



การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic)
โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายไทย

The Development of Print patterns from Thai Identity (Khon)
with a Graphic on Purpose of Fashionable Costume Design for
Casual Wear

สิริกอร์ บู่สามสาย
SIRIKORN BUSAMSAI

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2560



การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic)
โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายโขนไทย

The Development of Print patterns from Thai Identity (Khon)
with a Graphic on Purpose of Fashionable Costume Design for
Casual Wear

สิริกอร์ บุษามสาย
SIRIKORN BUSAMSAI

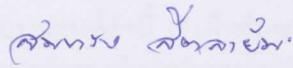
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาตลาดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
ชื่อ นามสกุล	สิริกร บุษามสาย
ชื่อปริญญา	คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	คหกรรมศาสตร์
คณะ	เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า

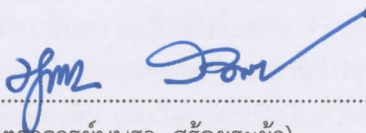
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้ให้ความเห็นชอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว



.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สมทรง สีสลายน)



.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์นวลแข ปาลินิช)



.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า)

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



.....คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชฎาภัทร์ กี่อารีโย)

วันที่.....11..... เดือน.....กุมภาพันธ์.....พ.ศ.....2561.....

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
ชื่อ นามสกุล	สิริกร บุษามสาย
ชื่อปริญญา	คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา และคณะ	คหกรรมศาสตร์ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกายของไทย 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบร่างลวดลายพิมพ์ จำนวน 27 แบบ แบบร่างการจัดวางตำแหน่งลาย จำนวน 27 แบบ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 9 แบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชติเวช) ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 345 คน วิธีในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และมีสมมติฐาน คือ ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีระดับความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic)ที่แตกต่างกัน เพื่อสอบถามข้อคิดเห็น และวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง มีอายุ 20-25 ปี สถานภาพโสด เป็นนักศึกษา มีรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท การศึกษาระดับปริญญาตรี การเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองเป็นเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์ มีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อจากความชอบส่วนตัว เลือกซื้อจากความสวยงาม รูปแบบ ความทันสมัย ความถี่ในการซื้อ ทุก 3 เดือน วาระในการสวมใส่เป็นโอกาสทั่วไป ราคาที่เลือกซื้อ ต่ำกว่า 500 บาท/ตัว และตัดสินใจเองในการเลือกซื้อ การออกแบบลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของไทย พบว่า ระดับความพึงพอใจมากทุกด้านสูงสุด คือ ลายพิมพ์ตัวลิง ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ชุดลำลองชั้นบน (TOP) ระดับความพึงพอใจมากทุกด้านสูงสุด คือ ตัวลิง ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM) ระดับความพึงพอใจมากทุกด้านสูงสุด คือ ตัวลิง และความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) มีความพึงพอใจมากทุกด้านสูงสุด คือ ตัวลิง และความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามเพศ อายุ อาชีพ รายได้เฉลี่ย และการศึกษา ที่ต่างกัน ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) ต่างกัน

คำสำคัญ: ลวดลายพิมพ์ เครื่องแต่งกายของไทย ชุดลำลอง

Thesis Title	The Development of Print patterns from Thai Identity (Khon) with a Graphic on Purpose of Fashionable Costume Design for Casual Wear.
Author	Sirikorn Busamsai
Degree	Master of Home Economics
Major Program	Home Economics
Academic Year	2017

ABSTRACT

The purpose of this research was to: 1) to study the Thai Khon dress. 2) to design and develop the printed pattern for the casual wear in a graphic style using the unique Thai costume. 3) to study consumer satisfaction of develop of the printed patterns for casual wear in graphic by using the identity of the costume Khon Thai. The instruments used in this study were 27 patterns, 27 styles, 9 pattern prototype products and a satisfaction questionnaire. The samples were students and staff aged between 20-40 years at Rajamangala University of Technology Phra Nakhon (Chotiwat Center) used 345 purposive sampling methods. The method of determining the size of the sample by Taro Yamane method was at a level of confidence of 95% and the assumption was that the individual factors were different, the level of satisfaction with the printed pattern for the casual wear in the graphic format different to inquire and analyze different personal factors. The research found that the samples were 20-25 year old female, single status, bachelor's degree students with less than 15,000 baht. There were reasons to choose a printed outfit for casual wear or printed outfit: from personal favorite, aesthetics, modern style with the frequency of purchase every 3 months. The agenda of wearing was a common opportunity, price less than 500 baht per person and with the decision to buy by oneself. The design of printed motifs inspired by Thai Khon costumes with the highest level of satisfaction was the monkey print. The satisfaction with the printed pattern of casual shirt (TOP): the highest level of satisfaction was the monkey printed motif, the second was the giant and then the leading actor and actress respectively. The satisfaction with the printed pattern of casual shirt (BOTTOM): the highest level of satisfaction was the monkey printed motif, the second was the giant and then the leading actor and actress respectively. The satisfaction with the printed pattern of casual wear (DRESS): the highest level of satisfaction was the monkey, the second was then the leading actor and actress and the giant respectively. The differences in personal factors on the satisfaction of printed patterns for casual wear in graphic form were by gender, age, occupation, average income and different education as well as the satisfaction to printed patterns for casual wear with different graphical styles.

Keywords: Print patterns; Khon dress; Casual Wear

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ ศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์สมทรง สีตลาเย็น ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์นวลแข ปาลีวิช กรรมการร่วม ที่ได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ ของการวิจัยมาโดยตลอด

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มาโนช บุญทองเล็ก หัวหน้าภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อาจารย์สุพรทิพย์ ศุภกรกุล อาจารย์เจตน์ ศรีอ่ำอ่วม งานพัสดุภัณฑ์และเครื่องโรง สำนักการสังคีต กรมศิลปากร รองศาสตราจารย์ ประภากร สุคนธมณี อาจารย์เกษร ผลจันทร์ ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์อัจฉราวรรณ ณ สงขลา สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย คณะเทคโนโลยี คหกรรมศาสตร์ อาจารย์ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น คุณบุญญาพัฒน์ เปลาเล เจ้าหน้าที่บริการวิชาการ พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ คุณวิช ลิมจารุธีรรกุล กรรมการบริษัทไอเอ็มพีดีไซน์ จำกัด และคุณราวีวัน รุ่งสว่าง ดีไซน์เนอร์ แบรินด์ FLY NOW III ที่ได้สละเวลาให้สัมภาษณ์เรื่องเครื่องแต่งกายไทย การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ และตอบแบบสอบถาม

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน ในสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่เสนอคำวิจารณ์ แนะนำข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ อย่างดีมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัว และเพื่อนร่วมรุ่นปริญญาโทภาควิชา คหกรรมศาสตร์ทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจให้คำแนะนำ และรับฟังปัญหา รวมทั้งให้การสนับสนุนทางการเรียนแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

สิริกิร บู่สามสาย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
Abstract	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	2
1.4 สมมติฐาน	3
1.5 กรอบแนวความคิด	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	44
3.1 เครื่องมือที่ใช้	44
3.2 วิธีการ	45
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล	74
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	74
4.2 การอภิปรายผล	76
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	108
5.1 สรุปผล	108
5.2 ข้อเสนอแนะ	110

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เอกสารอ้างอิง	111
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	115
ภาคผนวก ข	126
ภาคผนวก ค	130
ภาคผนวก ง	144
ภาคผนวก จ	147



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	49
3.2	ข้อมูลนักศึกษาและบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (ศูนย์โชติเวช)	69
4.1	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามเพศ	74
4.2	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามอายุ	74
4.3	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามสถานภาพ	75
4.4	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามอาชีพ	75
4.5	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามรายได้เฉลี่ย	76
4.6	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามระดับการศึกษา	76
4.7	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามการมีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์	77
4.8	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามเหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์	77
4.9	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง	78
4.10	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามความถี่ในการซื้อชุดลำลอง	78
4.11	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามวาระในการสวมใส่ชุดลำลอง	79
4.12	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ	79
4.13	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามบุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง	80
4.14	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย	80
4.15	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของชุดลำลองชั้นนำ(TOP)	82
4.16	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์) ของชุดลำลองชั้นนำ(TOP)	82
4.17	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของชุดลำลองชั้นนำ(TOP)	83

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.18	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อ ลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	84
4.19	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อ ลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์) ของชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM)	85
4.20	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มี ต่อลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM)	85
4.21	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อ ลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	86
4.22	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อ ลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์) ของเครื่องแต่งกาย ชุดติดกัน(DRESS)	87
4.23	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อ ลวดลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของเครื่องแต่งกาย ชุดติดกัน(DRESS)	87
4.24	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามเพศ	89
4.25	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามสถานภาพ	90
4.26	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอายุ	91
4.27	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอายุ และใช้สถิติ เปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของLSD	92
4.28	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอาชีพ	95

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.29	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอาชีพ และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของLSD	96
4.30	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย	99
4.31	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของLSD	102
4.32	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา	105
4.33	แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของLSD	107



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	3
2.1	เครื่องแต่งกายตัวพระและนาง ที่เรียกว่าเครื่องแต่งตัวยืนเครื่อง	10
2.2	เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวพระ(พระราม)	13
2.3	เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวนาง(นางสีดา)	15
2.4	เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)	17
2.5	เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวลิง(หนุมาน)	19
2.6	ที่มาและเทรนด์สี2018	29
2.7	ตัวอย่างลายพื้นที่เป็นลายต่อเนื่อง	31
2.8	ตัวอย่างลายเชิงที่เป็นเส้นตรง	32
2.9	ชุดลำลอง แบบวาระไม่เป็นทางการ(Casual casual)	37
2.10	ชุดลำลอง แบบวาระกึ่งทำงาน(Business casual)	38
2.11	ชุดลำลองแบบวาระกึ่งสังสรรค์(Party casual)	38
3.1	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ	45
3.2	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ	46
3.3	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ	46
3.4	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ 3 แบบ	47
3.5	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ 3 แบบ	47
3.6	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ 3 แบบ	47
3.7	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ	48
3.8	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ	48
3.9	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ	48
3.10	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง	49
3.11	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง	50
3.12	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง	51
3.13	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์	52
3.14	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์	53
3.15	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์	54
3.16	ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง	55
3.17	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง	56
3.18	ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง	57
3.19	ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง	58

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3.20	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	59
3.21	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	60
3.22	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	60
3.23	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	61
3.24	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	61
3.25	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	62
3.26	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	62
3.27	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	63
3.28	แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	63
3.29	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	65
3.30	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	65
3.31	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)	66
3.32	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	66
3.33	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	67
3.34	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายขึ้นล่าง(BOTTOM)	67

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3.35	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	68
3.36	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	68
3.37	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)	69



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยมีศิลปวัฒนธรรม มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นสืบทอดกันต่อมาเป็นเวลานานแสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ความสามัคคี และความเจริญทางด้านจิตใจของคนในชาติ ในการรักษาเอกลักษณ์ของชาติ ในการแสดงศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ “โขน” จัดเป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงที่ล้ำค่าของไทย มีความยิ่งใหญ่และงดงามเป็นเอกลักษณ์ของชาติ(มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง,2552) “โขน” การแสดงนาฏกรรมที่เป็นแหล่งรวมศิลปะหลายแขนง โดยมีเครื่องแต่งกายเป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง ที่ทำให้การแสดงมีความวิจิตรอลังการ ก่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ อีกทั้งยังเป็นเครื่องแสดงฐานะ แสดงลักษณะสามารถบ่งบอกให้รู้ถึงชาติกำเนิดและฐานันดรศักดิ์ของตัวโขน ทำให้ผู้ชมเห็นคุณลักษณะของตัวละครในการแสดงโขนเรื่องราวเกียรติได้เด่นชัดขึ้น เครื่องแต่งกายโขนเห็นได้ชัดเจนว่า เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบมาจากเครื่องต้นหรือเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ กล่าวคือ มีชื่อเรียกชิ้นส่วนของเครื่องแต่งกายที่ตรงกัน มีรูปร่างลักษณะที่ใกล้เคียงกัน มีการนำไปใช้ในแบบอย่างเดียวกัน จึงนับได้ว่าเครื่องแต่งกายโขนเป็นศิลปะสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีต วิจิตร งดงาม(กรมศิลปากร,2556)

การแสดงโขนแต่โบราณ ผู้แสดงต้องสวมหน้าโขนหรือหัวโขนปิดหน้า เว้นแต่ตัวตลกที่เรียกว่า ตลกโขนเท่านั้นที่สวมหน้าโขนรอบไว้บนศีรษะไม่ปิดหน้าเพื่อให้สามารถเจรจาแสดง “มุข” ได้เอง ผู้ที่สวมหน้าโขนอยู่ไม่พากย์เจรจาด้วยตนเอง แต่ต้องเดินและรำให้เข้ากับจังหวะทำนองดนตรี กับต้องทำทบแสดงกิริยาอาการไปตามคำพากย์เจรจา ภายหลังการแสดงโขนมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้าง กล่าวคือผู้แสดงเป็นตัวยักษ์ ตัววานรกับสัตว์บางจำพวกเท่านั้นที่ยังสวมหัวโขนอยู่ ส่วนผู้แสดงเป็นเทวดาและมนุษย์ชายหญิงไม่นิยมสวมหน้า แต่ยังคงไม่พูดไม่เจรจาเองตามแบบแผนเดิมของโขนดั้งเดิม หน้าโขนหรือหัวโขนจัดสร้างขึ้นด้วยศิลปะชั้นสูง มีลักษณะและสีสันทันที่แตกต่างตามเรื่องราวเกียรติ ผู้ที่เป็นนาฏศิลป์และผู้ที่อยู่ในวงการดนตรีนาฏศิลป์ให้ความสำคัญเคารพนับถือว่าหัวโขนเป็นครู ช่างที่เป็นผู้สร้างหัวโขนก็ต้องดำเนินตามขนบที่สืบทอดมา(กรมศิลปากร,2552) ทำให้เครื่องแต่งกายโขน เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น มีระเบียบแบบแผน เป็นศิลปะและมหรสพประจำชาติ ซึ่งบรรพชนไทยได้สร้างสรรค์หล่อหลอมและสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยคุณลักษณะด้านรูปทรงและลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ควรแก่การศึกษาถึงองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะศึกษาเครื่องแต่งกายโขนไทย นำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายผ้าพิมพ์ โดยใช้การพิมพ์ผ้าแบบส่งถ่ายสี (Transfer Printing) เป็นการพิมพ์ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อความก้าวหน้าของสิ่งทอเครื่องนุ่งห่มและปริมาณความต้องการที่มากขึ้นตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ยังช่วยลดระยะเวลาในการผลิตผ้าพิมพ์อีกด้วย การพิมพ์ผ้าแบบส่งถ่ายสี(Transfer Printing) นี้ทำงานแบบการระเหยด้วยความร้อน คล้ายคลึงกับการรีดผ้าด้วยความร้อน ทำให้สามารถพิมพ์ได้แก่บนสิ่งทอที่ทำจากใยสังเคราะห์เท่านั้น เช่น โพลีเอสเตอร์ ซึ่งเป็นวัสดุที่มี

ราคาไม่สูงมาก จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเครื่องแต่งกายของไทย มาสร้างสรรค์ลวดลายให้เกิดความร่วมมือและให้เหมาะสมกับแฟชั่นที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เพื่อเป็นการส่งเสริมคุณค่าความเป็นไทย อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าและทางเลือกให้กับผู้บริโภค เพื่อให้หันมาซื้อและสวมใส่ผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ของไทย

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกายของไทย
- 1.2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
- 1.2.4 เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านบุคคล ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

- 1.3.1 ศึกษาความเป็นมา จาริตประเพณี และรูปแบบของเครื่องแต่งกายของไทย
- 1.3.2 ออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยเลือกใช้สีจากเทรนแฟชั่น Spring/Summer 2018 และใช้เทคนิคการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer Printing) ลงบนผ้าใยสังเคราะห์
- 1.3.3 กลุ่มประชากร
 - 1.3.3.1 ประชากรตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง,2550)

ประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบลวดลายพิมพ์และเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน
 - 1.3.3.2 ประชากรตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง,2550)

ประชากร คือ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์ไซติเวซ) จำนวน 2,495 คน (กองบริหารงานบุคคล,2560)

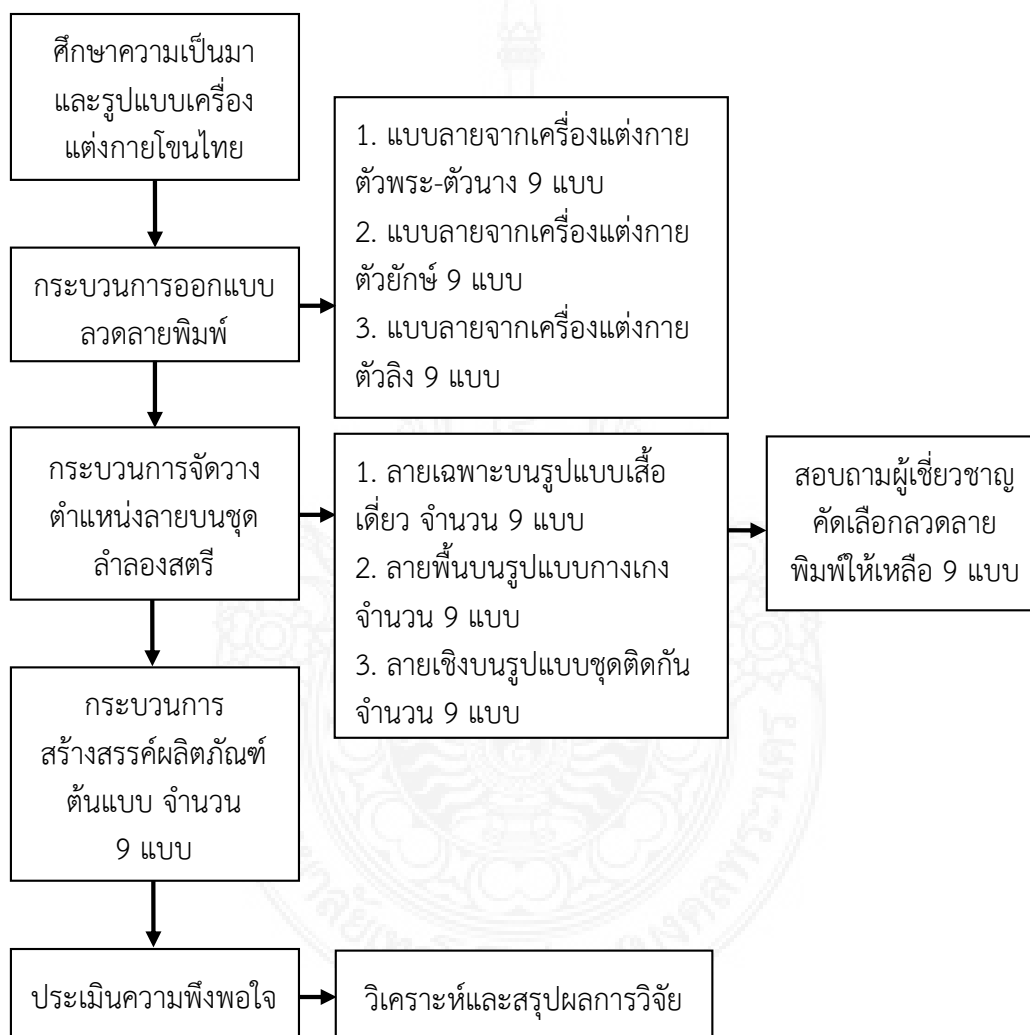
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์ไซติเวซ) จำนวน 345 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Yamane,1967)

1.4 สมมติฐาน

ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีระดับความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)ที่แตกต่างกัน

1.5 กรอบแนวความคิด

แนวความคิดเรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย มีดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาความรู้ด้านความเป็นมา จารีต ประเพณีและรูปแบบของเครื่องแต่งกายของไทย

1.6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาลวดลายจากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยให้เกิดการสร้างสรรค์ชุดลวดลายไทยที่ร่วมสมัยอีกช่องทางหนึ่ง

1.6.3 เป็นแนวทางในผลการวิจัยด้านการพัฒนาลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายจากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยมาใช้พัฒนางานวิชาชีพ

1.7 นิยามศัพท์

1.7.1 เครื่องแต่งกายของไทย หมายถึง เครื่องแต่งกายยืนโขนของกรมศิลปากร จัดแยกตามลักษณะแบ่งเป็นประเภท คือ ตัวพระ-ตัวนาง ตัวยักษ์และตัวลิง ตามหลักสมญาภิธานรามเกียรติ์ จากวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ โดยเลือกตัวละครหลัก คือ พระราม นางสีดา ทศกัณฐ์ และหนุมาน เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายพิมพ์

1.7.2 กราฟิก(Graphic) หมายถึง วิธีการออกแบบลวดลายพิมพ์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก

1.7.3 ผ้าพิมพ์ลาย หมายถึง ผ้าที่ได้ออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยเลือกใช้สีจากเทรนแฟชั่น Spring/Summer2018 และใช้เทคนิคการพิมพ์แบบพิมพ์รูลอก (Transfer Printing) ลงบนผ้าใยสังเคราะห์

1.7.4 ชุดลำลอง หมายถึง เครื่องแต่งกายสตรีที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี เป็นชุดสำหรับโอกาสสวมใส่ที่ไม่เป็นทางการ โดยขึ้นอยู่กับวาระการสวมใส่ได้แก่ ไม่เป็นทางการ(Casual casual) กึ่งทางการ(Business casual) และกึ่งสังสรรค์(Party casual)

1.7.5 เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน หมายถึง เครื่องแต่งกายสตรีชุดลำลองโดยเมื่อสวมใส่แล้ว จะอยู่ในตำแหน่งเหนือจุดเอวขึ้นไป เช่น เสื้อเชิ้ต เสื้อแจ็กเกต เสื้อคลุม ฯลฯ

1.7.6 เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง หมายถึง เครื่องแต่งกายสตรีชุดลำลองโดยเมื่อสวมใส่แล้ว จะอยู่ในตำแหน่งใต้จุดเอวลงไป เช่น กางเกง กระโปรง ฯลฯ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ผู้วิจัยได้มีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งเป็นหัวข้อ ตามลำดับดังนี้

2.1 แนวความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ความเป็นมาและเครื่องแต่งกายของไทย

2.1.1.1 ความเป็นมาของไทย

2.1.1.2 ตัวละครของไทย

2.1.1.3 เครื่องแต่งกายของไทย

2.1.2 หลักการออกแบบ

2.1.2.1 องค์ประกอบของการออกแบบ

2.1.2.2 แนวโน้มเทรนด์แฟชั่น 2018

2.1.3 การพิมพ์ผ้า

2.1.3.1 การออกแบบลายพิมพ์

2.1.3.2 การพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer print)

2.1.3.3 ผ้าที่ใช้ในการพิมพ์ลายด้วยการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer print)

2.1.4 ชุดลำลองสตรี

2.1.4.1 รูปแบบของเสื้อผ้า

2.1.4.2 ประเภทรูปแบบเสื้อผ้า

2.1.4.3 การแบ่งโอกาสสวมใส่เป็นเกณฑ์

2.1.4.4 ชุดลำลอง

2.1.5 ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อ

2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 ความเป็นมาและเครื่องแต่งกายของไทย

2.2.1.1 ความเป็นมาของไทย

โขนเป็นนาฏกรรมที่สูงส่งและสง่างามซึ่งได้รังสรรค์ขึ้นในราชสำนัก โขนนิยมเล่นเรื่องรามเกียรติ์เพื่อเทิดพระเกียรติยศและพระบารมีของพระมหากษัตริยาธิราชสืบเนื่องมาอย่างไม่ขาดสายนับเป็นเวลาหลายร้อยปี (มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง, 2552) นักวิชาการนาฏศิลป์เชื่อว่า โขนเป็นมหรสพที่ก่อรูปหล่อหลอมขึ้นจากศิลปวิทยาการหลายสาขาที่มีมาก่อน ได้แก่ ระบาย รำ เต้น

กระบี่กระบอง หนัง(หนังใหญ่) การเล่นตีกด้าบรพรหรือชกนาคตีกด้าบรพร รวมทั้งคติความเชื่อของสังคมในอดีตกาล(กรมศิลปากร,2552) การสืบค้นความหมายและที่มาของคำว่า “โขน” มีผู้สันนิษฐานไว้หลายทาง ทางหนึ่งคือ ดูเทียบจากการออกเสียงที่มีสำเนียงเดียวกันซึ่งพบว่าในภาษาเบงกาลีมีคำที่ใช้้ออกเสียงว่า ชละ หรือโซล หรือ โขพะ หมายถึง เครื่องดนตรีชนิดหนึ่งใช้ตี รูปร่างคล้ายตะโพน ในภาษาทมิฬก็มีคำที่ออกเสียงว่า โกล หรือ โกลัม หมายถึง การตกแต่งประดับร่างกายให้รู้ว่าเป็นเพศใด ขณะที่ภาษาอหร่านก็พบคำที่ออกเสียงว่า ความ หรือ โขน หมายถึง ผู้ขับร้องแทนตัวตุ๊กตาหรือหุ่นส่วนในภาษาเขมรก็มีคำว่า ละคอนโขน เป็นการแสดงที่ด้วยักษ์ ตัวลิง ใส่หน้ากากปิดหน้า ส่วนตัวพระตัวนาง เปิดหน้า และแสดงเรื่องราวเกียรติ นักวิชาการสันนิษฐานว่าไทยนำคำศัพท์นี้มาแตกเป็น 2 คำใช้ใน 2 ความหมาย คำแรกคำไว้ให้มี 2 พยางค์ ออกเสียงว่า “ละคร” หมายถึงการแสดงอย่างหนึ่ง อีกคำหนึ่งตัดเหลือเพียงพยางค์เดียวว่า “โขน” ใช้หมายถึงการแสดงเรื่องราวเกียรติเรื่องเดียว (วารสารวัฒนธรรม ฉบับที่4/ตุลาคม-ธันวาคม2559 : หน้า4-17) นับแต่ครั้งโบราณมา โขนเป็นนาฏศิลป์ที่จัดแสดงเฉพาะในงานใหญ่ เช่น งานพระราชพิธีต่างๆ งานต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง และงานตามวาระสำคัญอื่นๆ การเล่นโขนเป็นกิจการใหญ่ที่ละเอียดพิสดาร นับแต่การคัดเลือกผู้แสดงที่ล้วนแต่เป็นลูกหลานข้าราชการในรั้วในวัง การฝึกหัดที่เข้มงวดมีแบบแผน อีกทั้งมีองค์ประกอบของการแสดงที่ทรงคุณค่าทางศิลปะหลายแขนง ได้แก่ บทพากย์เจรจาและบทร้องที่ประพันธ์โดยศิลปินชั้นครู ดนตรีปี่พาทย์ที่ต้องบรรเลงโดยผู้ชำนาญ รวมทั้งการประดิษฐ์เครื่องแต่งตัวของตัวโขนที่ล้วนงามวิจิตรและประณีตตามขนบและจารีต วรรณคดีที่นิยมนำมาเล่นโขนคือรามเกียรติ์ เรื่องดังกล่าวมีเหตุการณ์เกี่ยวแก่การอวดารของพระนารายณ์มาเป็นพระรามเพื่อปราบยุคเข็ญในโลกมนุษย์ เนื้อเรื่องในส่วนนี้จึงสอดคล้องอย่างพอเหมาะกับความคิดความเชื่อว่าพระมหากษัตริย์ไทยเปรียบเสมือนพระนารายณ์อวดารมาเพื่อปกครองบ้านเมืองให้สงบร่มเย็น ขจัดเหล่าคนพาลและศัตรูทั้งหลายให้หมดสิ้นไป นอกจากนั้นตัวละครสำคัญในเรื่องยังแสดงให้เห็นคุณธรรมในการดำเนินชีวิตที่หลากหลาย เช่น กษัตริย์ต้องทรงปกครองด้วยธรรมอันควรแก่กษัตริย์ มีความยุติธรรมเป็นอาทิ ทหารและข้าราชการต้องปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์จงรักภักดีต่อเจ้านาย และมีความกล้าหาญชาญชัยในการศึก เมื่อเวลาผ่านไป การแสดงโขนมิได้จำกัดอยู่เพียงในราชสำนักอีกต่อไป เจ้านายและข้าราชการได้รับพระบรมราชานุญาตให้จัดการแสดงขึ้นได้ และในเวลาต่อมาได้เกิดสถาบันต่างๆ ขึ้นเพื่อธำรงรักษาศิลปะโขนด้วยการสืบสานวิชาจากศิลปินชั้นครูสู่ศิษย์ และยังมี การจัดแสดงในวาระต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ จนถึงวันนี้ประชาชนทั่วไปจึงได้ร่วมรับสุนทรียะแห่งโขน นาฏศิลป์ล้ำค่านี้ซึ่งยังคงยิ่งใหญ่เป็นศิลปะของชาติอันน่าภาคภูมิใจ (มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง,2552) วิวัฒนาการของโขนการแสดงสมัยแรกๆคงจะเล่นกันกลางสนามเช่นเดียวกับ ชกนาคตีกด้าบรพร ไม่มีการปลูกโรงให้เล่นเมื่อได้รับความนิยมต่อมาจึงมีการคิดแก้ไขวิธีการเล่น ในสมัยที่โขนกำลังได้รับความนิยมและมีวิวัฒนาการมาตามลำดับนั้น การเล่นหนังใหญ่ ละคร ระบำก็ยังมีอยู่ การเล่นโขนได้ก้าวหน้ามาเป็นศิลปะการแสดงบนเวที แต่ก็คงจะมีการเล่นโขนกลางสนามอยู่บ้าง ซึ่งแบ่งตามลักษณะที่แสดงเป็น 5 ประเภท คือ

1) โขนกลางแปลง เป็นการแสดงโขนกลางสนามบนพื้นดิน (กรมศิลปากร,2556) โดยตกแต่งภูมิทัศน์และธรรมชาติโดยรอบขึ้นเป็นฉาก ไม่ต้องปลูกสร้างโรง (กระทรวงวัฒนธรรม,2558) การแสดงโขนแบบนี้มีการยกทัพและการรบกัน ดนตรีที่บรรเลงประกอบ

ก็จะบรรเลงเฉพาะเพลงหน้าพาทย์ประกอบการยกทัพและรบกันเท่านั้น บนโขนใช้แต่คำพากย์และคำเจรจา เน้นการดำเนินเรื่อง

2) โขนนั่งราวหรือโขนโรงนอก เป็นการแสดงโขนบนโรงมโหรีราวพาดยาวตามส่วนขนานกับเวทีของโรงโขนเพื่อให้ตัวนายโรงและตัวเอกนั่งและรำ ช่องว่างระหว่างราวพาดกับฉากมีไว้เพื่อให้ตัวโขนเดินได้ รอบราวมีประตูเข้าออก 2 ข้าง เมื่อตัวโขนออกมาแล้วจะไปนั่งประจำที่บนราวซึ่งสมมติว่าเป็นเตียงหรือที่นั่งประจำตำแหน่ง ดำเนินเรื่องด้วยการพากย์เจรจา ใช้เพลงหน้าพาทย์ เช่น เพลงกราวใน กราวนอก คุกพาทย์ และตระนิมิต เป็นต้น มีวงปี่พาทย์ 2 วง ตั้งทางซ้ายและทางขวาของโรงเรียกว่าวงห้วงท้าย(กรมศิลปากร,2556)

3) โขนหน้าจอ “จอ” ในที่นี้หมายถึงจอผ้าขาว มีระบายรอบ ทำด้วยผ้าดิบ(กรมศิลปากร,2558) เป็นโขนประเภทหนึ่ง que พัฒนามาจากการแสดงหนังใหญ่ คือมีการแต่งตัวโขนออกมาแสดงหน้าจอหนังใหญ่ โดยเจาะผ้าดิบทั้ง 2 ข้าง ทำเป็นช่องประตูเข้าออก ด้านขวาของเวทีเป็นซุ้มประตูค่ายพลับพลาของพระราม ด้านซ้ายของเวทีเป็นซุ้มประตูปราสาทราชวังกรุงลงกาของทศกัณฐ์ กลางฉากตอนบนจะเขียนรูปเมฆลาล้อแก้วด้านหนึ่งรูปรามสูรเหนือขึ้นไปเขียนรูปดวงพระอาทิตย์และพระจันทร์ด้านละดวง ยกพื้นจอขึ้นลาดกระดานปูเสื่อ มีลูกกรงล้อมรอบกั้นคนดูมิให้เข้ามา คนตรีจะบรรเลงบนพื้นโรงโขนหลังจอหนังใหญ่ที่ยกจอขึ้นเหนือพื้นเวที ผู้บรรเลงจะมองเห็นผู้แสดงผ่านช่องว่างระหว่างจอหนังกับ พื้นเวทีซึ่งมีเชือกผูกตรึงยึดจอไว้(กรมศิลปากร,2556)

4) โขนโรงใน เป็นโขนประเภทหนึ่ง que พัฒนามาจาก “หนังจับระบำหน้าจอ” และ “หนังติดหัวโขน” ซึ่งเอาละครมาเล่นระบำแทนตัวหนังสลักกับการเชิดหนังใหญ่ ศิลปะแห่งการเล่นหน้าจอหนังเริ่มผสมปะปนกันมากขึ้นโดยมีการนำการเต้น การพากย์ การเจรจา และการรำเพลงหน้าพาทย์อย่างโขนมาประสมกับระบำ รำ ฟ้อน ประกอบการขับร้องและเพลงประกอบกิริยาอาการของคนตรีแบบละครในด้วยลีลาท่ารำที่ประณีตงดงาม

5) โขนฉาก เป็นโขนประเภทหนึ่ง que พัฒนาขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นพระดำริของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ โดยนำรูปแบบการสร้างฉากและแบ่งฉากมาใช้ประกอบการแสดงเหมือนละครดึกดำบรรพ์ ส่วนวิธีการแสดงแบบโขนโรงใน คือ การพากย์ เจรจา และขับร้อง มีระบำประกอบการแสดงด้วย ลักษณะของฉากที่ประดิษฐ์ขึ้นให้สอดคล้องตามท้องเรื่อง (กรมศิลปากร,2556) ระยะเวลาต่อมาคือผู้แสดงตัวพระและตัวนางเปิดหน้าฉาก โดยสวมมงกุฎและชฎาอย่างในละครใน แต่โขนก็ยังคงรักษาแบบแผนเดิมไว้ คือผู้แสดงไม่พูดเองร้องเอง ยังคงให้คนร้อง คนพากย์เจรจเป็นผู้ทำหน้าที่พูดและร้องแทนจนถึงปัจจุบัน เว้นแต่ตัวประกอบที่เรียกว่า “ตัวตลก” จะมีอิสระในการแสดงสามารถพูดดำเนินเรื่องได้ด้วยตัวเอง ลักษณะพิเศษอีกประการหนึ่งของการแสดงโขน คือ เรื่องที่ใช้ในการแสดงโขนมีเพียงเรื่องเดียว “รามเกียรติ์”(กระทรวงวัฒนธรรม,2558)

2.1.1.2 ตัวละครโขนไทย ตัวโขนในเรื่องรามเกียรติ์ แบ่งออกได้เป็น 4 ฝ่าย ดังนี้

1) ฝ่ายพระ อาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1.1) พระใหญ่ เช่น พระอิศวร พระนารายณ์ พระพรหม เทวดา

ท้าวทศรถ พระราม เป็นต้น

- 1.2) พระน้อย เช่น พระพรต พระลักษมณ์ พระสัตรุด เป็นต้น
- 1.3) พระเสนา เช่น สุมันตัน
- 1.4) เสนาพระ เช่น พวกไพร่พล
- 2) ฝ่ายนาง อาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ
 - 2.1) นางตัวเอก เช่น พระอูมา พระลักษมี พระสุรัสวดี นางสีดา เป็นต้น
 - 2.2) นางตัวรอง เช่น นางตรีชฎา นางเบญกาย นางสุวรรณกันยุมา เป็นต้น
 - 2.3) นางก้านัล เช่น นางค่อมกุกจี นางแก้วแก้ว นางสนม เป็นต้น
- 3) ฝ่ายยักษ์ อาจแบ่งได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้
 - 3.1) ยักษ์ใหญ่ เช่น ทศกัณฐ์ เป็นต้น
 - 3.2) ยักษ์น้อย เช่น พิเภก อินทรชิต เป็นต้น
 - 3.3) ยักษ์ต่างเมือง เช่น มัยราพณ์ แสงอาทิตย์ สุริยาภพ เป็นต้น
 - 3.4) ยักษ์เสนา เช่น มโหทร เปาวนาสูร
 - 3.5) เสนายักษ์ เช่น กาลสูร การุณราช สุกसार เป็นต้น
 - 3.6) เชนยักษ์ เช่น พวกพลยักษ์
- 4) ฝ่ายลิง อาจแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้
 - 4.1) พญาวานร ได้แก่ ท้าวมหาชมพู พญาอากาศหรือพาลี ชามพวราช สุครีพ หนุมาน นิลพัท องคต นิลนนท์ เป็นต้น
 - 4.2) สิบแปดมงกุฎ ได้แก่ ไวยบุตร เกสรทมาลา ไชยามพวาน เป็นต้น
 - 4.3) เตียวเพชร ได้แก่ ปิงคลา ทวิพิท วาหุโรม เป็นต้น
 - 4.4) จิ้งเกียง ได้แก่ ไม่ปรากฏว่ามีกี่ตัว และชื่ออะไรบ้าง
 - 4.5) เชนลิง ได้แก่ พลลิงสำหรับการแสดงโขนในปัจจุบันไม่มีเตียวเพชรและจิ้งเกียง

โขนแสดงอยู่เพียงเรื่องเดียวคือ รามเกียรติ์ อันมีเค้าโครงมาจาก “รามายณ” ของอินเดียว่าด้วยเรื่องของนารายณ์อวตารมาเพื่อปราบนทุกซึ่งมาเกิดใหม่เป็นเจ้ายักษ์นามทศกัณฐ์ครองกรุงลงกา จากปุมหลังที่นทุกเป็นยักษ์ที่เฝ้าประตูขึ้นสวรรค์ และถูกกลั่นแกล้ง จนพระอิศวรสงสารจึงให้พร“นิ้วเพชร” ซึ่งใครตายได้ตั้งใจ ทำให้นทุกเหิมเกริม จนพระนารายณ์ต้องมาปราบ จากนั้นจึงดำเนินเรื่องต่อเป็นวรรณคดียาวหลายสิบตอนว่าด้วยศึกชิงนางระหว่างคนกับยักษ์ โดยมีลิงเป็นผู้ช่วย แต่ไม่ใช่ศึกธรรมดา เพราะฝ่ายคนนั้นคือองค์นารายณ์อวตาร สืบเนื่องจากจุดประสงค์เริ่มต้นของโขนที่เป็นการละเล่นศักดิ์สิทธิ์ จึงแสดงเพียงเรื่องรามเกียรติ์ เพราะเป็นการเชิดชูองค์นารายณ์อันหมายถึงการสรรเสริญพระเกียรติของพระเจ้าแผ่นดินที่เชื่อว่าเป็นสมมุติเทพ และด้วยแก่นเรื่องสำคัญที่บอกถึงสัจธรรมว่าสุดท้ายแล้ว ธรรมะย่อมชนะอธรรม รามเกียรติ์จึงเป็นเรื่องราวที่เป็นอมตะ (วารสารวัฒนธรรม ฉบับที่4/ตุลาคม-ธันวาคม2559 : หน้า4-17)

พงศ์นารายณ์

พระราม (โอรสท้าวทศรถ องค์ที่1 และเป็นกษัตริย์กรุงศรีอยุธยา องค์ที่4) คือ พระรายณ์อวตารลงมาเกิดเพื่อปราบทศกัณฐ์ เป็นโอรสท้าวทศรถกับนางเกาสุริยา มีมเหสี ชื่อ สีดา พระโอรส ชื่อ พระมงกุฎ เมื่อรับสตัยท้าวทศรถผู้เป็นบิดาออกเดินป่า 14 ปี พร้อมด้วยสีดา และ

พระลักษมณ์น้องชายต่างมารดา จนทศกัณฐ์มาลอบลักพานางสีดาไปไว้ยังกรุงลงกา จึงได้ยกไพร่พล วานรไปทำศึกสังหารทศกัณฐ์ตาย รับนางสีดากลับคืนยังกรุงศรีอยุธยา ต่อมาเกิดมีเรื่องเข้าใจผิด พระอิศวรจึงทรงไกล่เกลี่ยให้ทั้งสองพระองค์คืนดีกัน แล้วทรงจัดงานอภิเษกให้เป็นครั้งที่สอง

นางสีดา (มเหสีพระราม) คือ พระลักษมณ์ เทพชายาพระนารายณ์ อวตาร ลงมาเกิดเป็นคู่พระราม เป็นธิดาของทศกัณฐ์กับนางมณโฑ เกิดจากการที่นางมณโฑได้กินข้าวทิพย์ ครึ่งปั้นที่นางกากกนาสูรนำมาให้ แต่เมื่อกำเนิดออกมาร้องว่า “ผลาญราพณ์” ถึง 3 ครั้ง พิเภก และ บุโรหิตโหราจารย์ทำนายว่าเป็นกาลกนิ ทศกัณฐ์จึงให้นำไปใส่ผอบลอยน้ำ พระฤๅษชนกมาพบเก็บไป เลี้ยง โดยใส่ผอบฝังไว้ใต้ดิน จนเมื่อครบ 16 ปี พระฤๅษชนกเบื้อหน่ายบำเพ็ญภาวนาใครจะกลับไป ครองเมืองมิลิลา จึงไถนางขึ้นมา ตั้งชื่อว่า สีดา แปลว่า รอยไถ ต่อมานางได้เป็นมเหสีของพระราม เมื่อพระรามออกเดินป่าได้ขอติดตามมาปรนนิบัติ จนถูกทศกัณฐ์ลักพาตัวไปกรุงลงกา พระรามจึงยก ไพร่พลวานรตามไปทำสงครามสังหารทศกัณฐ์ตายแล้วรับนางสีดากลับคืนไปกรุงศรีอยุธยา

พงศาวาร ตัวโขนฝ่ายลิง

หนุมาน พญาวานร (ลิงเผือก) บุตรพระพายกับนางสวาหะ เกิดจากเทพ อวรุฑ คือ ตรี จักร คทา และกำลังของพระอิศวร ทรงให้พระพายนำไปซัดใส่ในปากนางสวาหะ และ มอบหมายให้ทั้งสองเป็นพ่อแม่ เมื่อเกิดแผ่นโผนออกมาจากปากแม่ มีลักษณะพิเศษ คือ มีกฤษณกล ขน เพชร เขี้ยวแก้ว หาวเป็นดาวเดือน สามารถแปลงฤทธิ์เป็นสี่หน้า แปดมือ มีบทบาทเป็นทหารเอก สำคัญของพระรามในการปราบบรรดาอสูรพงศ์ต่างๆ และมีส่วนสำคัญในการสังหารทศกัณฐ์ เมื่อเสร็จศึกลงกาได้บรรดาศักดิ์เป็นพระยานุชิตจักรกฤษณ์พิพรรธพงศา พระรามมอบกรุงอโยธยาให้ครอง ครั้งหนึ่งแต่ถวยคืน จึงสร้างเมืองนพบุรีให้ครอง หนุมานมีภรรยา 6 นาง คือ นางบุษมาลี นาง เบญกาย นางสุพรรณมัจฉา นางวานรินทร์ นางมณโฑ และนางสุวรรณกันยุมา มีบุตร 2 คน คือ อสุรผัดและมัจฉานุ(กระทรวงวัฒนธรรม,2558)

2.1.1.3 เครื่องแต่งกายโขนไทย

เครื่องแต่งกายนับเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การแสดงมีความสวยงาม เพราะ ช่วยแสดงฐานะและลักษณะของตัวละคร บ่งบอกให้ผู้ดูรู้ถึงลำดับศักดิ์และเชื้อชาติ ทำให้ผู้ชมเห็น ภาพพจน์ที่เด่นชัดขึ้น โดยเครื่องแต่งกายที่ใช้จะเป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบมากเครื่องทรงของ กษัตริย์ ที่มีลักษณะการแต่งกายในหลายรูปแบบ เห็นได้จากเครื่องทรงที่มีทั้งแบบทรงเครื่องต้น แบบ ทรงประพาส ซึ่งแต่ละชนิดแต่ละอย่างทีกล่าวไปนั้นจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน อีกทั้งเครื่องแต่ง กายหรือเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมความเป็นชาติได้เป็นอย่างดี คนไทยมีความพิถีพิถันและความละเอียดอ่อนเป็นผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านหัตถศิลป์ที่ต้องใช้ ฝีมือในการประดิษฐ์คิดค้น เพื่อให้เกิดความวิจิตรบรรจงมากที่สุด(กรมศิลปากร,2547)

เครื่องแต่งกายและศิลปะการแต่งหน้าโขนละครไทยนั้น สืบทอดติดต่อกัน มาจากอดีตอันยาวนานตั้งแต่เริ่มประวัติศาสตร์ไทยจนถึงปัจจุบัน โดยได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ ทั้งที่ใกล้เคียงในภาคพื้นเอเชียอาคเนย์และจากมหาประเทศในเอเชียซึ่งเป็นต้นฉบับของนาฏศิลป์และ วรรณกรรมละครคอนคืออินเดียและจีนในเฉพาะบางด้าน(ธนาคารกรุงเทพ,2541)

เครื่องแต่งตัวซึ่งถือว่าเป็นแบบฉบับมี 2 กลุ่มคือ เครื่องแต่งตัวพระ และ เครื่องแต่งตัวนาง ที่เรียกว่าเครื่องแต่งตัวยืนเครื่อง ซึ่งเป็นแบบฉบับที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยอยุธยา

และได้ยึดถือสืบมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเป็นต้นแบบในการดัดแปลงเครื่องแต่งตัวอื่นเครื่องชุดอื่นๆ เช่น เครื่องแต่งตัวยักษ์ และเครื่องแต่งตัวลิง และชุดสัตว์ต่างๆอีกมากมาย

แบบฉบับของเครื่องแต่งกายตัวโขนมีตำนานกล่าวไว้ว่า ถ้ายแบบมาจากเครื่องยศศักดิ์ของท้าวพระยาแต่ดึกดำบรรพ์ เมื่อมีผู้ศึกษาเปรียบเทียบในเวลาต่อมาพบว่ามีส่วนประกอบหลายอย่างในเครื่องแต่งตัวโขนใกล้เคียงกับเครื่องต้นเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ เช่น ฉลองพระกรน้อย ฉลองพระองค์ สีย่นอก รัตพระองค์หนามขนุน รัตพระองค์แครง และพระภูษาวิหีจีบโจง เป็นต้น เมื่อเป็นเช่นนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช จึงทรงออกพระราชกำหนดไว้ในกฎหมายตราสามดวง ห้ามมิให้เจ้านายและข้าราชการที่รวบรวมผู้คนขึ้นฝึกหัดโขนละครขึ้นใหม่ ตลอดจนคณะละครนอกวงทั่วไป คิดแบบอย่างสร้างเครื่องแต่งตัวโขนละครให้มีลักษณะลอกเลียนเครื่องต้นเป็นอันขาด อย่างไรก็ตาม ต่อมาพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงออกประกาศไม่ห้ามปรามการเล่นละครในเลียนแบบของหลวง จึงเสมือนผ่อนผันข้อห้ามเรื่องเครื่องแต่งตัวไปด้วยโดยปริยาย (มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง,2552) ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.1



ภาพที่ 2.1 เครื่องแต่งตัวพระและนาง ที่เรียกว่าเครื่องแต่งตัวโขนเครื่องที่มา: มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง (2552)

1) ส่วนประกอบของเครื่องแต่งกายโขนไทย

เครื่องแต่งกายโขนเห็นได้ชัดว่า เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบมาจากเครื่องต้นหรือเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ กล่าวคือ มีชื่อเรียกชิ้นส่วนของเครื่องแต่งกายที่ตรงกัน มีรูปร่างลักษณะที่ใกล้เคียงกัน มีการนำไปใช้ในแบบอย่างเดียวกัน จึงนับได้ว่าเครื่องแต่งกายโขนเป็นศิลปะสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีต วิจิตร ดงาม ตามความเชื่อในทางศาสนาพราหมณ์หรือฮินดูที่ได้เข้ามาเผยแพร่สู่ประเทศไทยแต่ครั้งอดีต ส่งผลให้ประชาชนชาวไทยแต่โบราณมีความเชื่อว่า พระมหากษัตริย์คือผู้สืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า เพื่อที่จะมาปกครองบ้านเมืองให้ได้รับความร่มเย็นเป็นสุข ดังนั้นพระมหากษัตริย์จึงได้รับการยกย่องให้เป็นสมมติเทพ จินตนาการในเรื่องที่เกี่ยวกับเทพเจ้าต่างๆ เกิดไปตามศรัทธาของแต่ละชุมชน และเพื่อยกย่องให้เทพเจ้าเหล่านั้นมีฐานะที่อยู่สูงกว่าปวงชนทั่วไป จึงเกิดการสมมติคุณลักษณะของปวงเทพเจ้าในทุกๆด้านที่เห็นได้ชัด

อย่างหนึ่ง คือ เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบต่างๆของเครื่องแต่งกายเทพเจ้า จะถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยความวิจิตรพิศดาร สุดแท้แต่ละชุมชนที่จะสามารถจินตนาการแล้วคิดประดิษฐ์กันขึ้น เห็นได้จากงานประติมากรรม และงานจิตรกรรมต่างๆ เมื่อความเชื่อในเรื่องของพระมหากษัตริย์เป็นองค์สมมติเทพ มีความแพร่หลายและเด่นชัดมากขึ้น ก็เกิดการกำหนดรูปร่างลักษณะเครื่องแต่งกายที่สามารถใช้ได้จริงกับบุคคลที่ยกย่องให้อยู่สูงกว่าปุถุชนสามัญ จินตนาการในเรื่องของเทพที่มาสอดคล้องกับองค์พระมหากษัตริย์ จึงเกิดการถ่ายทอดแนวความคิดผนวกกับจินตนาการของช่าง นำมาสร้างเป็นเครื่องต้นเครื่องทรง โดยให้มีความพิเศษสมกับฐานะของบุคคลที่ถูกยกย่องให้เป็นพระมหากษัตริย์ ในตำนานนิทาน นิยาย หรือละครพื้นบ้าน ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับจักรๆ วงศ์ๆ กษัตริย์มักถูกยกย่องว่าสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า ถึงแม้ต่อมาภายหลังได้ปรับแต่งวรรณกรรมเรื่องเด่นๆ ให้เป็นวรรณคดี เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกษัตริย์ก็ยังนิยมยกย่องให้สืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้าเช่นเดิม ดังเช่น วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ พระรามคืออวตารปางหนึ่งของพระนารายณ์ ถึงแม้ว่าพระรามจะเป็นมนุษย์เดินดิน แต่ก็มีฐานะเป็นพระมหากษัตริย์ และที่สำคัญคือมีเชื้อสายมาจากเทพเจ้า ดังนั้นการกำหนดเครื่องแต่งกาย ต้องคิดสรรคให้ สมฐานันดรศักดิ์แห่งความเป็นเทพเจ้าจึงมีการกำหนดสีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดังตัวอย่างที่ปรากฏอยู่ในบทละคร เรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ตอนพระรามพระลักษมณ์แต่งองค์ทรงเครื่อง จะข้ามสมุทรไปเมืองลงกา ดังนี้

“พระหริวงศ์ทรงทิพย์ภูษา	เครื่องหงส์กาบผกาช่อห้อย
พระลักษมณ์ทรงผ้ากำนกระหนกลอย	ชายไหวช่อช้อยชายแครง
สอดใส่ฉลององค์ทรงประพาส	พินดาฉลุเครือแย่ง
ทับทรวงประดับเพชรแดง	ตาบทิตลายแทงสังวาลวัลย์
พาหุรัดทองกรมังกรพด	สลับด้วยมรกตมุกดาคั่น
อำมรงค์เพชรรายเรือนสุบรรณ	มงกุฎแก้วเทวัญสว่างาม”

จากหนังสือเรื่อง “ การศึกษาและการพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการแต่งกายยืนเครื่อง” ของกรมศิลปากร แสดงให้เห็นชัดว่า เครื่องแต่งกายโขนมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

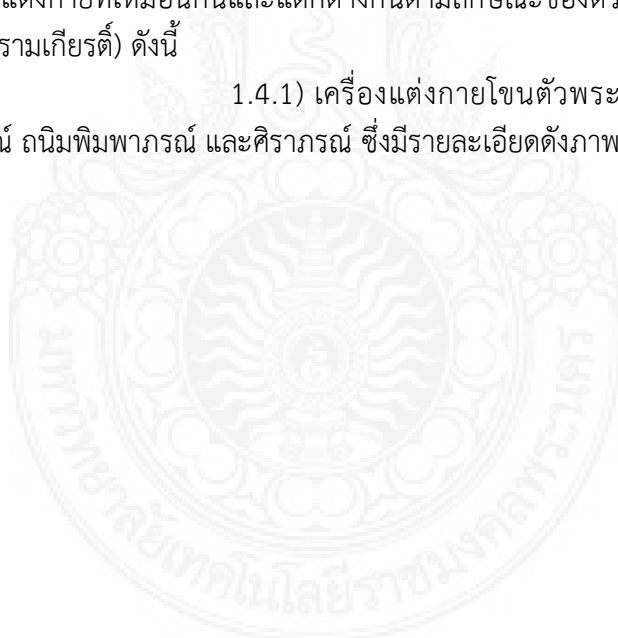
- 1.1) ศิราภรณ์ หมายถึง เครื่องประดับศีรษะของตัวโขน ได้แก่
 - 1.1.1) ตัวพระ ได้แก่ ชฎา
 - 1.1.2) ตัวนาง ได้แก่ มงกุฎกษัตริย์
 - 1.1.3) ตัวยักษ์ ได้แก่ ศิระษะยักษ์
 - 1.1.4) ตัวลิง ได้แก่ ศิระษะลิง
- 1.2) ถนิมพิมพาภรณ์ หมายถึง เครื่องประดับกาย ได้แก่
 - 1.2.1) กำไลเท้าหรือ ข้อเท้า
 - 1.2.2) เข็มขัดหรือปิ่นแห่ง
 - 1.2.3) สังวาล (รวม ตาบทิศ และตาบหลัง)
 - 1.2.4) ทับทรวง

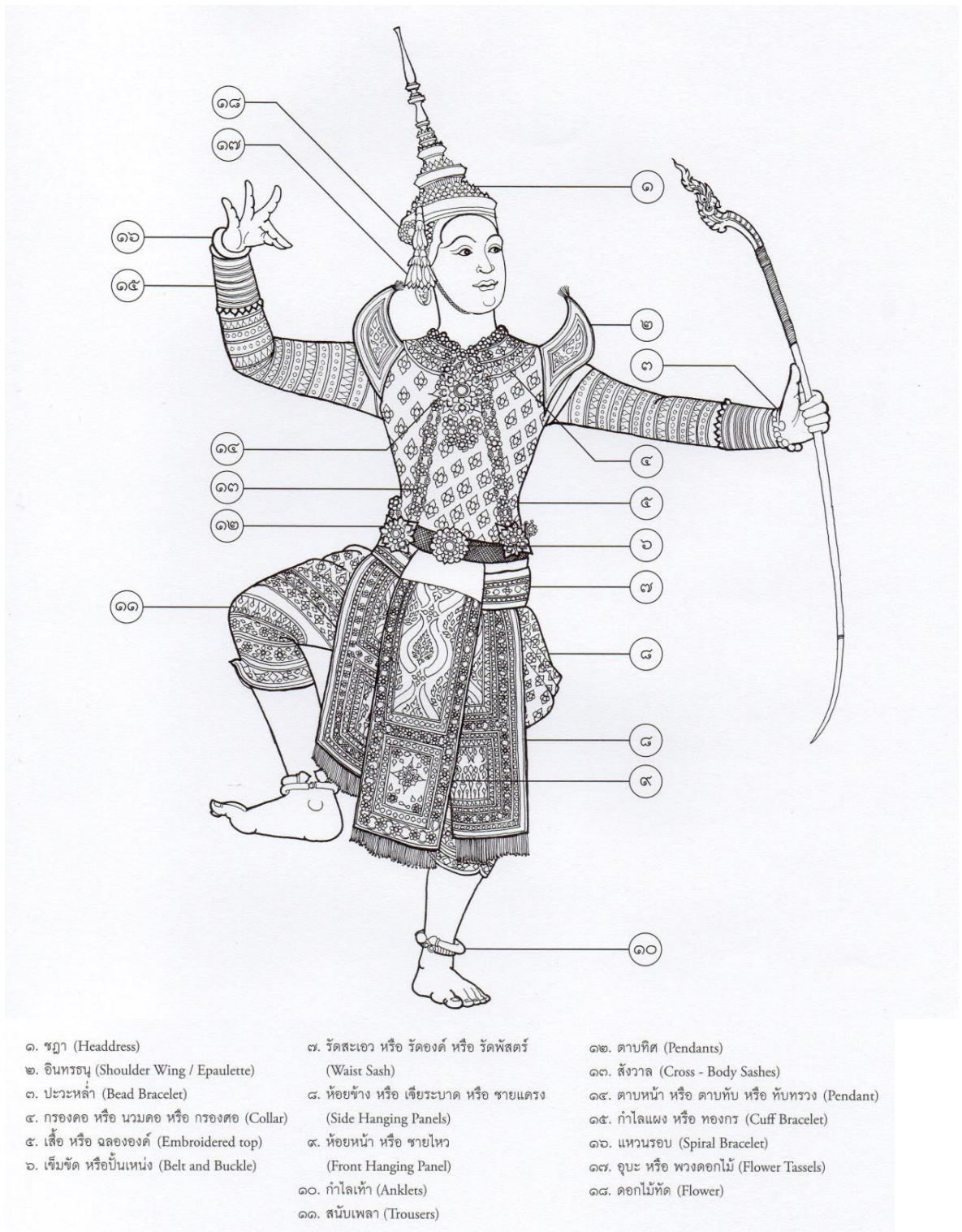
- 1.2.5) กำไลแผงหรือทองกร
- 1.2.6) กำมรงค์หรือแหวน
- 1.2.7) แหวนรอบ
- 1.2.8) ปะวะหล่ำ
- 1.3) พัสตราภรณ์ หมายถึง เครื่องนุ่งห่มที่เป็นผ้า ได้แก่
 - 1.3.1) สนับเพลาหรือกางเกง
 - 1.3.2) ผ้านุ่ง หรือภูษา หรือพระภูษา
 - 1.3.3) ห้อยข้าง หรือเจียรบาด หรือชายแครง
 - 1.3.4) ห้อยหน้า หรือชายไหว (รวมสุวรรณนกระถอบ ซึ่งปัก
 - 1.3.5) เสื่อหรือฉลององค์
 - 1.3.6) รัตสะเภาหรือรัตองค์
 - 1.3.7) กรองคอ หรือนวมคอ หรือกรองคอ

ลายเป็นชั้นเดียวกัน)

1.4) เครื่องแต่งกายยืนเครื่องโขน จัดแยกตามลักษณะแบ่งเป็นประเภทหลักสำคัญๆ ได้ 4 ประเภท คือ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง ทั้งสี่ประเภทนี้มีองค์ประกอบการแต่งกายที่เหมือนกันและแตกต่างกันตามลักษณะของตัวละครแต่ละตัวที่ถูกกำหนด (ตามสมญาภิธานรามเกียรติ์) ดังนี้

1.4.1) เครื่องแต่งกายโขนตัวพระ (พระราม) ประกอบด้วย เครื่องพัสตราภรณ์ ถนิมพิมพาภรณ์ และศิราภรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพที่ 2.2





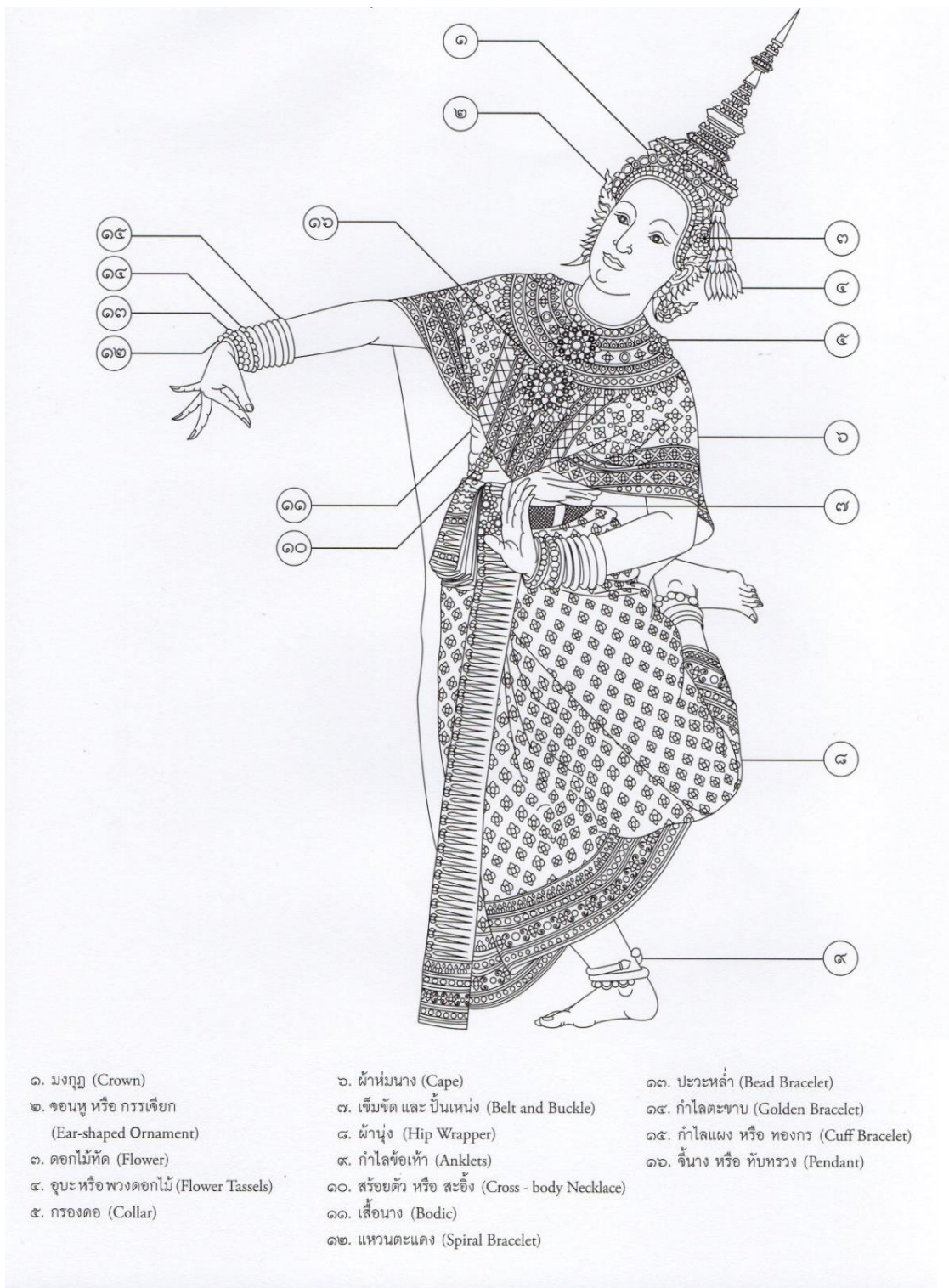
ภาพที่ 2.2 เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวพระ(พระราม)
ที่มา: โครงการชุดหนังสือมรดกไทย (2542)

- วิธีการแต่งกายเครื่องโขนตัวพระ (พระราม) การแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวพระ จะเริ่มจากช่วงล่าง ลำดับแรก คือ การสวมกำไลข้อเท้า(หัวบัว) และแหวนรอบ (แหวนรองกำไลข้อเท้า) อันเป็นเสมือนเครื่องประดับเท้า เพื่อมิให้ขาช่วงล่างโล่งเรียบเกินไป จากนั้นจึงจัดแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับของอุปกรณ์ที่ใช้ ดังนี้

1. ใส่สนับเพลา เสมือนเป็นกางเกงชั้นใน
2. นุ่งผ้าถุง (ใช้ผ้าถุงแบบจีบโจงหางหงส์) นุ่งทับสนับเพลาเป็นเสมือนการตกแต่งผ้าที่นุ่งไม่ให้ราบเรียบเกินไป ให้มีความวิจิตรประณีต และเป็นการยกย่องฐานันดรให้เห็นยศศักดิ์ที่เหมาะสมของตัวละคร
3. ใส่ห้อยข้างปิดทับผ้าถุง แยกชายขวาให้ชายห้อยข้างซ้ายออกเสมือนเป็นเครื่องตกแต่งให้ผ้าถุงดูวิจิตรขึ้น
4. ใส่เสื้อแล้วเย็บกลิ้งให้แนบตัวผู้แสดง สีเขียวแทนสีกายพระราม ลวดลายเป็นเสมือนตัวเสื้อที่พระรามสวมใส่
5. ใส่รัดสะเอวทับชายเสื้อเสมือนเป็นผ้าคาดเอว ปกปิดซ่อนชายเสื้อที่เกินออกมา และเป็นการเพิ่มความกระชับให้กับเสื้อและผ้าถุง
6. ใส่ห้อยหน้าตรงกลางระหว่างห้อยข้าง ปิดทับปมผ้าที่ผูกไว้เสมือนเป็นเครื่องตกแต่งผ้าถุงอีกชั้นหนึ่งอยู่ด้านนอกสุด
7. ใส่อินทรรณูที่ป่า เสมือนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง ช่วยให้ช่วงไหล่ดูผึ่งผายงดงามขึ้น
8. ใส่กรองคอทับคอเสื้อปกปิดความไม่เรียบร้อย เพิ่มความงดงามไม่ให้ช่วงคอโล่งเรียบเกินไป
9. ใส่ทับทรวง เป็นเครื่องประดับเสมือนสวมสายสร้อยพร้อมมีจี้ห้อยคอ
10. ใส่สังวาล เป็นเครื่องประดับชั้นนอก ให้ส่วนไขว้
11. ใส่เข็มขัด เป็นเครื่องประดับเอว อันเป็นความนิยมทั่วไป ที่นุ่งกางเกงหรือนุ่งผ้าถุงต้องมีสายเข็มขัดคาดป้องกันการเลื้อนหลุดและเพื่อความงดงาม
12. ใส่กำไลแฉง เป็นเครื่องประดับข้อมือ
13. ใส่แหวนรอบ (รองกำไลแฉง) และปะวะหล้า เป็นเครื่องประดับข้อมือเช่นกัน เพื่อเพิ่มความแวววาวในขณะแสดง ทำให้ปลายแขนดูไม่แข็งกระด้างเกินไป

เมื่อตกแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก่อนออกแสดง ผู้แสดงจึงสวมศิริราภรณ์ประดับศีรษะ คือ ชฎา (ชฎาพระยอดชัย)

1.4.2) เครื่องแต่งกายโขนตัวนาง (นางสีดา) ประกอบด้วยเครื่อง พัสตราภรณ์ ศิริราภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพที่ 2.3

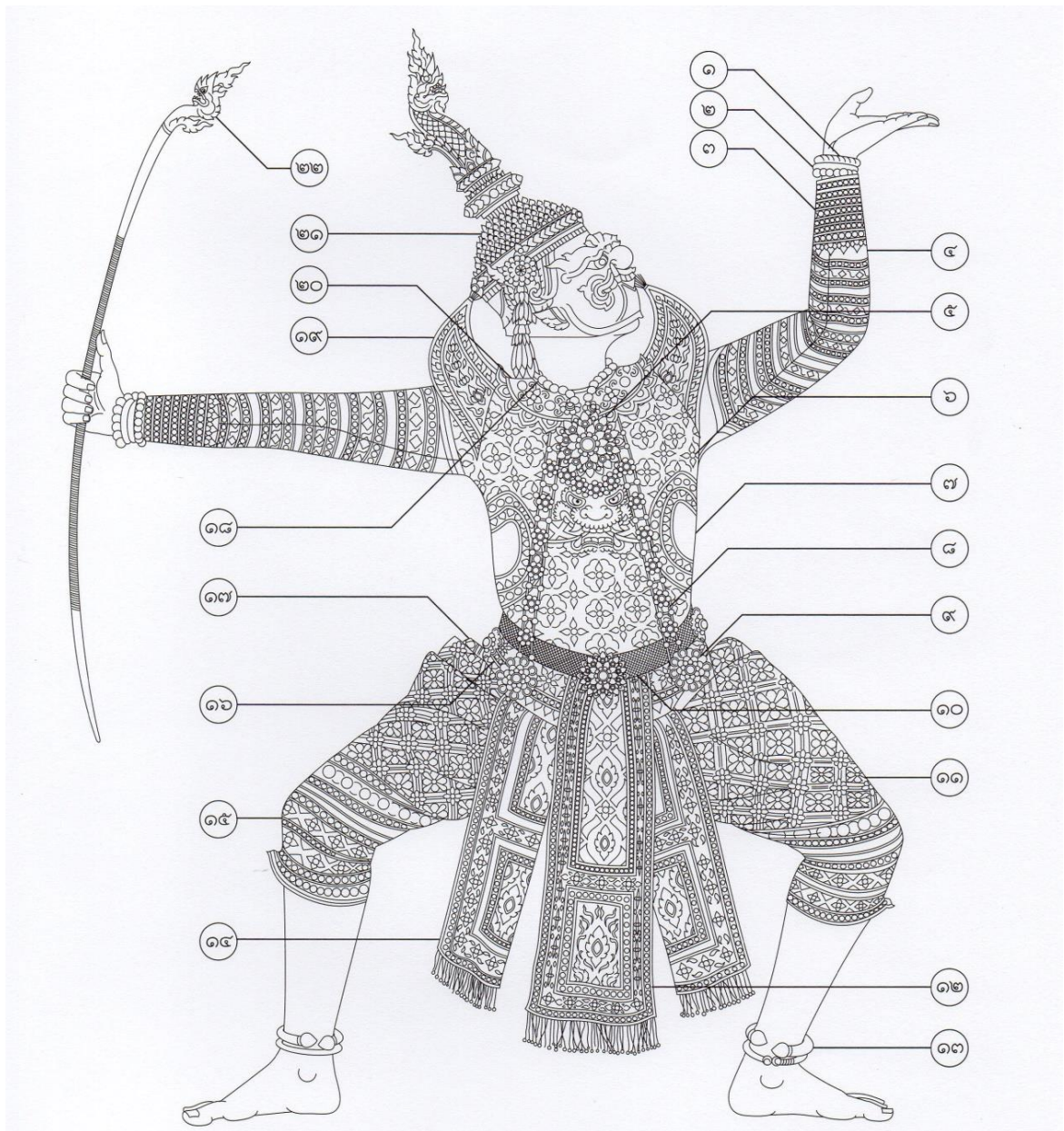


ภาพที่ 2.3 เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวนาง(นางสีดา)
 ที่มา: โครงการชุดหนังสือมรดกไทย (2542)

- วิธีการแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวนาง (นางสีดา) การแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวนาง เริ่มจากช่วงล่าง ลำดับแรก คือ การสวมกำไลข้อเท้าและแหวนรอบ (แหวนรองกำไลข้อเท้า) อันเป็นเสมือนเครื่องประดับเท้า และเป็นการบ่งบอกฐานะของตัวละคร เช่นเดียวกับของตัวพระ จากนั้นจึงจัดเครื่องแต่งกายตามลำดับของอุปกรณ์ที่ใช้ ดังนี้

- 1) ใส่เสื้อในนาง เป็นเสมือนเสื้อชั้นในของผู้หญิง ปกปิดของสงวน
 - 2) ห่มผ้าห่มนาง เป็นเสมือนสไบเฉียงสองชาย ที่ใช้ห่มปิดร่างกายช่วงบนของผู้หญิง
 - 3) นุ่งผ้าถุง ใช้ผ้ายก นุ่งแบบจีบหน้านาง ทั้งชายพกข้างขวา
 - 4) ใส่กรองคอ ห่มผ้าห่มนางรอบคอ เพื่อความงดงามให้ช่วงคอ ด้วยมีลวดลายกรองคอตัดกับลายผ้าห่มนาง
 - 5) ใส่จิ้งฉ่าง เป็นเครื่องประดับเสมือนสวมสายสร้อยพร้อม มีจี้ห้อยคอ
 - 6) ใส่เข็มขัด เป็นเครื่องประดับสะเอวสำหรับผู้หญิง เมื่อเวลานุ่งผ้าต้องมีสายเข็มขัดคาด ป้องกันการเลื้อนหลุด และเพื่อความงดงาม
 - 7) ใส่กำไลแฉง เป็นเครื่องประดับข้อมือเสมือนการใส่กำไลข้อมือ
 - 8) ใส่แหวนรอบ (แหวนรองกำไลแฉง) และปะวะหล้า เป็นเครื่องประดับข้อมือเช่นกัน เพื่อเพิ่มความแวววาวในขณะที่แสดงทำให้ปลายแขนดูไม่แข็งกระด้างเกินไป
- เมื่อตกแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับขั้นดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก่อนออกแสดงผู้แสดงจึงสวมศิราภรณ์ คือ มงกุฎกษัตริย์ (มงกุฎนาง ห้อยอุบะและดอกไม้ทัดด้านซ้าย)

1.4.3) เครื่องแต่งกายโขนตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ประกอบด้วย เครื่องพัศตราภรณ์ ศิราภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.4



- | | | |
|---|---|--|
| ๑. แหวนตะแดง (Spiral Bracelet) | ๘. สี่งวาล (Cross-Body Sashes) | ๑๕. สนับเพลา (Trousers) |
| ๒. ปะวะหล่ำ (Bead Bracelet) | ๙. ตาบทิศ (Pendants) | ๑๖. รัตสะเอว (Waist Sash) |
| ๓. กำไลแฝง หรือ ทองกร (Cuff Bracelet) | ๑๐. เข็มขัด และ ปั้นเหน่ง (Belt and Buckle) | ๑๗. ผ้าปิดก้น (Back Hanging Panel) |
| ๔. เสื้อตัวใน (Embroidered Jacket) | ๑๑. ผ้าถุง หรือ ผ้ายก (Hip Wrapper) | ๑๘. พวงประคำคอ (Necklace) |
| ๕. ทับทรวง (Pendant) | ๑๒. ห้อยหน้า หรือ ชายไหว (Front Hanging Panel) | ๑๙. อินทรธนู (Shoulder Wing / Epaulette) |
| ๖. เสื้อตัวนอก (Embroidered Outer Vest) | ๑๓. กำไลข้อเท้า (Anklets) | ๒๐. กรองคอ (Collar) |
| ๗. รัตอก (Armor Panels) | ๑๔. ห้อยข้าง หรือ เขียวระบาด หรือ ชายแครง (Side Hanging Panels) | ๒๑. หัวโขน (Mask) |
| | | ๒๒. คันศร (Bow) |

ภาพที่ 2.4 เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)
ที่มา: โครงการชุดหนังสือมรดกไทย (2542)

- วิธีการแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์)

การแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวยักษ์ จะเริ่มจากช่วงล่าง ลำดับแรก คือ การสวมกำไลเท้า และแหวนรอบ (แหวนรองกำไลเท้า) อันเป็นเสมือนเครื่องประดับเท้า เพื่อมิให้ขาช่วงล่างโล่งเรียบเกินไป จากนั้นจึงจัดแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับของอุปกรณ์ที่ใช้ ดังนี้

1) ใส่สนับเพลา เสมือนเป็นกางเกงชั้นในเช่นเดียวกับ

ตัวพระ

2) นุ่งผ้านุ่ง (ใช้ผ้ายกนุ่งแบบกันแป้น) นุ่งทับสนับ

เพลาเป็นเสมือนการตกแต่งผ้าที่นุ่งไม่ราบเรียบเกินไปให้มีความวิจิตรประณีตและให้มีลักษณะที่ดูเข้มแข็งทะมัดทะแมง แตกต่างไปจากการนุ่งผ้าของตัวพระ

3) ใส่ห้อยกัน ปิดทับผ้านุ่งกันแป้นด้านหลัง ช่วยเสริม

ให้ส่วนด้านหลังไม่ราบเรียบเกินไปและทำให้ดูแตกต่างไปจากการนุ่งหางหงส์ของตัวพระ

4) ใส่ห้อยข้าง ปิดทับผ้านุ่ง แยกซ้ายขวาเสมือนเป็น

เครื่องตกแต่งให้ผ้านุ่งดูวิจิตรขึ้น

5) ใส่เสื้อแล้วเย็บกลึงให้แนบตัวผู้แสดง สีเขียวแทน

สีกายทศกัณฐ์ ลวดลายเป็นเสมือนตัวเสื้อที่ทศกัณฐ์สวมใส่

6) ใส่รัดสะเอวทับชายเสื้อเสมือนเป็นผ้าคาดเอว

ปกปิดซ่อนชายเสื้อที่เกิน

7) ใส่ห้อยหน้า ตรงกลางระหว่างห้อยข้าง ปิดทับปม

ผ้าที่ผูกไว้เสมือนเป็นเครื่องตกแต่งผ้านุ่งอีกชั้นหนึ่งอยู่ด้านนอกสุด

8) ใส่อินทรธนูที่บ่า เสมือนเป็นเครื่องประดับอย่าง

หนึ่ง ช่วยให้ช่วงไหล่ดูมีผายดงามขึ้น

9) ใส่กรองคอทับคอเสื้อปกปิดความไม่เรียบร้อย เพิ่ม

ความงดงามไม่ให้ช่วงคอโล่งเรียบเกินไป

10) ติดรัดอก รัดอกเป็นเครื่องคาดอกชนิดหนึ่งเหมือน

เป็นเครื่องรางป้องกันภัย ด้วยมีเหตุว่าทศกัณฐ์ต้องการปกปิดริ้วรอยแห่งการพ่ายแพ้พระอิศวร รัดอกนี้จึงเป็นของเฉพาะตัวที่ทศกัณฐ์ต้องใช้ตลอดเวลา

11) ใส่เข็มขัด เป็นเครื่องประดับเอว อันเป็นความ

นิยมทั่วไป ที่นุ่งกางเกงหรือนุ่งผ้านุ่งต้องมีสายเข็มขัดคาดป้องกันการเลื่อนหลุดและเพื่อความงดงาม

12) ใส่ทับทรวง เป็นเครื่องประดับเสมือนสายสร้อยพร้อมมี

จีห้อยคอ

13) ใส่สังวาล เป็นเครื่องประดับชั้นนอก ให้ส่วนไขว้

อยู่ช่วงบนของทับทรวง

14) ใส่แหวนรอบ (แหวนรองกำไลแผง) และ

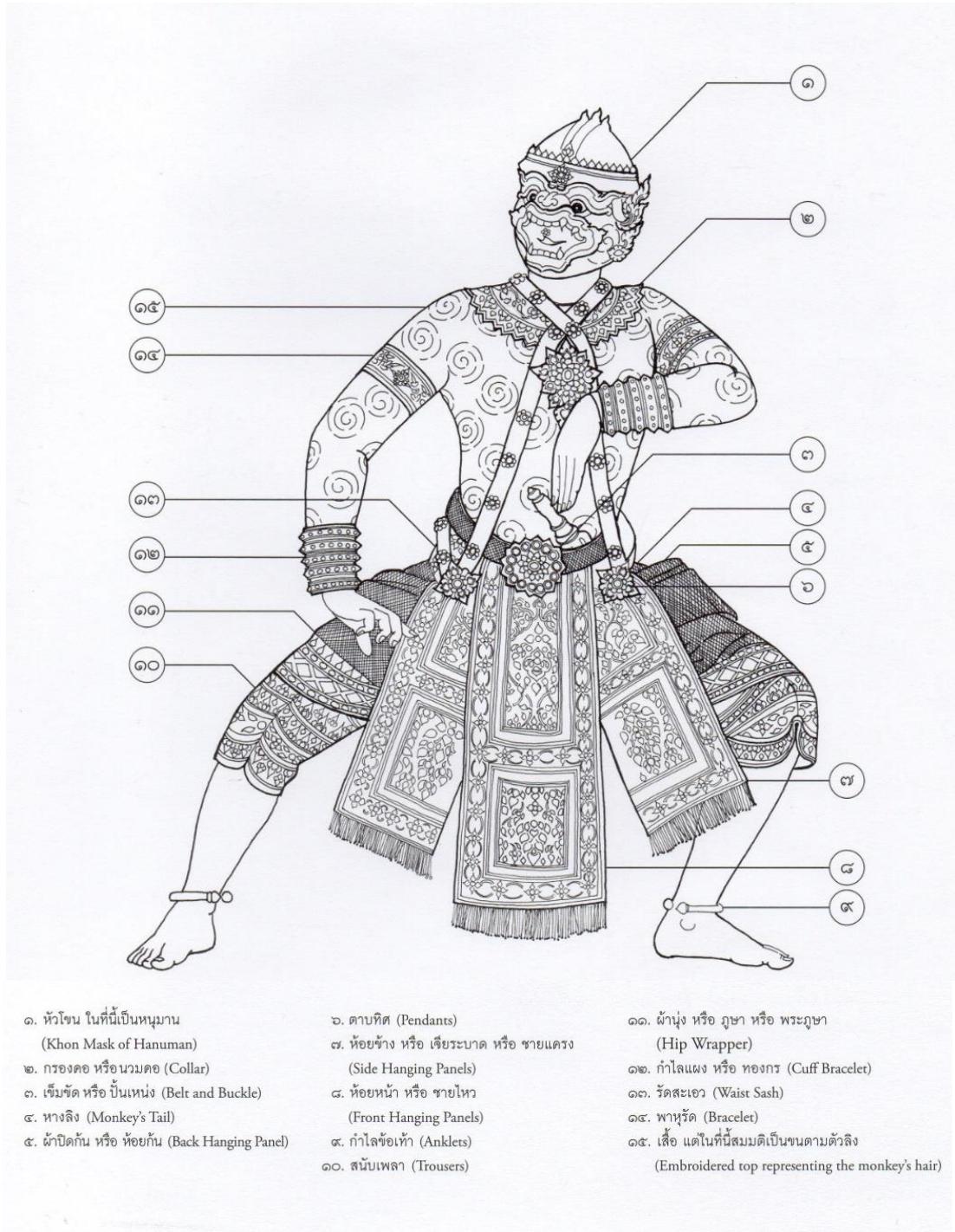
ปะวะหล่ำ เป็นเครื่องประดับข้อมือเช่นกัน แสดงให้เห็นฐานะอันสูงศักดิ์ด้วย

15) ใส่สร้อยประจำ เป็นเสมือนเครื่องรางซึ่งสะท้อน

ความเชื่อด้านศาสนาในชีวิตจริงของมนุษย์เปรียบด้วยทศกัณฐ์เป็นทั้งนักเลงและนักรัก จึงมีสวมคอไว้เสมอ

เมื่อตกแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับขั้นดังกล่าวเรียบร้อยแล้วขั้นตอนสุดท้ายก่อนออกแสดง ผู้แสดงจึงสวมศิราภรณ์ประดับศีรษะ คือ หัวโขนทศกัณฐ์

1.4.4) เครื่องแต่งกายโขนตัวลิง (หนุมาน) ประกอบด้วย เครื่องพัทธาภรณ์ ถนิมพิมพาภรณ์ และศิราภรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวลิง(หนุมาน)
 ที่มา: โครงการชุดหนังสือมรดกไทย (2542)

- วิธีแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวลิง (หนุมาน)

การแต่งกายยืนเครื่องโขนตัวลิง จะเริ่มจากช่วงล่าง ลำดับแรก คือ การใส่ข้อเท้าทำด้วยผ้าปักสีแดง อันเป็นเสมือนเครื่องประดับเท้า เพื่อมิให้ขาช่วงล่าง โลงเรียบเกินไป จากนั้นจึงจัดแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับของอุปกรณ์ที่ใช้ ดังนี้

1. ใส่สนับเพลา เสมือนเป็นกางเกงชั้นในเช่นเดียวกับ
ตัวยักษ์

2. นุ่งผ้าถุง (ใช้ผ้ายกนุ่งแบบกันแป้น) นุ่งทับสนับเพลา เป็นเสมือนการตกแต่งผ้าที่นุ่งไม่ให้ราบเรียบเกินไปให้มีความวิจิตรประณีตและให้มีลักษณะที่ดู เข้มแข็งทะมัดทะแมง เช่นเดียวกับการนุ่งผ้าของตัวยักษ์แตกต่างไปจากการนุ่งผ้าของตัวพระ

3. ใส่ห้อยกัน ปิดทับผ้าถุงกันแป้นด้านหลัง ช่วยเสริม ให้ส่วนล่างด้านหลังไม่ราบเรียบเกินไป เช่นเดียวกับของตัวยักษ์

4. ใส่ห้อยข้างปิดทับผ้าถุง แยกซ้ายขวาเสมือนเป็น
เครื่องตกแต่งให้ผ้าถุงดูวิจิตรขึ้น

5. ใส่เสื้อแล้วเย็บลึงให้แนบตัวผู้แสดง สีขาวแทนสี
กายหนุมาน ลวดลายทักษิณาวรรตเป็นเสมือนขนลิง ทั้งนี้เสื้อลึงมีพาดูรีด (เครื่องประดับต้นแขน) และข้อมือที่ปักเป็นลวดลายติดสำเร็จกับตัวเสื้อ

6. ใส่รัดสะเอวทับชายเสื้อเสมือนเป็นผ้าคาดเอว
ปกปิดซ่อนชายเสื้อที่เกินออกมา เป็นการเพิ่มความกระชับให้กับเสื้อและผ้าถุงเช่นเดียวกับของตัวยักษ์

7. ใส่ห้อยหน้า ตรงกลางระหว่างห้อยข้าง ปิดทับปม
ผ้าที่ผูกไว้เสมือนเป็นเครื่องตกแต่งผ้าถุงอีกชั้นหนึ่งอยู่ด้านนอกสุด

8. ใส่กรองคอทับคอเสื้อปกปิดความเรียบร้อย เพิ่ม
ความงดงามไม่ให้ช่วงคอโล่งเรียบเกินไป

9. ใส่เข็มขัด เป็นเครื่องประดับเอว อันเป็นความนิยม
ทั่วไป ที่นุ่งกางเกงหรือนุ่งผ้าถุงต้องมีสายเข็มขัดคาดป้องกันการเลื่อนหลุดและเพื่อความสวยงาม

10. ใส่ทับทรวง เป็นเครื่องประดับเสมือนสวมสายสร้อย
พร้อมมีจี้ห้อยคอ

11. ใส่สังวาล เป็นเครื่องประดับชั้นนอก ให้ส่วนไขว้อยู่
ช่วงบนของทับทรวง

เมื่อตกแต่งเครื่องแต่งกายตามลำดับขั้นดังกล่าว
เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก่อนออกแสดงผู้แสดงจึงสวมศิราภรณ์ คือ หัวโขนหนุมาน
(กรมศิลปากร,2556)

2) หัวโขน เป็นเครื่องประดับศีรษะของผู้แสดงโขนที่โบราณจารย์ได้
บัญญัติแบบแผนไว้ การประดิษฐ์หัวโขนต้องให้มีลวดลายและสีสันแตกต่างกันตามบุคลิกลักษณะของ
ตัวละคร เพื่อให้ผู้ดูได้ทราบตัวละครตัวไหนคือใคร การแสดงโขนแต่โบราณ ตัวละครทุกตัวต้องสวม
หัวโขน ตลอดทั้งมนุษย์ผู้ชาย เช่น พระราม พระลักษมณ์ และเทวดา เช่นพระอิศวร พระนารายณ์

แม้แต่นางฝ่ายยักษ์ เช่น นางสำนักรา นางกานาสูร ก็ต้องสวมหัวโขนด้วย เว้นก็แต่ตัวนางมนุษย์ และนางฟ้าเท่านั้น ต่อมาตัวละครมนุษย์ผู้ชายและเทวดาไม่นิยมสวมหัวโขนอีก แม้เหล่านางยักษ์ก็ไม่สวมเช่นกัน แต่ใช้วิธีเขียนและแต่งหน้าให้เป็นไปตามลักษณะนั้น

ครูอาจารย์ทางโขนละครแบ่งหัวโขนไว้กว้างๆ ตามประเภทของหัวโขน ที่ใช้สวมอย่างละ 2 จำพวก คือ ฝ่ายยักษ์ มียักษ์ยอด และยักษ์ไลน์ ฝ่ายลิง มีลิงยอด และลิงไลน์ รวมทั้งสิ้นแล้วหัวโขนมีถึงกว่า 100 แบบ ดังนั้น แม้ได้บัญญัติและประดิษฐ์ให้มีลักษณะแตกต่างกันแล้ว ก็ยังเกิดความซ้ำซ้อนกันขึ้น ครูแต่โบราณจึงต้องกำหนดรายละเอียดของฝ่ายยักษ์เรื่องปากและตาแยกย่อยออกไปอีก ส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะแสดงความแตกต่างของหัวโขนให้เด่นชัดขึ้น คือสีของหน้าของหัวโขน ซึ่งหมายรวมถึงสีกายด้วย ดังนั้นถ้าให้สีหรือระบายสีผิดเพี้ยนไปนิดเดียว หัวโขนอาจซ้ำกันจนเข้าใจว่าเป็นตัวเดียวกันไปได้ แต่ถ้าบังเอิญสีคล้ายกันจนแยกออกได้ยากก็ต้องสังเกตความแตกต่างจากอาวุธที่ตัวละครนั้นถือ ถ้ายังคล้ายกันอีก ให้ดูที่เครื่องแต่งตัว หรือพาหนะ (มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง,2552) ในการแสดงโขนบางตอนตัวโขนตัวเดียวกันจะสวมหน้าที่มีสีต่างกัน เช่น ทศกัณฐ์ ปกติหน้าสีเขียว แต่ถ้าแสดงตอนทศกัณฐ์ลงสวนหรืออุบายทศกัณฐ์ จะสวมหน้าสีทอง หนุมาน ปกติสวมมาลัยทอง แต่ถ้าแสดงตอนเป็นอุปราชากรุงลงกาสวมมงกุฎเดินหนตอนเป็นพระยานุชิตสวมมงกุฎชัย ตอนบวชสวมชฎาฤๅษี เป็นต้น หน้าโขนหรือหัวโขนจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1.1) เทพเจ้าและเทวดาต่างๆ เช่น พระอิศวร พระพรหม พระนารายณ์ พระอินทร์ พระอรชุน พระมาตุลี เป็นต้น

1.2) พระครูพิราพและพระครูฤๅษี เช่น พระฤๅษีสิขุ์ พระฤๅษีโกโลโกฏ พระฤๅษีโคบุตร เป็นต้น

1.3) พระ (มนุษย์) เช่น ท้าวอัชบาล พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุด เป็นต้น

1.4) วานร มีทั้งพญาวานรที่สวมมงกุฎ เช่น พาลี สุครีพ ชมพูพาน ฯลฯ ที่สวมมาลัยทอง เช่น หนุมาน นิลพัท ฯลฯ วานรสิบแปดมงกุฎ เทียบเพชรและเขนลิง เป็นต้น

1.5) ยักษ์ มีทั้งสวมมงกุฎเรียกว่า “ยักษ์ยอด” เช่น ทศกัณฐ์ พิเภก อินทรชิต มาริศ ฯลฯ ไม่สวมมงกุฎเรียกว่า “ยักษ์ไลน์” เช่น กุมภกรรณ สำนักรา ฯลฯ หน้าโขนยักษ์ยังมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปอีก เช่น ปาก เขี้ยว ตา เป็นต้น

1.6) สัตว์ต่างๆ เช่น ครุฑ นกสดาญ นกสัมพาที เป็นต้น

หน้าโขนแต่ละหน้ามีรายละเอียดของศิราภรณ์ หรือเครื่องประดับศิระต่างกันไปตามฐานานุศักดิ์ เช่น เทพเจ้าสำคัญและวงศ์กษัตริย์จะสวมมงกุฎซึ่งมีหลายชนิด คือ มงกุฎชัย มงกุฎเดินหน มงกุฎสามกลีบ เสนาผู้ใหญ่อย่างวานรสวมมาลัยทอง ฝ่ายยักษ์สวมกระบั้งหน้า ในส่วนของหน้าโขนยักษ์ที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก นอกจากจะแสดงลักษณะเด่นของแต่ละตนด้วยสีแล้ว เครื่องศิราภรณ์ยังจำแนกออกเป็นหลายชนิด โดยเฉพาะพญายักษ์ เช่น มงกุฎกระหนก มงกุฎหางไก่ มงกุฎหรือชฎาจีบ ทั้งยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะของปากและตาแตกต่างกันไป เช่น ปากขบ ปากแสบ ตาโพลง ตาจระเข้ เป็นต้น(กรมศิลปากร,2552)

พระราม – พระ ลักษณะหัวโขน หน้าพระสี่เขี้ยวवल ตอนครองเมือง
 สวมมงกุฎยอดชัยหรือพระมหามงกุฎ ตอนเดินดงสวมมงกุฎยอดเดินหน ตอนทรงพรตสวมชฎายอด
 บวชหรือชฎายอดฤาษี ปกติพระรามทรงศรเป็นอาวุธ เวลาสำแดงอิทธิฤทธิ์ปรากฏเป็น 4 กร ทรงเทพ
 อาวุธเช่นเดียวกับพระนารายณ์ คือ ตรี ศกทา จักร และสังข์ มีมเหสีชื่อนางสีดา ซึ่งได้แก่พระลักษมีเทวี
 แบ่งภาคมาช่วยพระรามปราบปรามเหล่าอสูรร้ายผู้คอยทำลายความสงบสุขของโลก มีโอรสชื่อพระ
 มงกุฎ ออกเดินดงตามที่นางไภยเกษิขพรเป็นเวลา 14 ปี ในขณะที่เดินดงนั้น ทศกัณฐ์มาลักนางสีดา
 และเป็นเหตุให้เกิดสงครามล้างพญักษ์ เมื่อเสร็จศึกกรุงลงกาแล้ว พระรามยังต้องพลัดพรากจาก
 นางสีดาอีกด้วยเหตุเข้าใจผิดและระแวง จนกระทั่งพระอิศวรต้องมาไกล่เกลี่ย

สีดา – นาง กายสีนวลจันทร์ หรือสีขาวผ่อง สวมมงกุฎกษัตริย์
 มี 1 พักตร์ 2 กร เดิมคือพระลักษมีอวตารมาเป็นธิดาของทศกัณฐ์และนางมณโฑ น้องสาวของ
 อินทรชิต เมื่อกำเนิดโหรทำนายว่าเป็นกาลณี ให้ใส่ผอบลอยน้ำไป ฤาษีชนกเก็บไปเลี้ยงฝังไว้ เมื่อออก
 จากการบำเพ็ญพรตได้นำนางสีดากลับเมืองมิลิลา ต่อมาประกาศเลือกคู่โดยการยกศิลป์ชัย พระราม
 เป็นผู้ยกได้ จึงอภิเษกกับพระรามและไปอยู่กรุงอโยธยา เมื่อพระรามต้องเดินดงเป็นเวลา 14 ปี ได้
 ตามเสด็จด้วย ทศกัณฐ์มาลักไป จึงเป็นเหตุแห่งสงครามระหว่างพระรามและวานรกับพญักษ์ เมื่อ
 เสร็จศึกแล้ววันหนึ่ง นางอสูลซึ่งเป็นธิดาของชีวหาและนางสามนักขาคิดแค้นแปลงกายเป็นนางกำนัล
 หลอกล่อให้นางสีดาวาดรูปทศกัณฐ์พระรามกริ้วสั่งให้ประหารชีวิต แต่พระลักษมณ์ปล่อยไป จึงไปอยู่
 กับฤาษี ประสูติโอรส คือ พระมงกุฎ ต่อมาฤาษีได้ชุบพระลขขึ้นมาแทนด้วยเข้าใจว่าพระมงกุฎหายไป
 ภายหลังพระรามตามมาองง้อแต่นางไม่ยอมคืนดี ในที่สุดพระอิศวรต้องมาไกล่เกลี่ย

ทศกัณฐ์ – พญายักษ์ ทำเป็นหน้ายักษ์ 3 ชั้น คือ ชั้นแรกมีหน้าปกติ
 1 หน้า และมีหน้าเล็กๆ เรียงกัน 3 หน้า ตรงท้ายทอย ชั้นที่ 2 ทำเป็นหน้าเล็กๆ 4 หน้า เรียงสี่ด้าน
 ชั้นที่ 3 ทำเป็นหน้าพรหมด้านหน้า หน้ายักษ์ด้านหลัง ปากแฉะตาโพล่ง สวมมงกุฎยอดชัย หน้า
 ทศกัณฐ์มี 3 สี คือ ปกติใช้หน้าสีเขียว ตอนนั่งเมืองใช้หน้าสีทอง และมีทำน้าสีน้ำรักซึ่งยังไม่ปรากฏใช้
 ในการแสดง นอกจากนี้ยังมีหัวโขนทศกัณฐ์แปลงเป็นพระอินทร์ในการรบครั้งสุดท้าย ลักษณะทำเป็น
 พระ 3 ชั้น สีเขียว มีเขี้ยว ซึ่งเป็นหัวโขนเพียงหัวเดียวในเมืองไทยที่ประดิษฐ์ขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 2
 และยังมีหัวโขนหน้าทศกัณฐ์ที่ทำด้วยทองแดงปิดทองประดับกระจกอีก 1 หัว ทศกัณฐ์มีกายสีเขียว
 10 พักตร์ 20 กร เป็นโอรสองค์ที่ 1 ของท้าวลัสเตียนกับนางรัชฎา นับเป็นกษัตริย์กรุงลงกาองค์ที่ 3
 มีมเหสี คือ นางมณโฑ กับนางกาลอัคคี และนางสนมอีกเป็นจำนวนมาก มีโอรส 1,015 มีธิดา 2
 อุปนิสัยไม่ตั้งอยู่ในทศพิธราชธรรม หยาบช้ำ สามารถถอดจิตออกจากตนได้ ใครฆ่าไม่ตาย ทำให้
 ประพฤติตนไม่ถูกต้อง ไปลักนางสีตามเหสีของพระรามมา จึงเป็นต้นเหตุแห่งศึกกรุงลงกา ทำให้พี่น้อง
 เผ่าพญักษ์ล้มตายเป็นอันมาก ในที่สุดก็ตายด้วยศรของพระราม โดยหนุมานขโมยกลองดวงใจไปได้

หนุมาน – พญาวานร ลักษณะหัวโขน หน้าวานรปากอ้า สีขาวผ่อง
 หัวโล้น สวมมาลัยทอง มีเขี้ยวแก้วอยู่กลางเพดานปาก นอกจากนี้ยังมีการทำหัวโขนหน้าหนุมานอีก
 หลายแบบ คือ ตอนแผลงฤทธิ์มี 4 หน้า เป็นหน้าปกติ 1 หน้า และมีหน้าเล็ก 3 หน้าทางด้านหลัง
 ตอนทรงเครื่อง(อาสาพระรามล่อลวงทศกัณฐ์) สวมชฎายอดกาบไผ่เดินหนของอินทรชิต ตอนครอง
 เมืองสวมมงกุฎยอดชัย ตอนออกบวชสวมชฎายอดฤาษี นอกจากนี้ยังมีการทำหน้าหนุมานเป็นหน้า
 มุกอีกด้วย (พิพิธภัณฑสถานศิลปะไทยร่วมสมัย,2555)

2.1.2 หลักของการออกแบบ

การออกแบบลวดลาย เป็นการนำส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) มาจัดประกอบเข้าด้วยกันให้มีความสัมพันธ์ กลมกลืน เหมาะสม โดยนำหลักการออกแบบลวดลาย (Principle of design) มาเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลาย

2.1.2.1 องค์ประกอบของการออกแบบ (Elements of Design)

ในการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ ถ้าได้มีความเข้าใจองค์ประกอบของการออกแบบก็จะช่วยสร้างเสริมให้สามารถออกแบบได้เหมาะสม น่าดู น่าฟัง และมีความกลมกลืนคล้ายกับการเรียนภาษาไทย จะให้สละสลวย จะต้องรู้ลักษณะของตัวอักษร แบบอย่างของภาษาและความหมายของคำ ตลอดจนรูปประโยคอย่างละเอียด จึงจะสามารถถ่ายทอดความคิดให้เป็น การออกแบบ และเป็นแบบอย่างที่น่าสนใจได้ (อารี, 2528) ซึ่งองค์ประกอบของการออกแบบจะประกอบไปด้วย

1) จุด (Point ,Dot) นับเป็นองค์ประกอบของศิลปะอันดับแรกที่น่ามาใช้ในการออกแบบ เป็นส่วนประกอบของการออกแบบที่เล็กที่สุดและมีความสำคัญยิ่งในการออกแบบทุกชนิด ถึงแม้ว่าตัวของมันเองจะไม่มีทั้งความกว้างและความยาว แต่เมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆกัน ทำให้เห็นเป็น เส้น รูปร่าง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้ การจะนำจุดมาใช้ในการออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงามนั้น ขึ้นอยู่กับการจัดวางจุดให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสมมีความสัมพันธ์กับจุดอื่นๆ รวมไปถึงการพิจารณาจากช่วงระยะ (Space) ระหว่างจุดและขนาดของจุดที่ใช้ด้วย

2) เส้น (Line) เราสามารถอธิบายถึงความหมายของเส้นได้ว่า เส้นเกิดจากจุดหลายๆจุดเชื่อมต่อกัน หรือหมายถึงจุดหลายๆจุดที่เคลื่อนไหวไปในบริเวณว่างบนระนาบผิวของสิ่งต่างๆ และทั้งร่องรอยความเคลื่อนไหวนั้น บันทึกอยู่บนระนาบผิวให้เห็นได้ เส้นอาจเกิดจากรอยกริดของมีดบนแผ่นฟิล์ม รอยพู่กัน รอยสีบนแม่พิมพ์ ปมของด้ายและรอยของเทียนร้อนๆ จาก Tjanting เส้นสามารถแสดงถึงความสงบ ความมั่นคง ความเคลื่อนไหว แสดงความเร็วได้ เส้นในลักษณะต่างๆกัน เมื่อนำมาประกอบกัน ช่วยทำให้เห็นเป็นรูปร่างและลวดลายได้ เช่น ลายกนก เส้นอาจทำให้เกิดภาพลวงตาได้ นักออกแบบได้พยายามศึกษาค้นคว้าถึงคุณสมบัติเหล่านี้ของมัน เพื่อประโยชน์ในการสร้างงานออกแบบต่อไป สมชาย พรหมสุวรรณ กล่าวไว้ว่า เส้นเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำให้เกิดลวดลาย ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ และลักษณะผิวการออกแบบลวดลายมีการใช้เส้นที่มีขนาดความหนา บาง ความสั้น ขาว และทิศทางได้หลากหลาย เส้นที่เรามองเห็นและรับรู้จากสิ่งต่างๆ และใช้ในการออกแบบลวดลายมีลักษณะดังนี้ คือ เส้นที่มีอยู่จริง (Actual line) เส้นที่มีอยู่จริง เป็นเส้นที่ปรากฏทางกายภาพทั้งในงานสองมิติ และงานสามมิติ หรือรูปทรงของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้าง เส้นที่มีอยู่จริงในการออกแบบลวดลายคือ เส้นที่แสดงรูปร่าง รูปทรง และรายละเอียดของลวดลายที่ปรากฏ เส้นเชิงนัย (Implied line) เส้นเชิงนัย เป็นเส้นที่ขาดหายไปบางส่วนหรือละไว้ให้รับรู้ความรู้สึกเติมเต็มด้วยการจินตนาการ เช่น การใช้เส้นรอบนอกของตัวอักษรในการออกแบบสิ่งพิมพ์ โดยละไว้ไม่ใส่รายละเอียดของเส้นภายในตัวอักษรเพื่อให้ผู้ดูจินตนาการเติมเต็ม และเส้นที่ไม่

มีตัวตน(Invisible line or psychical line) เส้นที่ไม่มีตัวตนเป็นเส้นที่ไม่ปรากฏแต่แฝงอยู่ในรูปทรงเรื่องราว เส้นที่ไม่มีตัวตนต้องอาศัยจินตนาการและมีหลายลักษณะ ได้แก่ เส้นแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของรูปทรง เส้นนำสายตาไปสู่จุดสนใจ เส้นสายตาของบุคคลในภาพ เส้นขอบของวัตถุที่เกิดจากค่าน้ำหนักต่างกันระหว่างรูปและพื้น เส้นรอบนอกของกลุ่มรูปทรงเส้นโครงสร้างของปริมาตร (สมชาย, 2542)

3) รูปร่าง (Form) หมายถึงพื้นที่ที่มีเส้นขอบแยกออกจากพื้นที่ส่วนอื่นต่างหาก มีคุณค่า(Value) สี(Color) หรือผิวสัมผัส(Texture) แตกต่างจากสิ่งแวดล้อมข้างเคียงอย่างเห็นได้ชัด รูปร่างเกิดจากเส้นและทิศทางรวมกัน เราสามารถกำหนดลักษณะกว้างๆของรูปร่างได้ดังต่อไปนี้

3.1) รูปร่างตามแนวระนาบ(Plane) หมายถึงรูปตามแนวนอนในระบบสองมิติเมื่อเปรียบเทียบกับรูปร่างอื่นที่อยู่ข้างเคียงทำให้เกิดจินตนาการของมิติที่สามได้

3.2) รูปร่างที่มีปริมาตร(Volume) คือการที่นักออกแบบเขียนภาพสามมิติโดยใช้แสงและเงาช่วยให้เกิดจินตนาการเห็นเป็นรูปนูน

3.3) รูปร่างเรขาคณิต(Geometric Shape) เป็นรูปร่างที่วัดขนาดได้แน่นอนตามหลักเรขาคณิต เช่น รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมและวงกลม

3.4) รูปร่างแนวตรง(Rectilinear Shape) คือรูปร่างซึ่งมีแนวขอบเป็นเส้นตรงทั้งหมด

3.5) รูปร่างอิสระ(Biomorplanic Shape) คือลักษณะแบบที่มีรูปร่างไม่แน่นอน

3.6) รูปร่างลูกบาศก์(Cubism) คือการออกแบบที่ใช้รูปเรขาคณิตสองมิตินักออกแบบมีอิสระที่จะเลือกใช้คุณสมบัติที่หลากหลายเหล่านี้ของรูปร่างมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการตกแต่งผิวทำให้เกิดลวดลายที่สวยงามได้ โดยการเลือกใช้เทคนิคและสื่อที่เหมาะสม อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวว่า รูปร่าง รูปทรง ในการออกแบบลวดลาย ต้องคำนึงถึงการนำมาใช้ว่าใช้ในลักษณะสองมิติ หรือสามมิติ ตลอดจนขั้นตอนการสร้างหรือการผลิตด้วยการออกแบบลวดลายนำรูปร่าง รูปทรง มาออกแบบประกอบกันด้วยวิธีการดังนี้ การประกอบแบบด้านต่อด้าน สัมผัสกัน(Side to side) การประกอบแบบมุมต่อมุมสัมผัสกัน(Corner to corner) การประกอบแบบมุมต่อด้านสัมผัสกัน(Corner to side) การประกอบแบบซ้อนกัน บังกัน(Partially placing) การประกอบแบบคาบเกี่ยวกัน(Interlocking) การประกอบแบบกึ่งกลางระหว่างกัน(Central placing) การประกอบแบบบิดงอ(Twisting) (อารี, 2528)

4) สี (Colour) เกิดขึ้นจากการที่แสงของดวงอาทิตย์ส่องกระทบวัตถุแล้ววัตถุนั้นจะดูดสีบางสีไว้พร้อมกับสะท้อนสีบางสีออกมาสู่สายตาของเรา เช่น การที่เราเห็นหญ้าเป็นสีเขียวนั้น เกิดจากการที่หญ้าดูดเอารังสีของแสงสีแดงและม่วงน้ำเงินเอาไว้ และสะท้อนแสงสีเขียวออกมาสู่การเห็นของเราเพียงสีเขียว เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในทางศิลปะ เพราะสามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันกว่าองค์ประกอบประเภทอื่นๆ คำศัพท์เกี่ยวกับเรื่องสีที่ใช้กันอยู่ทั่วไป คือ

4.1) สีแท้(Hue) คือสีที่ยังไม่ได้ผสมเจือจางด้วยสีอื่น ทฤษฎีสีของนักคิดค้นแต่ละท่านจะแบ่งสีออกเป็น 12-24 สี สำหรับสีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลายพิมพ์ผ้านี้มักจะเป็นประเภทของสี Pigment ซึ่งชุดของแม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary Primaries) ที่เป็นหลักในการผสมสีมีอยู่ 3 สี คือ

4.1.1) สีแดง (Crimson Lake)

4.1.2) สีเหลือง (Gamboge Tint)

4.1.3) สีน้ำเงิน (Prussian Blue)

ถ้าเรานำสีหลักทั้ง 3 สีนี้มาผสมกันทีละคู่จะได้สีอื่นครบทุกสี แต่สีอื่นๆ จะนำมาผสมให้เป็นสีใดสีหนึ่งในสามสีนี้ไม่ได้ สีที่จะเป็น Pigmentary จะต้องเป็นสีบริสุทธิ์ มีเนื้อแท้เท่ากับสีในหลอด และถ้าเรานำสีทั้งสามในปริมาณเท่ากันมาผสมกันจะได้สีกลาง(Neutral Tint)

4.2) ค่าของสี(Value) หมายถึงน้ำหนักอ่อนแก่ของสีที่เกี่ยวข้องกับแสงและเงา น้ำหนักของแสงและเงาดังกล่าวนี้ เมื่ออยู่ในปริมาณที่พอเหมาะพอดีก็จะทำให้งานออกแบบใดๆ หรือภาพที่เห็นสวยงามได้ ดังนั้นการที่เราจะออกแบบหรือ Sketch รูปใดๆก่อนจะลงสี เรามักใช้ดินสอดำหรือสีเดียว ทำน้ำหนักอ่อนแก่ของมันให้สวยงามและถูกต้องก่อน แล้วจึงใช้สีให้เป็นไปตามน้ำหนักอีกชั้นหนึ่ง ในทางปฏิบัติเมื่อเราต้องการให้น้ำหนักของสีแตกต่างกันไป ก็ทำได้โดย

4.2.1) ใช้สีขาวผสมกับสีแท้ก็ได้สีผสมสีขาว (Tint) ที่มีน้ำหนักสว่างกว่าสีแท้

4.2.2) ใช้สีดำผสมกับสีแท้จะได้สีผสมดำ (Shade) ที่มีน้ำหนักเข้มกว่าสีแท้

4.2.3) และใช้สีเทาผสมกับสีแท้ จะได้สีผสมเทา (Tone) เป็นต้น

4.3) ความจัดของสี (Intensity หรือ Chroma) สีบริสุทธิ์ใดๆก็ตาม ถ้าอยู่ท่ามกลางสีหม่นๆ จะทำให้สีบริสุทธิ์นั้นดูสดใสยิ่งขึ้นกว่าเป็นสีเดียวกัน และมีสีบริสุทธิ์อื่นล้อมอยู่รอบ ตัวอย่างเช่น ในเวลาที่พระอาทิตย์จวนตกดิน เราจะเห็นเมฆบางแห่งเป็นสีสดใส เพราะท้องฟ้าเริ่มจะมีดลลงโดยที่ในเวลากลางวันสีเมฆจะไม่จัดเท่า เพราะท้องฟ้าในขณะนั้นกำลังสว่างเต็มที่นั่นเอง ในการถ่ายภาพที่เขียนด้วยสีหม่น เช่น รูปทิวทัศน์ในเวลากลางคืน เราสามารถจะทำให้ภาพนั้นมีชีวิตชีวาสดใสได้โดยการแต้มสีสดใสเป็นแสงไฟ หรือแสงสว่างที่ออกมาจากช่องหน้าต่างของอาคารได้ การใช้สีในงานออกแบบลายพิมพ์ผ้าต้องการความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความหมายของค่าเหล่านี้ ดังเช่นการที่ศิลปินอเมริกันชื่อ มันเซลล์ (Munsell) ได้เสนอระบบสีซึ่งมีสิ่งที่น่าสนใจคือ การแบ่งระบบสีออกเป็นสีแท้ น้ำหนักสีอ่อนแก่และกำลังส่องสว่าง โดยหมายถึงสีทุกสีจะต้องมีคุณสมบัติของสามประการนี้ ทำให้วงการออกแบบมีความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นในเรื่องการใช้สี และสามารถกำหนดเป็นตัวเลขเกี่ยวกับสีได้ด้วย เช่น การกำหนดสีเป็นตัวเลขตามกระป๋องสีที่ขายตามท้องตลาด

5) ผิวสัมผัส (Texture) หมายถึง ลักษณะของผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆ ที่มองเห็น หรือสัมผัสได้ว่า หยาบ ละเอียด ขรุขระ ด้าน มัน เป็นต้น พื้นผิวมี 2 ลักษณะ คือ พื้นผิวที่สัมผัสได้จริง(Tactile texture) เช่น พื้นผิวของเปลือกไม้ ใบไม้ โลหะ ผ้า รอยยับของกระดาษ ฯลฯ และพื้นผิวเทียม(Visual texture) ที่สร้างขึ้นด้วยการกดพิมพ์หรือลอกเลียนแบบพื้นผิวจริง เป็นการ

สร้างลวดลายพื้นผิวอย่างหนึ่ง เป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้จากการมองด้วยตา ทำให้เกิดความงามแตกต่างกันไป (เลอสม สถาปิตานนท์, 2540) กล่าวได้ว่าลักษณะภายนอกของวัตถุที่เราสามารถมองเห็นได้เป็นจุดแรก ก็คือผิวสัมผัสนั่นเอง ลักษณะของผิวพื้นที่สัมผัสได้ด้วยสายตาวัดผิวของวัตถุหรือลวดลายนั้น มีผิวหยาบ ขรุขระ ด้าน ละเอียดหรือผิวมัน จะสามารถชักนำไปสู่ความรู้สึกของผู้พบเห็นได้ เช่น ผิวหยาบขรุขระมักให้ความรู้สึกกว่าสกปรก แต่ผิวเรียบมันจะส่งให้วัตถุนั้นดูมีค่ายิ่งขึ้น ในเรื่องของ การตกแต่งผ้า ผู้ที่มีความชำนาญจะคำนึงถึงความรู้สึกที่ได้จากการมองเห็นผิวสัมผัสของผ้า ซึ่งอาจจะเป็นผลจากการใช้บริเวณว่าง (Space) ของรูปร่าง ขนาดของเส้นที่แตกต่างกันมาก แต่ลวดลายของเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งผ้าจะก่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน ตั้งแต่รูปร่างและเส้นซึ่งทำให้เกิดผิวสัมผัสที่เกิดจากการใช้เครื่องมือและวัตถุดิบอันเป็นลักษณะพิเศษทางเทคนิคนั้นๆ

6) บริเวณว่าง (Space) หมายความถึงระยะช่องว่างในแบบที่ออกไว้ มีอยู่ 2 แบบด้วยกันคือ ถ้าเป็นช่องว่างระหว่างลายต่อลาย หรือโดยรอบของวัตถุหรือลวดลายนั้นเรียกว่า Negative Space ส่วนช่องว่างในตัววัตถุหรือตัวลวดลายเรียกว่า positive Space ในการออกแบบที่ดีจะต้องให้ระยะทั้ง 2 ชนิดนี้สัมพันธ์กัน (อัจฉราพร, 2526) ความรู้สึกของบริเวณว่างอาจจะกระทบกระเทือนจากลักษณะของประโยชน์ใช้สอย เช่น ผ้า ที่ใช้ตัดเครื่องแต่งกาย บริเวณว่างที่เกิดขึ้นใหม่จะส่งผลให้บริเวณว่างที่มีอยู่เดิมซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากแสงและเงารวมไปถึงการบิดเบือนของลวดลาย

องค์ประกอบของการออกแบบดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เป็นพื้นฐานของหลักในการออกแบบ โดยที่มันสามารถทำให้เราเข้าใจอย่างชัดเจนถึงคุณสมบัติของแต่ละอย่างที่จะทำให้เราเข้าใจถึงความสำเร็จของการออกแบบได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ามันเป็น “กฎ” หรือ “สูตร”ตายตัวสำหรับใช้ในการแก้ปัญหาทุกปัญหา ที่สำคัญคือมันสามารถใช้ประโยชน์ในการวิเคราะห์และช่วยให้นักออกแบบประสบความสำเร็จและได้รับประโยชน์จากการออกแบบลายพิมพ์ผ้านั้นๆอย่างเต็มที่

7) หลักศิลปะและการออกแบบ (Principles of Design)

7.1) จังหวะ (Rhythm) คือ การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากจังหวะธรรมดาที่มีช่องว่าง ที่เป็นระเบียบเท่าๆกัน จนถึงจังหวะที่ซับซ้อน มีการจัดระเบียบที่ซับซ้อนขึ้น(ชลูด นิมเสมอ, 2534) ผลสำเร็จของการใช้การจัดวางในลักษณะซ้ำๆกันที่ก่อให้เกิดความรู้สึกของการเคลื่อนไหวหรือการไหลบนพื้นผิวของผ้า หรือหมายถึงการเคลื่อนไหวที่ช่วงระยะว่างต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ในลักษณะและรูปทรง โดยมีเส้น สี และเงา ประกอบการจัดให้ติดต่อกันสวยงาม ตัวอย่างที่ดีได้แก่ การพิจารณาคุณลักษณะของการที่คลื่นซัดเข้าหาฝั่ง เป็นการเคลื่อนไหวต่อเนื่องที่เกิดจากธรรมชาติ แรงบ้างเบาบ้าง ช่วงสั้นบ้าง ช่วงยาวบ้าง นับเป็นทฤษฎีของการจัดช่วงจังหวะโดยแท้จริง เทคนิคของการทำให้เกิดลักษณะดังกล่าวอาจทำได้โดย

7.1.1) การจัดช่วงจังหวะซ้ำๆกัน (Repetition Rhythm) คือ การจัดช่วงจังหวะโดยใช้รูปลักษณะหรือรูปทรงที่มีเส้น สีให้ช่วงจังหวะประสานต่อเนื่องและเท่ากัน

7.1.2) การจัดช่วงจังหวะก้าวหน้า (Progression Rhythm) คือ การจัดช่วงจังหวะให้ขยายเพิ่มเติมขึ้นเรื่อยๆ เช่น การใช้เส้นให้มีขนาดใหญ่ขึ้นตามลำดับ เพิ่มสีให้แก่มืดขึ้นตามลำดับหรือลักษณะอื่นในแบบที่ออกไว้ ตัวอย่างที่ดีได้แก่ ลูกไม้สำหรับตกแต่งริมเสื้อ

7.1.3) การจัดช่วงจังหวะต่อเนื่อง (Continuous Rhythm) คือ การจัดช่วงจังหวะให้ต่อเนื่องชักนำสายตาให้ติดตามดูไปเรื่อยๆ (วิรุณ, 2539)

จังหวะถือเป็นแกนในการออกแบบลายผ้า เนื่องมาจากการซ้ำกันขององค์ประกอบของลาย (Repetition of a Motif) มักจะแทรกอยู่ในหลายรูปแบบของลายผ้า ลวดลายที่ซ้ำกันจะก่อให้เกิดการไหลอย่างสมบูรณ์บนพื้นผิวผ้า ไม่ว่าจะผ้านั้นจะถูกใช้ประโยชน์ไปในทางใดก็ตาม เทคนิคของการทำให้เกิดความรู้สึกดังกล่าวทำได้ 2 วิธี อย่างกว้างๆ คือ การนำเอาองค์ประกอบชนิดใดชนิดหนึ่งมาจัดวางในลักษณะที่ต่อเนื่องกันหรือจับเป็นกลุ่มๆ ผลที่ได้จะเรียกว่า ลายเต็ม (All over Pattern) อีกวิธีหนึ่งคือใช้การเปลี่ยนในทางก้าวหน้าในหน่วยที่ทำให้เกิดการซ้ำ การเปลี่ยนแปลงนี้สามารถทำได้ในรูปของ ขนาด รูปร่าง ผิวสัมผัส หรือสี

7.2) ความสมดุล (Balance) คือการออกแบบ ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสามารถทรงตัวอยู่ได้อย่างมั่นคง ความรู้สึกถึงความมั่นคงเกิดขึ้นได้ เพราะการใช้การจัดที่เท่ากันขององค์ประกอบหรืออาจจะเป็นเพียงภาพของความมั่นคง ความสมดุล แตกต่างกันไปเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

7.2.1) ความสมดุล แบบแบ่งครึ่งซ้ายขวาและทั้งสองข้างเท่ากัน (Formal or Symmetrical) โดยไม่กำหนดว่าจะต้องเป็น เส้น รูปร่าง หรือสี หรือแม้แต่จะมีองค์ประกอบเพียงหนึ่งเดียว เช่น เครื่องหมายกาชาด ซึ่งเป็นความสมดุลแบบแกนกลาง (Axial Balance)

7.2.2) การสมดุล ที่มีลักษณะกระจายออกเป็นรัศมี (Radial) เป็นลักษณะของการออกแบบโดยมีจุดศูนย์กลางแล้วกระจายออกไป เช่น รัศมีของดวงดาว หรือแสงของดวงอาทิตย์

7.2.3) การสมดุล แบบสองข้างไม่เท่ากัน (Informal or Asymmetrical Balance) แบบนี้องค์ประกอบของแบบที่ออกทั้ง 2 ด้านไม่เท่ากัน แต่มีน้ำหนักถ่วงกันเองจนทำให้เกิดความรู้สึกของดุลภาวะขึ้น ขนาดและจำนวนของรูปร่างและการเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ซึ่งก่อให้เกิดความสมดุลนั้นสามารถแทนได้ด้วยการใช้สีพื้นผิวของผ้า

7.3) การเน้น (Emphasis) คือ รูปลักษณะของการออกแบบ ซึ่งทำให้เกิดจุดรวมของความสนใจและสามารถเป็นสื่อให้นำการพิจารณาของผู้ดูผู้บริเวณพิเศษดังกล่าว การเน้นสามารถจะทำให้เกิดผลที่น่าพอใจได้ จะต้องผ่านการวางแผนในการใช้องค์ประกอบของการออกแบบแต่ละชนิดมาเป็นอย่างดี การใช้เส้นนำสายตา การแทนที่ของรูปร่าง ก็สามารถนำมาใช้ในการเน้นได้นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับการเน้น โดยใช้ความแตกต่างของสีหรือสีตรงข้ามตามวงสี คุณค่าหรือความจัดของสี ก็สามารถทำให้เกิดศูนย์รวมของความสนใจได้ ผิวสัมผัสและการทำรายละเอียดอย่างมากมากับการใช้รายละเอียดน้อย ก็ให้ผลในด้านการเน้นที่ใกล้เคียงกับลักษณะการเลือกใช้อองค์ประกอบของศิลปะดังที่กล่าวมาแล้ว ดังนั้นการนำหลักการเน้นมาใช้ควรคำนึงถึง สิ่งที่ต้องการเน้น ความพอเหมาะในการเน้น ปริมาณของการเน้น และจุดที่ต้องการเน้นซึ่งนักออกแบบจะต้องพิจารณาถึงความพอเหมาะพอดีของการนำคุณสมบัติที่แตกต่างกันขององค์ประกอบพื้นฐานทำให้เกิดความน่าดูกลมกลืนกัน ฝึแปร่งที่เกิดขึ้นอย่างอิสระไม่สามารถเข้ากันได้กับการใช้เส้นแข็งๆ (Hard-Edged) แต่ไม่ได้หมายความว่า ความแตกต่างกันของรูปร่าง เส้น หรือผิวสัมผัสจะไม่สามารถนำมาประกอบกันเป็นหนึ่งองค์ประกอบได้ แต่จะต้องอาศัยการศึกษาและประสบการณ์มากๆ เพื่อที่จะช่วยให้เน้นได้เหมาะสมตาม

จุดประสงค์ นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงหลักของการเน้นให้เกิดจุดเด่นให้เหมาะสมตามการใช้สอย(Utility) หลักของการเน้นที่เข้าใจง่าย (Aimplicity) รวมไปถึงหลักของการเน้นให้เกิดความงามอีกด้วย

7.4) เอกภาพ (Unity) หมายถึงความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันของ ส่วนประกอบต่างๆ ของการออกแบบหรือเป็นการสัมพันธ์กันอย่างเชื่อมโยงจนมีลักษณะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือเป็นเอกภาพและทำให้เกิดลักษณะเด่นชัด กลมกลืน หรือชดกันในส่วนย่อย แต่เมื่อรวมเป็นเอกภาพก็มีความสมดุลกลมกลืนกันได้

7.5) ขนาดและสัดส่วน(Size and proportion) หมายถึง ลักษณะของรูปที่กำหนดได้ว่าใหญ่ เล็ก สั้น ยาว หนักหรือเบา สัดส่วน หมายถึง ขนาดที่พอเหมาะพอดี ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือนิยม ส่วนที่กำหนดขึ้นให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อให้เกิดความพอดี สัดส่วน หมายถึง ส่วนผสมของส่วนต่างๆ ตามอัตรากำหนด(ราชบัณฑิตยสถาน,2539) ขนาดและสัดส่วนจึงเป็นความพอดี ความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาดรูปร่าง รูปทรงของตัวลายที่นำมาผูกประกอบเข้าด้วยกัน ความสมส่วนของลวดลายและพื้นลาย สัดส่วนของความตื้นลึก หนาบางของลวดลาย ในกระบวนการประติมากรรม เช่น ลวดลายแกะสลัก ลวดลายปูนปั้น เป็นต้น ตลอดจนความเหมาะสมกลมกลืนของขนาด และสัดส่วนของลวดลาย กับขนาดของผลงาน

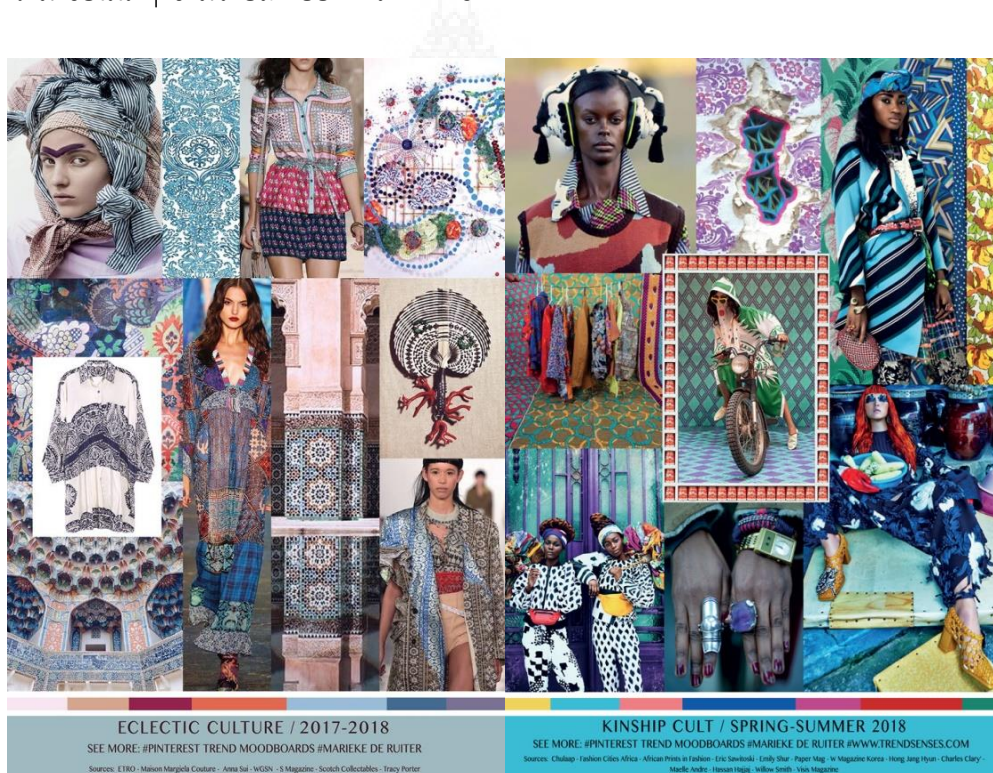
7.6) ทิศทาง (Direction) ทิศทางของลวดลาย เกิดจากการผูกลาย หรือการประกอบลาย ด้วยวิธีต่างๆ ได้แก่ การผูกลายแนวนอน การผูกลายแนวตั้ง การผูกลายแนวเฉียง การผูกลายแบบรัศมี เป็นต้น ทิศทางจะแสดงส่วนประกอบทั้งหมดของลวดลายที่ออกแบบว่ามี แนวโน้มหรือเคลื่อนไหวยังไงใน ทิศทางใด บริเวณพื้นที่ที่จะตกแต่งลวดลาย เป็นสิ่งสำคัญในการกำหนด ทิศทางของลาย เช่นบริเวณผนังอาคารที่มีพื้นที่กว้างใหญ่ มักผูกลายแนวเฉียง หรือแนวตั้ง บริเวณเชิง หรือขอบมักผูกลายแนวนอน บริเวณพื้นที่เฉพาะจะผูกลายแบบรัศมี หรือลายเฉพาะ เป็นต้น ทิศทางของลายมีผลต่อการรับรู้ได้แก่ ทิศทางแนวนอน ลวดลายจะจัดวางเรียงต่อกัน ในแนวนอน ให้ความรู้สึกกว้าง ยาว ทิศทางแนวเฉียง ลวดลายจะจัดวางเรียงในแนวเฉียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว กระฉับกระเฉง ทิศทางพุ่งเข้าสู่จุดศูนย์กลาง หรือหมุนวนเข้าสู่จุดศูนย์กลางให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เข้าสู่จุดศูนย์กลางหรือพุ่งออกกระจายออกจากศูนย์กลาง ทิศทางกระจัดกระจาย ลวดลายจะจัดวางอย่างอิสระ ให้ความรู้สึกกระจัดกระจายไม่เป็นระเบียบ อิสระ

ในการวิเคราะห์ถึงงานออกแบบลายผ้า จะต้องวิเคราะห์ไปถึง ประโยชน์ใช้สอยของผืนผ้าเหล่านั้นด้วยว่าผลงานการออกแบบตกแต่งผ้าเหมาะสมกับผ้าที่จะนำไปใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตเสื้อผ้า ผ้าที่ผลิตเป็นพับเพื่อจำหน่าย ผ้าที่ใช้ตกแต่งที่อยู่อาศัยซึ่งรวมไปถึง ส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ด้วย คำตอบของคำถามนี้จะทำให้เกิดการตัดสินใจของการแสดงออกถึงความ เป็นเอกภาพในผลงานของการออกแบบพิเศษเฉพาะชิ้นนั้น ๆ อาจกล่าวได้ว่า ไม่มีกฎและคำแนะนำใด ๆ ที่จะก่อให้เกิดความคิดที่นำไปสู่ผลของการออกแบบที่ประสบความสำเร็จได้ การเรียนรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของผ้าร่วมสมัยที่มีพื้นฐานในเรื่องของรูปแบบและเทคนิควิธีการ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ประสมประสมการเกี่ยวกับ การออกแบบตกแต่งผ้า รวมทั้งความไวต่อการรับรู้ เรียนรู้ สิ่งแวดล้อมที่จะนำไปสู่การรู้แจ้งที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตกแต่งพื้นผิวของผ้าได้ นักออกแบบแต่ละคนจะมีขอบเขตของการสร้างสรรค์ประสมประสมการเป็นพิเศษส่วนตัว การออกแบบ ตกแต่งผ้าเป็นผลมาจากการใช้จุดรวมของจินตนาการ(Unique Idea) ประกอบกันกับขบวนการของ

คุณสมบัติของวัตถุดิบที่ใช้ โดยจินตนาการถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะว่ามันจะนำไปสู่ความรู้สึกถึงความเป็นเอกภาพ (Sense of Unity) ขององค์ประกอบของแบบหรือพุดง่ายๆ ว่าความรู้สึกถึงการรวมเป็นหน่วยเดียวกันของผลงานออกแบบ(อัจฉราพร, 2526)

2.1.2.2 แนวโน้มเทรนแฟชั่น 2018

1) เทรนสี 2018 เป็นสีสันที่ได้จากสีวัสดุ หรือวัตถุดิบตามท้องถิ่นของโซนแอฟริกา และเอเชียกลาง เช่น สีจากลูกปัด สีจากสถาปัตยกรรม สีจากเส้นไหม เส้นด้ายที่ย้อมจากธรรมชาติ โดยใช้ความจัดของสี(Intensity หรือChroma) จากวัตถุดิบเหล่านั้น รวมทั้งรูปร่างและรูปทรงที่ใช้มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เป็นรูปทรงที่ได้จากความเชื่อ แต่มีการตัดทอนของรูปทรงให้มีความเป็น 2 มิติ ในระนาบเดียว ไม่มีมิติ แต่มีรายละเอียด เพื่อบอกเล่าที่มาของเรื่องของวัฒนธรรมและความเชื่อนั้น ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.6



ภาพที่ 2.6 ที่มาและเทรนสี 2018

ที่มา: <https://www.trendsenses.com>, 2560

2.1.3 การพิมพ์ผ้า

การพิมพ์ผ้า(Printing) หมายถึง การให้สีในตำแหน่งเฉพาะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบหรือลวดลายต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นเพียงลายง่ายๆ เช่น เส้นตรงหรือจุด โดยใช้สีเพียงไม่กี่สีไปจนถึงลายที่สลับซับซ้อน โดยอาจใช้สีมากถึง 20 สี หรือมากกว่านี้ ความสัมพันธ์ของสีกับเส้นใย มีหลักการเดียวกับการย้อมสี โดยเปลี่ยนวิธีการเป็นการพิมพ์เท่านั้น อาจกล่าวได้ว่า การพิมพ์เป็นการเคลือบผิว ซึ่งอาจตามด้วยการตรึงสี(fixation) และการล้างออก(wash-off) การพิมพ์เกิดขึ้นมานานแล้ว โดยใช้

เทคนิคและกรรมวิธีการผลิตอย่างง่าย ๆ จนปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาเทคนิค เครื่องจักร ชนิดของสี และ สารเคมี ให้มีความทันสมัยมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ในแง่ของปริมาณและคุณภาพ(วิมลรัตน์, 2550)

2.1.3.1 การออกแบบลายพิมพ์ ต้องคำนึงถึงข้อกำหนดหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การออกแบบ ได้สนองจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานได้ครบถ้วนสมบูรณ์

1) จุดประสงค์ของงาน คือ การกำหนดจุดประสงค์ของงานที่จะใช้ลวดลาย ประดับตกแต่งว่าจะใช้ลวดลายเพื่อความสวยงาม บอกเล่าเหตุการณ์ เป็นสัญลักษณ์ ต้องการสื่อความหมายถึงประเทศชาติ ศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรม กิจกรรม ยุคสมัย บุคคล และธุรกิจ เป็นต้น ลักษณะของลวดลาย จะแบ่งตามจุดประสงค์ของงาน(สมศิริ, 2549)

2) ลักษณะของงาน การออกแบบลวดลายเป็นงานสองมิติที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้สร้างงานทั้งลักษณะสองมิติ และสามมิติ ลักษณะของงานจะเกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของวัสดุ รูปทรง พื้นผิวของงาน ที่จะมีผลต่อการออกแบบลวดลายและวิธีการสร้างสรรค์ลวดลาย

3) วิธีการสร้างสรรค์ลวดลาย มีหลายวิธี ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของวัสดุและวัสดุแต่ละชนิดก็สามารถสร้างสรรค์ลวดลายด้วยวิธีการต่างๆหลายวิธี (สมศิริ, 2549) เราสามารถนำทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมมาใช้เป็นแรงบันดาลใจได้ทั้งสิ้น เพียงแต่วิธีการวิเคราะห์และการนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอาจแตกต่างกัน หากนำสิ่งที่เป็นรูปธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ จะมุ่งการวิเคราะห์วัสดุ ฯลฯ แต่หากนำสิ่งที่เป็นนามธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจ จะมุ่งการวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลในเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก (Mood&Tone) เป็นหลัก แต่อย่างไรก็ตาม ต้องมีการวิเคราะห์ต่อเพื่อตีความนามธรรมหรืออารมณ์และความรู้สึกนั้นให้เกิดเป็นรูปธรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบต่อไป แรงบันดาลใจที่เป็นนามธรรม เช่น เพลง หนังสือ นิทาน เรื่องเล่า ผลงานศิลปะ ฯลฯ (จุฑาทย์, 2560) ลวดลายที่มีอยู่ดั้งเดิมแล้วนำมาปรับปรุงให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของงาน หมายถึง การได้ความคิดจากรูปแบบลวดลายที่มีอยู่แล้วจากที่ใด ๆ ก็ตาม แล้วนำมาดัดแปลง ตัดหรือต่อเติม ให้เข้ากับความมุ่งหมายของลักษณะงานที่นักออกแบบกำหนดขึ้นไว้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่ออกไปอีก ด้วยวิธีการคงความหมายของรูปแบบเดิมไว้แล้ว เพียงแต่เปลี่ยนสีเส้นขึ้นใหม่ หรือด้วยวิธีการโยกย้ายสลับเปลี่ยนตำแหน่งของลวดลาย โครงสร้างจากที่เดิม พร้อมสีเส้นให้แปลกออกไปจากเดิม เช่น รูปแบบที่นักออกแบบได้มาจากแบบของใช้ในชีวิตประจำวัน ฯลฯ (ดุชฎี, 2531)

4) พื้นที่ของผิวงาน คือ ขนาดพื้นที่ของผิวงานที่จะประดับตกแต่งลวดลาย มีความสัมพันธ์กับขนาดของลวดลาย การจัดวางลวดลายส่วนใด บริเวณใด จึงจะเหมาะสมสวยงาม สอดคล้องกับการใช้สอย ขนาดพื้นที่ของผิวงานมีผลต่อการออกแบบ ด้านขนาด สัดส่วน และความละเอียดของลวดลาย มีความแตกต่างกันด้านขนาดพื้นที่ ขนาดของลวดลายและประเภทของลวดลาย การกำหนดพื้นที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบลวดลาย(สมศิริ, 2549)

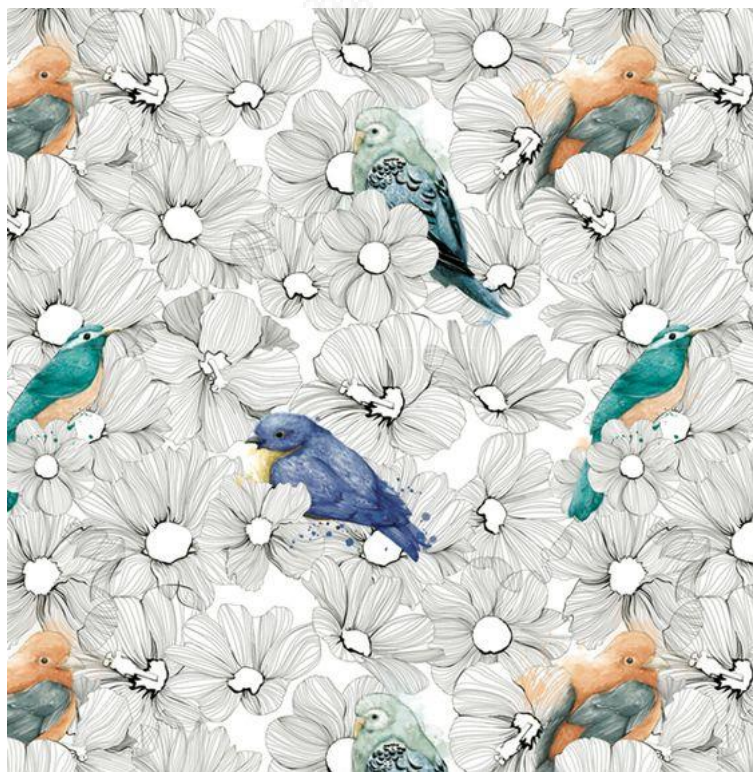
5) ระบบการจัดวางลาย การจัดองค์ประกอบของลายที่ใช้การพิมพ์ผ้า แบ่งออกได้เป็น 2 ระบบ ได้แก่

5.1) แบบลายเฉพาะ ลวดลายเฉพาะเป็นลวดลายที่ออกแบบสำหรับพื้นที่นั้น ๆ โดยเฉพาะ เป็นลายที่ใช้สำหรับที่ที่มีลักษณะแตกต่างจากบริเวณอื่น เป็นลายที่มีความสำคัญเป็นจุดเด่นหรือส่วนเน้นของงาน มีทั้งลายแสดงรูปและลายแสดงเรื่อง ได้แก่ หน้าบัน บาน

ประตูปานหน้าต่างต่าง เป็นต้น ลายเฉพาะ มักเป็นลายลอยไม่ต่อเนื่องกับลายอื่นมักออกแบบอยู่ในกรอบเรขาคณิต และลายอิสระ

5.2) แบบลายต่อเนื่อง เป็นลายที่มีการซ้ำ ๆ กัน จำเป็นต้องมีแม่ลาย เพื่อนำไปผูกลาย การออกแบบลายต่อเนื่องจึงออกแบบแม่ลายตามจำนวนที่ต้องใช้เป็นต้นแบบลายต่อเนื่องมักใช้เป็นลายพื้น และลายเชิง เพราะสามารถผูกลายต่อเนื่องแบบต่าง ๆ ได้หลายแบบ

5.2.1) ลายพื้น เป็นลายที่ใช้ประดับตกแต่งบริเวณพื้นที่กว้างใหญ่ที่สุดของตัวงาน บริเวณพื้นอาจมีลักษณะแบบเรียบ ลายพื้นจะเป็นลายต่อเนื่อง ที่สามารถผูกลายด้วยวิธีต่าง ๆ ได้ ไม่สิ้นสุด ลวดลายมักซ้ำ ๆ กัน ลายพื้นจะเป็นตัวลายหลัก เมื่อออกแบบลวดลายส่วนอื่น มักจะออกแบบให้ตัวลายมีลักษณะเดียวกันเพื่อนให้เกิดความกลมกลืนมีเอกภาพ ลายพื้นมักใช้ร่วมกับลายขอบหรือลายเชิงเพื่อเป็นตัวกันลาย หรือหยุดลายตรงส่วนปลายของลายพื้น ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.7



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างลายพื้นที่เป็นลายต่อเนื่อง

ที่มา: [https://www.pinterest.com\(2560\)](https://www.pinterest.com(2560))

5.2.2) ลายเชิง เป็นลายริมที่ขอบบนหรือขอบล่าง ของบริเวณพื้นที่ ลักษณะลายเป็นแนวยาว แบบลายขอบ แต่ด้านหนึ่งจะมีลายอยู่ในโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมปลายชี้ลงหรือชี้ขึ้นเช่นเดียวกับลายเชิงกรวยหรือช่อหางลาย ลายในโครงสร้างสามเหลี่ยมนี้จะเรียงติดต่อกันไปตลอดแนวโดยมีขนาดเท่ากันบ้าง ขนาดลดหลั่นกันบ้าง ลายเชิงนี้จะใช้ร่วมกับลายขอบ เพื่อให้มีช่วงจังหวะของลายที่สวยงาม(สมศิริ, 2549) แบบที่ใช้เป็นลายเชิงจะต้องมีการเน้น ลักษณะ

ตรงกันข้าม จังหวะ ความสมดุล ความแตกต่างและคุณค่าเหล่านี้ให้สัมพันธ์กัน ลายเชิงจะต้องมีสัดส่วนพอเหมาะ กับเนื้อที่ลวดลายที่ไปล้อมรอบอยู่ และไม่ควรตกแต่งประดับประดามากเกินไป หรือแข่งกันกับลวดลายภายใน ซึ่งจะกลายเป็นการทำลายเอกภาพของลวดลาย แบ่งออกได้เป็น

- เส้นตรง เช่น เส้นตรง เส้นขนาน ลายประแจจีน ลาย

ซิกแซ็กและลายหักมุมแบบบังนายสิบ หรือลายเหล่านี้ผสมกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.8

- เส้นโค้ง เช่น เส้นโค้งเป็นลูกคลื่น ลายเส้นโค้ง ลายบิด

เกลียว ลายลูกโซ่และลายเกลียวแบบตะปูเกลียว

- ลายเส้นผสม ได้แก่ การนำเอาลายเส้นแบบต่างกันมา

ผสมตัดแปลงเป็นรูปลายใหม่(ดุซฎี, 2531)



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างลายเชิงที่เป็นเส้นตรง

ที่มา: [https://www.pinterest.com\(2560\)](https://www.pinterest.com(2560))

5.3) ขนาดของลายในการออกแบบลายพิมพ์ผ้า ไม่มีข้อจำกัดตายตัว ส่วนใหญ่ใช้ความรู้สึกทางการมองเห็นสามารถแยกออกได้ดังนี้

5.3.1) ลายขนาดเล็กมาก (Tiny) เป็นลายที่มีขนาดเล็กมาก มีส่วนละเอียดมากสามารถใช้งานได้เกือบทุกประเภท เพราะบางลายดูไกล ๆ แทบจะไม่มีผลต่อการทำลายสิ่งแวดล้อมเลยคือ ลวดลายไม่เด่นชัด

5.3.2) ลายขนาดเล็ก (Small) เป็นลายขนาดเล็ก มีส่วนละเอียดไม่มาก ใช้ประโยชน์ได้มากและไม่ค่อยมีปัญหาในด้านการพิมพ์ ผ้าพิมพ์ในตลาดส่วนใหญ่จะเป็นลายขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นที่นิยมของผู้ใช้มาก

5.3.3) ลายขนาดกลาง (Medium) ลายขนาดกลางนี้ อาจจะเป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าลายขนาดเล็กหรือขนาดเท่ากัน แต่มีตำแหน่งในการวางลายห่างกว่ากัน คือ ลายขนาดกลางจะมีช่องว่างมากกว่าลายขนาดเล็ก แต่การใช้งานจะไม่กว้างขวางเท่าลายขนาดเล็ก เนื่องจากต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในเรื่องขนาดของวัตถุที่จะนำผ้าที่มีลวดลายขนาดกลางไปใช้เป็น ส่วนประกอบหรือตกแต่ง

5.3.4) ลายขนาดใหญ่ (Large) เป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าลายขนาดกลางขึ้นไป มีส่วนมากการออกแบบลายขนาดใหญ่จะเป็นงานที่ออกแบบเพื่อใช้ประโยชน์ เฉพาะงานนั้นๆ เป็นต้นว่า ผ้าคลุมเตียง ผ้าม่าน (ดูขุฎี, 2531)

2.1.3.2 การพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer printing)

การพิมพ์วิธีนี้ใช้กับผ้าใยสังเคราะห์โดยเฉพาะผ้าโพลีเอสเตอร์ โดยพิมพ์หมึกบนกระดาษ และนำไปประกบบนผ้าที่ต้องการพิมพ์ เมื่อผ่านผ้าและกระดาษที่มีลายพิมพ์ไปบน ลูกกลิ้งร้อน สีพิมพ์บนกระดาษจะไปติดอยู่บนผ้า ลูกกลิ้งร้อนนี้จะให้ความร้อนสูงถึง 180 องศาเซลเซียส ภายใต้สภาวะนี้ประกบกับการมีแรงกดเป็นระยะเวลาหนึ่ง สีจะเปลี่ยนสถานะจากของแข็ง กลายเป็นไอ และระเหิดแพร่เข้าสู่เส้นใย หลังจากนั้นสีจะติดอยู่บนผ้าอย่างดีโดยไม่ต้องใช้วิธีการตรึงสี (fixation) ช่วยอีก การพิมพ์สีบนกระดาษอาจใช้เทคนิคกราเวียร์ (gravure) หรือ เฟล็กโซกราฟิค (flexographic) ซึ่งให้การพิมพ์ที่มีคุณภาพดี (วิมลรัตน์, 2550) อัจฉราพรกล่าวเพิ่มเติมว่า กระบวนการพิมพ์แบบลูกกลิ้ง พิมพ์ลวดลายที่ต้องการลงบนกระดาษแบบพิมพ์หนังสือก่อน แต่ใช้กระดาษมันพิมพ์ติดต่อกันยาว สีที่ใช้ควรเป็นสีที่ถูกความร้อนแล้วระเหยเป็นไอได้ (sublimation) ผ้าควรชุบด้วยสารเคมีบางชนิดก่อน เพื่อให้สีติดดียิ่งขึ้น ผ้าที่ต้องการพิมพ์เรียงอยู่ชั้นล่างสุด ต่อมาเป็นกระดาษลวดลาย และด้านบนสุดเป็นแผ่นยางซิลิโคน ผ่านผ้านี้ทั้งชุดเข้าไปในเครื่องพิมพ์ที่มี อุณหภูมิ 200 องศาเซลเซียส นาน 2-3 วินาที สีพิมพ์ที่กระดาษจะระเหยเป็นไอกลับมาเกาะติดที่ผ้า ลวดลายที่ได้คม (อัจฉราพร, 2539) ข้อจำกัดของการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี คือ ใช้ได้กับผ้าใยสังเคราะห์ เท่านั้น ไม่สามารถใช้กับเส้นใยธรรมชาติ จึงทำให้การใช้งานไม่กว้างขวาง แม้ว่าเทคนิคนี้สามารถทำได้ ง่าย ไม่ซับซ้อน และให้ผลผลิตสูง ส่วนข้อดีของการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer printing) สร้างความเป็นเอกลักษณ์ ให้กับแบรนด์สินค้า โดยสามารถรองรับการออกแบบในรูปแบบไฟล์ดิจิทัลประเภท ต่างๆ และ เลือกพิมพ์โทนสีของผ้า ได้ตามความต้องการ สร้างความหลากหลาย ในตัวสินค้า เนื่องจากงานพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer printing) นั้นสามารถผลิตได้โดยไม่มีจำนวนขั้นต่ำที่เป็น ปริมาณมาก จึงทำให้นักออกแบบ สามารถสร้างความหลากหลายของลวดลายได้จำนวนมาก และ

ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างทั่วถึง การพิมพ์แบบส่งถ่ายสี(Transfer printing) สามารถใช้เทคนิคต่างๆในการออกแบบลวดลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ความสามารถในการไล่เฉดสีให้กับลาย มีความหนักเบาของสี ใช้สีได้ไม่จำกัด และ อื่นๆ เหมาะสำหรับ ลายกราฟฟิกที่มีความซับซ้อน ภาพวาดสีน้ำ ลวดลายการวาดภาพต่างๆมีคุณภาพ มีความคมชัดสูง สีสดใส และมีความปลอดภัย มีมาตรฐานในการผลิตที่เชื่อถือได้ (<http://www.tex-press.com>, 11 มีนาคม 2558)

2.1.3.3 ผ้าที่ใช้ในการพิมพ์ลายด้วยการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี(Transfer printing)

ผ้า นับเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ หรือกล่าวได้ว่า ผ้าเป็นสิ่งจำเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน การศึกษาเรียนรู้เรื่องผ้าจึงมีความจำเป็นเพื่อเป็นพื้นฐานในการเลือกใช้ผ้าให้ถูกต้องเหมาะสมกับการใช้งาน ซึ่งในปัจจุบันสิ่งทอได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการใช้เทคโนโลยีการผลิตผ้าที่ทันสมัย จึงมีผลิตภัณฑ์ผ้าใหม่ๆออกมาจำหน่ายในท้องตลาดมากมายหลายชนิด และมีชื่อการค้าต่างๆกัน รวมทั้งสมบัติของเส้นใยแตกต่างกัน(นวลแข, 2542) การเลือกใช้ผ้าให้เหมาะสมกับแบบเสื้อและบุคลิกลักษณะของตนเอง รวมถึงโอกาสที่จะช่วยให้เสื้อผ้านั้นดูสวยงาม(จุฑาทิพ, 2554)

ผ้าผลิตมาจากใยผ้าเล็กๆมีทั้งขนาดสั้นและยาวมาก ผ้าบางชนิดผลิตมาจากเส้นใยโดยตรง นำเส้นใยมาสานให้เป็นแผ่นรวมกันหนาเท่าที่ต้องการ อัดติดกันให้แน่นหรือโดยวิธีอื่นให้เป็นผืนยาวคล้ายผ้าที่ผลิตจากขบวนการอื่นเรียกว่า ผ้าไม่ทอ(non-woven fabric) บางชนิดต้องทำเป็นเส้นด้ายก่อนแล้วทำเป็นผ้าอาจเป็นวิธีทอหรือถักก็ได้ ผ้าทั้งสองชนิดนี้ต่างนำมาพิมพ์ได้ทั้งสิ้น

ใยผ้าได้มา 2 ทางด้วยกัน ทางหนึ่งเป็นใยที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติต้องนำมาปรับปรุงตกแต่งบ้างจึงใช้ประโยชน์ได้ อีกทางหนึ่งเป็นเส้นใยที่นักวิทยาศาสตร์ปรับปรุงสังเคราะห์ขึ้นเรียก ใยประดิษฐ์ มี 2 ชนิด ชนิดหนึ่งนำสารประกอบที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติมาดัดแปลงแก้ไขใช้เป็นเส้นใยเรียกว่า ใยสังเคราะห์และใยสังเคราะห์ทำมาจากสารประกอบเคมีซึ่งมีได้มีลักษณะเป็นเส้นใยโดยตรง แต่เมื่อทำปฏิกิริยารวมกันแล้วใช้ทำเส้นใยสิ่งทอได้ นอกจากนี้ยังมีใยจากเกลือแร่ต่างๆอีกหลายชนิดและยังมีชนิดอื่นๆ อีกหลายชนิดที่ใช้กันน้อยและบางครั้งมีได้นำไปทำผ้าแต่ใช้ประโยชน์อย่างอื่นโดยเฉพาะพวกใยสังเคราะห์(อัจฉราพร, 2526)

1) เส้นใยสังเคราะห์ ส่วนมากที่นิยมใช้ก็มี โพลีเอสเตอร์ พอลิเอไมด์ พอลิอะครีโนไนล์ ปกติเส้นใยเหล่านี้จะมีสมบัติบางอย่างที่คล้ายกันดังนี้

1.1) เส้นใยเหล่านี้จะไม่ดูดความชื้น(Hydrophobic) ดังนั้นยากต่อการย้อมสี นอกจากนี้ทำให้สวมใส่แล้วไม่สบายตัว ถ้าเสื้อผ้าที่เป็นใยสังเคราะห์ในบรรยากาศร้อนชื้น ดังนั้นจึงต้องทำให้เส้นใย เกิดการฟองฟูขึ้น(Texture yarns) และผลิตเป็นเส้นใยสั้น(Staple yarn)

1.2) ผิวหน้าของเส้นใยมักจะเรียบดังนั้นฝุ่นหรือสิ่งสกปรกจะติดยาก แต่เส้นใยเหล่านี้อาจมีไฟฟ้าสถิตย์อยู่ทำให้ดูดฝุ่นละอองเข้ามาได้ นอกจากนี้แล้วเส้นใยไม่ดูดความชื้น ทำให้ขจัดพวกคราบน้ำมัน หรือไขมันออกได้ยาก

1.3) ส่วนมากเส้นใยเหล่านี้มีจุดหลอมเหลวต่ำ ดังนั้นต้องรีดอุณหภูมิต่ำๆ

1.4) โพลีเอสเตอร์ กับพอลิเอไมด์ เป็นเส้นใยที่แข็งแรงกว่าเส้นใย

ฝ้ายหรือเส้นใยขนสัตว์

1.5) ปกติเส้นใยสังเคราะห์จะทนทานต่อสารเคมีที่มีใช้ในผงซักฟอกตามบ้านได้ดีกว่า เส้นใยธรรมชาติ

1.6) เส้นใยเหล่านี้จะมีสมบัติที่ดี ที่เรียกว่า ง่ายต่อการบำรุงรักษา (Easy Care) เพราะว่าซักง่าย แห้งไว และไม่ต้องรีด เมื่อเทียบกับเส้นใยฝ้าย(อภิชาติ, 2545)

2) โพลีเอสเตอร์ ถูกสังเคราะห์โดยกลุ่มนักวิจัยของ Dr. William H Carothers ในช่วงเวลาเดียวกับการผลิตไนลอน และในเวลาต่อมา การผลิตเส้นใยโพลีเอสเตอร์ได้แพร่หลายออกไป เส้นใยโพลีเอสเตอร์ ส่วนใหญ่ คือ polyethylene terephthalate(PET) แต่ก็อาจจะเป็นชนิดอื่นได้ เช่น poly-14-cyclohexylene-dimethylene terephthalate(PCDT) เส้นใยโพลีเอสเตอร์ มีชื่อเรียกทางการค้าหลายชื่อ ขึ้นกับผู้ผลิต เช่น Terylene ผลิตโดยบริษัท ICI (วิมลรัตน์, 2550) เป็นเส้นใยสังเคราะห์ที่ผลิตในสหรัฐอเมริกาครั้งแรกเรียกว่า เดครอน(Dacron) ในประเทศอังกฤษและประเทศในทวีปยุโรปเรียกว่า เทอริลีน(Terylene) ของญี่ปุ่นเรียกว่า เทโตรอน(Tetoron) ไยกลม ผลิตได้หลายขนาดแบบเดียวกับไนลอน เป็นมันมาก ลักษณะเดิมใส ใช้สารเคมีช่วยทำให้ขุ่น ชนิดใสทนมากกว่าชนิดขุ่น ถ้ายืดความร้อนได้ดีกว่าไนลอน เมื่อสวมใส่ในเมืองร้อน จะไม่รู้สึกร้อนอ้าวเหมือนไนลอน ไม่ไคร่เปื้อน ทำความสะอาดง่าย ทนการฟอกขาวได้ดีกว่าไนลอน ไม่ทนความร้อน จะละลายได้,ไม่ขึ้นราถ้าตากแดดนาน ความเหนียวจะลดน้อยลง ทนต่างและกรดได้ดี ย้อมสีได้ดี พิมพ์ได้ด้วยสีย้อมและปักเมนท์ (อัจฉราพร, 2526) และมีน้ำหนักเบา ทนยับได้ดีเยี่ยม และทนต่อการขัดสีได้ดี(นวลแข, 2534)

2.1.4 ขุดล้าลองสตรี

2.1.4.1 รูปแบบเสื้อผ้า หมายถึง รูปแบบของเสื้อผ้าที่เกิดจากการกำหนดขึ้นเป็นหลักการหรือเป็นแนวทางและเป็นที่ยอมรับ มีการดัดแปลงโครงสร้างพื้นฐานที่มีรูปแบบและรายละเอียดเพิ่มเติม จากโครงสร้างเสื้อผ้าเข้ารูป พอดีตัว และหลวม การศึกษารูปแบบเสื้อผ้า มีความสำคัญยิ่ง เพราะก่อนการทำแบบตัดเสื้อผ้า นักทำแบบตัดเสื้อผ้าควรเรียนรู้เกี่ยวกับเสื้อผ้าให้ถูกต้อง ดังที่เรียกว่า เข้าใจถูก คิดถูก และทำถูก แล้วจึงสามารถนำโครงสร้างเสื้อผ้าพื้นฐานทั้ง 3 ประเภทมาดัดแปลง เพื่อกำหนดรูปแบบเสื้อผ้าให้หลากหลาย และเหมาะสมกับเสื้อผ้า แต่ละประเภทได้ ซึ่งความสำคัญของรูปแบบเสื้อผ้ามี ดังนี้

- 1) เพื่อให้เกิดรูปแบบที่หลากหลายในการใช้งานของผู้สวมใส่
- 2) เพื่อการพัฒนาแนวโน้มเสื้อผ้าที่เหมาะสมในการสวมใส่กับผู้บริโภคที่มีสัดส่วนโครงสร้างของรูปร่างแตกต่างกัน

- 3) เพิ่มทางเลือกในการสวมใส่เสื้อผ้าให้แก่ผู้บริโภค

- 4) เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบของเสื้อผ้าอื่นๆต่อไป

2.1.4.2 ประเภทรูปแบบเสื้อผ้า หมายถึง การแบ่งหรือจัดกลุ่มรูปแบบของเสื้อผ้า เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจและการเลือกใช้งาน ชนิดของเสื้อผ้าเกิดจากการออกแบบเสื้อผ้าให้มีหน้าที่ และใช้ในการสวมใส่ให้หลากหลาย รายละเอียดเสื้อผ้า นำมารวมให้เป็นกลุ่มเสื้อผ้าให้เกิดเป็นรูปแบบเสื้อผ้าของเด็ก สตรีและบุรุษ พร้อมชื่อเสื้อผ้าแต่ละรูปแบบไว้ เพื่อให้ให้นักออกแบบและนักทำแบบตัดเสื้อผ้า ได้ศึกษาได้ง่ายมากยิ่งขึ้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 9 ชนิด ดังนี้

- 1) เสื้อผ้าชุดติดกัน (Dress) มีลักษณะของเสื้อผ้าที่มีการเชื่อมต่อของตัวเสื้อและตัวกระโปรง มีทั้งรูปแบบที่มีความยาวและสั้น
- 2) เสื้อแจ็คเก็ต (Jacket) เสื้อแจ็คเก็ตของสตรีส่วนใหญ่จะทำหน้าที่เป็นเสื้อคลุมตัวนอก เป็นเสื้อตัวเดียวผ่าหน้า สามารถสวมทับเสื้อตัวในได้สะดวก มีทั้งโครงสร้างพอดี้ตัวและโครงสร้างหลวม
- 3) เสื้อโค้ต (Coats) เป็นเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างหลวม ทำหน้าที่เป็นเสื้อคลุมตัวนอก ซึ่งมีเสื้อตัวใน 2-3ตัว ขึ้นอยู่กับความหนาและชนิดของผ้าที่ต้องการเพิ่มความอบอุ่นระหว่างการสวมใส่ ซึ่งมีรูปแบบหลากหลาย
- 4) เสื้อสูท (Suits) เป็นเสื้อที่มีลักษณะโครงสร้างหลวม มีปก ทำหน้าที่เป็นเสื้อตัวเดียว ที่เข้ากับกระโปรงหรือกางเกงก็ได้
- 5) เสื้อกันหนาว (Sweater) ส่วนใหญ่มีลักษณะของรูปแบบเสื้อที่ทำจากผ้าถัก(knit) ยืดหยุ่นได้ดี ทำหน้าที่เป็นเสื้อตัวเดียวหรือสวมทับเสื้อตัวในก็ได้
- 6) เสื้อเชิ้ต (Shirt) เป็นเสื้อที่มีปกเชิ้ต ประกอบด้วยปกบนและปกล่างสวมใส่แล้วช่วยให้เกิดความสง่างาม ส่วนใหญ่มีโครงสร้างเสื้อผ้าเข้ารูปและพอดี้ตัว
- 7) เสื้อคลุม (Pyjamas) มีลักษณะเป็นเสื้อโครงสร้างหลวม ทำหน้าที่เป็นเสื้อคลุมตัวนอก มีทั้งตัวสั้นและตัวยาว ให้ความรู้สึกเป็นเสื้อลำลองมากกว่าเป็นเสื้อพิธีการ
- 8) ชุดว่ายน้ำ (Swimwear) เป็นเสื้อที่มีโอกาสการสวมใส่ชัดเจนมากก็คือใส่ว่ายน้ำ มีทั้งชิ้นเดียว (one pieces) และ 2 ชิ้น(two pieces) สามารถเลือกใช้ได้ให้เหมาะสมกับความต้องการ
- 9) ชุดชั้นใน (Underwear) เป็นเสื้อผ้าที่มีโอกาสการสวมใส่ชัดเจนเช่นกัน เป็นเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างรัดรูป ช่วยเสริมรูปทรงของรูปร่างมนุษย์ มีทั้งเป็นเสื้อชุดเดียว กางเกงชั้นใน และอื่นๆ(เสาวลักษณ์, 2553)

2.1.4.3 การแบ่งโอกาสสวมใส่เป็นเกณฑ์ (Occasion) หมายถึง ช่วงเวลา หรือวาระโอกาสที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบของเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่จะต้องทำ หรือเกิดขึ้นในแต่ละโอกาสนั้น ทั้งนี้สามารถแบ่งโดยใช้โอกาสสวมใส่เป็นเกณฑ์ได้เป็น 3โอกาสการสวมใส่หลักๆ ดังนี้

- 1) Business wear
- 2) Casual wear
- 3) Party wear(ดุจหทัย, 2560)

2.1.4.4 ชุดลำลอง คือเสื้อผ้าที่ไม่เฉพาะโอกาส ไม่แสดงคุณสมบัติอย่างเด่นชัดที่จะใช้ในโอกาสใดเพียงโอกาสหนึ่งเท่านั้น สามารถใช้ได้ทั่วไปหลายโอกาส สิ่งที่เป็นตัวกำหนดให้ทราบถึงประเภทของเสื้อผ้า ได้แก่ ผิวสัมผัสผ้า ลักษณะการตัดเย็บ ลักษณะการใช้วัสดุตกแต่ง ซึ่งจะบ่งบอกถึงโอกาสที่ใช้ด้วย(กระจ่างจิตต์, 2544) ภายใต้อีกว่า Casual wear สามารถแบ่งระดับของชุดลำลองได้อีกขึ้นอยู่กับวาระการสวมใส่ ได้แก่

- 1) Casual casual คือ ไม่เป็นทางการ
- 2) Business casual คือ กึ่งทำงาน
- 3) Party casual คือ กึ่งสังสรรค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 2.9-2.11



ภาพที่ 2.9 ชุดลำลอง แบบวาระไม่เป็นทางการ (Casual casual)
ที่มา: [https://www.pinterest.com\(2560\)](https://www.pinterest.com(2560))



ภาพที่ 2.10 ชุดลำลอง แบบวาระกิจทำงาน (Business casual)
ที่มา: [https://www.pinterest.com\(2560\)](https://www.pinterest.com(2560))



ภาพที่ 2.11 ชุดลำลองแบบวาระกิจสังสรรค์ (Party casual)
ที่มา: [https://www.pinterest.com\(2560\)](https://www.pinterest.com(2560))

แต่อย่างไรก็ตามภาพรวมของชุดจะดูเป็นชุดลำลองสบายๆ หากเทียบกับ Business wear จะเห็นได้ว่ามีค่าใกล้เคียงกันอยู่ เช่น Casual business คือ ชุดทำงานกึ่งลำลอง และ Business casual คือ ชุดลำลองกึ่งทำงาน ความแตกต่างระหว่าง 2 คำนี้ คือ การให้ความสำคัญของการเป็นชุดทำงานมากกว่า หากแต่เป็น Business casual จะให้ความสำคัญของการเป็นชุดลำลองมากกว่า(ดูจหทัย, 2560) ผ้าที่เหมาะสมสำหรับชุดลำลองนั้น ควรมีผิวสัมผัสเรียบ เกลี้ยง ไม่ควรเลือกผ้าที่เนื้อหยาบ ทอหยาบๆ ผิวสัมผัสเป็นปุ่มปม ซึ่งง่ายต่อการถูกสะเก็ด เลือกผ้าที่จะทอจากเส้นใยธรรมชาติประเภทเส้นใยพืช เช่น ผ้าฝ้ายหรือผ้าลินิน เพราะจะช่วยดูดซับเหงื่อ ระบายอากาศ และให้ความสบายแก่ร่างกายได้มากกว่าผ้าชนิดอื่น ลักษณะการตัดเย็บไม่ควรยุ่งยาก และหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุตกแต่ง ถ้าจะใช้วัสดุตกแต่งบ้าง ก็ควรราคาถูก ไม่มีค่ามากนัก เสื้อผ้าประเภทนี้ใช้ได้หลายโอกาส หลายสถานที่ โดยเปลี่ยนเครื่องประดับบ้างเพื่อความเหมาะสม การออกแบบชุดลำลอง ควรเป็นแบบเรียบๆ ไม่หวือหวา เน้นที่สวมใส่สบาย ใส่สบาย และควรมีความเหมาะสมกับผ้าที่จะใช้ตัดเย็บ และวัสดุที่ตกแต่ง(กระจ่างจิตต์, 2544) ในการวิจัยครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้เลือกใช้ผ้าใยสังเคราะห์ เพื่อให้สอดคล้องกับเทคนิคการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี(transfer print) เพราะเทคนิคการพิมพ์นี้สามารถทำให้ลวดลายพิมพ์มีความละเอียด และความคมชัด สามารถสื่อถึงที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายพิมพ์ได้อย่างชัดเจน

2.1.5 ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ

การตัดสินใจของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลจากลักษณะส่วนบุคคลด้านต่าง ๆ ได้แก่ อายุ ขั้นตอนวัฏจักรชีวิต ครอบครัว อาชีพ สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ การศึกษา รูปแบบการดำรงชีวิต และบุคลิกภาพ

2.1.5.1 อายุ(Age) อายุที่แตกต่างกันจะมีความต้องการสินค้าและบริการที่ต่างกัน ตัวอย่างเช่น ช่วงอายุ 0-5 ปี จะต้องการสินค้า ประเภทอาหารสำหรับเด็ก ของเล่น เสื้อผ้าสำหรับเด็ก ช่วงอายุ 6-19 ปี จะต้องการสินค้าประเภท เสื้อผ้า อุปกรณ์กีฬา วิทยุเทป อุปกรณ์การเรียน เครื่องสำอาง ช่วงอายุ 20-34 ปี จะต้องการสินค้าประเภท รถยนต์ เครื่องแต่งบ้าน ช้อของให้เด็ก ๆ ช่วงอายุ 35-49 ปี จะต้องการสินค้าประเภทบ้านใหญ่ๆ รถยนต์ที่ดีกว่าเดิม รถคันที่ 2 และช่วงอายุมากกว่า 60 ปี จะต้องการสินค้าประเภทสินค้าบำรุงร่างกาย บริการด้านการแพทย์ การท่องเที่ยว อย่างสะดวกสบาย เป็นต้น

2.1.5.2 ขั้นตอนวัฏจักรชีวิตครอบครัว (Family Life Cycle) เป็นขั้นตอนการดำรงชีวิตของบุคคลในลักษณะของการมีครอบครัว ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของครอบครัวจะมีสิ่งที่มีอิทธิพลและความต้องการที่แตกต่างกัน โดยทั่วไปมักทำการแบ่งขั้นวัฏจักรชีวิตครอบครัวเป็น 8 ลำดับ ในแต่ละขั้นตอนจะมีลักษณะการบริโภคแตกต่างกันดังนี้ ได้แก่ เป็นโสดและอยู่ในวัยหนุ่มสาว (The Bachelor Stage) ใช้จ่ายเงินเต็มที และมักใช้จ่ายในด้านสินค้าอุปโภคบริโภคส่วนตัว เสื้อผ้า การพักผ่อนหย่อนใจ และเครื่องสำอางค์ เป็นต้น คู่สมรสใหม่และยังไม่มีบุตร(Newly Married Couples) มักจะซื้อสินค้าถาวร เช่น บ้าน รถยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้าและเฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น ครอบครัวที่มีบุตรคนเล็กอายุต่ำกว่า 6 ขวบ (Full Nest I) สินค้าถาวรภายในบ้าน เครื่องแต่งบ้าน สินค้าสำหรับเด็กและสนใจสิ่งใหม่ ๆ ที่คิดว่าดีสำหรับลูก ครอบครัวที่มีบุตรคนเล็กอายุมากกว่า 6 ขวบ

(Full Nest II) มักจะซื้อสินค้าประเภทอาหาร เครื่องเขียน แบบเรียน รายการพักผ่อนสำหรับบุตร ครอบครัวที่บิดามารดามีอายุมาก บุตรโตแล้วแต่ยังไม่ได้แต่งงาน (Full Nest III) ฐานะทางการเงินดี ซื้อเครื่องแต่งบ้านทดแทนของเก่า บ้านขนาดใหญ่กว่าเดิม รถยนต์คันใหม่หรือบริการพักผ่อนตากอากาศที่หรูหรา ครอบครัวที่บิดามารดามีอายุมาก บุตรแยกครอบครัวแล้ว แต่ยังทำงานอยู่ (Empty Nest I) ฐานะทางการเงินดี ชอบเดินทางพักผ่อน มีการบริจาคเพื่อสังคม ครอบครัวที่บิดามารดามีอายุมาก บุตรแยกครอบครัวแล้วออกจากงานแล้ว (Empty Nest II) รายได้ลดลง ชื่อผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุ การรักษาพยาบาลอยู่คนเดียวเนื่องจากฝ่ายหนึ่งตายหรือหย่าขาด และ บุตรแยกครอบครัวแล้ว (Solitary Survivors) ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นค่ารักษาพยาบาล

2.1.5.3 อาชีพ (Occupation) อาชีพของแต่ละบุคคลจะนำไปสู่ความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่มข้าราชการจะต้องการรถยนต์ของประเทศญี่ปุ่นที่ประหยัดน้ำมัน และราคาพอสมควร ในขณะที่นักธุรกิจจะต้องการรถยนต์จากประเทศแถบยุโรปที่ดูหรูหราราคาแพง เป็นต้น ดังนั้นนักการตลาดจะต้องศึกษาว่าผลิตภัณฑ์ของบริษัทเป็นที่ต้องการของกลุ่มอาชีพใด เพื่อที่จะนำมาจัดกิจกรรมทางการตลาดให้สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม

2.1.5.4 สถานะทางเศรษฐกิจ (Economic Circumstances) สถานะทางเศรษฐกิจที่จะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค ได้แก่ รายได้จับจ่ายของผู้บริโภคซึ่งจะหมายถึงรายได้สุทธิของผู้บริโภคหลังจากที่เก็บจำนวนหนึ่งไว้เป็นเงินออมแล้วจะเป็นเงินที่ผู้บริโภคมีไว้เพื่อการใช้จ่าย อำนาจในการกักเงินและสถานการณ์ทางเศรษฐกิจขณะนั้น ๆ ของประเทศ

2.1.5.5 การศึกษา (Education) ผู้บริโภคที่มีระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีแนวโน้มที่จะต้องการข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ประเภทของผลิตภัณฑ์และคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่ต่างกัน

2.1.5.6 รูปแบบการดำรงชีวิต (Life Style) นักการตลาดเชื่อว่าการเลือกผลิตภัณฑ์ของบุคคลขึ้นอยู่กับแบบการดำรงชีวิต และยังเชื่อว่าแบบของการดำรงชีวิตของผู้บริโภคเป็นผลรวมของกิจกรรมที่บุคคลทำ (Activities) ความสนใจของบุคคล (Interest) ความคิดเห็นของบุคคลต่อสิ่งต่างๆ (Opinions) และลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographics) ของบุคคลนั้น อาจเขียนย่อ ๆ ได้ว่า Life Style = AIO + Demo ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่บุคคลทำ (Activities) ได้แก่ การทำงาน การพักผ่อนงานอดิเรก กีฬาที่เล่น เป็นต้น ความสนใจของบุคคล (Interest) ได้แก่ ครอบครัว อาชีพ บ้านชุมชน แฟชั่น เป็นต้น ความคิดเห็นของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ (Opinions) ได้แก่ ตัวเอง กิจกรรมที่บุคคลทำ (Activities) ได้แก่ การทำงาน การพักผ่อนงานอดิเรก กีฬาที่เล่น เป็นต้น ความสนใจของบุคคล (Interest) ได้แก่ ครอบครัว อาชีพ บ้านชุมชน แฟชั่น เป็นต้น ความคิดเห็นของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ (Opinions) ได้แก่ ตัวเอง สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา ผลิตภัณฑ์ เป็นต้น ลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographics) ได้แก่ อายุการศึกษา รายได้ อาชีพถิ่นที่อยู่อาศัย เป็นต้น

2.1.5.7 บุคลิกลักษณะ (Personality) บุคลิกลักษณะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ เพราะบุคลิกลักษณะเป็นผลรวมของทัศนคติและนิสัยของบุคคลผู้บริโภคแต่ละคนจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป เช่น เป็นคนละเอียดอ่อน คนเปิดเผย คนมีความคิด สร้างสรรค์ หรือเป็นคนมีระเบียบ เป็นต้น บุคคลที่มีบุคลิกต่างกันเหล่านี้จะมีพฤติกรรมการซื้อที่ต่างกัน เช่น คนมี

ความคิดสร้างสรรค์มักจะชอบทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ในขณะที่คนละเอียดถี่ถ้วนจะพอใจสินค้าที่รู้จักดีอยู่แล้วว่ามีคุณภาพดีและมีราคาเหมาะสม นักการตลาดจะต้องพยายามค้นหาบุคลิกของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ให้บรรลุเป้าหมายทางการตลาด โดยเฉพาะกับสินค้าบางประเภทที่มีผลต่อบุคลิกของผู้ใช้ที่จะปรากฏต่อคนอื่น ๆ ในสังคม เช่น สินค้าประเภทเสื้อผ้า น้ำหอม รถยนต์ และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น ตัวอย่างของการนำบุคลิกของผู้บริโภคไปใช้ เช่น บริษัทผลิตเบียร์พบว่านักดื่มเบียร์มีบุคลิกชอบเอาชนะ ก้าวร้าวและมีความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นนักการตลาดจึงต้องพยายาม ให้ลักษณะเหล่านี้ปรากฏในตัวสินค้าและปรากฏในชิ้นงานโฆษณาด้วย

2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ไพโรจน์ (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย พบว่า การออกแบบในทุกสาขากำลังถูกส่งเสริมจากภาครัฐและเอกชนให้มีเอกลักษณ์ไทยในการออกแบบมากขึ้น เนื่องจากเห็นความสำคัญของความมั่นคง ความภาคภูมิใจ และการเป็นที่ยอมรับของนานาชาติในแง่ของ เศรษฐกิจ การเมือง และสังคม จึงต้องรีบสร้างและส่งเสริมให้เกิดเอกลักษณ์ที่เด่นชัดแตกต่างจากชาติอื่นๆ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบและหาแนวทางทางการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย เพื่อที่นักออกแบบจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจหรือประยุกต์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเลขนศิลป์ ที่ต้องการสื่อถึงความเป็นไทยได้สะดวกและมีความรู้ด้านเอกลักษณ์ไทยมากขึ้น เพื่อการพัฒนารูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของเลขนศิลป์ไทยต่อไป และเพื่อต้องการช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติไปกับงานออกแบบเลขนศิลป์อีกด้วย จากสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า การถ่ายทอดวัฒนธรรม วิถีชีวิต บุคลิกไทยลงในงานออกแบบเลขนศิลป์ ทำให้การออกแบบสามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้ และจากการวิเคราะห์ได้แบ่งองค์ประกอบเลขนศิลป์ไทยเป็น 1) โทนสีไทย 2) ตัวอักษรไทย และ 3) ภาพที่มีเอกลักษณ์ไทย ถ้านักออกแบบเลขนศิลป์ได้ใช้องค์ประกอบทั้ง 3 เหล่านี้ ก็จะช่วยให้การออกแบบแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้ และการวิเคราะห์จัดอันดับความนิยมและการคัดสรรภาพที่มีเอกลักษณ์ไทย ที่แบ่งหมวดหมู่ ออกเป็น 1) ชาติ 2) ศาสนา 3) พระมหากษัตริย์ และ 4) ประชาชน รวมถึงการวิเคราะห์ถึงบุคลิกลักษณะของแต่ละหมวด ก็ช่วยให้นักออกแบบสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ตามบุคลิกสินค้าที่จะออกแบบยิ่งขึ้นด้วย

บุญวงศ์ (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง คลังเครื่องแต่งกายโชนละคร : กรณีศึกษาบ้านเครื่องคุณรัตน์ พบว่างานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องคลังเครื่องแต่งกายโชนละครของบ้านคุณรัตน์ในด้านประวัติและองค์ประกอบในการจัดการ คลังเครื่องแต่งกายโชนละครในอดีตหมายถึงหน่วยงานหนึ่งที่ทำหน้าที่ จัดสร้าง จัดเก็บ ดูแล บำรุงรักษา เครื่องทรงของพระมหากษัตริย์และเครื่องแต่งกายโชนละครจะมีผู้รับผิดชอบตามที่ต่างๆและมีชื่อเฉพาะเช่น พระคลังข้างที่ หุ้มแพร ฯลฯ เมื่อบ้านเมืองเปลี่ยนแปลงการละครของไทยก็เปลี่ยนไปด้วย ทำให้มีการทำกิจการเครื่องแต่งกายโชนละครออกมาสู่เอกชนทั่วไปเป็นที่นิยมมากจนถึงปัจจุบัน คุณรัตน์ยังเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์งานที่ตีต่องานนาฏศิลป์ไทยด้วย การศึกษาเรื่องคลังเครื่องแต่งกายโชนละครของบ้านเครื่องคุณรัตน์ทำให้เห็นขั้นตอนการจัดการเครื่องแต่งกายโชนละคร ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการแสดง เป็นประโยชน์แก่การอนุรักษ์การจัดการเครื่องแต่งกายโชนละครสืบต่อไป

วิไลภา (2553) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายเพื่องานออกแบบจากอิทธิพลศิลปกรรมบ้านเชียง พบว่าการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ถึงลักษณะเด่นของลวดลายเครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง เพื่อเป็นแรงบันดาลใจหรือแนวทางในการนำลวดลายไทยโบราณไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบและการสร้างสรรค์ศิลปะ มีวิธีการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลทางเอกสารและข้อมูลทางภาคสนามที่เกี่ยวข้องกับลวดลายเครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง และการเข้าร่วมศึกษากับโครงการอนุรักษ์มรดกโลกบ้านเชียงของศูนย์OTOP เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง และศูนย์การเรียนรู้ศิลปะลายบ้านเชียง ในพื้นที่ชุมชนบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี เพื่อศึกษาถึงกรรมวิธีการผลิตและการนำลวดลายเครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียงไปประยุกต์ใช้ในงานตกแต่งด้านต่างๆในปัจจุบัน

เศกสรรค์ (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง ทศนคติของเซฟต่อการออกแบบชุดเซฟที่มีเอกลักษณ์ไทย เพื่อใช้ในครัวอาหารไทยที่มีลักษณะเป็นครัวเปิด การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาทัศนคติของเซฟที่มีต่อชุดเซฟครัวอาหารไทย 2.) ศึกษาการออกแบบลวดลายไทยและสีใหม่ปัก เพื่อใช้ตกแต่งชุดเซฟครัวอาหารไทย 3.) ศึกษาการออกแบบการวางลวดลายไทยลงบนชุดเซฟให้มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ เซฟ ซึ่งเป็นสมาชิกสมาคมพ่อครัวไทยที่ทำงานในครัวอาหารไทยของโรงแรมและสถานประกอบการที่ตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 300 คน

สุพัจนา (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบร่วมกันเพื่อเพิ่มโอกาสใช้สอยสำหรับออกงาน พบว่า งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาหลักการและวิธีการปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายด้วยเครื่องประดับเพื่อเพิ่มโอกาสใช้สอยสำหรับ ออกงาน จากการศึกษาข้อมูลทางการตลาดเบื้องต้น พบว่าเครื่องประดับมีความสำคัญต่อการแต่งกายโดยเฉพาะสำหรับออกงาน ซึ่งส่วนหนึ่งของปัญหาที่ผู้บริโภคประสบ คือ เครื่องแต่งกายสำหรับออกงานมีโอกาสในการใช้สอยจำกัด ดังนั้นผลสรุปของงานวิจัยฉบับนี้จักสามารถส่งเสริมและเพิ่มโอกาสในการใช้สอยเครื่องแต่งกายสำหรับออกงานและเครื่องประดับอย่างสร้างสรรค์ การศึกษาของงานวิจัยมุ่งวิเคราะห์หลักการของการปรับเปลี่ยนควบคู่ไปกับลักษณะเครื่องแต่งกายยุคกรีกโบราณที่มีความสอดคล้องกับเครื่องแต่งกายสำหรับออกงานในปัจจุบัน อีกทั้งมีจุดเด่นในด้านการก่อรูปเครื่องแต่งกายด้วยเครื่องประดับ ทั้งนี้เพื่อให้ได้วิธีการปรับเปลี่ยนรวมไปถึงลักษณะและตำแหน่งของเครื่องประดับ ซึ่งนำไปสู่การปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเพื่อเพิ่มโอกาสในการใช้สอย

สุตาทกาญจน์ (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอจากผ้าไหมมัดหมี่บาติก: กรณีศึกษาลวดลายศิลปะขอมจากปราสาทศีขรภูมิ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอจากผ้าไหมมัดหมี่บาติกลวดลายศิลปะขอมจากปราสาทศีขรภูมิ และศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้ประเมินความพึงพอใจผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอที่มีอายุระหว่าง 20-50 ปี ในจังหวัดสุรินทร์ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ แบบสอบถาม และผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ(Percentage) ค่าเฉลี่ย(Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)

ชลัม (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสืบสานภูมิปัญญาการปักชุดโขนไทย ผู้ศึกษามุ่งศึกษา 1.)ประวัติความเป็นมาการปักลวดลายชุดโขนไทย 2.)วิธีการและวัสดุในการปักลวดลายชุดโขนไทย เพื่อเป็นการอนุรักษ์และฟื้นฟูภูมิปัญญาการปักชุดโขนไทยที่มีความประณีตงดงาม ทั้งเป็นการเสริมสร้างอาชีพแก่ผู้สนใจสืบต่อไป การศึกษาฉบับนี้เป็นการวิจัยทางประวัติศาสตร์และวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำเอาหลักทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทย เข้ามาศึกษาขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1.) ศึกษาจากเอกสาร หนังสือ งานวิจัย 2.)ศึกษาจากการสัมภาษณ์ ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเรื่องเครื่องแต่งกายโขน ผู้ประกอบอาชีพด้านการสร้างเครื่องแต่งกายโขนละคร โดยการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว การพูดคุยในวาระต่างๆ 3.) ศึกษาจากภาพถ่าย ภาพยนตร์ โขนละครจากอดีตจนปัจจุบันนำมาเปรียบเทียบและอธิบาย 4.) ศึกษาจากชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายโบราณและปัจจุบัน 5.) ศึกษาจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายชุดโขน เช่น งานปัก ตาลปัตรพัดยศ เครื่องทรงเจ้านาย งานหุ่นหลวง เป็นต้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย เป็นการวิจัยผสมวิธี เนื่องจากเครื่องแต่งกายของไทย เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบมาจากเครื่องต้นหรือเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ ผู้วิจัยจึงเริ่มต้นจากศึกษาเครื่องแต่งกายของไทยมาใช้ในการออกแบบลายพิมพ์จากผู้เชี่ยวชาญโดยการสัมภาษณ์เรื่องเครื่องแต่งกายไทย และข้อจำกัดในการเลือกใช้ เพื่อให้ถูกหลักจารีตประเพณีและใช้เป็นแนวทางของการออกแบบลายพิมพ์ รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดลำลอง โดยเลือกใช้สีจากเทรนแฟชั่น Spring/Summer 2018 และใช้เทคนิคการพิมพ์แบบส่งถ่ายสี (Transfer Printing) ลงบนผ้าใยสังเคราะห์

3.1 เครื่องมือที่ใช้

3.1.1 แบบสอบถาม

3.1.1.1 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านลายพิมพ์ที่ออกแบบโดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ทั้งหมด 27 แบบ เพื่อคัดเลือกให้เหลือจำนวน 9 แบบ

3.1.1.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อลายพิมพ์โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายไทยบนชุดลำลอง โดยแบ่งคำถามออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลการเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลาย และเครื่องแต่งกายชุดลำลอง

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก

3.1.2 แบบร่างและผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยแบ่งออกเป็นดังนี้

3.1.2.1 แบบร่างรูปแบบลวดลายพิมพ์ จำนวน 27 แบบ แบ่งเป็น รูปแบบลวดลายจากเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางจำนวน 9 แบบ รูปแบบลวดลายจากเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ จำนวน 9 แบบ และรูปแบบลวดลายจากเครื่องแต่งกายตัวลิง จำนวน 9 แบบ

3.1.2.2 แบบร่างการจัดวางตำแหน่งลายบนรูปแบบชุดลำลอง จำนวน 27 แบบ แบ่งเป็น ลายเฉพาะรูปแบบเสื้อเดี่ยว จำนวน 9 แบบ ลายพื้นรูปแบบกางเกง จำนวน 9 แบบ และลายเชิงบนรูปแบบชุดติดกัน จำนวน 9 แบบ

3.1.2.3 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 9 แบบ แบ่งเป็น ลายเฉพาะจากเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางรูปแบบเสื้อเดี่ยว จำนวน 1 แบบ ลายเฉพาะจากเครื่องแต่งกายตัวยักษ์รูปแบบเสื้อเดี่ยว จำนวน 1 แบบ ลายเฉพาะจากเครื่องแต่งกายตัวลิงรูปแบบเสื้อเดี่ยว จำนวน 1 แบบ ลายพื้นจากเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางรูปแบบกางเกง จำนวน 1 แบบ แบบลายพื้นจากเครื่องแต่งกายตัวยักษ์

รูปแบบกางเกง จำนวน 1 แบบ แบบลายพื้นจากเครื่องแต่งกายตัวลึงรูปแบบกางเกง จำนวน 1 แบบ ลายเชิงบนแบบจากเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางรูปแบบชุดติดกัน จำนวน 1 แบบ ลายเชิงบนแบบจากเครื่องแต่งกายตัวยักษ์รูปแบบชุดติดกัน จำนวน 1 แบบ และลายเชิงบนแบบจากเครื่องแต่งกายตัวลึงรูปแบบชุดติดกัน จำนวน 1 แบบ

3.2 วิธีการ

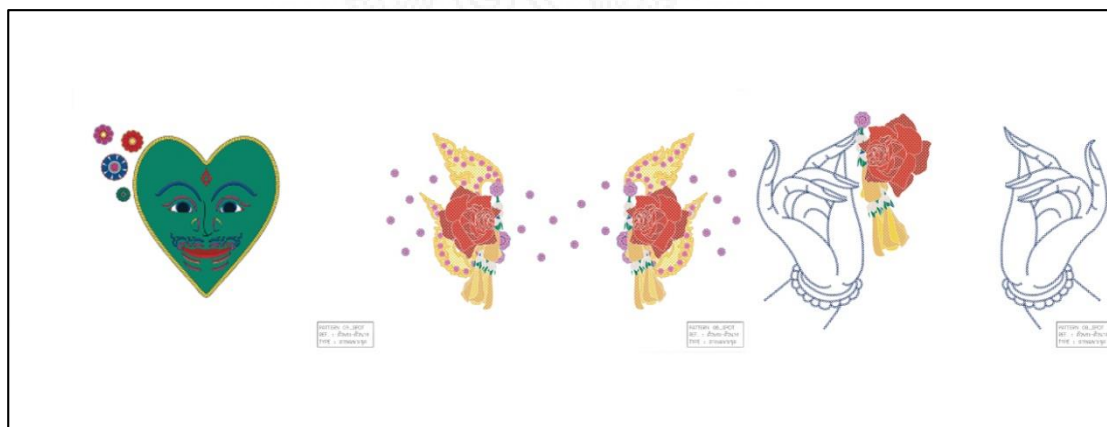
การวิจัย เรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย มีวิธีการดำเนินการวิจัยในหัวข้อต่างๆ ดังนี้

3.2.1 การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ มีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1.1 ศึกษาค้นคว้ารายละเอียดของเนื้อหา แนวคิด ทฤษฎี เรื่องเครื่องแต่งกายไทย และข้อจำกัดในการเลือกใช้ เพื่อให้ถูกหลักจารีตประเพณีและใช้เป็นแนวทางของการออกแบบลายผ้าพิมพ์จากผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการออกแบบลวดลายพิมพ์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านของไทยและเครื่องแต่งกายของไทย และออกแบบลวดลายกราฟิก เลือกใช้สีจากเทรนแฟชั่น Spring/Summer 2018

3.2.1.2 ร่างแบบลวดลายพิมพ์ โดยแบ่งลวดลายพิมพ์ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

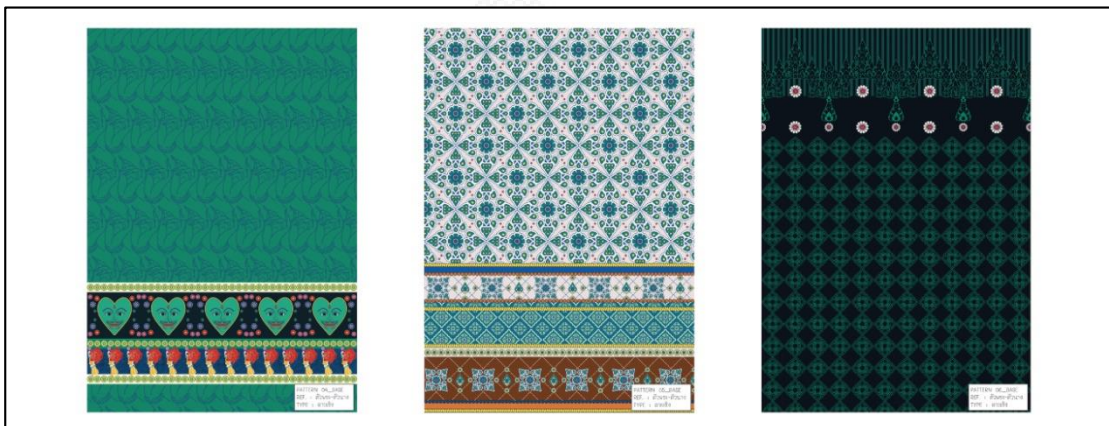
1) ร่างแบบลวดลายพิมพ์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง จำนวน 9 รูปแบบ ประกอบด้วย ลายฉพาะ 3 แบบ ลายพื้น 3 แบบ และลายเชิง 3แบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.1-3.3



ภาพที่ 3.1 ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ

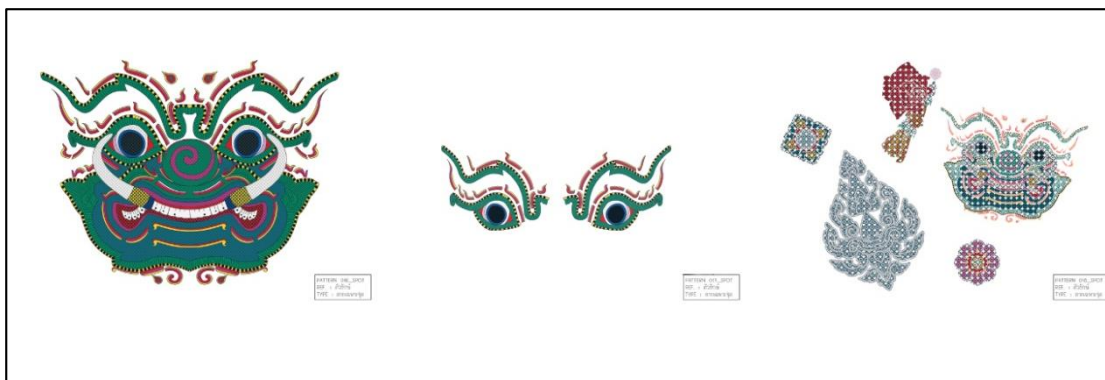


ภาพที่ 3.2 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ



ภาพที่ 3.3 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง 3 แบบ

2) ร้างแบบลวดลายพิมพ์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ จำนวน 9 รูปแบบ ประกอบด้วย ลายฉพาะ 3 แบบ ลายพื้น 3 แบบ และลายเชิง 3แบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.4-3.6



ภาพที่ 3.4 ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์ 3 แบบ

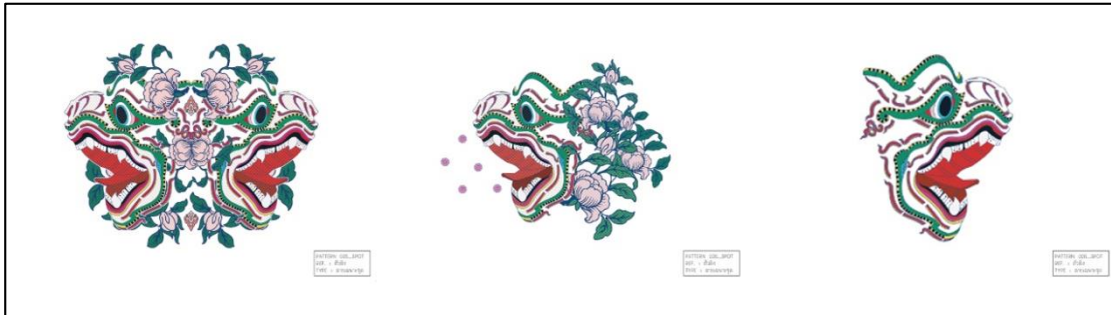


ภาพที่ 3.5 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์ 3 แบบ



ภาพที่ 3.6 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์ 3 แบบ

3) ร่างแบบลวดลายพิมพ์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง จำนวน 9 รูปแบบ ประกอบด้วย ลายฉพาะ 3 แบบ ลายพื้น 3 แบบ และลายเชิง 3แบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.7-3.9



ภาพที่ 3.7 ลายฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ



ภาพที่ 3.8 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ



ภาพที่ 3.9 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง 3 แบบ

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลายพิมพ์ จำนวน 10 ท่าน คัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์กลุ่มละ 3 รูปแบบ โดยเลือกรูปแบบของแต่ละลายเพียงรูปแบบเดียว ซึ่งผลที่ได้จากการพิจารณา ในการคัดเลือกลายที่เหมาะสมจะนำไปตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ดังรายละเอียดตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบลวดลายพิมพ์	แรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทย								
	ตัวพระ-ตัวนาง(PRA)			ตัวยักษ์(YAK)			ตัวลิง(LING)		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1 ลายเฉพาะ	5	3	2	0	10	0	7	2	1
2 ลายพื้น	2	3	5	0	4	6	4	4	2
3 ลายเชิง	3	7	0	10	0	0	1	5	4

จากตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์ จะพบว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือก

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายเฉพาะ จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง คือ PRA-A ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.10



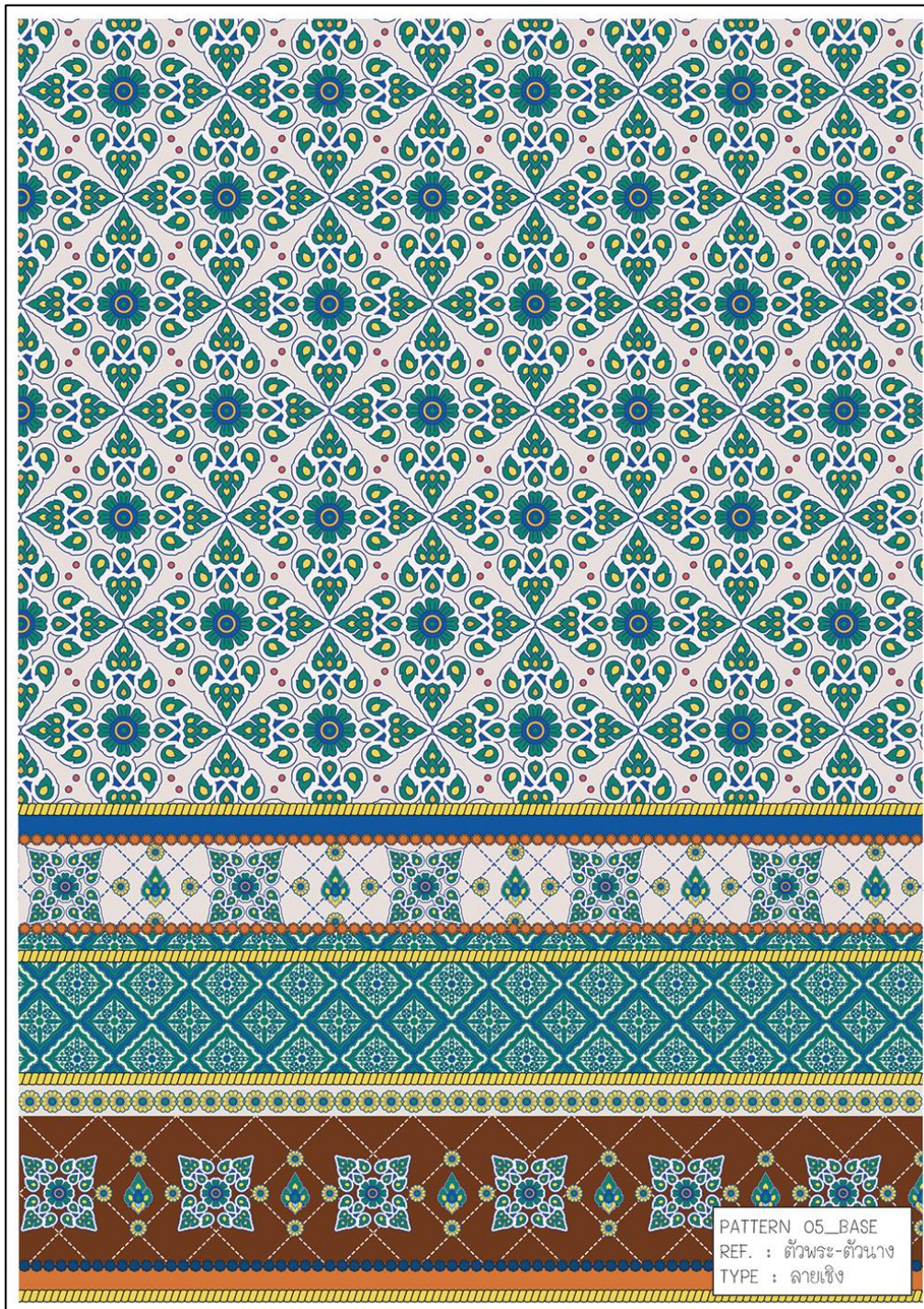
ภาพที่ 3.10 ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายพื้น จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกาย
 ตัวพระ-ตัวนาง คือ PRA-C ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.11



ภาพที่ 3.11 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายเชิง จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกาย
ตัวพระ-ตัวนาง ลายเชิง คือ PRA-B ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.12



ภาพที่ 3.12 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายเฉพาะ จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกาย
ตัวยักซ์ คือ YAK-B ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.13



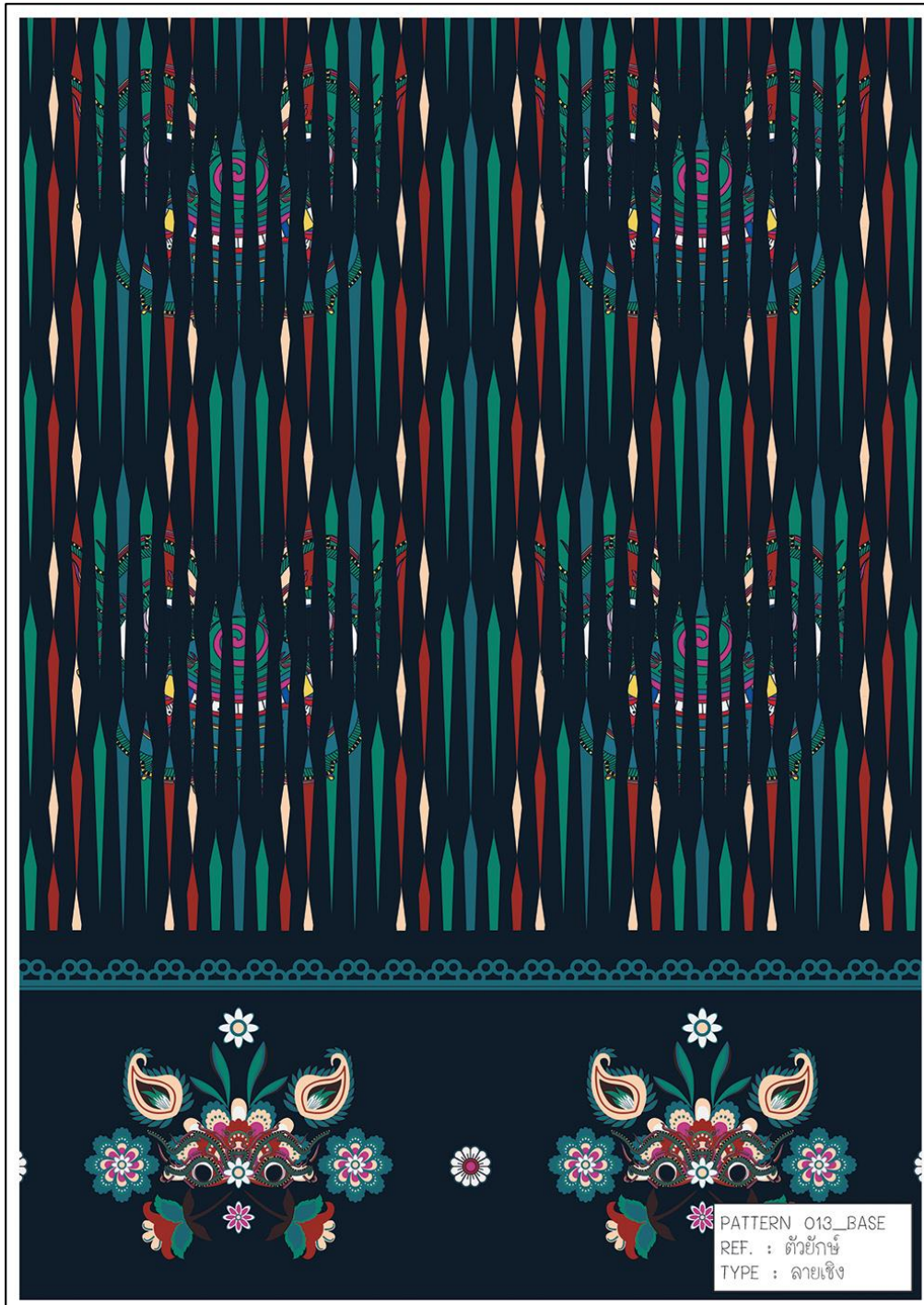
ภาพที่ 3.13 ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายพื้น จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวยักซ์
คือ YAK-C ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.14



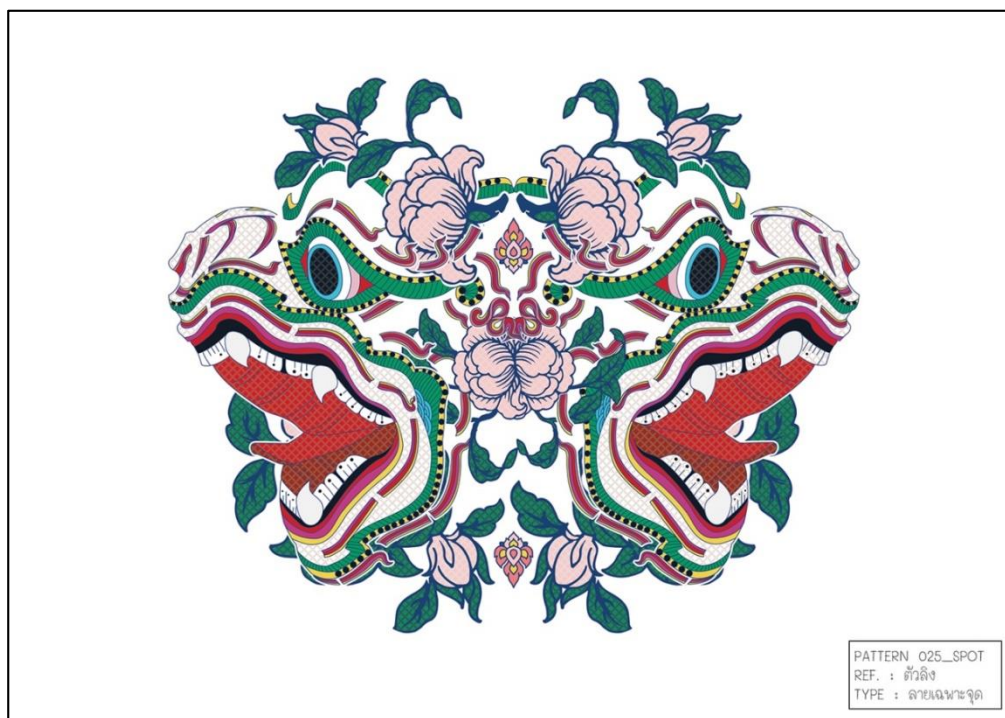
ภาพที่ 3.14 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายเชิง จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวยักซ์
คือ YAK-A ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.15



ภาพที่ 3.15 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายเฉพาะ จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวลิง
คือ LING-A ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.16

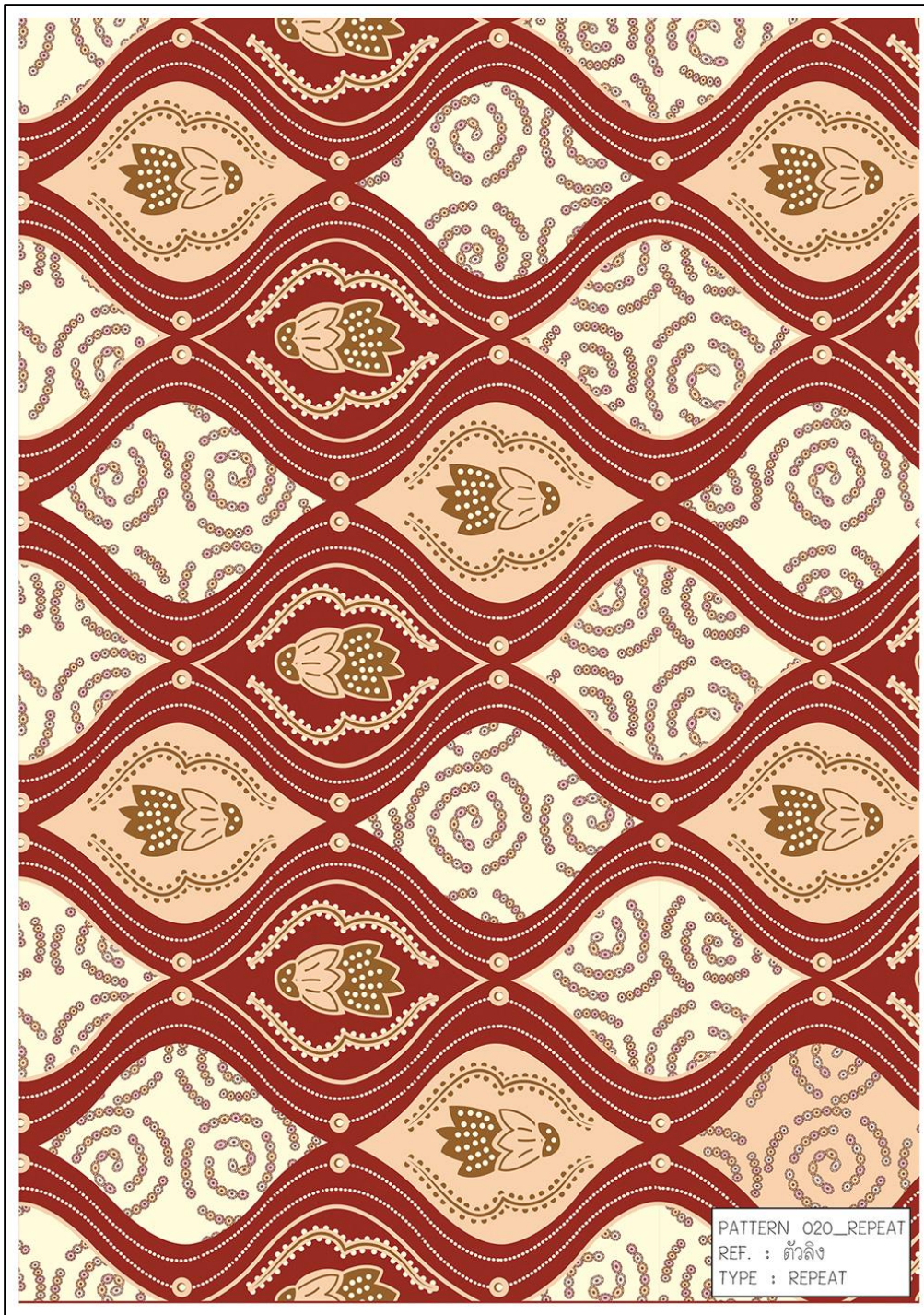


ภาพที่ 3.16 ลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายพื้น จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวลิง คือ LING-A และ LING-B ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.17-3.18 เมื่อพบว่ามีคะแนนผลการคัดเลือกที่เท่ากัน ทางผู้วิจัยจึงปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อเลือกลวดลายพิมพ์เพียงรูปแบบเดียว โดยมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า ภาพ 3.18 มีลวดลายที่สามารถสื่อถึงเครื่องแต่งกายตัวลิงได้ชัดเจน อีกทั้งการใช้สีและลวดลายมีความเหมาะสมมากกว่า ภาพ 3.17 จึงเห็นสมควรให้เลือกใช้ LING-B ภาพ 3.18 เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบต่อไป



ภาพที่ 3.17 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง



ภาพที่ 3.18 ลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง

ลวดลายพิมพ์จากรูปแบบลายฉพาะ จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายตัวลิง
คือ LING-B ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพ 3.19

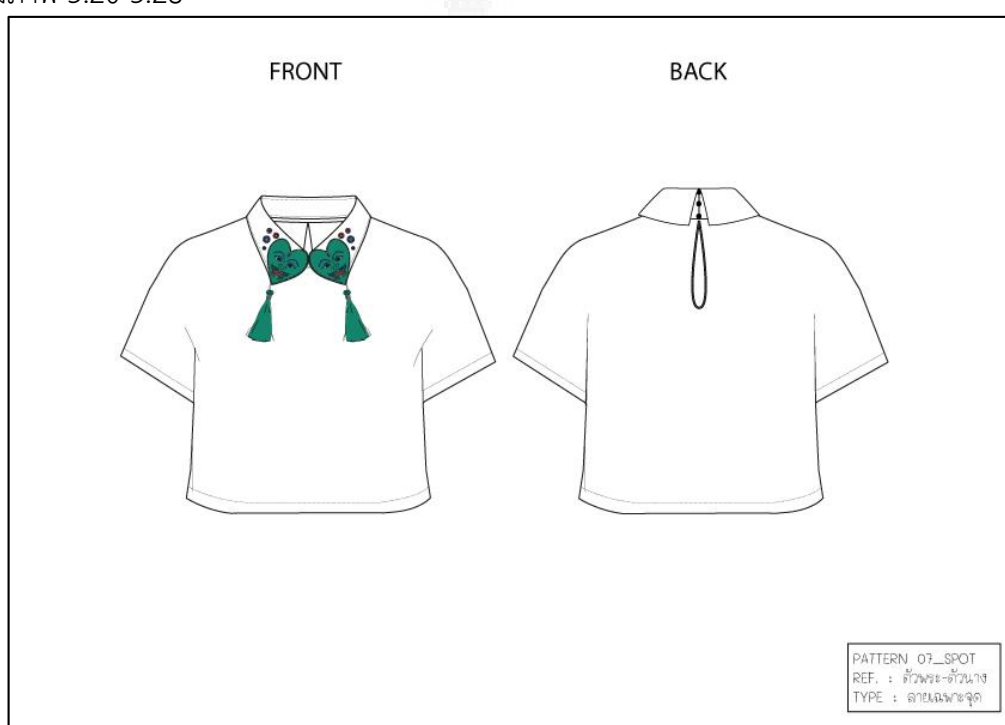


ภาพที่ 3.19 ลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง

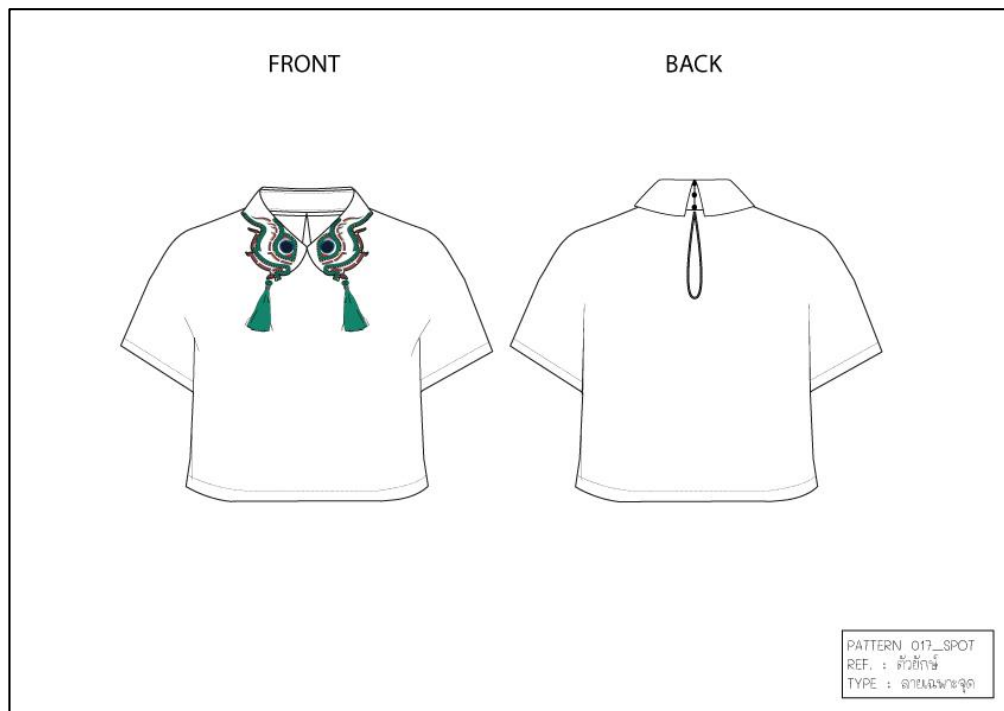
3.2.1.3 จัดวางตำแหน่งลวดลายบนรูปแบบชุดลำลอง จำนวน 9 รูปแบบ แบ่งเป็น

- 1) ลายเฉพาะจุดบนรูปแบบเครื่องแต่งกายชิ้นบน(TOP) จำนวน 3 รูปแบบ
- 2) ลายพื้นบนรูปแบบเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง(BOTTOM) จำนวน 3 รูปแบบ
- 3) ลายเชิงบนรูปแบบเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS) จำนวน 3 รูปแบบ

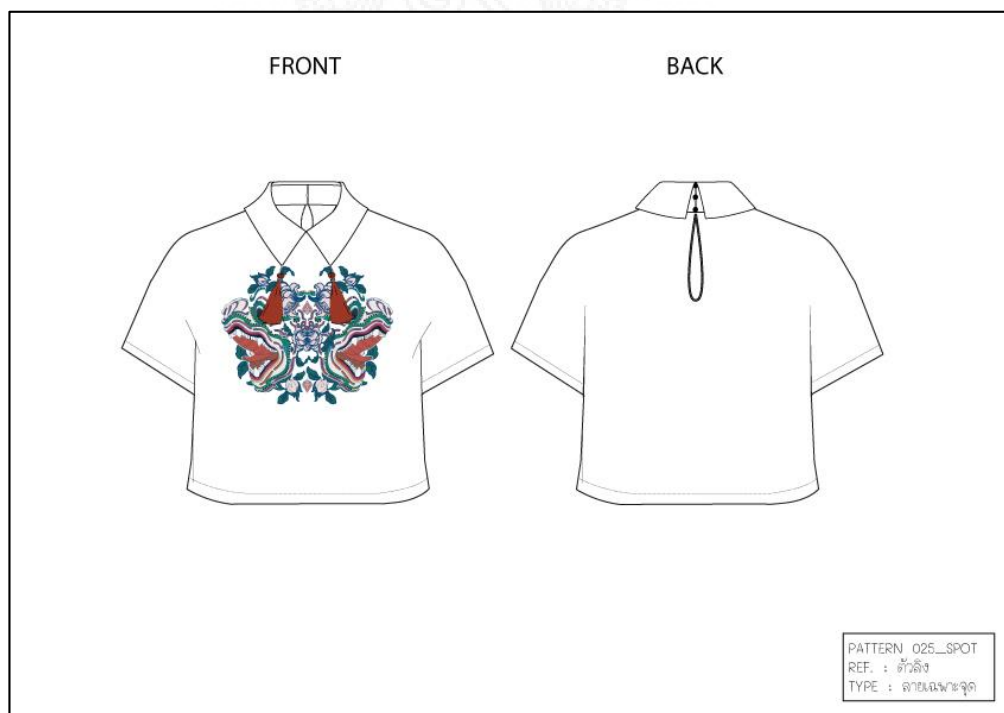
จากหัวข้อแบบร่าง เพื่อนำไปผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ลายที่ได้คัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ตามหัวข้อ3.2.1.2 นั้น จะจัดวางตำแหน่งลายบนรูปแบบชุดลำลอง โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้รูปแบบเครื่องแต่งกายชิ้นบน(TOP) ใช้ลายเฉพาะ รูปแบบกางเกงเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง(BOTTOM) ใช้ลายพื้น และรูปแบบเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)ใช้ลายเชิง ซึ่งมีรายละเอียดตามภาพ 3.20-3.28



ภาพที่ 3.20 แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายชิ้นบน(TOP)



ภาพที่ 3.21 แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน (TOP)



ภาพที่ 3.22 แบบร่างการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิงบนเครื่องแต่งกายขึ้นบน (TOP)



ภาพที่ 3.23 แบบร่างการจัดวางลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง(BOTTOM)



ภาพที่ 3.24 แบบร่างการจัดวางลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง (BOTTOM)



ภาพที่ 3.25 แบบร่างการจัดวางลายพื้นจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิ่ง บนเครื่องแต่งกายชั้นล่าง (BOTTOM)



ภาพที่ 3.26 แบบร่างการจัดวางลายเชิงจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)



ภาพที่ 3.27 แบบร่างการจัดวางลายเซิ้งจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์ บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)



ภาพที่ 3.28 แบบร่างการจัดวางลายเซิ้งจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

จะได้แบบร่างด้านลวดลายพิมพ์พร้อมตำแหน่งการวางลวดลายพิมพ์ เพื่อทำเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 9 แบบ

3.2.1.4 การตัดเย็บชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

1) การตัดเย็บผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ ชุดลำลอง ขึ้นบน (TOP) คือ เสื้อ ชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) คือ กางเกง และชุดติดกัน(DRESS) โดยกำหนดขนาดมาตรฐาน ขนาดกลาง

2) การสร้างแบบตัด (Pattern) รูปแบบชุดลำลองทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

2.1) ชุดลำลองชั้นบน(TOP) คือ เสื้อตัวสั้น สร้างแบบตัด(Pattern) ด้วยขนาดมาตรฐาน ขนาดกลาง บนโปรแกรมสร้างแบบตัดบนคอมพิวเตอร์ จากนั้นกำหนดแนววางลวดลายตกแต่งผ้าบนชั้นหน้าของเสื้อ และปกเสื้อ ให้เหมาะสมโดยนำลายเฉพาะจุดที่ได้จากการคัดเลือกจากตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ วางลวดลายพิมพ์ตามเกรนผ้า เย็บประกอบเป็นตัวเสื้อ เพื่อสร้างเป็นชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบจริงใช้ประกอบในการตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

2.2) ชุดลำลองชั้นบน(BOTTOM) คือ กางเกง สร้างแบบตัด(Pattern) ด้วยขนาดมาตรฐาน ขนาดกลาง บนโปรแกรมสร้างแบบตัดบนคอมพิวเตอร์ จากนั้นกำหนดแนววางลวดลายตกแต่งผ้าบนชั้นหน้าและหลังของกางเกง ให้เหมาะสมโดยนำลายพื้นที่ได้จากการคัดเลือกจากตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ วางลวดลายพิมพ์ตามเกรนผ้า เย็บประกอบเป็นกางเกง เพื่อสร้างเป็นชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบจริงใช้ประกอบในการตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

2.3) ชุดติดกัน(DRESS) โดยสร้างแบบตัด(Pattern) ด้วยขนาดมาตรฐาน ขนาดกลาง บนโปรแกรมสร้างแบบตัดบนคอมพิวเตอร์ จากนั้นกำหนดแนววางลวดลายตกแต่งผ้าบนชั้นหน้า ชั้นหลัง และแขนของชุดติดกัน ให้เหมาะสมโดยนำลายเชิงที่ได้จากการคัดเลือกจากตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกรูปแบบลวดลายพิมพ์จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ วางลวดลายพิมพ์ขวางเกรนผ้า เพื่อให้กระโปรงมีความพริ้ว เย็บประกอบเป็นชุดติดกัน เพื่อสร้างเป็นชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบจริงใช้ประกอบในการตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1.5 การทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ตามแบบร่าง ได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ดังนี้

1) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายคนไทยตัวพระ-ตัวนาง ดังภาพ 3.29



ภาพที่ 3.29 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)

2) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายโขนไทยตัวยักษ์ ดังภาพ 3.30



ภาพที่ 3.30 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ บนเครื่องแต่งกายขึ้นบน(TOP)

3) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายโขนไทยตัวลิง ดังภาพ 3.31



ภาพที่ 3.31 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายชิ้นบน(TOP)

4) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง(BOTTOM) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทยตัวพระ-ตัวนาง ดังภาพ 3.32



ภาพที่ 3.32 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง(BOTTOM)

5) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทยตัวยักษ์ ดังภาพ 3.33



ภาพที่ 3.33 ผลิตรัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายด้วยภัย์ บนเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง (BOTTOM)

6) ผลิตรัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง(BOTTOM) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง ดังภาพ 3.34



ภาพที่ 3.34 ผลิตรัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายชิ้นล่าง (BOTTOM)

7) ผลิตรัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวพระ-ตัวนาง ดังภาพ 3.35



ภาพที่ 3.35 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวพระ-ตัวนาง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

8) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทยด้วยยักซ์ ดังภาพ 3.36



ภาพที่ 3.36 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวยักซ์ บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

9) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) จากเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทยตัวลิง ดังภาพ 3.37



ภาพที่ 3.37 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบการจัดวางลายเฉพาะจากรูปแบบเครื่องแต่งกายตัวลิง บนเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

3.2.2 วิธีสร้างแบบสอบถาม

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายชนไทย คือ

3.2.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร

ประชากรเป็นนักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชนติเวช) จำนวน 2,495 คน (กองบริหารงานบุคคล,2560) เป็นสถานศึกษาที่มีคณะเปิดสอนด้านออกแบบและด้านแฟชั่น โดยมีกลุ่มประชากรที่จัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายและวัยทำงานตอนต้น รายละเอียดดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ข้อมูลนักศึกษาและบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชนติเวช)

ลำดับที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	นักศึกษา คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	1,640 คน
2	นักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	675 คน
3	บุคลากร คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	130 คน
4	บุคลากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	50 คน
รวมทั้งหมด		2,495 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์นคร(ศูนย์โชติเวช) จำนวน 345 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Yamane,1967) และทำการสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง,2550)

3.2.2.2 การสร้างแบบสอบถามเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค มีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชติเวช) แบ่งคำถามออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลการเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลาย และเครื่องแต่งกายชุดลำลอง

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทยลักษณะเป็นแบบสรุปข้อคิดเห็น มี 3 ประเด็นดังนี้

1.1) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย ที่สื่อถึงเอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย

1.2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายพิมพ์ด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย ที่สื่อถึงเอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย

1.3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดวางตำแหน่งลวดลายพิมพ์ด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย ที่สื่อถึงเอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย

โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) โดยใช้ ลิงเคิร์ท สเกล (Linkert Scale) แบ่งมาตราส่วนออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดระดับเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 มีความพึงพอใจมาก

ระดับคะแนน 3 มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับคะแนน 2 มีความพึงพอใจน้อย

ระดับคะแนน 1 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2) การสร้างแบบสอบถามตามที่กำหนด โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามเพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายคนไทย แล้วนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้ข้อคำถามที่มีข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ และครอบคลุมของการวิจัยมากที่สุด

3) นำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และตรวจสอบความถูกต้องของภาษา แล้วนำผลมาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.5-1

4) นำแบบสอบถามที่ได้ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คนนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น ของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach's Alpha-Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95

5) นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.2.3.1 เก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม

3.2.3.2 ทำการเก็บรวบรวมแบบสอบถามแล้วนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้องของข้อมูล และลงรหัสเตรียมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ตามขั้นตอนต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ด้วย ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 ข้อมูลการเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลาย และเครื่องแต่งกายชุดลำลอง วิเคราะห์ด้วยค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ย โดยกำหนดระดับเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 มีความพึงพอใจมาก

ระดับคะแนน 3 มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับคะแนน 2 มีความพึงพอใจน้อย

ระดับคะแนน 1 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ของการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายที่ดัดแปลงตามแบบของลิงเคิร์ต (Linkert' Scale) ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	ระดับคะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00
พึงพอใจมาก	ระดับคะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49
พึงพอใจปานกลาง	ระดับคะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49
พึงพอใจน้อย	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49
พึงพอใจน้อยที่สุด	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49

3.2.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บแบบสอบถามตามจำนวนที่กำหนดได้แล้ว ผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามที่รวบรวมมาได้ ดำเนินการตรวจสอบข้อมูลโดยแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก และพิจารณาถึงความสอดคล้องของคำตอบในแบบสอบถามในทุกข้อทุกประเด็นและนำข้อมูลมาประมวลผลโดยวิเคราะห์ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

3.2.5.1 ร้อยละ (Percentage) เป็นค่าสถิตินิยมใช้กันมากโดยเป็นการเปรียบเทียบความถี่หรือจำนวนที่ต้องการกับความถี่หรือจำนวนทั้งหมดที่เทียบเป็น 100 จะหาค่าร้อยละจากสูตรต่อไปนี้(พิสนุ, 2552)

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ค่าความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

3.2.5.2 การวัดค่าแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง (Measures of Central Tendency) เป็นสถิติที่ใช้ในการเป็นตัวแทนของข้อมูลโดยที่นิยมใช้มี 3 ประเภทได้แก่ ค่าเฉลี่ย มัชยฐาน ฐานนิยม (พิสนุ, 2552)

1) การหาค่าเฉลี่ย(Mean) หรือเรียกว่าค่ากลางเลขคณิตค่าเฉลี่ยค่ามัชฌิมาเลขคณิต เป็นต้น (พิสนุ, 2552)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนข้อมูล
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

2) การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)โดยใช้สูตรดังนี้ (พิสนุ, 2552)

$$S.D = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{N - 1}}$$

เมื่อ	S.D	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	\sum	แทน	ผลบวกหรือผลรวม
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนภายในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1) การหาความเที่ยงตรง หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรม โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเนื้อหา โดยใช้สูตร (พิสนุ, 2552)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2) การหาความเชื่อมั่นโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา

(พิสนุ, 2552)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนข้อ
	$\sum S_i^2$	แทน	คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	S_t^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการวิจัย เรื่อง การพัฒนาตลาดลายพิมพ์สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 345 คน ได้แก่ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชนติเวช) โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวม นำเสนอผลการวิจัยทั้งหมด 4 หัวข้อ ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามด้านปัจจัยด้านบุคคล ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการอธิบายคุณลักษณะทางด้านบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษา โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	263	76.2
ชาย	82	23.8
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิง มีจำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 76.2 และ เพศชาย จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
20-25 ปี	180	52.2
26-30 ปี	60	17.4
31-34 ปี	46	13.3
35-40 ปี	59	17.1
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 20-25 ปี จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 52.2 รองลงมาคือ 26-30 ปี จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 17.4 อายุ 35-40 ปี จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 17.1 และน้อยที่สุดคือ อายุ 31-34 ปี จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	270	78.3
สมรส	75	21.7
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด จำนวน 270 คน คิดเป็นร้อยละ 78.3 รองลงมาคือ สมรส จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 21.7

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักศึกษา	183	53.0
พนักงานมหาวิทยาลัย	90	26.1
ลูกจ้างชั่วคราว	45	13.0
ข้าราชการ	20	5.8
พนักงานราชการ	5	1.4
ลูกจ้างประจำ	2	.6
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพ นักศึกษา จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 53 รองลงมาคือ พนักงานมหาวิทยาลัย จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 26.1 ลูกจ้างชั่วคราว จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 13 ข้าราชการ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.8 พนักงานราชการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 และน้อยที่สุดคือ ลูกจ้างประจำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามรายได้เฉลี่ย

รายได้เฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15,000 บาท	173	50.1
15,000 – 25,000 บาท	88	25.5
25,001 – 35,000 บาท	65	18.8
35,001– 45,000 บาท	10	2.9
45,000 บาทขึ้นไป	9	2.6
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 50.1 รองลงมาคือ 15,000 – 25,000 บาท จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 25,001 – 35,000 บาท จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 35,001– 45,000 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9 และน้อยที่สุดคือ 45,000 บาทขึ้นไป จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	46	13.3
ปริญญาตรี	219	63.5
ปริญญาโท	73	21.2
ปริญญาเอก	7	2.0
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 219 คน คิดเป็นร้อยละ 63.5 รองลงมาคือ ปริญญาโท จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 และน้อยที่สุด คือ ปริญญาเอก จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2

4.2 การอภิปรายผล

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลการเลือกใช้เครื่องแต่งกายลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้านปัจจัยด้านการเลือกใช้ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการอธิบายคุณลักษณะทางด้านบุคคล ได้แก่ การมีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์ เหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง ความถี่ในการซื้อชุดลำลอง วาระในการสวมใส่ชุดลำลอง ราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ และบุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามการมีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์

การมีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์	จำนวน	ร้อยละ
มี	261	75.7
ไม่มี	84	24.3
รวม	345	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 75.7 และไม่มี จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามเหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์

เหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์	จำนวน	ร้อยละ
ตามความชอบส่วนตัว	292	84.6
ตามโอกาสในการสวมใส่	177	51.3
ตามความเหมาะสมของราคา	154	44.6
ตามเทรนแฟชั่นที่จะมาถึง	79	22.9
ตามคุณภาพของชุด	73	21.2
ตามนิตยสารแฟชั่น/ดารา/เน็ตไอดอล	29	8.4
ตามสถานที่พบเห็นได้ง่าย	24	7.0
ตามเพื่อน	12	3.5
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเหตุผลในการตัดสินใจคือ ตามความชอบส่วนตัว จำนวน 292 คน คิดเป็นร้อยละ 84.6 รองลงมาคือ ตามโอกาสในการสวมใส่จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 51.3 ตามความเหมาะสมของราคา จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 44.6 ตามเทรนแฟชั่นที่จะมาถึง จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 22.9 ตามคุณภาพของชุด จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ตามนิตยสารแฟชั่น/ดารา/เน็ตไอดอล จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 8.4 ตามสถานที่พบเห็นได้ง่าย จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 7 และน้อยที่สุดคือ ตามเพื่อน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง

ประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง	จำนวน	ร้อยละ
ความสวยงาม รูปแบบ ความทันสมัย	222	64.3
ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ	196	56.8
ความเหมาะสมของราคา	165	47.8
คุณภาพของสินค้า	127	36.8
ความจำเป็นที่ต้องใช้งาน	124	35.9
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง คือ ความสวยงาม รูปแบบ ความทันสมัย จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3 รองลงมาคือ ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 56.8 ความเหมาะสมของราคา จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 47.8 คุณภาพของสินค้า จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 และน้อยที่สุดคือ ความจำเป็นที่ต้องใช้งาน จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 35.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามความถี่ในการซื้อชุดลำลอง

ความถี่ในการซื้อชุดลำลอง	จำนวน	ร้อยละ
ทุกสัปดาห์	29	8.4
ทุก 2 สัปดาห์	27	7.8
ทุกเดือน	99	28.7
ทุก 3 เดือน	116	33.6
ทุก 6 เดือน	74	21.4
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการซื้อชุดลำลอง คือ ทุก 3 เดือน จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6 รองลงมาคือ ทุกเดือน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 28.7 ทุก 6 เดือน จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 ทุกสัปดาห์ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 8.4 และน้อยที่สุดคือ ทุก 2 สัปดาห์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามวาระในการสวมใส่ชุดลำลอง

วาระในการสวมใส่ชุดลำลอง	จำนวน	ร้อยละ
สวมใส่เป็นชุดโอกาสทั่วไป เช่น เดินเลือกซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า รับประทานอาหารนอกบ้าน ไปเที่ยวต่างจังหวัด ฯลฯ	265	76.8
สวมใส่เป็นชุดทำงานกึ่งทางการ	42	12.2
สวมใส่เป็นชุดงานปาร์ตี้/งานสร้างสรรค์	38	11.0
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวาระในการสวมใส่ชุดลำลอง คือ สวมใส่เป็นชุดโอกาสทั่วไป เช่น เดินเลือกซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า รับประทานอาหารนอกบ้าน ไปเที่ยวต่างจังหวัด ฯลฯ จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 76.8 รองลงมาคือ สวมใส่เป็นชุดทำงานกึ่งทางการ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 และน้อยที่สุดคือ สวมใส่เป็นชุดงานปาร์ตี้/งานสร้างสรรค์ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 11 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ

ราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 500 บาท/ตัว	207	60.0
500 – 1,000 บาท/ตัว	111	32.2
1,001 -1,500 บาท/ตัว	10	2.9
1,501 – 2,000 บาท/ตัว	15	4.3
2,001 – 2,500 บาท/ตัว	2	.6
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.12 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ คือ ต่ำกว่า 500 บาท/ตัว จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือ 500 – 1,000 บาท/ตัว จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 1,501 – 2,000 บาท/ตัว จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 1,001 -1,500 บาท/ตัว จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9 และน้อยที่สุดคือ 2,001 – 2,500 บาท/ตัว จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบจำแนกตามบุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง

บุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง	จำนวน	ร้อยละ
ตัดสินใจเอง	206	59.7
เพื่อน / เพื่อนร่วมงาน	102	29.6
ครอบครัว /ญาติ	19	5.5
คู่รัก/ คู่สมรส	18	5.2
รวม	345	100.0

จากตารางที่ 4.13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีบุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง คือ ตัดสินใจเอง จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 59.7 รองลงมาคือ เพื่อน / เพื่อนร่วมงาน จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 ครอบครัว / ญาติ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 และน้อยที่สุดคือ คู่รัก/ คู่สมรส จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 ตามลำดับ

4.2.1 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

ในส่วนของการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ทั้งหมด 9 ลาย ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการอธิบายโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกาย	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ชุดลำลองชั้นนำ(TOP)	4.14	0.53	พึงพอใจมาก	
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	4.28	0.57	พึงพอใจมาก	1
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)	4.14	0.61	พึงพอใจมาก	2
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	3.99	0.60	พึงพอใจมาก	3
ชุดลำลองชั้นนำ(BOTTOM)	4.13	0.54	พึงพอใจมาก	
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	4.22	0.60	พึงพอใจมาก	1
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)	4.11	0.63	พึงพอใจมาก	2

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกาย	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	4.04	0.61	พึงพอใจมาก	3
ชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.14	0.53	พึงพอใจมาก	
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	4.19	0.61	พึงพอใจมาก	1
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	4.15	0.60	พึงพอใจมาก	2
ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)	4.07	0.60	พึงพอใจมาก	3
รวม	4.14	0.48	พึงพอใจมาก	

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทยในภาพรวม พบว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 และเมื่อจำแนกในรายด้าน สามารถอธิบายได้ดังนี้

ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.14 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.28 รองลงมาคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.14 และน้อยที่สุดคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 3.99

ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.13 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.22 รองลงมาคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.11 และน้อยที่สุดคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 4.04

ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.14 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.14 รองลงมาคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 4.15 และน้อยที่สุดคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.07

ตารางที่ 4.15 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของชุดลาลองชั้นบน(TOP)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม	4.06	0.77	พึงพอใจมาก	1
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.05	0.72	พึงพอใจมาก	2
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.03	0.79	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	3.99	0.76	พึงพอใจมาก	4
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	3.95	0.74	พึงพอใจมาก	5
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทย ตัวพระ-ตัวนาง	3.89	0.69	พึงพอใจมาก	6
รวม	3.99	0.60	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.15 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลาลองชั้นบน(TOP) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 3.99 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.06 รองลงมาคือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.05 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.03 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 3.99 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 3.95 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทย ตัวพระ-ตัวนาง ค่าเฉลี่ย 3.89

ตารางที่ 4.16 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์) ของชุดลาลองชั้นบน(TOP)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์(ทศกัณฐ์)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.24	0.74	พึงพอใจมาก	1
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม	4.16	0.75	พึงพอใจมาก	2
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.15	0.76	พึงพอใจมาก	3
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทย ตัวยักษ์	4.12	0.80	พึงพอใจมาก	4
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.08	0.72	พึงพอใจมาก	5
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.06	0.71	พึงพอใจมาก	6
รวม	4.14	0.61	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.16 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์) ของชุดลาลองชั้นบน(TOP) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.14 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.24 รองลงมา คือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.16 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.15 ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวอักษร ค่าเฉลี่ย 4.12 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.08 และน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.06

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของชุดลาลองชั้นบน(TOP)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.38	0.67	พึงพอใจมาก	1
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง	4.30	0.66	พึงพอใจมาก	2
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.28	0.64	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.28	0.70	พึงพอใจมาก	3
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.26	0.71	พึงพอใจมาก	4
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม	4.21	0.75	พึงพอใจมาก	5
รวม	4.28	0.57	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.17 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของชุดลาลองชั้นบน(TOP) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.28 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.38 รองลงมา คือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง ค่าเฉลี่ย 4.30 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย และการจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.28 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.26 และน้อยที่สุดคือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวเสื้อมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.21

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง (BOTTOM)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.10	0.73	พึงพอใจมาก	1
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม	4.09	0.76	พึงพอใจมาก	2
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.06	0.76	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.05	0.71	พึงพอใจมาก	4
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.01	0.69	พึงพอใจมาก	5
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชน ไทยตัวพระ-ตัวนาง	3.93	0.79	พึงพอใจมาก	6
รวม	4.04	0.61	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.18 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM) ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.04 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.10 รองลงมาคือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.09 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.06 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.05 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.01 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายชนไทยตัวพระ-ตัวนาง ค่าเฉลี่ย 3.93

ตารางที่ 4.19 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง(BOTTOM)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.19	0.74	พึงพอใจมาก	1
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.16	0.77	พึงพอใจมาก	2
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.14	0.74	พึงพอใจมาก	3
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม	4.10	0.74	พึงพอใจมาก	4
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.07	0.76	พึงพอใจมาก	5
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวอักษร	4.01	0.77	พึงพอใจมาก	6
รวม	4.11	0.63	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.19 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.11 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.19 รองลงมา คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.16 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.14 การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.10 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.07 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวอักษร ค่าเฉลี่ย 4.01

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง(BOTTOM)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม	4.27	0.75	พึงพอใจมาก	1
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.24	0.73	พึงพอใจมาก	2
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.23	0.68	พึงพอใจมาก	3
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.23	0.66	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.21	0.72	พึงพอใจมาก	4
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง	4.16	0.75	พึงพอใจมาก	5
รวม	4.22	0.60	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.20 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของเครื่องแต่งกายชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.22 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนตัวกางเกงมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.27 รองลงมาคือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.24 ความเชื่อมต่อของลวดลาย และความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.23 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.21 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง ค่าเฉลี่ย 4.16

ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.21	0.69	พึงพอใจมาก	1
การจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดติดกันมีความเหมาะสม	4.18	0.75	พึงพอใจมาก	2
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.17	0.75	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.13	0.73	พึงพอใจมาก	4
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.13	0.64	พึงพอใจมาก	4
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทย ตัวพระ-ตัวนาง	4.09	0.74	พึงพอใจมาก	5
รวม	4.15	0.60	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.21 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.15 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.21 รองลงมาคือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดติดกันมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.18 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.17 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย และการจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.13 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวพระ-ตัวนาง ค่าเฉลี่ย 4.09

ตารางที่ 4.22 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.13	0.71	พึงพอใจมาก	1
การจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดติดกันมีความเหมาะสม	4.09	0.71	พึงพอใจมาก	2
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.08	0.75	พึงพอใจมาก	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.06	0.72	พึงพอใจมาก	4
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวอักษร	4.05	0.71	พึงพอใจมาก	5
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.02	0.73	พึงพอใจมาก	6
รวม	4.07	0.60	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.22 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร(ทศกัณฐ์) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.07 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.13 รองลงมาคือ ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.09 ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.08 การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.06 ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวอักษร ค่าเฉลี่ย 4.05 และน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.02

ตารางที่ 4.23 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS)

ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน)	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล	ลำดับ
ความเชื่อมต่อของลวดลาย	4.26	0.73	พึงพอใจมาก	1
การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม	4.22	0.72	พึงพอใจมาก	2
การจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดติดกันมีความเหมาะสม	4.22	0.69	พึงพอใจมาก	2
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย	4.19	0.73	พึงพอใจมาก	3
ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย	4.15	0.77	พึงพอใจมาก	4
ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง	4.12	0.73	พึงพอใจมาก	5
รวม	4.19	0.61	พึงพอใจมาก	

จากตารางที่ 4.23 ความพึงพอใจที่มีต่อลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง(หนุมาน) ของเครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS) พบว่าผู้ตอบมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.19 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ความเชื่อมต่อของลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.26 รองลงมา คือ การจัดวางตำแหน่งของลายบนชุดติดกันมีความเหมาะสม และการจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.22 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.19 ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย ค่าเฉลี่ย 4.15 และน้อยที่สุดคือ ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง ค่าเฉลี่ย 4.12

4.2.2 ความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจลวดลายพิมพ์สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

ผู้วิจัยแสดงผลการทดสอบสถิติทดสอบเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ได้แก่ สถิติ t-test (Independent Samples t-test) และ สถิติ F-test (One-Way ANOVA) เพื่อศึกษาความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) แสดงความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่มีจำนวนสองกลุ่ม ได้แก่ เพศ และ สถานภาพ และสถิติ F-test (One-Way ANOVA) แสดงความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่มีมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ อายุ อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และระดับการศึกษา มีดังนี้



ตารางที่ 4.24 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามเพศ

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์	หญิง		ชาย		t	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ค่าเฉลี่ย	S.D		
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	3.98	0.61	4.02	0.58	.491	.624
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	4.09	0.64	4.29	0.46	3.227	.001
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	4.26	0.59	4.35	0.46	1.452	.148
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.01	0.63	4.16	0.52	2.058	.040
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.09	0.63	4.18	0.64	1.048	.295
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.19	0.63	4.32	0.48	1.881	.062
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.14	0.60	4.21	0.59	.930	.353
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.06	0.61	4.11	0.56	.685	.494
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.18	0.62	4.24	0.57	.704	.482

จากตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามเพศ ใช้สถิติทดสอบแบบ T-Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน (TOP) (Sig. = 0.001) และตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.040) โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่า เพศที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยกลุ่มเพศชายมีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มเพศหญิง อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.25 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามสถานภาพ

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์	โสด		สมรส		t	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ค่าเฉลี่ย	S.D		
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นบน(TOP)	3.99	0.60	4.02	0.61	.360	.719
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นบน(TOP)	4.13	0.59	4.14	0.67	.127	.899
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นบน(TOP)	4.28	0.54	4.29	0.66	.074	.941
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.11	0.60	3.80	0.57	4.051	.000
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.12	0.64	4.10	0.60	.162	.871
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นล่าง(BOTTOM)	4.23	0.58	4.19	0.68	.538	.592
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.16	0.60	4.12	0.59	.511	.609
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดจำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.08	0.60	4.06	0.58	.260	.795
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองชุดติดกัน(DRESS)	4.18	0.58	4.26	0.70	1.054	.292

จากตารางที่ 4.25 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามสถานภาพ ใช้สถิติทดสอบแบบ T – Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดจำลองขึ้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.000) โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่า สถานภาพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดจำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยกลุ่มที่มีสถานภาพโสด มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มสมรส อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.26 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอายุ

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์		SS	df	MS	F	Sig.
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	4.926	3	1.642	4.632	.003
	ภายในกลุ่ม	120.870	341	.354		
	รวม	125.796	344			
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	4.377	3	1.459	4.037	.008
	ภายในกลุ่ม	123.228	341	.361		
	รวม	127.605	344			
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	3.514	3	1.171	3.738	.011
	ภายในกลุ่ม	106.870	341	.313		
	รวม	110.385	344			
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	5.485	3	1.828	5.164	.002
	ภายในกลุ่ม	120.732	341	.354		
	รวม	126.217	344			
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	4.000	3	1.333	3.386	.018
	ภายในกลุ่ม	134.275	341	.394		
	รวม	138.275	344			
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	8.316	3	2.772	8.165	.000
	ภายในกลุ่ม	115.767	341	.339		
	รวม	124.083	344			
ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	3.165	3	1.055	3.010	.030
	ภายในกลุ่ม	118.477	338	.351		
	รวม	121.642	341			
ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	6.319	3	2.106	6.158	.000
	ภายในกลุ่ม	115.623	338	.342		
	รวม	121.942	341			
ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	7.862	3	2.621	7.456	.000
	ภายในกลุ่ม	118.791	338	.351		
	รวม	126.653	341			

จากตารางที่ 4.26 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอายุ ใช้สถิติทดสอบแบบ F-Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.003) ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.008) ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) (Sig. = 0.011)

ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.002) ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.018) ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.000) ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.030) ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.000) ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.000) โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่าอายุที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

ตารางที่ 4.27 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอายุ และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.03	3.95	4.19	3.77
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-	20-25 ปี	4.03		.08	.15	.25*
ตัวนางบนเครื่องแต่ง	26-30 ปี	3.95			.23*	.18
กายชุดลำลองชั้นบน	31-34 ปี	4.19				.41*
(TOP)	35-40 ปี	3.77				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.18	4.13	4.27	3.90
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์	20-25 ปี	4.18		.05	.09	.27*
บนเครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	4.13			.14	.22*
ลำลองชั้นบน(TOP)	31-34 ปี	4.27				.36*
	35-40 ปี	3.90				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.34	4.16	4.41	4.14
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบน	20-25 ปี	4.34		.18*	.07	.20*
เครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	4.16			.25*	.01
ลำลองชั้นบน(TOP)	31-34 ปี	4.41				.26*
	35-40 ปี	4.14				

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.16	3.89	3.86	3.99
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-	20-25 ปี	4.16		.26*	.29*	.17
ตัวนางบนเครื่องแต่ง	26-30 ปี	3.89			.03	.10
กายชุดลำลองชั้นล่าง	31-34 ปี	3.86				.13
(BOTTOM)	35-40 ปี	3.99				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.21	3.96	3.97	4.10
ลวดลายพิมพ์ตัวอักษร	20-25 ปี	4.21		.25*	.23*	.11
บนเครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	3.96			.01	.14
ลำลองชั้นล่าง	31-34 ปี	3.97				.13
(BOTTOM)	35-40 ปี	4.10				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.34	3.91	4.19	4.21
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบน	20-25 ปี	4.34		.42*	.15	.13
เครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	3.91			.27*	.30*
ลำลองชั้นล่าง	31-34 ปี	4.19				.02
(BOTTOM)	35-40 ปี	4.21				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.18	4.05	4.33	4.03
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-	20-25 ปี	4.18		.13	.15	.16
ตัวนางบนเครื่องแต่ง	26-30 ปี	4.05			.27*	.02
กายชุดลำลองชุด	31-34 ปี	4.33				.30*
ติดกัน(DRESS)	35-40 ปี	4.03				
		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.13	3.89	4.29	3.91
ลวดลายพิมพ์ตัวอักษร	20-25 ปี	4.13		.24*	.15	.21*
บนเครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	3.89			.40*	.03
ลำลองชุดติดกัน	31-34 ปี	4.29				.37*
(DRESS)	35-40 ปี	3.91				

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	20-25 ปี	26-30 ปี	31-34 ปี	35-40 ปี
			4.24	3.88	4.37	4.25
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบน	20-25 ปี	4.24		.35*	.14	.01
เครื่องแต่งกายชุด	26-30 ปี	3.88			.49*	.36*
ล้าลองชุดติดกัน	31-34 ปี	4.37				.13
(DRESS)	35-40 ปี	4.25				

จากตารางที่ 4.27 เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง พบว่ากลุ่มอายุ 31-34 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 35-40 ปี และ 26-30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.25 และ 0.23 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ พบว่ากลุ่มอายุ 35-40 ปี มีความพึงพอใจต่ำกว่ากลุ่ม 20-25 ปี และ 26-30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.27 และ 0.22 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง พบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.18 และ 0.20 ตามลำดับ และกลุ่มอายุ 31-34 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.25 และ 0.26 ตามลำดับ

เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง พบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 31-34 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.26 และ 0.29 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ พบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 31-34 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.25 และ 0.23 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง พบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.42 และกลุ่มอายุ 26-30 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม 31-34 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.27 และ 0.30 ตามลำดับ

เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชุดติดกัน(DRESS) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนางพบว่ากลุ่มอายุ 31-34 ปี มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.27 และ 0.30 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดล้าลองชุดติดกัน(DRESS) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ พบว่ากลุ่มอายุ 26-30 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม 31-34 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.40 และ 0.37 ตามลำดับ และพบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่ม 26-30 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.24 และ 0.21

ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง พบว่ากลุ่มอายุ 26-30 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม 20-25 ปี 31-40 ปี และ 35-40 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.35 0.49 และ 0.36 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.28 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์ สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอาชีพ

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์		SS	df	MS	F	Sig.
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	3.117	3	1.039	2.888	.036
	ภายในกลุ่ม	122.679	341	.360		
	รวม	125.796	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	7.829	3	2.610	7.429	.000
	ภายในกลุ่ม	119.777	341	.351		
	รวม	127.605	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	4.761	3	1.587	5.124	.002
	ภายในกลุ่ม	105.623	341	.310		
	รวม	110.385	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	4.277	3	1.426	3.987	.008
	ภายในกลุ่ม	121.939	341	.358		
	รวม	126.217	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	5.684	3	1.895	4.873	.002
	ภายในกลุ่ม	132.591	341	.389		
	รวม	138.275	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	3.453	3	1.151	3.253	.022
	ภายในกลุ่ม	120.631	341	.354		
	รวม	124.083	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	4.402	3	1.467	4.230	.006
	ภายในกลุ่ม	117.240	338	.347		
	รวม	121.642	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	2.489	3	0.830	2.347	.073
	ภายในกลุ่ม	119.454	338	.353		
	รวม	121.942	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	1.458	3	0.486	1.312	.270
	ภายในกลุ่ม	125.195	338	.370		
	รวม	126.653	341			

จากตารางที่ 4.28 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอาชีพ ใช้สถิติทดสอบแบบ F-Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.036) ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.000) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) (Sig. = 0.002) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.008) ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.002) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.022) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.006) ในขณะที่ด้านลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.073) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.270) ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

ตารางที่ 4.29 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามอาชีพ และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว- ประจำ
			4.03	3.67	3.98	4.05
ลวดลายพิมพ์	นักศึกษา	4.03		.36*	.05	.02
ตัวพระ-ตัวนาง	ข้าราชการ	3.67			.31*	.38*
บนเครื่องแต่ง	พนักงาน	3.98				.08
กายชุดลำลอง	มหาวิทยาลัย					
ชั้นบน(TOP)	ลูกจ้างชั่วคราว- ประจำ	4.05				
		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.17	3.61	4.22	4.12
ตัวยักษ์บน	นักศึกษา	4.17		.56*	.05	.05
เครื่องแต่งกาย	ข้าราชการ	3.61			.61*	.51*
ชุดลำลองชั้น	พนักงาน	4.22				.09
บน	มหาวิทยาลัย					
(TOP)ลวดลาย	ลูกจ้างชั่วคราว- ประจำ	4.12				
พิมพ์						

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.33	3.87	4.30	4.29
ลวดลายพิมพ์	นักศึกษา	4.33		.46*	.03	.03
ตัวลิงบน	ข้าราชการ	3.87			.43*	.42*
เครื่องแต่ง	พนักงาน	4.30				.01
กายชุด	มหาวิทยาลัย					
ล้าลองขึ้นบน	ลูกจ้าง	4.29				
(TOP)	ชั่วคราว- ประจำ					
		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.13	3.80	3.92	4.06
ลวดลายพิมพ์	นักศึกษา	4.13		.33*	.21*	.08
ตัวพระ-ตัว	ข้าราชการ	3.80			.12	.26
นางบนเครื่อง	พนักงาน	3.92				.14
แต่งกายชุด	มหาวิทยาลัย					
ล้าลองขึ้นล่าง	ลูกจ้าง	4.06				
(BOTTOM)	ชั่วคราว- ประจำ					
		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.18	3.95	3.94	4.28
ลวดลายพิมพ์	นักศึกษา	4.18		.23	.24*	.10
ตัวยักษ์บน	ข้าราชการ	3.95			.01	.33*
เครื่องแต่ง	พนักงาน	3.94				.34*
กายชุด	มหาวิทยาลัย					
ล้าลองขึ้นล่าง	ลูกจ้างชั่วคราว- ประจำ	4.28				
(BOTTOM)						

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.29	3.98	4.12	4.27
ลวดลายพิมพ์ตัว	นักศึกษา	4.29		.31*	.17*	.02
ลึงบนเครื่องแต่ง	ข้าราชการ	3.98			.14	.29
กายชุดลำลองชั้น	พนักงาน	4.12				.15
ล่าง(BOTTOM)	มหาวิทยาลัย					
	ลูกจ้าง	4.27				
	ชั่วคราว-					
	ประจำ					
		ค่าเฉลี่ย	นักศึกษา	ข้าราชการ	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ลูกจ้าง ชั่วคราว ประจำ
			4.14	3.79	4.22	4.28
ลวดลายพิมพ์ตัว	นักศึกษา	4.14		.34*	.08	.14
พระ-ตัวนางบน	ข้าราชการ	3.79			.42*	.48*
เครื่องแต่งกายชุด	พนักงาน	4.22				.06
ลำลองชุดติดกัน	มหาวิทยาลัย					
(DRESS)	ลูกจ้าง	4.28				
	ชั่วคราว-					
	ประจำ					

จากตารางที่ 4.29 เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนางพบว่าข้าราชการมีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม นักศึกษา พนักงานมหาวิทยาลัย ลูกจ้างชั่วคราว-ประจำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.36 0.31 และ 0.38 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ พบว่าข้าราชการมีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม นักศึกษา พนักงานมหาวิทยาลัย ลูกจ้างชั่วคราว-ประจำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.56 0.61 และ 0.51 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง พบว่าข้าราชการมีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม นักศึกษา พนักงานมหาวิทยาลัย ลูกจ้างชั่วคราว-ประจำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.46 0.43 และ 0.42 ตามลำดับ

เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง ข้าราชการ และพนักงานมหาวิทยาลัยมีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม นักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.33 และ 0.21 ตามลำดับ เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวอักษร ลูกจ้างชั่วคราว-ประจำมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่ม ข้าราชการ และพนักงานมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.33 และ 0.34 ตามลำดับ และนักศึกษามีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.24 เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง นักศึกษามีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่ม ข้าราชการ และพนักงานมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.31 และ 0.17 ตามลำดับ

เครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง พบว่า ข้าราชการมีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่ม นักศึกษา พนักงานมหาวิทยาลัย ลูกจ้างชั่วคราว-ประจำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.34 0.42 และ 0.48 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.30 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์		SS	df	MS	F	Sig.
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	1.814	2	0.907	2.502	.083
	ภายในกลุ่ม	123.982	342	.363		
	รวม	125.796	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	1.101	2	0.550	1.488	.227
	ภายในกลุ่ม	126.505	342	.370		
	รวม	127.605	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	3.156	2	1.578	5.032	.007
	ภายในกลุ่ม	107.229	342	.314		
	รวม	110.385	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	4.841	2	2.420	6.820	.001
	ภายในกลุ่ม	121.376	342	.355		
	รวม	126.217	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	4.806	2	2.403	6.158	.002
	ภายในกลุ่ม	133.469	342	.390		
	รวม	138.275	344			

ตารางที่ 4.30 (ต่อ)

ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกาย ชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่าง	5.501	2	2.750	7.932	.000
	กลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม	118.583	342	.347		
	รวม	124.083	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่อง แต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่าง	4.111	2	2.056	5.929	.003
	กลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม	117.531	339	.347		
	รวม	121.642	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกาย ชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่าง	6.631	2	3.316	9.748	.000
	กลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม	115.311	339	.340		
	รวม	121.942	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกาย ชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่าง	4.060	2	2.030	5.613	.004
	กลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม	122.593	339	.362		
	รวม	126.653	341			

จากตารางที่ 4.30 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย ใช้สถิติทดสอบแบบ F-Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) (Sig. = 0.007) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.001) ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.002) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) (Sig. = 0.000) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.003) ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.000) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) (Sig. = 0.004) ในขณะที่ด้านลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.083) ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน (TOP) (Sig. = 0.227) ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่า รายได้เฉลี่ยที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

เครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาทมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.22

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาทมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.27 และ 0.17 ตามลำดับ

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาทมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.23 และ 0.23 ตามลำดับ

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.30 และ 0.18 ตามลำดับ

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.20 และ 0.29 ตามลำดับ

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.33 และ 0.27 ตามลำดับ

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS) พบว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท และ 25,000 บาทขึ้นไป มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มรายได้ 15,000 – 25,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.25 และ 0.24 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.31 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

		ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,000 – 25,000 บาท	25,000 บาท ขึ้นไป
			4.37	4.14	4.25
ลวดลายพิมพ์ตัว	ต่ำกว่า	4.37		.22*	.12
ลึงบนเครื่องแต่ง	15,000				
กายชุดลำลองชั้น	บาท				
บน(TOP)	15,000	4.14			.11
–					
	25,000				
	บาท				
	25,000	4.25			
	บาทขึ้นไป				
		ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,000 – 25,000 บาท	25,000 บาท ขึ้นไป
			4.16	3.88	3.98
ลวดลายพิมพ์ตัว	ต่ำกว่า	4.16		.27*	.17*
พระ-ตัวนางบน	15,000				
เครื่องแต่งกายชุด	บาท				
ลำลองชั้นล่าง	15,000	3.88			.10
(BOTTOM)	–				
	25,000				
	บาท				
	25,000	3.98			
	บาทขึ้นไป				

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,000 – 25,000 บาท	25,000 บาท ขึ้นไป
			4.23	3.99	3.99
ลวดลายพิมพ์ตัว อักษรบนเครื่อง แต่งกายชุดลำลอง ชั้นล่าง (BOTTOM)	ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,000 บาท 25,000 บาท 25,000 บาทขึ้นไป	4.23		.23*	.23*
			3.99		.00
			3.99		
			4.33	4.02	4.21
ลวดลายพิมพ์ตัว ลึงบนเครื่องแต่ง กายชุดลำลองชั้น ล่าง(BOTTOM)	ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,000 บาท 25,000 บาท 25,000 บาทขึ้นไป	4.33		.30*	.12
			4.02		.18*
			4.21		

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

		ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,000 – 25,000 บาท	25,000 บาท ขึ้นไป
			4.18	3.98	4.28
ลวดลายพิมพ์ตัว	ต่ำกว่า	4.18		.20*	.10
พระ-ตัวนางบน	15,000 บาท				
เครื่องแต่งกายชุด	บาท				
ลำลองชุดติดกัน	15,000	3.98			.29*
(DRESS)	–				
	25,000 บาท				
	25,000 บาทขึ้นไป	4.28			
			4.17	3.84	4.12
ลวดลายพิมพ์ตัว	ต่ำกว่า	4.17		.33*	.06
ยักษ์บนเครื่อง	15,000 บาท				
แต่งกายชุดลำลอง	บาท				
ชุดติดกัน(DRESS)	15,000	3.84			.27*
	–				
	25,000 บาท				
	25,000 บาทขึ้นไป	4.12			

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,000 – 25,000 บาท	25,000 บาท ขึ้นไป
		4.26	4.01	4.25
ลวดลายพิมพ์ตัว	ต่ำกว่า	4.26	.25*	.01
ลึงบนเครื่องแต่ง	15,000			
กายชุดลำลองชุด	บาท			
ติดกัน(DRESS)	15,000	4.01		.24*
	–			
	25,000			
	บาท			
	25,000	4.25		
	บาทขึ้น			
	ไป			

ตารางที่ 4.32 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์	SS	df	MS	F	Sig.	
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	0.855	2	0.428	1.170	.312
	ภายในกลุ่ม	124.941	342	.365		
	รวม	125.796	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	1.299	2	0.649	1.759	.174
	ภายในกลุ่ม	126.306	342	.369		
	รวม	127.605	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวลึงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)	ระหว่างกลุ่ม	0.276	2	0.138	0.429	.651
	ภายในกลุ่ม	110.108	342	.322		
	รวม	110.385	344			

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

ความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์		SS	df	MS	F	Sig.
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	1.611	2	0.806	2.211	.111
	ภายในกลุ่ม	124.605	342	.364		
	รวม	126.217	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	2.417	2	1.208	3.042	.049
	ภายในกลุ่ม	135.858	342	.397		
	รวม	138.275	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)	ระหว่างกลุ่ม	1.614	2	0.807	2.253	.107
	ภายในกลุ่ม	122.469	342	.358		
	รวม	124.083	344			
ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	0.335	2	0.168	0.468	.626
	ภายในกลุ่ม	121.307	339	.358		
	รวม	121.642	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวยักษ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	0.189	2	0.095	0.263	.769
	ภายในกลุ่ม	121.753	339	.359		
	รวม	121.942	341			
ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน(DRESS)	ระหว่างกลุ่ม	0.301	2	0.150	0.403	.669
	ภายในกลุ่ม	126.352	339	.373		
	รวม	126.653	341			

ตารางที่ 4.33 แสดงความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา และใช้สถิติเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่าปริญญาตรี	ปริญญาตรี	ปริญญาโท หรือสูงกว่า
		4.10	4.17	3.97
ลวดลายพิมพ์ตัวอักษร	ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.10	.07	.13
บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM)	ปริญญาตรี	4.17		.20*
	ปริญญาโท หรือสูงกว่า	3.97		

จากตารางที่ 4.33 ผลการทดสอบความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา ใช้สถิติทดสอบแบบ F-Test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านความพึงพอใจต่อลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.049) ในขณะที่ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นบน (TOP) (Sig. = 0.312) ลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นบน (TOP) (Sig. = 0.174) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นบน (TOP) (Sig. = 0.651) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.111) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) (Sig. = 0.107) ลวดลายพิมพ์ตัวพระ-ตัวนางบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) (Sig. = 0.626) ลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) (Sig. = 0.769) ลวดลายพิมพ์ตัวลิงบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) (Sig. = 0.669) ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยสามารถสรุปผลการทดสอบได้ว่า ระดับการศึกษาที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของ LSD

ในด้านลวดลายพิมพ์ตัวอักษรบนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) พบว่ากลุ่มปริญญาตรีมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มปริญญาโท หรือสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคือ 0.20

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย มีวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกายของไทย เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบร่างลวดลายพิมพ์ จำนวน 27แบบ แบบร่างการจัดวางตำแหน่งลายบนรูปแบบชุดลำลอง จำนวน 27 แบบ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 9 แบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร(ศูนย์โชนติเวช) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 345 คน

5.1 สรุปผล

ผลอภิปรายและการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อลายผ้าพิมพ์โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทยบนชุดลำลอง มีดังนี้

5.1.1 ด้านการศึกษาเครื่องแต่งกายของไทย

โดยเครื่องไทยจะแบ่งลักษณะเครื่องแต่งกายตามแต่ละบทบาทของตัวละคร ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวละครหลัก 3 ตัว คือ ตัวพระ-ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง โดยแต่ละตัวละครจะมีเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน โดยตัวพระ-ตัวนาง(พระราม-นางสีดา) จะสวมศิริราภรณ์ประดับศรีษะ คือ ชฎา ห้อยอุบะและดอกไม้ทัดด้านขวา สำหรับตัวพระ และส่วนตัวนางมงกุฎนาง ห้อยอุบะและดอกไม้ทัดด้านซ้าย ลวดลายผ้าจะเป็นลายหน้าพรหม ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายกนก โทนสีที่ใช้จะเป็นสีเขียวเป็นหลัก ตัวยักษ์(ทศกัณฐ์) จะสวมศิริราภรณ์ประดับศรีษะ คือ หัวโขนทศกัณฐ์ ลวดลายผ้าจะเป็นลายหน้าสิงห์ โทนสีที่ใช้จะเป็นสีเขียวเป็นหลัก และตัวลิง(หนุมาน) จะสวมศิริราภรณ์ประดับศรีษะ คือ หัวโขนหนุมาน ลวดลายผ้าที่ใช้จะเป็นลายทักซิณวัตร โทนสีที่ใช้จะเป็นสีขาวและสีแดง

5.1.2 ด้านออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

โดยผู้วิจัยได้นำเครื่องแต่งกายไทยจากตัวละครสำคัญมาออกแบบลวดลาย ที่มาของลวดลายจะมีความละเอียด และประณีต ผู้วิจัยจึงเลือกเทคนิคพิมพ์ผ้าแบบส่งถ่ายสี(Transfer Print) เพื่อถ่ายทอดความละเอียดของลวดลาย ให้มีความประณีตความคมชัด รวมทั้งสามารถจัดวางตำแหน่งของลวดลายบนชิ้นผ้าให้ตรงตามความตั้งใจของผู้วิจัย ก็จะช่วยส่งเสริมให้ลวดลายบนชุดลำลองมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น

5.1.3 ความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

5.1.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุ 20-25 ปี สถานภาพโสด อาชีพนักศึกษา รายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี

5.1.3.2 ข้อมูลการเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลาย และเครื่องแต่งกายชุดลำลอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์ มีเหตุผลในการตัดสินใจคือ ตามความชอบส่วนตัว รองลงมาคือ ตามโอกาสในการสวมใส่ ประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง คือ ความสวยงาม รูปแบบ ความทันสมัย รองลงมาคือ ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ ความถี่ในการซื้อชุดลำลอง คือ ทุก 3 เดือน รองลงมาคือ ทุกเดือน มีวาระในการสวมใส่ชุดลำลอง คือ สวมใส่เป็นชุดโอกาสทั่วไป เช่น เดินเลือกซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า รับประทานอาหารนอกบ้าน ไปเที่ยวต่างจังหวัด ฯลฯ รองลงมาคือ สวมใส่เป็นชุดทำงานกึ่งทางการ ราคาของชุดลำลองที่เลือกซื้อ คือ ต่ำกว่า 500 บาท/ตัว รองลงมาคือ 500 – 1,000 บาท/ตัว และ 1,501 – 2,000 บาท/ตัว ตามลำดับ และพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีบุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลอง คือ ตัดสินใจเอง รองลงมาคือ เพื่อน/เพื่อนร่วมงาน

5.1.1.3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP) กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.14 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.28 รองลงมาคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.14 และน้อยที่สุดคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 3.99

ในด้านความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง (BOTTOM) กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.13 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.22 รองลงมาคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.11 และน้อยที่สุดคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 4.04

ในด้านความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน ค่าเฉลี่ย 4.14 โดยพบว่าด้านที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ ลายพิมพ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง (หนุมาน) ค่าเฉลี่ย 4.14 รองลงมาคือ ตัวพระ-ตัวนาง (พระราม-นางสีดา) ค่าเฉลี่ย 4.15 และน้อยที่สุดคือ ตัวยักษ์ (ทศกัณฐ์) ค่าเฉลี่ย 4.07

5.1.3.4 ความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านบุคคลที่มีผลต่อความพึงพอใจลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย พบว่าความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามเพศ สรุปได้ว่า เพศที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยกลุ่มเพศชาย มีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มเพศหญิง

ในด้านความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่ต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอายุ สรุปได้ว่า อายุที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)

ในด้านความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่ต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามอาชีพ สรุปได้ว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)

ในด้านความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่ต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามรายได้เฉลี่ย สรุปได้ว่า รายได้เฉลี่ยที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)

ในด้านความแตกต่างของปัจจัยด้านบุคคลที่มีต่อความพึงพอใจที่ต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) จำแนกตามระดับการศึกษา สรุปได้ว่า การศึกษาที่ต่างกัน มีความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

5.2.1.1 การศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนาลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายสำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ซึ่งถือว่าเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ลายผ้าที่ร่วมสมัยอีกช่องทางหนึ่ง จึงควรมีการยกตัวอย่างเรื่องราว ฉาก หรือตอนของตัวโขนในเรื่อง เพื่อกลุ่มตัวอย่างที่ทำการประเมินจะเข้าใจในเนื้อหา และสามารถเข้าใจ โจทย์ที่สอบถามมาอย่างแท้จริง ควรมีรูปแบบตัวอย่างประกอบของตัวโขนในแบบสอบถาม จะช่วยให้สามารถทำแบบสอบถามได้ชัดเจนเพื่อการพิจารณาข้อคำตอบ

5.2.1.2 การศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนาลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายสำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ควรปรับให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัย สามารถต่อยอดไปตัวละครโขนอื่นๆ หรือตัวละครในวรรณคดีอื่น เพื่อสืบสานเอกลักษณ์ความเป็นไทยต่อไป

5.2.1.3 ในการตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามบางท่านให้ความสนใจเรื่องรูปแบบของชุดลาลองเป็นประเด็นหลัก ทำให้มีผลต่อการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจการพัฒนาลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายสำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ของกลุ่มตัวอย่างนั้นคลาดเคลื่อน

5.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.2.1 เป็นแนวทางในการเสนอแนะให้ทราบถึงการออกแบบลวดลายผ้า ที่มีความหลากหลายมากขึ้น สามารถนำมารวบรวมเพื่อสร้างเป็นคอลเลคชันในรูปแบบต่างๆต่อไปได้

5.2.2.2 เป็นแนวทางในการนำผ้าที่ได้จากการพิมพ์ลวดลายมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่น เพื่อเพิ่มประโยชน์การใช้สอยและทำให้มีมูลค่ามากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2545. การออกแบบลายผ้า. กรุงเทพฯ
กรมศิลปากร. 2537. ช่างศิลป์ไทย ชุดที่1 เล่มที่ 1. พรีนติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน),
กรุงเทพฯ.
- กรมศิลปากร. 2547. เครื่องแต่งกายละคร และการพัฒนา : การแต่งกายยืนเครื่องละครในของ
กรมศิลปากร. บริษัทรุ่งศิลป์การพิมพ์ จำกัด(1977), กรุงเทพฯ.
- กรมศิลปากร. 2552. หน้าโขน : สมุดภาพการแต่งหน้าโขนตามพระราชดำริในสมเด็จพระนาง
เจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ. มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ และโรงเรียนสอนศิลปะการแต่งหน้า
MTI, กรุงเทพฯ.
- กรมศิลปากร. 2556. งานช่างศิลป์ไทย : จิตรกรรมไทย หุ่นและหัวโขน สลักหนังใหญ่และหนัง
ตะลุง เครื่องไม้จำหลัก หล่อโลหะไทย บุคุนโลหะไทย. สำนักพิมพ์คดี, กรุงเทพฯ.
- กระจ่างจิตต์ เขียวขำ. 2544. ตำราตัดเสื้อผ้าสตรี ชุดโอกาสพิเศษ. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์,
กรุงเทพฯ.
- กระทรวงวัฒนธรรม. 2558. โขนพระราชทานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
เนื่องในโอกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 88 พรรษา 5 ธันวาคม 2558.
บริษัทรุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด, กรุงเทพฯ.
- เกษร สุนทรเสรี. 2545. งานเสื้อผ้าและการแต่งกาย. พิมพ์ครั้งที่ 8. บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนา
พานิช, กรุงเทพฯ.
- โครงการสืบสานมรดกวัฒนธรรมไทย. 2542. มรดกช่างศิลป์ไทย โครงการหนังสือชุดมรดกไทย.
บริษัทสตาร์ปริ้นท์, กรุงเทพฯ.
- จิตรพิ ชวาลาวัฒน์. 2555. การออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่(Apparel Design and
Scketch). โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพฯ.
- จุฑาทิพ รัตน์นะนราพันธ์. 2554. การตกแต่งเสื้อผ้า (CLOTHING DECORATION). สำนักพิมพ์
โอเดียนสโตร์, กรุงเทพฯ.
- ชลัม ประคองทรัพย์. 2558. การสืบสานภูมิปัญญาการปักชุดโขนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ชลุด นิมเสมอ. 2534. องค์ประกอบของศิลปะ. บริษัท อมรินทร์ บুক เซ็นเตอร์ จำกัด,
กรุงเทพฯ
- ดุจหทัย วงษ์กะพันธ์. 2560. แนวทางการวิจัยเพื่อการสร้างแบรนด์แฟชั่น. โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ดุขฎี สุนทรารชุน. 2531. การออกแบบลายพิมพ์ผ้า. โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพฯ.
- ธนาคารกรุงเทพ. 2541. ลักษณะไทย ศิลปะการแสดง. โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, กรุงเทพฯ.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- นฤทธิ วัฒนภู. 2557. **ศิระโขน ศิลปะจากรรณกรรมรามเกียรติ์และภูมิปัญญาของช่างไทย.** โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพฯ.
- นลินี เนติธรรมการ. 2560. **เทคโนโลยีและความก้าวหน้าของการพิมพ์ผ้า** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.thaitextile.org/index.php/blog/2015/06/iu_fashion25580715 , 18 เมษายน 2560
- นวลแข ปาลิวนิช. 2534. **ความรู้เรื่องผ้าสำหรับวัยรุ่น.** กระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพฯ.
- บุญวงศ์ วงศ์วิรัตน์. 2551. **คลังเครื่องแต่งกายโขนละคร : กรณีศึกษาบ้านเครื่องคุณรัตน์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย. มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี สำราษวงศ์ และคณะ. 2543. **สำรวจกรรมวิธีการประดิษฐ์และประดิษฐ์เครื่องแต่งกายโขนเพื่อใช้ในการแสดง เล่ม 2.** คณะนาฏศิลป์และดุริยางค์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2538. **การออกแบบลวดลาย.** โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพฯ.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2549. **พจนานุกรมประกอบคำศัพท์แฟชั่น.** อินฟอร์มีเดียบุ๊กส์, กรุงเทพฯ.
- พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ. 2559. **เครื่องโขน.** โรงพิมพ์กรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- พิพิธภัณฑสถานศิลปะร่วมสมัย. 2555. **หัวโขน สมบัติศิลป์ แผ่นดินไทย.** พิพิธภัณฑสถานศิลปะร่วมสมัย, กรุงเทพฯ.
- พิสนุ พงศ์ศรี. 2552. **วิจัยทางการศึกษา.** เทียมผ้าการพิมพ์, กรุงเทพฯ.
- พินาลิน สาริยา. 2549. **การออกแบบลวดลาย.** โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพฯ.
- ไพโรจน์ พิทยเมธี. 2551. **การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง. 2552. **โขน ศาลาเฉลิมกรุง.** บริษัท อมรินทร์ บুক เซ็นเตอร์ จำกัด, กรุงเทพฯ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2539. **พจนานุกรมภาษาไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.** โรงพิมพ์ราชบัณฑิตยสถาน, กรุงเทพฯ.
- รจนา สุนทรานนท์ และคณะ. 2544. **การศึกษากรรมวิธีการประดิษฐ์เครื่องแต่งกายโขนเพื่อใช้ในการแสดง.** คณะนาฏศิลป์และดุริยางค์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- เลอสม สถาปิตานนท์. 2540. **การออกแบบเบื้องต้น.** ด้านสุทธาการพิมพ์, กรุงเทพฯ.
- วาสนา เจริญวิเชียรฉาย. 2553. **การออกแบบลายพิมพ์ผ้าสำหรับเครื่องแต่งกายจากผ้าไทย.** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- วิมลรัตน์ ศรีจรัสสิน. 2550. **เทคโนโลยีสิ่งทอเบื้องต้น.** บริษัทกราฟแมนเพรส จำกัด, กรุงเทพฯ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539. **การออกแบบ.** สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, กรุงเทพฯ.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- วิไลภา กาศวิเศษ. 2553. การพัฒนาลวดลายเพื่องานออกแบบจากอิทธิพลศิลปกรรมบ้านเชียง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เศกสรรคร์ สุรพันธ์พิศิษฐ์. 2554. **ทัศนคติของเชฟต่อการออกแบบชุดเชฟที่มีเอกลักษณ์ไทยเพื่อใช้ในครัวอาหารไทยที่มีลักษณะเป็นครัวเปิด.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- เสาวลักษณ์ คงคาอุยฉาย. 2553. ศิลปะการตกแต่งเสื้อผ้า. สำนักพิมพ์ไอเดียเนสต์, กรุงเทพฯ.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. 2542. **หลักการทัศนศิลป์.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ
- สมศิริ อรุโณทัย. 2549. การออกแบบลวดลาย. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สงวน ตรีเทพ. **โฉน ที่สุดแห่งนาฏกรรมไทย.วัฒนธรรม.** ฉบับเดือนตุลาคม-ธันวาคม 2559 : หน้า 4-17.
- สุดาภากาญจน์ แยกบดี. 2556. **การพัฒนาผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอจากผ้าไหมมัดหมี่บาติก : กรณีศึกษาลวดลายศิลปะขอมจากปราสาทศีขรภูมิ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- สุพัจนา ลิ้มวงศ์. 2556. **การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบร่วมกันเพื่อเพิ่มโอกาสใช้สอยสำหรับออกงาน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานฤมิตรศิลป์. มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิชาติ สนธสมบัติ. 2545. **กระบวนการทางเคมีสิ่งทอ Textile Chemical Processing.** บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน), กรุงเทพฯ.
- อัจฉราพร ไสละสูต. 2526. **การออกแบบลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์.** พิมพ์ครั้งที่ 3. ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติบุคคล สหประชาพาณิชย์, กรุงเทพฯ.
- อารี สุทธิพันธ์. 2528. **ทัศนศิลป์และความงาม.** บริษัทต้นอ่อนแถมมี จำกัด, กรุงเทพฯ
- Narisa Chakrabongse. (1998). **Thai Puppets&Khon Masks.** 2nd.Bangkok : River Books Ltd.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์

ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล

ภาคผนวก จ ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ภาคผนวก ก

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ ๑๖๘๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ด้วย นางสาวสิริกร ปุ่สามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า รองศาสตราจารย์ประภากร สุคนธมณี ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกร ปุ่สามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา/

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ ก้อาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๓๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓๖๖๙๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า อาจารย์เกษร ผลจันทร์ ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกร บุษามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ ก่ออารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว ๑๖๕๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า อาจารย์มานaix บุญทองเล็ก ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกร บุษามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชฎาภัทร์ กี่อารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ ๑๘๑๔



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน คุณชวิต ลิ้มจารุธีรรกุล

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุชรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับนางสาวสิริกร บุษามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร กี่อารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว ๑๖๘๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน ท่านผู้หญิงจรูญจิตต์ ทีชชะระ ราชเลขานุการในพระองค์สมเด็จพระบรมราชินีนาถ

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า คุณบุญญพัฒน์ เปลาเล ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกร บุษามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กี่อารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๔๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว ๑๖๙๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการสำนักการสังคิต

ด้วย นางสาวสิริก รุ่สามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาตลาดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า อาจารย์สุพรทิพย์ ศุภกรกุล ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริก รุ่สามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชณวภัทร์ กีอารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว ๑๖๙๒



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการสำนักการสังคีต

ด้วย นางสาวสิริกกร บุปสามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาสวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า อาจารย์เจตน์ ศรีอำววม ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกกร บุปสามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ ๑๘๑๘



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน คุณราวิน รุ่งสว่าง

ด้วย นางสาวสิริก รุ่งสามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาตลาดลายพิมพ์สำหรับชุดล้าลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับนางสาวสิริก รุ่งสามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กี่อารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว.๑๖๕๓ วันที่ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอลเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์อัษฎารวรรณ ณ สงขลา

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอลเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริกร บุษามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

ที่ ศธ.๐๕๘๑.๑๓/ว ๑๖๘๓

วันที่ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ด้วย นางสาวสิริก รุ่งสามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก ๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เห็นว่า อาจารย์ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์ ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวสิริก รุ่งสามสาย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญากัณฑ์ กี่อารีโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์



ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว.๑๓๗๕



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๕ พฤษภาคม ๒๕๖๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ บันทึกภาพและขอข้อมูลผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์
เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแต่งกายไซน จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวสิริกร บุษามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายไซนไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดพิจารณาให้ อาจารย์มานิช บุญทองเล็ก เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านเครื่องแต่งกายไซนในกั้วให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลกับนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยการสัมภาษณ์ บันทึกภาพและขอข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ช่วงเดือนพฤษภาคม - มิถุนายน ๒๕๖๐ จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๔๘ ๒๔๐๖

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๐๓/ว.๑๓๗๔



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๕ พฤษภาคม ๒๕๖๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ บันทึกภาพและขอข้อมูลผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์
เรียน ท่านผู้หญิงจรูญจิตต์ ทีชะระ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแต่งกายไซน จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวสิริกร บุปสามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๔ นักศึกษาระดับ
ปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์
จากเครื่องแต่งกายไซนไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดพิจารณาให้ นางสาวสิริกร
บุปสามสาย เข้าสัมภาษณ์ บันทึกภาพและขอข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อดังกล่าว
ช่วงเดือนพฤษภาคม - มิถุนายน ๒๕๖๐ จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนักศึกษา หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๗๗๙๘ ๒๔๐๖

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสอบถามความพึงพอใจ
เรื่อง การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic)
โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

คำอธิบายแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย” หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกายของไทย
- 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

คำชี้แจงแบบสอบถาม

- 1.แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาและบุคลากรที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (ศูนย์ไซติเวช) แบ่งคำถามออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลการเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลาย และเครื่องแต่งกายชุดลาลอง
 - ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลาลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย
2. กรุณาตอบแบบสอบถามฉบับนี้ทุกข้อ และตรงกับความคิดเห็นของท่านตามความเป็นจริง ข้อมูลที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามของท่าน ผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปใช้ในเชิงวิชาการเท่านั้น
3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ที่ท่านได้กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้

นางสาวสิริกร บุษามสาย
 นักศึกษาปริญญาโท คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าคำตอบที่ตรงกับท่านมากที่สุด หรือ กรอก
รายละเอียดลงในช่องว่างที่กำหนด

- | | | |
|-------------------|--|--|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> หญิง | <input type="checkbox"/> ชาย |
| 2. อายุ | <input type="checkbox"/> 20-25 ปี
<input type="checkbox"/> 35-40 ปี | <input type="checkbox"/> 26-30 ปี |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> โสด
<input type="checkbox"/> หย่าร้าง | <input type="checkbox"/> สมรส
<input type="checkbox"/> เป็นหม้าย |
| 4. อาชีพ | <input type="checkbox"/> นักศึกษา
<input type="checkbox"/> พนักงานมหาวิทยาลัย
<input type="checkbox"/> ลูกจ้างประจำ | <input type="checkbox"/> ข้าราชการ
<input type="checkbox"/> พนักงานราชการ
<input type="checkbox"/> ลูกจ้างชั่วคราว |
| 5. รายได้ต่อเดือน | <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 15,000 บาท
<input type="checkbox"/> 25,001 – 35,000 บาท
<input type="checkbox"/> 45,000 บาทขึ้นไป | <input type="checkbox"/> 15,000 – 25,000 บาท
<input type="checkbox"/> 35,001– 45,000 บาท |
| 6. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี
<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี
<input type="checkbox"/> ปริญญาโท
<input type="checkbox"/> ปริญญาเอก | |

ตอนที่ 2 ข้อมูลการใช้เครื่องแต่งกายลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลอง

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าคำตอบที่ตรงกับท่านมากที่สุด หรือ กรอกรายละเอียดลงในช่องว่างที่กำหนด

1. ท่านมีเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์หรือไม่

 มี

 ไม่มี

2. ถ้าท่านจะต้องตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายพิมพ์ ด้วยเหตุผลใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

 ตามความชอบส่วนตัว

 ตามเทรนแฟชั่นที่จะมาถึง

 ตามนิตยสารแฟชั่น/ดารา/เน็ตไอดอล

 ตามเพื่อน

 ตามสถานที่พบเห็นได้ง่าย

 ตามโอกาสในการสวมใส่

 ตามความเหมาะสมของราคา

 ตามคุณภาพของชุด

3. ประเด็นการตัดสินใจซื้อชุดลำลองของท่านด้วยเหตุผลใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

 ความสวยงาม รูปแบบ ความทันสมัย

 ความจำเป็นที่ต้องใช้งาน

 ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ

 ความเหมาะสมของราคา

 คุณภาพของสินค้า

4. ความถี่ในการซื้อชุดลำลองของท่าน (เลือกตอบเพียงคำตอบเดียว)

 ทุกสัปดาห์

 ทุก 2 สัปดาห์

 ทุกเดือน

 ทุก 3 เดือน

 ทุก 6 เดือน

5. วาระในการสวมใส่ชุดลำลองของท่าน (เลือกตอบเพียงคำตอบเดียว)

 สวมใส่เป็นชุดโอกาสทั่วไป เช่น เดินเลือกซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า รับประทานอาหารนอกบ้าน ไปเที่ยวต่างจังหวัด ฯลฯ

 สวมใส่เป็นชุดทำงานกึ่งทางการ

 สวมใส่เป็นชุดงานปาร์ตี้/งานสร้างสรรค์

6. ราคาของชุดลำลองที่ท่านเลือกซื้อเป็นส่วนใหญ่ (เลือกตอบเพียงคำตอบเดียว)

 ต่ำกว่า 500 บาท/ตัว

 500 – 1000 บาท/ตัว

 1,001 -1,500 บาท/ตัว

 1,501 – 2,000 บาท/ตัว

 2,001 – 2,500 บาท/ตัว

 สูงกว่า 2,500 บาท/ตัว

7. บุคคลที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อชุดลำลองของท่านมากที่สุดคือใคร

(เลือกตอบเพียงคำตอบเดียว)

 เพื่อน / เพื่อนร่วมงาน

 ครอบครัว / ญาติ

 คู่รัก/ คู่สมรส

 ตัดสินใจเอง

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย

คำชี้แจง

เครื่องแต่งกายชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ทั้งหมด 9 ลาย

3.1 เครื่องแต่งกายชิ้นบน(TOP) 1รูปแบบ

- | | |
|--|-------------|
| 3.1.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง | จำนวน 1 ลาย |
| 3.1.2 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ | จำนวน 1 ลาย |
| 3.1.3 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง | จำนวน 1 ลาย |

3.2 เครื่องแต่งกายชิ้นล่าง(BOTTOM) 1รูปแบบ

- | | |
|--|-------------|
| 3.2.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง | จำนวน 1 ลาย |
| 3.2.2 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ | จำนวน 1 ลาย |
| 3.2.3 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง | จำนวน 1 ลาย |

3.3 เครื่องแต่งกายชุดติดกัน(DRESS) 1รูปแบบ

- | | |
|--|-------------|
| 3.3.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง | จำนวน 1 ลาย |
| 3.3.2 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์ | จำนวน 1 ลาย |
| 3.3.3 ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง | จำนวน 1 ลาย |

โปรดพิจารณาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทยแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความพึงพอใจ ของท่านเพียงคำตอบเดียว โดยแต่ละข้อกำหนดระดับเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|------------|---|-------------------------|
| ระดับคะแนน | 5 | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| ระดับคะแนน | 4 | มีความพึงพอใจมาก |
| ระดับคะแนน | 3 | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| ระดับคะแนน | 2 | มีความพึงพอใจน้อย |
| ระดับคะแนน | 1 | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.1 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นบน(TOP)

รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.1.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวพระ-ตัวนาง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.1.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวยักษ์					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.1.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					

3.2 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชั้นล่าง(BOTTOM)

รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.2.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวพระ-ตัวนาง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.2.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวยักษ์					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.2.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					

3.3 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS)

รูปแบบชุด	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.3.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวพระ-ตัวนาง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลายอยู่ในระดับใด					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.3.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวยักษ์					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลายอยู่ในระดับใด					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					
 <p>(หมายเหตุ แขนบลายผ้าขนาดจริงในส่วนท้ายของแบบสอบถาม)</p>	3.3.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง					
	1) ลวดลายสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์เครื่องแต่งกายของไทยตัวลิง					
	2) ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีกับลวดลาย					
	3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ของลวดลายมีความเหมาะสม					
	4) ความเชื่อมต่อของลวดลาย					
	5) ความละเอียด ประณีตของ ลวดลาย					
	6) การจัดวางตำแหน่งของลายมีความเหมาะสม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP) หัวข้อ3.1.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)
หัวข้อ3.1.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองขึ้นบน(TOP)
หัวข้อ3.1.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) หัวข้อ3.2.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) หัวข้อ3.2.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักซ์



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชิ้นล่าง (BOTTOM) หัวข้อ3.2.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) หัวข้อ 3.3.1 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวพระ-ตัวนาง



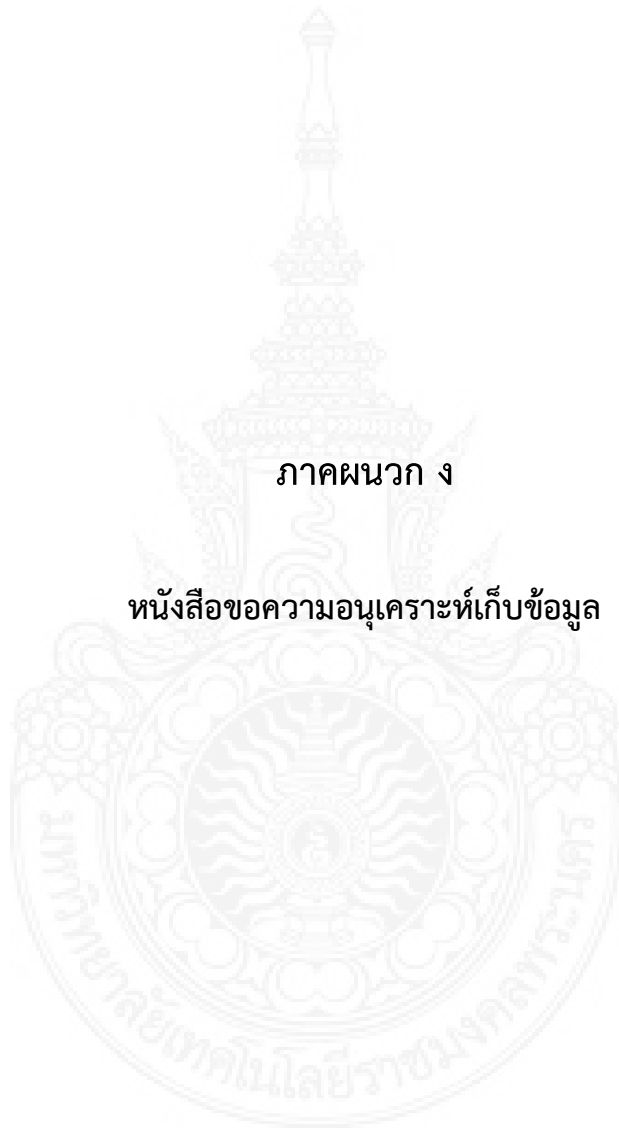
ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) หัวข้อ 3.3.2 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวยักษ์



ภาพประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายพิมพ์บนเครื่องแต่งกายชุดลำลองชุดติดกัน (DRESS) หัวข้อ 3.3.3 ลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวลิง

ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล



E-doc



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖.....

ที่ ศธ.๐๕๘๑.๐๓/ ๓๐๖๖ วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๐.....

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์จำนวนบุคลากรเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์.....

เรียน ผู้อำนวยการกองบริหารงานบุคคล

ด้วยนางสาวสิริกร บู่สามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก (Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์ จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

เพื่อให้การทำจัดทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาสำเร็จลุล่วงด้วยดี คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จึงขอความอนุเคราะห์จำนวนบุคลากรในสังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (ศูนย์โชติเวช) ดังนี้

๑. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
๒. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชฎาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๗๗๗ ต่อ ๕๒๓๖.....

ที่ ศธ.๐๕๔๑.๐๓/ ๓๐๖๕ วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๐.....

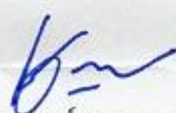
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการทำวิทยานิพนธ์.....

เรียน คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

ด้วยนางสาวสิริกร ปุสามสาย รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๕๖๗๐๗๐๑๕๐๑-๔ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต เลือกเรียนแผน ก แบบ ก๒ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อ การพัฒนาลวดลายพิมพ์สำหรับชุดลำลองด้วยรูปแบบกราฟิก(Graphic) โดยใช้เอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายของไทย โดยมี รองศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา จึงขอความอนุเคราะห์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการทำวิทยานิพนธ์ กับกลุ่มนักศึกษาและบุคลากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน ๒๐๐ คน ระหว่างวันที่ ๑๘ ตุลาคม - ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๐ ในช่วงเวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภัทร์ กีอาริโย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

ภาคผนวก จ

ประวัติการศึกษาและการทำงาน



ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ นามสกุล สิริกร ปู่สามสาย
 วัน เดือน ปีเกิด 1 สิงหาคม 2530
 ที่อยู่ปัจจุบัน 41/3 หมู่ 7 ตำบลสามควายเผือก อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
 ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
ปริญญาศิลปบัณฑิต (ศล.บ.)	มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ	2553
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	2549
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	2545
ประถมศึกษา	โรงเรียนอนุบาลนครปฐม จังหวัดนครปฐม	2543

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน กรรมการบริษัทไอเอ็มพี ดีไซน์ จำกัด

