

การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลอง
ด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีการมัดย้อม
The Development of fashion and Textile
Design Product Casual Wear with Pattern Tie-Dye

สุระจิตร แก่นพิมพ์

Surajit Kcanpim

สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

Bachelor of Fine Arts Innovative Contemporary Product Design

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ประเทศไทย

Faculty of Fine and Applied

Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand

E-mail: surajit_k@rmutt.ac.th

Received: February 15, 2021

Revised: November 30, 2021

Accepted: December 12, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (๑) เพื่อศึกษาพัฒนาเทคนิคในการสร้างลวดลายบนผืนผ้า (๒) เพื่อส่งเสริมการผลิตภัณฑ์ที่ลดผลกระทบจากผ้าไทยในท้องถิ่น (๓) เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบประเภทแฟชั่นชุดลำลอง (๔) เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยวิธีการมัดย้อม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน ๓๐ คน ในปีการศึกษา ๒๕๖๒ โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์เพื่อศึกษาเรื่อง การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีการมัดย้อมศึกษา เฉพาะลวดลายเทคนิคลวดลายบนผืนผ้าของผลิตภัณฑ์ชุดลำลองแฟชั่น ชาย ๑ ชุดหญิง ๒ ชุด การสร้างสรรค์เป็นเทคนิคการสร้างลวดลายที่นิยมและสร้างลวดลายบนชุดลำลองชาย-หญิงโดยการมัดย้อมด้วยสีสังเคราะห์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์สอดแทรกเทคนิควิธีมัดย้อมทำให้ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามแปลกต่าน่าสนใจเป็นที่ต้องการของตลาด และความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่มีต่อการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีการมัดย้อม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๔

คำสำคัญ: การออกแบบ; ผลิตภัณฑ์แฟชั่น; ชุดลำลอง; การมัดย้อม

Abstract

The purposes of this research were to (1) To study and develop techniques for creating patterns on fabric (2) To promote handicraft products from local Thai fabrics (3) To create prototype fashion casual wear (4) To create a prototype of fashion and casual wear products with Tie-dye method The sample used for this research was 30 students of Contemporary Product Design Innovation, Rajamangala University of Technology Thanyaburi in the academic year 2019. The research instruments used in this study research were a questionnaire. This statistical tool used in this research were percentage, mean, standard deviation. The research results indicated that The Creative to Study “The Development Fashion and Textile Design Casual Wear Products with Tie-Dye Patterned 1 set for men and 2 set for women” The Creative is the well-known patterned technique and men-women patterned Tie-Dye casual wear with synthetic color in green product (or Eco Products) and suitable for products. To make products beautifully, interesting and demanded by the market. and student bachelor of fine arts innovative contemporary product design satisfaction towards the development of fashion and Textile Design Product Casual Wear with Pattern Tie-Dye was at a high level with means at 4.49

Keywords: Design; fashion; Textile Design; Product Casual Wear; Pattern Tie-Dye

บทนำ

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสั๊ก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่ง แทนการห่อหุ้มร่างกาย^๑ ต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติ มาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย ให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ เป็นต้น เครื่องแต่งกายมีการวิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงการรู้จักใช้วิธีตัดเย็บ^๒ และการมัดย้อมลวดลาย ทำให้เกิดสีสันสวยงามเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ ในรูปแบบที่เรียบง่ายที่เกิดจากกระบวนการออกแบบสีล้นลวดลายจากวัตถุดิบ เส้นใยที่เป็นผ้า เช่น ผ้าฝ้าย ผ้าป่าน มัสลิน ผ้าไหม สีที่ใช้ย้อมลวดลายเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม^๓ การทำผ้ามัดย้อม (Tie & Dye) เป็น

^๑ เจียมจิตร เผือกศรี, การออกแบบเสื้อ ๑, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๕๐), หน้า ๓๒.

^๒ พวงผกา คุโรวาท, คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรพิทยา, ๒๕๓๐), หน้า ๒.

^๓ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, ผ้ามัดย้อม, (กรุงเทพมหานคร: ราไทยเพรส, ๒๕๔๔), หน้า ๑๔.

เทคนิคของการนำผ้ามาย้อมสีให้เกิดลวดลายบนผืนผ้าเป็นรูปแบบต่างๆ ในลักษณะของการทำให้เกิดรอยต่าง (Resist Dying) โดยใช้วิธีการอย่างใด อย่างหนึ่งให้ปิดบังส่วนหนึ่งของผืนผ้า เพื่อไม่ให้สีแทรกซึมเข้าไปในเนื้อผ้าได้โดยสะดวก ด้วยวิธีการบีบ ผูก มัด กด ทับผืนผ้าขณะย้อมสี จึงเกิดรอยต่างขึ้นในลักษณะของลวดลายรูปแบบต่าง ๆ^๔ ลวดลายที่มนุษย์นำมาออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานล้วนแต่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งที่มีอยู่รอบตัวแทบทั้งสิ้น บางลวดลายจะนำเอาสิ่งที่พบเห็นแสดงออกมาตรง ๆ โดยไม่ประยุกต์หรือเปลี่ยนแปลง ศิลปะบนผืนผ้าที่มีการสืบทอดกันมานานในหลายประเทศ เช่น อินเดีย ไทย มลายู ญี่ปุ่น เป็นต้น โดยเรียกรวมว่า (Plangi) “พลาจิง” มีต้นกำเนิดในเอเชียกลางหลังจากนั้นจึงแพร่ขยายไปยังญี่ปุ่นและอินเดียผ่านทางพ่อค้าวานิชที่เดินทางติดต่อการค้าทั่วไปทั่วเอเชีย โดยอินเดียจะเรียกว่า “พันธนะ” (Banthana) ซึ่งหมายถึงการมัดหรือผูก ส่วนในญี่ปุ่นจะเรียกว่า “ชิโบริ” (Shibori) ซึ่งหมายถึง การมัดปม^๕ การมัดย้อมแบบชิโบริเป็นวิธีการมัดย้อมแบบหนึ่งซึ่งรวมกลุ่มอยู่ในงานศิลปหัตถกรรมประเภทเดียวกับมัดหมี่ (Jkat) และบาติก (Batik) ผ้ามัดย้อมโดยทั่วไปที่เห็นอยู่ตามท้องตลาด ส่วนใหญ่จะทำมาจากผ้าฝ้าย ส่วนผ้าไหมหรือการทำมาจากเส้นใยประดิษฐ์มีน้อยมาก เนื่องจากผ้าไหมมีราคาแพง สีที่ใช้ย้อมฝ้ายก็หาซื้อได้ง่ายสามารถใช้วิธีการย้อมได้ทั้งสีย้อมที่ใช้อุณหภูมิสูง และสีที่ย้อมโดยใช้อุณหภูมิห้อง (Room Temperature) วิธีการย้อมก็ไม่ค่อยยุ่งยากเท่ากับสีที่ใช้ย้อมเส้นใยประดิษฐ์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามแล้วแต่การซื้อผ้าทุกครั้งควรจะมีการทดสอบให้แน่ใจเสียก่อนที่จะนำผ้าเหล่านั้นมาทำ^๖ การเลือกใช้ลวดลายจึงควรนึกถึงความหมายและใช้อย่างเหมาะสมจำแนกได้ ๔ ประเภท คือ

๑) ลวดลายธรรมชาติ เป็นลวดลายที่พบเห็นอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ถูกมนุษย์นำมาเป็นสื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตลอดจนนำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายในการสร้างความสวยงามให้กับผลิตภัณฑ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ ที่พักอาศัย ศาสนสถาน

๒) ลวดลายจากสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ ถูกนำมาออกแบบเป็นลวดลายในลักษณะที่เหมือนจริงบ้าง ถูกตัดทอนเพื่อลดความซับซ้อนลงบ้าง

๓) ลวดลายจากสิ่งไม่มีชีวิต เช่น ภูเขา ต้นไม้ ทะเล แม่น้ำ เป็นลวดลายที่เกิดจากการขุดง่ายๆ ก่อนนำมาประกอบเป็นรูปร่าง

๔) ลวดลายสัญลักษณ์ เป็นลวดลายที่เกิดจากการนำลวดลายธรรมชาติและลวดลายเรขาคณิตมากำหนดเป็นสัญลักษณ์ และให้ความหมายขึ้นมานอกเหนือจากการตกแต่งเพื่อความสวยงามอย่างเดียว จะถูกซ่อนเร้นเป็นปริศนาเพื่อให้ผู้พบเห็นได้คิดและแปลความหมายออกมาตามหลักศาสนา

^๔ ศศธร ศรีทอง, มัดย้อม, (กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดี, ๒๕๕๖), หน้า ๒๗.

^๕ นฤมล ปิ่นวิศุทธิ์, สร้างสรรค์งานศิลปะบนผืนผ้า, (กรุงเทพมหานคร: พรินตติ้งเฮ้าส์, ๒๕๕๕), หน้า ๗๖.

^๖ อารยะ ไทยเที่ยง, การมัดย้อม, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๖๐.

ในลัทธิแต่ละนิกาย^๗ เช่น ลายโบสถ์ การสร้างวัดต้องสร้างโบสถ์ก่อนเป็นประการแรก เพื่อประดิษฐานองค์พระพุทธรูป ชาวไทยมีความเชื่อว่าผู้ใดสามารถประดิษฐ์ลายนี้ได้ ตายไปจะได้ขึ้นสวรรค์ นับเป็นบุญกุศลนักแล ลายธรรมมาสน์ ธรรมมาสน์เป็นเครื่องแสดงธรรมของพระสงฆ์ ใช้สำหรับงานบุญเท่านั้น ลายใบเสมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อแสดงขอบเขตพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เนื่องในพระพุทธศาสนา ลายใบเสมาเกี่ยวข้องกับคติความเชื่อ ประเพณีของการนับถือผีบรรพบุรุษ เป็นหลักเขตกำหนดอาณาบริเวณศักดิ์สิทธิ์ หรือเป็นที่ที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนา เป็นสัญลักษณ์ซึ่งทำหน้าที่แทนพระพุทธรูป สถูป เพื่อให้คนกราบไหว้ ลายนี้ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิดในวัฏสงสาร ตลอดถึงการทำบุญเพื่อผลในชาติหน้า ลายหอบปราสาท ปราสาทเป็นที่พำนักอาศัยขององค์พระมหากษัตริย์ พระสงฆ์ และขุนนาง นับเป็นสัญลักษณ์ของความเคารพนบอบ ลายดอกธรรมจักร และลายดอกธรรมจักรแปดเหลี่ยม เกิดจากแนวความคิด ในความหมายของธรรมจักร หมายถึง ล้อธรรมที่องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ทรงขับเคลื่อนเผยแผ่พระธรรม ว่าด้วยหลักมัชฌิมาปฏิปทา คือ ทางสายกลาง อันเป็นทางเลี้ยงแห่งการปฏิบัติที่สุโต้ง ๒ ทาง และหลักอริยสัจ ๔ เป็นความจริงอันประเสริฐ มัชฌิมาปฏิปทา หรือทางสายกลาง เป็นข้อปฏิบัติที่พระพุทธองค์ไม่ให้นักบวชดำเนินชีวิตเอียงสุด ๒ ทาง หรือเอียงเน้นไปทางใดทางหนึ่ง ทางแรกเรียกว่า กามสุขัลลิกานุโยค หลงระเหิงในรสแห่งกามสุข แห่งรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ทางที่สองเรียกว่า อตตกิลมณานุโยค เป็นทางที่สร้างความลำบากในการดำเนินชีวิต เช่น การประกอบกิจการอย่างหามรุ่งหามค่ำ การบำเพ็ญเพียรด้วยการทรมานตน เป็นต้น^๘ เมื่อมนุษย์เริ่มหันมาสนใจกับการแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์จึงเริ่มมีมากขึ้นโดยเสื้อผ้าจะถูกออกแบบโดยนักออกแบบเสื้อผ้า^๙ ซึ่งเป็นผู้ออกแบบเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับเพศ วัย สถานที่ และโอกาสของผู้สวมใส่^{๑๐} โดยนักออกแบบต้องรู้จักการวางแผนจัดตั้งขั้นตอน รู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์^{๑๑} สอดคล้องกับนวนิยาย บุษวงค์ อธิบายถึงการออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ ๆ ของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบาย

^๗ อัจฉราพร ไสละสุด, การออกแบบลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์, (กรุงเทพมหานคร: สหประชาพานิชย์, ๒๕๒๖), หน้า ๑๗.

^๘ คลทรรณรัตน์ ดิษบรรจง พระสุทธิสารเมธี บุญร่วม คำเมืองแสน และกฤษฎา ดิษบรรจง, “ปรัชญาชีวิตที่ปรากฏผ่านอัตลักษณ์บนลวดลายผ้าทอของกลุ่มชนชาติพันธุ์ไทยทรงดำ”, วารสารมหาจุฬาริชาการ, ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๓ (กันยายน-ธันวาคม ๒๕๖๓) : ๑๑๒-๑๑๔.

^๙ อ้อยทิพย์ พลศรี, การออกแบบลวดลาย, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๕), หน้า ๗.

^{๑๐} วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ, (กรุงเทพมหานคร: พรินตติ้งเฮ้าส์, ๒๕๕๖), หน้า ๒๑.

^{๑๑} ทำนอง จันทิมา, การออกแบบ, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๓๗), หน้า ๑๐.

มากยิ่งขึ้นออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้^{๑๒} ดังนั้น นักออกแบบ (Designer) ผู้ที่พยายามค้นหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทาวิธีการแก้ไข หรือหาคำตอบใหม่ ๆ สำหรับปัญหาต่าง ๆ หรือมีการปรับปรุงแบบผลงาน หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม มีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิมหรือดีกว่าเดิม^{๑๓} สอดคล้องกับงานวิจัยของสถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ ได้ทำการสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมผู้บริโภคต่อเสื้อผ้าชุดทำงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาทัศนคติต่อเสื้อผ้าชุดทำงานในด้านผลิตภัณฑ์ ราคา การส่งเสริมการตลาด เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคต่อเสื้อผ้าชุดทำงานในด้านราคา ความถี่ โอกาสในการเลือกซื้อสินค้า ตลอดจนปัจจัยการตัดสินใจซื้อชุดทำงาน โดยจำแนกตามลักษณะตลาดการบริโภคภายในประเทศ ได้แก่ ตลาดนัด ตลาดไฮเปอร์มาเก็ต ห้างสรรพสินค้า ทำให้สามารถทราบถึงมุมมองการบริโภคของผู้บริโภค ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมทัศนคติของผู้บริโภคชุดทำงาน ทางด้านภาพลักษณ์ทางผลิตภัณฑ์รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคจะอยู่ในระดับมากและปานกลาง ซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคที่เลือกชุดทำงาน โดยเฉพาะลักษณะของผลิตภัณฑ์ผู้บริโภคจะมีความเห็นที่ใกล้เคียงกัน เช่น ความเรียบร้อยในการตัดเย็บ ความคงทนของสีผ้า ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะซื้อสินค้าเมื่อชอบหรือถูกใจ หากเดิมรูปแบบ สีลวดลาย ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้นและส่งเสริมการขายที่ผู้บริโภคสนใจมากที่สุด^{๑๔} ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย และความงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์^{๑๕} ทำให้นักออกแบบเสื้อผ้าคิดค้นการสร้างงานใหม่ ๆ จนในที่สุดได้กลายเป็นชุดลำลอง คือ ชุดที่ใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวันช่วงเวลาที่พักผ่อน เป็นเครื่องแต่งกายแบบไม่เป็นทางการ เน้นความสะดวกสบายในการสวมใส่ เทคนิคหรือลูกเล่นเป็นไปตามความชอบส่วนตัวของผู้สวมใส่ ประเภทของชุดลำลองสามารถแบ่งได้ตามโอกาสในการสวมใส่ ชุดลำลองกึ่งปาร์ตี้ คือ ชุดที่มีความพิเศษ มีลูกเล่นมากกว่าชุดลำลองปกติสามารถสวมใส่ออกไปสังสรรค์ได้ ชุดลำลองกึ่งทางการ คือ ชุดลำลองที่มีความสุภาพและเป็นทางการเล็กน้อยสามารถสวมใส่สำหรับไปทำงานได้^{๑๖} ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ประกอบกับผู้สร้างสรรค์ได้ทำโครงการบริการวิชาการสู่ชุมชนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อย่างต่อเนื่อง งานสร้างสรรค์เรื่องนี้ทำขึ้นเพื่อ

^{๑๒} นवलน้อย บุญวงศ์, **หลักการออกแบบ**, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒), หน้า ๗.

^{๑๓} ชูศักดิ์ ไทยพาณิชย์, **การออกแบบลวดลาย**, (กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์, ๒๕๕๖), หน้า ๔๓.

^{๑๔} สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ, **รายงานผลการสำรวจทัศนคติ และพฤติกรรมผู้บริโภคต่อเสื้อผ้าทำงาน**, (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงอุตสาหกรรม, ๒๕๕๐), หน้า ๔.

^{๑๕} กิริติญา สอนเนย, **การวาดภาพแฟชั่นและการออกแบบเสื้อผ้า**, (กรุงเทพมหานคร: มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค, ๒๕๕๔), หน้า ๒๔.

^{๑๖} คะนิง จันศิริ, **มัดย้อม**, (กรุงเทพมหานคร: พรินต์ติ้งเฮาส์, ๒๕๔๔), หน้า ๑๗.

สร้างสรรค์ความรู้ทางการออกแบบลวดลายจากการมัดย้อมผ้า ซึ่งเป็นการสร้างอาชีพเพิ่มความเข้มแข็งให้กับชุมชน อีกทั้งเป็นการรักษาสิ่งแวดล้อมที่ดี ทำให้ผู้สร้างสรรค์ตระหนักในคุณค่าของผ้ามัดย้อม จึงตั้งใจจะศึกษาแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีการมัดย้อม เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ผ้ามัดย้อมของผู้วิจัย และจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ศึกษาผลงานผ้ามัดย้อม ตลอดจนจะเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจศึกษางานมัดย้อมลวดลายต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการงานสร้างสรรค์

๑. เพื่อศึกษาพัฒนาเทคนิคในการสร้างลวดลายบนผืนผ้า
๒. เพื่อส่งเสริมการผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากผ้าไทยในท้องถิ่น
๓. เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบประเภทแฟชั่นชุดลำลอง
๔. เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยวิธีการมัดย้อม

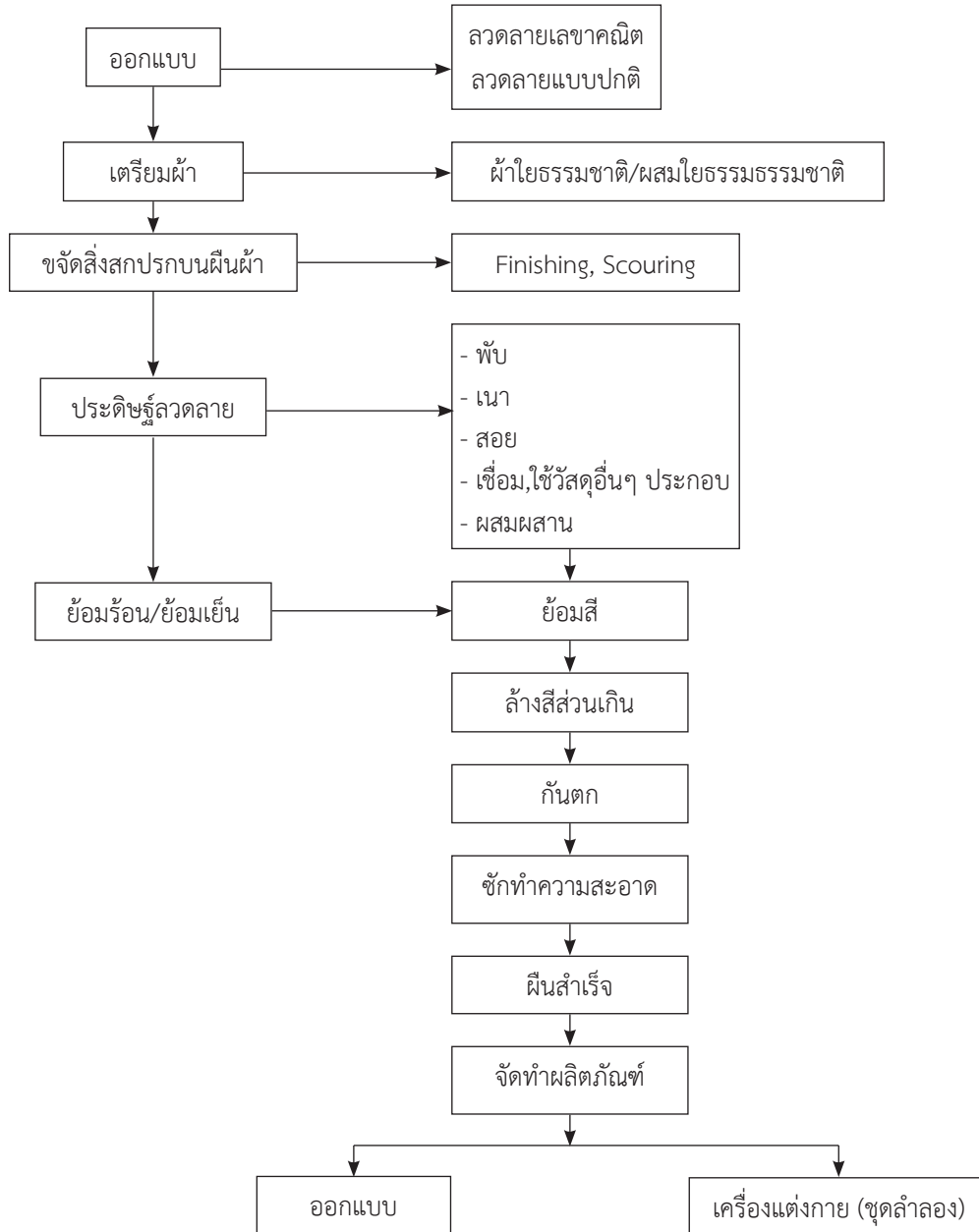
ขอบเขตของโครงการงานสร้างสรรค์

๑. เพื่อพัฒนารูปแบบและเทคนิคในการมัดย้อมผ้าให้สอดคล้องกับความต้องการตลาด
๒. เน้นเทคนิคการสร้างลวดลายที่เป็นที่นิยม และสร้างลวดลายบนผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยใช้สีสังเคราะห์ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์
๓. สอดแทรกเทคนิควิธีมัดย้อม เพื่อให้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นมีความน่าสนใจ แปรกซ์ขึ้น และสวยงาม
๔. เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุดลำลองด้วยวิธีการมัดย้อม ๑ ชุด ประกอบด้วย ชาย ๑ ชุด หญิง ๑ ชุด
๕. เพื่อเป็นแนวทางการขยายเผยแพร่การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุดแฟชั่น ให้แก่ชุมชนและผู้สนใจส่งผลให้เพิ่มการใช้ประโยชน์จากผ้ามากขึ้น และสามารถนำไปพัฒนาเป็นอาชีพสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลด้วยทางหนึ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยวิธีมัดย้อม ๑ ชุด ประกอบด้วย ผู้ชาย ๑ ชุด ผู้หญิง ๒ ชุด
๒. เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้ผู้ผลิตสินค้า (OTOP) ประเภทผลิตภัณฑ์ชุมชน เครื่องแต่งกายและเครื่องตกแต่งบ้าน
๓. เพื่อแนวทางการเผยแพร่ต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชนและผู้สนใจ

ทฤษฎี สมมุติฐาน และกรอบแนวคิดของโครงการงานสร้างสรรค์



วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

๑. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
๒. ศึกษาเทคนิคการสร้างลวดลายที่เป็นที่นิยมและสร้างสรรค์ลวดลายบนผืนผ้าโดยใช้สีย้อมให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

๓. ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทชุดลำลอง

๓.๑ ออกแบบชุดลำลอง จำนวน ๙ แบบ (ชาย ๓ หญิง ๖) และ ๑ เซ็ท (ประกอบด้วย ชาย ๑ หญิง ๑) คัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่านให้เหลือเพียง ๑ เซ็ท เพื่อนำไปผลิตจริง

๓.๒ เลือกลวดลายที่ทำไว้แล้ว ให้เหมาะสมกับชุดลำลอง

๔. สร้างสรรค์ต้นแบบประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลอง ๑ เซ็ท

๕. สรุปรวบรวมเอกสารและเผยแพร่ผลิตภัณฑ์

สร้างสรรค์ต้นแบบประเภทผลิตภัณฑ์ชุดลำลอง

ในการสร้างสรรค์นี้เมื่อได้ออกแบบชุดลำลองไว้แล้วจำนวน ๑ เซ็ท (ชาย ๑ ชุด หญิง ๒ ชุด) ซึ่งได้สร้างสรรค์ดังนี้ การออกแบบเขียนแบบ เมื่อทำแพทเทิร์นและเย็บเป็นตัวเรียบร้อยแล้ว นำชุดเหล่านั้นมาต้มลอกไข่และแป้งในตัวชุดออก โดยนำไปต้มกับน้ำสบู่ประมาณ ๑ ชั่วโมงเพราะชิ้นงานที่สร้างสรรค์ชิ้นนั้นเป็นชุดทำมาจากใยไหมซึ่งมีไขค่อนข้างเยอะ และได้ออกแบบพัฒนาการย้อมด้วยเทคนิควิธีมัดย้อม ลวดลาย การออกแบบชุดแฟชั่นชุดลำลองดังนี้ ขั้นตอน (๑) สารที่ใส่ในการย้อมชุด (๒) วัสดุและอุปกรณ์ (๓) การผสมสี (๔) มัดลายตามที่ต้องการที่กำหนดไว้ (๕) ขั้นตอนการใส่น้ำยากันตกทิ้งไว้ประมาณ ๕-๑๐ นาที (๖) หยอดสีที่ย้อมตามที่กำหนดไว้ ๓ (ดำ, แดง, ฟ้าน้ำทะเล) (๗) แล็บชุดทั้ง ๓ ชุด ด้วยพลาสติกทิ้งไว้ ๒๔ ชั่วโมงถ้ามีแดดตากแดดไว้ ๔ ชั่วโมง (๘) หลังจากที่แล็บทิ้งไว้ ๒๔ ชั่วโมงให้ลอกแล็บออกแล้วล้างน้ำเปล่าให้สะอาดจนสีไม่ตกประมาณ ๓-๔ ครั้งด้วยน้ำสบู่ (๙) ตัดเชือกหรือหนังยางออกและล้างน้ำเปล่าอีกครั้งให้สะอาด (๑๐) ภาพสำเร็จของชุดลำลองทั้ง ๓ ชุด



สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์

สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์จากรูปแบบเดิม ๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน และรูปแบบที่ใกล้เคียงเพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาลดตายผ้ามัดย้อม และการออกแบบชุดลำลอง ๑ เซตชาย ๑ ชุดหญิง ๒ ชุด และให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน พิจารณาคัดเลือกออกแบบลดตายชุดลำลอง จำนวน ๓ ชุด คือ ชาย ๑ ชุด หญิง ๒ ชุด โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นการพัฒนาลดตายผ้ามัดย้อม และการออกแบบต้องเป็นชุดลำลอง

ตารางที่ ๑ ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาบัณฑิตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่มีต่อการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลดตายด้วยวิธีการมัดย้อม

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
๑. รูปแบบที่สวยงาม น่าสนใจ	๔.๓๗	.๕๗	มาก
๒. คำอธิบายการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	๔.๗๐	.๔๖	มากที่สุด
๓. สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการเรียนรู้	๔.๕๗	.๕๐	มากที่สุด
๔. เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้	๔.๔๓	.๕๓	มาก
๕. การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	๔.๖๓	.๔๙	มากที่สุด
๖. การนำเสนอเนื้อหาเข้าใจง่าย	๔.๕๗	.๕๐	มากที่สุด
๗. ปริมาณเนื้อหาในแต่ละเรื่องมีความเหมาะสม	๔.๑๓	.๖๖	มาก
๘. ภาษาที่ใช้ในบทเรียนเข้าใจง่าย	๔.๓๗	.๕๗	มาก
๙. การจัดเรียงเนื้อหาและขั้นตอนการเรียนการสอนเข้าใจง่าย	๔.๑๓	.๖๖	มาก
๑๐. ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง	๔.๔๓	.๕๓	มาก
๑๑. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	๔.๑๓	.๖๖	มาก
๑๒. ช่วยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา	๔.๓๗	.๕๗	มาก
๑๓. ความสวยงามของชิ้นงาน	๕.๐๐	.๐๐	มากที่สุด
๑๔. วัสดุอุปกรณ์ที่นำมาสร้างงาน	๔.๕๗	.๕๐	มากที่สุด
๑๕. ประโยชน์ของการใช้งาน	๕.๐๐	.๐๐	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	๔.๔๙	.๕๑	มาก

จากตารางที่ ๑ แสดงความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาบัณฑิตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่มีต่อการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลดตายด้วยวิธีการมัดย้อม จำนวนทั้งหมด ๓๐ คน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากด้วยค่าเฉลี่ยรวม ๔.๔๙ โดยมีความพึงพอใจด้านความสวยงามของชิ้นงาน และประโยชน์ของการใช้งานสูงสุด ด้วยค่าเฉลี่ย ๕.๐๐ และไม่พบข้อที่นักศึกษาสาขาวิชาบัณฑิตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีมัดย้อม ได้มีลักษณะเด่นทางผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงนำบางส่วนมาคลี่คลายและสร้างสรรค์เป็นผลงานของผู้สร้างสรรค์ จำนวน ๓ ชุด ดังนี้ คือ ผลิตภัณฑ์ชุดแฟชั่นชุดลำลองชาย ๑ ชุดและหญิง ๒ ชุด

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัย จากการศึกษาวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองชายหญิง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาลวดลายของการมัดย้อมให้สอดคล้องกับตลาด โดยใช้เทคนิควิธีการสีสไต จากแนวคิดหรือแรงบันดาลใจจากรื่องราวของสีทะเล เพื่อให้เกิดลวดลายในส่วนนี้มีความสวยงามแปลกตาน่าสนใจ และเป็นที่ต้องการของตลาดมากยิ่งขึ้น

การอภิปรายผลการวิเคราะห์

การอภิปรายผลการวิเคราะห์จากการวิเคราะห์ผู้สร้างสรรค์สามารถอภิปรายผลได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองชายหญิง ทำขึ้นเพื่อพัฒนาเทคนิคสร้างลวดลายด้วยวิธีมัดย้อมเป็นเรื่องราวแนวความคิดเกี่ยวกับท้องทะเลสีสนของทะเลเพื่อให้ความรู้ในเรื่องของต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชน และผู้สนใจในโอกาสต่อไป ส่งผลให้เกิดการเพิ่มการใช้ประโยชน์จากผ้าไทยมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปพัฒนาเป็นอาชีพที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลอีกทางหนึ่ง

บรรณานุกรม

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. **ผ้ามัดย้อม**. กรุงเทพมหานคร: ไร่ไทยเพรส, ๒๕๕๔.

กียรติญา สอนเนย. **การวาดภาพแฟชั่นและการออกแบบเสื้อผ้า**. กรุงเทพมหานคร: มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค, ๒๕๕๔.

คลทรรณรัตน์ ดิษบรรจง พระสุทธิสารเมธี บุญร่วม คำเมืองแสน และกฤษฎา ดิษบรรจง. “ปรัชญาชีวิตที่ปรากฏผ่านอัตลักษณ์บนลวดลายผ้าทอของกลุ่มชนชาติพันธุ์ไทยทรงดำ”. **วารสารมหาจุฬาริชาการ**. ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๓ (กันยายน-ธันวาคม ๒๕๖๓): ๑๑๒-๑๑๔.

คะนิง จันศิริ. **มัดย้อม**. กรุงเทพมหานคร: พรินติ้งเฮ้าส์, ๒๕๕๔.

เจียมจิตร เผือกศรี. **การออกแบบเสื้อ ๑**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๕๐.

ชูศักดิ์ ไทยพาณิชย์. **การออกแบบลวดลาย**. กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์, ๒๕๕๖.

ทำนอง จันทิมา. **การออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๓๗.

- นฤมล ปิ่นวิศุทธิ์. **สร้างสรรค์งานศิลปะบนผืนผ้า**. กรุงเทพมหานคร: พรินติ้งเฮ้าส์, ๒๕๕๕.
- นวลน้อย บุญวงศ์. **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒.
- พวงผกา คุโรวาท. **คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรพิทยา, ๒๕๓๐.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **การออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: พรินติ้งเฮ้าส์, ๒๕๕๖.
- ศศธร ศรีทอง. **มัดย้อม**. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดี, ๒๕๕๖.
- สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ. **รายงานผลการสำรวจทัศนคติ และพฤติกรรมผู้บริโภคต่อเสื้อผ้าทำงาน**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงอุตสาหกรรม, ๒๕๕๐.
- อัจฉราพร ไสละสุต. **การออกแบบลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์**. กรุงเทพมหานคร: สหประชาพาณิชย์, ๒๕๒๖.
- อารยะ ไทยเที่ยง. **การมัดย้อม**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๖.
- อ้อยทิพย์ พลศรี. **การออกแบบลวดลาย**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๕.