื่อสารอัตลักษณ์ วัฒนธรรมไทยมลายู

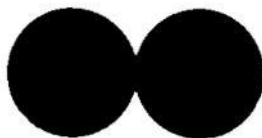
## 2.2.1.2 หลักความสัมพันธ์ของรูปทรง (Relationship)

ในส่วนของหลักความสัมพันธ์ของรูปทรง ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ในการสร้างลวดลายซ้ำ โดยใช้หลักการดังกล่าวในการผสมผสานรูปทรงต่างๆ เข้าด้วยกันจนเกิดขึ้นเป็นภาพ โดยอ้างอิงมาจากหนังสือ Two Dimensional Design (Wucius, 1993) ซึ่งได้กำหนดไว้ 8 ลักษณะดังนี้

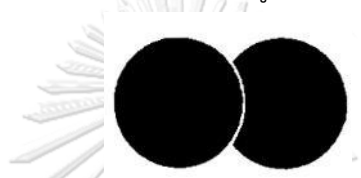
1. การแยกตัว (Detachment) คือ การวางรูปทรงของรูปให้อยู่ใกล้กัน แต่ยังคงอยู่แยกส่วนกัน



2. การสัมผัส (Touching) คือ การเคลื่อนรูปทรงทั้งสองรูปจนสัมผัสกัน ทำให้ที่ว่างระหว่าง รูปทั้งสองรูปหายไป



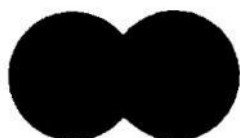
3. การซ้อน (Overlapping) คือการเคลื่อนรูปทรงสองรูปให้ซ้อนทับกัน จะทำให้รูปทรงหนึ่งอยู่ด้านบนซ้อนทับบางส่วนของรูปทรงหนึ่งที่อยู่ด้านล่าง



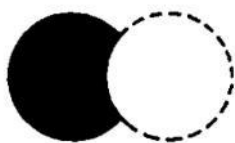
4. การผ่านทะลุ (Interpenetration) คือ การเคลื่อนรูปทรงทั้งสองรูปให้ซ้อนทับกัน แต่ไม่เกิดลักษณะของความรู้สึกบนและล่าง โดยทำให้ส่วนที่ทับซ้อนกันเป็นส่วนของโปร่งใส (Transparent) และแสดงให้เห็นรูปทรงทั้งสองในส่วนที่ไม่ได้ทับซ้อนกัน



5. การรวม (Union) คือ การเคลื่อนรูปทรงสองรูปให้ซ้อนทับกัน แต่เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่ใหญ่กว่าเดิม รูปทรงเดียว แต่ทั้งสองรูปจะต้องเสียบางส่วนของตัวเองจากการรวมกัน



6. การตัดรูป (Subtraction) คือ การที่รูปทรงหนึ่งที่ยังมองไม่เห็นซ้อนทับอีกรูปทรงหนึ่งที่ยังมองเห็นได้ ผลคือการตัดรูปทรงออก เพราะบางส่วนของรูปทรงที่ถูกทับอยู่จะมองไม่เห็นด้วย ซึ่งจะคล้ายกับวิธีซ้อนรูป (Overlapping) ของรูปทรงจากพื้นภาพ (Negative Form) วางซ้อนทับบนรูปทรงที่กินพื้นที่ (Positive Form)



7. การตัดกัน (Intersection) คือ การเคลื่อนรูปทรงสองรูปให้ซ้อนทับกัน และแสดงให้เห็นเพียงส่วนพื้นที่ที่ถูกตัดกันระหว่างสองรูปทรง ทำให้เกิดรูปทรงใหม่ที่เล็กกว่าเดิม และเป็นรูปที่ไม่สามารถสื่อถึงที่มา



8. การทับซ้อนกันสนิท (Coinciding) คือ การเคลื่อนรูปทรงทั้งสองรูปให้เข้าไปใกล้กัน จนทับกันสนิท ทำให้เหลือเพียงรูปทรงเดียวเท่านั้น



ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ความสัมพันธ์ของรูปทรง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

### 2.2.1.3 หลักการซ้ำทางเรขศิลป์

การซ้ำ (Repetition) คือ การใช้รูปทรงเดียวกันมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป เทียบการจัดภาพลักษณะนี้ว่าการซ้ำ (Wucius, 1993)

การซ้ำคือการจัดองค์ประกอบโดยคำนึงถึงจังหวะ ด้วยการนำองค์ประกอบมาเรียงกันซ้ำๆจนเกิดเป็นลวดลาย เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยสร้างเอกภาพ (ธนภัทร, 2560)

การซ้ำ ถือเป็นวิธีการออกแบบที่พบได้ทั่วไป เป็นการซ้ำของรูปทรงเพื่อสร้างความรู้สึกกลมกลืน และเป็นจังหวะ โดยรูปทรงจะมีขนาดเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การสร้างลวดลายด้วยวิธีทำซ้ำ สามารถแบ่งออกเป็น 8 วิธีดังนี้

1. การซ้ำด้วยรูปร่าง (Repetition of Shape) เป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการซ้ำ หากมีรูปร่างที่ซ้ำกัน อาจสร้างความแตกต่างกันโดยที่ใช้ สีและขนาดที่ต่างกันได้
2. การซ้ำด้วยขนาด (Repetition of Size) จะมีผลต่อเมื่อมีการซ้ำรูปร่างหรือมีรูปร่างคล้ายกัน
3. การซ้ำด้วยสี (Repetition of Color ) รูปทรงทุกรูปมีสีเดียวกัน แต่อาจแตกต่างที่รูปร่างและขนาด
4. การซ้ำด้วยผิวสัมผัส (Repetition of Texture) รูปทรงทุกรูปมีผิวสัมผัสเดียวกัน แต่อาจต่างกันที่รูปร่าง ขนาด และสี
5. การซ้ำด้วยทิศทาง (Repetition of Direction) เกิดขึ้นต่อเมื่อรูปทรงแต่ละรูปแสดงให้เห็นถึงทิศทางอย่างชัดเจน
6. การซ้ำด้วยตำแหน่ง (Repetition of Position) จะต้องมีการจัดวางรูปทรงให้สัมพันธ์กับโครงสร้าง
7. การซ้ำด้วยที่ว่าง (Repetition of Space) รูปทรงทุกรูปทรงสามารถใช้พื้นที่ว่างในลักษณะเดียวกันเกิดเป็นรูปทรงบนพื้นภาพทั้งหมด หรือเป็นพื้นภาพที่กลับเป็นรูปทรงทั้งหมด หรือมีความสัมพันธ์กับพื้นภาพในลักษณะเดียวกัน
8. การซ้ำด้วยแรงดึงดูด (Repetition of Gravity) เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นนามธรรมมากจึงแสดงการซ้ำได้ยาก เช่นการซ้ำของรูปทรงที่ตุน้ำหนักมากและน้ำหนักน้อย

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำการซ้ำไปใช้ในการออกแบบและจัดวางเพื่อสร้างลวดลายซ้ำ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูกับกลุ่มเป้าหมาย

#### 2.2.1.4 โครงสร้าง (Structure)

การจะนำรูปทรงหนึ่งมาสัมพันธ์กับอีกรูปทรงหนึ่ง จำเป็นจะต้องมีโครงสร้าง เพื่อควบคุมตำแหน่งของรูปทรง เพื่อกำหนดเกณฑ์ในการจัดวางหน่วยของรูปทรงที่มีมากกว่าหนึ่งรูปทรง เช่น การกำหนดระยะห่างของหน่วยรูปทรง การจัดหน่วยของรูปทรงให้เป็นแถวเดียวกันทั้งหมด โครงสร้างคือสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นระเบียบและกำหนดความสัมพันธ์ของรูปทรงต่างๆ นอกจากนั้นโครงสร้างยังสามารถแบ่งออกเป็น 5 รูปแบบ ได้แก่

1. โครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure) โครงสร้างที่มีแบบแผนจะประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่ประกอบขึ้นมาด้วยวิธีทางคณิตศาสตร์ โดยที่ว่าจะถูกแบ่งออกเป็นหน่วยเท่าๆ กัน มีความสม่ำเสมอ และถูกวางอย่างเป็นระเบียบภายในโครงสร้างนี้
2. โครงสร้างกึ่งมีแบบแผน (Semi-Formal Structure) เป็นโครงสร้างธรรมดาทั่วไป อาจจะมีส่วนเว้นระยะไม่เท่ากัน หรืออาจจะมีการเปลี่ยนรูปร่าง หรือขนาดของรูปทรงบางรูป แต่ก็ยังมีระเบียบในการจัดวางองค์ประกอบอยู่
3. โครงสร้างแบบไม่มีแบบแผน (Informal Structure) เป็นโครงสร้างที่ไม่มีเส้นโครงสร้าง ไม่มีการกำหนดการจัดวาง
4. โครงสร้างแบบคงที่ (Inactive Structure) เป็นโครงสร้างที่ไม่สามารถเห็นเส้นโครงสร้างได้อย่างชัดเจน เส้นโครงสร้างถูกใช้เพื่อเป็นตัวนำในการจัดรูปทรงเท่านั้น แต่จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับรูปทรงที่จัดวางอยู่
5. โครงสร้างแบบเคลื่อนไหว (Active Structure) โครงสร้างเคลื่อนไหวจะประกอบไปด้วยโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็น เพื่อใช้เป็นตัวแบ่งพื้นที่ว่างให้เป็นหน่วยย่อยในการจัดวางหน่วยของรูปทรงทั้งหมด และจะมีผลกับรูปร่างที่จัดวางอยู่ภายในกรอบได้หลายลักษณะ

### โครงสร้างการซ้ำ (Repetition Structure)

เป็นการจัดวางตำแหน่งหน่วยของรูปทรงให้มีความสม่ำเสมอกัน โดยจัดให้พื้นที่ว่างรอบหน่วยของรูปทรงมีความเท่าๆกัน เป็นการแบ่งโดยใช้เส้นของโครงสร้างซ้ำ โครงสร้างซ้ำเป็นโครงสร้างที่เรียบง่ายที่สุด และมีความสำคัญในการออกแบบลวดลายให้มีความต่อเนื่อง (All -Over Patterns) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการซ้ำจากราคารออกแบบ และหนังสือหลายเล่ม พบว่ามีโครงสร้างการซ้ำที่คล้ายคลึงกัน แตกต่างเพียง การจัดวางและวิธีการต่อสายซ้ำของนักออกแบบในแต่ละท่าน ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ เภมณฑ์การคัดเลือกรูปแบบการซ้ำของผู้วิจัย คือ

1. เป็นการซ้ำอย่างต่อเนื่อง (Repeat Patterns)
2. เป็นโครงสร้างพื้นฐาน มีรูปแบบการวางชัดเจน

### ตารางพื้นฐาน (The Basic Grid)

ตารางพื้นฐานถือเป็นโครงสร้างซ้ำที่ใช้โดยทั่วไป ประกอบด้วยตารางที่เกิดจากการตัดกันของเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอนที่มีระยะห่างเท่าๆกัน ตารางพื้นฐานมีส่วนช่วยในการจัดแบ่งพื้นที่

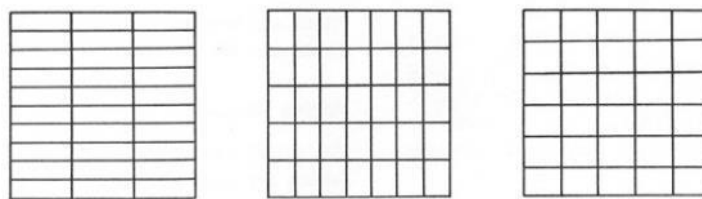
โดยรอบ ทำให้รูปทรงแต่ละหน่วยมีความเท่ากัน ทั้งแนวนอนล่าง ซ้ายขวา ยกเว้นทิศทางของหน่วยรูปทรงเอง

### ประเภทของโครงสร้างพื้นฐาน

โครงสร้างซ้ำมีหลายประเภท แต่โดยทั่วไปเป็นการแปลงตารางมาจากโครงสร้างพื้นฐาน โดยอ้างอิงมาจากหนังสือ Two Dimensional Design (Wucius, 1993) ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

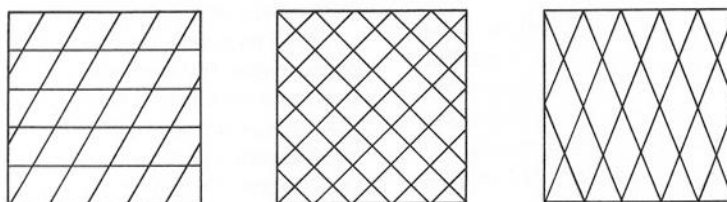
#### 1. การเปลี่ยนสัดส่วน (Change of Proportion)

โครงสร้างใดที่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสของตารางพื้นฐานถูกเปลี่ยนเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าทั้งหมด ดังนั้นทิศทางที่เคยสมดุลกันของแนวตั้งและแนวนอน จะถูกเปลี่ยนไปตามทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ซึ่งเป็นทิศทางนำ



#### 2. การเปลี่ยนทิศทาง (Change of Direction)

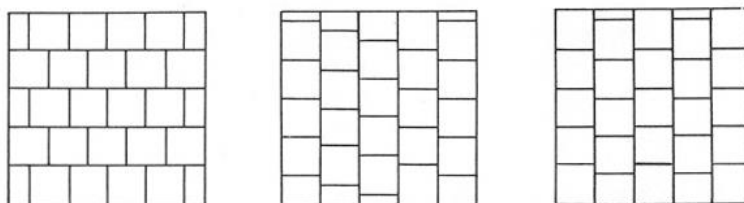
เส้นแนวตั้งและแนวนอน หรือทั้งสองแนว ถูกปรับมุมเปลี่ยนองศาจากตารางพื้นฐานที่ให้ความรู้สึกมั่นคง กลายเป็นทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนที่แทน





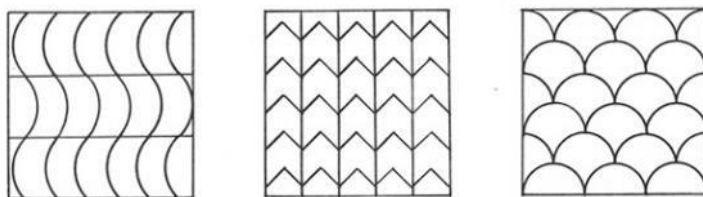
### 3. การเลื่อนไถล (Sliding)

แต่ละแถวของโครงสร้างย่อยหรือต่ำไปในทิศทางปกติหรือผิดปกติ ทำให้หน่วยย่อยไม่สามารถอยู่เคียงข้างหน่วยย่อยเดิมในแถวที่ถัดไป



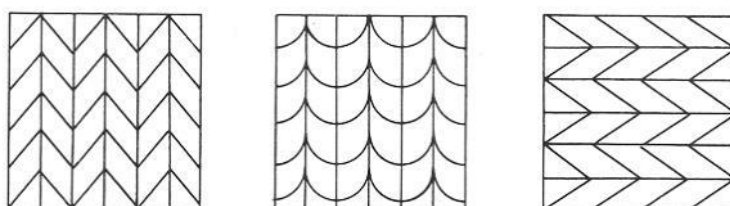
### 4. การโค้งหรือหักงอ (Curving or Bending) เส้นโครงสร้างทางตั้งหรือทางนอนทั้งหมด

โค้งหรือออย่างสม่ำเสมอ เป็นผลทำให้หน่วยโครงสร้างย่อยยังคงมีรูปร่างและขนาดที่เท่ากัน



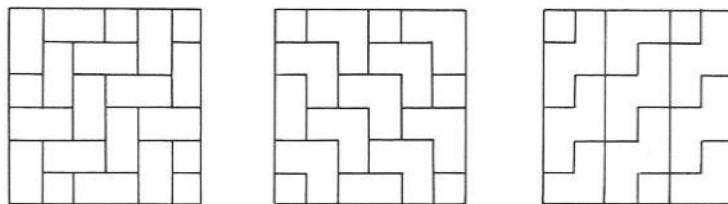
### 5. การสะท้อน (Reflecting)

แถวของโครงสร้างย่อยในตารางผืนผ้า เปลี่ยนมาเรียงตัวในลักษณะบล็อกริ้ว สลับกันไปมาอย่างสม่ำเสมอ



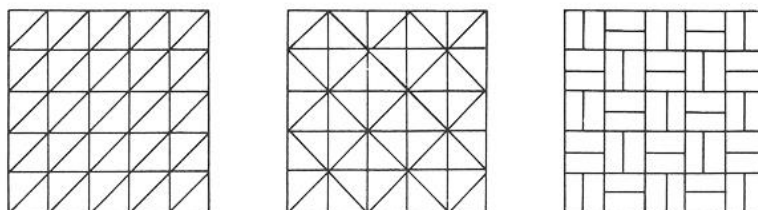
## 6. การรวมตัว (Combining)

การนำโครงสร้างหน่วยย่อยๆ ในโครงสร้างซ้ำ มาจัดรวมกันเป็นหน่วยรูปร่างที่ใหญ่ขึ้น ซับซ้อนขึ้นกว่าเดิม หน่วยใหม่ที่เกิดขึ้นจะมีขนาดที่ใหญ่ขึ้นกว่าเดิม และมีรูปร่างต่อกันโดยไม่เกิดช่องว่างระหว่างหน่วย



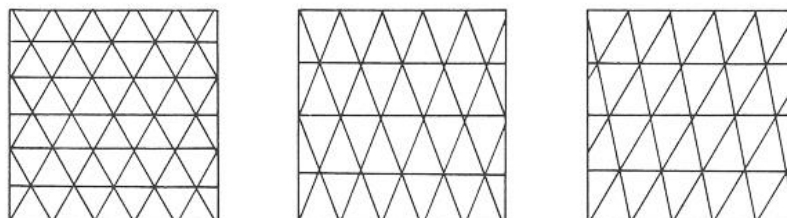
## 7. การแบ่งย่อย (Further Dividing)

โครงสร้างหน่วยย่อยๆ ในโครงสร้างซ้ำ ถูกแบ่งละเอียดขึ้นทำให้มีรูปร่างที่เล็กลงและ มีขนาดที่เท่ากัน แต่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น



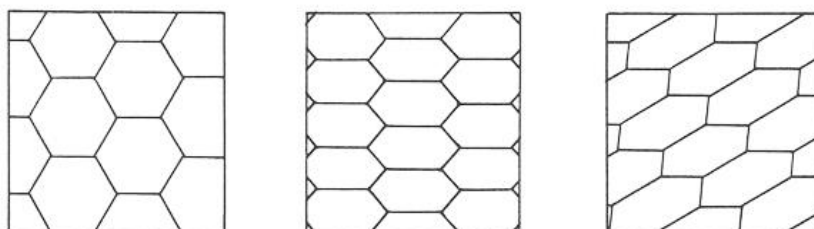
## 8. ตารางสามเหลี่ยม (The Triangular Grid)

การหมุนทิศทางของเส้นโครงสร้าง และการแบ่งตารางละเอียดจะทำให้เกิดตารางสามเหลี่ยม และเกิดที่ตามี่สมดุกลกันสาม ทิศทาง



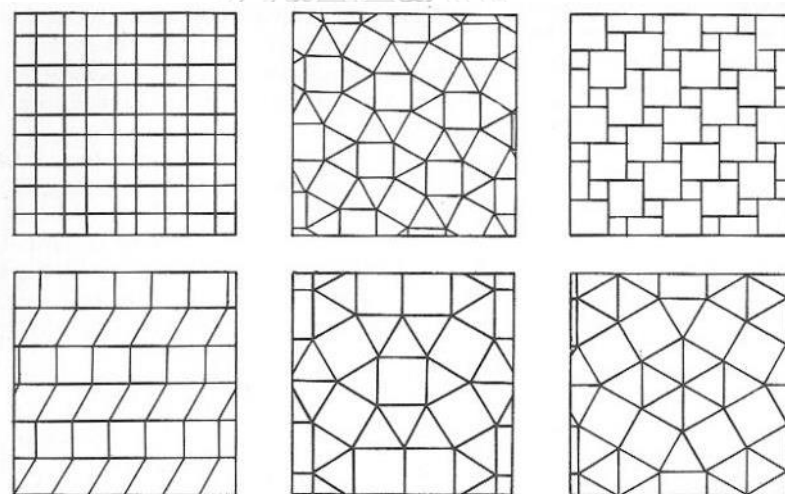
### 9. ตารางหกเหลี่ยม (The Hexagonal Grid)

เกิดจากการรวมตัวกันของ หกหน่วยย่อยของตารางสามเหลี่ยม สามารถบีบ หด หรือทำให้ผิดรูปไปจากเดิม



### 10. โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ (Multiple Repetition Structures)

เป็นโครงสร้างประเภทที่มีแบบแผน โดยการต่อโครงสร้างย่อยเข้าด้วยกันทำให้เกิดลวดลายซ้ำ เป็นการใช้โครงสร้างที่มีการแบ่งพื้นที่ย่อยมากกว่า 1 แบบ และมีการซ้ำกันของรูปร่างรวมทั้งขนาด



ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การวางโครงสร้างเป็นส่วนสำคัญในงานออกแบบลวดลายซ้ำ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในการออกแบบลวดลายแต่ละชิ้น และใช้ในการสอบถามแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)

### 2.2.1.5 ทฤษฎีสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพ (Color Image Scale)

สี (Color)

หลักการพิจารณาในการเลือกใช้สี จุดประสงค์เพื่อใช้เป็นส่วนประกอบในการสร้างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางการใช้สีเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู และทำให้ชิ้นงานออกมาสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงพิจารณาแนวทางการใช้สีดังนี้ (Shigenobu, 1991)

1. ควรใช้สีที่สามารถจะเทียบเคียงกับสีที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมไทยมลายูได้
2. เป็นสีที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
3. เมื่อนำสีมาใช้กับลวดลายซ้ำแล้ว จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาของลวดลายซ้ำด้วย
4. จะต้องเป็นสีที่เข้ากับหมวดหมู่ต่างๆในวัฒนธรรมไทยมลายูได้เป็นอย่างดี

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติม ทฤษฎีสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพ Color Image Scales โดย Shigenobu Kobayashi โดยคำนึงถึงบุคลิกภาพของสี ที่ใกล้เคียงกับสี ในหมวดหมู่ต่างๆของวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด

โดยการเลือกบุคลิกภาพสีนั้นมาจากการคัดเลือกของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ซึ่งได้กล่าวในบทที่ 3 จากนั้นนำมาเทียบเคียงกับสีที่ปรากฏอยู่ในสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อให้งานออกแบบสามารถสื่อสารถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายูได้ดียิ่งขึ้น

## 2.3 ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย

### 2.3.1 เจนเอเรชั่นวาย (Generation Y)

ข้อมูลส่วนนี้เป็นข้อมูลทั่วไป แนวคิดและลักษณะเด่นของกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย

ประชากรบนโลกนี้รวมถึงประเทศไทยถูกจำแนกกลุ่มประชากรด้วยหลักประชากรศาสตร์ (Demography) นักเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ว่าด้วยเรื่องผู้ซื้อผู้ชาย พฤติกรรมที่แตกต่างกัน การทำความเข้าใจแต่ละกลุ่มเพื่อลดช่องว่างในการสื่อสาร ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจคนกลุ่มต่างๆ จึงมีการแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มโดยใช้อายุเป็นเครื่องมือ

การจำแนกประชากรตามรุ่นต่างๆ หรือเรียกว่า เจเนอเรชัน (Generation) โดยมีการนิยามตามปีเกิดของประชากร ซึ่งอาจถูกกำหนดไว้ค่อนข้างหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละการศึกษา อย่างไรก็ตาม ยังคงเป็นช่วงเวลาที่ไม่ค่อยแตกต่างกัน

ในทศวรรษเศรษฐศาสตร์ฝั่งตะวันตก ประชากรเจเนอเรชันวาย คือกลุ่มคนที่เกิดในช่วงต้นของปี ค.ศ. 1980s จนถึงปลาย ค.ศ. 1990s (พ.ศ. 2523 – 2533 โดยประมาณ) ซึ่งถือเป็นประชากรส่วนใหญ่ที่ทั่วโลกให้ความสำคัญ ขณะเดียวกัน ยังอาจรวมถึงกลุ่มคนที่เกิดก่อนปี ค.ศ. 2000s (พ.ศ. 2543) ด้วย ซึ่งเชื่อมโยงให้เห็นว่า มีการเรียกคนกลุ่มเจเนอเรชันวายว่า Millennials ขณะเดียวกันยังมีการจำแนกว่าคนกลุ่ม Millennials เป็นกลุ่มคนที่เป็นรอยต่อระหว่างกลุ่มเจเนอเรชันวายกับเจเนอเรชันซี (Generation Z)

อย่างไรก็ตาม ประชากรเจเนอเรชันวายในประเทศไทย ยังมีการกำหนดปีที่แตกต่างออกไป เช่น (ณัฐวุฒิ, 2540) จัดกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายว่าเป็นผู้ที่เกิดในปี พ.ศ. 2524–2539 (ค.ศ. 1981–1996) ซึ่งเป็นช่วงที่ประเทศไทยมีการเจริญเติบโตของความเป็นเมืองสูงขึ้น ลักษณะครอบครัวขนาดเล็กลง เป็นครอบครัวเดี่ยวมากกว่าลักษณะการอยู่อาศัยแบบเครือญาติ เป็นช่วงระยะเวลาที่เทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้คนเจเนอเรชันวาย (Generation Y) มีความเป็นสากล เชื่อมมั่นในตนเองสูง ทะเยอทะยาน ไม่ผูกพันต่อองค์กร และมีแนวโน้มเปลี่ยนงานมากกว่าคนเจเนอเรชันอื่น อาทิ เจเนอเรชันเอ็กซ์ (Generation X) และเบบี้บูมเมอร์ (Baby boomers) โดยมองว่าประสบการณ์ที่หลากหลายเป็นการสะสมทักษะและหาโอกาสใหม่ๆ (โครงการสุขภาพคนไทย, 2559) นอกจากนี้ คนเจเนอเรชันวายมักเป็นคนปรับตัวเก่ง มีความคิดริเริ่มมีประสิทธิภาพในการใช้เทคโนโลยี และช่างสงสัย รวมไปถึงจนถึงเป็นพวกช่างตั้งคำถาม จึงมีการเรียกคนรุ่นนี้ว่า Generation Why?

สำหรับประชากรไทย มีการแบ่งออกเป็นรุ่นต่างๆ โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้เกณฑ์ในการให้คำอธิบายประชากร เจเนอเรชันวาย โดยอ้างอิงจากการแบ่งประชากรไทย 5 รุ่น หรือ 5 เจเนอเรชันตามการศึกษาของ (อุมาภรณ์, 2557) ดังนี้

1. กลุ่ม Greater Generation เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดปี พ.ศ. 2486 หรือปีก่อนหน้านั้น โดยมีอายุตั้งแต่ 75 ปี ขึ้นไป (อายุ ณ ปี 2561 ที่ทำงานวิจัยนี้)

2. กลุ่ม Baby Boomer เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดปี พ.ศ. 2487–2505 โดยมีอายุระหว่าง 54–74 ปี (อายุ ณ ปี 2561 ที่ทำงานวิจัยนี้)
3. กลุ่ม Generation X เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดปี พ.ศ. 2506–2520 โดยมีอายุระหว่าง 41–55 ปี (อายุ ณ ปี 2561 ที่ทำงานวิจัยนี้)
4. กลุ่ม Generation Y เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดปี พ.ศ. 2521–2538 โดยมีอายุระหว่าง 23–40 ปี (อายุ ณ ปี 2561 ที่ทำงานวิจัยนี้)
5. กลุ่ม Generation Z เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 เป็นต้นไป และมีอายุ ไม่น้อยกว่า 15 ปี คือ อายุระหว่าง 15–22 ปี (อายุ ณ ปี 2561 ที่ทำงานวิจัยนี้)

### 2.3.2 ลักษณะของประชากรเจนเนอเรชั่นวาย

ประชากรเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) เป็นประชากรที่มีสัดส่วนมากที่สุดของจำนวนประชากรโลก คือ ร้อยละ 39 ซึ่งมากกว่าจำนวนประชากรเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์ (Generation X) ที่มีจำนวนมากเป็นอันดับสอง คือ ร้อยละ 27 ของประชากรโลก (โครงการสุขภาพคนไทย, 2559)

สำหรับประเทศไทย ประชากรเจนเนอเรชั่นวาย หรือเกิดปี พ.ศ. 2521–2538 เป็นประชากรที่มีบทบาทในตลาดแรงงานมากที่สุดในประเทศ จากการสำรวจความพึงพอใจในชีวิตของประชากรเจนเนอเรชั่นวาย (รศรินทร์และคณะ, 2559) พบว่า ประชากรกลุ่มนี้มีสัดส่วนของพนักงานในหน่วยงานเอกชนมากที่สุด ความรู้สึกพึงพอใจต่อรายได้ที่ได้รับเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการตัดสินใจทำงาน ขณะที่การให้ความสำคัญต่อชีวิตส่วนตัวนั้น พบว่าคำนึงถึงความสุขต่อชีวิตตนเองมากที่สุด ซึ่งความพึงพอใจดังกล่าวมีผลต่อการตัดสินใจต่อสถานภาพสมรสไม่ว่าจะเลือกอยู่เป็นโสดหรือเลือกที่จะแต่งงาน โดยประชากรกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย ยังให้ความสำคัญกับความสมดุลระหว่างชีวิตส่วนตัวกับงานมากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยมองว่าการมีชีวิตส่วนตัวเป็นสิ่งจำเป็นมาก พอๆ กับการทำงานเพื่อแสวงหารายได้ มีแนวโน้มของอัตราการครองโสดมากขึ้น และมีการแต่งงานเมื่อมีอายุมากขึ้นหรือแต่งงานช้าลง ทำให้คนรุ่นใหม่มีบุตรน้อยลง

เมื่อเชื่อมโยงช่วงเวลาของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่นวาย เข้ากับการเติบโตและพัฒนาของโลก เทคโนโลยีและการสื่อสาร จากข้อมูลของโครงการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2558 ศูนย์สารสนเทศยุทธศาสตร์ภาครัฐ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559 พบว่าคนกลุ่มนี้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี เน้นการเชื่อมต่อตลอดเวลา ใช้เทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี

จากการสำรวจคนกลุ่มนี้ มีการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายรวมถึงคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC) แบบ กระเป๋าหิ้ว (Notebook) และ Tablet 45.94% ใช้อินเทอร์เน็ต 43.16% ใช้โทรศัพท์มือถือ 94.65%

กลุ่มเจนเอเรชั่นวาย นักคิดบางส่วนยังแบ่งกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่า กลุ่มมิลเลนเนียล คือ หนึ่งในคนกลุ่มใหญ่ของ เจนเอเรชั่นวาย (Generation Y) เกิดในช่วงปี 1982-2004 เป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงเวลาเปลี่ยน ผ่านของเทคโนโลยียุคแอนะล็อกไปยังยุคดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในยุคสมัยของการเติบโตของคนกลุ่มเจนเอเรชั่นวายนี้ทำให้คนกลุ่มนี้มีทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นความท้าทาย เปิดรับสิ่งใหม่พร้อมกันนั้นยังคงน้อมรับสิ่งเก่าที่มีอยู่ด้วย การประนีประนอมต่อโลกยุคใหม่และยุคเก่าจึงเป็นไปอย่างผสมผสาน สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ อยู่บนแกนของความสมดุลซึ่งให้คุณค่ากับความสุขของชีวิตตนเองเป็นสำคัญและมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลสูง

แม้คนเจนเอเรชั่นวาย จะมีการจำแนกปี พ.ศ. เกิดที่แตกต่างกันไป แต่โดยรวมมักมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. เกิดในช่วงปี 1980 เป็นต้นไปถึงปี 2000 (พ.ศ. 2523 – 2543 อายุ 18-38 ปี ณ พ.ศ.2561)
2. เติบโตในยุคอินเทอร์เน็ตขยายตัว ทำให้เข้าถึงเทคโนโลยีติดต่อสื่อสารและอินเทอร์เน็ต
3. มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้คล่องตัว

คนเจนเอเรชั่นวายในทัศนะนี้ จึงนิยามได้ว่าเป็นคนรุ่นใหม่ (New Generation) เพราะมีลักษณะการดำเนินชีวิต ความคิด พฤติกรรมที่แตกต่างไปจากคนรุ่นก่อนหน้าอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากเป็นคนรุ่นที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต มีการแสวงหาข้อมูลข่าวสารและความรู้ใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็ว การขยายตัวของคนรุ่นใหม่และพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ก้าวไปพร้อมเทคโนโลยี เช่นนี้ มีผลอย่างยิ่งต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งยังเป็นกลุ่มประชากรที่มีจำนวนมากที่สุดในโลก คนกลุ่มนี้เริ่มเข้าสู่ตลาดแรงงานและบางส่วนได้ระดับการทำงานสูงขึ้น มีศักยภาพทางเศรษฐกิจทำให้กลายเป็นผู้มีกำลังซื้อ คนกลุ่มเจนเอเรชั่นวายจึงกลายเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงมีอิทธิพลต่อการผลิตสินค้าและบริการต่างๆ เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้ซื้อสำคัญในขณะเดียวกันก็เป็นแรงงานในตลาดแรงงานและวิชาชีพต่างๆ ด้วย

ซึ่งในข้อมูลส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เป็นแนวทางสำหรับวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบลดตายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู และวิเคราะห์ประเภทสื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายใช้ในชีวิตประจำวัน

## 2.4 แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร

ทฤษฎีการสื่อสารเริ่มแรกถูกนิยามขึ้นในปี 1948 โดย Claude Elwood Shannon และ Warren Weaver โดยเรียกว่า Shannon Weaver model of Communication แนวคิดดังกล่าวประกอบด้วย

1. ผู้ส่งสาร (Sender หรือ Information source) โดยผู้ส่งสารคือบุคคลที่สร้างสารนั้นขึ้น เลือกช่องทางการส่งและทำการส่งสารออกไป
2. ผู้เข้ารหัส (Encoder) คือ ผู้นำความคิด แหล่งสาร ส่งไปยังผู้ที่ต้องการจะสื่อสารด้วยโดยการเปลี่ยนสารเป็นสัญญาณหรือข้อมูลแบบเลขฐานสอง ซึ่งในที่นี้มักหมายถึงเครื่องมือในการส่งสาร
3. ช่องทาง (Channel) ช่องทางการสื่อสาร หรือ สื่อ ที่ถูกใช้ในการส่งสาร
4. ผู้ถอดรหัส (Decoder หรือ Receiver) หมายถึงเครื่องมือในการถอดรหัสสารจากสัญญาณหรือรหัสการสื่อสารแบบข้อมูลเลขฐานสอง ให้กลายเป็นเนื้อหาสาร หรือ ผู้รับสารที่ทำหน้าที่แปลสัญญาณให้เป็นเนื้อหาสาร
5. ผู้รับสาร (Receiver) ผู้รับสารที่เป็นเป้าหมาย (Destination) ในการส่งสาร คือบุคคลผู้รับสารหรือสถานที่ที่สารนั้นไปถึง โดยผู้รับสารจะมีปฏิกิริยาตอบกลับจากการได้รับสารนั้น
6. สิ่งรบกวน (Noise) คือสิ่งที่จำกัดประสิทธิภาพของการถ่ายทอดสารหรือเป็นอุปสรรคต่อการสื่อสาร อาจทำให้การสื่อสารไม่บรรลุผลหรือทำให้สารที่ส่งไปถึงผู้รับสารแตกต่างจากสารที่ส่งมาตั้งแต่ต้น เช่น สภาพแวดล้อม ผู้คน หรืออื่นๆ

### 2.4.1 หลักการและทฤษฎีการสื่อสาร

แนวคิดการสื่อสารของแชนนอนและวีเวอร์ ได้รับการยืนยันสมมติฐานและขยายความเพิ่มเติมโดย เดวิด เค เบอร์โล (David K. Berlo) ซึ่งได้อธิบายปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบของ



การสื่อสาร แนวคิดของเบอร์โลมุงเน้นทำความเข้าใจการเข้ารหัสและถอดรหัสซึ่งเกิดขึ้นก่อนผู้ส่งสารจะส่งสารออกไปและก่อนที่ผู้ถอดรหัสจะรับสารนั้นด้วย แนวคิดการสื่อสารของเบอร์โล ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ปัจจัย ได้แก่ Sender, Message, Channel และ Receiver หรือ SMCR ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

1. ผู้ส่งสาร (Sender) คือต้นกำเนิดของสารหรือเป็นบุคคลที่เป็นผู้สร้างสารขึ้น เป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การเข้ารหัส” (encode) เนื้อหาข่าวสาร มีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสารมีความรู้เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะมีความสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับ ตลอดจนพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับด้วย

2. ข้อมูลข่าวสาร (Message) เกี่ยวข้องด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่งข่าวสาร

3. ช่องทางในการส่ง (Channel) หมายถึง การที่จะส่งข่าวสารโดยการให้ผู้รับได้รับข่าวสาร ข้อมูลโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง คือ การได้ยิน การดู การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น

4. ผู้รับ (receiver) ต้องเป็นผู้มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การถอดรหัส” (decode) สาร เป็นผู้ที่มีทัศนคติ ระดับความ และพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรม เช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่งจึงจะทำให้การสื่อสารความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

ตามลักษณะของทฤษฎี S M C R นี้ มีปัจจัยที่มีความสำคัญต่อขีดความสามารถของผู้ส่งและรับที่จะทำการสื่อสารความหมายนั้นได้ผลสำเร็จหรือไม่เพียงใด ได้แก่

1. ทักษะในการสื่อสาร (communication skills) หมายถึง ทักษะซึ่งทั้งผู้ส่งและผู้รับควรจะมี ความชำนาญในการส่งและการรับการเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง เช่น ผู้ส่งต้องมีความสามารถในการเข้ารหัสสาร มีการพูดโดยใช้ภาษาพูดที่ถูกต้อง ใช้คำพูดที่ชัดเจนฟังง่าย มีการแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะ น่าฟัง หรือการเขียนด้วยถ้อยคำสำนวนที่ถูกต้องสละสลวยน่าอ่าน เหล่านี้เป็นต้น ส่วนผู้รับต้องมีความสามารถในการถอดรหัสและมีทักษะที่เหมือนกันกับผู้ส่งโดยมีทักษะการฟังที่ดี ฟังภาษาที่ผู้ส่งพูดมา รู้เรื่อง หรือสามารถอ่านข้อความที่ส่งมานั้นได้ เป็นต้น

2. ทักษะ (attitudes) เป็นทัศนคติของผู้ส่งและผู้รับซึ่งมีผลต่อการสื่อสาร ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีทัศนคติที่ดีต่อกันจะทำให้การสื่อสารได้ผลดี ทั้งนี้เพราะทัศนคติย่อมเกี่ยวโยงไปถึงการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับด้วย เช่น ถ้าผู้ฟังมีความนิยมชมชอบในตัวผู้พูดก็มักจะมีความเห็นคล้อยตามไปได้ง่าย แต่ในทางตรงข้าม ถ้าผู้ฟังมีทัศนคติไม่ดีต่อผู้พูดก็จะฟังแล้วไม่เห็นชอบด้วยและมีความเห็นขัดแย้งในสิ่งที่พูดมานั้น หรือถ้าทั้งสองฝ่ายมีทัศนคติไม่ดีต่อกันท่วงทำนองหรือนำเสียงในการพูดก็อาจจะห้วนห้าวไม่น่าฟัง แต่ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อกันแล้วมักจะพูดกันด้วยความไพเราะอ่อนหวานน่าฟัง เหล่านี้เป็นต้น

3. ระดับความรู้ (knowledge levels) ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีระดับความรู้เท่าเทียมกันก็จะทำให้การสื่อสารนั้นลุล่วงไปด้วยดี แต่ถ้าหากความรู้ของผู้ส่งและผู้รับมีระดับที่แตกต่างกันย่อมจะต้องมีการปรับปรุงความยากง่ายของข้อมูลที่จะส่งในเรื่องความยากง่ายของภาษาและถ้อยคำสำนวนที่ใช้ เช่น ไม่ใช่คำศัพท์ทางวิชาการ ภาษาต่างประเทศ หรือถ้อยคำยาว ๆ สำนวนสลับซับซ้อน ทั้งนี้เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น การที่หมอรักษาคนไข้แล้วพูดแต่คำศัพท์การแพทย์เกี่ยวกับโรคต่าง ๆ ย่อมทำให้คนไข้ไม่เข้าใจว่าตนเองเป็นโรคอะไรแน่หรือพัฒนากรจากส่วนกลางออกไปพัฒนาหมู่บ้านต่าง ๆ ในชนบทเพื่อให้คำแนะนำทางด้านการเกษตรและเลี้ยงสัตว์แก่ชาวบ้าน ถ้าพูดแต่ศัพท์ทางวิชาการโดยไม่อธิบายด้วยถ้อยคำภาษาง่าย ๆ หรือไม่ใช่ภาษาท้องถิ่นก็จะทำให้ชาวบ้านไม่เข้าใจหรือเข้าใจผิดได้ หรือในกรณีของการใช้ภาษามือของผู้พิการทางโสต ถ้าผู้รับไม่เคยได้เรียนภาษามือ มาก่อนทำให้ไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารกันได้ เหล่านี้เป็นต้น

4. ระบบสังคมและวัฒนธรรม (socio - culture systems) ระบบสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติเป็นสิ่งที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมของประชาชนในประเทศนั้น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติ สังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติย่อมมีความแตกต่างกัน เช่น การให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส หรือวัฒนธรรมการกินอยู่ ฯลฯ ดังนั้น ในการติดต่อสื่อสารของบุคคลต่างชาติต่างภาษา จะต้องมีการศึกษาถึงกฎข้อบังคับทางศาสนาของแต่ละศาสนาด้วย

#### 2.4.2 แบบจำลองการเข้ารหัส / ถอดรหัส โดย Stuart Hall

นอกจากทฤษฎีการสื่อสารเบื้องต้นของ แชนนอนและวีเวอร์ แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวคิดเพิ่มเติม แบบจำลองการเข้ารหัสและการถอดรหัส(Encoding/Decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ โดย

แนวคิดของฮอลล์อธิบายว่า ระบบรหัส (Coding System) ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารชุดเดียวเสมอไป โดยการถอดรหัสมีได้ตั้งแต่

1. การถอดรหัสแบบเห็นด้วยกับผู้ส่งสาร (Preferred Reading)
2. การถอดรหัสแบบต่อรองความหมายเสียใหม่กับผู้ส่งสาร ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านสารโดยตรง (Negotiated Reading)
3. การถอดรหัสแบบขัดแย้งหรือต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร (Oppositional Reading)

โดยผู้วิจัยศึกษาแนวแนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ เพื่อเป็นกรอบในการนำมาวิเคราะห์ความคิดเห็นและทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อชิ้นงานออกแบบ ซึ่งในส่วนของข้อมูลนี้ ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์การสื่อสารลวดลายเข้าไปยังกลุ่มเป้าหมาย เพื่อแสดงผลการรับรู้อัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย มลายู ว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด รวมไปถึงผลตอบรับและข้อเสนอแนะต่างๆ ที่กลุ่มเป้าหมายมีต่อชิ้นงานออกแบบของผู้วิจัย เนื้อหาในการวิเคราะห์ส่วนนี้จะกล่าวถึงในบทที่ 4 ต่อไป

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีลักษณะการเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการลงพื้นที่ในการศึกษาเพื่อให้ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย มีการเก็บข้อมูลเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ หรือผู้เชี่ยวชาญในแต่ละแขนง โดยมีวิธีการดำเนินวิจัยได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล ศึกษาและนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัย ในการหาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยมีระเบียบวิจัยดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 4 การดำเนินการออกแบบ

#### 3.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลที่ผู้วิจัยใช้ประกอบงานวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1.1 ข้อมูลประเภทวรรณกรรมและตำราหนังสือ

3.1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

##### 3.1.1 ข้อมูลประเภทวรรณกรรมและตำราหนังสือ

จากการศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมและหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวัฒนธรรมไทยมลายู ผู้วิจัยได้ค้นคว้าศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น ตำราหนังสือ ทั้งในพื้นที่และต่างประเทศ รวมไปถึงแหล่งเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ โดยข้อมูลทั้งหมดได้ถูกรวบรวมอยู่ในบทที่ 2 โดยจะนำมาใช้ในการสร้างเครื่องมือในงานวิจัยและวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบ ซึ่งข้อมูลจะประกอบไปด้วย

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์
3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเจเนอเรชันวาย
4. ทฤษฎีอื่นๆที่เกี่ยวข้อง กับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์

วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย

### 3.1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากบุคคล 3 กลุ่มดังนี้

**กลุ่มที่ 1** เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อเป็นผู้ให้คำปรึกษาด้านข้อมูลและเป็นผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยมีชุดคำถามเป็นคำถามปลายปิด จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้รับการคัดเลือกมาพัฒนาเป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของผู้วิจัยดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีภูมิลำเนาเป็นคนในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้
2. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์และทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูไม่ต่ำกว่า 8 ปี

**กลุ่มที่ 2** เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และลวดลายซ้ำ เพื่อเป็นผู้ที่จะให้คำแนะนำและปรึกษาด้านข้อมูลองค์ประกอบของลวดลายซ้ำที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย และยังเป็นผู้คัดเลือกองค์ประกอบทางด้านการออกแบบลวดลายซ้ำและสี โดยมีชุดคำถามเป็นคำถามปลายปิด ซึ่งกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของผู้วิจัยดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์และทำงานเกี่ยวข้องกับออกแบบเรขศิลป์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี
2. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้
3. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู

**กลุ่มที่ 3** เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยที่ต้องการศึกษา เป็นตัวแทนของกลุ่มเจเนอเรชันวาย เพื่อหาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำ โดยข้อมูลได้จากการทำสนทนากลุ่ม (Focus Group) แล้ว

นำข้อมูลที่ได้มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบ โดยกลุ่มเป้าหมายจะต้องมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของผู้วิจัยดังนี้

1. จะต้องเป็นกลุ่มที่มีช่วงอายุในยุคนของ เจเนอเรชั่นวาย (เกิดประมาณ พศ.2524-2543)
2. มีความเข้าใจเกี่ยวกับงานออกแบบและลวดลายซ้ำ

### 3.2 ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ขั้นตอนคือ

3.2.1 การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในการวิจัย

3.2.2 การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเครื่องมือในการวิจัย

3.2.1 การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในการวิจัย

เพื่อให้การเก็บและรวบรวมข้อมูลมีความน่าเชื่อถือและสามารถเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของวิจัย ดังนั้นการคัดเลือกข้อมูลของผู้วิจัยจึงมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู

ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อนำมาเป็นความรู้พื้นฐานในการหาสิ่งที่สามารถสื่อสารความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู และเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลทั่วไปของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และข้อมูลศิลปวัฒนธรรมที่จะสามารถแสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เป็นต้น

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

1. หนังสือพัฒนาการและการปกครองภาคใต้ของประเทศไทย, 2557 โดย ศาสตราจารย์ ดร.ครองชัย หัตถา
2. หนังสือปัตตานี การค้าและการเมืองการปกครองในอดีต, 2541 โดย ศาสตราจารย์ ดร.ครองชัย หัตถา
3. หนังสือ ประวัติปัตตานี, 2555 โดย ดิงกู อารีฟิน ดิงกูจิ
4. หนังสือ หนังสือ เล่าขานตำนานใต้, 2550 โดย ศรีศักร วัลลิโภดม

5. หนังสือ JEJAK LANKASUKA, 2016 โดย NORHAIZA NOORDIN
6. หนังสือ LAKAR, 2016 โดย NORHAIZA NOORDIN
7. หนังสือลังกาสูกะ ปาดานี ดุรสสลาม, 2541 โดย อ.ลออแมน และ อาร์พิน บินจิ
8. หนังสือศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยในจังหวัดยะลา, 2540 โดย ไพรินทร์ วรานัน

ตกุล

9. หนังสือการสำรวจจิตรกรรมไทยมุสลิมในจังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส โดย อาจารย์ ดลมนรร์จ บากา และคณะ

10. หนังสือลวดลายและเรื่องราว ณ ชายแดนใต้, 2557 โดย ชุมศักดิ์ นรารัตนวงศ์

11. หนังสือ MOTIF DAN TEKNIK, 2009 โดย INSTITUT KRAF NEGARA

นอกจากนั้นในช่วงระยะเวลาของการลงพื้นที่ เดินทางเก็บข้อมูลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพิสูจน์ปัญหาของงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีรายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

1. นายตีพะลี อะตะบู (ครูช่างของศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ และวิทยากรด้านศิลปะมลายู)

2. นายณายิบ อาแวบือซา (นักวิจัยท้องถิ่น มุลินธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์)

3. นายรัศมีนทร์ นิตธิธรรม (ผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขุนละหาร)

4. นายสุไลมาน เจ๊ะแม (มัคคุเทศก์)

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อนำมาเป็นข้อมูลเพื่อใช้อ้างอิงและเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายซ้ำทั้งในส่วนของรูปร่าง โครงสร้าง และสี โดยผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

1. หนังสือการออกแบบลวดลาย โดย ภาณุวัฒน์ เสจี่ยม

2. หนังสือ TWO DIMENSIONAL DESIGN, 2555 โดย เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ ออยุธยา

3. หนังสือ HOW TO MAKE REPEAT PATTERNS, 2018 โดย PAUL JACKSON

4. หนังสือสีในศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ และอุตสาหกรรม, 2559 โดย ศาสตราจารย์กิตติคุณศักดิ์ดา ศิริพันธ์ ราชบัณฑิต

5. ตาราง แสดงบุคลิกภาพการสื่อสารจากทฤษฎี COLOR IMAGE SCALE โดย SHIGENOBU KOBAYASHI

6. หนังสือ การออกแบบลวดลาย, 2538 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประเสริฐ ศิลรัตน์
7. เว็บไซต์ <https://www.pinterest.com/>

### 3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเจเนอเรชันวาย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลของ เจเนอเรชันวาย เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าวในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูกับกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษาจากพฤติกรรม รสนิยม ทักษะคิด และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู และนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบเพื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด โดยผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลดังนี้

1. รู้ใจ Gen ใช้เน็ตอย่างไร เพื่อขายให้โดนใจ จากเว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
  2. Gen Y/Gen Me กลุ่มผู้กุมชะตาโลก จากเว็บไซต์กรมสุขภาพจิต
  3. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560 จากเว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
  4. เจาะเทรนด์โลก 2018 จากเว็บไซต์ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)
4. ข้อมูลทฤษฎีอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ เช่น ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีแบบจำลองการเข้ารหัส/ถอดรหัส และทฤษฎีเกสตัลท์ โดยผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลดังนี้

1. หนังสือสารธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา, 2551 โดย กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน
2. หลักการและทฤษฎีการติดต่อสื่อสาร โดย อ.ฝากจิต ปาลินทร์ ลากิจิตร

### 3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่



ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลเพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาของวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 หาสิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยแบ่งตามหมวดหมู่ตามแนวทางรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งได้แบ่งออกเป็น 8 ประเภท

ขั้นตอนที่ 3 หอองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์และสีที่สามารถสื่อสารความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 สรุปลักษณ์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย และนำมาใช้เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบต่อไป

### ขั้นตอนที่ 1

เก็บข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู โดยการรวบรวมข้อมูลจาก ตำรา หนังสือ วรรณกรรม และการลงพื้นที่สอบถามข้อมูลจาก ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้เชี่ยวชาญในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อหาข้อพิสูจน์ ทั้งในส่วนของอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูและการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ โดยข้อมูลดังกล่าวใช้ในการอ้างอิงปัญหาของการวิจัยครั้งนี้

### ขั้นตอนที่ 2

เป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นโดยใช้แบบสอบถาม เกี่ยวกับสิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อศึกษาความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยแบบสอบถามจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนของข้อมูลส่วนตัวพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ อายุ เพศ อาชีพ ประสบการณ์ทำงาน

ส่วนที่ 2 ส่วนของข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายู เป็นการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยแบ่งตามหมวดหมู่ตามแนวทางรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งได้แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ซึ่งได้แก่

1. อาหาร
2. เครื่องแต่งกาย
3. ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

4. ประเพณี
5. การละเล่น
6. ความเชื่อ พิธีกรรม
7. หัตถกรรม
8. วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

จากข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม พบว่ามีสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู จำนวน 58 อย่าง โดยสามารถแบ่งตามหมวดหมู่ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ข้อมูลหมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่ อาหาร	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	ข้าวยำ
2	ตูปะ
3	ขนมปุดูสมำจัต
4	ไก่ก้อและ
5	ตูปะชูดง
6	นาซิดาแฆ
7	โรตี
8	โรตีปาแย
9	มะตะบะ
10	แกงมัสมั่นเนื้อ
11	แกงแพะ

หมวดหมู่ อาหาร	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
12	ละแซ
13	ข้าวหมกไก่
14	กือโป๊ะ
15	อาแก๊ะ
16	สะเต๊ะ

ตารางที่ 3 ข้อมูลหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	ผ้าจวนตานี
2	ผ้าซอแก๊ะ
3	ผ้าปาเต๊ะ(บาติก)
4	ผ้าปลางิง
5	ผ้ามัดย้อม

ตารางที่ 4 ข้อมูลหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	ซุ้มประตูบ้าน
2	ราวระเบียงบ้าน
3	ลวดลายช่องลม
4	เสายอดจั่ว(บุवेशีบุตง)
5	หลังคาปั้นหย่า(ลิมา)
6	หลังคาจั่วมนิลา(บลานอ)
7	หลังคาจั่วสามเหลี่ยม(แมและ)

ตารางที่ 5 ข้อมูลหมวดหมู่ประเพณี

หมวดหมู่ ประเพณี	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	พิธีแห่นก
2	พิธีแต่งงาน
3	พิธีเข้าสู่หนัดชาย
4	เทศกาลวันอีต(ฮารีรายอ)
5	วันออซุร

ตารางที่ 6 ข้อมูลหมวดหมู่การเล่น

หมวดหมู่ การเล่น	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	การเล่นสืละ
2	การเล่นตีเกฮูลู
3	การเล่นหลังตะลุง(ว้ายังกูลิต)
4	การเล่นว่าววงเดือน(วาบูนแล)
5	การเล่นหมากขุม
6	การรำตารีอีนา
7	การรำมะโย่ง
8	การรำซิมเป็ง
9	การรำรอนเง็ง

ตารางที่ 7 ข้อมูลหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

หมวดหมู่ ความเชื่อ พิธีกรรม	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	แท่นหินบนหลุมฝังศพ
2	ความเชื่อเกี่ยวกับ กริช
3	ความเชื่อเกี่ยวกับ พิธีแห่นก
4	ความเชื่อเกี่ยวกับ เรือกอและ
5	ความเชื่อเกี่ยวกับ หนังตะลุง

ตารางที่ 8 ข้อมูลหมวดหมู่หัตถกรรม

หมวดหมู่ หัตถกรรม	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	เรือกอและ
2	แหวนมลายู
3	เสื่อกระจูด
4	เครื่องทองเหลือง
5	ถ้วยขาม เครื่องปั้นดินเผา
6	กรงนกเขา กรงนกเขาชวา และกรงนกหัวจุก

ตารางที่ 9 ข้อมูลหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	
ลำดับ	สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู
1	ตำนานกริช อาวุธชาวมลายู
2	ตำนานเจ้าเมืองยะลา อังกุสุลัยมาน
3	ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาเบอร์ชียง
4	ตำนานมัสยิดกรือเซะ
5	ตำนานปืนใหญ่พญาตานี

โดยจากตัวเลือกดังกล่าว ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยแต่ละหมวดหมู่ให้เลือกคนละ 3 อย่าง เพื่อหาสิ่งที่เหมาะสมที่สุดในสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในแต่ละหมวดหมู่ การโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูจำนวน 3 ท่านเป็นผู้คัดเลือกข้อมูล โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีภูมิลำเนาเป็นคนในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้
2. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์และทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูไม่ต่ำกว่า 8 ปี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู จำนวน 3 ท่าน

**1. นายรัศมีนทร์ นิตีธรรม**

อายุ: 44 ปี

นับถือศาสนา: อิสลาม

ที่อยู่: 20/1 ม.7 ต.ละหาร อ.ยิงอ จ.นราธิวาส 96180

อาชีพ: ผู้จัดการพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นขุนละหาร

ประสบการณ์ทำงาน: 8 ปี

## 2.นายตีพะลี อะตะบุ

อายุ: 66 ปี

นับถือศาสนา: อิสลาม

ที่อยู่: 54/1 หมู่2 ต.ตะโละทะเล อ.รามัน จังหวัดยะลา 95140

อาชีพ: ประธานสหกรณ์กริชรามันห์ จำกัด

ประสบการณ์ทำงาน:

- ประสบการณ์เกี่ยวกับการทำกริช 23 ปี
- ครูภูมิปัญญาไทย รุ่นที่4
- ครูช่างของศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ
- วิทยากรด้านศิลปะมลายู

## 3.นายณายิบ อาแวปือซา

อายุ: 50 ปี

นับถือศาสนา: อิสลาม

ที่อยู่: 367 หมู่ 1 ต.เรือเสาะออก อ.เรือเสาะ จ.นราธิวาส 96150

อาชีพ: นักวิจัยท้องถิ่น

ประสบการณ์ทำงาน:

- อดีตสถาปนิก
- นักวิจัยท้องถิ่น มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์

## ขั้นตอนที่ 3

ส่วนของข้อมูลด้านองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์และสีที่สามารถสื่อสารความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูในแต่ละหมวดหมู่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์และลวดลายซ้ำเป็นผู้คัดเลือก เพื่อศึกษาและหาองค์ประกอบต่างๆที่เหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอร์ชั่นวาย โดยแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประกอบไปด้วย 3 ส่วนได้แก่



**ส่วนที่ 1** เป็นการสอบถามข้อมูลส่วนตัวพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เช่น ชื่อ อายุ เพศ อาชีพ ประสบการณ์ทำงาน

**ส่วนที่ 2** เป็นการสอบถามรูปร่างที่สามารถใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูในแต่ละหมวดหมู่ โดยแต่ละข้อให้เลือกคนละ 3 อย่าง โดยมีการสอบถามเกี่ยวกับรูปร่างที่ใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำ ซึ่งมีการอ้างอิงรูปร่างจากหนังสือ Two Dimensional Design ของ Wucius Wong ที่แปลและรวบรวมโดย รองศาสตราจารย์ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา ดังนี้

1. รูปร่างเรขาคณิต (Geometric)
2. รูปร่างธรรมชาติ (Organic)
3. รูปร่างที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)
4. รูปร่างผิดปกติ (Irregular)
5. รูปร่างมือเขียน (Hand-Drawn)
6. รูปร่างเกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental)

**ส่วนที่ 3** เป็นการสอบถามบุคลิกภาพสี Image Scale ตามแนวคิดการแบ่งสีตามบุคลิกภาพของ Shigenobu Kobayashi ที่สามารถใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูในแต่ละหมวดหมู่ โดยแต่ละข้อให้เลือกคนละ 3 อย่าง โดยมีการสอบถามเกี่ยวกับบุคลิกภาพสีที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

ตารางที่ 10 บุคลิกภาพการสื่อสารจากทฤษฎี Image Scale ของ Shigenobu Kobayashi

หมวดหลัก	บุคลิกภาพการสื่อสาร	
1. PRETTY	CUTE (น่ารักน่าเอ็นดู)	
	SWEET (อ่อนหวาน)	
2. CASUAL	AMUSING (รื่นรมย์เพลิดเพลิน)	BRIGHT (สว่างสดใส)
	CASUAL (สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์)	CHEERFUL (ชื่นบาน น่ายินดี)
	COLORFUL (มีสีสัน)	DAZZING (เตะตาละลานตา)
	DELICIOUS (อร่อยชื่นใจจับใจ)	ENJOYABLE (สนุกสนาน)
	FESTIVE (น่าเฉลิมฉลองรื่นเริง)	FLAMBOYANT (ฟูฟ่า)
	MERRY (สนุกสนานร่าเริง)	
3. DYNAMIC	BOLD (เด่นชัด อาจหาญ)	HOT (ร้อนเผ็ด)
	FIERY (ดุเดือดเผ็ดมัน)	LIVELY (มีชีวิตชีวา)
	DYNAMIC AND ACTIVE (เคลื่อนไหวกระฉับกระเฉง)	
4. GORGEOUS	AROMATIC (ดูมีกลิ่นหอม)	GLOSSY (เป็นมันเงา)
	DECORATIVE (ประดับประดา)	LUXURIOUS (ฟุ่มเฟือย หูหรา)
	FASCINATING (ดูมีเสน่ห์ ดึงดูด)	MELLOW (สุกฉ่ำอุดมสมบูรณ์)
5. ROMANTIC	AGREEABLE TO TOUCH (น่าสัมผัส)	DREAMY (งดงามเหมือนในฝัน)
	CHARMING (มีเสน่ห์ ดูน่าหลงใหล)	ROMANTIC (ชวนฝัน)
6. NATURAL	DOMESTIC (ดูเป็นพื้นถิ่น)	NATURAL (ดูเป็นธรรมชาติ)
	DRY (แห้งแล้ง)	MILD (อ่อนๆ)
	FRESH (ดูสดชื่น)	NOSTALGIC (ระลึกถึงความหลัง)
	GENTLE AND ELEGANT (สุภาพและโอ้อ่า)	PEACEFUL (ดูสงบ สบาย)
	SWEET-SOUR (เปรี้ยวๆ หวานๆ)	HEALTHY (ถูกหลักอนามัย ดูสุขภาพดี)
	SIMPLE AND APPEALING (เรียบง่ายและดึงดูด)	

หมวดหลัก	บุคลิกภาพการสื่อสาร	
7. ELEGANT	CALM (สงบนิ่ง)	CULTURED (มีวัฒนธรรม)
	DELICATE (ประณีต บรรจง)	ELEGANT (สะอาดสะอ้าน สวยแบบผู้ดี)
	EMOTIONAL (สะท้อนอารมณ์)	GRACEFUL (สง่างาม นุ่มนวล)
	FEMININE (ดูเป็นหญิง อ่อนหวาน)	REFINED (สละสลวย ประณีต)
	SEDATE (สงบ ใจเย็น)	NOBLE (ดูสูงส่งมีเกียรติ)
	MYSTERIOUS (ลึกลับ น่าค้นหา)	PURE AND ELEGANT (บริสุทธิ์และโออา)
8. CHIC	CHIC (เก๋ เท่ ทันสมัยแบบผู้ดี)	NOBLE AND ELEGANT (สูงส่ง ทรงเกียรติ)
	STYLISH (มีท่า มีสไตล์)	QUIET AND SIMPLE (เรียบง่ายและเรียบง่าย)
9. CLASSIC	CLASSIC (ได้รับความนิยมมาโดยตลอด)	TRADITIONAL (ประเพณีนิยม)
	CONSERVATIVE (หัวเก่า อนุรักษ์นิยม)	ELABORATE (ประณีตบรรจง)
	HEAVY AND DEEP (หนักและเข้ม)	TASTEFUL (มีรสชาติ มีรสนิยม)
	STURDY (แข็งแรง ทนทาน)	
10. DANDY	ARISTOCRATIC (ดูเป็นชั้นสูง)	EMINENT (เด่น มีชื่อเสียง)
	STRONG AND ROBUST (แข็งแรง ทนทาน)	
11. FORMAL	PRECIOUS (ดูมีค่า)	FORMAL (ดูเป็นทางการ)
	DIGNIFIED (มีเกียรติยศ ดูภูมิฐาน)	
12. CLEAR	CLEAN (ดูสะอาด)	PURE (บริสุทธิ์)
	SIMPLE (เรียบง่าย)	REFRESHING (สดชื่น สบาย ผ่อนคลาย)
13. COOL-CASUAL	SMART (ฉลาด โกะเก๋ ผึ่งผาย)	STERDY (มั่นคง หนักแน่น)
14. MODERN	METALLIC (ดูเป็นโลหะ มันวาว)	MODERN (ทันสมัย หัวใหม่)
	PRECISE (พิถีพิถัน เฉียบขาด)	URBAN (ผู้ดี เก๋ อย่างชาวกรุง)

โดยจากตัวเลือกดังกล่าว ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกคนละ 3 อย่าง โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และวาดลายซ้ำ จำนวน 8 ท่านเป็นผู้คัดเลือกข้อมูล โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์และทำงานเกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี
2. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้
3. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู

**รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 8 ท่าน**

**1. นายไมตรี ลีอะละ**

อายุ: 48

ที่อยู่: 38 หมู่ที่ 1 ถ.จรัญวิถี ต.กาญจนาภิเษก อ.รามัน จ.ยะลา

อาชีพ: นักออกแบบ

ประสบการณ์: ทำงานออกแบบ และโพสต์โปรดักชั่นเฮาส์ มา 20 ปี

**2. นายภักดี ต่วนศิริ**

อายุ: 35

ที่อยู่: 181/374 ม.6 ต.รูสะมิแล อ.เมือง จ.ปัตตานี 94000

อาชีพ: กราฟฟิกดีไซน์ อาจารย์มหาวิทยาลัย

ประสบการณ์: 12 ปี

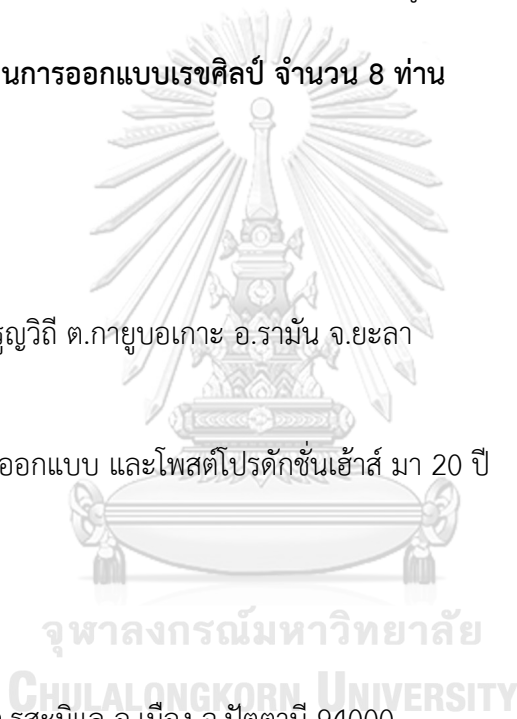
**3. นายอนัน วาโชะ**

อายุ: 38

ที่อยู่: 27/1 ม.3. ต.ปล่องหอย. อ.กะพ้อ. จ.ปัตตานี

อาชีพ: Graphic Designer

ประสบการณ์: 15 ปี



#### 4. นายชนกิตต์ ณะสุข

อายุ: 35 ปี

ที่อยู่: 181/199 ต.รัฐสมิแล อ.เมือง จ.ปัตตานี

อาชีพ: อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบสื่อและสร้างสรรค์สื่อ  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ประสบการณ์: 15 ปี

#### 5. นายอนุโรจน์ ตันติยาพงศ์

อายุ: 61 ปี

ที่อยู่: 16/1 หมู่ 8 บ้านปลักปลา ถนนรพช. ตำบลลำภู อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส 96000

อาชีพ: กรรมการผู้จัดการห้างหุ้นส่วน อนุโรจน์แอนด์เพนท์

ประสบการณ์: 30 ปี

#### 6. นายไพโรจน์ ธีระประภา

อายุ: 52 ปี

ที่อยู่: ร้านเดอะชนบท ถ.สามเสน แขวง วัดสามพระยา เขต พระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

อาชีพ: นักออกแบบอิสระ, ค้าขาย

ประสบการณ์: 30 ปี (Graphic Designer, Type Designer, Art Director)

#### 7. นายกฤษดา วงศ์อารยะ

อายุ: 54 ปี

ที่อยู่: 19/1 สุขุมวิท 91 ต.บางจาก อ.พระโขนง กทม. 10260

อาชีพ: Graphic Designer, อาจารย์พิเศษ

ประสบการณ์: 30 ปี

## 8. นายอาวิน อินทร์ชัย

อายุ: 42 ปี

ที่อยู่: 16/191 ถ.แจ้งวัฒนะ แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร

อาชีพ: อาจารย์

ประสบการณ์: 20 ปี

### ขั้นตอนที่ 4

เป็นการวิเคราะห์สรุปผลขององค์ประกอบลวดลายซ้ำ นำมาสร้างเป็นผลงานออกแบบและทำการสอบถามโดยมีลักษณะเป็นสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มเป้าหมายเจาะเนอเรชั่นวัยจำนวน 7 ท่านเป็นผู้คัดเลือกลวดลายที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุดสำหรับเจาะเนอเรชั่นวัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไปโดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายดังนี้

1. จะต้องเป็นกลุ่มที่มีช่วงอายุในยุคของ เจเนอเรชั่นวัย (เกิดประมาณ พศ.2523-2543)
2. มีความเข้าใจเกี่ยวกับงานออกแบบและลวดลายซ้ำ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 8 ท่าน

#### 1. นางสาวสกุณฑลา มณีรัตน์

อายุ: 29 ปี

ที่อยู่: 206 ม.6 ต.บางปูใหม่ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ 10280

อาชีพ: Designer

สถานที่ทำงาน: Central Chidlom

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 25,000 บาท

อีเมลล์: pick.s@hotmail.com

## 2. นายศรัณย์ กังวาลพงศ์พันธุ์

อายุ: 26 ปี

ที่อยู่: 43/27 หมู่บ้านพระราม4 ถ.พระราม4 ซอยพระยาพิเรนทร์ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

อาชีพ: กราฟิกดีไซน์เนอร์

สถานที่ทำงาน: Mr.Mee Studio

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 25,000 บาท

อีเมลล์: lan.sarun@gmail.com

## 3. นายธีรภัทร์ อินทรจักร

อายุ: 29 ปี

ที่อยู่: 25/436 ถ.สหกรณ์ ต.บางหญ้าแพรก อ.เมือง จ.สมุทรสาคร 74000

อาชีพ: Graphic Designer

สถานที่ทำงาน: Amarin Pubicing

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 35,000 บาท

อีเมลล์: sweetynicotine@gmail.com

## 4. นางสาวจุฑาลักษณ์ หนูนุรัตน์

อายุ: 28 ปี

ที่อยู่: 79/746 ปทุมวันรีสอร์ท ถ.พญาไท ราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400

อาชีพ: Creative Branding

สถานที่ทำงาน: TEA THE CHA (THAILAND) CO.,LTD.

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 60,000 บาท

อีเมลล์: Jnoonurat@gmail.com



### 5. นางสาวนัฐธิดา ภัทรผดุงกิจ

อายุ: 29 ปี

ที่อยู่: 174/5 ซอย D2 หมู่ สัมมากร ถนน รามคำแหง110 แขวง สะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10240

อาชีพ: Senior Graphic Designer

สถานที่ทำงาน: บจ.ปีชู กรู๊ป จำกัด

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 40,000 บาท

อีเมลล์: nattida.phattara@gmail.com

### 6. นางสาวนันทน์ช ศิริบริรักษ์

อายุ: 27 ปี

ที่อยู่: 53/1022 หมู่บ้านกฤษดานคร แจ้จ้วฒวะ ตำบลบางตลาด อำเภอบางเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

อาชีพ: Freelance Graphic Designer

สถานที่ทำงาน: 38/11 ซอย รัชดาภิเษก32 ถนน รัชดาภิเษก แขวง จันทระเกษม เขต จัตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 40,000 บาท

อีเมลล์: Prangns@gmail.com

### 7. นายนรินทร์ ปลื้มปรีดาพร

อายุ: 38 ปี

ที่อยู่: 57/450 ถนน ราษฎร์บูรณะ แขวง บางปะกอก เขต ราษฎร์บูรณะ กรุงเทพมหานคร 10140

อาชีพ: Freelance Graphic Designer , อาจารย์พิเศษ

สถานที่ทำงาน: 3761/368 ซอย อยู่ดี ถนน จันทน์ แขวง บางโคล่ เขต บางคอแหลม จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10120

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน: 30,000 บาท

อีเมลล์: mamaradeboy@hotmail.com



### 3.3 ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพของสี

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย

#### ขั้นตอนที่ 1

วิเคราะห์จัดการรวบรวมข้อมูลต่างๆเช่น หนังสือตำราและวรรณกรรม รวมไปถึงการลงพื้นที่ที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้เพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายูเพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาวิจัย

#### ขั้นตอนที่ 2

วิเคราะห์จากแบบสอบถามสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูจำนวน 3 ท่านคัดเลือกข้อมูลในแต่ละหมวดหมู่โดยพิจารณาจากคะแนนของคำตอบที่ได้มากที่สุด 3 อันดับแรก ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เพื่อให้มีความเหมาะสมในการใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ

#### ขั้นตอนที่ 3

วิเคราะห์จากแบบสอบถามองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต และบุคลิกภาพของสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิตและลวดลายซ้ำจำนวน 8 ท่าน คัดเลือกรูปร่างและบุคลิกภาพสี โดยพิจารณาจากรูปร่างและสีที่ถูกคัดเลือกจาก 5 ท่านขึ้นไป เพื่อนำไปออกแบบ และใช้สอบถามกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

## ขั้นตอนที่ 4

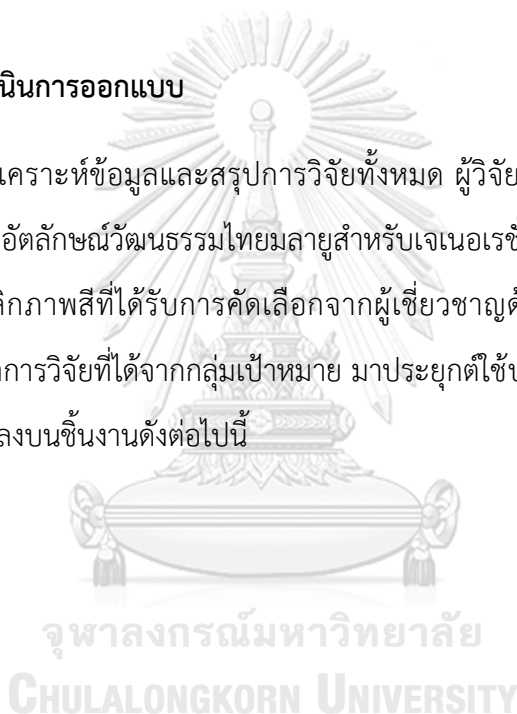
วิเคราะห์ข้อมูลจากการทำสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมายเจาะเรชนวราย จำนวน 7 ท่าน เป็นผู้คัดเลือกข้อมูล โดยใช้ชุดผลงานการออกแบบในแต่ละหมวดหมู่จำนวน 8 หมวดหมู่และในแต่ละหมวดหมู่จะประกอบไปด้วยผลงานลวดลายซ้ำ จำนวน 10 ลาย รวมผลงานทั้งสิ้น 80 ลาย เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นและความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลายซ้ำ พิจารณาจากลวดลายที่ถูกคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายตรงกัน 4 ท่านขึ้นไป เพื่อนำคำตอบไปใช้พัฒนาในการออกแบบต่อไป

### 3.4 ส่วนที่ 4 การดำเนินการออกแบบ

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำผลลัพธ์ที่ได้มาออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจาะเรชนวราย โดยใช้องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและ บุคลิกภาพสีที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และลวดลายซ้ำ และนำผลการวิจัยที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย มาประยุกต์ใช้บนสื่อสินค้า เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายลงบนชิ้นงานดังต่อไปนี้

#### สินค้าเครื่องแต่งกาย

1. เสื้อเชิ้ต
2. เสื้อยืด
3. ผ้าคลุมไหล่
4. กางเกงลำลอง
5. เสื้อแจ็กเก็ต
6. กระเป๋าผ้า
7. กระเป๋าเป้สะพาย
8. หมวก
9. รองเท้าแตะ



### สินค้าประเภทตกแต่ง

1. หมอนจาน
2. ผ้าเช็ดหน้า
3. แก้วมีหู
4. แก้วกาแฟและจานรอง
5. แก้วน้ำอลูมิเนียม
6. สมุดโน้ต
7. เคสมือถือ
8. ผ้าปูโต๊ะ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อหาสิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูในแต่ละหมวดหมู่ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งจากแนวทางรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งประกอบไปด้วย 8 หมวด ได้แก่ อาหาร เครื่องแต่งกาย ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม ประเพณี การละเล่น ความเชื่อพิธีกรรม ทัศนกรรม วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ผ่านลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตซึ่งประกอบด้วย รูปทรง โครงสร้าง และสี โดยใช้วิธีการวิจัยที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 3 ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ตามจุดประสงค์ของ วิจัยครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดและผลของการวิเคราะห์ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมไทยมลายู

**ขั้นตอนที่ 2** วิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

**ขั้นตอนที่ 3** วิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีเพื่อใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

**ขั้นตอนที่ 4** วิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อข้อพิสูจน์เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายูในการอ้างอิงปัญหาวิจัย โดยจากการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลจากการสอบถามผู้คนในพื้นที่ และศึกษาตามสถานที่ต่างๆทั่วทั้งสามจังหวัด จนได้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และสามารถบ่งบอกถึงวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุดจำนวน 58 อย่าง ซึ่งสามารถแยกหมวดหมู่ ตามแนวทางรากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย 8 หมวด ซึ่งได้แก่

ตารางที่ 11 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดอาหาร

หมวดอาหาร
1. ข้าวย่ำ
2. ตูบะ
3. ขนมปุดูสม่างต์
4. ไก่ก้อและ
5. ตูบะชูดง
6. นาซิดาแซ
7. โรตี
8. โรตีปาแย
9. มะตะบะ
10. แกงมัสมั่นเนื้อ
11. แกงพะพะ
12. ละแซ
13. ข้าวหมกไก่
14. กือโป๊ะ
15. อาเก๊ะ
16. สะเต๊ะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 12 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย
1. ผ้าจวนตานี
2. ผ้าซอแก๊ะ
3. ผ้าปาเต๊ะ
4. ผ้าปลาลิง
5. ผ้ามัดย้อม

ตารางที่ 13 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม
1. ซุ้มประตูบ้าน
2. ราวระเบียงบ้าน
3. ลวดลายช่องลม
4. เสายอดจั่ว (บุเวาะห์บูตง)
5. หลังคาปั้นหย่า (ลีมา)
6. หลังคาจั่วนิลา (บลานอ)
7. หลังคาจั่วสามเหลี่ยม (แมและ)

ตารางที่ 14 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดประเพณี

ประเพณี
1. พิธีแห่นก
2. พิธีแต่งงาน
3. พิธีเข้าสู่หน้าตชาย
4. เทศกาลวันอีต (ฮารีรายอ)
5. วันอาซูรอ

ตารางที่ 15 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดการเล่น

การเล่น
1. การเล่นสกี
2. การเล่นดีเกอูลู
3. การเล่นหลังตะลุง (ว้ายักกูลิต)
4. การเล่นว่าววงเดือน (วาบูล)
5. การเล่นหมากขุม
6. การรำตารีอีน
7. การรำมะโย่ง
8. การรำซิมเป็ง
9. การรำรอนแจ็ง

ตารางที่ 16 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดความเชื่อ พิธีกรรม

ความเชื่อ พิธีกรรม
1. แทนหินบนหลุมฝังศพ
2. ความเชื่อเกี่ยวกับ กริช
3. ความเชื่อเกี่ยวกับ พิธีแห่นก
4. ความเชื่อเกี่ยวกับ เรือกอและ
5. ความเชื่อเกี่ยวกับ หนังตะลุง

ตารางที่ 17 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดหัตถกรรม

หัตถกรรม
1. เรือกอและ
2. แหวนมลายู
3. เสื้อกระจูด
4. เครื่องทองเหลือง
5. ถ้วยขาม เครื่องปั้นดินเผา
6. กรงนกเขา กรงนกเขาชวา และกรงนกหัวจุก

ตารางที่ 18 ข้อมูลจากการวิเคราะห์ หมวดวรรณกรรมพื้นบ้าน และตำนาน

วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน
1. ตำนานกริช อาวุธขวามลายู
2. ตำนานเจ้าเมืองยะลา อังกุสสัยมาน
3. ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาเบอร์ซียง
4. ตำนานมัสยิดกรือเซะ
5. ตำนานปืนใหญ่พญาตานี

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาสิ่งที่แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู พบว่ามีสิ่งที่สามารถสื่อสารถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู จำนวน 58 อย่าง จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลที่ได้ นำไปประยุกต์เพื่อสร้างแบบสอบถามแก่ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูจำนวน 3 ท่าน คัดเลือกข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 โดยพิจารณาจากคะแนนของคำตอบที่ได้มากที่สุด 3 อันดับแรก ที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เพื่อให้มีความเหมาะสมและมีจำนวนเพียงพอในการใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลดลายซ้ำ โดยแบบสอบถามจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ

**ส่วนที่ 1** เป็นการสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ทำแบบสอบถาม ได้แก่ ชื่อนามสกุล อายุ ศาสนาที่นับถือ ที่อยู่ อาชีพ ชื่อหน่วยงานหรือองค์กรที่สังกัด และประสบการณ์การทำงาน

**ส่วนที่ 2** เป็นการสอบถามสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทยมากที่สุด ซึ่งได้คำตอบดังนี้



ตารางที่ 19 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่ อาหาร	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. ข้าวยำ	3	100%
2. ตูปะ	2	66.7%
3. ปูตูสมางัต	2	66.7%
4. ไก่กอและ	1	33.3%
5. ตูปะชูตง	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด อาหาร ได้มากที่สุดคือ ข้าวยำ ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ตูปะและปูตูสมางัตถูกเลือกจำนวน 2 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2 ตามด้วย ไก่กอและ และตูปะชูตง ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 33.3 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 3

ตารางที่ 20 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. ผ้าจวนตานี	3	100%
2. ผ้าซอแก๊ะ	3	100%
3. ผ้าปาเต๊ะ(บาติก)	2	66.7%
4. ผ้าปลาลัง	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด เครื่องแต่งกาย ได้มากที่สุดคือ ผ้าจวนตานี และ ผ้าซอแก๊ะ ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ผ้าปาเต๊ะ (บาติก) ถูกเลือกจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2 ตามด้วย ผ้าปลาลัง ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็น 33.3 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 3

ตารางที่ 21 สิ่งที่สามารถสื่อสารสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. ลวดลายช่องลม	2	66.7%
2. เสายอดจั่ว	2	66.7%
3. หลังคาปั้นหย่า	2	66.7%
4. รวาระเบียงบ้าน	1	33.3%
5. หลังคาจั่วมนิลา	1	33.3%
6. หลังคาจั่วสามเหลี่ยม	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม ได้มากคือ ลวดลายช่องลม เสายอดจั่วและหลังคาปั้นหย่า ถูกเลือกจำนวน 2 ครั้ง เท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 รวาระเบียงบ้าน หลังคาจั่วมนิลาและหลังคาจั่วสามเหลี่ยม ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 33.3 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2

ตารางที่ 22 สิ่งที่สามารถสื่อสารสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี

หมวดหมู่ ประเพณี	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. พิธีแห่หนก	3	100%
2. พิธีแต่งงาน	2	66.7%
3. พิธีสูหนัดชาย	2	66.7%
4. วันอาซูรอ	2	66.7%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด ประเพณี ได้มากที่สุดคือ พิธีแห่หนก ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 พิธีแต่งงาน พิธีเข้าสูหนัดและวันอาซูรอ ถูกเลือกจำนวน 2 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2

ตารางที่ 23 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น

หมวดหมู่ การเล่น	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. การเล่นเกมสึละ	3	100%
2. การเล่นเกมตีเกฮูลู	3	100%
3. การเล่นเกมหนังตะลุง	1	33.3%
4. การเล่นเกมว่าววงเดือน	1	33.3%
5. การร่ำรอนแง็ง	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด การเล่น ได้มากที่สุดคือ การเล่นเกมสึละและการเล่นเกมตีเกฮูลู ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ตามด้วย การเล่นเกมหนังตะลุง การเล่นเกมว่าววงเดือนและการร่ำรอนแง็ง ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2

ตารางที่ 24 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่พิธีกรรม

หมวดหมู่ ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. ความเชื่อเกี่ยวกับกริช	3	100%
2. ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นก	2	66.7%
3. ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอและ	2	66.7%
4. ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด ความเชื่อ พิธีกรรม ได้มากที่สุดคือ ความเชื่อเกี่ยวกับกริช ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นกและความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอและ ถูกเลือกจำนวน 2 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2 ตามด้วย ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็น 33.3 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 3

ตารางที่ 25 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม

หมวดหมู่ หัตถกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา, กรงนกหัวจุก	3	100%
2. เรือกอและ	2	66.7%
3. แหวนมลายู	2	66.7%
4. เสื่อกระจูด	2	66.7%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด หัตถกรรม ได้มากที่สุดคือ กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา, กรงนกหัวจุก ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ตามด้วย เรือกอและ แหวนมลายูและเสื่อกระจูด ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2

ตารางที่ 26 สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1. ตำนานปิ่นใหญ่พญาตานี	3	100%
2. ตำนานกริช อาวุธขวามลายู	2	66.7%
3. ตำนานมัสยิดกรือเซะ	2	66.7%
4. ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกูสุลัยมาน	1	33.3%
5. ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาเบอร์ซียง	1	33.3%

ซึ่งจากตารางพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสามารถวัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวด วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ได้มากที่สุดคือ ตำนานปิ่นใหญ่พญาตานี ถูกเลือกจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 1 ตำนานกริช อาวุธขวามลายูและตำนานมัสยิดกรือเซะ ถูกเลือกจำนวน 2 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 66.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 2 ตามด้วย ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกูสุ

ลัยมาน และตำนานราชามีเขี้ยว ราชาบอร์ซิง ถูกเลือกจำนวน 1 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 33.3 เปอร์เซ็นต์ เป็นลำดับที่ 3

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 2 เพื่อวิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยแรกเริ่มผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆทั้งหนังสือ ตำรา และข้อมูลและบันทึกทางประวัติศาสตร์จากห้องสมุดประจำจังหวัด จากการเก็บข้อมูลเบื้องต้น พบว่ามีตัวแปรต้นจำนวน 68 อย่าง จากนั้นจึงทำการเข้าพบผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูเพื่อ สอบถามข้อมูลและให้ผู้เชี่ยวชาญคัดกรองข้อมูลเบื้องต้นถึงสิ่งที่เหมาะสมที่จะเป็นตัวแปรต้นในการใช้ สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู

เมื่อได้ข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ผู้วิจัยสร้างได้จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญจำนวน 58 อย่าง พบว่า มีสิ่งที่เหมาะสมในการใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ จำนวน 37 อย่าง โดยคละกันไปในแต่ละหมวดหมู่ เกณฑ์การคัดเลือกนั้นคือใช้ทุกคำตอบที่ผู้เชี่ยวชาญได้คัดเลือก เหตุผลอันเนื่องมาจากคำตอบของผู้เชี่ยวชาญล้วนแต่เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ทั้งสิ้น และเพื่อจะนำผลลัพธ์ที่ได้ ไปประยุกต์สร้างเป็นแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบต่อไป

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 3

เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพของสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ โดยใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 8 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามปลายปิด พิจารณาจากคะแนนของคำตอบที่ได้มากที่สุด 1 อันดับ ที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เพื่อใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ โดยแบบสอบถามประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ

**ส่วนที่ 1** เป็นการสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ทำแบบสอบถาม ได้แก่ ชื่อนามสกุล อายุ ที่อยู่ อาชีพ ชื่อหน่วยงานหรือองค์กรที่สังกัด และประสบการณ์การทำงาน





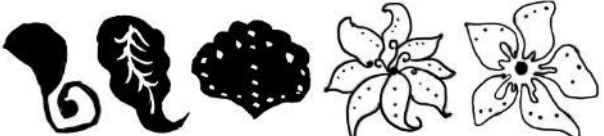

**ส่วนที่ 2** เป็นการสอบถามองค์ประกอบเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายซ้ำ ได้แก่รูปทรงและบุคลิกภาพสี ที่แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทยมากที่สุด ซึ่งได้ผลสรุปดังนี้

## แบบสอบถามส่วนที่ 1 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู

ในการสร้างแบบสอบถามครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมไทยมลายูในบทที่ 2 โดยการนำเอาผลลัพธ์จากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู มาใช้สร้างรูปทรงเพื่อเป็นแนวทางในแบบสอบถาม โดยการสร้างรูปทรงที่สร้างนั้นได้อ้างอิงมาจากรูปทรงที่มักปรากฏและพบได้มากในวัฒนธรรมไทยมลายู จากการลงพื้นที่ภาคสนามและสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะปรากฏอยู่ในบทที่ 2

เหตุผลอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยใช้รูปทรงเหล่านี้ในการทำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คือ เพื่อเป็นการแยกรูปทรงที่มีปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมไทยมลายูให้ชัดเจนว่ามีรูปแบบใดบ้าง และเพื่อให้ง่ายต่อการคำนึงถึงการสื่อสารรูปทรงในแต่ละหมวดหมู่ สาเหตุสำคัญอีกประการคือหากใช้เป็นภาพถ่าย อาจทำให้เกิดการชี้้นำทางสายตามากเกินไป

ตารางที่ 27 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู

<p>รูปทรงเรขาคณิต Geometric</p> <p>(กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)</p>	
<p>รูปทรงธรรมชาติ Organic</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ฉีดหุ่บเสปโต้ได้</p>	
<p>รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear</p> <p>ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงผิดปรกติ Irregular</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn</p> <p>การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ</p>	
<p>รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental</p> <p>ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลที่มาจากกรรมวิธีหรือวัสดุพิเศษ</p>	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

และจากการทำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ถึงรูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสาร  
อัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดแต่ละหมวดหมู่ ได้คำตอบดังนี้

ตารางที่ 28 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	7	87.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดอาหาร ซึ่งได้แก่ ข้าวยา ตูปะ ปุตูสมังต ไก่กอและ และตูปะชูดง คือ รูปเขียนมือ (Hand-Draw) ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์



ตารางที่ 29 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	8	100%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้แก่ ผ้าจวนตานี ผ้าซอแก๊ะ ผ้าปาเต๊ะ(บาติก) ผ้าปลางิง คือ รูปเขียนมือ (Hand-Draw) ถูกเลือกจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์




ตารางที่ 30 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) 	7	87.5%
1	รูปร่างผิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้แก่ ลวดลายช่องลม เสายอดจั่ว หลังคาปั้นหย่า ราวระเบียงบ้าน หลังคาจั่วมนิลา หลังคาจั่วสามเหลี่ยม คือ รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) และรูปร่างผิดปกติ (Irregular) ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก



ตารางที่ 31 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปร่างธรรมชาติ (Organic) 	7	87.5%
1	รูปร่างผิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดประเพณี ซึ่งได้แก่ พิธีแห่ยก พิธีแต่งงาน พิธีเข้าสู่หน้ตชาย และวันออซุรือ คือ รูปร่างธรรมชาติ (Organic) และรูปร่างผิดปกติ (Irregular) ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก

ตารางที่ 32 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การละเล่น

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การละเล่น	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปร่างธรรมชาติ (Organic) 	7	87.5%
1	รูปร่างผิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดการละเล่น ซึ่งได้แก่ การละเล่นสี่ละ การละเล่นตีเกยูลู การละเล่นหนังตะลุง การละเล่นว่าววงเดือน การร่ารอแฉิ่ง คือ รูปร่างธรรมชาติ (Organic) และรูปร่างผิดปกติ (Irregular) ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก

ตารางที่ 33 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปร่างธรรมชาติ (Organic) 	5	62.5%
1	รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) 	5	62.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดหมู่ ความเชื่อ พิธีกรรม ซึ่งได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นก ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอลและความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง คือ รูปร่างธรรมชาติ (Organic) และรูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) ถูกเลือกจำนวน 5 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 62.5 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก


ตารางที่ 34 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ หัตถกรรม

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ หัตถกรรม	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	<p>รูปร่างธรรมชาติ (Organic)</p> 	7	87.5%
1	<p>รูปมือเขียน (Hand-Draw)</p> 	7	87.5%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดหมู่ หัตถกรรม ซึ่งได้แก่ กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา และกรงนกหัวจุก เรือกกอและ แหวนมลายู และเสื่อกระจูด คือ รูปร่างธรรมชาติ (Organic) และรูปมือเขียน (Hand-Draw) ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก

ตารางที่ 35 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวด วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) 	6	75%
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	6	75%

พบว่ารูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ซึ่งได้แก่ ตำนานป็นใหญ่พญาตานี ตำนานกริช อาวุธขามลายู ตำนานมัสยิดกรือเซะ ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกูสสัยมาน และ ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาเบอร์ ซียง คือ รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) และรูปมือเขียน (Hand-Draw) ถูกเลือกจำนวน 6 ครั้งเท่ากัน คิดเป็น 75 เปอร์เซ็นต์

**สรุป** รูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ที่รับการคัดเลือกจำนวน 2 อันดับแรก ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบลวดลายซ้ำต่อไป โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก

จากตารางจะเห็นได้ว่ารูปทรงที่มีความเหมาะสม ในการใช้สื่อสารลวดลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด คือ รูปทรงธรรมชาติ (Organic) รองลงมาคือ รูปมือเขียน (Hand-Draw) รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) และ รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) ตามลำดับ จากนั้น

ผู้วิจัยได้จัดลำดับความสำคัญในการนำไปใช้สร้างลวดลายซ้ำโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปทรงแต่ละชนิด เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารเป็นหลัก ในการสร้างงานออกแบบต่อไป

## แบบสอบถามส่วนที่ 2 บุคลิกภาพของสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู

ตารางที่ 36 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Natural 	8	100%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดอาหาร ซึ่งได้แก่ ข้าวย่ำ ตูปะ ปูตุสมางัต ไก่กอและ และตูปะชูดง คือ อารมณ์สี Natural ถูกเลือกจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 37 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Elegant 	6	75%

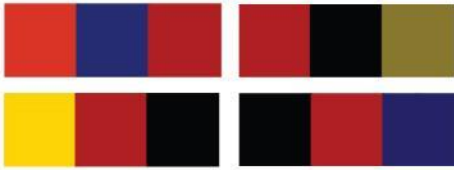
พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้แก่ ผ้าจวนตานี ผ้าซอแก๊ะ ผ้าปาเต๊ะ(บาติก) ผ้าปลางิง คือ อารมณ์สี Elegant เลือกจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็น 75 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 38 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	7	87.5%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้แก่ ลวดลายช่องลม เสายอดจั่ว หลังคาปั้นหย่า ราวระเบียงบ้าน หลังคาจั่วมนิลา หลังคาจั่วสามเหลี่ยม คือ อารมณ์สี Classic เลือกจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 39 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Dynamic 	8	100%



พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดประเพณี ซึ่งได้แก่ พิธีแห่ก พิธีแต่งงาน พิธีเข้าสู่หนัดชาย และวันอาซูรอ คือ อารมณ์สี Dynamic ถูกเลือกจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 40 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Dynamic 	8	100%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดประเพณี ซึ่งได้แก่ การละเล่นสืละ การละเล่นตีเกอญู การละเล่นหนังตะลุง การละเล่นว่าววงเดือน การรำรอแง้ง คือ อารมณ์สี Dynamic ถูกเลือกจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 41 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	7	87.5%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดความเชื่อ พิธีกรรม ซึ่งได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นก ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอและ ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง คือ อารมณ์สี Classic ถูกเลือกจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็น 87.5 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 42 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Elegant 	5	62.5%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดหัตถกรรม ซึ่งได้แก่ กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา และกรงนกหัวจุก เรือกอและ แหวนมลายู และเสื่อกระจูดคือ อารมณ์สี Classic ถูกเลือกจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็น 62.5 เปอร์เซ็นต์

ตารางที่ 43 บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและ

ตำนาน

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	จำนวน ครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	6	75%

พบว่าบุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดวรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ซึ่งได้แก่ ตำนานปิ่นใหญ่พญาตานี ตำนานกริช อาวุธขามลายู ตำนานมัสยิดกรือเซะ ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกุสุลัยมาน และ ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาบอร์ซียง คือ อารมณ์สี Classic ถูกเลือกจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็น 62.5 เปอร์เซ็นต์

จากตารางจะเห็นว่า บุคลิกภาพสีที่มีความเหมาะสม ในการใช้สื่อสารลวดลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด คือ อารมณ์สีClassic รองลงมา คือ อารมณ์สีDynamic และ Elegant ที่ถูกเลือกเท่ากัน และ อารมณ์สีNatural ตามลำดับ จากนั้นผู้วิจัยได้จัดลำดับความสำคัญของบุคลิกภาพสีเพื่อใช้ในการออกแบบต่อไป

#### 4.4 ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 4

เป็นการวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชันวายจำนวน 7 ท่าน เพื่อหาแนวทางการสื่อสาร ความพึงพอใจ และข้อเสนอต่างๆ

ในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การคัดเลือกประเภทของโครงสร้างของการซ้ำที่ใช้กันโดยทั่วไป โดยคำนึงถึงความสำคัญในการใช้ทำลวดลายต่อเนื่องเป็นหลัก ซึ่งประเภทของโครงสร้างการซ้ำนั้น ผู้วิจัยได้นำมาจากหนังสือ Two Dimensional Design ของ Wucius Wong แปลและรวบรวมโดย เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา และเพื่อให้มีปริมาณความเหมาะสมในการสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกโครงสร้างพื้นฐานมา 10 ประเภท โดยนำแบบสอบถามที่พัฒนาจากผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 และ 3 มาสร้างลวดลายซ้ำในแต่ละหมวดประกอบในแบบสอบถามด้วย

ซึ่งจากการเก็บข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ ดังนี้

**ส่วนที่ 1** ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด

**ส่วนที่ 2** ประเภทของสีสินค้าที่มีความเหมาะสม ในการนำลวดลายไปใช้มากที่สุด

#### 4.4.1 ส่วนที่ 1 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด

ตารางที่ 44 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่อาหาร	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	1
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	2
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	4
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	2
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	1
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	1
หมวดหมู่อาหาร	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	4
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	3
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ	6

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 10 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ มีผู้เลือกจำนวน 6 ท่าน ลวดลายที่ 3 และ 7 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการลื่นไถล และ โครงสร้างการแบ่งย่อย มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 45 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	2
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	4
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	3
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	3
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	1
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	1
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	4
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	2
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	5
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดวิคูณ	0

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 9 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างตารางหกเหลี่ยม มีผู้เลือกจำนวน 5 ท่าน ลวดลายที่ 2 และ 7 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนทิศทางและ โครงสร้างการแบ่งย่อย มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 46 ผลการคัดเลือกกลดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ส่วนประกอบของ  
สถาปัตยกรรม

หมวดหมู่ส่วนประกอบ ของสถาปัตยกรรม	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	6
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	2
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	0
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	2
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	0
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	0
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	2
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	3
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ	4

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 1 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน มีผู้เลือกจำนวน 6  
ท่าน ลวดลายที่ 10 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่  
กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 47 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ประเพณี

หมวดหมู่ประเพณี	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	4
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	7
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	4
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	0
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	0
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	2
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	1
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	5
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ	2

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 2 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง มีผู้เลือกจำนวน 7 ท่าน และลวดลายที่ 8 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างสามเหลี่ยม มีผู้เลือกจำนวน 7 ท่าน

ส่วนลวดลายที่ 1 และ 3 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างเปลี่ยนสัดส่วน และ โครงสร้างการลื่นไถล มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 48 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่การละเล่น

หมวดหมู่การละเล่น	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	3
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	7
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	1
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	1
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	1
หมวดหมู่การละเล่น	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	5
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	4
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	2
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ	1

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 2 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง มีผู้เลือกจำนวน 7 ท่าน และลวดลายที่ 6 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการรวมตัว มีผู้เลือกจำนวน 5 ท่าน

ส่วนลวดลายที่ 7 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการแบ่งย่อย มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป



ตารางที่ 49 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่ความเชื่อ  
พิธีกรรม

หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	2
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	1
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	3
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	2
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	0
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	0
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	1
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	2
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ	5

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 10 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ มีผู้เลือกจำนวน 5  
ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่  
กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 50 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่หัตถกรรม

หมวดหมู่หัตถกรรม	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	5
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	6
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	2
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	5
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	0
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	0
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	1
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	7
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	5
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ	1

จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 8 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างตารางสามเหลี่ยม มีผู้เลือกจำนวน 7 ท่าน และลวดลายที่ 2 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง มีผู้เลือกจำนวน 6 ท่าน

ส่วนลวดลายที่ 1, 4 และ 5 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน โครงสร้างการโค้งและหักงอ และโครงสร้างตารางหกเหลี่ยม มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

ตารางที่ 51 ผลการคัดเลือกลวดลายซ้ำของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นวาย หมวดหมู่วรรณกรรม  
พื้นบ้านและตำนาน

หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้าน และตำนาน	ประเภทโครงสร้าง	จำนวนผู้เลือก
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน	1
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง	3
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล	1
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ	5
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน	4
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว	1
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย	1
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม	0
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม	1
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ	0

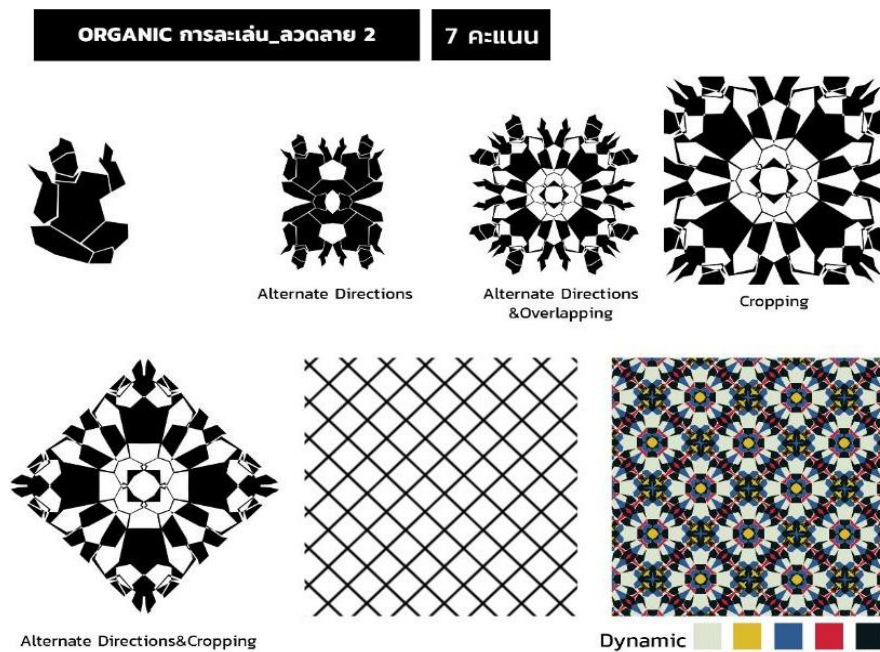
จากตารางพบว่า ลวดลายที่ 4 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการโค้งและหักงอ มีผู้เลือกจำนวน 5 ท่าน และลวดลายที่ 5 ซึ่งมีประเภทโครงสร้างการสะท้อน มีผู้เลือกจำนวน 4 ท่าน

โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

จากการสนทนากลุ่มในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เห็นถึงความรับรู้และความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลวดลายมากมาย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้สามารถแยกการสื่อสารของลวดลายได้ โดยแบ่งความเห็นของกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ประเภท ตามแนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ ได้ดังนี้

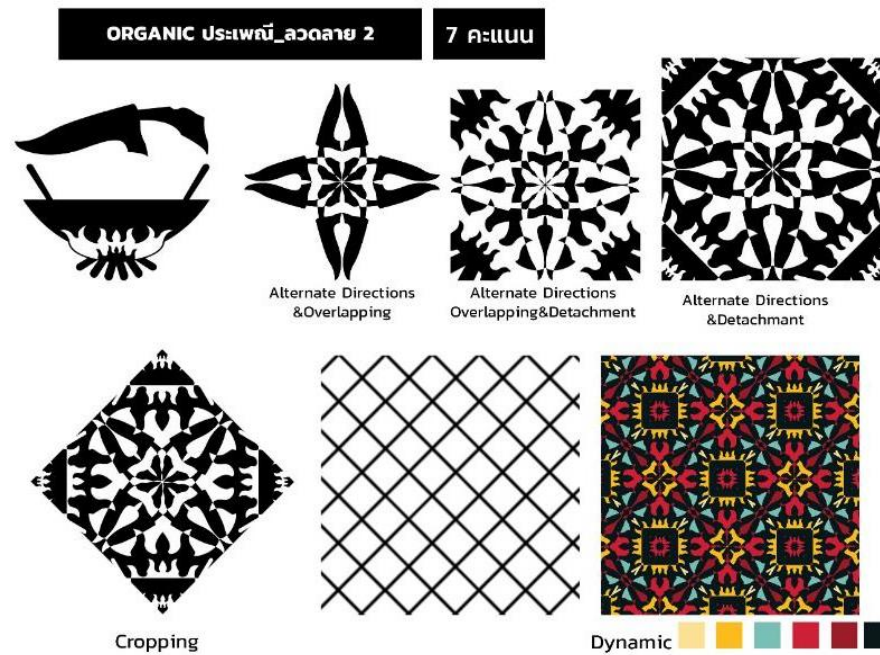
**ความเห็นประเภทที่ 1** ความเห็นต่อลวดลายที่สอดคล้องกับผู้ส่งสาร (Preferred Reading) เป็นความเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลาย ว่าสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้เป็นอย่างดี โดยลายดังกล่าวนี้ จะมีคะแนน 6-7 คะแนน ซึ่งได้แก่

1. หมวดหมู่ การละเล่น ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง



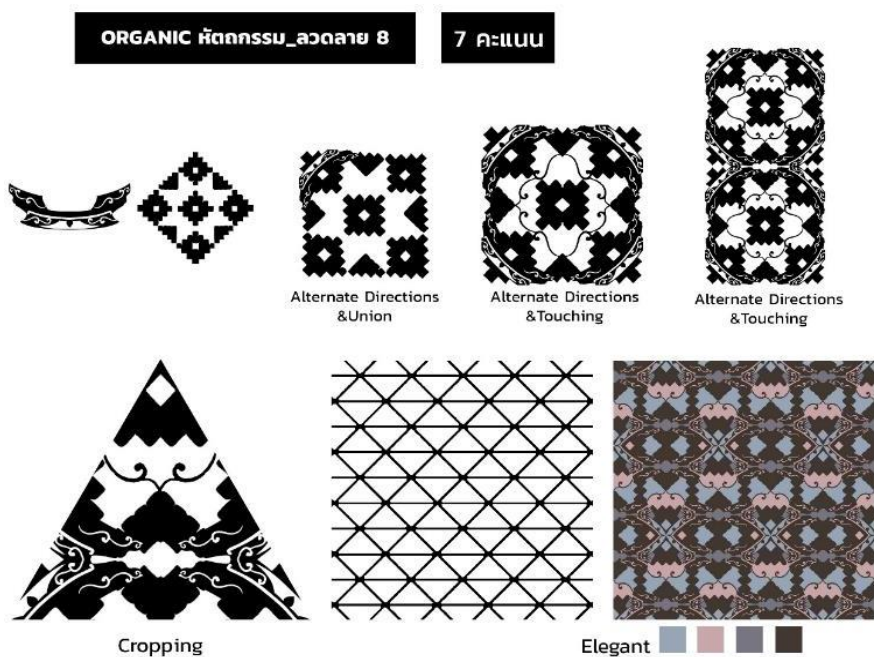
รูปที่ 60 ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

2. หมวดหมู่ ประเพณี ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง



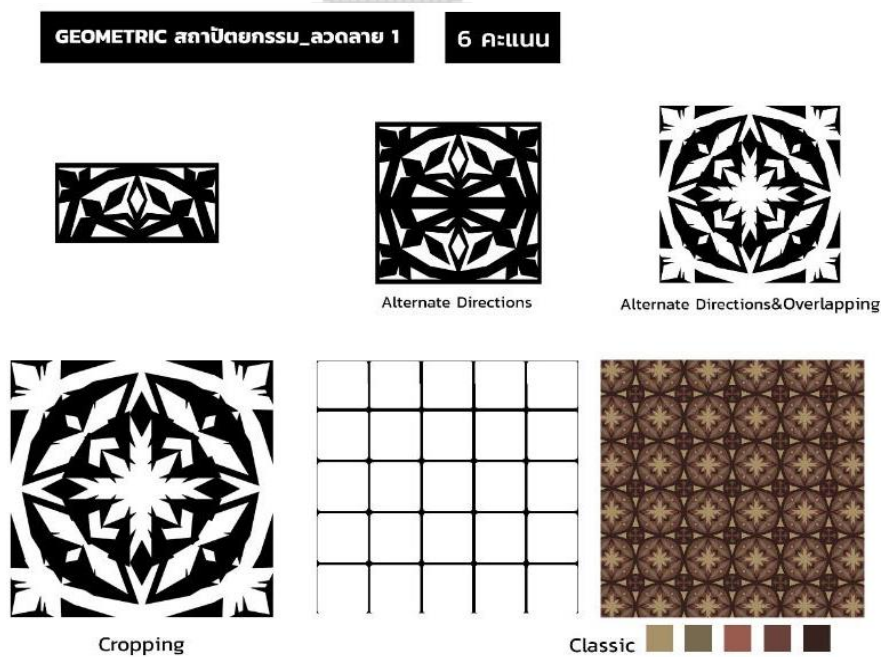
รูปที่ 61 ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

3. หมวดหมู่ หัตถกรรม ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม



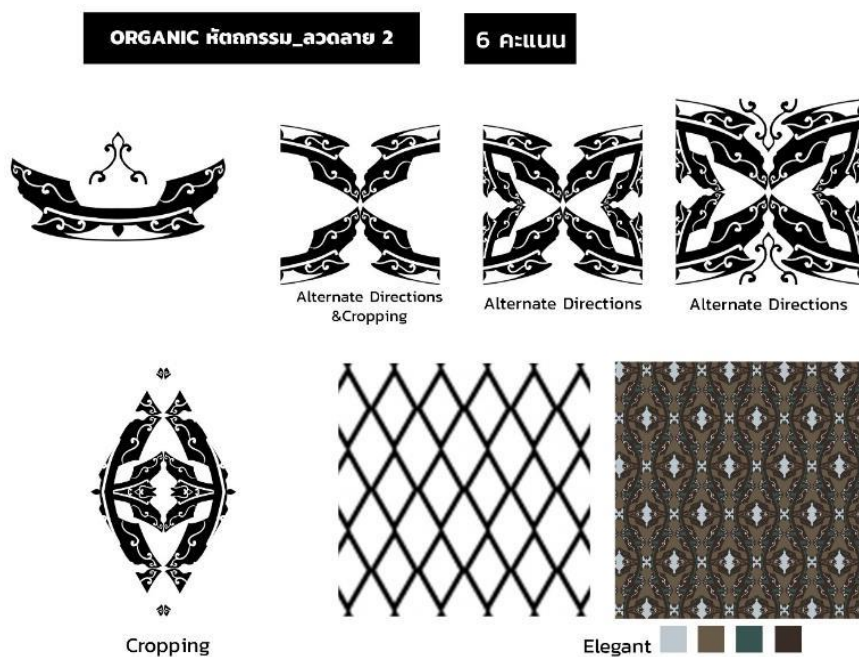
รูปที่ 62 ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม

4. หมวดหมู่ สถาปัตยกรรม ลวดลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน



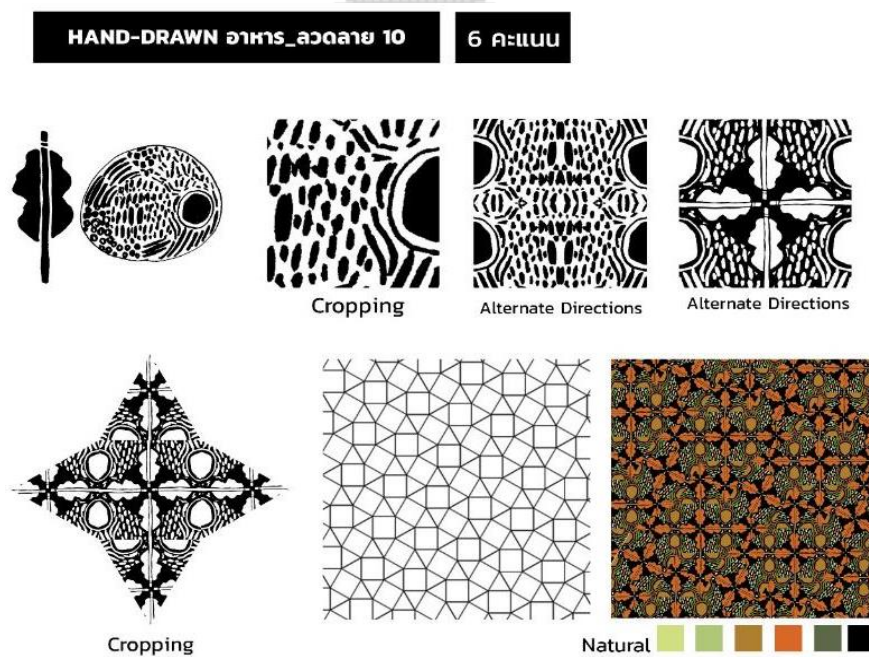
รูปที่ 63 ลวดลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน

## 5. หมวดหมู่ หัตถกรรม ลวดลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนแปลงทิศทาง



รูปที่ 64 ลวดลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนแปลงทิศทาง

## 6. หมวดหมู่ อาหาร ลวดลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ



รูปที่ 65 ลวดลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ

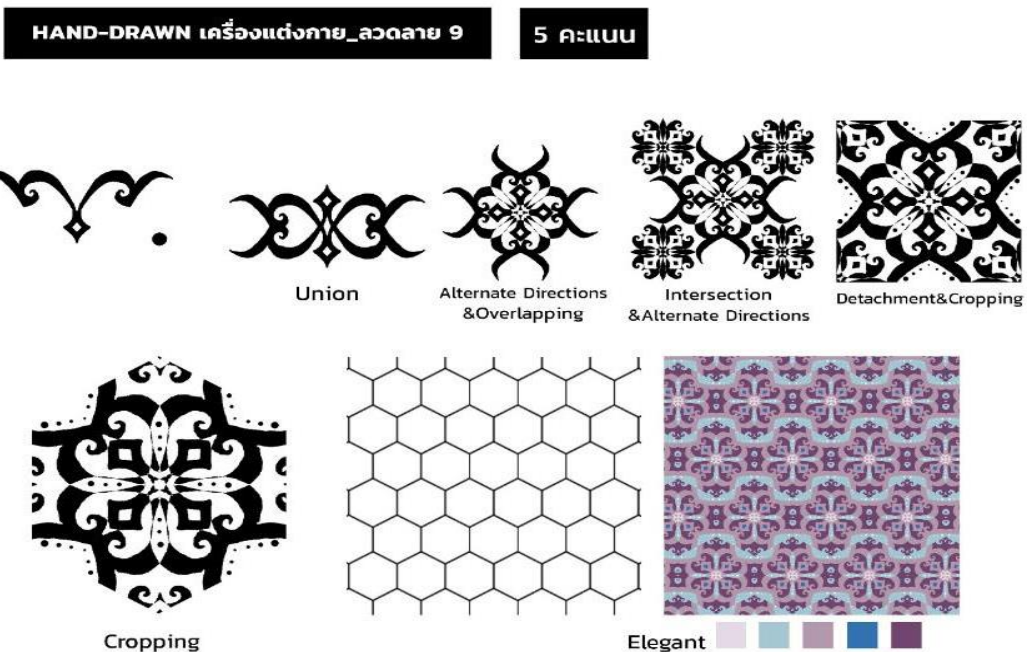
**ความเห็นประเภทที่ 2** ความเห็นต่อลวดลายแบบต่อรองความหมายเสียใหม่กับผู้ส่งสาร ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านสารโดยตรง (Negotiated Reading) เป็นความเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลาย ว่าสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูแบบพอใช้ ลวดลายอาจจะสื่อสารได้ดียิ่งขึ้นหากมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง จังหวะการวางลาย หรือคู่สีที่ใช้ในการออกแบบ กลุ่มเป้าหมายบางท่านเห็นให้ความเห็นว่า ลวดลายมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ถึงขั้นเพียงพอที่จะสื่อสารความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู โดยลายดังกล่าวนี้ จะมีคะแนน 4-5 คะแนน ซึ่งได้แก่

### 1 หมวดหมู่ การละเล่น ลายที่ 6 โครงสร้างการรวมตัว



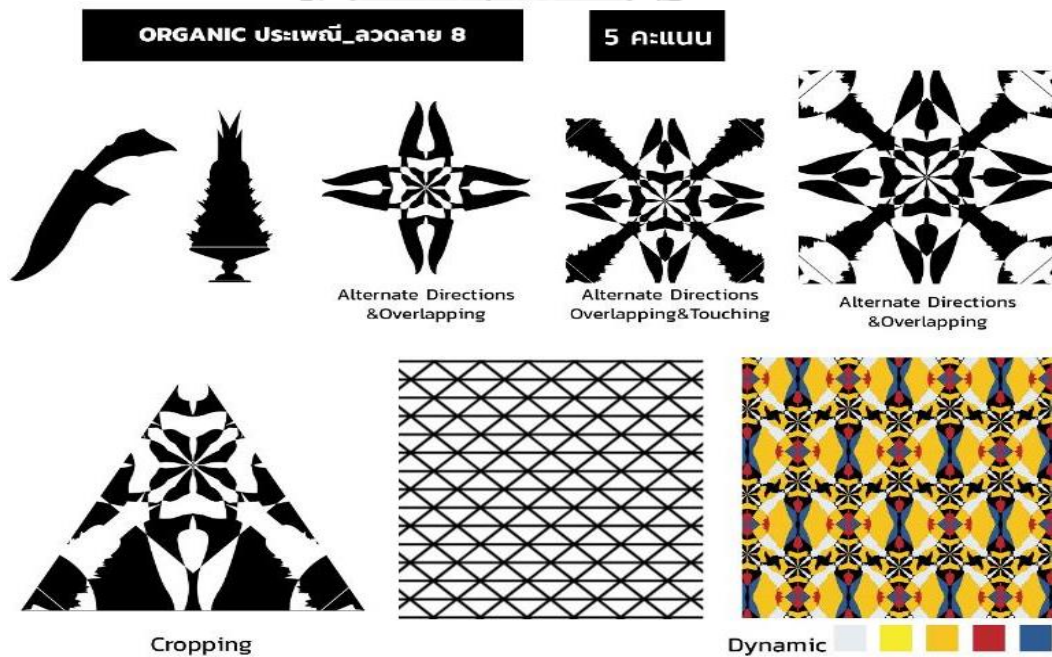
รูปที่ 66 ลายที่ 6 โครงสร้างการรวมตัว

2 หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม



รูปที่ 67 ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม

3 หมวดหมู่ ประเพณี ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม



รูปที่ 68 ลายที่ 8 โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม



4 หมวดหมู่ ความเชื่อ พิธีกรรม ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ

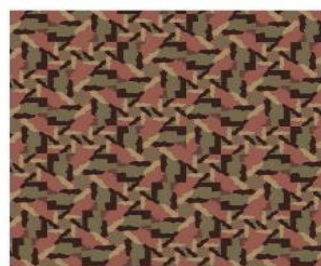
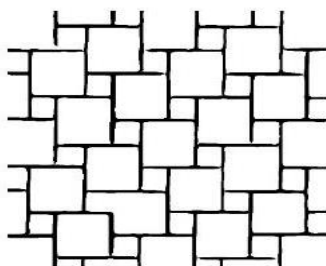
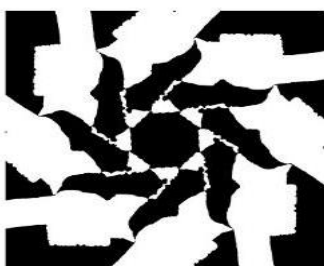
**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 10**

**5 คาแบบ**



Alternate Directions&Union

Alternate Directions&Overlapping



Negative&Cropping

Classic

รูปที่ 69 ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ

5 หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ

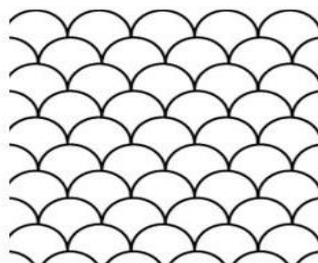
**ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 4**

**5 คาแบบ**



Negative &Cropping

Negative &Cropping

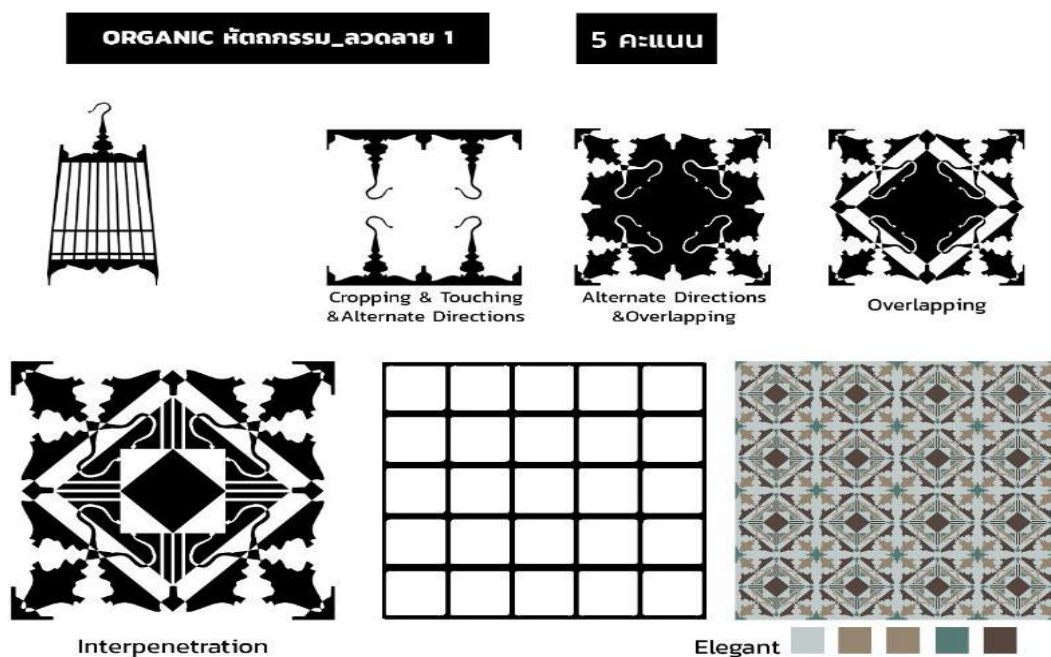


Cropping

Classic

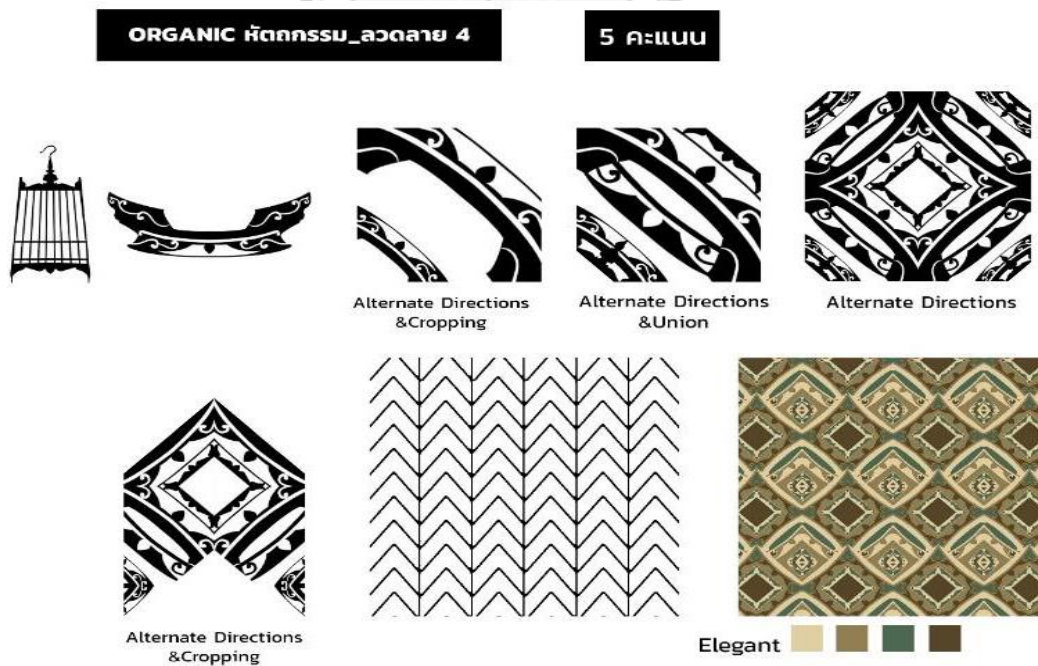
รูปที่ 70 ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ

6 หมวดหมู่ หัตถกรรมลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน



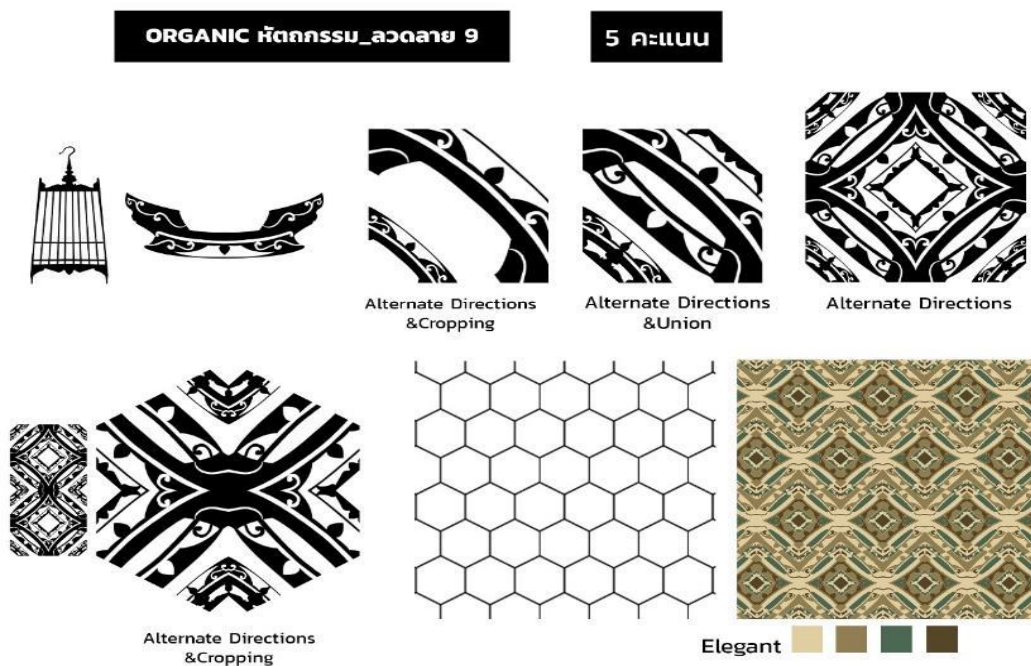
รูปที่ 71 ลายที่ 1 โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน

7 หมวดหมู่ หัตถกรรม ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ



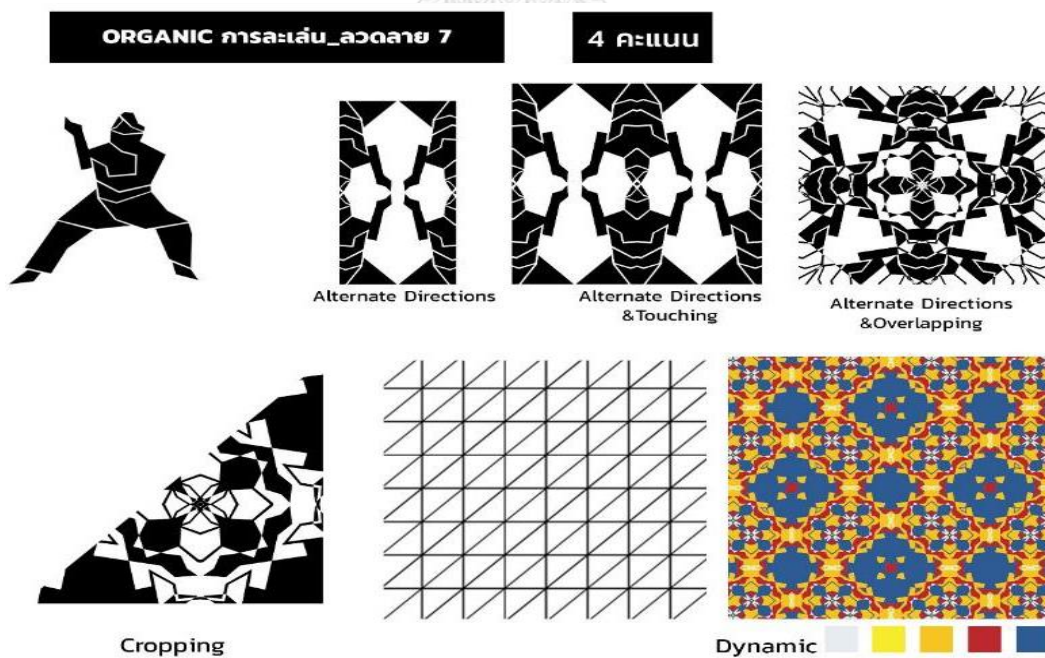
รูปที่ 72 ลายที่ 4 โครงสร้างการโค้งและหักงอ

8 หมวดหมู่ หัตถกรรม ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม



รูปที่ 73 ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม

9 หมวดหมู่ การละเล่น ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย

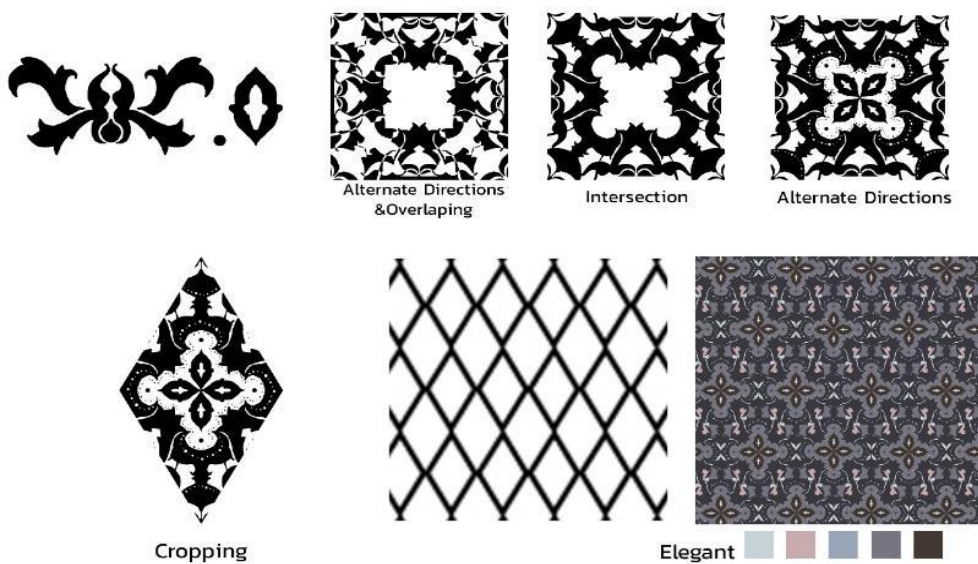


รูปที่ 74 ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย

10 หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 2**

**4 คະแบบ**

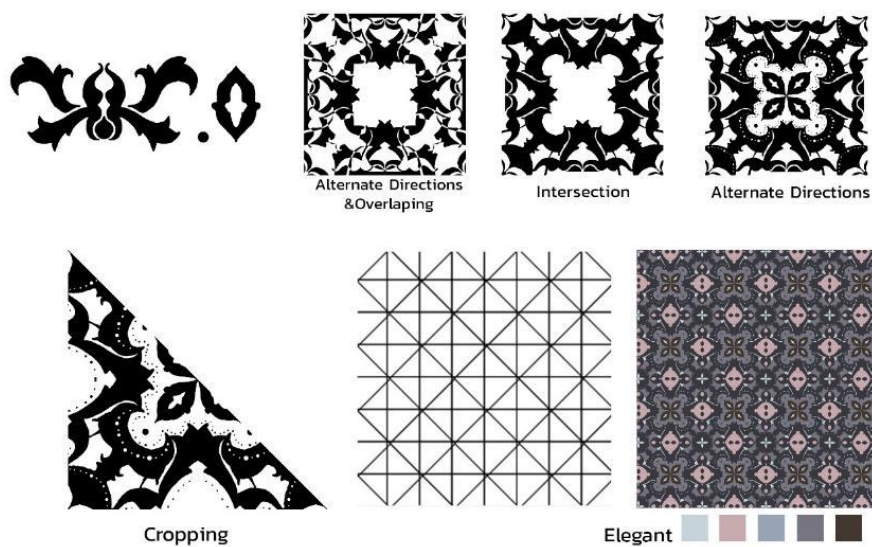


รูปที่ 75 ลายที่ 2 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

11 หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย ลายที่ 7 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

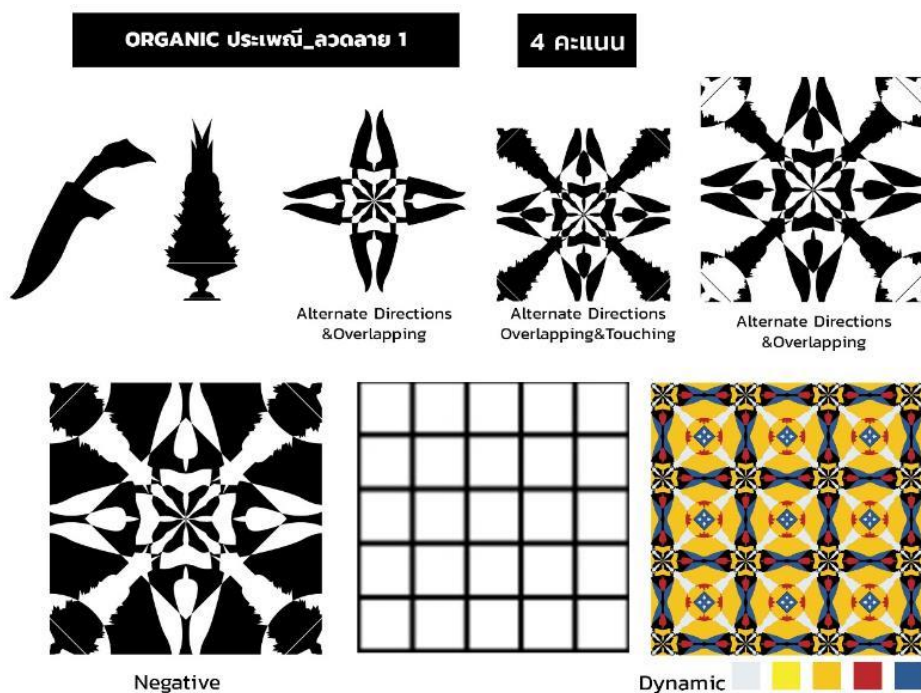
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 7**

**4 คະแบบ**



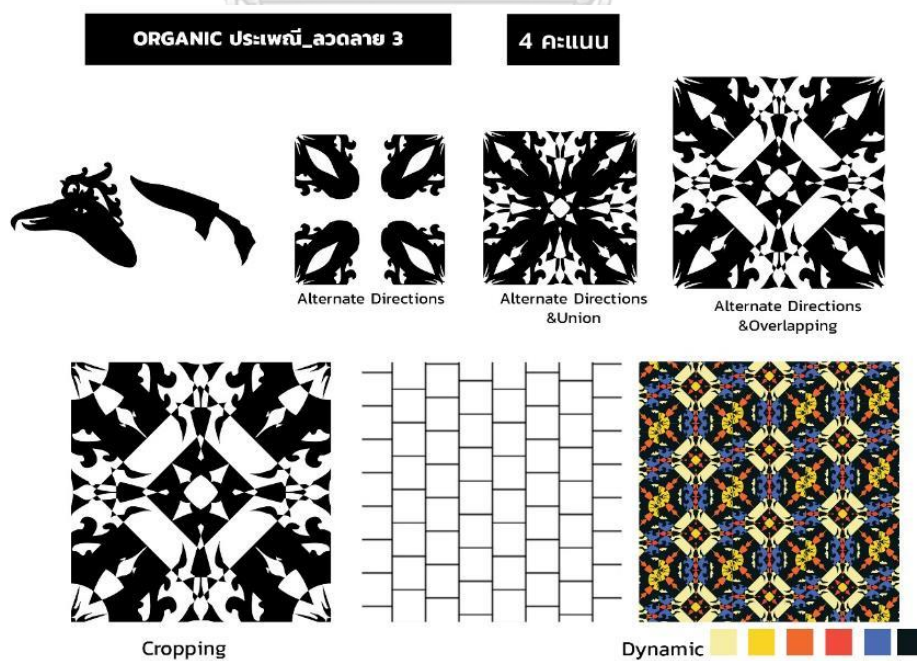
รูปที่ 76 ลายที่ 7 โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

12 หมวดหมู่ หัตถกรรม ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม



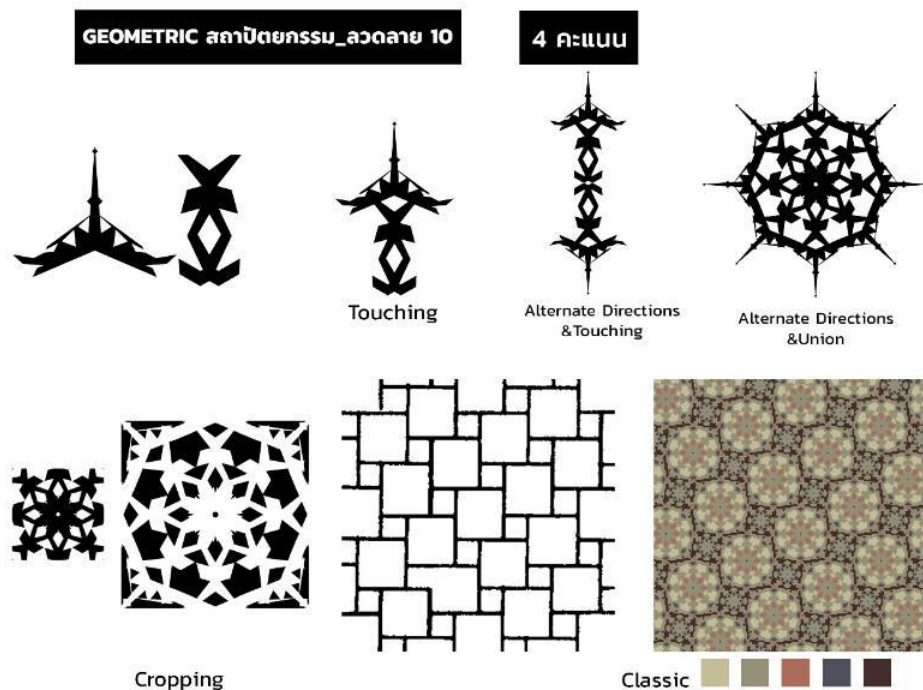
รูปที่ 77 ลายที่ 9 โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม

13 หมวดหมู่ ประเพณี ลายที่ 3 โครงสร้างการลื่นไถล



รูปที่ 78 ลายที่ 3 โครงสร้างการลื่นไถล

14 หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ



รูปที่ 79 ลายที่ 10 โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ

15 หมวดหมู่ อาหาร ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย

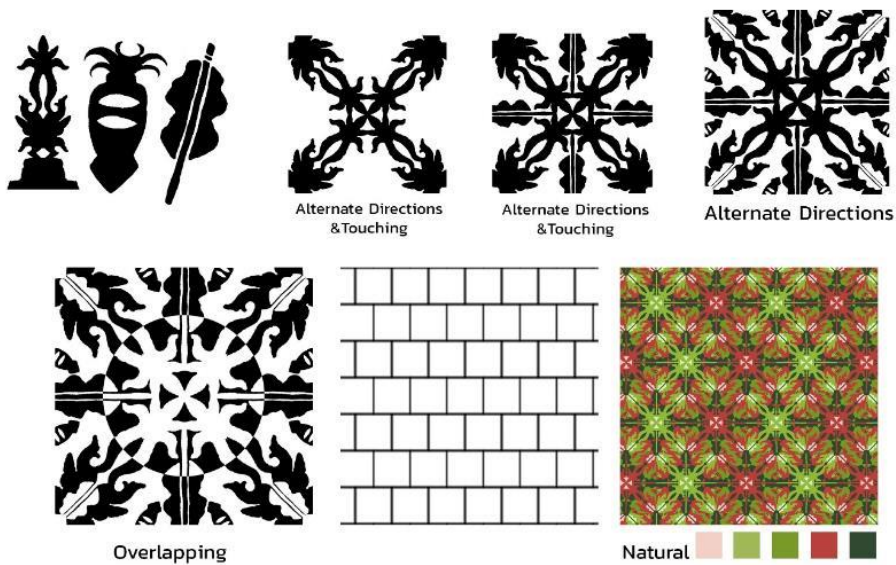


รูปที่ 80 ลายที่ 7 โครงสร้างการแบ่งย่อย

16 หมวดหมู่ อาหาร ลายที่ 3 โครงสร้างการเส้นไกล

**HAND-DRAWN อาหาร\_ลวดลาย 3**

**4 คະแบบ**

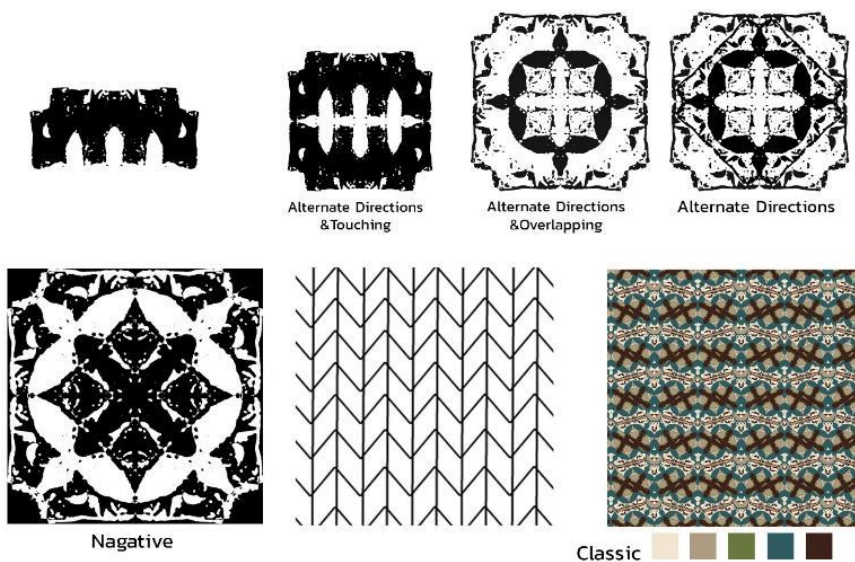


รูปที่ 81 ลายที่ 3 โครงสร้างการเส้นไกล

17 หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ลายที่ 5 โครงสร้างการสะท้อน

**ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 5**

**4 คະแบบ**



รูปที่ 82 ลายที่ 5 โครงสร้างการสะท้อน

**ความเห็นประเภทที่ 3** ความเห็นต่อลวดลายแบบแบบขัดแย้งหรือต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร (Oppositional Reading) เป็นความเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลาย ว่าลวดลายเหล่านี้สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ ลวดลายมีความซับซ้อนจนเกินไป ดูไม่ออกว่าเป็นลวดลายวัฒนธรรมไทยมลายู โดยลายดังกล่าวนี้ จะมีคะแนน 0-3 คะแนน

จากการวิเคราะห์และแบ่งเกณฑ์ลวดลายที่ผ่านการคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชันวาย จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ด้วยจำนวนลาย 80 ลาย คัดเหลือเพียง 23 ลายที่มีความเหมาะสมและสามารถใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้เป็นอย่างดี

#### 4.4.2 ส่วนที่ 2 ประเภทของสื่อสินค้าที่มีความเหมาะสม ในการนำลวดลายไปใช้มากที่สุด

ตารางที่ 52 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชัน วาย เลือกใช้เป็นเครื่องแต่งกาย

ประเภทเครื่องแต่งกาย		
ลำดับ	สินค้า	จำนวนผู้เลือก
1	ผ้าคลุมไหล่	6
2	กางเกงลำลอง	5
3	เสื้อแจ็กเก็ต	5
4	เสื้อยืด	3
5	เสื้อเชิ้ต	3
6	กางเกง Jogger	2
7	หมวก	2
8	รองเท้าผ้าใบ	1
9	รองเท้าแตะ	1

จากตารางพบว่า สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้เป็นเครื่องแต่งกาย คือ ผ้าคลุมไหล่ และ รองลงมาคือ กางเกงลำลอง และเสื้อแจ็กเก็ต ตามลำดับ



ตารางที่ 53 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่น วาย เลือกใช้เป็นของใช้ติดตัว

ประเภทของใช้ติดตัว		
ลำดับ	สินค้า	จำนวนผู้เลือก
1	กระเป๋าผ้า	6
2	ผ้าเช็ดหน้า	4
3	เคสมือถือ	4
4	สมุดโน้ต	3
5	กระเป๋าสะพาย	3
6	กระเป๋าสตางค์	2
7	สายสะพายกล้อง	2
8	ช่องใส่ Notebook , Laptop	2

จากตารางพบว่า สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเลือกเป็นของใช้ติดตัว คือ กระเป๋าผ้า และรองลงมาคือ ผ้าเช็ดหน้าและเคสมือถือ ตามลำดับ

ตารางที่ 54 สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่น วาย เลือกใช้เป็นของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน

ประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน		
ลำดับ	สินค้า	จำนวนผู้เลือก
1	หมอน	6
2	จาน ชาม	4
3	ถ้วยกาแฟ จานรอง	3
4	ผ้าปูโต๊ะ	3
5	แก้วน้ำมีหูจับ	2

จากตารางพบว่า สื่อสินค้าที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน คือ หมอน และรองลงมาคือ จาน ชาม ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู รวมไปถึงหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย โดยจะนำผลการวิจัยไปทดลองออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตบนสื่อสินค้าต่างๆที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบและให้ความสนใจต่อไป ซึ่งในบทนี้ผู้วิจัยได้สรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

**ส่วนที่ 1** สรุปผลการวิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

**ส่วนที่ 2** สรุปผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีเพื่อใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

**ส่วนที่ 3** สรุปผลการวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย

#### 5.1 ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

ผู้วิจัยได้ศึกษา คว่าค่าข้อมูลประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมไทยมลายู รวมไปถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทยมลายู พบสิ่งที่สามารถใช้สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู จำนวน 58 อย่าง จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาคัดกรองโดยแยกตามหมวดหมู่รากวัฒนธรรม “ของดีบ้านฉัน” 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งได้แบ่งออกเป็น 8 ประเภท และใช้เป็นเครื่องมือในการทำแบบสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผลที่ได้มี ดังนี้

### หมวดหมู่อาหาร

1. ข้าวยา
2. ตูปะ
3. ปูตูสมังต
4. ไก่กอและ
5. ตูปะชุตง

### หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

1. ผ้าจวนตานี
2. ผ้าซอแก๊ะ
3. ผ้าปาเต๊ะ(บาติก)
4. ผ้าปลางิง

### หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

1. ลวดลายช่องลม
2. เสายอดจั่ว
3. หลังคาปั้นหย่า
4. ราวระเบียงบ้าน
5. หลังคาจั่วมนิลา
6. หลังคาจั่วสามเหลี่ยม

### หมวดหมู่ ประเพณี

1. พิธีแห่นก
2. พิธีแต่งงาน
3. พิธีสูหนัดชาย
4. วันอาซูรอ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### หมวดหมู่การเล่น

1. การเล่นสืละ
2. การเล่นดีเกฮูลู
3. การเล่นหนังตะลุง
4. การเล่นว่าววงเดือน
5. การร่ำร้อง

### หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

1. ความเชื่อเกี่ยวกับกริช
2. ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นก
3. ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอลและ
4. ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง

### หมวดหมู่หัตถกรรม

1. กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา, กรงนกหัวจุก
2. เรือกอลและ
3. แหวนมลายู
4. เสื้อกระจูด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

1. ตำนานป็นใหญ่พญาตานี
2. ตำนานกริช อาวุธชาวมลายู
3. ตำนานมัสยิดกรือเซะ
4. ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกุสุลัยมาน
5. ตำนานราชามีเขี้ยว ราชาบอร์ซียง

## 5.2 ส่วนที่ 2 สรุปลักษณ์วิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีเพื่อใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

ข้อสรุปแนวทางการใช้องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีเพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในแต่ละหมวดหมู่ ซึ่งผลที่ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

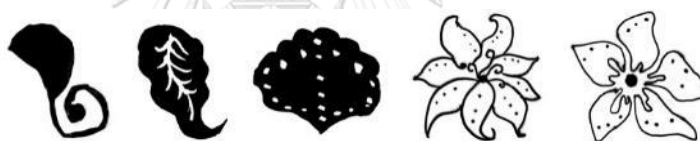
ส่วนที่ 1 รูปร่าง รูปทรง (Shape)

ส่วนที่ 2 บุคลิกภาพสี (Color)

ส่วนที่ 1 รูปร่าง รูปทรง (Shape)

หมวดหมู่อาหาร

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 83 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 84 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 85 รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม



รูปที่ 86 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

หมวดหมู่ประเพณี

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 87 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่ประเพณี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 88 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่ประเพณี

หมวดหมู่การเล่น

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 89 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่การเล่น



รูปที่ 90 รูปร่างผิดปกติ (Irregular) หมวดหมู่การเล่น

หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 91 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม



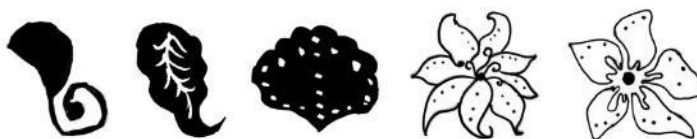
รูปที่ 92 รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

หมวดหมู่หัตถกรรม

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 93 รูปร่างธรรมชาติ (Organic) หมวดหมู่หัตถกรรม



รูปที่ 94 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่หัตถกรรม

หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

รูปร่าง รูปทรง (Shape)



รูปที่ 95 รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน



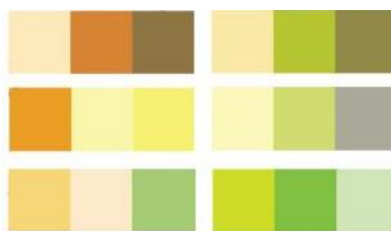
รูปที่ 96 รูปมือเขียน (Hand-Draw) หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน



## ส่วนที่ 2 บุคลิกภาพสี (Color)

### หมวดหมู่อาหาร

#### 1. Natural (ดูเป็นธรรมชาติ)



#### โทนสี Natural (ดูเป็นธรรมชาติ)

### หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

#### 1. Elegant (สง่างาม สวยแบบผู้ดี)



#### โทนสี Elegant (สง่างาม สวยแบบผู้ดี)

### หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

#### 1. Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)



#### โทนสี Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)

### หมวดหมู่ประเพณี

1. Dynamic (กระฉับกระเฉง มีชีวิตชีวา)



โทนสี Dynamic (กระฉับกระเฉง มีชีวิตชีวา)

### หมวดหมู่การละเล่น

1. Dynamic (กระฉับกระเฉง มีชีวิตชีวา)



โทนสี Dynamic (กระฉับกระเฉง มีชีวิตชีวา)

### หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

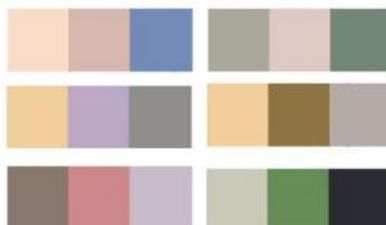
1. Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)



โทนสี Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)

## หมวดหมู่หัตถกรรม

### 1. Elegant (สง่างาม สวยแบบผู้ดี)



โทนสี Elegant (สง่างาม สวยแบบผู้ดี)

## หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

### 1. Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)



โทนสี Classic (โบราณ ได้รับความนิยมาโดยตลอด)

## 5.3 ส่วนที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย

สรุปผลจากการเก็บข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ผลที่ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด

ส่วนที่ 2 ประเภทของสีสินค้าที่มีความเหมาะสม ในการนำลวดลายไปใช้มากที่สุด

ส่วนที่ 1 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด

ผู้วิจัยได้คัดเลือกลวดลายที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกัน ตั้งแต่ 4 - 7 ท่าน ขึ้นไป โดยผลที่ได้มีดังนี้

ตารางที่ 55 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร

หมวดหมู่อาหาร	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการเลื่อนไกล

โดยลวดลายที่ 10 สร้างจากรูปทรง ไก่ก้อและ และ ข้าวย่า โดยใช้โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ ลวดลายที่ 7 สร้างจากรูปทรง ตูปะ และ ปูตูสมางัต โดยใช้โครงสร้างการแบ่งย่อย และ ลวดลายที่ 3 ใช้รูปทรง ตูปุสมางัต ตูปะชุตง และ ไก่ก้อและ โดยใช้โครงสร้างการเลื่อนไกล

ตารางที่ 56 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

โดยลวดลายที่ 9 สร้างจากรูปทรง ผ้าจวนตานี และ ผ้าปาเต๊ะ(บาติก) โดยใช้โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม ลวดลายที่ 7 สร้างจากรูปทรง ผ้าซอแก็ะ และ ปลางิง โดยใช้โครงสร้างการแบ่งย่อย และ ลวดลายที่ 2 ใช้รูปทรง ผ้าซอแก็ะ และ ผ้าปาเต๊ะ(บาติก) โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง

ตารางที่ 57 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่  
ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ

โดยลวดลายที่ 1 สร้างจากรูปทรง ลวดลายช่องลม โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน ลวดลายที่ 10 สร้างจากรูปทรง เสายอดจั่ว และ รวาระเบียงบ้าน โดยใช้โครงสร้างซ้ำชนิดทวิคูณ ตารางที่ 58 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี

หมวดหมู่ประเพณี	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม
ลวดลายที่ 3	โครงสร้างการลื่นไถล
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน

โดยลวดลายที่ 2 สร้างจากรูปทรง พิธีเข้าสู่หน้าตึกชาย และ วันอาซูรอ โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง ลวดลายที่ 8 สร้างจากรูปทรง พิธีเข้าสู่หน้าตึกชาย และ พิธีแต่งงาน โดยใช้โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม และลวดลายที่ 3 สร้างจากรูปทรง พิธีแห่หนก และ พิธีเข้าสู่หน้าตึกชาย โดยใช้โครงสร้างการลื่นไถล ส่วนลวดลายที่ 1 สร้างจากรูปทรง พิธีเข้าสู่หน้าตึกชาย และ พิธีแต่งงาน โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน

ตารางที่ 59 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

หมวดหมู่การเล่น	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง
ลวดลายที่ 6	โครงสร้างการรวมตัว
ลวดลายที่ 7	โครงสร้างการแบ่งย่อย

โดยลวดลายที่ 2 สร้างจากรูปทรง การเล่นตีเกอฮูลู โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง ลวดลายที่ 6 สร้างจากรูปทรง การเล่นตีเกอฮูลู โดยใช้โครงสร้างการรวมตัว และลวดลายที่ 7 สร้างจากรูปทรง การเล่นสึละ โดยใช้โครงสร้างการแบ่งย่อย

ตารางที่ 60 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความ  
เชื่อ พิธีกรรม

หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 10	โครงสร้างซ้ำชนิดทิวคูณ

โดยลวดลายที่ 10 สร้างจากรูปทรง ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ โดยใช้โครงสร้างซ้ำชนิดทิวคูณ  
ตารางที่ 61 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่  
หัตถกรรม

หมวดหมู่หัตถกรรม	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 8	โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม
ลวดลายที่ 2	โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง
ลวดลายที่ 1	โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน
ลวดลายที่ 9	โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ

โดยลวดลายที่ 8 สร้างจากรูปทรง เรือกอและ และ เสือกระจูด โดยใช้โครงสร้างตารางสามห  
เหลี่ยม ลวดลายที่ 2 สร้างจากรูปทรง เรือกอและ โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง และ ลวดลายที่ 1  
ใช้รูปทรง กรงนกหัวจุก โดยใช้โครงสร้างการเปลี่ยนสัดส่วน ส่วนลวดลายที่ 9 สร้างจากรูปทรง กรง  
นกหัวจุก และ เรือกอและ โดยใช้โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม และ ลวดลายที่ 4 ใช้รูปทรง เรือกอและ  
และ กรงนกหัวจุก โดยใช้โครงสร้างการโค้งและหักงอ

ตารางที่ 62 ลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่  
วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้าน และตำนาน	ประเภทโครงสร้าง
ลวดลายที่ 4	โครงสร้างการโค้งและหักงอ
ลวดลายที่ 5	โครงสร้างการสะท้อน

โดยลวดลายที่ 4 สร้างจากรูปทรง ตำนานเจ้าเมืองยะลา อังกุสุลัยมาน และ ตำนานราชามีเจี้ยว ราชาบอร์ซียง โดยใช้โครงสร้างการโค้งและหักงอ ลวดลายที่ 5 สร้างจากรูปทรง ตำนานมัสยิดกรือเซะ โดยใช้โครงสร้างการสะท้อน

ในการวิจัยครั้งนี้ หมวดหมู่ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ดีที่สุด ได้แก่

1. หมวดหมู่ หัตถกรรม 5 ลวดลาย
2. หมวดหมู่ ประเพณี 4 ลวดลาย
3. หมวดหมู่ อาหาร 3 ลวดลาย
4. หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย 3 ลวดลาย
5. หมวดหมู่ การละเล่น 3 ลวดลาย
6. หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม 2 ลวดลาย
7. หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน 2 ลวดลาย
8. หมวดหมู่ พิธีกรรม ความเชื่อ 1 ลวดลาย

#### 5.4 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

##### 5.4.1 ด้านการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล

เนื่องด้วยข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายูนับเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และประวัติศาสตร์ของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในระหว่างการค้นคว้า เก็บข้อมูล และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญนั้น จำเป็นที่จะต้องเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ทั้งในตัวเมืองและนอกตัวเมือง จึงเกิดปัญหาที่เกี่ยวกับความปลอดภัยในการเดินทางและระยะเวลาอย่างมากในการเก็บข้อมูล มีผลทำให้ควบคุมเวลาในการทำวิจัยได้ยาก นอกจากนี้ควรวางแผนงบประมาณในการเดินทางเก็บข้อมูล เพื่อให้เป็นไปขอบเขตและมีความเหมาะสมกับระยะเวลาดังกล่าว เพื่อให้งานวิจัยดำเนินอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ

##### 5.4.2 ด้านการรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างแบบสอบถาม

เนื่องจากข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายูนับมีจำนวนมาก การรวบรวมและคัดแยกในแต่ละหมวดหมู่นั้นจึงใช้เวลาไปอย่างมาก ผนวกกับปัญหาในการเดินทางไปพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ

ข้อมูลในแต่ละสถานที่ นอกจากนี้ยังพบปัญหาว่า องค์ความรู้บางอย่างในวัฒนธรรมไทยมลายู ไม่ได้รับการจดบันทึกเป็นข้อมูลไว้ศึกษาต่อคนรุ่นหลัง โดยส่วนใหญ่จะเป็นการสอนระหว่างอาจารย์ถึงศิษย์ ดังนั้นหากมีผู้ที่ต้องศึกษาข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายู ควรกำหนดขอบเขตเฉพาะหมวดหมู่ หรือศึกษาเฉพาะ จะทำให้การค้นคว้ามีขอบเขตและไม่กว้างจนเกินไป อาจทำให้ได้งานวิจัยเชิงลึกและมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

ด้านการออกแบบ

#### 5.4.3 ด้านการออกแบบ

จากการนำลวดลายไปใช้บนสื่อสินค้าจริง ผู้วิจัยพบปัญหาเกี่ยวกับขนาดของลวดลายบนสื่อสินค้า บางลวดลายใหญ่เกินไปสำหรับสื่อสินค้าบางชนิด เช่น กระเป๋า กางเกง เสื้อ เป็นต้น ดังนั้นควรมีการกำหนดขนาดและขอบเขตของลวดลายเมื่อนำไปใช้กับสื่อสินค้า หรือพื้นที่ต่างๆ ให้ชัดเจน เพื่อให้ลวดลายไม่เล็ก หรือไม่ใหญ่จนเกินไป

#### 5.4.4 การนำผลวิจัยไปศึกษาหรือใช้งานต่อ

ในส่วนของการนำผลวิจัยไปใช้กับสินค้าควรศึกษาเทรนด์ผู้บริโภคในปีที่นำไปใช้ก่อน เนื่องจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้มีจุดประสงค์เพื่อหาแนวทางการสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวายในปี 2018 เท่านั้น ดังนั้นเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริง ผู้วิจัยแนะนำว่าควรจะมีส่วนของการสร้างแบรนด์และนักการตลาดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย



## บทที่ 6

### ผลงานการออกแบบ

จากการวิจัยเรื่อง การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย มลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย สามารถสรุปแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลวิจัยไปทดลองใช้ลวดลายกับเสื้อ สีน้าประเภทต่างๆ เพื่อเป็นกรณีศึกษา โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

#### 6.1 ศึกษาวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกประเภทสินค้าจากกลุ่มเป้าหมายหลักเจนเอเรชั่นวาย อายุ 25-35 ปี จากการศึกษากลุ่มเป้าหมายพบว่าในปัจจุบันกลุ่มเป้าหมายมีการแต่งตัวและใช้สินค้าประเภท Streetwear หรือแฟชั่นที่มีความผสมผสานกันด้านวัฒนธรรมและความหลากหลายของสไตล์ ซึ่งเกิด จากความคิดที่เป็นอิสระของคนวัยนี้ โดยมีอิทธิพลมาจากยุค 90 ไม่ว่าจะเป็นแนวดนตรี กิจกรรม รวมไปถึงเทรนด์กีฬาต่างๆ ล้วนเป็นสิ่งที่กลับมามีบทบาทกับกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน จึงเห็นความ น่าสนใจที่จะผสมผสานลวดลายจากวัฒนธรรมไทยมลายู เข้ากับแฟชั่น Streetwear เพื่อสร้างจุด สนใจกับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 97 แฟชั่น Streetwear

ที่มา : <http://www.lookbook.in.th/4-girls-streetwear/>

## 6.2 แนวคิดทางการออกแบบ

### 6.2.1 ที่มาและปัญหา (Background & Problem)

ลวดลายซ้ำที่พบเห็นในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ไม่ว่าจะอยู่บนสินค้า เสื้อผ้า หรือบรรจุภัณฑ์ ส่วนใหญ่นิยมนำลวดลายเก่าหรือแบบโบราณดั้งเดิมมาใช้ ขาดการพัฒนาลวดลายหรือรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆขึ้นมา จึงเป็นสาเหตุทำให้ลวดลายซ้ำที่พบเจอในสามจังหวัด เป็นไปในรูปแบบซ้ำซาก ไม่สร้างความแปลกใหม่เท่าที่ควรให้กับกลุ่มเป้าหมายเท่าที่ควร

Ynot เป็นแบรนด์ที่มีกลิ่นอายของความเป็นมลายูผสมผสานกับความเป็นStreetwear สิ่งที่เป็นจุดเด่นของแบรนด์คือ การนำวัฒนธรรมสุุดปลายด้ามขวานของประเทศไทย มาร้อยเล่าในรูปแบบของลวดลายซ้ำ (Repetition Pattern) ผ่านสินค้าที่ระลึก หรือของฝาก ของใช้ สำหรับกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

### 6.2.2 วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู และสร้างจุดสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่น วาย

### 6.2.3 การวิเคราะห์ (SWOT)

#### S จุดแข็ง

- มีลวดลายซ้ำที่มีกลิ่นอายความเป็นไทยมลายู
- ความแปลกใหม่ของลวดลาย ที่ถูกสร้างจากรูปแบบดั้งเดิมโบราณให้มีความทันสมัย
- ยังไม่มีแบรนด์ใดทำมาก่อน จึงทำให้มีสไตล์โดดเด่น

#### W จุดอ่อน

- แบรนด์ใหม่ ยังไม่เป็นที่รู้จัก
- กลุ่มเป้าหมายในเมืองหลวง อาจจะไม่รู้จักวัฒนธรรมไทยมลายู
- คู่แข่งด้านลวดลายมีมาก

### ○ โอกาส

- กลุ่มเป้าหมายไม่เคยเห็นลวดลายจากวัฒนธรรมไทยมลายู ในรูปแบบใหม่มาก่อน
- กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจเรื่องแฟชั่น และไลฟ์สไตล์

### T อุปสรรค

- วัฒนธรรมไทยมลายูเป็นเรื่องไกลตัวสำหรับกลุ่มเป้าหมาย และไม่รู้จักรัวัฒนธรรมไทยมลายู

### 6.2.4 กลุ่มเป้าหมาย (Target)

กลุ่มเป้าหมายคือเจนเอเรชั่น วายทุกเพศ โดยมีรายละเอียดด้านกายภาพและด้านจิตภาพดังต่อไปนี้

#### 6.2.3.1 ข้อมูลด้านกายภาพ

- เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดปีประมาณ พ.ศ. 2521–2538 (โดยมีอายุประมาณ 23–40 ปี)
- อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

#### 6.2.3.2 ข้อมูลด้านจิตภาพ

- เป็นกลุ่มคนที่มี Lifestyle ชอบแฟชั่น และแต่งตัว
- มีความเป็นตัวของตัวเอง
- ชอบความแปลกใหม่

### 6.2.5 แนวความคิด (What to communicate)

Y NOT เป็นการเล่นคำระหว่าง Y กับ Not (คำว่า Not เป็นคำที่มีความคล้ายคลึงกับคำว่า เนาะ ในภาษามลายู ที่แปลว่าต้องการ, อยากรได้ ซึ่งเมื่อรวมกันจะมีอีกความหมาย ในภาษาอังกฤษ คำว่า Why not?

### 6.2.6 เหตุผลสนับสนุนความคิด (Support)

เป็นชื่อแบรนด์ของที่ระลึก โดยเป็น Gen Y เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ชื่อแบรนด์ Y Not เป็นหากแปลตามความหมายในภาษาอังกฤษ คำว่า Why not? จะแปลว่า “ทำไมจะไม่?” และหากแปล

ตามภาษามลายู จะแปลว่า “เจนวนายอยากได้ หรือ เป็นที่ต้องการของเจนวนาย” เป็นการล้อคำกันระหว่าง 2 ภาษา

#### 6.2.7 วิธีการสื่อสาร (How to communicate)

- มีชีวิตชีวา มีการเคลื่อนไหว (Dynamic)
- สบายๆ มีลีลัน (Casual)

### 6.3 ผลที่คาดหวัง

นำเสนอตลาดยี่ห้อที่สามารถแสดงออกและสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ให้ตอบสนองและสร้างความน่าสนใจกับกลุ่มเป้าหมาย เจเนอเรชั่น วาย

### 6.4 ขอบเขตงานออกแบบ (Scope)

ออกแบบตลาดยี่ห้อที่สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่น วาย ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยผ่านสินค้าของแบรนด์ Souvenir Shop

### 6.5 สินค้าที่ต้องการ

#### 6.5.1 สินค้าประเภทเครื่องแต่งกาย

1. ผ้าคลุมไหล่
2. กางเกงลำลอง
3. เสื้อแจ็กเก็ต / เสื้อคลุมกีโมโน
4. เสื้อยืด
5. กางเกง Jogger
6. หมวก

### 6.5.2 สินค้าประเภทของใช้ติดตัว

1. กระเป๋าผ้า
2. ผ้าเช็ดหน้า
3. เคสมือถือ
4. สมุดโน้ต
5. กระเป๋าสะพาย
6. สายคล้องกล้อง
7. ซองกระเป๋า ใส่Laptop

### 6.5.3 สินค้าประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน

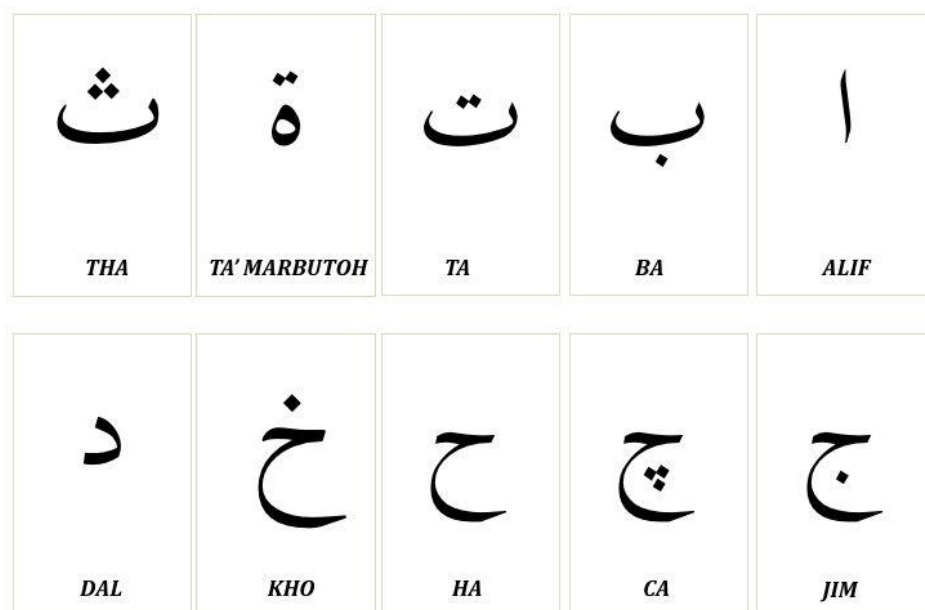
1. หมอน
2. จาน
3. แก้วน้ำมีหู
4. แก้วเก็บความเย็น

## 6.6 ผลการออกแบบ

### 6.6.1 ตราสินค้า



ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษรศิลป์ประเภท Naskh Script ซึ่งเป็นอักษรเขียนอาหรับในภาษายาวี หรือในภาษาทางการเรียกว่า “ภาษามลายูปัตตานี” ซึ่งเป็นภาษาถิ่นที่มีเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และบางพื้นที่ในจังหวัดสงขลา



รูปที่ 98 อักษรศิลป์ประเภท Naskh Script

แรกเริ่มผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบ โดยยึดแนวทาง Calligraphy หรืออักษรประดิษฐ์เป็นหลัก จากนั้นจึงพัฒนามาเป็นตัวอักษรที่ผสมผสานกับตัวอักษร San Serif โดยผู้วิจัยได้นำตัว Ta'Marbutoh มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบตราสินค้า เพื่อสร้างจุดเด่นและสามารถอ่านได้ง่ายยิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชกต

รูปที่ 99 แบบร่างตราสินค้า (1)

๕๓ ๕๓ ๕๓๐๓  
 ๕๓๐๓ ๕๓๐๓ ๕๓๐๓  
 ๕๓๐๓ ๕๓๐๓  
 ๕๓๐๓ ๕๓๐๓  
 ๕๓๐๓ ๕๓๐๓

รูปที่ 100 แบบร่างตราสินค้า (2)

**YNÖT**    **YNÖT**  
**YNÖT**    **YNÖT**  
**YNÖT**    **YNÖT**  
 THAI-MELAYU SOUVENIR SHOP    THAI-MELAYU SOUVENIR SHOP

รูปที่ 101 แบบร่างตราสินค้า (3)

## ผลการออกแบบตราสินค้า

สรุปจากการทำแบบร่างตราสินค้า ผู้วิจัยได้เลือกตราสินค้าที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายูและยังคงความทันสมัย สอดคล้องกับตัวสินค้าของแบรนด์เอง



รูปที่ 102 ตราสินค้า

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพิ่มเติม โดยจากการดูตัวอย่างทั้งในอินเทอร์เน็ตและหนังสือแฟชั่นต่างๆ จากนั้นจึงได้ลงมือออกแบบ โดยสร้างแบบจำลองขึ้นมาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชิ้นงาน และในส่วนของลวดลายที่ปรากฏอยู่ในชิ้นงานนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกลวดลายที่ผ่านการคัดเลือก ในการคัดสรรลวดลายไปสร้างชิ้นงานนั้น ผู้วิจัยเลือกลวดลายลงบนสื่อโดยคำนึงถึงความเข้ากันระหว่างลวดลายและสิ่งของต่างๆ รวมไปถึงคำนึงเรื่องความสวยงามและภาพรวมของชิ้นงานเป็นหลัก ซึ่งในการออกแบบครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเพิ่มเติมโดยทดลองลดทอนการใช้สี เพื่อเป็นแนวทางในการทำ Basic Color Collection ในอนาคต การออกแบบครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งชิ้นงานตามหมวดหมู่ได้ดังนี้ ดังนี้



## 6.6.2 ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร

### 6.6.2.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 103 เสื้อแจ็คเก็ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 104 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร

### 6.6.2.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 105 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร

### 6.6.2.3 ของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน



รูปที่ 106 จานอาหาร ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่อาหาร

### 6.6.3 ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

#### 6.6.3.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 107 เสื้อคลุมกิโมโน ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย



รูปที่ 108 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

## 6.6.3.1 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 109 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย



รูปที่ 110 สมุดโน้ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

#### 6.6.4 ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

##### 6.6.4.1 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 111 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม



รูปที่ 112 กระเป๋าผ้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม



รูปที่ 113 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

#### 6.6.5 ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี

##### 6.6.5.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย

C



รูปที่ 114 ผ้าคลุมไหล่ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี

## 6.6.5.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 115 สายคล้องกล้อง ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี



รูปที่ 116 ซองกระเป๋า Laptop ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี



รูปที่ 117 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี

#### 6.6.5.3 ประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน



รูปที่ 118 หมอน ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ประเพณี



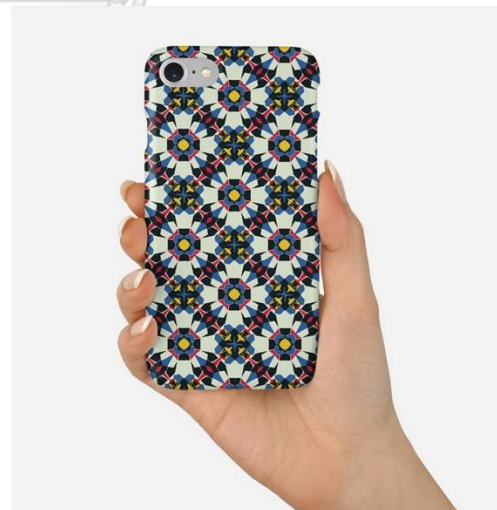
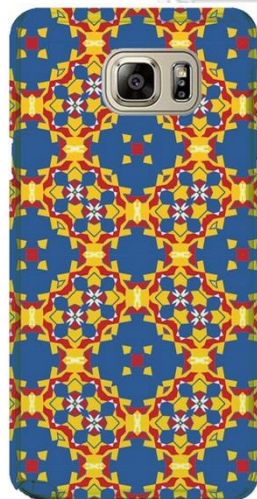
## 6.6.6 ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น

### 6.6.6.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 119 เสื้อเชิ้ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น

### 6.6.6.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 120 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น



รูปที่ 121 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น



รูปที่ 122 สมุดโน้ต ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น



รูปที่ 123 แก้วเก็บความเย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่การละเล่น

#### 6.6.7 ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

##### 6.6.7.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 124 กางเกง Jogger เย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม.

### 6.6.7.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 125 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม

### 6.6.8 ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม

#### 6.6.8.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 126 กางเกงลำลอง ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม

## 6.6.8.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 127 เคสมือถือ ออกแบบโดยใช้สวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม



รูปที่ 128 กระเป๋าสะพาย ออกแบบโดยใช้สวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม



รูปที่ 129 แก้วเก็บความเย็น ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม



รูปที่ 130 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่หัตถกรรม

## 6.6.9 ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

### 6.6.9.1 ประเภทเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 131 หมวก ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

### 6.6.9.2 ประเภทของใช้ติดตัว



รูปที่ 132 ผ้าเช็ดหน้า ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

## 6.6.9.3 ประเภทของใช้ในบ้าน และตกแต่งบ้าน



รูปที่ 133 แก้วน้ำมีหูจับ ออกแบบโดยใช้ลวดลายจากหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน



## บรรณานุกรม

### ภาษาอังกฤษ

- Shigenobu Kobayashi. (1991). *Color Image Scale*. Japan: Nippon Color & Design Research Institute, Inc.
- Wucius Wong. (1993). *Principles of Form and Design - Principle of Two-Dimensional desifn.* . New York: Van Nostrand Reinhold.

### ภาษาไทย

- ครองชัย หัตถา. (2541). *ปัตตานี การค้าและการเมืองการปกครองในอดีต*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- โครงการสุขภาพคนไทย. (2559). *สุขภาพคนไทย 2559*. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชัชวาลย์. (2553). *จูงใจคน GEN-Y*. สืบค้นจาก <http://www.jobpub.com/articles/showarticle.asp?id=2530>
- ณัฐวุฒิ ศรีกัตัญญ. (2540). *รูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของเจนเนอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ดลมนรจ บากา และคณะ. (2534). *การสำรวจจิตกรรมไทยมุสลิมในจังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส*. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, ปัตตานี.
- ธนภัทร รุ่งธนาภิรมณ์. (2560). *ทฤษฎีความงาม*. กรุงเทพมหานคร: EARN Concept.
- นิตี เอียวศรีวงศ์ และคณะ. (2550). *มลายูศึกษา: ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาชนมลายูมุสลิมในภาคใต้*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.
- ประสิทธิ์ รัตนมณี. (2550). *ศึกษาวิจัยประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม จังหวัดชายแดนภาคใต้*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- รศรินทร์ เกรย์ และคณะ. (2559). *คุณภาพชีวิตต่างวัยของผู้มีงานทำ Quality of Life among Employed Population by Generations*. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รัสมินทร์ นิตธรรม. (22 พฤศจิกายน 2559). [บทสัมภาษณ์].
- ลอแมน และอารีฟิน บินจี. (2541). *ลังกาสุกะ: ปาตานี ดารุสสลาม*. ยะลา: ศูนย์วัฒนธรรมชายแดน

ภาคใต้.

เลอสม สถาปิตานนท์. (2549). *การออกแบบคืออะไร* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: กราฟิก แอนด์ พับลิเคชันส์.

ศรีศักร วัลลิโภดม และคณะ. (2550). *เล่าขานตำนานใต้*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาและพัฒนาสันติวิธี (ศพส.) มหาวิทยาลัยมหิดล

สุทธภา อมรวิวัฒน์. (2558). *Insight กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภค Gen Y*. สืบค้นจาก

[https://www.scbeic.com/th/detail/file/product/130/dzi68owq5l/8372\\_20141112\\_161337.pdf](https://www.scbeic.com/th/detail/file/product/130/dzi68owq5l/8372_20141112_161337.pdf)

อารีพิน ตังกูจิ. (2555). *ประวัติศาสตร์ปาตานี*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิวัฒนธรรมอิสลามภาคใต้

อุมาภรณ์ ภัทรวาณิชย์. (2557). *ทัศนคติทางเพศของประชากรรุ่นใหม่*. บทความประชุมวิชาการ

ประชากรและสังคม 2557: การเกิดและความมั่นคงในประชากรและสังคม, นครปฐม.



## ภาคผนวก

แบบสอบถาม: วัฒนธรรมไทยมลายู ที่สามารถแยกตาม 8 รากวัฒนธรรมตามวิถีไทย

### แบบสอบถาม : วัฒนธรรมไทยมลายู ที่สามารถแยกตาม 8 รากวัฒนธรรมตามวิถีไทย

อ้างอิงการแยกรากวัฒนธรรม โดย กระทรวงวัฒนธรรม (อ้างอิงเว็บไซต์ : <http://rak.m-culture.go.th>)

\*จำเป็น

1. อยู่อีเมล \*

\_\_\_\_\_

#### คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์การแสดงความคิดเห็นในการทำแบบสอบถาม หัวข้อ" การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชันวาย " จัดทำโดย นายสุกรี เจ๊ะปะเต๊ะ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาดนตรีศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งข้อมูลที่ได้รับทางผู้วิจัยจะนำไปเพื่อใช้เป็นแนวทางเพื่อออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ สำหรับใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวายได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในประเทศไทย
2. ศึกษาที่มาของวัฒนธรรม และ ที่มาทางการออกแบบที่เกี่ยวข้อง
3. เพื่อออกแบบเรขศิลป์สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในประเทศไทย

ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบศิลปะวัฒนธรรมที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งประกอบไปด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เท่านั้น
2. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษากลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชันวาย
3. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการซ้ำ (Patterns)

2. ชื่อ-นามสกุล \*

\_\_\_\_\_

3. อายุ \*

\_\_\_\_\_

4. ศาสนาที่ท่านนับถือ

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

พุทธ

อิสลาม

คริสต์

อื่นๆ: \_\_\_\_\_

5. ที่อยู่ \*

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน

\_\_\_\_\_

6. อาชีพ \*

\_\_\_\_\_

7. ชื่อนายงานหรือองค์กรที่สังกัด \*

\_\_\_\_\_

8. ประสบการณ์การทำงาน \*

ประสบการณ์การทำงาน(มี)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9. อาหาร ชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมาอยู่ในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทอาหาร ซึ่งได้แก่ : อาหารชาติพันธุ์ , อาหารท้องถิ่น , อาหารสุขภาพ  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ข้าวยา
- นาซิดาแซ
- ตูปะซุดง
- ตูปะ
- ขนมปุดสมางัด
- ไก่กอและ
- โรดี
- โรดีป่าแย
- มะตะบะ
- แกงมีสมันเนื้อ
- แกงแพะ
- ละแซ
- ข้าวหมกไก่
- กือโป๊ะ
- อาเก๊ะ
- สะเต๊ะ

10. เครื่องแต่งกาย ชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมาอยู่ในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้แก่ : ผ้า, เครื่องประดับ , เครื่องแต่งกาย , ผลิตภัณฑ์จากผ้า  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ผ้าปาเต๊ะ (บาติก)
- ผ้ามัดย้อม
- ผ้าจวนตานี
- ผ้าปลาดิง
- ผ้าซอกเก๊ะ

11. ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมาอยู่ในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทที่อยู่อาศัย ซึ่งได้แก่ : บ้านโบราณ , ย่านเก่า , เมืองเก่า , สิ่งก่อสร้าง , สถาปัตยกรรม  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ชุมประดู่บ้าน
- รวระเบียงบ้าน
- ลวดลายช่องลม
- เสายอดจั่ว(บุเวะหับตง)
- หลังคาปั้นหย่า(สิมา)
- หลังคาจั่วมนิลา(บลานอ)
- หลังคาจั่วสามเหลี่ยม(แมและ)

12. ประเพณี ใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมาอยู่ในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภท ประเพณี ซึ่งได้แก่ : ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศาสนา , ความเชื่อ , วิถีชีวิต , การทำมาหากิน  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- พิธีแห่นก
- พิธีแต่งงาน
- พิธีเข้าสูหนัดชาย
- เทศกาลวันฮัต(ฮารีรายอ)
- วันอาซูรอ

13. การละเล่น ชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภท ศิลปะท้องถิ่น ซึ่งได้แก่ : ภูมิปัญญาด้านศิลปะท้องถิ่น , ศิลปะการแสดง , ศิลปะการต่อสู้ , การละเล่นพื้นบ้าน , กีฬาพื้นบ้าน  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- การละเล่นสี่ละ
- การละเล่นดีเกฮูลู
- การละเล่นหนังตะลุง(ว้ายกูด)
- การละเล่นว่าววงเดือน(วาบูน)
- การละเล่นหมากขุม
- การรำดาบรีนา
- การรำมะโย่ง
- การรำซำเบ็ง
- การรำรอนเง็ง

14. ความเชื่อหรือพิธีกรรม ใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทความเชื่อ พิธีกรรม ซึ่งได้แก่ : โหราศาสตร์ , ไสยศาสตร์ , ศรัทธาต่อวิถีศาสนา และศรัทธาของกลุ่มคนในท้องถิ่น  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- แทนหินบนหลุมฝังศพ
- ความเชื่อเกี่ยวกับ กริช
- ความเชื่อเกี่ยวกับ พิธีแห่นก
- ความเชื่อเกี่ยวกับ เรือกอและ
- ความเชื่อเกี่ยวกับ หนังตะลุง

15. หัตถกรรม ประเภทใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทอาชีพ ซึ่งได้แก่ : ช่างฝีมือเดิม , หัตถกรรม , แพทย์แผนไทย  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- เรือกอและ
- แหวนมลายู
- เลือกระจุด
- เครื่องทองเหลือง
- ถ้วยชามเครื่องปั้นดินเผา
- กรงนกเขา กรงนกเขาชวา และกรงนกหัวจุก

16. วรรณกรรมพื้นบ้าน ใดต่อไปนี้ แสดงถึงวัฒนธรรมมลายูในประเทศไทย มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง) \*

รากวัฒนธรรมประเภทภาษา วรรณกรรมพื้นบ้าน ซึ่งได้แก่ : ภาษาไทย , ภาษาล้านนา , ภาษาลีเกอ , ภาษามลายู , สำนวน , สุภาษิต , ตำนาน , นิทานพื้นบ้าน , ชื่อบ้านนามเมือง  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ตำนานกริช อาวุธของชาวมลายู
- ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกุสลิยมาน
- ตำนานราชามีเขี้ยว ราชานอร์ซียิง
- ตำนานมัสยิดกรือเซะ
- ตำนานปืนใหญ่พญาตานี

17. ข้อเสนอแนะ

---



---



---



---



---

แบบสอบถาม: รูปทรงและมุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูตาม 8 ราก  
วัฒนธรรมตามวิถีไทย

## แบบสอบถาม : รูปทรงและมุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ วัฒนธรรมไทยมลายู ตาม 8 รากวัฒนธรรมตามวิถีไทย

ขอความอนุเคราะห์การแสดงความคิดเห็นในการทำแบบสอบถาม หัวข้อ" การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อ  
สารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชั่นวาย " จัดทำโดย นายสุกรี เจ๊ะปะเต๊ะ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาคณิต  
ศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ซึ่งข้อมูลที่ได้รับทางผู้วิจัยจะนำไปเพื่อใช้เป็นแนวทางเพื่อออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ สำหรับใช้สื่อสารอัตลักษณ์  
วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชั่นวายได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในประเทศไทย
2. ศึกษาที่มาของวัฒนธรรม และ ที่มาทางการออกแบบที่เกี่ยวข้อง
3. เพื่อออกแบบเรขศิลป์สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในประเทศไทย

ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยเฉพาะในสาม  
จังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งประกอบไปด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เท่านั้น
2. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษากลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นวาย
3. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการซ้ำ (Patterns)

\*จำเป็น

1. ที่อยู่อีเมล \*

---

2. ชื่อ-นามสกุล \*

---

3. อายุ \*

---

4. ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน \*

---

5. อาชีพ \*

---

6. ประสบการณ์การทำงาน \*

---

7. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้จะแสดงถึง"อาหาร" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*  
 ได้แก่ : ข้าวยา , ทุปะ , ขนมนูปุดสม้างัด , ไก่กอและ , ทุปะซุดง

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
 เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

รูปทรงเรขาคณิต Geometric  (กำหนดโครงสร้างด้วยวิธีคณิตศาสตร์)	
รูปทรงธรรมชาติ Organic  ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้	
รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear  ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงผิดปรกติ Irregular  ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn  การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ	
รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental  ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลก่นาจากกรรมวิธีหรือวัสดุพิเศษ	







(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A  
 รูปทรง B  
 รูปทรง C  
 รูปทรง D  
 รูปทรง E  
 รูปทรง F

8. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง"เครื่องแต่งกาย" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ผ้าจวนตานี , ผ้าขอมแก๊ , ผ้าปาเต๊ะ , ผ้าปลาวัง

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

รูปทรงเรขาคณิต Geometric  (กำหนดโครงสร้างด้วยวิธีคณิตศาสตร์)	
รูปทรงธรรมชาติ Organic ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้	
รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงผิดปรกติ Irregular ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช่เครื่องมือประกอบ	
รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลที่มาจากกรรมวิธีหรือวัสดุพิเศษ	

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)



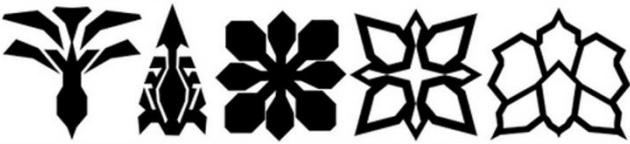

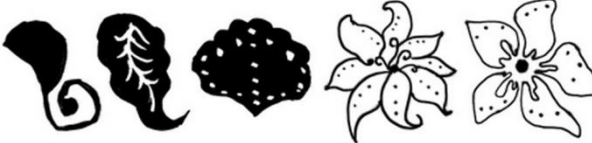

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F



9. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง"ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ลวดลายช่องลม , เสายอดจั่ว , ราวระเบียงบ้าน , หลังคาทรงปั้นหยา , หลังคาทรงมนิลา , หลังคาทรงจั่วสามเหลี่ยม

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

รูปทรงเรขาคณิต Geometric  (กำหนดโครงสร้างด้วยวิธีคณิตศาสตร์)	
รูปทรงธรรมชาติ Organic  ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้	
รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear  ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงผิดปรกติ Irregular  ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn  การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ	
รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental  ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลที่มาจากกรรวิธีหรือวัสดุพิเศษ	

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F

10. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง "ประเพณี" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*  
ได้แก่ : พิธีแห่หนก , พิธีเข้าสู่นัดชาย , พิธีแต่งงาน , วันอาซูรอ

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู







รูปทรงเรขาคณิต Geometric  (กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)	
รูปทรงธรรมชาติ Organic  ประกอบด้วยเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้	
รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear  ประกอบด้วยเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงผิดปรกติ Irregular  ประกอบด้วยเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn  การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช่เครื่องมือประกอบ	
รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental  ทำขึ้นโดยไม่ตั้งใจ มักเป็นผลมาจากการรื้อหรือวัสดุพิเศษ	

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A  
 รูปทรง B  
 รูปทรง C  
 รูปทรง D  
 รูปทรง E  
 รูปทรง F

11. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง"การละเล่น" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ)\*  
 ได้แก่ : สีสัน , การละเล่นดีเกฮูลู , การละเล่นหนังตะลุง , การละเล่นว่าววงเดือน , การรำรออแง็ง

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
 เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

<p>รูปทรงเรขาคณิต Geometric</p> <p>(กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)</p>	
<p>รูปทรงธรรมชาติ Organic</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้</p>	
<p>รูปทรงที่มีฐานเป็นเส้นตรง Rectilinear</p> <p>ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงผิดปรกติ Irregular</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn</p> <p>การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ</p>	
<p>รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental</p> <p>ทำขึ้นโดยไม่ตั้งใจ มักเป็นผลที่มาจากกรรมวิธีหรือวัสดุพิเศษ</p>	







(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F

12. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง "พิธีกรรม ความเชื่อ" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ , ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่หน้ก , ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอและ , ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู







<p>รูปทรงเรขาคณิต Geometric</p> <p>(กำหนดโครงสร้างด้วยวิธีคณิตศาสตร์)</p>	
<p>รูปทรงธรรมชาติ Organic</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้</p>	
<p>รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear</p> <p>ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงผิดปกติ Irregular</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn</p> <p>การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ</p>	
<p>รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental</p> <p>ทำขึ้นโดยไม่ตั้งใจใจ มักเป็นผลที่มาจากธรรมชาติหรือวัสดุพิเศษ</p>	

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F

13. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง"หัตถกรรม" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*  
 ใต้แก่ : กรงนกเขา , เรือกอและ , แหวนมลายู , เสื้อกระจุ๊ด

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
 เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

<p>รูปทรงเรขาคณิต Geometric</p> <p>(กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)</p>	
<p>รูปทรงธรรมชาติ Organic</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นเติบโตได้</p>	
<p>รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear</p> <p>ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงผิดปรกติ Irregular</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn</p> <p>การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ</p>	
<p>รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental</p> <p>ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลที่มาจากกรรมวิธีหรือวัสดุพิเศษ</p>	







(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F

14. ท่านคิดว่ารูปทรงชนิดใดต่อไปนี้ แสดงถึง"วรรณกรรมและตำนานพื้นบ้าน" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ตำนานปีนใหญ่พญาดานี , ตำนานอาวธกริช , ตำนานมัสยิดกรือเซะ , ตำนานเจ้าเมืองยะลา อังกฤษลัยมาน , ตำนานราชามีเขี้ยว เบอร์ชียง

ตัวอย่างรูปทรงที่ใช้สำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ  
เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

รูปทรงเรขาคณิต Geometric  (กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)	
รูปทรงธรรมชาติ Organic ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นแต่ได้	
รูปทรงที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงผิดปกติ Irregular ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับทางคณิตศาสตร์	
รูปทรงเขียนมือ Hand-Drawn การเขียนด้วยมือ หรือที่ใช้เครื่องมือประกอบ	
รูปทรงจากอุบัติเหตุ Accidental ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลมาจากกรรไกรหรือวัสดุพิเศษ	

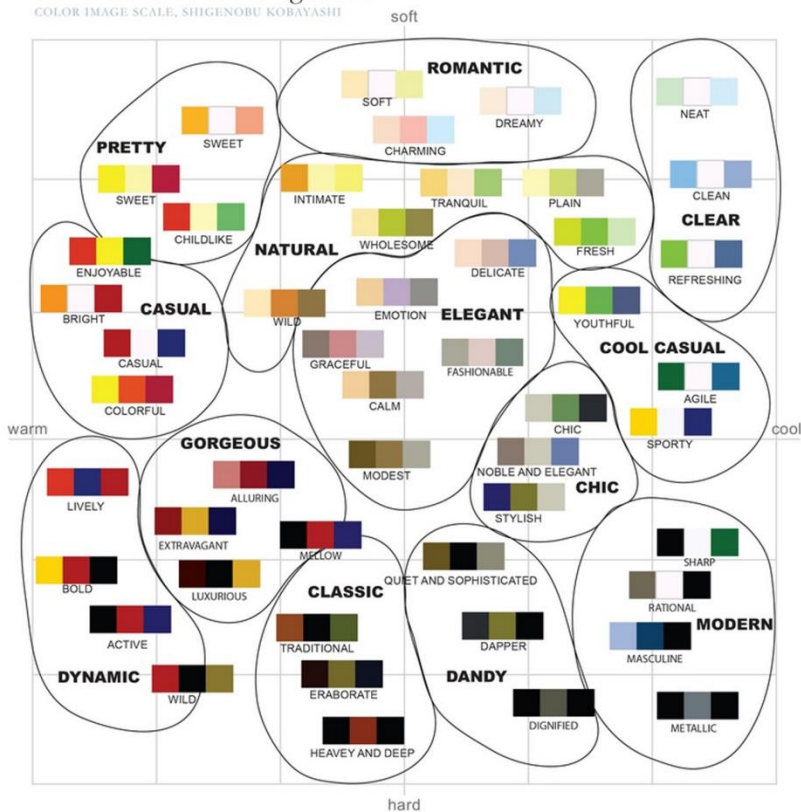
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- รูปทรง A
- รูปทรง B
- รูปทรง C
- รูปทรง D
- รูปทรง E
- รูปทรง F

**แบบสอบถาม : มุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู**

**Color Combination Image Scale**

COLOR IMAGE SCALE, SHIGENOBU KOBAYASHI

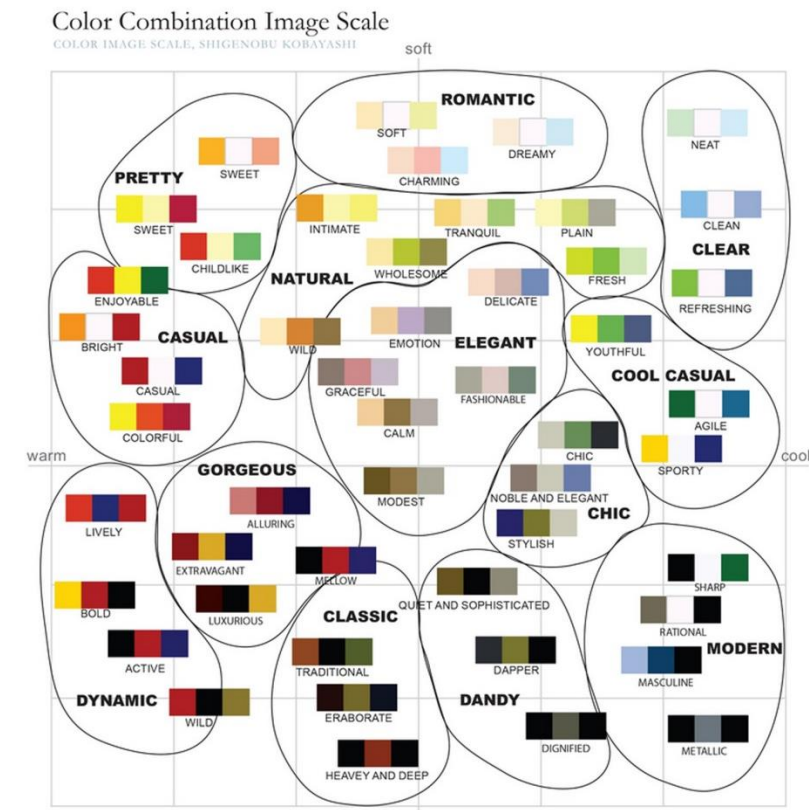


15. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใต้อาณาเขตนี้ แสดงถึง "อาหาร" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ข้าวยา , ดูปะ , ขนบปูดสมารัง , ไก่กอและ , ดูปะชูดง  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน )
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หรรษา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม )
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดูมีเสน่ห์น่าหลงใหล )
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี )
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย )
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม )
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง )
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ )
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์ )
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โก่โก้, ดูเป็นหนุ่มสาว )
- MODERN ( ทันสมัย, ดูมีสติปัญญา )

แบบสอบถาม : ชุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู



16. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี้ แสดงถึง "เครื่องแต่งกาย" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ผ้าจวนตานี , ผ้าซอกแก๊ะ , ผ้าปาเต๊ะ , ผ้าปลาลัง  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีฉูดฉาด )
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หูหรา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม )
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดูมีเสน่ห์น่าหลงใหล )
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี )
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย )
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม )
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง )
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ )
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์ )
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โท่เก๋, ดูเป็นหนุ่มสาว )
- MODERN ( ทันสมัย, ดูมีสติปัญญา )



แบบสอบถาม : มุद्रโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

Color Combination Image Scale

COLOR IMAGE SCALE, SHIGENOBU KOBAYASHI



17. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี้ แสดงถึง "ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด? (เลือกมา 3 ข้อ) \*

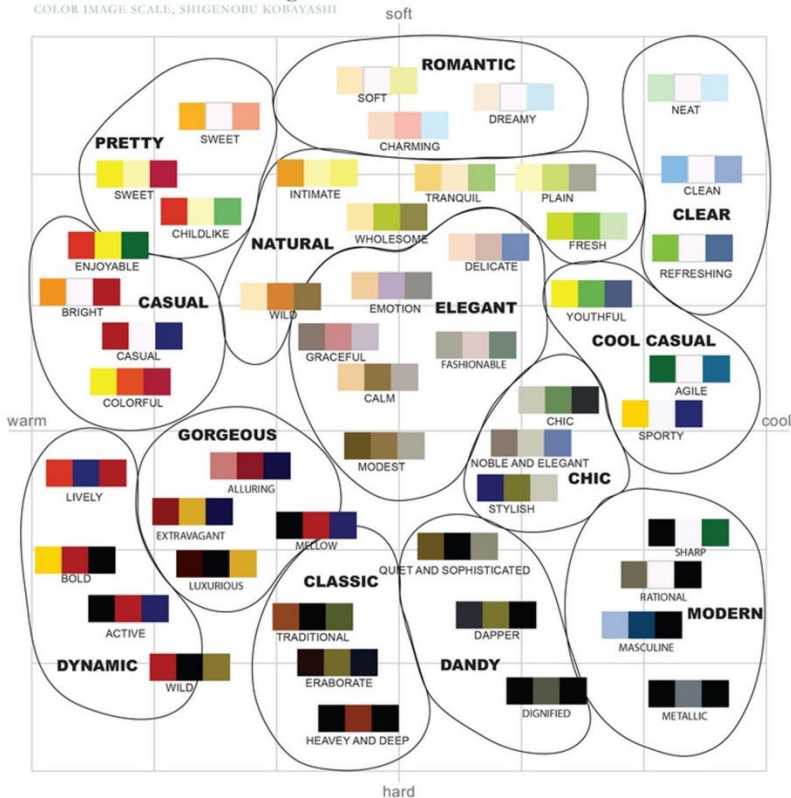
ได้แก่ : ลวดลายช่องลม , เสายอดจั่ว , ราวระเบียงบ้าน , หลังคาทรงปั้นหยา , หลังคาทรงมนิลา , หลังคาทรงจั่วสามเหลี่ยม

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน )
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หรรษา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม )
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ภูมิทัศน์น่าหลงใหล )
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี )
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย )
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม )
- DANDY ( สวยทรุ ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง )
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ )
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, คุบริสุทธิ์ )
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โก่โก้, ดูเป็นหนุ่มสาว )
- MODERN ( ทันสมัย, ภูมิสถาปัตยกรรม )

**แบบสอบถาม : มุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู**

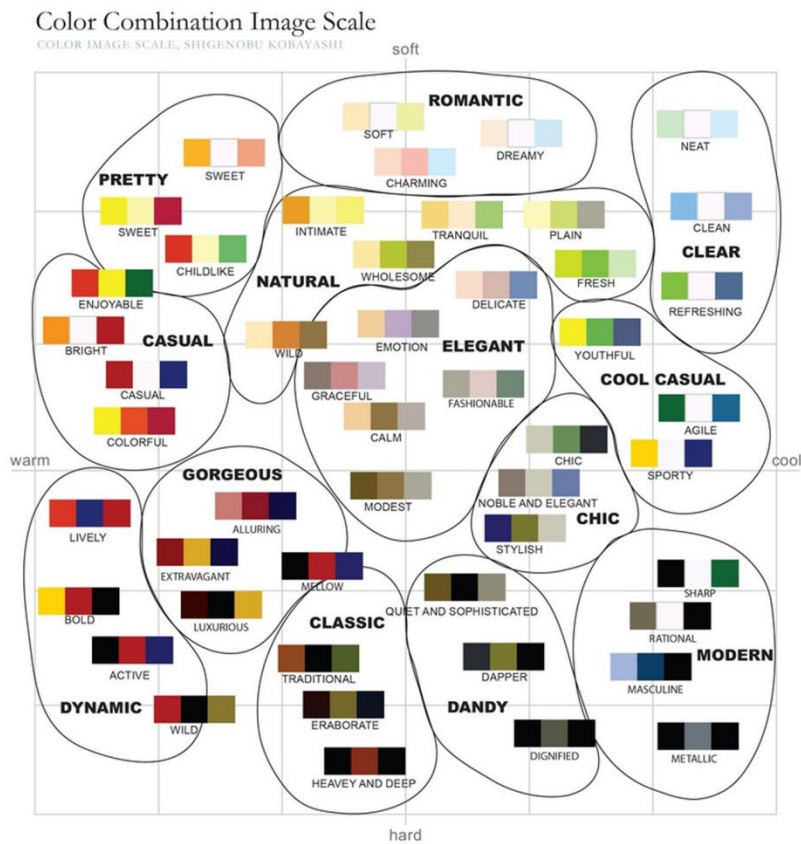
Color Combination Image Scale  
COLOR IMAGE SCALE, SHIGENOBU KOBAYASHI



18. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี้ แสดงถึง "ประเพณี" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*  
ได้แก่ : พิธีแห่นก , พิธีเข้าสูหนัดชาย , พิธีแต่งงาน , วันอาซูรอ  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน)
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หรรษา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม)
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดุมีเสน่ห์น่าหลงใหล)
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี)
- ELEGANT ( สวยแบบสุดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย)
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม)
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง)
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ)
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, คุบริสุทธิ์)
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โก้โก้, ดูเป็นหนุ่มสาว)
- MODERN ( ทันสมัย, ดุมีสติปัญญา)

แบบสอบถาม : ชุดโหนดที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

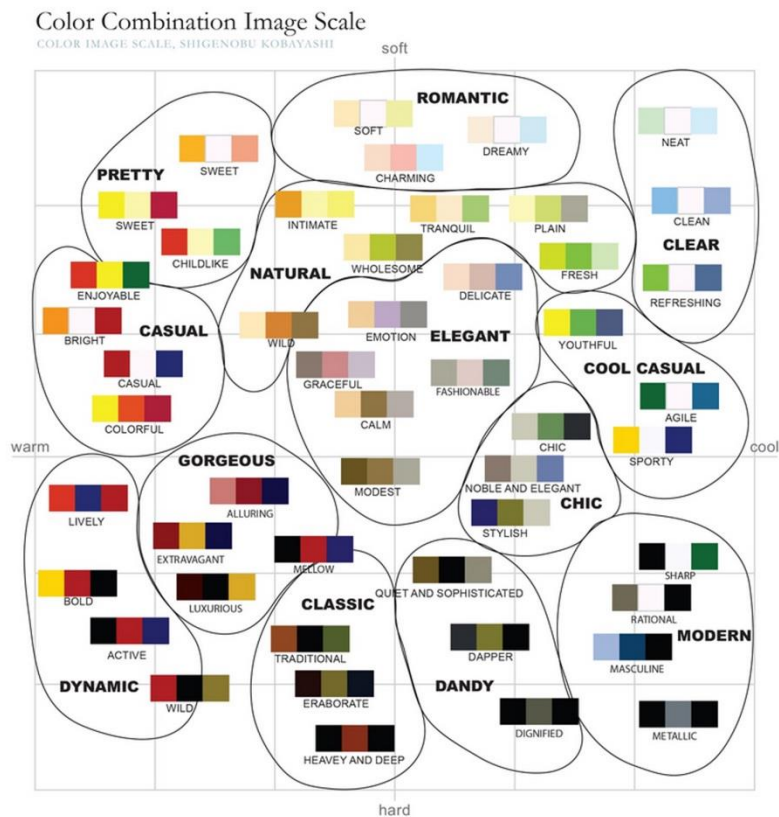


19. ท่านคิดว่าคุณลักษณะใดต่อไปนี้ แสดงถึง "การละเล่น" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : สีสัน , การละเล่นตีเกฮูลู , การละเล่นหนังตะลุง , การละเล่นว่าววงเดือน , การรำร้อเง็ง  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน)
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หล่อ )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนนุ่ม)
- ROMANTIC ( ขวนขวาย, ทุ่มเทเสน่ห์น่าหลงใหล)
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี)
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย)
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม)
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง)
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ)
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์)
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โกะโก้, ดูเป็นหนุ่มสาว)
- MODERN ( ทันสมัย, ดูมีสติปัญญา)

แบบสอบถาม : มุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู



20. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี้จะแสดงถึง "พิธีกรรม ความเชื่อ" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ , ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่ธง , ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอลและ , ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน )
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หูหรา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม )
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดุมีเสน่ห์น่าหลงใหล )
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี )
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย )
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม )
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง )
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ )
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์ )
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โกะโก้, ดูเป็นหนุ่มสาว )
- MODERN ( ทันสมัย, ดุมีสติปัญญา )

แบบสอบถาม : มุดโทน ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู



21. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี้ แสดงถึง "หัตถกรรม" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

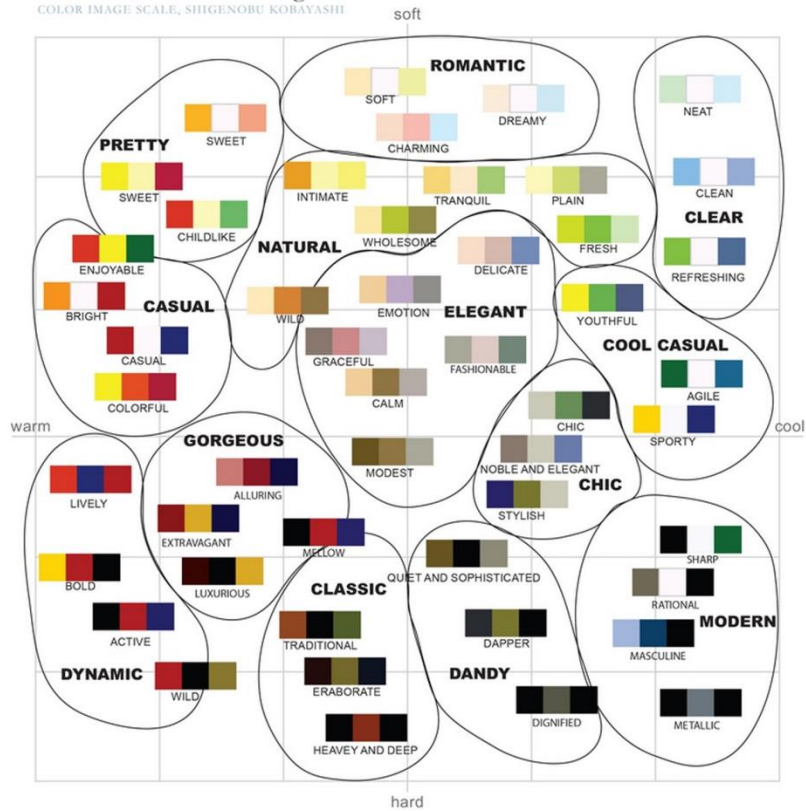
ได้แก่ : กรงนกเขา, เรือกอและ, แหวนมลายู, เสื้อกระจูด  
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน)
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หูหรา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม)
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดุมีเสน่ห์น่าหลงใหล)
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี)
- ELEGANT ( สวยแบบสุ่ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย)
- CLASSIC ( ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม)
- DANDY ( สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง)
- FORMAL ( ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ)
- CLEAR ( ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์)
- COOL-CASUAL ( ดูฉลาด โกะเก๋, ดูเป็นหนุ่มสาว)
- MODERN ( ทันสมัย, ดุมีสติปัญญา)

แบบสอบถาม : ชุดโหนดที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู

Color Combination Image Scale

COLOR IMAGE SCALE, SHIGENOBU KOBAYASHI



22. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพใดต่อไปนี แสดงถึง"วรรณกรรมและตำนานพื้นบ้าน" ในวัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด?(เลือกมา 3 ข้อ) \*

ได้แก่ : ตำนานป็นใหญ่พญาตานี , ตำนานอาวุธกรีซ , ตำนานมัสยิดกรือเซะ , ตำนานเจ้าเมืองยะลา อังกฤษลัยมาน , ตำนานราชามีเขี้ยว เบอร์ชียง (เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- PRETTY ( อ่อนหวาน ,น่ารักน่าเอ็นดู )
- CASUAL ( สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์, มีสีสัน)
- DYNAMIC ( มีการเคลื่อนไหว, มีชีวิตชีวา )
- GORGEOUS ( งดงาม, หรรษา )
- ETHNIC ( ดูเป็นชนเผ่า, ไม่อ่อนน้อม)
- ROMANTIC ( ชวนฝัน, ดุมีเสน่ห์น่าหลงใหล)
- NATURAL ( ดูเป็นธรรมชาติ, สุขภาพดี)
- ELEGANT ( สวยแบบผู้ดี, ประณีต บรรจง )
- CHIC ( เก๋ เท่ ทันสมัย)
- CLASSIC (ได้รับความนิยมมาโดยตลอด, ประเพณีนิยม)
- DANDY (สวยหรู ทันสมัย, ดูเป็นชาวกรุง)
- FORMAL (ดูเป็นทางการ, น่าเชื่อถือ)
- CLEAR (ชัดเจน โปร่งใส, ดูบริสุทธิ์)
- COOL-CASUAL (ดูฉลาด โก๋โก้, ดูเป็นหนุ่มสาว)
- MODERN (ทันสมัย, ดูมีสติปัญญา)

แบบสอบถามกลุ่ม (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการสื่อสารและสอบถามความพึงพอใจใน  
ลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชั่นวาย

ขอความอนุเคราะห์การแสดงความคิดเห็นในการทำแบบสอบถาม หัวข้อ" การออกแบบลวดลาย  
ซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจเนอเรชั่นวาย " จัดทำโดย นาย  
สุกรี เจปะปุเตะ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย

ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจากผู้วิจัยจะนำไปเพื่อใช้เป็นแนวทางเพื่อออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์  
สำหรับใช้สื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชั่นวายได้อีกด้วย

คำชี้แจง

1. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าของคำตอบ  ที่ท่านต้องการ
2. แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ตอน  
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม  
ตอนที่ 2 เสนอกลุ่มหาแนวทางการสื่อสารลวดลาย และสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ  
ลวดลาย  
ตอนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสินค้า

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

1.ชื่อ-นามสกุล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.เพศ

ชาย  หญิง

3.อายุ

4. ศาสนา

พุทธ

คริสต์

อิสลาม

อื่นๆ.....

5. อาชีพและตำแหน่ง

.....

6. สถานที่ทำงาน

.....

7. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน...../เดือน

8. ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน

.....  
.....  
.....

9. ที่อยู่ปัจจุบัน

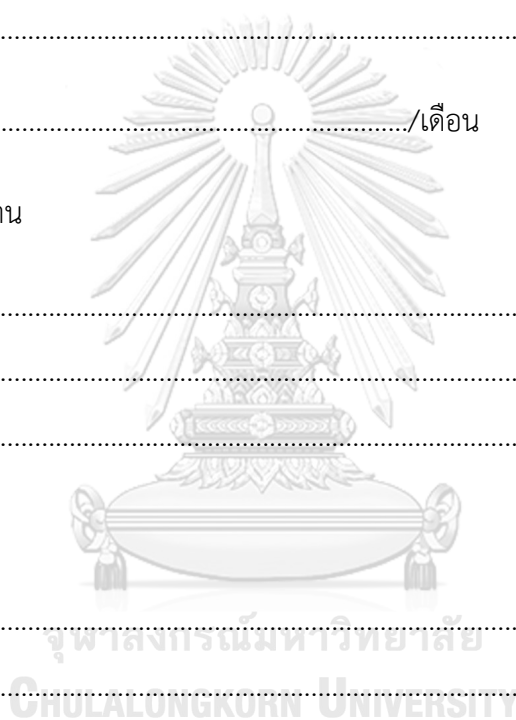
.....  
.....  
.....

10. เบอร์โทรศัพท์

.....

11. อีเมลล์

.....





การออกแบบลวดลาย หมวกหมูอาหาร

**HAND-DRAWN อาหาร\_ลวดลาย 1**

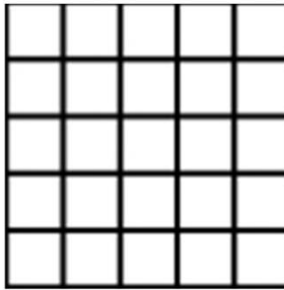


Detachment&Touching

Cropping



Alternate Directions



Natural

**HAND-DRAWN อาหาร\_ลวดลาย 2**



Alternate Directions & Touching



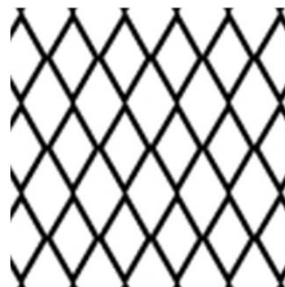
Overlapping



Alternate Direction



Alternate Directions & Cropping



Natural

**HAND-DRAWN פורמ\_כחול 3**



Alternate Directions & Touching



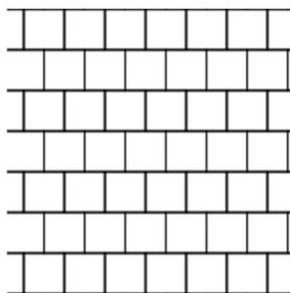
Alternate Directions & Touching



Alternate Directions



Overlapping

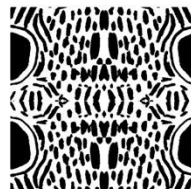


Natural

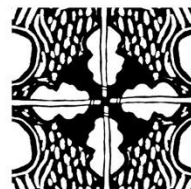
**HAND-DRAWN פורמ\_כחול 4**



Cropping



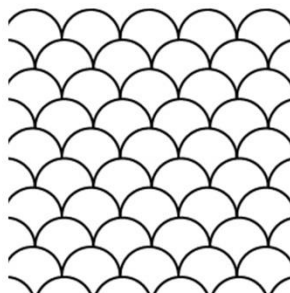
Alternate Directions



Alternate Directions



Cropping

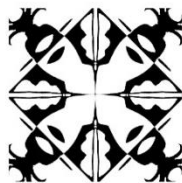


Natural

**HAND-DRAWN** อาหาร\_ลวดลาย 5



Alternate Directions &Touching



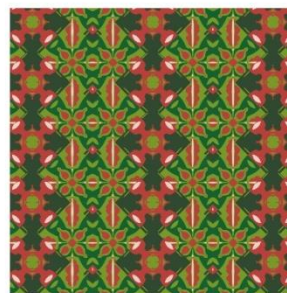
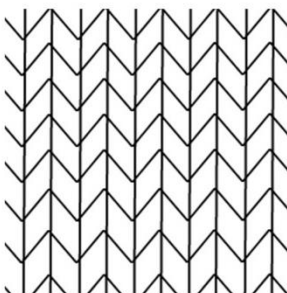
Overlapping



Alternate Directions



Cropping



Natural

**HAND-DRAWN** อาหาร\_ลวดลาย 6



Detachment&Touching



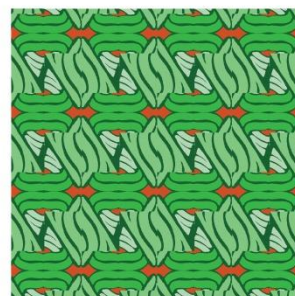
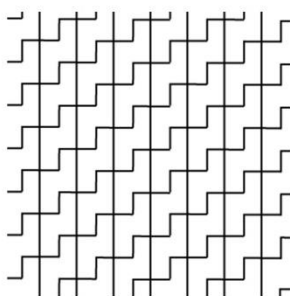
Cropping



Alternate Directions



Cropping



Natural

**HAND-DRAWN อาหาร\_ลวดลาย 7**



Alternate Directions &Touching



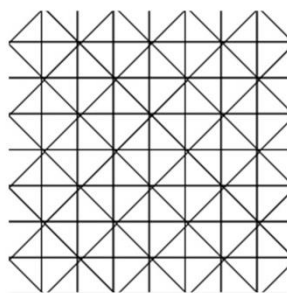
Overlapping



Alternate Directions



Alternate Directions & Cropping



Natural

**HAND-DRAWN อาหาร\_ลวดลาย 8**



Alternate Directions &Touching



Alternate Directions &Touching



Alternate Directions



Alternate Directions & Cropping

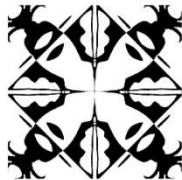


Natural

**HAND-DRAWN** 9



Alternate Directions & Touching



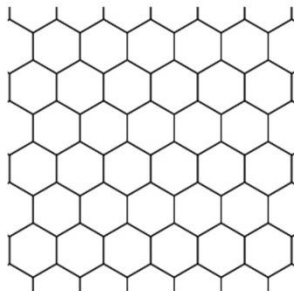
Overlapping



Alternate Directions

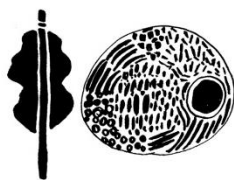


Cropping

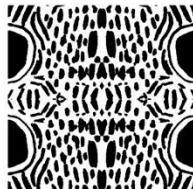


Natural

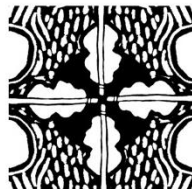
**HAND-DRAWN** 10



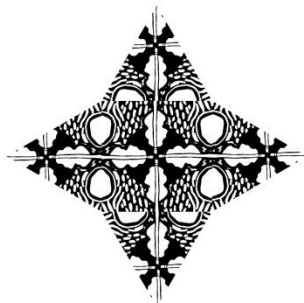
Cropping



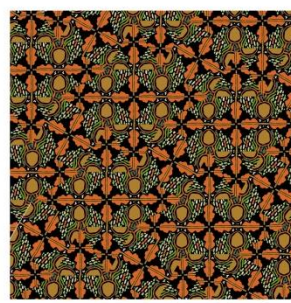
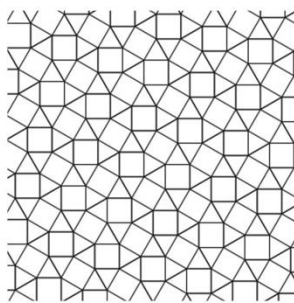
Alternate Directions



Alternate Directions



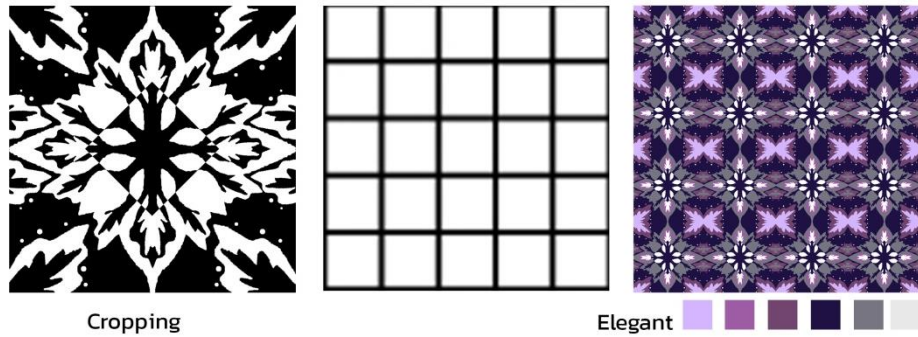
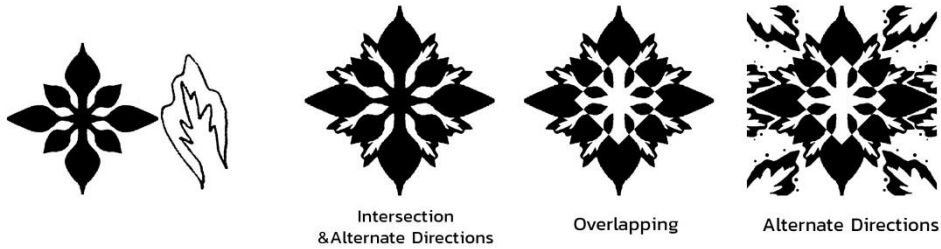
Cropping



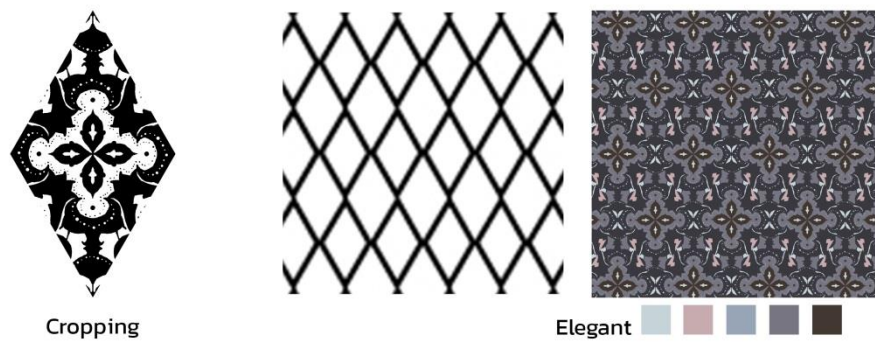
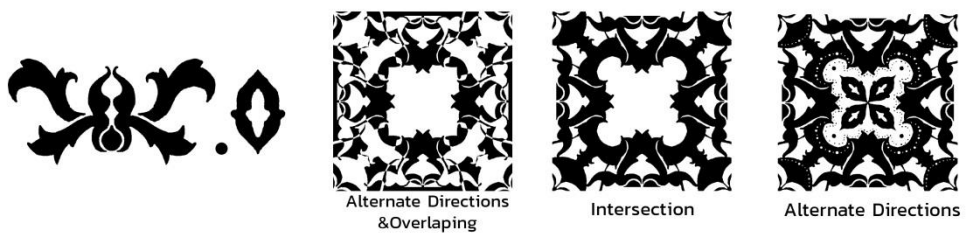
Natural

การออกแบบลวดลาย หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

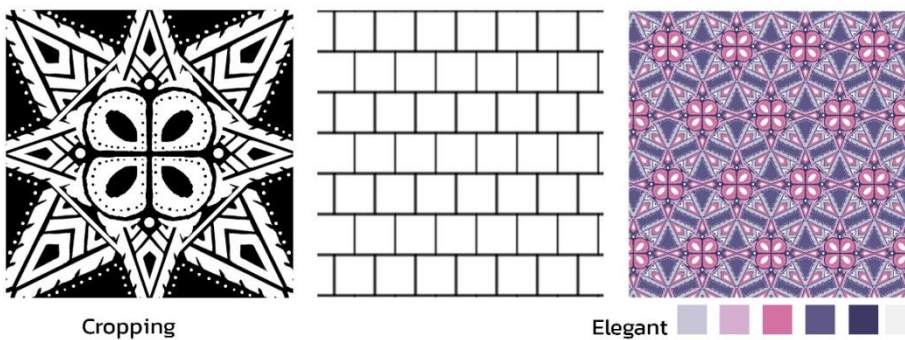
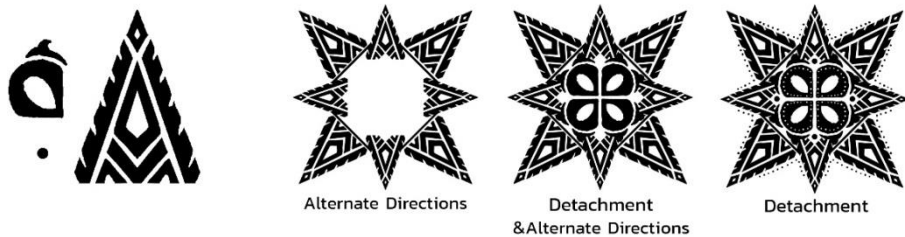
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 1**



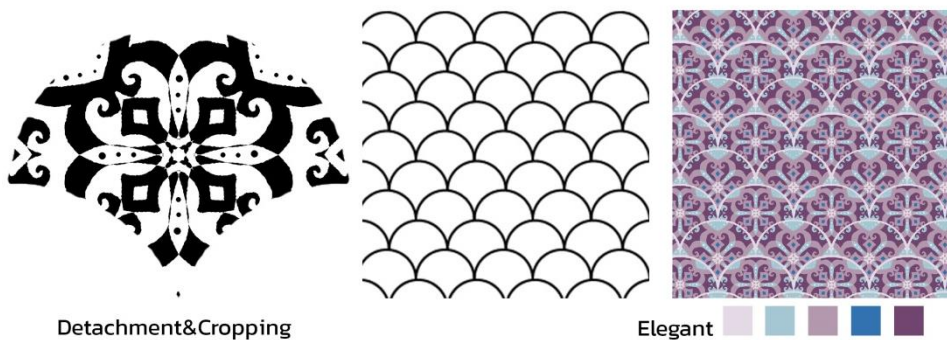
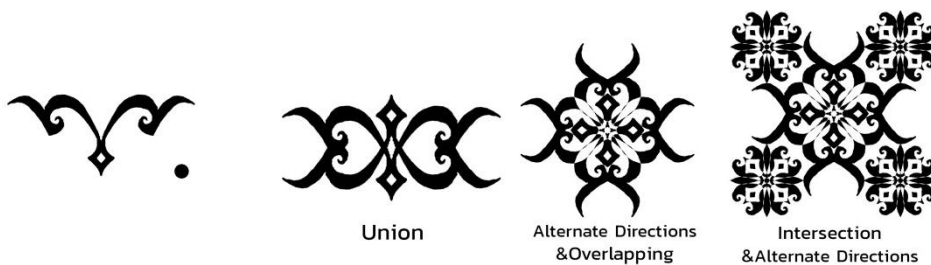
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 2**



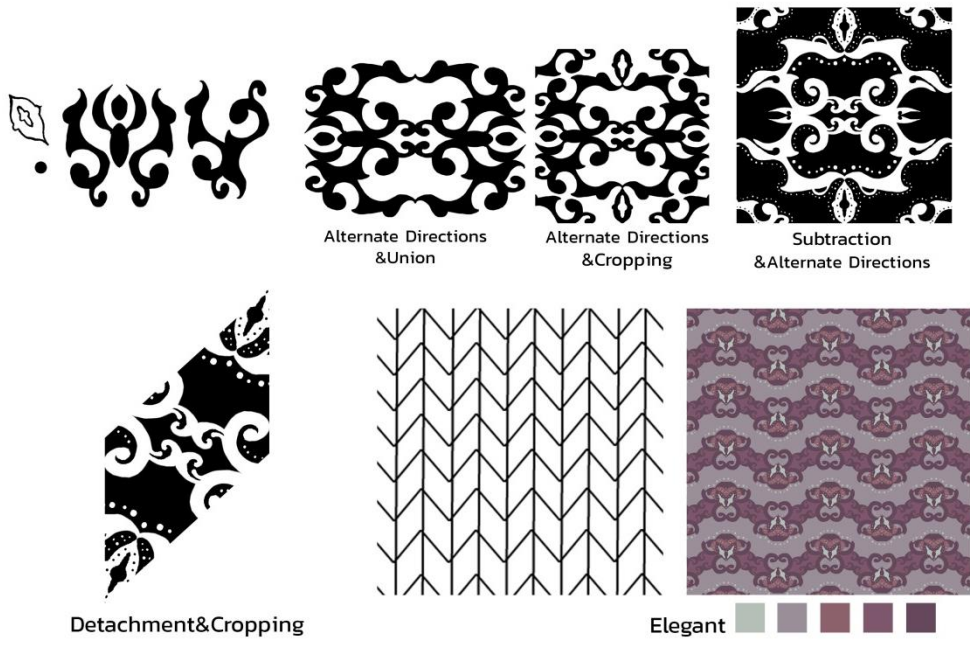
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 3**



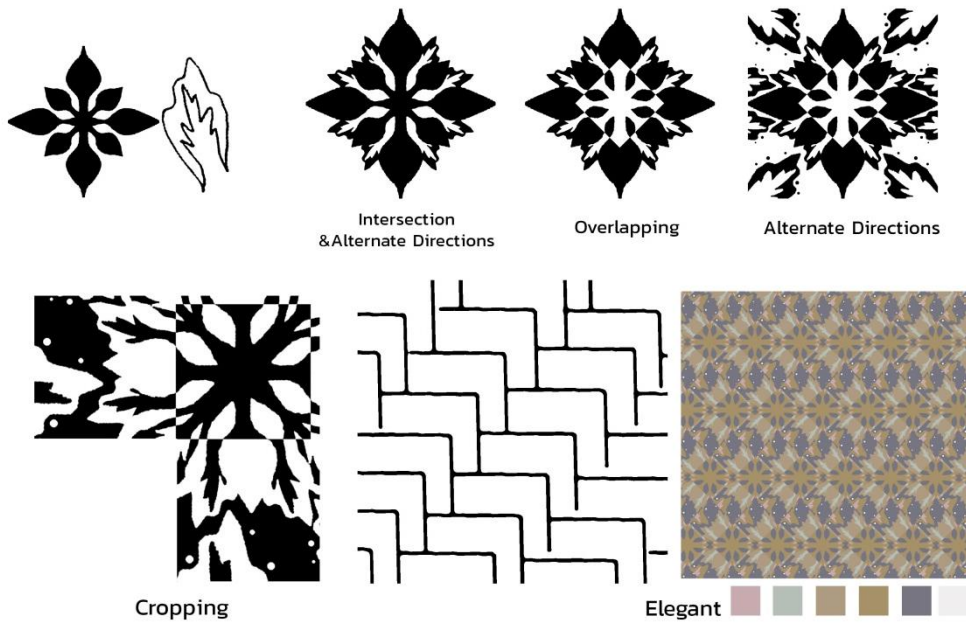
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 4**



**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 5**

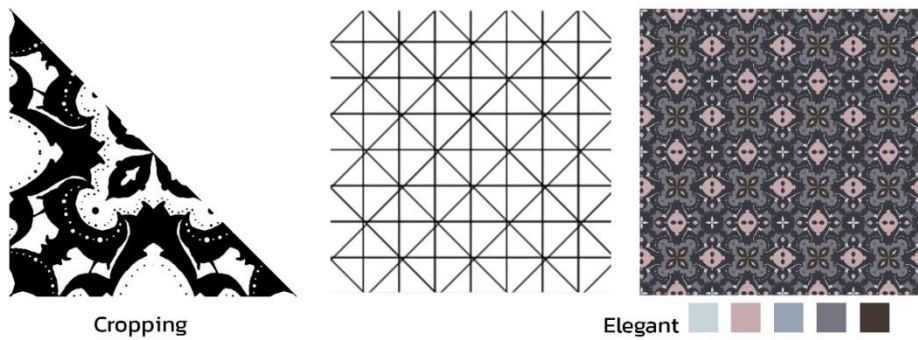
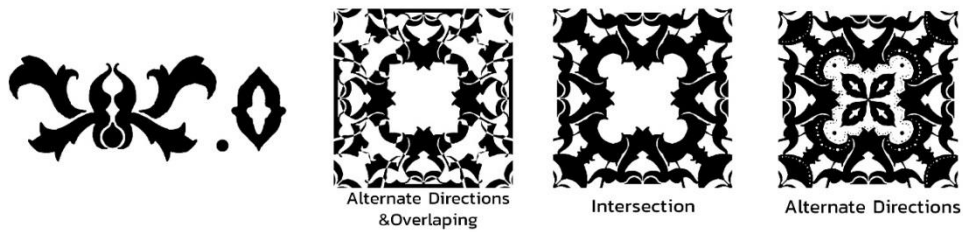


**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 6**

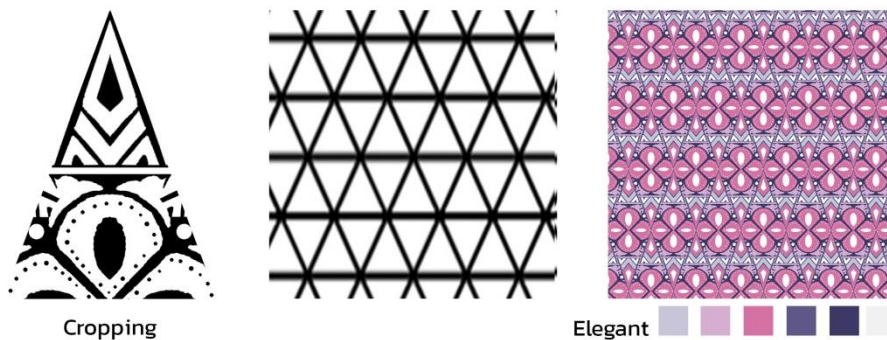
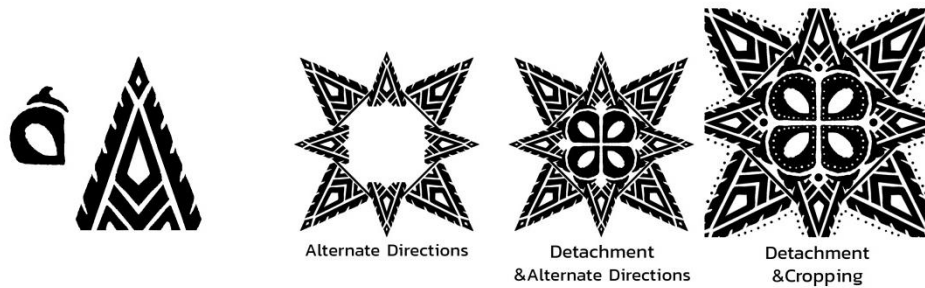




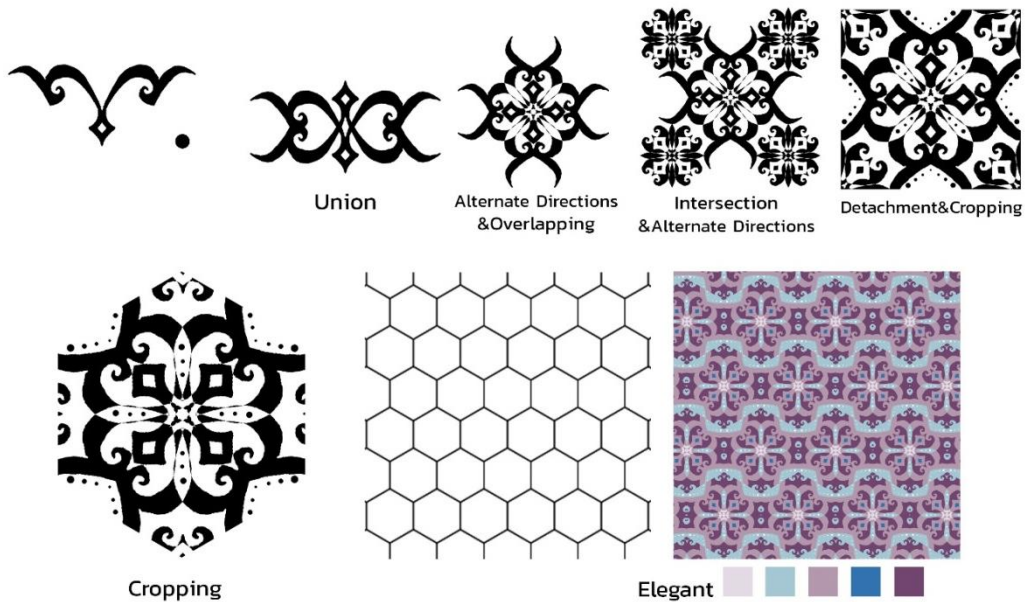
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 7**



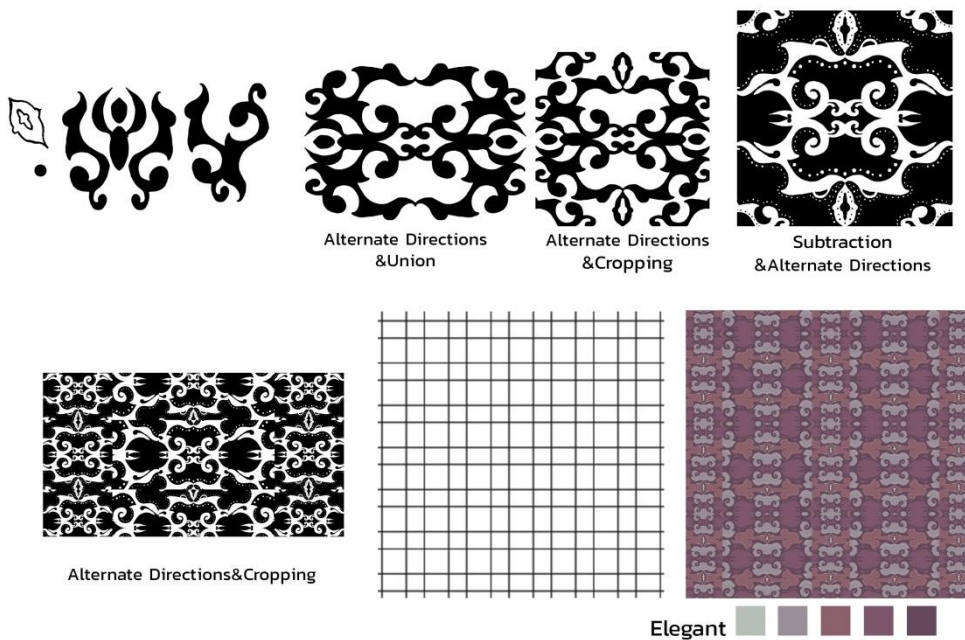
**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 8**



**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 9**



**HAND-DRAWN เครื่องแต่งกาย\_ลวดลาย 10**

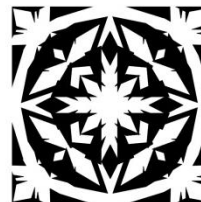


การออกแบบลวดลาย หมวดยุสตาปัตยกรรม

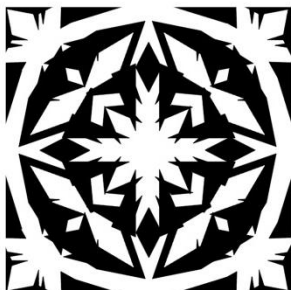
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 1**



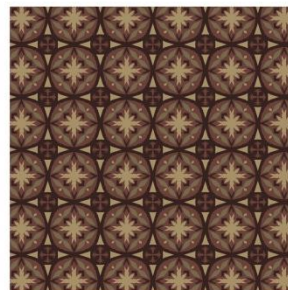
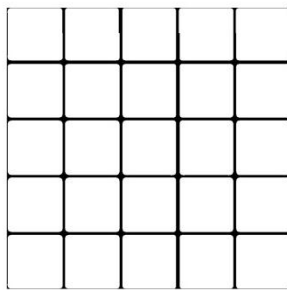
Alternate Directions



Alternate Directions&Overlapping

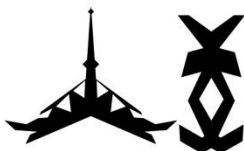


Cropping



Classic

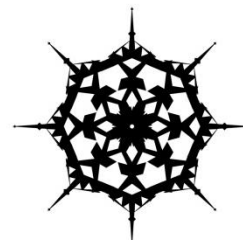
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 2**



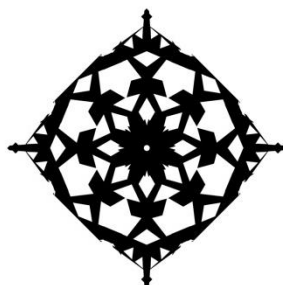
Touching



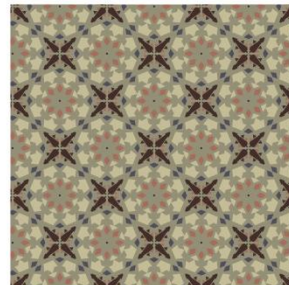
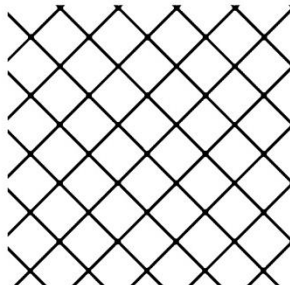
Alternate Directions & Touching



Alternate Directions & Union

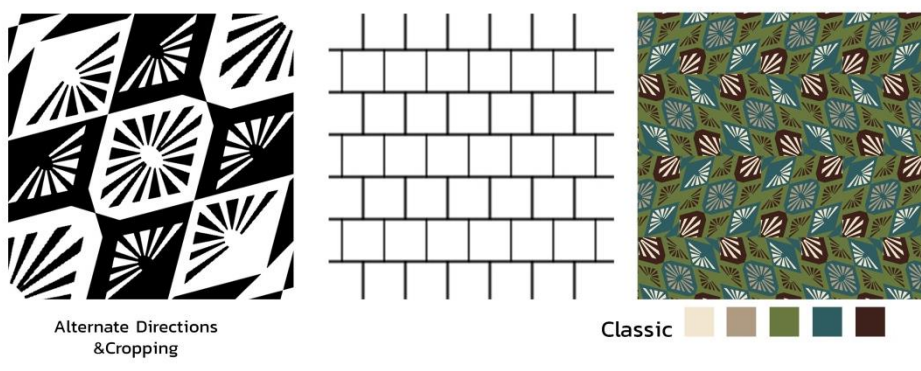
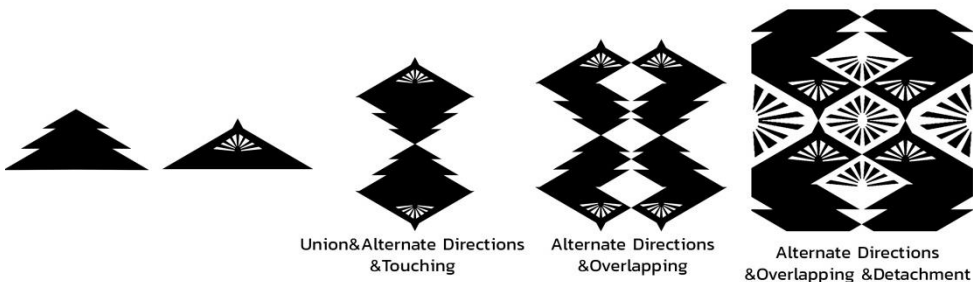


Cropping

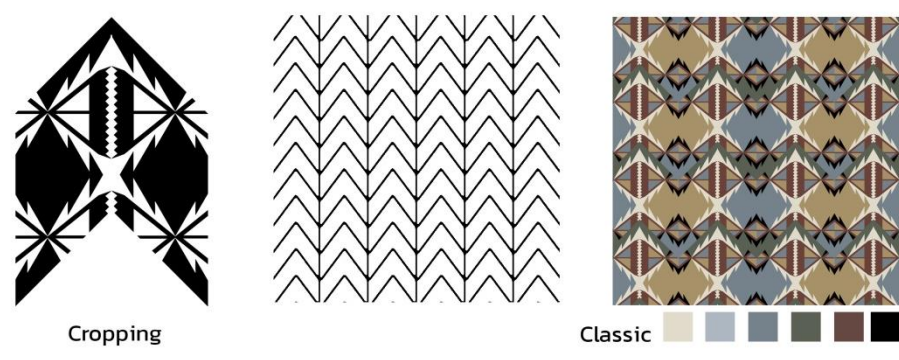
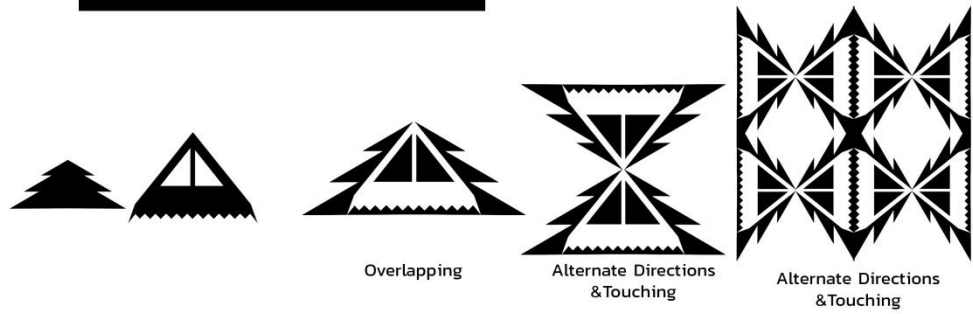


Classic

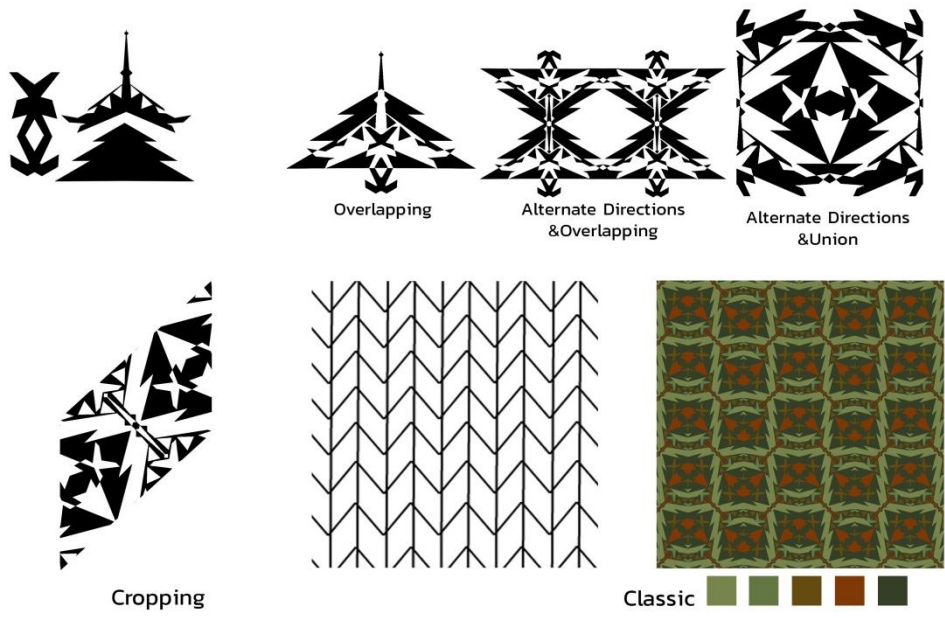
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 3**



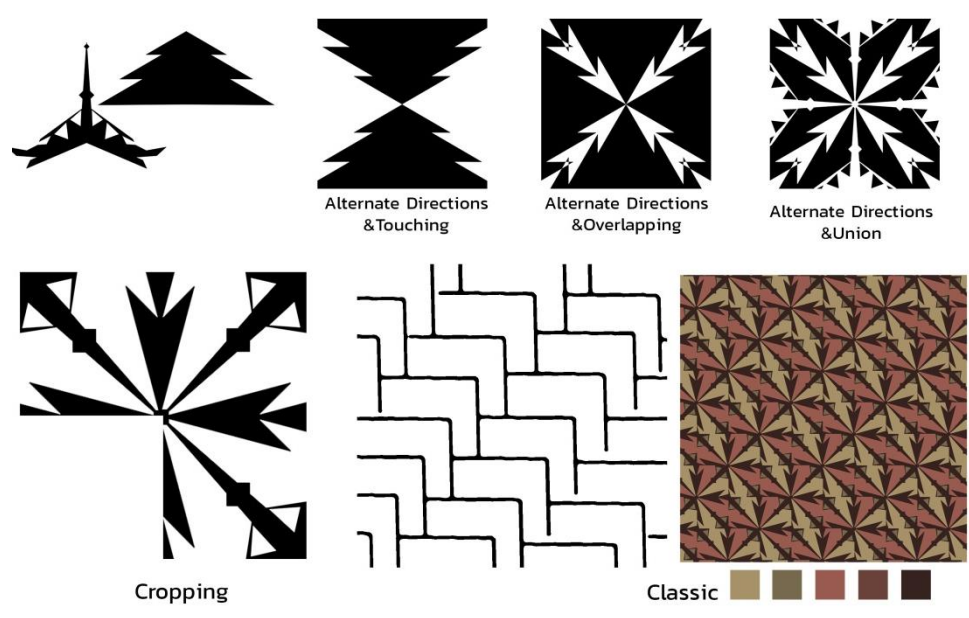
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 4**



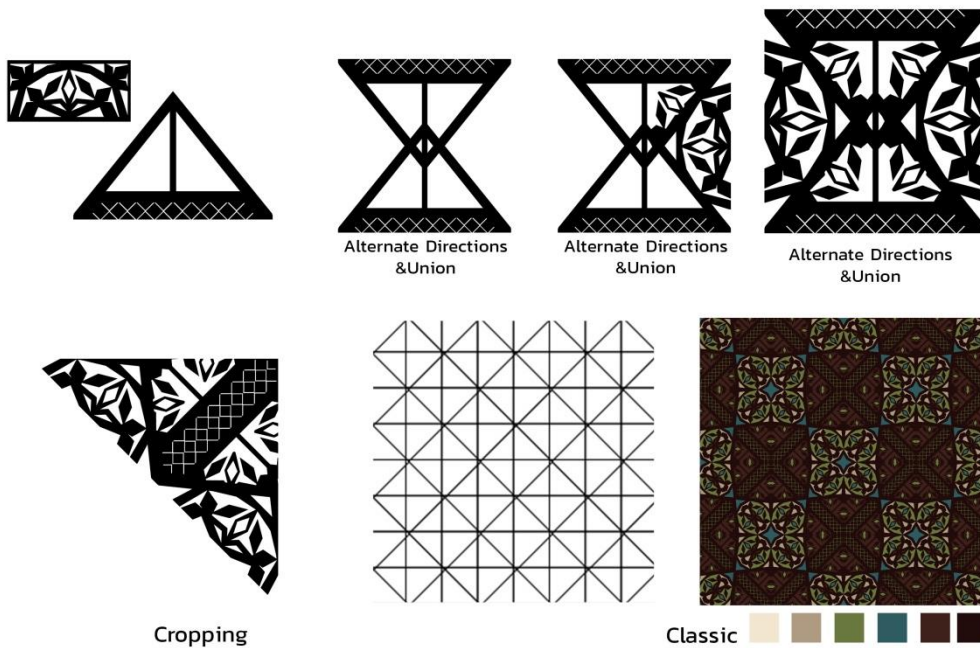
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 5**



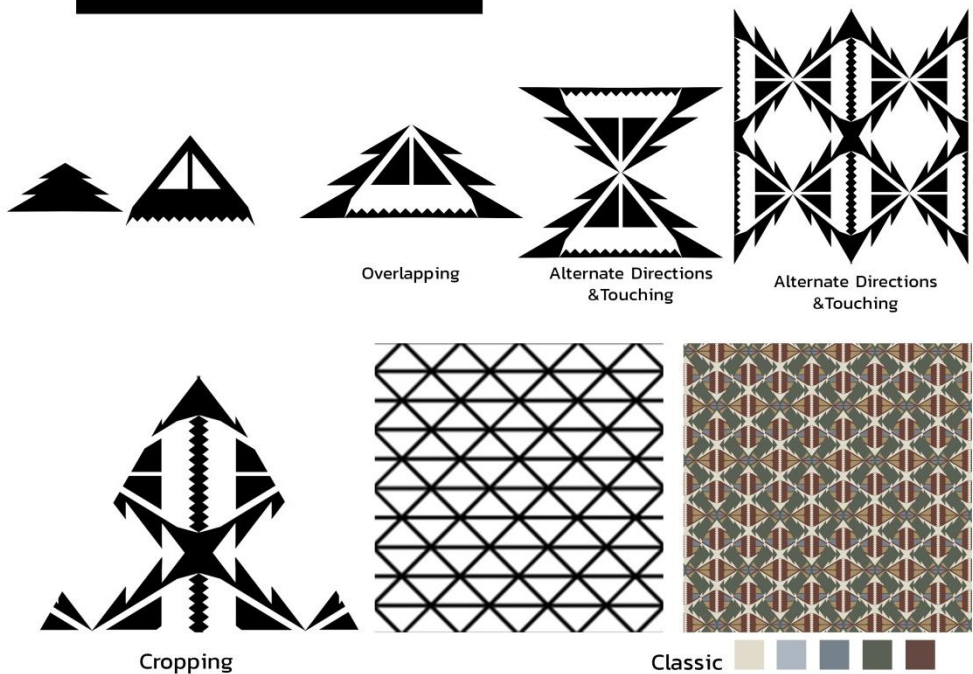
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 6**



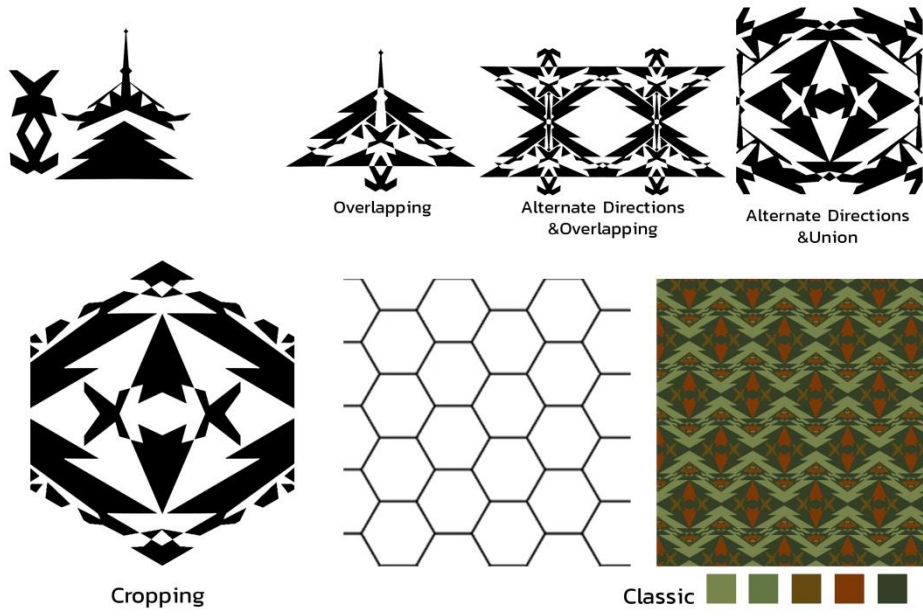
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 7**



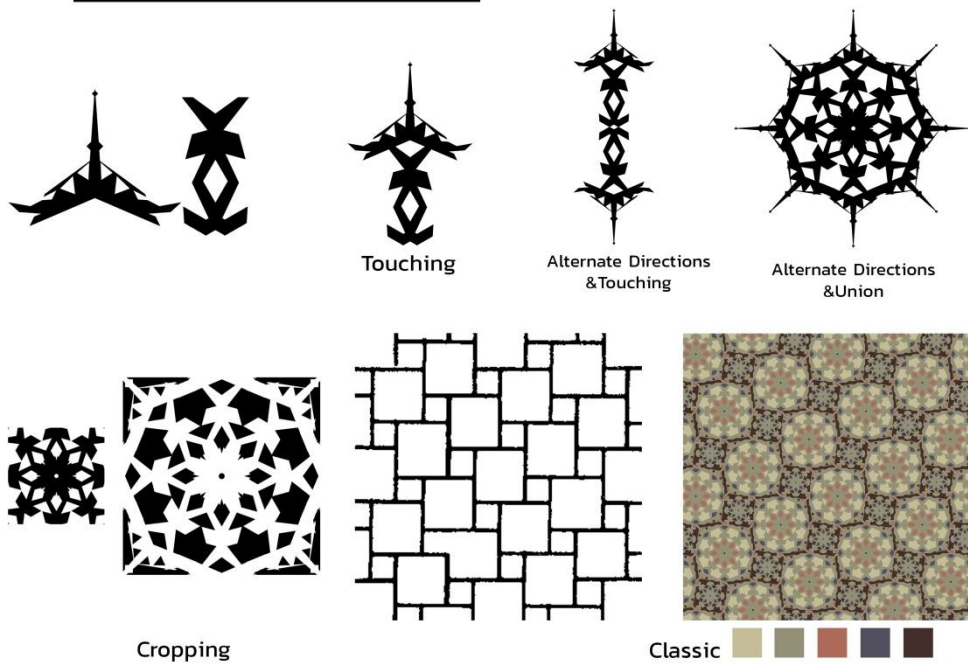
**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 8**



**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 9**

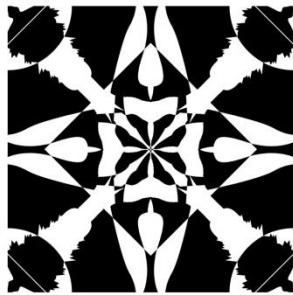
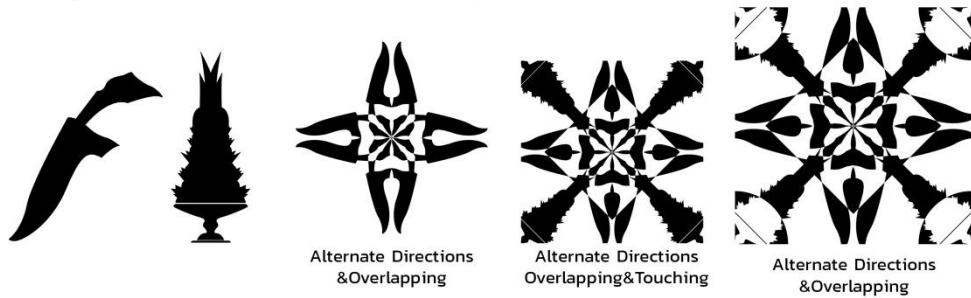


**GEOMETRIC สถาปัตยกรรม\_ลวดลาย 10**

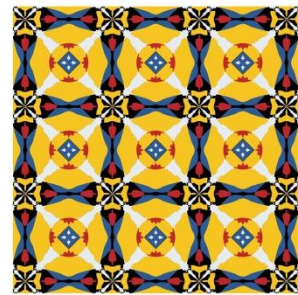
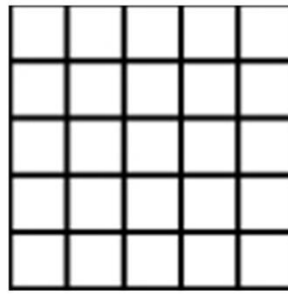


การออกแบบลวดลาย หมวดยุโรป

**ORGANIC ประเพณี\_ลวดลาย 1**

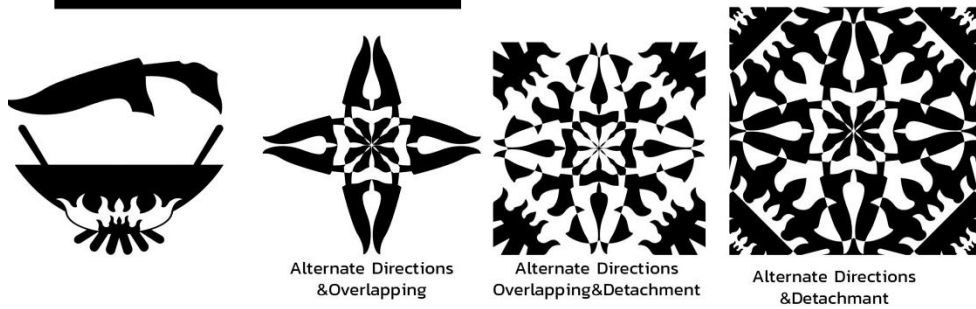


Negative

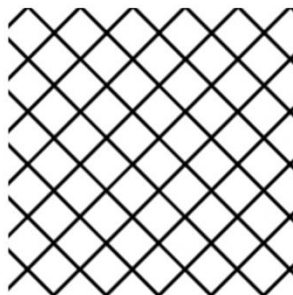


Dynamic

**ORGANIC ประเพณี\_ลวดลาย 2**



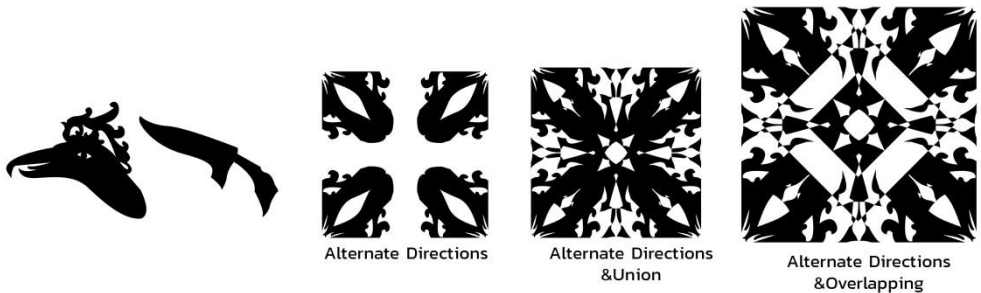
Cropping



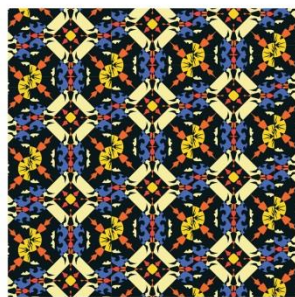
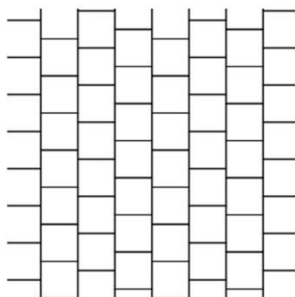
Dynamic



**ORGANIC** ระเบียบ ลวดลาย 3

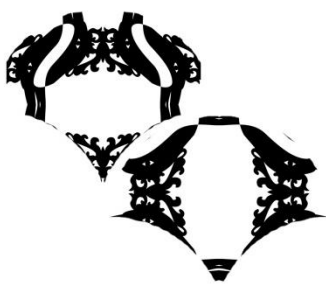
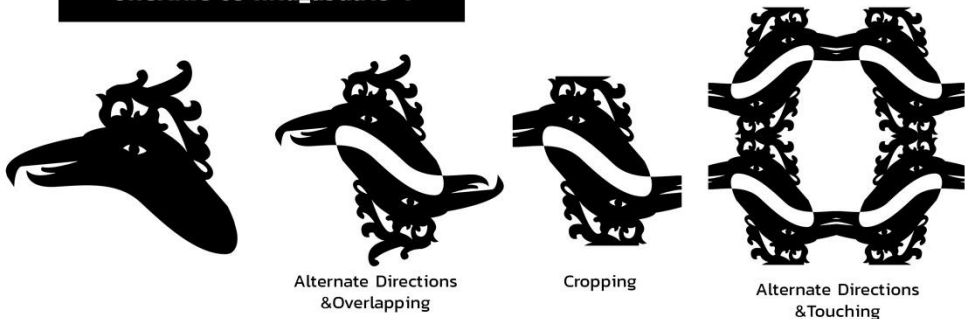


Cropping

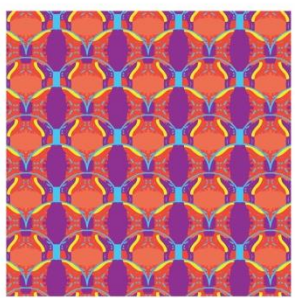
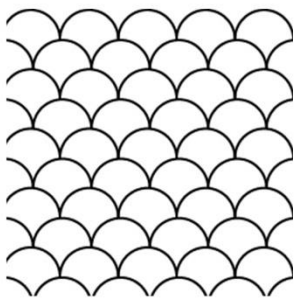


Dynamic

**ORGANIC** ระเบียบ ลวดลาย 4



Cropping

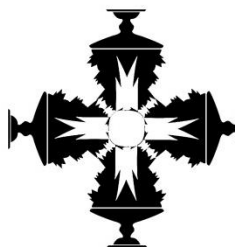


Dynamic

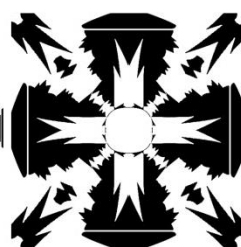
**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 5**



Alternate Directions &Overlapping



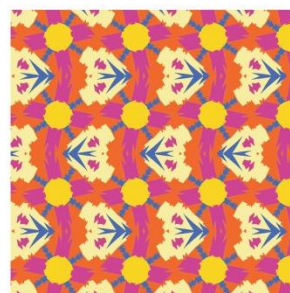
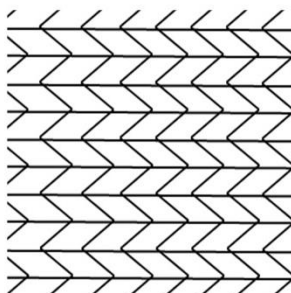
Alternate Directions &Overlapping



Alternate Directions &Detachment



Cropping

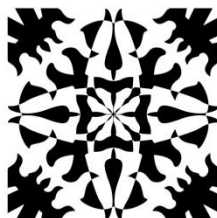


Dynamic

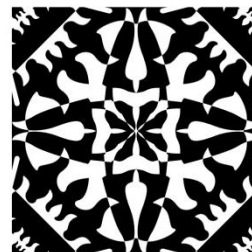
**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 6**



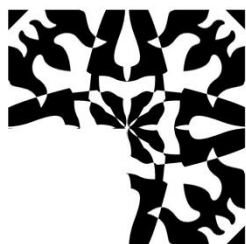
Alternate Directions &Overlapping



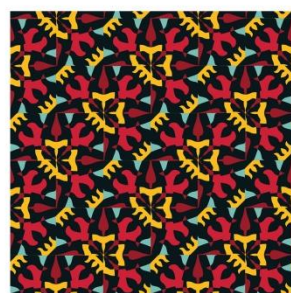
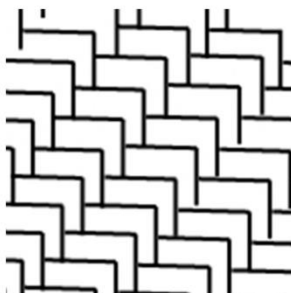
Alternate Directions Overlapping&Detachment



Alternate Directions &Detachmant

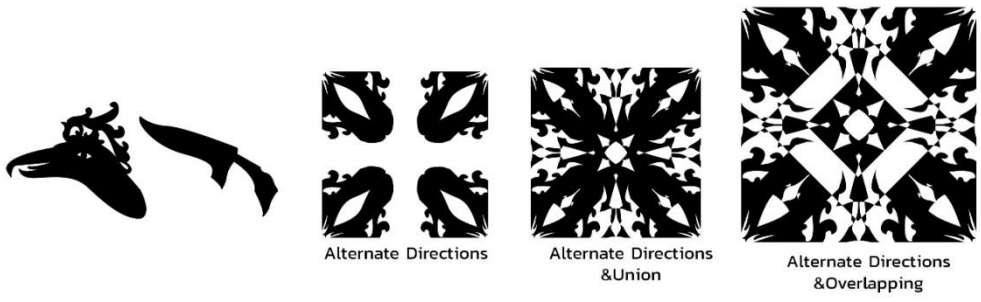


Cropping



Dynamic

**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 7**



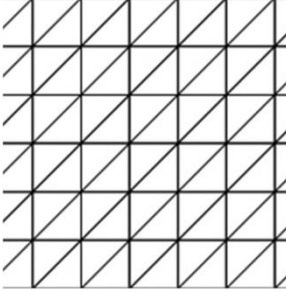
Alternate Directions

Alternate Directions & Union

Alternate Directions & Overlapping

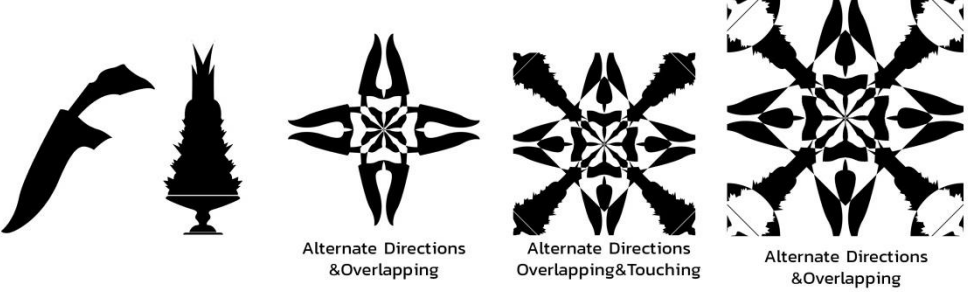


Cropping



Dynamic

**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 8**



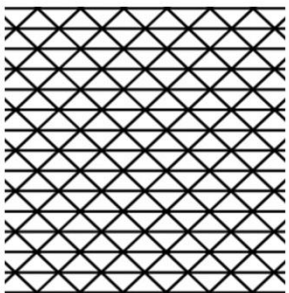
Alternate Directions & Overlapping

Alternate Directions Overlapping & Touching

Alternate Directions & Overlapping

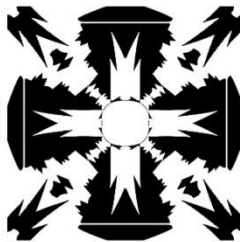
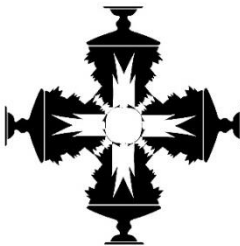


Cropping



Dynamic

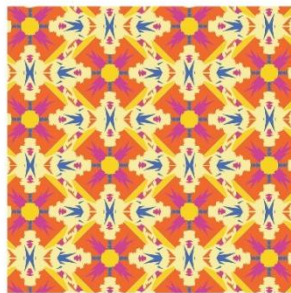
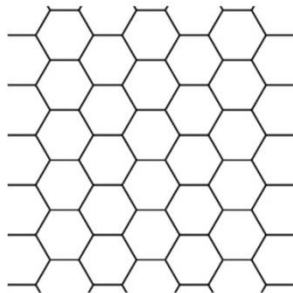
**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 9**



Alternate Directions &Overlapping

Alternate Directions &Overlapping

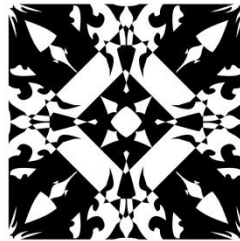
Alternate Directions &Detachment



Cropping

Dynamic

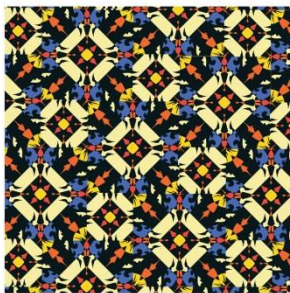
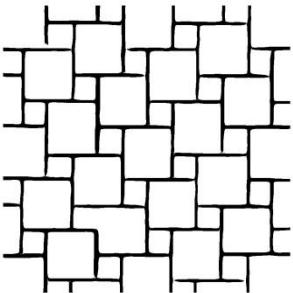
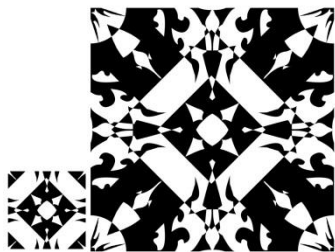
**ORGANIC ប្រភេទ\_លក្ខណៈ 10**



Alternate Directions

Alternate Directions &Union

Alternate Directions &Overlapping



Cropping

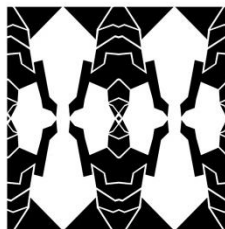
Dynamic

การออกแบบลวดลาย หมวดยุทธการละเล่น

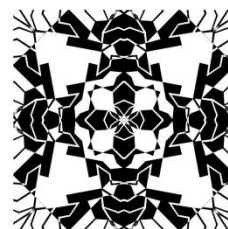
**ORGANIC การละเล่น\_ลวดลาย 1**



Alternate Directions



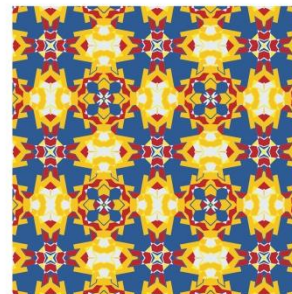
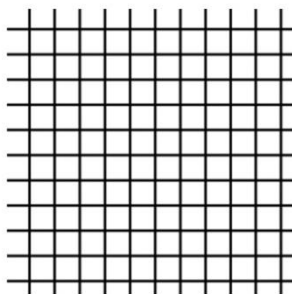
Alternate Directions & Touching



Alternate Directions & Overlapping



Cropping



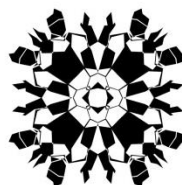
Dynamic



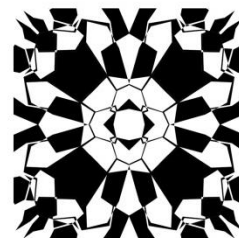
**ORGANIC การละเล่น\_ลวดลาย 2**



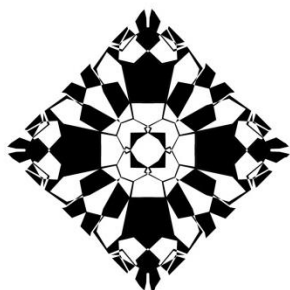
Alternate Directions



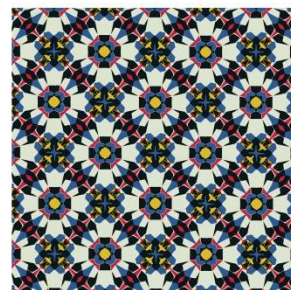
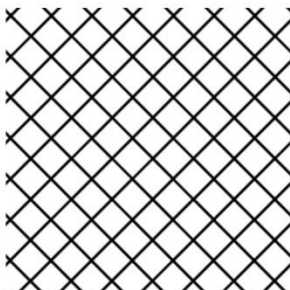
Alternate Directions & Overlapping



Cropping



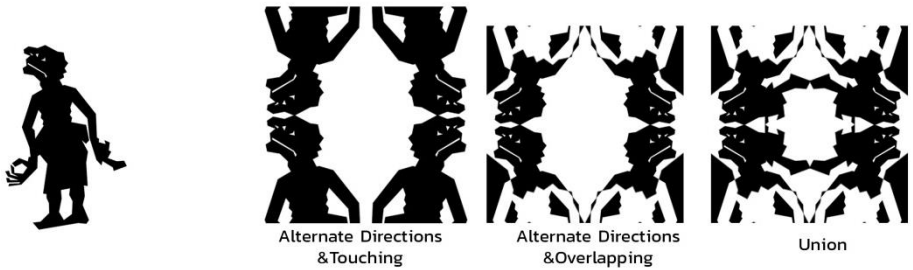
Alternate Directions&Cropping



Dynamic



**ORGANIC ภาระเล่น\_ลวดลาย 3**



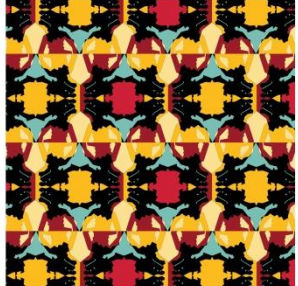
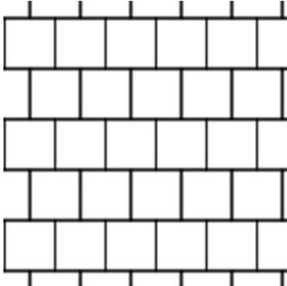
Alternate Directions &Touching

Alternate Directions &Overlapping

Union

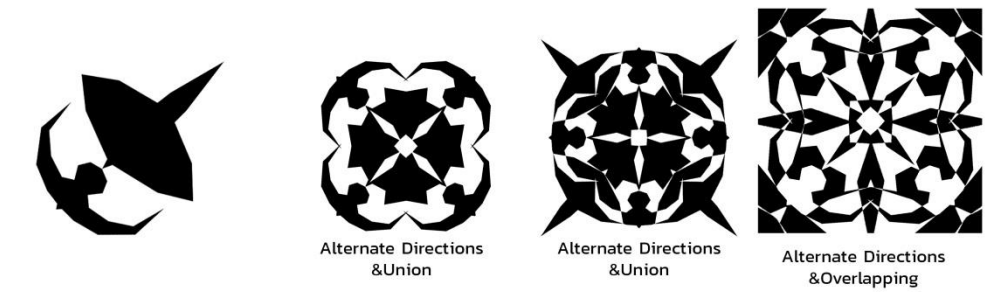


Cropping



Dynamic

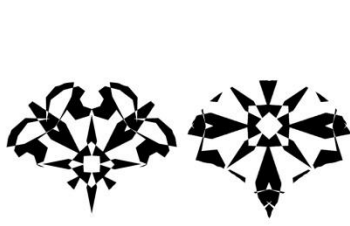
**ORGANIC ภาระเล่น\_ลวดลาย 4**



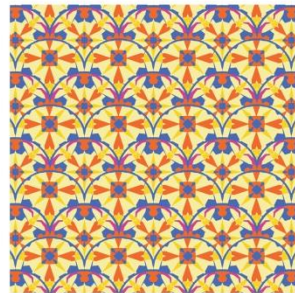
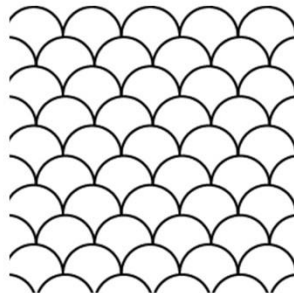
Alternate Directions &Union

Alternate Directions &Union

Alternate Directions &Overlapping



Cropping



Dynamic

**ORGANIC** ការស្រាវជ្រាវ\_លក្ខណៈ 5



Alternate Directions



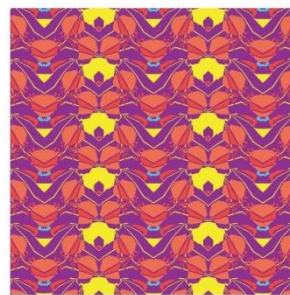
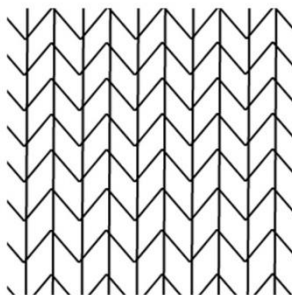
Negative



Alternate Directions & Overlapping



Cropping



Dynamic

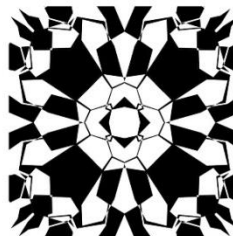
**ORGANIC** ការស្រាវជ្រាវ\_លក្ខណៈ 6



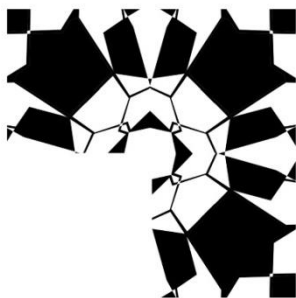
Alternate Directions



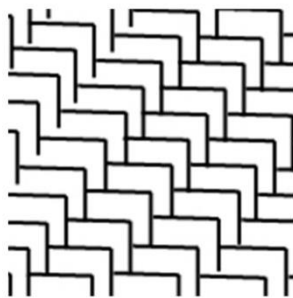
Alternate Directions & Overlapping



Cropping



Alternate Directions & Cropping

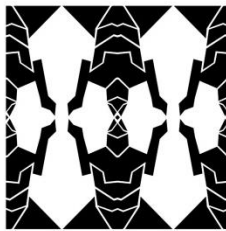


Dynamic

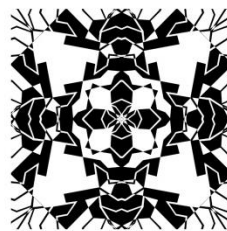
**ORGANIC** ការស្រង់\_គណៈ ៧



Alternate Directions



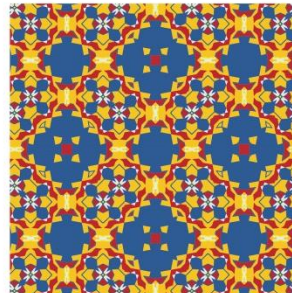
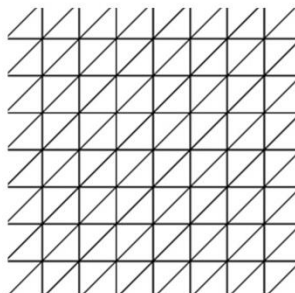
Alternate Directions & Touching



Alternate Directions & Overlapping



Cropping



Dynamic

**ORGANIC** ការស្រង់\_គណៈ ៨



Alternate Directions & Touching



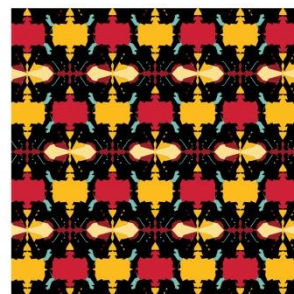
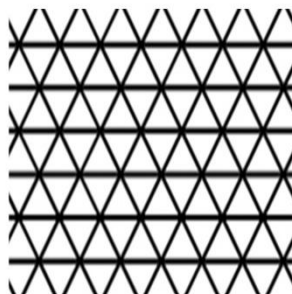
Alternate Directions & Overlapping



Union



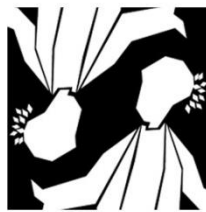
Cropping



Dynamic



**ORGANIC** ภาวะเส้น\_ลวดลาย 9



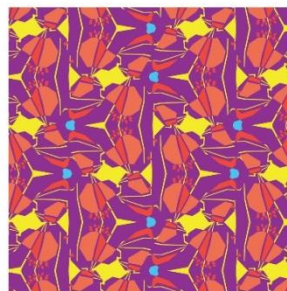
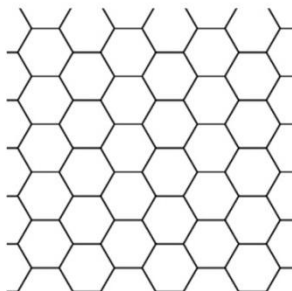
Alternate Directions

Negative

Alternate Directions & Overlapping

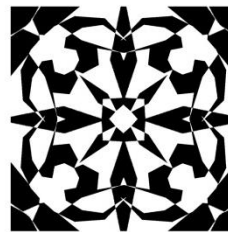
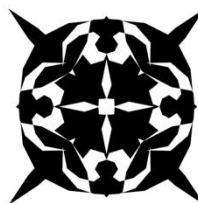
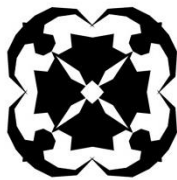


Cropping



Dynamic

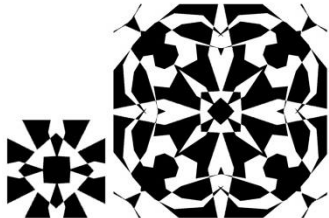
**ORGANIC** ภาวะเส้น\_ลวดลาย 10



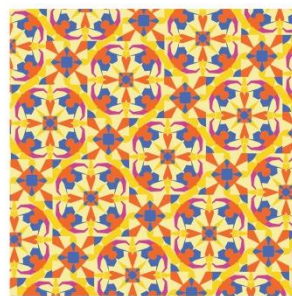
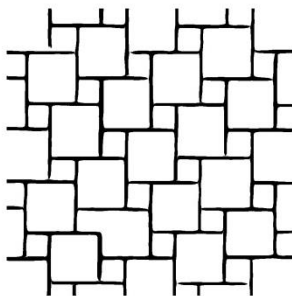
Alternate Directions & Union

Alternate Directions & Union

Alternate Directions & Overlapping



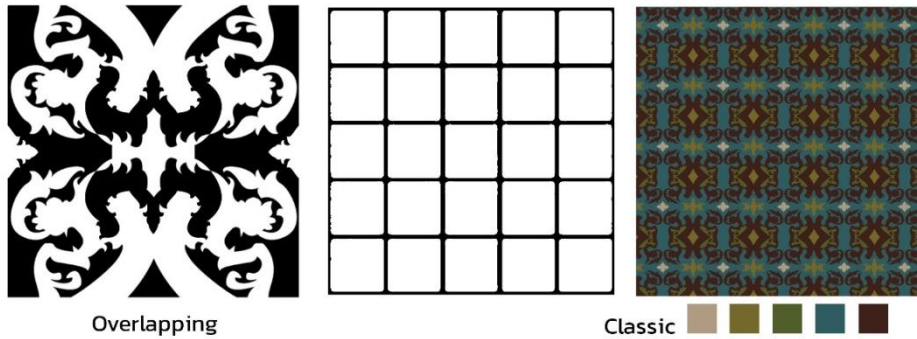
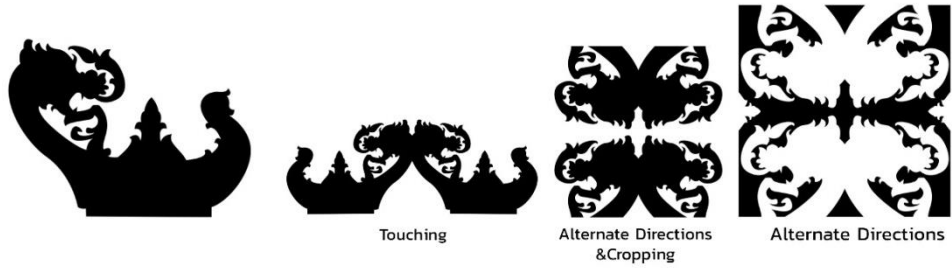
Cropping



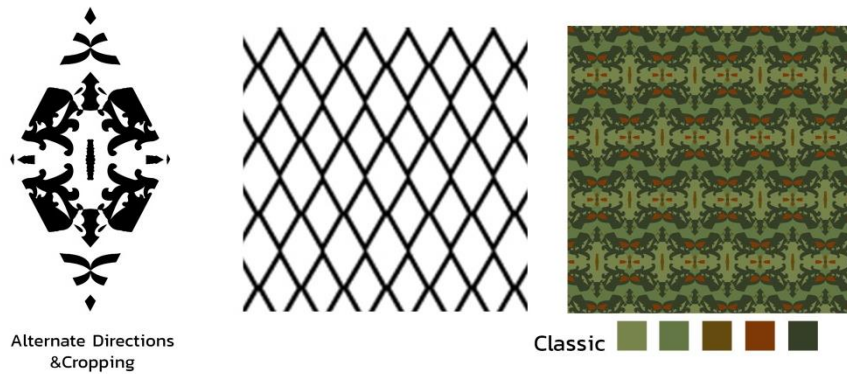
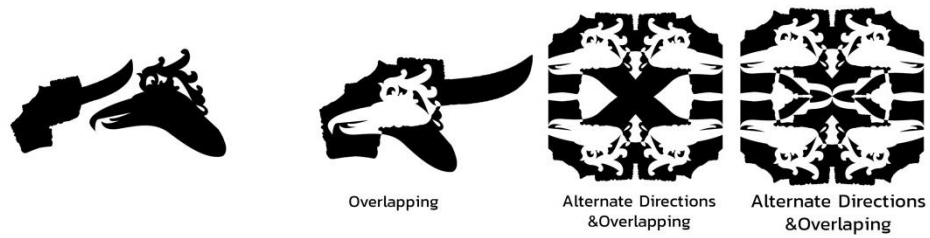
Dynamic

การออกแบบลวดลาย หมวดยุคความเชื่อ พิธีกรรม

**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 1**



**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 2**



**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 3**

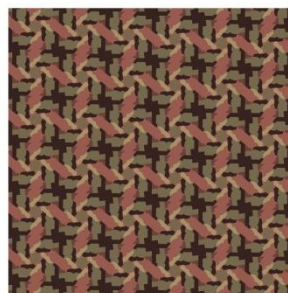
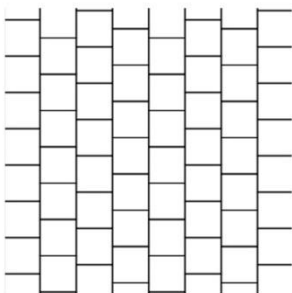


Alternate Directions&Union

Alternate Directions&Overlapping



Negative&Cropping



Classic

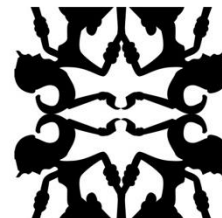
**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 4**



Touching



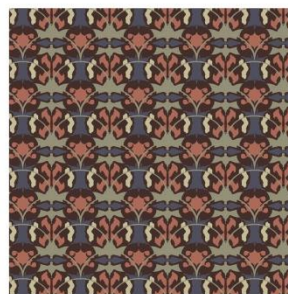
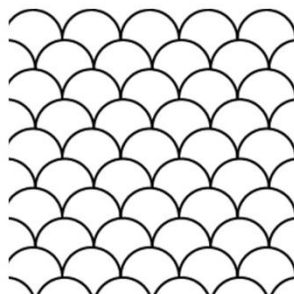
Alternate Directions



Alternate Directions & Detachment



Overlapping



Classic

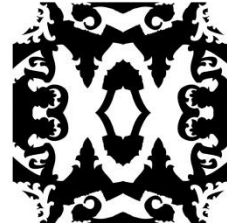
**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 5**



Overlapping



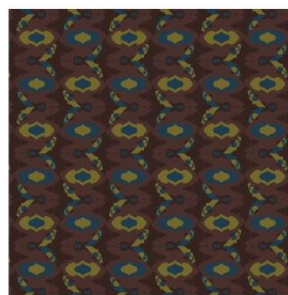
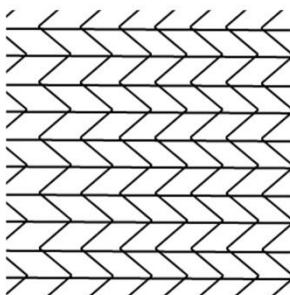
Union&Detachment



Alternate Directions



Alternate Directions&Cropping



Classic 

**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 6**



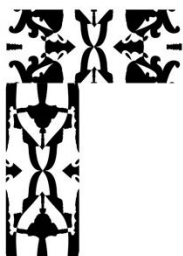
Overlapping



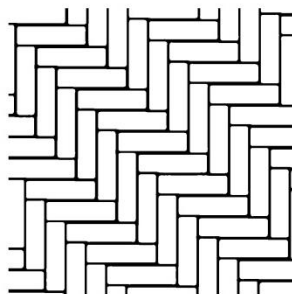
Alternate Directions &Overlapping



Alternate Directions &Overlapping



Alternate Directions &Cropping



Classic 

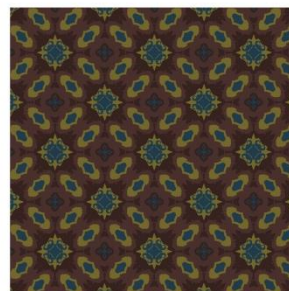
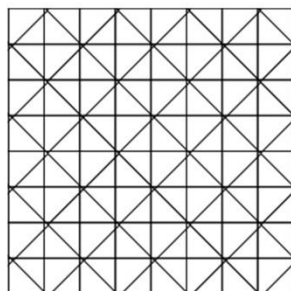
**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 7**



Overlapping

Union&Detachment

Alternate Directions



Alternate Directions&Cropping

Classic 

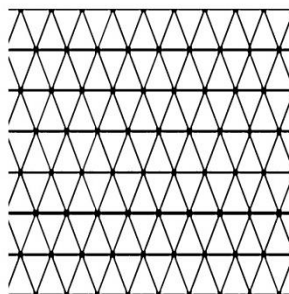
**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 8**



Touching

Alternate Directions

Alternate Directions & Detachment



Overlapping

Classic 

**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 9**



Touching



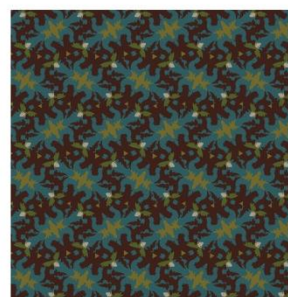
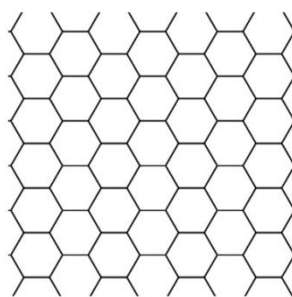
Alternate Directions & Cropping



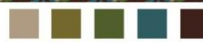
Alternate Directions & Overlapping



Overlapping



Classic



**ORGANIC ความเชื่อพิธีกรรม\_ลวดลาย 10**



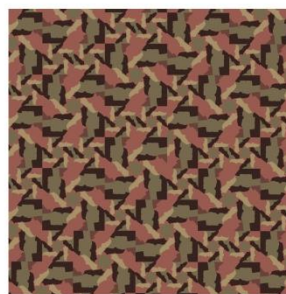
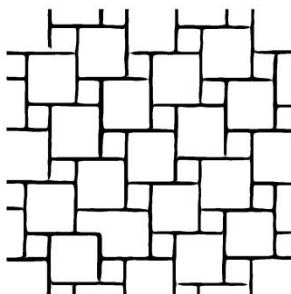
Alternate Directions & Union



Alternate Directions & Overlapping



Negative & Cropping

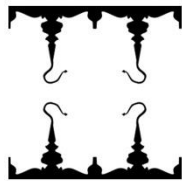


Classic

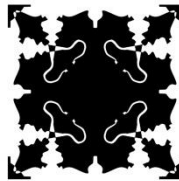


การออกแบบลวดลาย หมวดยุคที่ 1

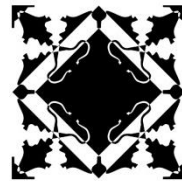
**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 1**



Cropping & Touching  
& Alternate Directions



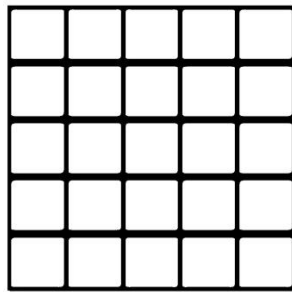
Alternate Directions  
& Overlapping



Overlapping



Interpenetration



Elegant

**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 2**



Alternate Directions  
& Cropping



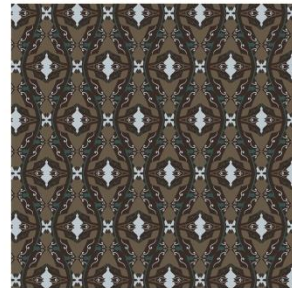
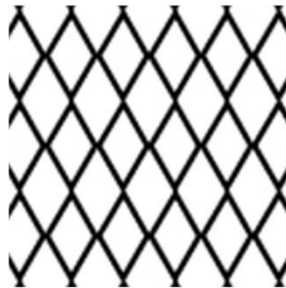
Alternate Directions



Alternate Directions

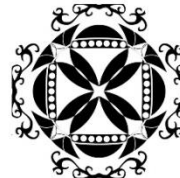


Cropping



Elegant

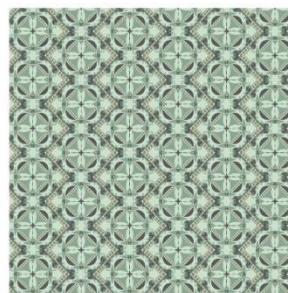
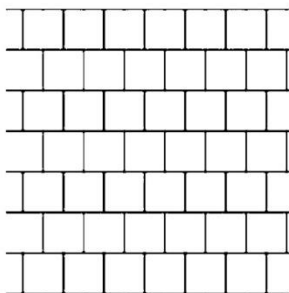
**ORGANIC ทัศนกรรม\_ลวดลาย 3**



Alternate Directions &Touching

Alternate Directions &Overlapping

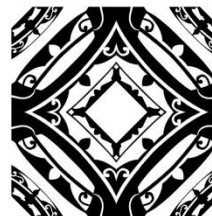
Alternate Directions



Alternate Directions &Cropping

Elegant

**ORGANIC ทัศนกรรม\_ลวดลาย 4**



Alternate Directions &Cropping

Alternate Directions &Union

Alternate Directions



Alternate Directions &Cropping

Elegant



**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 5**



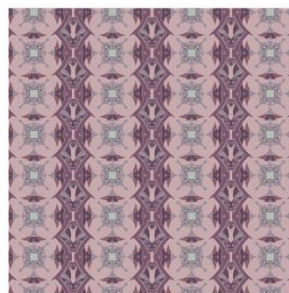
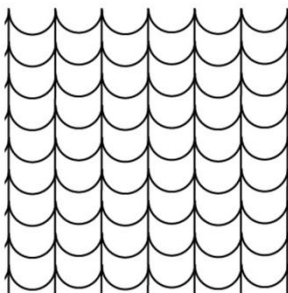
Alternate Directions & Cropping

Alternate Directions & Union

Alternate Directions

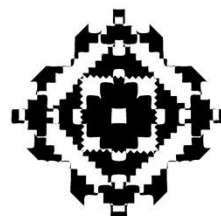
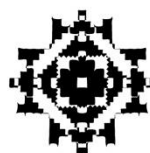
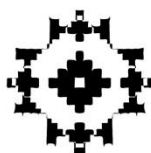


Alternate Directions & Cropping



Elegant

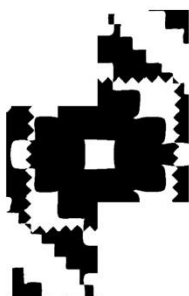
**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 6**



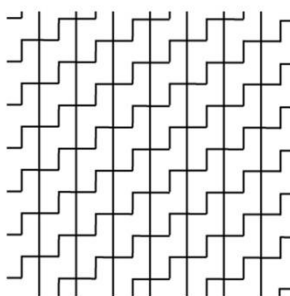
Negative & Overlapping

Alternate Directions & Overlapping

Cropping

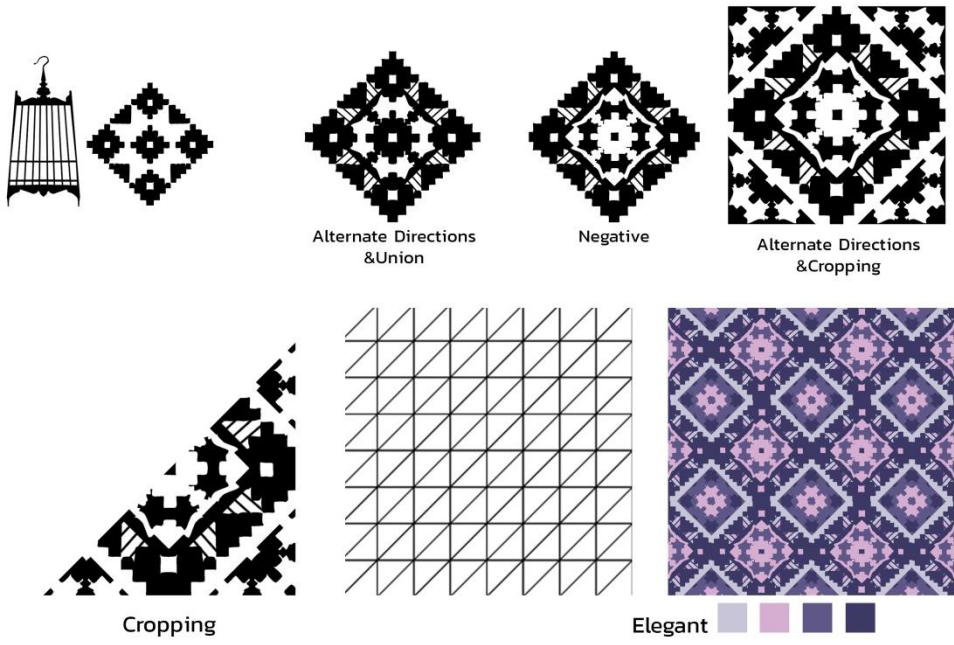


Cropping

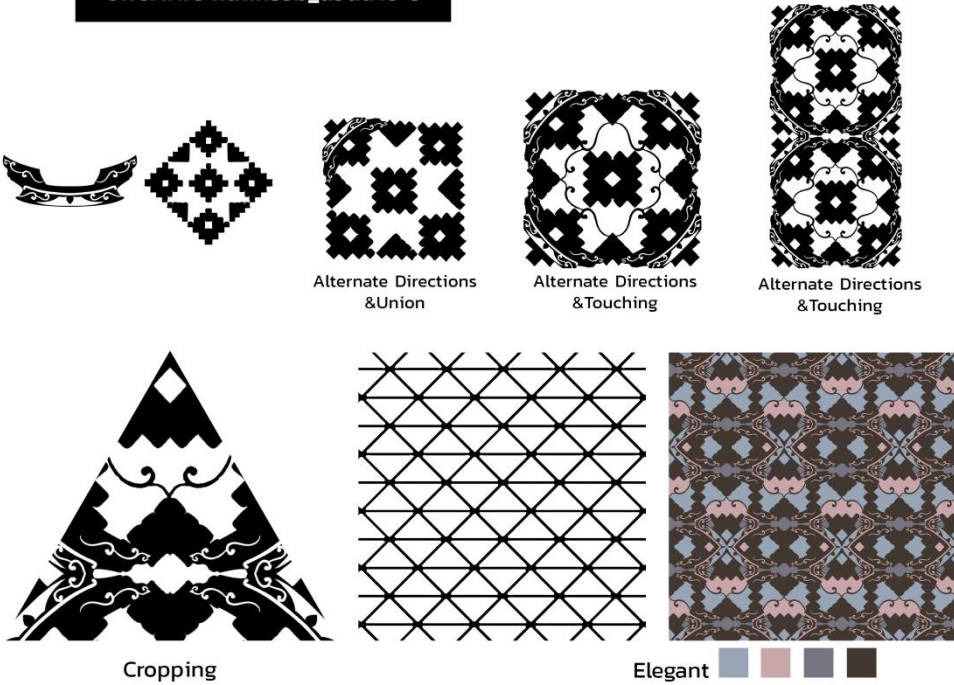


Elegant

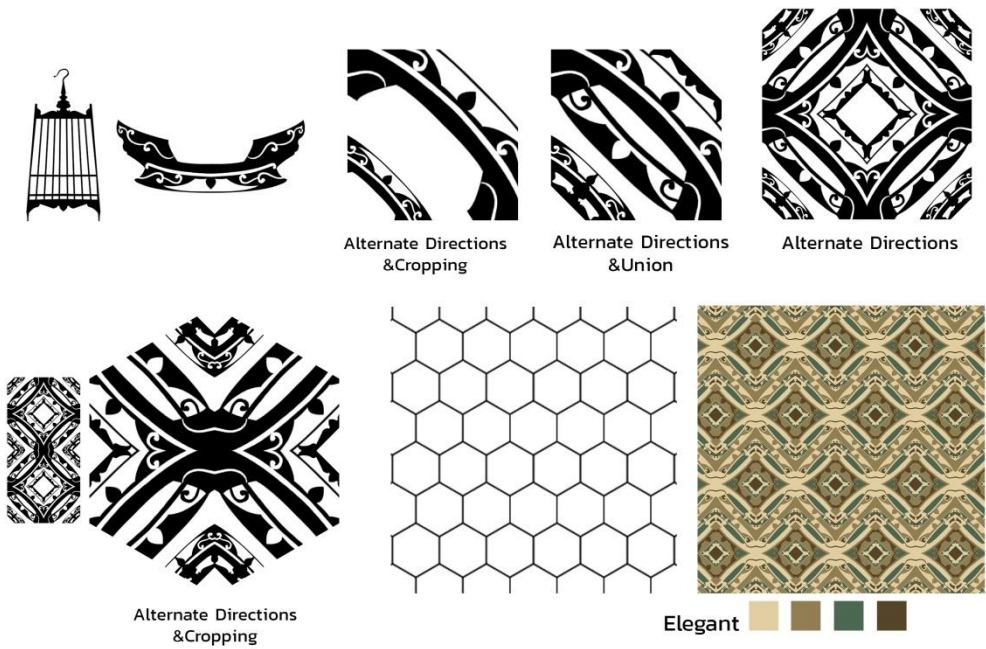
**ORGANIC ทัศนกรรม\_ลวดลาย 7**



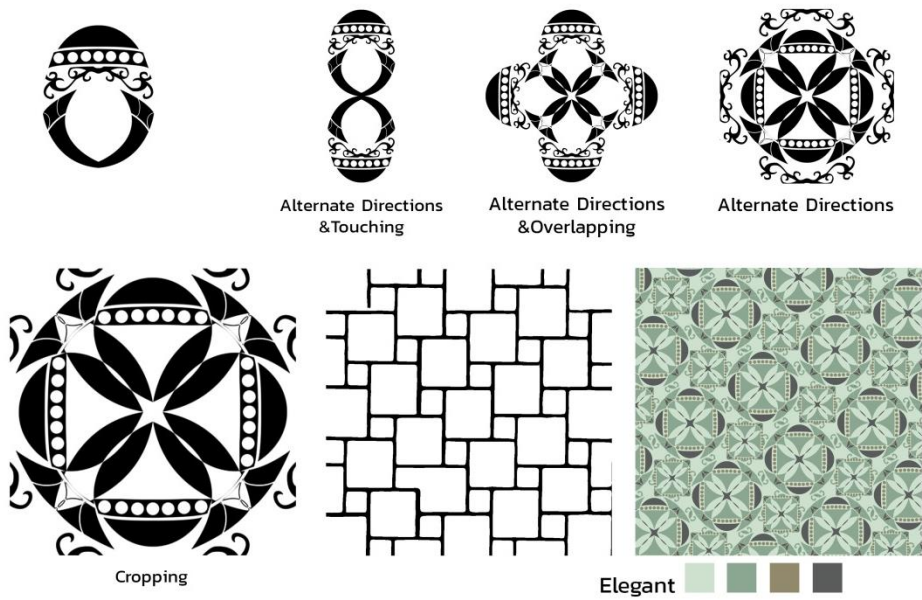
**ORGANIC ทัศนกรรม\_ลวดลาย 8**



**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 9**

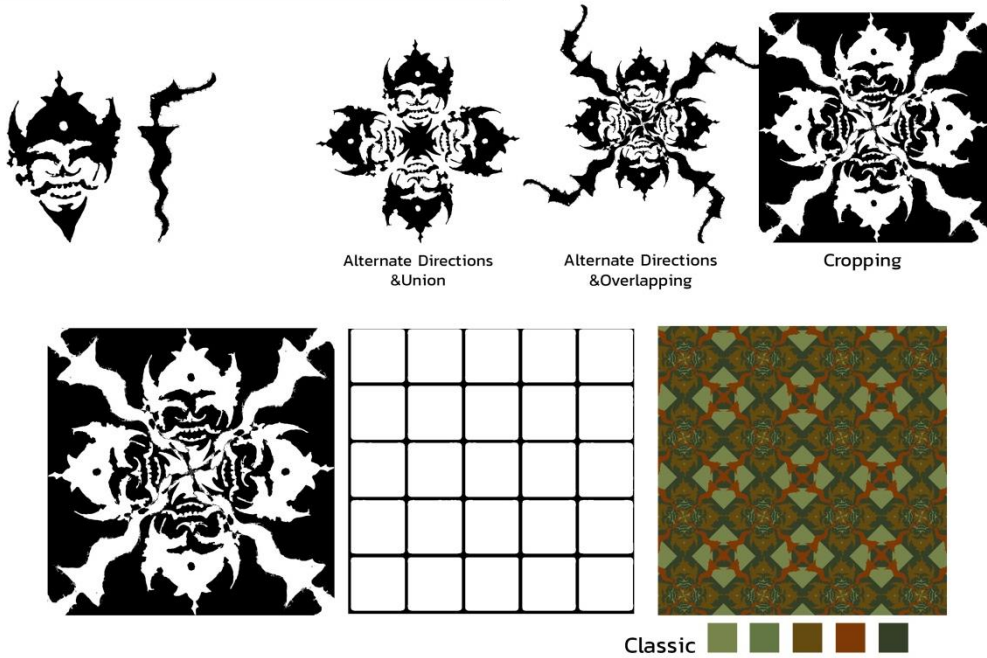


**ORGANIC หัตถกรรม\_ลวดลาย 10**

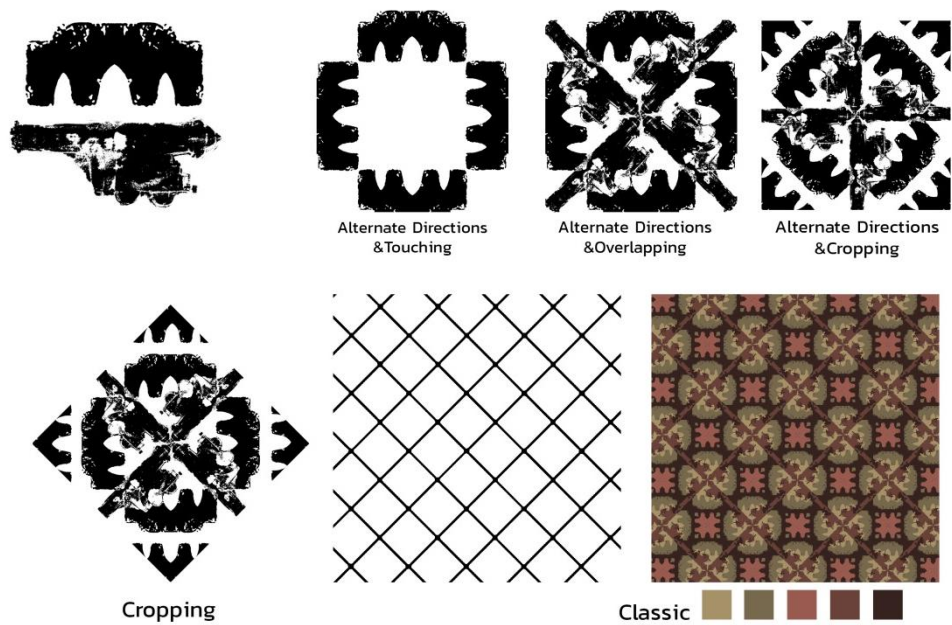


การออกแบบลวดลาย หมวดยุทธกรรมพื้นบ้านและตำนาน

**ACCIDENTAL** วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 1



**ACCIDENTAL** วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 2



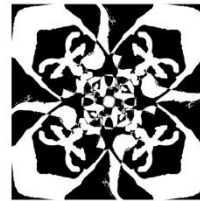
ACCIDENTAL จรรยาบรรณพื้นฐานและตำนาน\_ลวดลาย 3



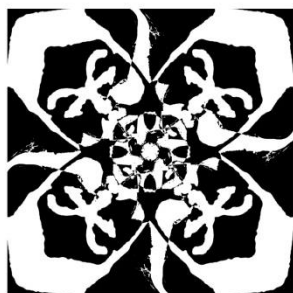
Alternate Directions &Overlapping



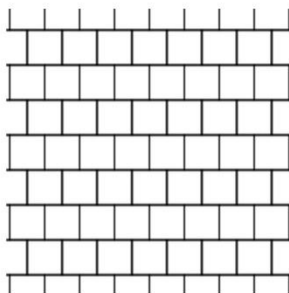
Negative & Cropping



Alternate Directions &Overlapping



Cropping



Classic

ACCIDENTAL จรรยาบรรณพื้นฐานและตำนาน\_ลวดลาย 4



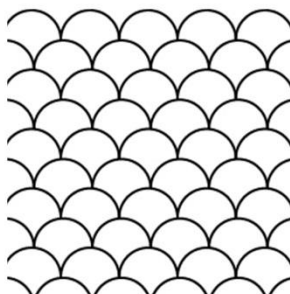
Negative & Cropping



Negative & Cropping



Cropping

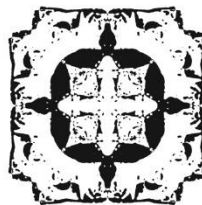


Classic

ACCIDENTAL จรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 5



Alternate Directions & Touching



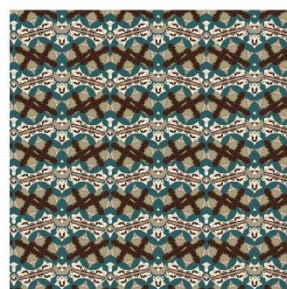
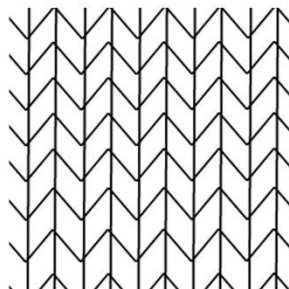
Alternate Directions & Overlapping



Alternate Directions



Negative



Classic

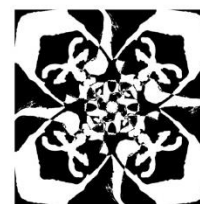
ACCIDENTAL จรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 6



Alternate Directions & Overlapping



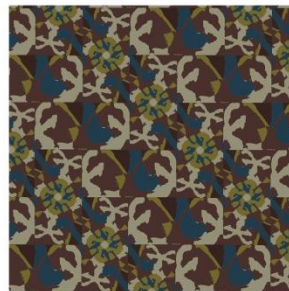
Negative & Cropping



Alternate Directions & Overlapping

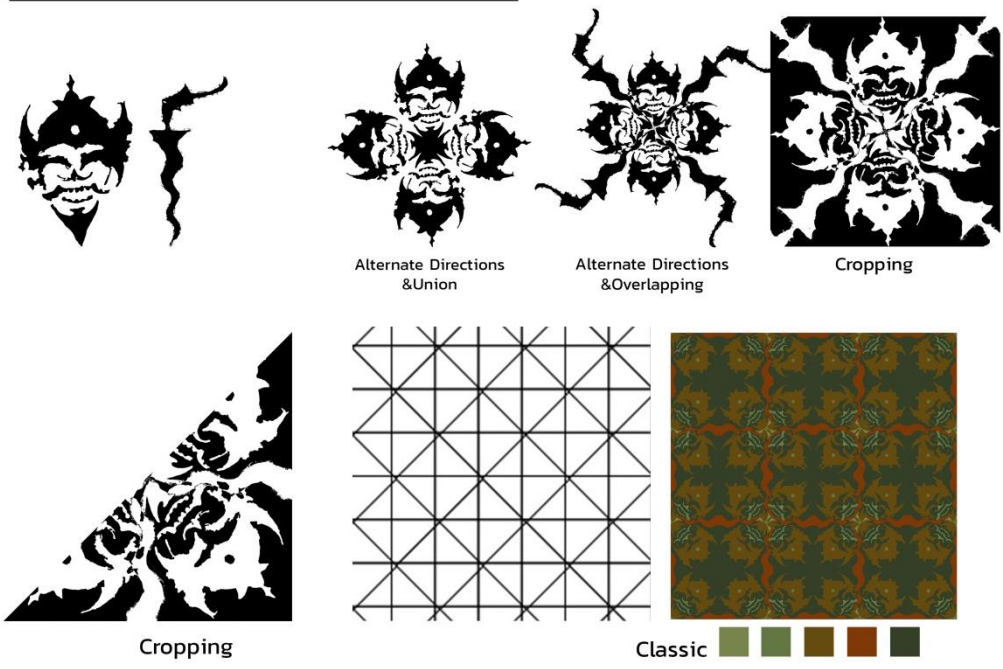


Cropping

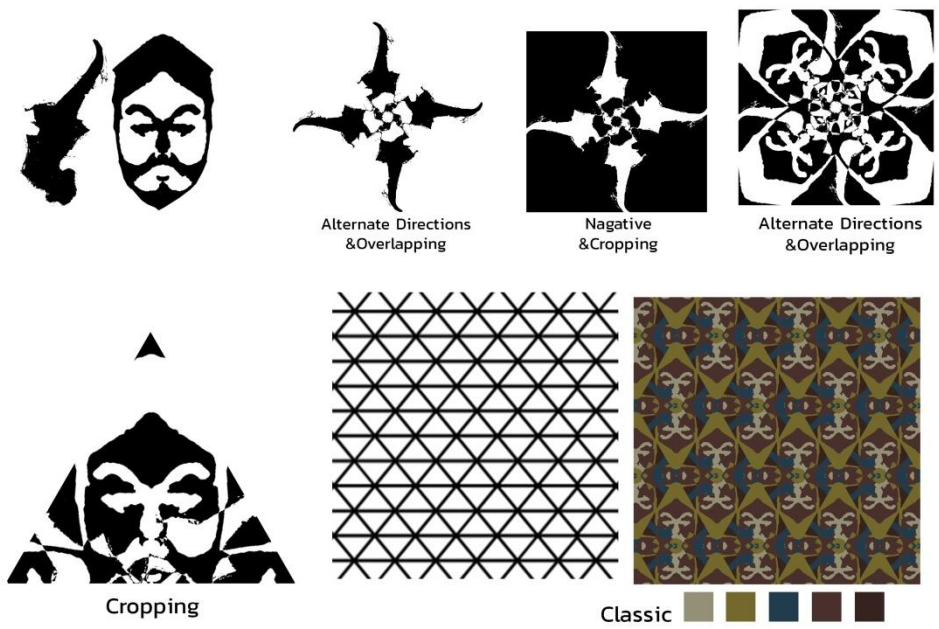


Classic

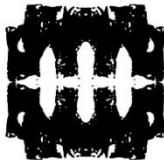
ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 7



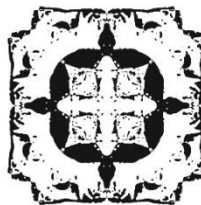
ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 8



ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 9



Alternate Directions &Touching



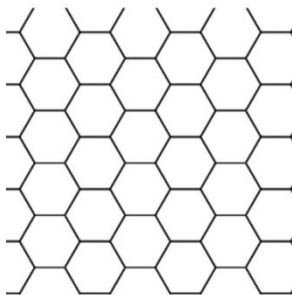
Alternate Directions &Overlapping



Alternate Directions &Positive



Cropping



Classic

ACCIDENTAL วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน\_ลวดลาย 10



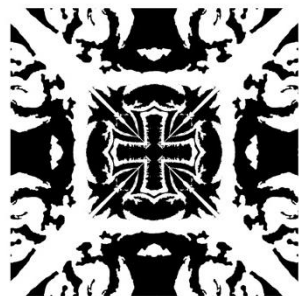
Cropping



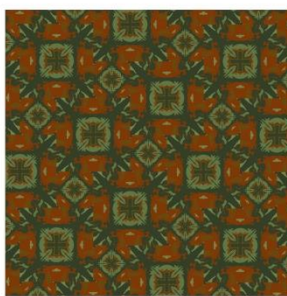
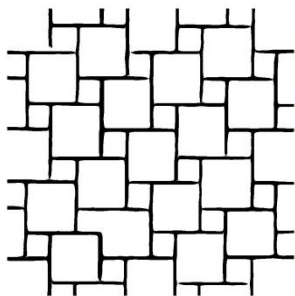
Alternate Directions &Touching



Alternate Directions &Positive



Overlapping



Classic



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุกรี เจะปุเตะ
วัน เดือน ปี เกิด	7 สิงหาคม 2533
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลจังหวัดยะลา
วุฒิการศึกษา	สถานศึกษาระดับปริญญาตรี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต ปัตตานี
ที่อยู่ปัจจุบัน	83/16 ถ.จะปะเกียอุทิศ ต.สะเตง อ.เมือง จ.ยะลา 95000
ผลงานตีพิมพ์	พ.ศ. 2561 ร่วมจัดแสดงงาน "Terima Kresek" บริเวณชุมชนบ้านกรือเซะ อ.ยะหริ่ง จังหวัดปัตตานี ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม - กันยายน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY