

การออกแบบเสื้อบุรุษวัยทำงาน จากการค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น

Design men's working shirt from searching and instruct of inspiration in fashion design.

นางสาวรัตนเรขา มีพร้อม¹ นางสาวชนิสรา จิตรโสภี²
Miss Ratanarekha Meeprom¹, Miss Chanitsara Jipsopree²

สาขาสีทอและการออกแบบ คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์¹

สาขาสีทอและการออกแบบ คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์²

rameered@hotmail.com¹

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาการออกแบบเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อจากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ (2) เพื่อสร้างแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ จากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ จากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 10 ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ส่วนที่ 2 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงานของผู้วิจัย เพื่อใช้ในการผลิตเป็นเสื้อบุรุษวัยทำงาน เป็นแบบสอบถามปลายเปิด ในการศึกษาผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจ จากตัวภาพยนตร์สไปเดอร์แมน แบบร่างที่ 9 เป็นที่พึงพอใจอันดับ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 รองลงมาคือ แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเดดพูล แบบร่างที่ 4 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมน แบบร่างที่ 5 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมน แบบร่างที่ 5 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกา แบบร่างที่ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม มีอายุ 31-35 ปี สถานภาพสมรส การศึกษาระดับปริญญาตรี ประสบการณ์ด้านการออกแบบเสื้อผ้าและการตัดเย็บ พบว่า 5-10 ปี อาชีพข้าราชการ รายได้ต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ด้านผู้บริโภคให้การยอมรับแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงาน จากการค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่นในระดับ มากถึงมากที่สุด

คำสำคัญ: แบบร่าง เสื้อบุรุษ วัยทำงาน

Abstract

The objectives of this study are: (1) to design men's working shirts from loincloth using cutting techniques, inspired by the superhero movies. (2) To create sketch of men's working shirts using cutting

technique inspired superhero movies. (3) To study satisfaction of experts on men's working sketch of the loincloth using cutting techniques inspired by the superhero movies by classified by personal factors. The samples used in the study of 10 samples used in this questionnaire is divided into two parts, the first is data of experts and second expert opinion on the sketch shirts work of the researchers for use in the production of men's work in the open-ended questions. In the study, the researchers used statistical analysis below, percentage, average, standard deviation. The study indicated that sketch working men's products that were inspired. From the movie Spider-Man in sketch no.9, average of 4.19 ranked first. The second rank is men's working sketch is inspired from Deadpool movie is the sketch no.4, average of 4.11. The third rank is men's working sketch is inspired from Antman movie is the sketch no.5, average of 3.94. The fourth rank is men's working sketch is inspired from Ironman movie is sketch no.5, average of 3.94. And the last rank is men's working sketch is inspired from Captain America movie is the sketch no.1, averaged 3.88 respectively among respondents aged 31-35 years old, married status, experience in clothing design and tailoring for 5-10 years, career civil servants, 10,001-20,000 baht monthly income of the consumer to accept a sketch of men's works shirts. From searching and instruct of inspiration in fashion design. Up most

Keywords: sketch, shirt, working age

บทนำ

คนไทยจำนวนมากมีความใกล้ชิดกับผ้าชนิดนี้ตั้งแต่เด็กจนโต ผ้าขาวม้าถือได้ว่าเป็นศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านที่บอกเล่าถึงลักษณะความเป็นอยู่สภาพเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่นตามระยะเวลา โดยมีจุดประสงค์มุ่งไปที่ใช้สอยเป็นสิ่งแรกต่อมาเมื่อสังคมขยายออกไปคุณค่าในการใช้สอยของผ้าขาวม้าซึ่งเคยเป็นวัตถุประสงค์หลักในการทำงานก็เปลี่ยนไป โดยจากเดิมไว้ทำเพื่อใช้สอยในครอบครัวกลายมาเป็นทำเพื่อใช้แลกเปลี่ยน หรือผลิตเพื่อจำหน่าย เนื่องจากรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างงาน สร้างอาชีพเพื่อเป็นผลผลิตให้เกิดรายได้แก่ชุมชน สามารถพึ่งพาตนเองได้ (นันทิยา ดอนเกิด, 2557) กลุ่มทอผ้า ตำบลหนองอีโย อำเภอสมน จังหวัดสุรินทร์ เป็นอีกกลุ่มที่มีการทอผ้าขาวม้าจากเส้นใยฝ้ายด้วยเทคนิคการทอมือ ปัจจุบันผ้าขาวม้าฝ้ายได้มีการผลิตจากโรงงานซึ่งมีราคาถูกกว่าผ้าขาวม้าฝ้ายทอมือ กลุ่มทอผ้า ตำบลหนองอีโย อำเภอสมน จังหวัดสุรินทร์ จึงได้ประสบกับปัญหาเนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่นิยมใช้บริโภคผ้าขาวม้าฝ้ายจากโรงงานมากกว่า ผู้วิจัยจึงต้องการ

สร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์โดยการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษที่หลากหลายรูปแบบ เนื่องจากในหน่วยงานราชการ มีการรณรงค์ให้สวมใส่ผ้าไทย เสื้อผ้าไทยของบุรุษวัยทำงานยังคงรูปแบบเดิม

จากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดในการใช้เทคนิคการสร้างแพทเทิร์นเสื้อบุรุษ ร่วมกับการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อสร้างความน่าสนใจในการออกแบบเสื้อบุรุษโดยใช้ผ้าขาวม้าฝ้ายที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ และเป็นตัวอย่างให้กับนักออกแบบเสื้อผ้า รวมถึงห้องเสื้อต่าง ๆ ได้นำแนวคิดการออกแบบเสื้อบุรุษนำไปพัฒนาผ้าขาวม้าจังหวัดสุรินทร์และเพิ่มทางเลือก สำหรับเสื้อบุรุษที่ตัดเย็บจากผ้าขาวม้าใหม่ให้กับวัยทำงาน ให้หันมาสวมใส่เสื้อบุรุษจากผ้าขาวม้า และเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชนเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อจากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

2 เพื่อสร้างแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ จากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงานจากผ้าขาวม้าโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ จากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

ผ้าขาวม้า หมายถึง ผ้านอกประสังค์มีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีการทอสลักรูปเป็นลายตาหมากรุกหรือเป็นลายทาง มีความยาวโดยประมาณผืนละ 1 วา หรือประมาณ 1 เมตรครึ่ง ผ้าขาวม้า เป็นคำที่มาจากภาษาเปอร์เซียที่มีคำเต็มว่า "กามาบันด์" (Kamar band) "กามาร์" หมายถึง เอว หรือท่อนล่างของร่างกาย "บันด์" แปลว่า พัน รัด หรือคาด เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกัน จึงหมายถึง เข็มขัดผ้าพัน หรือคาดสะเอว (อาภรณ์พันธ์ จันทรสว่าง, 2523)

ประวัติศาสตร์แห่งผืนผ้าที่มีบันทึกในฐานข้อมูล แสดงให้เห็นว่าผ้าขาวม้าเป็นผ้าโบราณ คนไทยรู้จักการใช้ผ้าขาวม้ามาตั้งแต่สมัยพุทธศตวรรษที่ 16 นับย้อนเวลาไป จะตรงกับยุคสมัยเชียงแสน ในสมัยเชียงแสนผู้หญิงมักจะนุ่งผ้าถุง ส่วนผู้ชายเริ่มใช้ผ้าเคียวเอว (ผ้าขาวม้า) ซึ่งได้รับถ่ายทอดวัฒนธรรมมาจากไทยใหญ่ (รัชฤทธิ์ ปณารักษ์, 2556) แต่ไทยใหญ่นั้นกลับใช้ผ้าขาวม้าในการโพกศีรษะ คนไทยเรียนรู้จากเชียงแสนโดยใช้มาเคียวเอว จากนั้นเริ่มปรับปรุงยุคต่อมาใช้ประโยชน์ในการเดินทางไกล โดยใช้ห่ออาวุธ เก็บสัมภาระ ปูเป็นที่นอน นุ่งอาบนํ้า เช็ดทำความสะอาดร่างกาย สำนักหอสมุดกลาง

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

(<http://www.lib.ru.ac.th/journal/loincloth.html>.)



รูปที่ [1]: [แสดงลักษณะและสีสันผ้าขาวม้า]
ที่มา: <http://www.tcdc.or.th/articles/business-industrial/14996/#> สืบค้นวันที่ 27 สิงหาคม 2559

ลักษณะของผ้าขาวม้าสุรินทร์

ชาวสุรินทร์มักใช้ผ้าขาวม้าในการแต่งกายประจำจังหวัดในพิธีกรรมที่สำคัญตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย มักจะมีผ้าขาวม้ามาเกี่ยวข้องเสมอ ลายผ้าขาวม้าของจังหวัดสุรินทร์ จะเป็นผ้าลายตารางสีแดงดำ เขียวเข้ม และชาวสุรินทร์จะมีผ้าขาวม้าประจำตระกูล เมื่อสิ้นบุญผู้อาวุโส มักจะมอบผ้าขาวม้าให้เป็นมรดกแก่ลูกหลาน (จรัสพิมพ์ วังเย็น และคณะ, 2556)



รูปที่ [2]: [ผ้าขาวม้าสุรินทร์]
ที่มา: อุบลศรี และเพชร (2551)

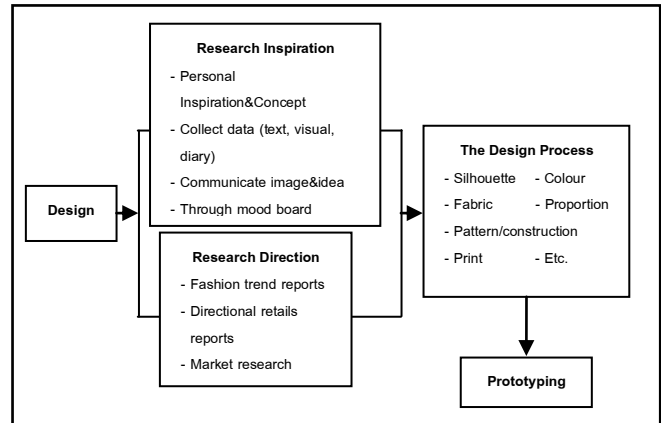
ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมุ่งเน้นศึกษาผ้าขาวม้าของกลุ่มทอผ้า ตำบลหนองอีโย อำเภอสมน จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งด้านการทอผ้าขาวม้ากลุ่มชุมชนนั้นมีความสามารถทอได้ดี และมีกระบวนการผลิตไม่ยุ่งยาก สมาชิกในชุมชนสามารถทำได้เพราะการทอผ้าขาวม้าเป็นสิ่งที่ทุกครัวเรือน ได้สืบทอดภูมิปัญญา การทอผ้าไว้ใช้สอยในครัวเรือน และยังต้องการแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

การถ่ายทอดแรงบันดาลใจไปสู่ผลงานออกแบบแฟชั่นในเชิงปฏิบัติ

เมื่อสามารถค้นหาแรงบันดาลใจได้แล้ว

ความท้าทายของนักออกแบบแฟชั่นที่ตามมา คือ จะแปรเปลี่ยนแรงบันดาลใจ ให้เป็นแนวความคิดที่มีความชัดเจนมากขึ้นได้อย่างไร ขั้นตอนดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัย การตีความหมายของแรงบันดาลใจ เพื่อระดมความคิด (Ideas) ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด จากนั้นจึงนำมาผ่านกระบวนการกลั่นกรอง และตกผลึกเป็นแนวคิดในการออกแบบ (Design Concept) ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญมาก เนื่องจากแนวความคิดดังกล่าว เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และยังเป็นเครื่องชี้วัด ระดับความน่าสนใจของผลงานนั้น ในขั้นตอนนี้ได้แนะนำวิธีการเพื่อจะเข้าถึงความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดสองรูปแบบได้แก่ Convergent Thinking และ Divergent Thinking อ้างอิงมาจากทฤษฎีของ Joy Paul Guilford นักจิตวิทยาชาวสหรัฐ มีชื่อเสียงในด้านการศึกษาวิเคราะห์สติปัญญาและความเฉลียวฉลาดของมนุษย์ Convergent Thinking แทนลักษณะการคิดที่มุ่งเน้นเพื่อหาคำตอบที่ควรจะเป็น จากข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียวส่วน Divergent Thinking แทนการคิดอย่างหลากหลาย เป็นการปล่อยความคิดอย่างอิสระโดยไม่สนใจว่าจะนำไปสู่รูปแบบใด เพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้หลายทาง จะพบว่ามีความคิดสร้างสรรค์ที่แตกยอดออกมาได้อย่างมากมาย มีทั้งที่เป็นไปได้และอาจเป็นไปได้ โดยทั่วไปมักจะถูกนำมาใช้ควบคู่กับ Convergent Thinking เพื่อกลั่นกรองและหาจุดสมดุลทางความคิด นำไปสู่แนวทางของคำตอบที่เป็นไปได้มากที่สุด ผลลัพธ์ที่ได้คือการตกผลึกแนวคิดในการออกแบบที่น่าสนใจนั่นเอง คำถามสำคัญต่อมาที่นักออกแบบแฟชั่นต้องเผชิญในการทำงานสร้างสรรค์คือ เมื่อได้แนวคิดในการออกแบบที่น่าสนใจแล้วจะนำแนวคิดดังกล่าวไปถ่ายทอดเป็นผลงานออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่เป็นรูปธรรมได้อย่างไร ได้ให้คำอธิบายถึงลำดับขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบแฟชั่นเริ่มตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจ รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดทำแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจและแนวคิด (Mood Board) ควบคู่ไปกับการสำรวจ

แนวโน้มการออกแบบและการตลาดการออกแบบผลงานแฟชั่นไปสู่การผลิตผลงานต้นแบบ ดังที่ได้แสดงไว้ในแผนภาพนี้ (อุกฤษ ดิษดำ, 2552)



รูปที่ [3]: [แผนภาพแสดงขั้นตอนการผลิตผลงานออกแบบแฟชั่น ดัดแปลงจาก Mckelvey, K and Munslow, J. (2003) Fashion Design: Process, Innovation & practice]

ที่มา : (ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา, 2554)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory) บลูมเมอร์ (1969) (Herbert Blumer) อธิบายว่า ปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ บุคคลจะมีการสร้างสัญลักษณ์แปลความและให้ความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมที่บุคคลอื่นแสดงออก และมีพฤติกรรมตอบสนองต่อความหมายที่ตนสร้างขึ้นนั้นๆ มากกว่าที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งหรือพฤติกรรมที่บุคคลนั้นแสดงออกโดยตรง ซึ่งจะมีความแตกต่างจากแนวคิดทางจิตวิทยา ที่มักจะมองว่าพฤติกรรมของบุคคลมีผลมาจากปัจจัยต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าหรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ขึ้น ทั้งนี้บลูมเมอร์ได้อธิบายหลักการสำคัญ ๓ ประการของปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ดังนี้

1. มนุษย์มีพฤติกรรมกระทำต่อสิ่งต่างๆ ขึ้นอยู่กับ "การให้ความหมาย" ของสิ่งนั้น

2. การให้ความหมายของวัตถุหรือสิ่งต่างๆ ของมนุษย์เป็นการกระทำผ่าน "สัญลักษณ์" และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3 การอธิบายให้ความหมายต่อสิ่งใด ๆ นั้น เป็นผลผลิตอันเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ในสังคม

โดยทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์จะถูกนำมาใช้อธิบายพฤติกรรมหรือการกระทำใน 2 ระดับ คือ 1) ระดับปฏิสัมพันธ์ (Behavioral or Interaction Level) และ 2) ระดับรูปสัญลักษณ์ (Symbolic Level) ดังนั้นการเรียกชื่อทฤษฎีนี้ว่า “ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism)” ทำให้สามารถเข้าใจถึงมโนคติย่อยต่างๆ ที่จะประกอบด้วย มโนคติที่เกี่ยวกับบุคคล ปฏิสัมพันธ์ สัญลักษณ์ พฤติกรรมหรือการกระทำ กระบวนการแปลความหมาย สถานการณ์ และบริบท (Context) หรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดปฏิสัมพันธ์นั้นๆ ซึ่งสามารถเขียนเป็นแบบจำลองของความสัมพันธ์ของมโนคติต่างๆ (วรรณภา, 2540)

1.1 บุคคลจะปฏิบัติหรือลงมือกระทำหรือมีปฏิกิริยาต่อสิ่งต่างๆ เช่น วัตถุ สถาบัน แนวคิด สถานการณ์ ต่อบุคคลอื่น หรือแม้แต่ต่อตนเองตามความหมายทางวัฒนธรรม (Cultural Meaning) ของสิ่งนั้นๆ ที่มีต่อตนเอง

1.2 ความหมายของสิ่งนั้นๆ เป็นผลมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลนั้นกับผู้อื่น

1.3 ความหมายดังกล่าวจะถูกถ่ายทอดและปรับเปลี่ยนไปตามกระบวนการแปลความหมายของบุคคลนั้นต่อสิ่งต่างๆ ที่เผชิญอยู่

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง การออกแบบเสื้อบุรุษวัยทำงาน จากการค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น มีวิธีดำเนินการซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและวิธีการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละคร ประกอบด้วย ตัวละครเดดพูล, ตัวละครสไปเดอร์แมน, ตัวละครแอนด์แมน, ตัวละครไอรอนแมน, ตัวละครกัปตันอเมริกา จำนวนตัวละครละ 10 แบบร่างรวมทั้งหมด 50 แบบร่าง

2. แบบสอบถาม แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ การออกแบบเสื้อผ้า และการตัดเย็บ ที่มีต่อแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละคร ทั้ง 50 แบบ เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 5 แบบร่าง

วิธีการ

ขั้นตอนที่ 1 ค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ทำการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบจากตัวละครหลักภาพยนตร์ฮีโร่ จำนวน 5 ตัวละคร ภาพยนตร์ละ 1 ตัวละคร โดยเลือกจากตัวละครหลัก ได้แก่ 1) ตัวละครเดดพูล, 2) ตัวละครสไปเดอร์แมน, 3) ตัวละครแอนด์แมน, 4) ตัวละครไอรอนแมน, 5) ตัวละครกัปตันอเมริกา

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อบุรุษวัยทำงานจากการค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น

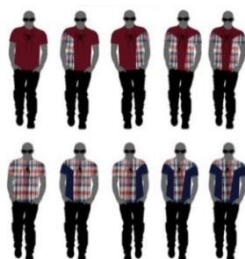
ถ่ายทอดผ่านทางโครงเสื้อผ้า (Silhouette) สี (Colour) เนื้อผ้า (Fabric) ขนาดสัดส่วน (Proportion) เทคนิคการตัดเย็บและโครงสร้างของเสื้อผ้า (Pattern & Construction) ผสมผสานกับลวดลายของผ้าขาวม้า (Print) โดยการออกแบบแบบร่าง ได้แก่

1. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเดดพูลจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ [4]: [แบบร่างเสื้อกลุ่มตัวละครเดดพูล]

2. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครสไปเดอร์แมนจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ [5]: [แบบร่างเสื้อกลุ่มตัวละครสไปเดอร์แมน]

3. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนด์แมนจำนวน 10 แบบร่าง



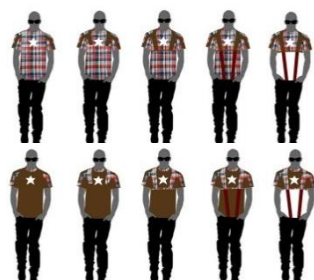
รูปที่ [6]: [แบบร่างเสื้อกลุ่มตัวแอนด์แมน]

4. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจาก ตัวละครไอรอนแมนจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ [7]: [แบบร่างเสื้อกลุ่มตัวละครไอรอนแมน]

5. แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจาก ตัวละครกัปตันอเมริกา จำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ [8]: [แบบร่างเสื้อกลุ่มตัวละครกัปตันอเมริกา]

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือก

ทำการคัดเลือกแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้า โดยใช้แบบสอบถาม ให้เหลือประเภทละ 1 แบบร่าง ได้แก่

1) แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเดดพูลจำนวน 1 แบบร่าง

2) แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครสไปเดอร์แมนจำนวน 1 แบบร่าง

3) แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนด์แมนจำนวน 1 แบบร่าง

4) แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมนจำนวน 1 แบบร่าง

5) แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจาก ตัวละครกัปตันอเมริกาจำนวน 1 แบบร่าง

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบเสื้อบุรุษวัยทำงาน จากการค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นเพศชาย อยู่ในวัยทำงานอายุระหว่าง 25-35 ปี อาศัยอยู่ในเขตจังหวัดสุรินทร์ จำนวน 10 คน และนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยมีขั้นตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ตอนที่ 2 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้กำหนดสัญลักษณ์และตัวอักษรย่อ ดังนี้

n แทน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

1. ผลวิเคราะห์การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ
อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าอายุ 31-
35 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมาคือ
อายุ น้อยกว่า 30 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 30

สถานภาพสมรสของผู้ตอบแบบสอบถาม
พบว่าสถานภาพสมรส จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ
60 รองลงมาคือสถานภาพ โสด จำนวน 4 คน คิดเป็น
ร้อยละ 40

ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม
พบว่าระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิด
เป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือระดับการศึกษาสูงกว่า
ป.ตรี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ระดับ
การศึกษาด้านต่ำกว่า ป.ตรี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ
10

ประสบการณ์ด้านการออกแบบเสื้อผ้าและ
การตัดเย็บ พบว่า 5-10 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ
60 รองลงมาคือ 10-15 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็น
ร้อยละ 30 15 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ
10

อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าอาชีพ
รับราชการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา
คือนักออกแบบเสื้อผ้า จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 30
อาชีพเจ้าของธุรกิจ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20

รายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่ารายได้
ต่อเดือน 10,001-20,000 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ
40 รองลงมาคือ 30,001 บาทขึ้นไป จำนวน 3 คน คิด
เป็นร้อยละ 30 รายได้ต่อเดือน น้อยกว่า 10,000
จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20 รายได้ต่อเดือน
20,001-30,000 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10

2. ผลวิเคราะห์การศึกษาความคิดเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงาน นำเสนอ
ในรูปแบบตารางและประกอบความเรียง ดังตารางที่
1-5

ตาราง 1 ความพึงพอใจที่มีต่อแบบร่าง
ผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัว
ภาพยนตร์เด็ดพล จากจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ 9: แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ผ่านการ
คัดเลือกจากการได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเด็ดพล

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แบบร่างที่ 9 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเด็ดพล			
1. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ	4.13	.745	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ	4.09	.803	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อ ที่ได้แรงบันดาลใจจากตัว ภาพยนตร์เด็ดพล	4.11	.743	มากที่สุด
รวม	4.11	.786	มากที่สุด

จากตาราง 1 ในด้านความพึงพอใจแบบร่างผลิตภัณฑ์
เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครเด
ดพล พบว่าระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด
คือ. รูปแบบการตัดต่อเสื้อค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13
รองลงมาคือความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจ
จากตัวละครเด็ดพล ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11
ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09

ตาราง 2 ความพึงพอใจที่มีต่อแบบร่าง
ผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัว
ละครสไปเดอร์แมนจากจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ 10: แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัย
ทำงานที่ผ่านการคัดเลือกจากการได้แรงบันดาลใจจากตัว
ละครสไปเดอร์แมน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แบบร่างที่ 4 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวภาพยนตร์สไปเดอร์แมน			
1. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ	4.19	.805	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ	4.22	.823	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครสไปเดอร์แมน	4.16	.879	มากที่สุด
รวม	4.19	.786	มากที่สุด

จากตาราง 2 ในด้านความพึงพอใจแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครสไปเดอร์แมน พบว่าระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 รองลงมาคือรูปแบบการตัดต่อเสื้อค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครสไปเดอร์แมนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09

ตาราง 3 ความพึงพอใจที่มีต่อแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมนจากจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ 11: แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ผ่านการคัดเลือกจากการได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แบบร่างที่ 5 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมน			
1. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ	4.01	.872	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ	3.87	.905	มาก
3. ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมน	3.94	.878	มาก
รวม	3.94	.830	มาก

จากตาราง 3 ในด้านความพึงพอใจแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมนพบว่าระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก คือ. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 รองลงมาคือความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้

แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนดรีแมน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ

3.94 ความเหมาะสมสำหรับบุรุษค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87

ตาราง 4 ความพึงพอใจที่มีต่อแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมนจากจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ 12: แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ผ่านการคัดเลือกจากการได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แบบร่างที่ 5 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมน			
1. รูปแบบการตัดต่อ	3.69	.952	มาก
2. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ	3.50	.967	มาก
3. ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมน	3.52	.979	มาก
รวม	3.94	.830	มาก

จากตาราง 4 ในด้านความพึงพอใจแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครไอรอนแมนพบว่าระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก คือ. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 รองลงมาคือความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวภาพยนตร์ไอรอนแมน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ความเหมาะสมสำหรับบุรุษค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50

ตาราง 5 ความพึงพอใจที่มีต่อแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อ
บุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตัน
อเมริกาจากจำนวน 10 แบบร่าง



รูปที่ 13: แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัย
ทำงานที่ผ่านการคัดเลือกจากการได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แบบร่างที่ 1			
แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกา			
1. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ	3.93	.791	มาก
2. ความเหมาะสมสำหรับบุรุษ	3.86	.920	มาก
3. ความเหมาะสมใน	3.84	.837	มาก
รูปแบบเสื้อที่แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกา			
รวม	3.88	.781	มาก

จากตาราง 5 ในด้านความพึงพอใจแบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกาพบว่าระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก คือ. รูปแบบการตัดต่อเสื้อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 รองลงมาคือความเหมาะสมสำหรับบุรุษค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 ความเหมาะสมในรูปแบบเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกาค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84

สรุปและอภิปรายผล

ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม มีอายุ 31-35 ปี สถานภาพสมรส การศึกษาระดับปริญญาตรี ประสบการณ์ด้านการออกแบบเสื้อผ้าและการตัดเย็บ พบว่า 5-10 ปี อาชีพข้าราชการ รายได้ต่อเดือน 10,001-20,000 บาท

การศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อบุรุษวัยทำงานของผู้วิจัย เพื่อใช้ในการผลิตเป็นเสื้อบุรุษวัยทำงาน เป็นแบบสอบถามปลายเปิด ในการศึกษาผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อ

บุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจ จากตัวภาพยนตร์สไปเดอร์แมน แบบร่างที่ 9 เป็นที่พึงพอใจอันดับ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 รองลงมาคือ แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจ จากตัวละครเดดพูล แบบร่างที่ 4 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนด์แมน แบบร่างที่ 5 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจ จากตัวละครไอรอนแมน แบบร่างที่ 5 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 แบบร่างผลิตภัณฑ์เสื้อบุรุษวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากตัวละครกัปตันอเมริกา แบบร่างที่ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 ตามลำดับ ซึ่งพบว่าทุกแบบได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก-มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการกระจายกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาไปยังเขตพื้นที่อื่น เพื่อจะได้ข้อมูลที่แตกต่างและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้า ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลและการตอบคำถาม

ขอขอบคุณคุณคุณพ่อ และคุณแม่บุญคุณอันเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้มุ่งมั่นและมีสติ

ขอขอบคุณบุคคลที่เกี่ยวข้องในวิทยานิพนธ์นี้แต่ไม่ได้เอ่ยนามทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

กิตติพัฒน์ นนทปัทมเดช.(2550). การวิจัยเชิงคุณภาพในสวัสดิการสังคม: แนวคิดและวิธีการวิจัย. พิมพ์ (ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จรัสพิมพ์ วังเย็น, ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, อาภาพรณยูเหล็ก, : พจนา นุ่มหันธ์.(2556). การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าโดยใช้แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับแนวคิดการ ออกแบบแฟชั่นเพื่อพัฒนาอาชีพและผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอวานรนิวาส

จังหวัดสกลนคร. คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและ
ออกแบบแฟชั่น.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระ
นคร.

ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา.(2554).การค้นคว้าและ
ถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น.ภาค
วิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รัชฤทธิ์ ปณารักษ์.(2556). วัฒนธรรมผ้าขาวม้า.
เข้าถึงได้จาก

<http://www.ayutthaya.go.th/Loincloth/1.pdf>สืบค้น
วันที่ 27 สิงหาคม 2559

นันทิยา ดอนเกิด.(2557).การพัฒนาผลิตภัณฑ์จาก
ผ้าขาวม้าเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ของชุมชนบ้าน
ม่วง จังหวัดอุดรธานี. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วรรณภา ศรีธีรัตน์.(2540). ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์
สัญลักษณ์: การประยุกต์ใช้. วารสารคณะ
พยาบาลศาสตร์ .มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อาภรณ์พันธ์ จันทรสว่าง.(2523) ผ้าขาวม้า:
เอกลักษณ์ไทย.กรุงเทพฯ.สำนักงานสารนิเทศ
กองบัญชาการทหารสูงสุด

อุกฤษ ดิษดำ.(2552).โครงการออกแบบเครื่องแต่ง
กายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร
และศิลปะตัดปะ (Collage). ศิลปนิพนธ์ ศบ. (การ
ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ) กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ถ่ายเอกสาร.

อุบลศรี อุบลสวัสดิ์ และ เพชร สายแสน.(2551). การ
ผลิตสื่อวีซีดีเรื่องการออกแบบและพัฒนารูปแบบ
ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากผ้าไหมสุรินทร์.งานวิจัย.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.คณะ
อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น.

Mckelvey, Kathryn; & Munslow, Janine. (2003).

**Fashion Design : Process, Innovation &
Practice.** London : Blackwell Science.