



กระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย
Graphic tote bag inspired from Thai carvings

นนนันทน์ ปาโต

NONTANAN PATO

พีรพัฒน์ หีกขุนทด

PHIRAPHAT HUEKKUNTOD

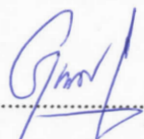
โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

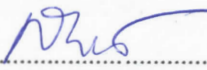
2564


ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อโครงการพิเศษ กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย
ชื่อ นามสกุล นนทนนท์ ปาโต และพีรพัฒน์ หีกขุนทด
ชื่อปริญญา คหกรรมศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา 2564
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นীর ดาวเจริญพร


คณะกรรมการสอบโครงการพิเศษได้ให้ความเห็นชอบโครงการพิเศษฉบับนี้แล้ว


.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์อนุสรณ์ ใจทน)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมสมร พรพรรณพิพัฒน์)


.....กรรมการ
(อาจารย์นীর ดาวเจริญพร)

โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร


.....
(อาจารย์สุกัญญา จันทกุล)

หัวหน้าสาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.


.....
(อาจารย์ปิยะธิดา สีหะวัฒน์กุล)

คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.

| | |
|------------------|---|
| ชื่อโครงการพิเศษ | กระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย |
| ชื่อ นามสกุล | นนทนันท์ ปาโต และพีรพัฒน์ หีกขุนทด |
| ชื่อปริญญา | คหกรรมศาสตรบัณฑิต |
| สาขาวิชา | การบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์ |
| คณะ | เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2564 |

บทคัดย่อ

การศึกษาโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบลวดลายกราฟฟิกกระเป๋าลวดลายการแกะสลัก และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย โดยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานแกะสลักไทย การออกแบบลวดลาย สี รูปทรงของกระเป๋า เพื่อออกแบบภาพร่างความคิดลวดลายกราฟฟิกจากงานแกะสลักไทย และให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขต้นแบบกระเป๋า และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ยโดยมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

กระบวนการออกแบบลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย เป็นการนำลวดลายพื้นฐานงานแกะสลักผักและผลไม้ ออกแบบเป็นลายเส้นของลวดลายแกะสลัก ใช้การจัดวางในรูปแบบการวางแบบซ้ำ และใช้โทนสีพาสเทลในกลุ่มสีเอกรงค์ ได้แก่ สีน้ำเงินและแดงแบบหลากหลายระดับความเข้มอ่อนต่างกันในกลุ่มสีเอกรงค์ มาออกแบบรวมกันเป็นลวดลายกราฟฟิกบนกระเป๋า โดยเลือกใช้กระเป๋ารูปทรงแบบถีอมาผลิตเป็นกระเป๋าดั้งแบบ จำนวน 1 ใบ

ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านลวดลายกราฟฟิกจากงานแกะสลักไทย บนกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเหตุผลในการซื้อกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้งานกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการนำลวดลายกราฟฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ลวดลายงานแกะสลัก, กราฟฟิก, กระเป๋า

| | |
|------------------------|--|
| Project project | Graphic tote bag inspired from Thai carvings |
| Authors | Nontanan Pato and Phiraphat Huekkhuntutod |
| Degree | Bachelor of Home Economics |
| Major program | Home Economics Business Administration Faculty |
| faculty | Home Economics Technology |
| Academic year | 2021 |

ABSTRACT

The process of graphic design process inspired by Thai carvings. It was the use of vegetables and fruits carving patterns to be modified to design the lines of the carved patterns to be in graphic patterns. The layout used repetitions and pastel tones in a group of monochromatic colors are combined to create a graphic pattern on one bag. And, choosing to use a bag in the shape of a carry bag because nowadays, people are interested in bags that can be used and can pack a lot of things.

The aims of this study were to design a bag graphic from carved patterns and, to study the satisfaction of the target group towards the graphic pattern bag inspired by Thai carvings. The researcher studied the information related to Thai carving patterns, design sketches of ideas, graphic patterns from Thai carvings for experts to consider, improve and edit. And, surveyed for the satisfaction of the target group of 100 people. The collected data were analyzed using frequency, percentage, and mean. The results of the study were as follows:

The satisfaction of the target group towards the graphic pattern bag inspired by Thai carvings. It were found that the majority of the target group was satisfied with the graphic patterns from Thai carvings on bags overall, with an average of 4.64 at the highest level. In terms of reasons for buying bags overall, the average was 4.55, the highest level. In terms of overall bag usage, the average was 4.48, the highest level. And, in terms of applying graphics patterns to new products, the overall average was 4.43, the highest level.

Keywords : Carved patterns, Graphics patterns, Bags

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพิเศษฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีโดยได้รับการอุปการะคุณจากหลายๆฝ่ายด้วยกันดังต่อไปนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์ นิอร ดาวเจริญพร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ให้คำแนะนำและข้อคิดต่างๆ ช่วยวางแผนการทำงาน และติดตามงาน ให้เสร็จตามเวลาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณประธานและคณะกรรมการสอบโครงการพิเศษทุกท่าน ที่กรุณาตรวจทาน แก้ไขข้อบกพร่อง ให้คำแนะนำและข้อคิดต่างๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำโครงการพิเศษเล่มนี้จนสำเร็จสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่เสียสละเวลาอันมีค่าให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะในกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ขอขอบคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ และให้คำแนะนำตลอดจนให้ข้อคิดต่างๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำโครงการพิเศษเล่มนี้จนสำเร็จ

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ที่ให้ความช่วยเหลือทุนโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ในการทำโครงการพิเศษฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

โครงการพิเศษฉบับนี้ ขอให้เป็นแนวทางในการทำโครงการพิเศษของนักศึกษาในรุ่นต่อไป ขอขอบคุณบิดามารดาและครอบครัวทุกๆ คนที่ให้ความรักและกำลังใจที่ตีอย่างสม่ำเสมอตลอดจนสนับสนุนทรัพย์ตลอดมา ขอขอบพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง

นนทนันท์ ปาโต

พีรพัฒน์ หีกขุนทด

สารบัญ

| | หน้า |
|---|-----------|
| บทคัดย่อ (ภาษาไทย) | ก |
| บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ) | ข |
| กิตติกรรมประกาศ | ค |
| สารบัญ | ง |
| สารบัญตาราง | ฉ |
| สารบัญภาพ | ช |
| สารบัญแผนภูมิ | ญ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ | 2 |
| 1.3 ขอบเขตของการศึกษา | 2 |
| 1.4 นิยามศัพท์ | 3 |
| 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 3 |
| บทที่ 2 เอกสารแลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 4 |
| 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสวดลายของงานแกะสลักผักและผลไม้ | 4 |
| 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบสวดลาย | 9 |
| 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายกราฟฟิก | 15 |
| 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป่า | 18 |
| 2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิทัล | 30 |
| 2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 33 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการ | 36 |
| 3.1 แนวคิดในการออกแบบเรื่องการออกแบบสวดลายกราฟฟิกกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักไทย | 38 |
| 3.2 ออกแบบสวดลายกราฟฟิก SKETCH DESIGN สวดลายในแต่ละรูปแบบ | 38 |
| 3.3 กำหนดผู้เชี่ยวชาญ สร้างแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล | 42 |
| 3.4 ขั้นตอนการออกแบบ และประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ | 49 |
| 3.5 ศึกษาต้นทุนผลิตภัณฑ์ | 66 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|---------------------------------------|-----------|
| 3.6 เก็บรวบรวมข้อมูล | 67 |
| บทที่ 4 ผลการศึกษาและอภิปรายผล | 69 |
| 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 69 |
| 4.2 อภิปรายผล | 76 |
| บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ | 79 |
| 5.1 สรุปผล | 79 |
| 5.2 ข้อเสนอแนะ | 80 |
| เอกสารอ้างอิง | 81 |
| ภาคผนวก | 84 |
| ภาคผนวก ก หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ | 85 |
| ภาคผนวก ข แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ | 91 |
| ภาคผนวก ค แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย | 100 |
| ประวัติผู้ศึกษา | 104 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | หน้า |
|---|------|
| 3.1 SKETCH DESIGN ลวดลายกราฟฟิก | 40 |
| 3.2 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ด้าน SKETCH DESIGN ออกแบบจากลวดลายแกะสลัก | 44 |
| 3.3 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ด้าน การจัดวางลวดลาย | 45 |
| 3.4 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ด้านรูปทรงกระเป่า | 46 |
| 3.5 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ด้านโทนสี | 47 |
| 3.6 วัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ | 50 |
| 3.7 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ | 51 |
| 3.8 ต้นทุนกระเป่าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย | 66 |
| 4.1 แสดงความถี่ค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม | 69 |
| 4.2 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจด้านลวดลาย | 72 |
| 4.3 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจในด้านหน้าที่ใช้สอย | 73 |
| 4.4 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน | 74 |
| 4.5 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจในด้านการการนำลวดลายกราฟฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ | 75 |

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | หน้า |
|----------------------------------|------|
| 2.1 เกะสลักฝักทองลายดอกกรักเร่ | 6 |
| 2.2 เกะสลักแคโรทลายดอกข่า | 6 |
| 2.3 เกะสลักแคนตาลูปลายบานชื่น | 7 |
| 2.4 เกะสลักหัวไชเท้าลายดอกกุหลาบ | 7 |
| 2.5 เกะสลักแคนตาลูปลายลิบปิ่น | 8 |
| 2.6 ลวดลายประยุกต์ | 9 |
| 2.7 วงจรสีชั้นที่ 1 | 13 |
| 2.8 วงจรสีชั้นที่ 2 | 13 |
| 2.9 วงจรสีชั้นที่ 3 | 13 |
| 2.10 สีเอกรงค์ | 14 |
| 2.11 สีพาสเทล | 14 |
| 2.12 สีตรงกันข้าม | 15 |
| 2.13 ลายกราฟิก | 17 |
| 2.14 กระเป๋าทรงรูป | 18 |
| 2.15 กระเป๋าไม่ทรงรูป | 18 |
| 2.16 กระเป๋ากึ่งทรงรูป | 19 |
| 2.17 กระเป๋าเป้ | 19 |
| 2.18 กระเป๋าคล้อไหล่ | 20 |
| 2.19 กระเป๋าถือ | 20 |
| 2.20 กระเป๋าเอกสาร | 21 |
| 2.21 กระเป๋าคัลท์ช์ | 21 |
| 2.22 กระเป๋าคาดเอว | 22 |
| 2.23 กระเป๋าสะพาย HOBO bag | 22 |
| 2.24 กระเป๋าคล้อมือ | 23 |
| 2.25 กระเป๋า Duffe bag | 23 |
| 2.26 กระเป๋า Crossbody | 24 |
| 2.27 ผ้าแคนวาส | 25 |
| 2.28 ผ้าโพลีเอสเตอร์ | 25 |

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 2.29 ผ้าควอนต้า | 26 |
| 2.30 ผ้าดิบฟอกขาว | 26 |
| 2.31 ผ้าสปันบอนด์ | 27 |
| 2.32 ผ้าไนลอน | 27 |
| 2.33 ผ้ายีนส์ | 27 |
| 2.34 ผ้ากระสอบ | 28 |
| 2.35 หนังแท้ | 29 |
| 2.36 หนังเทียม PU | 30 |
| 2.37 หนังเทียม PVC | 30 |
| 2.38 เครื่องพิมพ์ดิจิตอลพอยล์ | 31 |
| 2.39 เครื่องพิมพ์ดิจิตอลแบบอิงค์เจ็ท | 32 |
| 2.40 เครื่องพิมพ์ดิจิตอลแบบทรานสเฟอร์ | 32 |
| 2.41 เครื่องพิมพ์ดิจิตอล Digital Printing | 33 |
| 3.1 แบบการจัดวางลวดลายแบบกระจาย | 41 |
| 3.2 แบบการจัดวางลวดลายแบบการซ้ำ | 41 |
| 3.3 ภาพร่างความคิดของกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก | 48 |
| 3.4 วัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ | 50 |
| 3.5 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ | 51 |
| 3.6 การวาด SKETCH DESIGN ออกแบบลวดลาย | 52 |
| 3.7 การนำลวดลายที่ออกแบบไว้มาวาดในโปรแกรมออกแบบ | 52 |
| 3.8 การลงสีของลวดลาย | 53 |
| 3.9 สร้างรูปสี่เหลี่ยม | 53 |
| 3.10 ปรับขนาดรูปที่นำเข้าไปพอดีกับกรอบสี่เหลี่ยม | 54 |
| 3.11 ปรับขนาดรูปที่นำเข้าไปพอดีนำรูปด้านข้างของกระเป๋าที่ออกแบบไว้มาวางในไฟล์ | 54 |
| 3.12 นำรูปด้านข้างของกระเป๋ามาวางทั้งสองข้าง | 55 |

สารบัญญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 3.13 สร้างรูปสี่เหลี่ยม แล้วคลิกขวาเลือกเมนู Arrang | 55 |
| 3.14 ปรับขนาดให้พอดีกับขนาดกระดาษที่กำหนดไว้ | 56 |
| 3.15 Save รูปที่จัดวาง | 56 |
| 3.16 หลังจาก Save ไฟล์เสร็จแล้ว นำไปปริ้นลงบนผ้า | 57 |
| 3.17 วัดขนาดกระเป๋าทันทีที่ออกแบบไว้ | 60 |
| 3.18 ตัดผ้าตามขนาดที่วางไว้ | 60 |
| 3.19 นำมาเย็บติดกับผ้าซับใน | 61 |
| 3.20 การตัดสายกระเป๋ | 61 |
| 3.21 การเย็บสายกระเป๋เข้ากับชิ้นส่วนด้านหน้า | 62 |
| 3.22 การเย็บซิปของกระเป๋ | 62 |
| 3.23 การเย็บที่เกี่ยวข้องสายสะพายกระเป๋ | 63 |
| 3.24 การเย็บตัวกระเป๋เข้าด้วยกัน | 63 |
| 3.25 การเย็บตัวกระเป๋เข้าด้วยกัน | 64 |
| 3.26 ผลงานสำเร็จ | 65 |

สารบัญแนภูมิ

| ตารางที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 หลักศิลปะในการออกแบบกระเป่า | 10 |
| 3.1 กระบวนการดำเนินงานออกแบบลวดลายกราฟฟิกกระเป่าจากแรงบันดาลใจลาย แกะสลัก | 37 |
| 3.2 ขั้นตอนกระเป่าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย | 49 |



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

เอกลักษณ์อันโดดเด่นของคหกรรมศาสตร์ คืองานทักษะฝีมือต่างๆ เช่น งานดอกไม้ งานประดิษฐ์ งานอาหาร งานแพ้นเส้นเสื้อผ้า และงานคหกรรมที่โดดเด่นของเมืองไทย คืองาน แกะสลัก ด้วยลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของงานนั้นๆ เช่นลวดลายของการแกะสลักผัก ผลไม้ ที่มีความโดดเด่นและแสดงถึงความเป็นไทยได้อย่างดี เช่น ลวดลายการแกะสลัก ลายรวงข้าว ลายดอกขา จะนำลายพื้นฐานเหล่านี้มาแกะสลักลงบนผักและผลไม้ที่จะนำมาประดิษฐ์ ซึ่งลวดลายเหล่านี้มีความโดดเด่นเฉพาะตัว ที่แสดงถึงความเป็นไทย และเป็นศิลปะวิชาการของไทยอีกแขนงหนึ่งที่ควรรักษาไว้ (ไพบุลย์ 2554)

กระเป๋านอกจากจะทำหน้าที่เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกด้านการบรรจุสิ่งของ ต่างๆ ที่จำเป็นต้องพกพาแล้ว กระเป๋ายังเป็นเครื่องประดับประกอบการแต่งกายที่ช่วย บุคลิกภาพของผู้ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น (ประสพ, 2544) กระเป๋าที่กำลังเป็นเทรนด์แห่งปี จะเป็นกระเป๋าผ้า ด้วยราคา กระเป๋าผ้าก็ราคาไม่แพงทุกคนจับต้องได้ ปัจจุบันกระเป๋าผ้าเป็นที่นิยมกันแพร่หลาย ด้วยประโยชน์ในการใช้สอยนั้น จึงเหมาะที่จะเป็นทางเลือกในการเลือกซื้อกระเป๋า และในส่วนของลวดลายบนกระเป๋า สิ่งที่ต้องคำนึงถึง ในเรื่องของความต้องการของลูกค้า นั่นคือ การทำกระเป๋าผ้าที่ตอบโจทย์การใช้งานลูกค้า พร้อมการพิมพ์ลายที่สวยงาม นอกจากนี้ สิ่งที่จะช่วยให้การทำกระเป๋าผ้าลาย ออกมาให้โดดเด่น สะดุดตาน่าสนใจ คือ การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ (Thai design guru, 2562)

กราฟิกดีไซน์ เป็นการที่ผู้ออกแบบกราฟิกจะทำการสร้าง หรือ ร่วมส่วนประกอบทางศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่ง มาผ่านกระบวนการทางการออกแบบอย่างหนึ่งอย่างใดหรือมากกว่าหนึ่งกระบวนการทางการออกแบบและกราฟิกดีไซน์ในปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น การออกแบบกราฟิกในยุคปัจจุบันมีหลากหลายประเภท เช่น การออกแบบกราฟิกพร้อมสมัยเป็นการผสมผสานกันระหว่างลวดลายในแต่ละสมัย รวมเข้าด้วยกัน ด้วยลวดลายที่แปลกใหม่จึงทำให้กราฟิกดีไซน์เป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบัน มักจะพบได้จากสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่นกราฟิกดีไซน์บนเครื่องแต่งกาย วัสดุของใช้ต่างๆเป็นส่วนใหญ่โดยมีสีที่แตกต่างกันเพื่อแยกแยะและเป็นจุดเด่นของสิ่งๆนั้น

โดยสีในกราฟฟิคมีผลถึงจิตวิทยาทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกได้จากการที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี (Ramon Anita, 2553)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายงานแกะสลัก ผลิตภัณฑ์กระเป่า และลวดลายกราฟฟิค ทางผู้ศึกษาโครงการพิเศษ มีแนวคิดในการออกแบบลวดลายงานแกะสลักบนกระเป่า เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่ ศิลปะงานแกะสลักของไทย ผสมผสานการออกแบบแนวใหม่ให้เป็นลายกราฟฟิค และเป็นการออกแบบลวดลายจากการนำลวดลายแกะสลักต่างๆมาออกแบบที่ดูทันสมัยมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1. เพื่อออกแบบลวดลายกราฟฟิคบนกระเป่าจากลวดลายการแกะสลัก

1.2.2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกระเป่าลวดลายกราฟฟิคจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

1.3.1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.3.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายของงานแกะสลักผักและผลไม้

1.3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย

1.3.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายกราฟฟิค

1.3.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป่า

1.3.1.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิทัล

1.3.1.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.2. ขอบเขตด้านประชากร

การศึกษาโครงการพิเศษครั้งนี้ ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลายกราฟฟิคบนกระเป่าจากแรงบันดาลใจลวดลายการแกะสลัก กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน โดยตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายกราฟฟิคกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก

1.4 นิยามศัพท์

การออกแบบกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก หมายถึง การนำลวดลายแกะสลักผักและผลไม้ของไทย มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายกราฟฟิก ให้อยู่ในรูปแบบลวดลายบนกระเป๋า และพิมพ์บนผ้าด้วยระบบดิจิทัล และนำมาตัดเย็บเป็นกระเป๋าทรงที่ออกแบบไว้

ลายแกะสลักที่จะนำมาใช้ จะเป็นลวดลายพื้นฐานในการแกะสลักผักและผลไม้ และเครื่องเคียง ได้แก่ ลวดลายการแกะสลักพื้นฐาน ลายรวงข้าว ลายดอกข่า และลายบานชื่น เป็นต้น

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1. ได้ลวดลายกราฟฟิกกระเป๋าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก
- 1.5.2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลายกราฟฟิกกระเป๋าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก
- 1.5.3. เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ลวดลายงานแกะสลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่
- 1.5.4. เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ และเผยแพร่รูปลวดลายงานแกะสลักของไทย

บทที่ 2

เอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ผู้ศึกษาโครงการงานพิเศษได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และบทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการศึกษา โดยมีการเรียบเรียงและแบ่งเนื้อหาออกเป็น ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายของงานแกะสลักผักและผลไม้
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย
- 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายกราฟิก
- 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋า
- 2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิทัล
- 2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายของงานแกะสลักผักและผลไม้

2.1.1 ประวัติงานแกะสลักของไทย

สุทธาสินี (2549) ได้กล่าวถึง ประวัติงานแกะสลักของไทย ดังนี้

การแกะสลักผักและผลไม้เป็นงานฝีมือที่เป็นศิลปะแขนงหนึ่งของไทยที่มีมาแต่โบราณ แต่จะเริ่มมีขึ้นตั้งแต่สมัยใดไม่ปรากฏชัด แต่มีหลักฐานที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องนางนพมาศ หรือท้าวศรีจุฬาลักษณ์ซึ่งได้บรรยายถึงพระราชพิธีจองเปรียง ในวันเพ็ญเดือน 12 เป็นนักขัตฤกษ์ ชักโคม ลอยโคม นางนพมาศหรือท้าวศรีจุฬาลักษณ์ ได้คิดตกแต่งโคมลอยให้งามประหลาดกว่าโคมของพระสนมทั้งปวง โดยเลือกผักและผลไม้ต่าง ๆ ประดับเป็นรูปดอกไม้ ซ่อนสีสลักให้เป็นลวดลาย แล้วนำผลพฤกษาลาดมาแกะสลักเป็นรูปมยุระคณานกวิหคหงส์ ให้จับจิกเกสรบุปผชาติ อยู่ตามกลีบดอกกระมุทเป็นระเบียบเรียบร้อย วิจิตรไปด้วยสีเขียว สดสว่าง ควรจะทอดทัศนา ยิ่งนัก ทั้งเสียบแซมเทียน รูป และประทีปน้ำมันแปรียง เจือด้วยไขข้อพระโค

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้นนั้น การแกะสลักผักและผลไม้มีปรากฏขึ้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ซึ่งเห็นได้จากพระราชนิพนธ์กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานและเห่ชมผลไม้ การแกะสลักผักและผลไม้ เป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทยเลยก็ว่าได้ซึ่งไม่มีชาติใดสามารถเทียมได้ แต่สิ่งที่น่าเป็นห่วงที่สุดในปัจจุบันนี้เห็นจะเป็นเรื่องของการอนุรักษ์

ศิลปะแขนงนี้ที่มีแนวโน้มจะสูญหายไปหรือลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงโปรดการประพันธ์ยิ่งนักพระองค์ทรงพระราชนิพนธ์กาพย์แห่ชมเครื่องคาวหวาน และแห่ชมผลไม้ได้พรรณาน่าชมฝีมือการทำอาหาร การปอกคว้านผลไม้ และประติศประตอยขนมสวยงาม และอร่อยทั้งหลายว่าเป็นฝีมืองามเลิศของสตรีชาววังสมัยนั้น พระราชนิพนธ์กาพย์แห่ชมเครื่องคาวหวาน การแกะสลักผักและผลไม้เดิมเป็นวิชาการชั้นสูงของกุลสตรีในรั้วในวัง ต้องฝึกฝนและเรียนรู้จนเกิดความชำนาญบรรพบุรุษของไทยเราได้มีการแกะสลักกันมานานแล้ว

2.1.2 ความหมายของการแกะสลัก

ไพบูลย์ (2554) ได้กล่าวถึง ความหมายของการแกะสลัก และลวดลายแกะสลักผักและผลไม้ ดังนี้

งานแกะสลักถือเป็นงานฝีมือประเภทหนึ่ง ที่อาศัยทักษะการตั้งใจ ปราณีต มีสมาธิ และการแกะสลัก เป็นการใช้เครื่องมือสิ่งของจากวัสดุหนึ่งโดยกรีดบางส่วนของวัสดุออกไปให้เป็นรูปร่าง การแกะสลัก เป็นการทำให้ประติมากรรมวิธีหนึ่ง

งานแกะ คือการสร้างให้เกิดเป็นลวดลายหรือรูปภาพด้วยวิธีการใช้มีดแกะ

งานสลัก คือการสร้างให้เกิดเป็นลวดลายหรือรูปภาพด้วยวิธีใช้สิ่วเจาะ

การแกะสลัก จัดเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่รวมอยู่ในสาขาประติมากรรม แต่ที่แตกต่างก็คือ กรรมวิธีของการแกะสลักคือการเขื่อนอก และเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะนอกจากจะทำรายได้ให้กับผู้ผลิตแล้วยังเป็นอุตสาหกรรมที่แสดงออกถึงความมีศิลปะอันประณีตของชาติไทยอีกด้วย

การแกะสลัก เป็นเทคนิคการสร้างสรรคงานประติมากรรมมาแต่โบราณ ในการสร้างสรรค์จะต้องวางแผนงานไว้ก่อน เพราะการแกะสลักออกไปแล้ว ไม่สามารถจะเพิ่มเข้าไปใหม่อีกได้ เพราะวัสดุที่ใช้แกะสลักนั้นเป็นชนิดของแข็ง ได้แก่ หิน ไม้ ส่วนการแกะสลักผักและผลไม้ นั้น อาจจะใช้วัสดุจำพวกไม้เนื้ออ่อน สบู่ ปูนปลาสเตอร์ ผัก ผลไม้ เช่น มัน เผือก มะละกอ เป็นต้น

2.1.3 ลวดลายแกะสลักผักและผลไม้

ลวดลายแกะสลักผักผลไม้ คือการนำผักหรือผลไม้มาแกะสลักเป็นลวดลาย โดยลวดลายก็จะอิงจากลวดลายต้นฉบับที่จะนำมาแกะสลักบนผักหรือผลไม้

2.1.3.1 ลายดอกกรักเร่

ลายดอกกรักเร่ เป็นลายพื้นฐานของการแกะสลักต่าง ๆ และเป็นลายที่เรียบง่ายไม่ยุ่งยาก เป็นลายที่กลีบกว้าง เกสรเป็นร่องอยู่กลางกลีบ ดอกกรักเร่ข้างกลีบจะโค้งน้อย ๆ ปลายแหลม



ภาพที่ 2.1 แกะสลักฟักทองลายดอกกรักรเ่

ที่มา : Wandee (2560)

2.1.3.2 ลายดอกข่า

ลายดอกข่า เป็นลายที่มีความคมชัด และเป็นลายพื้นฐานทั่วไป ที่สามารถนำมาประยุกต์กับลายอื่นๆได้ และเป็นลายที่สามารถแกะสลักได้กับผักและผลไม้ ได้ทุกประเภท ลายดอกข่า หรืออีกชื่อหนึ่งก็คือ ลายรวงข้าว



ภาพที่ 2.2 แกะสลักแครอทลายรวงข้าว

ที่มา : ศักรินทร์ (2559)

2.1.3.3 ลายดอกบานชื่น

ลายดอกบานชื่น เป็นการแกะสลักที่มีรูปทรงคล้ายกับดอกบานชื่น การแกะสลักลายดอกบานชื่นจะมีกลีบเป็นลักษณะโค้งซ้อนกันหลายๆชั้น และเป็นลายที่สามารถนำมาดัดแปลงได้



ภาพที่ 2.3 แกะสลักแคนตาลูปลายดอกบานชื่น
ที่มา : ครีววันดี (2561)

2.1.3.4 ลายดอกกุหลาบ

ลายดอกกุหลาบ เป็นลายชั้นพื้นฐานในการเริ่มต้นแกะสลัก และเป็นลายที่สามารถนำมาดัดแปลงได้หลากหลายรูปแบบ เช่นดอกกุหลาบแบบบาน แบบตูม เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 แกะสลักหัวไชเท้าดอกกุหลาบบาน
ที่มา : ครีววันดี (2561)

2.1.3.5 ลายริบบิ้น

ลายริบบิ้น เป็นอีกหนึ่งลายที่มีความโดดเด่นของลวดลายที่โค้ง ในการแกะสลักออกมาในรูปแบบกลีบที่มีความบางและคม ลายริบบิ้นเป็นอีกหนึ่งลายที่สามารถนำมาประยุกต์ เป็นลายใหม่ได้ หรือนำมาผสมกับลายอื่น ๆ ได้



ภาพที่ 2.5 แกะสลักแคนตาลูปลายริบบิ้น

ที่มา : Art of Arm (2562)

2.1.4 ลวดลายแกะสลักในปัจจุบัน

ณภัทร (2552) ได้กล่าวถึง ลวดลายแกะสลักในปัจจุบัน ดังนี้

ปัจจุบันลวดลายแกะสลักมีหลากหลายลาย และเป็นลวดลายที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ส่วนใหญ่จะเป็นการนำลายพื้นฐานมาออกแบบป็นลายใหม่ หรือนำมาผสมผสานกับลายอื่นๆ

ในการแกะสลักผลไม้ลายประยุกต์นั้น เป็นการใช้ความรู้พื้นฐานจากการแกะสลักผักและผลไม้มาประยุกต์การแกะสลักให้เกิดความสวยงามและแปลกตาได้ ซึ่งแนวทางที่ใช้การแกะสลักผลไม้แบบประยุกต์นั้น มีแนวทางของการประยุกต์อยู่ 2 ประการ คือ

2.1.4.1 การประยุกต์วิธีการของการแกะสลักผักและผลไม้มีวิธีการแกะสลักอยู่ด้วยกัน 2 วิธีการ คือ

1) การแกะสลักแบบธรรมดาด้วยการกรีด การปาด การแกะสลักแบบธรรมดาใช้ในการแกะสลักดอกกรักร่ ดอกบานชื่น และดอกกุหลาบ เป็นต้น

2) การแกะสลักแบบพลิกมิติ ด้วยการพลิกมิติพร้อมการเคลื่อนมิติ เพื่อให้เกิดรอยหยักขอบริมาลายแกะสลัก การนระสลักแบบพลิกมิติใช้ในการแกะสลักดอกกรักรัชนี และดอกผีเสื้อ การประยุกต์ วิธีการของการแกะสลักสามารถนำรูปแบบของการแกะสลักกลีบดอกต่าง ๆ นำมาผสมผสานกันให้ เกิดรูปแบบกลีบใหม่ได้

2.1.4.2 การประยุกต์รูปแบบของการแกะสลักรูปแบบของการแกะสลัก มีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ

- 1) การแกะสลักดอกซ้อนชนิดเดียวกัน
- 2) การแกะสลักดอกซ้อนหลายชนิด

ในการแกะสลักลายประยุกต์จะต้องรู้จักลายพื้นฐานต่าง ๆ ถึงจะนำรูปแบบมาผสมผสานกันให้เกิดลายใหม่ได้



ภาพที่ 2.6 ลวดลายประยุกต์

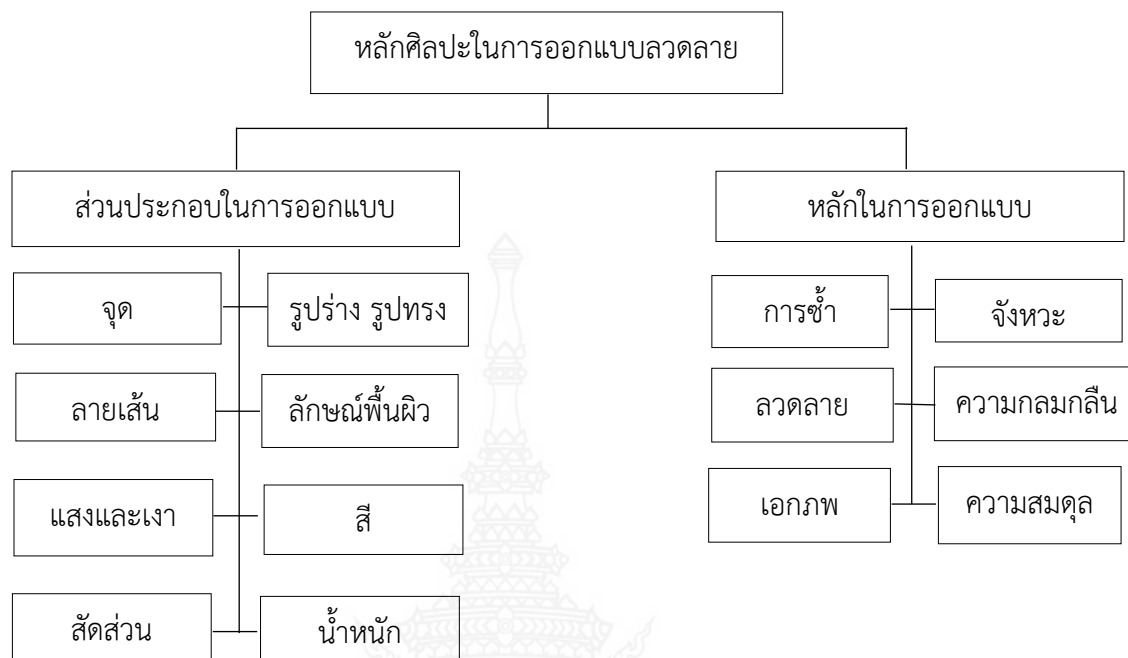
ที่มา : Krissanapa (2560)

จากการศึกษาข้อมูลจากลายแกะสลักผู้ศึกษาโครงการงานพิเศษได้เลือกรูปแบบของลายแกะสลักพื้นฐาน และลายประยุกต์มาเป็นแนวคิดในการออกแบบลวดลายกราฟฟิกบนกระเป่า เพราะจากการศึกษานั้นตัวลวดลายของลายแกะสลักนั้นสามารถนำมาออกแบบในพื้นที่สี่เหลี่ยม หรือรูปทรงกระเป่าได้และมีรูปทรงที่เหมาะสมกับการนำมาทำกระเป่า และเพิ่มลวดลายของลายแกะสลักที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยให้ดูสวยงามยิ่งขึ้น

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายกระเป่ามีประเด็นอยู่ 2 ประเด็นคือ ประเด็นแรก หลักในการออกแบบลวดลาย ประเด็นที่สอง สีที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

2.2.1 หลักในการออกแบบลวดลาย



แผนภูมิที่ 2.1 หลักศิลปะในการออกแบบกระเป๋

ที่มา : กীরติญา (2555)

2.2.1.1 ส่วนประกอบในการออกแบบ

กীরติญา (2555) ได้กล่าวถึง ส่วนประกอบในการออกแบบ ดังนี้

1) จุด (Point) จุดจะถือว่าเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดเป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญยิ่งการออกแบบทุกชนิดจุดเมื่อเรียงต่อกันในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วซ้ำ ๆ กันทำให้เห็นเป็นเส้น รูปร่างรูปทรงลักษณะผิวและการออกแบบได้การนำจุดมาใช้ในการออกแบบทำได้หลายวิธี

2) เส้น (Line) เส้นเป็นสิ่งที่เชื่อมระหว่างจุด 2 จุดเส้นทุกเส้นมีความหมายและสามารถแสดงอารมณ์ในตัวเองหรือการนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมาก

3) รูปร่าง (Shape) รูปร่างมีลักษณะสองมิติไม่มีปริมาตรหรือมวลเช่นรูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยมรูปสามเหลี่ยมซึ่งจะมองเห็น แต่ด้านกว้างยาวรูปทรงมีลักษณะสามมิติมีปริมาตรและมวล เรียกว่ารูปทรงเลขาคณิตเช่นทรงสี่เหลี่ยมทรงกลมทรงพี้นผ้า

4) ลักษณะพื้นผิว (Texture) ลักษณะของพื้นผิวมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกทั้งในแง่บวกและแง่ลบเช่นถ้าลักษณะพื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกน่ากลัวหยาบจนไม่ยากจับ

5) สัดส่วน (Proportion) ความสัมพันธ์กันในเรื่องขนาดเนื้อที่ความเข้มข้นความหนักเบาของส่วนต่าง ๆ ในตัวของวัตถุเองและสัมพันธ์เมื่อเทียบเคียงกับวัตถุดิบที่อยู่แวดล้อมให้มีความเหมาะสมกับความจริงตามธรรมชาติหรือเหมือนต้นแบบ

6) น้ำหนัก (Value) น้ำหนักก็เป็นความรู้สึกของหนักเบาใกล้เคียงว่าเป็นสิ่งของที่อยู่ใกล้จะมีสีเข้มส่วนวัตถุที่อยู่ไกลมาก ๆ จะมีสีจางมองดูมีน้ำหนักเบา

7) แสงและเงา (Light & Shade) คือความแตกต่างของน้ำหนักของสีที่ปรากฏบนวัตถุซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากันเมื่อแสงส่องกระทบผิววัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตาจึงทำให้เราเห็นสีและรูปร่างของวัตถุได้บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้จะเกิดเป็นเงาทอดไปบนผิวส่วนอื่นของวัตถุ

8) สี (Color) สีจะเอาว่าเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดใจได้อย่างมากที่เดียวการผลิตสีประเภทต่าง ๆ ควรเลือกชนิดของสีให้ดีเพราะมีหลากหลายชนิดให้เลือกไม่ว่าจะเป็นสีน้ำสีโปสเตอร์สีฝุ่นสีน้ำมันดินสอสีสีเทียนสีสามารถกระตุ้นให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกแตกต่างกันไปนอกจากนี้ยังมีวรรณะของสีทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็นวรรณะเย็นจะให้ความรู้สึกสบายตาเช่นสีเขียว เป็นต้น

2.2.1.2 หลักในการออกแบบ

กิริติญา (2555) ได้กล่าวถึง หลักในการออกแบบ ดังนี้

1) การซ้ำ (Repetition) เกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่างโดยมีที่ว่างคั่นอยู่ระหว่างหน่วยองค์ประกอบที่จะนำมาวางซ้ำเหล่านี้ ได้แก่ จุด เส้นน้ำหนักรูปทรงรูปทรงสีลักษณะผิว ฯลฯ

2) จังหวะ (Rhythms) โดยทั่ว ๆ ไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้น ๆ เดียวมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่จะเป็นเส้นสีเงาหรือช่วงต่อของการตกแต่งแสงไฟลวดลายที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง (กิริติญา, 2555)

3) ลวดลาย (Pattern) คือลักษณะการจัดวางองค์ประกอบซ้ำ ๆ กันอย่างเป็นจังหวะทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของงานทำให้งานมีเอกภาพและความกลมกลืน

4) ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิวใช้เส้นที่ขัดกันความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวมความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ

5) ความสมดุล (Balancing) เป็นหลักทั่ว ๆ ไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้น ๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้น ๆ

6) เอกภาพ (Unity) เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปะ เอกภาพประกอบด้วย 3 สิ่งคือดุลยภาพการรวมตัวและความเป็นระเบียบ

จากการศึกษาข้อมูลจากหลักในการออกแบบลวดลายผู้ศึกษาโครงการพิเศษเลือกใช้หลักการออกแบบดังนี้ รูปร่าง รูปทรง ลายเส้น สัดส่วน สี การซ้ำ ลวดลาย และความสมดุลในการออกแบบโดยการนำหลักการเหล่านี้มาออกแบบลวดลายกราฟฟิก

2.3.2 สีที่ใช้ในการออกแบบ

Humm and Guidara (2554) ได้กล่าวถึง สีที่ใช้ในการออกแบบดังนี้

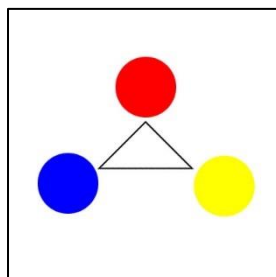
2.3.2.1 ความหมายของสี

สีหมายถึงแสงที่มากกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเราทำให้เห็นเป็นสีต่าง ๆ การที่มองเห็นวัตถุเป็นสีใด ๆ เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่นสะท้อน แต่สีของมันเองเช่นวัตถุสีแดงเมื่อมีแสงส่องกระทบก็จะดูดทุกสีสะท้อน แต่สีแดงทำให้เรามองเห็นเป็นสีแดงซึ่งลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้จากการที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี (กิริติญา, 2555) สีที่มนุษย์มองเห็นเกิดจากแสงสีขาวที่ตกกระทบวัตถุและวัตถุนั้นดูดกลืนแสงไว้แล้วสะท้อนแสงสีที่ไม่ได้ดูดกลืนออกมาทำให้วัตถุนั้นมีการมองเห็นเป็นสีต่าง ๆ เมื่อมีแสงนั้นมาตกกระทบวัตถุ หากไม่มีแสงตามนุษย์ก็จะไม่สามารถเห็นสีได้โดยแสงสีที่มนุษย์มองเห็นอยู่ในช่วงความยาวคลื่น 400-700 นาโนเมตร

2.3.2.2 วงจรสี

วงจรสีจะมีอยู่หลากหลายสี และเป็นไปตามขั้นตอนของในแต่ละสี และในแต่ละขั้นตอนจะเกิดสีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และหลากหลายสี ตามขั้นตอนดังนี้

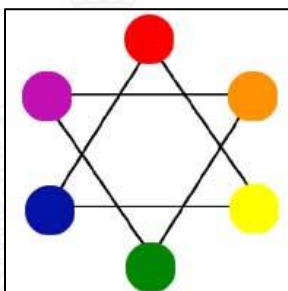
สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



ภาพที่ 2.7 วงจรสีขั้นที่ 1

ที่มา : กীরติญา (2555)

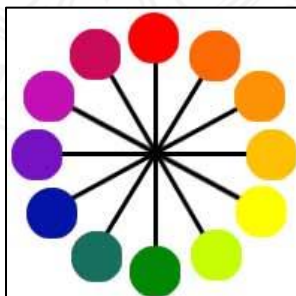
สีขั้นที่ 2 สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 2 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สีได้แก่ สีส้ม สีม่วง สีเขียว



ภาพที่ 2.8 วงจรสีขั้นที่ 2

ที่มา : กীরติญา (2555)

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สีคือ สีส้มแดง สีม่วงแดง สีเขียวเหลือง สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีส้มเหลือง



ภาพที่ 2.9 วงจรสีขั้นที่ 3

ที่มา : กীরติญา (2555)

2.3.2.3 วรรณะของสี

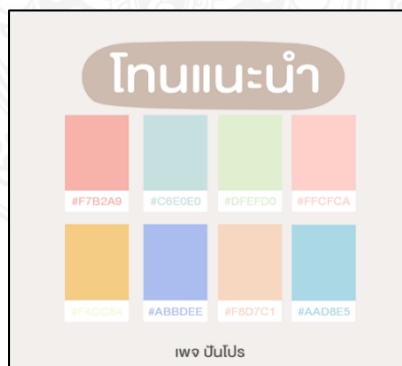
1) สีเอกรงค์ หมายถึง สีเดียวหรือสีที่แสดงออกมาเด่นเพียงสีเดียว ซึ่งเหมือนว่าจะคล้ายคลึงกับสีส่วนรวมหรือสีครอบงำ แต่ที่จริงแล้วสีทั้งสองชนิดมีวิธีการที่แตกต่างกันออกไป สีส่วนรวม นั้นสีที่ใช้อาจเป็นสีสด หรือสีที่ลดค่าลงไปแล้ว แต่สีเอกรงค์ต้องใช้สีใดสีหนึ่งเป็นสีสดยืนพื้นเพียงสีเดียว แล้วลดค่า น้ำหนักอ่อนแก่ ในระยะต่าง ๆ



ภาพที่ 2.10 สีเอกรงค์

ที่มา : Digitiv (2561)

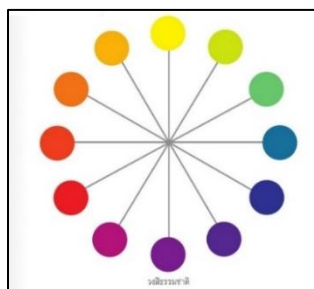
2) สีพาสเทล หมายถึง สีพาสเทลอยู่ในกลุ่มสีซีด ซึ่งเมื่ออธิบายในพื้นที่สี HSV แล้ว มีค่าสูงและมีความอิ่มตัวต่ำ ชื่อมาจากสีพาสเทล ลักษณะสื่อศิลปะของตระกูลสีนี้ สีของตระกูลนี้มักถูกอธิบายว่า "อ่อนคล้าย" สีชมพู ม่วง และฟ้าอ่อนเป็นสีพาสเทลที่ใช้กันทั่วไป เช่นเดียวกับมันต์พิเศษ ลูกพีช หอยขม และลาเวนเดอร์



ภาพที่ 2.11 สีพาสเทล

ที่มา : เพจปันปัส (2563)

3) สีตรงข้ามกัน หมายถึง สีที่ตัดกัน สี ตรงข้ามในวงจรสีหรือคู่สีที่เป็นปฏิปักษ์ต่อกัน เช่น สีเหลืองตรงข้ามสีม่วง สีเขียวตรงข้ามสีแดง เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง สร้างความเด่น และเราใจได้ แต่หากใช้ไม่ถูกหลักหรือ ไม่เหมาะสม จะทำให้ความรู้สึกคลายตา ชัดแย้ง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน



ภาพที่ 2.12 สีตรงกันข้าม

ที่มา : Humm and Guidara (2554)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบ ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้ และเลือกใช้โทนสีพาสเทล เพื่อให้เข้ากับเทรนสีในปัจจุบัน และดูทันสมัยมากยิ่งขึ้น และเป็นสีพาสเทลในกลุ่มต่าง ๆ

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายกราฟฟิก

Ramon Anita (2553) ได้กล่าวถึง กราฟฟิคดีไซน์ การแบ่งประเภทของงานออกแบบ และแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ ดังนี้

กราฟฟิคดีไซน์ เป็นการทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษ "Graphic Design" คำว่า Graphic มีคำในภาษาไทยที่ใช้แทนได้คือ เรขศิลป์, เลขศิลป์ หรือ เรขภาพ ส่วน Design แปลว่า การออกแบบ เมื่อรวมกันแล้ว กราฟฟิคดีไซน์จึงมีความหมายว่า การออกแบบเรขศิลป์ หรือ การออกแบบเลขศิลป์

ผู้ออกแบบกราฟฟิกจะทำการสร้าง หรือ รวมส่วนประกอบทางศิลป์อย่าง สัญลักษณ์ รูปภาพ ตัวอักษร มาผ่านกระบวนการทางการออกแบบอย่างหนึ่งอย่างใดหรือมากกว่าหนึ่งกระบวนการทางการออกแบบ เช่น การออกแบบตัวอักษร การวาดภาพประกอบ การจัดองค์ประกอบ เพื่อใช้ในการสื่อสารบางอย่าง มักมีการเข้าใจผิดว่ากราฟฟิคดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์หรือเป็นการสร้างแอนิเมชันสามมิติเพียงอย่างเดียว ซึ่งในความเป็นจริง คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งซึ่งช่วยในการสร้างงานกราฟฟิคดีไซน์ได้ เช่นเดียวกับ ดินสอ ปากกา พู่กัน เป็นต้น

2.3.1 การแบ่งประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับวัตถุ ดังนั้นงานออกแบบจึงไม่อาจทำได้เพียงเพื่อความต้องการส่วนตนแต่จะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นและ

สภาพแวดล้อมด้วย สภาพแวดล้อมในที่นี้คือสภาพวัตถุ วัฒนธรรมและพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งอาจแบ่งประเภทของงานออกแบบกว้าง ๆ ได้เป็น 3 ประเภท คือ

2.3.1.1 งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

เป็นงานออกแบบที่เน้นประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ทางกายเป็นหลักมีคุณค่าทางความงามเป็นตัวผลักดันให้งานออกแบบน่าสนใจ นำใช้สอย ได้แก่ งานหัตถกรรมเป็นงานที่ทำด้วยมือมีคุณค่าด้านความงาม แต่ก็มีประโยชน์ใช้สอย งานออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งปัจจุบันมีสภาพเป็นเครื่องไฟฟ้าและเครื่องจักรกลประกอบไว้ด้วย ตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้งานออกแบบต้องเกี่ยวข้องกับกลไกที่สลับซับซ้อน ดังนั้นผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน

2.3.1.2 งานออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร

เป็นงานที่เน้นการสื่อสารด้วยภาษาและภาพที่เป็นสากล สามารถรับรู้ร่วมกันอาจเป็นงานพิมพ์หรือไม่ก็ได้ จุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ในทางความรู้ ความเข้าใจ การชี้ชวนหรือเรียกร้อง ได้แก่ งานออกแบบสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโฆษณา งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์งานออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย งานออกแบบเพื่อการสื่อสารเหล่านี้จำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ทั้งทางด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

2.3.1.3 งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม

เป็นงานออกแบบที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เน้นผลงานทางด้านอารมณ์สะเทือนใจ ความรู้สึกสัมผัสในความงาม และคุณค่าที่คนคิดได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นงานวิจิตรศิลป์ ผู้ออกแบบจะต้องได้รับการฝึกฝนมีความเชื่อและลักษณะเฉพาะตัว สามารถออกแบบให้สัมพันธ์ กันทั้งรูปแบบและเนื้อหา

งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว ประโยชน์และความงามย่อมหมายถึงคุณค่าในทางดีงาม แต่บางครั้งงานออกแบบก็อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการ เกิดความฟุ้งเพื่อเห็นแก่ตัว บิดเบือนความจริง ผิดศีลธรรม จรรยา มารยาท อันเป็นวิถีทางที่ไม่ถูกไม่ควรในสังคมในทางตรงกันข้าม หากงานออกแบบชักนำไปสู่ความดีงาม เช่น การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน เชิญชวนให้เกิดความรัก ความร่วมมือ แสดงเอกลักษณ์ของชาติ งานออกแบบที่เน้นนำสังคมไปสู่สิ่งดีงามเช่นนี้ย่อมเป็นงานออกแบบที่มีคุณค่า

การออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร หรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้นนักออกแบบจะต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดทางด้านรูปแบบ การผลิต การส่งหรือการสื่อสารการนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ

2.3.2 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

2.3.2.1 คิดแบบค้นพบ (Discovery) เป็นการคิดที่ไฉฉวยใหม่ (Original Idea) หรือทฤษฎีใหม่ เช่น การค้นพบ ทฤษฎีแรงดึงดูดของโลกของ เซอร์ไอแซค นิวตัน หรือทฤษฎีสัมดลยภพของ จอห์น แนช ซึ่งเป็นเรื่องยากที่คนทั่วไป จะคิดได้

2.3.2.2 คิดเชิงนวัตกรรม (Innovative) เป็นการคิดประกยุดที่นำหลักการทางวิทยาศาสตร์ มาผนวกให้เกิดคุณค่าใน การแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การประดิษฐ์ทีวีขึ้นมา โดยนำหลักการเดินทางของคลื่นมาประกยุดเป็นสิ่งประดิษฐ์

2.3.2.3 คิดเชิงสังเคราะห์ใหม่ (Synthesis) เป็นความคิดที่นำสิ่งที่มีอยู่เดิมมารวม หรือ “ ยำ ” ให้เกิดความ คิดที่สร้างเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา

2.3.2.4 คิดแบบดัดแปลง (Mutation) เป็นการนำปัญหาที่มีอยู่มาผนวกกับสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบันแล้วเกิดการปรับ เปลี่ยน คุณสมบัติของสิ่งที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็ขนาด รูปร่าง รูปทรง เช่น ความคิดที่จะนำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านมาพกติดตัว เลยปรับขนาดกลายมาเป็นพ็อกเก็ตพีซี (Pocket PC) ในปัจจุบัน ในการออกแบบกราฟิกนั้นจะต้องใช้ความคิดในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 มากที่สุด โดยความคิดที่ว่านี้จะใช้ในการคิดและผลิตงานออกแบบออกมาอย่างเป็ขั้นเป็ตอน



ภาพที่ 2.13 ลายกราฟฟิก

ที่มา : ภาพเวกเตอร์ (2559)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายกราฟฟิก ทางผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้ ออกแบบในรูปแบบประภท งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย และแนวคิดในการออกแบบคิดเชิงสังเคราะห์ใหม่ โดยการนำลวดลายแกะสลักมาดัดแปลงในรูปแบบลายกราฟฟิก

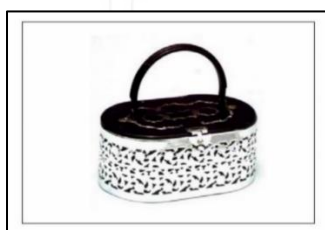
2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋า

ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋าแฟชั่นแบ่งออกเป็น ประเด็นได้แก่ ประเด็นแรก รูปแบบของกระเป๋า ประเด็นที่สอง รูปทรงของกระเป๋า ประเด็นที่สาม วัสดุที่ใช้ในการทำกระเป๋า ดังนี้

2.4.1 รูปแบบของกระเป๋า

วันทนีย์และ อังคณา (2551) ได้กล่าวถึง รูปแบบของกระเป๋า และประเภทกระเป๋าดังนี้

2.4.1.1 กระเป๋าคงรูปคือ กระเป๋าที่มีลักษณะกระเป๋าเป็นรูปทรงโครงสร้างที่แข็งแรงคงรูปส่วนใหญ่แล้วทำมาจากวัสดุที่มีความแข็ง เช่น พลาสติก สามารถอัดขึ้นรูปในลักษณะโครงสร้างได้ตามแบบที่ต้องการ



ภาพที่ 2.14 กระเป๋าคงรูป

ที่มา : สุรรัตน์ (2554)

2.4.1.2 กระเป๋าไม่คงรูป คือ กระเป๋าที่มีลักษณะโครงสร้างกระเป๋านี้จะไม่เสริมความแข็งแรงลงในกระเป๋า ไม่สามารถอยู่ทรงได้ วัสดุที่นิยมใช้เป็นวัสดุที่อ่อน ซึ่งก็มีอยู่ด้วยกันมากมายหลายชนิดเช่น ผ้า ไนลอน พลาสติกบางเป็นต้น ในเวลาประกอบขึ้นรูปนั้น สามารถจัดให้มีรูปทรงที่หลากหลายได้ตามแบบที่ต้องการ



ภาพที่ 2.15 กระเป๋าไม่คงรูป

ที่มา : สุรรัตน์ (2554)

2.4.1.3 กระเป๋ากึ่งคงรูป คือ กระเป๋าที่มีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างกระเป๋าคงรูปและกระเป๋าไม่คงรูปไว้ด้วยกัน โครงสร้างนั้นสามารถตั้งอยู่ได้ แต่ยังไม่เป็นทรงที่แข็ง วัสดุที่จะนำไปใช้มักมีอยู่

ด้วยกันหลากหลายชนิดทั้งวัสดุแบบอ่อนแล้วเสริมโครงแข็งและวัสดุอย่างแข็งสามารถคงรูปได้ด้วยตัวเองแต่ไม่มีโครงสร้าง



ภาพที่ 2.16 กระเป๋าถือคงรูป

ที่มา : สุวีริรัตน์ (2554)

2.4.2 รูปทรงของกระเป๋า

การจำแนกรูปทรงกระเป๋าขึ้นอยู่กับการใช้งาน ในแต่ละรูปทรงกระเป๋า ซึ่งรูปทรงกระเป๋าก็มีอยู่หลากหลายรูปแบบ หลากหลายรูปทรง

2.4.2.1 กระเป๋าเป้ หรือ สะพายหลัง (Backpack bag)

มีลักษณะ ทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกลม ทรงแข็ง และทรงอ่อน จะใช้สะพายกับหลัง หรือ สะพายเฉียงพาดมาด้านหน้า หรือ ด้านหลัง



ภาพที่ 2.17 กระเป๋าเป้

ที่มา : PRADA (2564)

2.4.2.2 กระเป๋าสะพายไหล่ (Shoulder bag)

ส่วนใหญ่แล้ว ทรงสะพายนี้จะมีเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความยาวของสาย จะยาวพอให้คล้องไหล่ได้ ขนาดจะมีตั้งแต่ขนาดเล็ก ไปจนถึงขนาดกลาง ปัจจุบันเพื่อตอบสนองการใช้งานมากขึ้น สายสะพายจะสามารถปรับให้คล้องไหล่ และสะพายข้างได้ในสายเดียว



ภาพที่ 2.18 กระเป๋าคล่องไหล่

ที่มา : ZARA (2561)

2.4.2.3 กระเป๋าถือ (Handbag)

ส่วนใหญ่แล้วกระเป๋าทรงนี้ ฐานด้านล่างกว้าง มีพื้นที่ใส่ของเยอะคะ ดูแล้วเป็นสัดส่วน หูจะสั้น ขนาดของทรงถือนี้ เริ่มตั้งแต่ใบเล็ก ไปจนถึงขนาดใหญ่ ถ้าทรงสี่เหลี่ยมเหมือนกับทรงชอปป์ิง จะเรียกว่า tote bag ถ้าเป็นทรงถัง จะเรียกว่า bucket bag ถ้าเป็นทรงสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 2.19 กระเป๋าถือ

ที่มา : Wongnai (2562)

2.4.2.4. กระเป๋าเอกสาร (Briefcase bag)

รูปทรงเป็นกล่องทรงตัว ใช้ใส่เอกสาร ของใช้ที่ไม่ต้องการให้เสียรูปทรง ทรงนี้โดยปกติจะออกแบบให้มีความคงตัว คงทนสูง มักจะเป็นทรงสี่เหลี่ยม เพราะต้องใช้ใส่เอกสารสัญญา



ภาพที่ 2.20 กระเป๋าเอกสาร

ที่มา : King Power (2559)

2.4.2.5 กระเป๋าคลัทช์ (Clutch bag)

คลัทช์แพชั่น หรือ แบบหนีบ มีตั้งแต่ขนาดเล็กพกติดตัว ไปจนถึงขนาดกลาง และใหญ่ มีแทบจะทุกไซส์ ออกแบบมาเพื่อใส่ของที่จำเป็นประจำวันนั้น ด้วยรูปร่างที่กันแคบ ใช้สำหรับถือ มีทั้งแบบแพชั่น และแบบหุรีเร็ด ให้เลือกใช้แล้วแต่โอกาส



ภาพที่ 2.21 กระเป๋าคลัทช์

ที่มา : ByGoods (2559)

2.4.2.6 กระเป๋าคาดเอว (Waist bag)

เหมาะกับผู้ที่ต้องการความคล่องตัวสูง ด้วยลักษณะที่ผลิตมา เป็นตัวบอดี้ที่มีสายคาดกับเข็มขัด หรือเอว ขนาดจะเล็ก ไปจนถึงกลางๆ มีทั้งหนังแท้ หนังเทียม และผ้า



ภาพที่ 2.22 กระเป๋าคาดเอว

ที่มา : COACH (2561)

2.4.2.7 กระเป๋าสะพาย (Hobo bag)

มักจะมีรูปทรงที่เรียกว่า โฮโบ เวลาคล้องไหล่ จะรูปร่างเหมือนถุงทรงรีๆ ทรงนี้เป็นหนึ่งในทรงฮิต ทั้งไทยและต่างประเทศ มีขนาดตั้งแต่กลาง ไปจนถึงใหญ่ วัสดุที่ใช้ทำ จะต้องไม่แข็ง เพราะจะทำให้ไม่สวยเวลาใช้งาน วัสดุที่ใช้จึงมักเป็น ผ้า



ภาพที่ 2.23 กระเป๋าสะพาย Hobo bag

ที่มา : Jim Thompson (2558)

2.4.2.8 กระเป๋าคล้องมือ (Wrist bag)

มีลักษณะใกล้เคียงกับ Clutch เพราะจะเป็นใบเล็ก และสามารถถือได้ในมือข้างเดียว แต่จะแตกต่างตรงที่มีสายเล็ก ๆ ให้สามารถคล้องที่ข้อมือได้



ภาพที่ 2.24 กระเป๋าคล้อมือ

ที่มา : jipathastore (2563)

2.4.2.9 กระเป๋า (Duffel bag)

Duffel bag หรือในบางครั้งเราอาจจะเรียกกระเป๋าประเภทนี้ว่ากระเป๋าเดินทาง หรือ กระเป๋ากีฬาก็ได้ ในไทยนั้น นิยมใช้ทดแทนกระเป๋ากีฬาซะมากกว่า ซึ่งจริงๆ แล้ว Duffel bag นั้น ถูกออกแบบมาสำหรับใช้สอยในเรื่องของการเดินทาง ด้วยขนาดที่ใหญ่มีซิปล้อมและมีที่หิ้วหรือที่สะพาย นั้นเอ



ภาพที่ 2.25 กระเป๋า Duffel bag

ที่มา : Under Armour (2560)

2.4.2.10 กระเป๋าสะพายข้างลำตัว (Crossbody)

เป็นกระเป๋าทรงยอดฮิต ตัวกระเป๋าจะเป็นทรงอะไรก็ได้ ขอแค่มีสายยาวที่เอาไว้ สะพายไหล่หรือสะพายข้ามตัวได้ สามารถใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ



ภาพที่ 2.26 กระเป๋า Crossbody

ที่มา : Christian Vierig (2562)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋าแฟชั่นผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้เลือกประเภทของกระเป๋าแบบกึ่งทรงรูป รูปทรงกระเป๋าถือ เพราะ มีโครงสร้างที่สามารถอยู่ทรงได้ แต่ไม่ทำให้กระเป๋าแข็งจนเกินไป สามารถทำให้ลวดลายงานแกะสลักที่จะนำไปพิมพ์แบบดิจิทัล สามารถมองเห็นลวดลายได้อย่างชัดเจน

2.4.3 วัสดุที่ใช้ในการทำกระเป๋า

มณฑา (2541) ได้กล่าวถึง วัสดุที่ใช้สำหรับทำกระเป๋ามี 3 ชนิด ได้แก่ ผ้า หนังแท้ และหนังเทียม ดังนี้

2.4.3.1 ชนิดของผ้าที่ใช้ในการทำกระเป๋ามีดังนี้

1). ผ้าแคนวาส (Canvas)

หนึ่งในผ้าที่นิยมนำมา ทำกระเป๋าผ้า ถูงผ้าลวดโลกร้อนมากที่สุด ลักษณะจะคล้ายผ้ากระสอบหรือผ้าดิบ ผ้าแคนวาสถูกถักทอด้วยเส้นใยที่แน่น แต่นุ่มและมีลักษณะการทอหนากว่าผ้าดิบ ความนิยมของการนำผ้าแคนวาสมาทำกระเป๋าผ้าถูกพัฒนาขึ้น ทำให้จากเดิมผ้าแคนวาสที่มีสีขาวยิ่งอย่างเดียว ได้ปรับปรุงและมีสีสันทให้เลือกมากยิ่งขึ้น โดยโรงงานทำกระเป๋าผ้า thaidesignguru.com มีสีของผ้าแคนวาสให้เลือกมากกว่า 25 เฉดสี แถมความละเอียดของผ้ายังช่วยทำให้กระเป๋าผ้าแคนวาสดูดี จึงเป็นกระเป๋าผ้าที่มีราคาสูงกว่ากระเป๋าผ้าทั่วไป ผ้าแคนวาส จะมีความหนาตั้งแต่ 8 ออนซ์ ถึง 22 ออนซ์ ขึ้นอยู่กับรูปทรงและแพทเทิร์นของกระเป๋า



ภาพที่ 2.27 ผ้าแคนวาส

ที่มา : thaidesignguru (2561)

2). ผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester)

ถือว่าเป็นผ้าสังเคราะห์ชนิดหนึ่ง มีความทนทานกว่าเส้นใยธรรมชาติ มีความยืดหยุ่นสูง ผ้าประเภทนี้จะมีลักษณะผิวแข็ง เมื่อนำมาทำกระเป๋า จะทำให้กระเป๋าผ้ามีทรง ไม่อ่อนยวบ เหมือนผ้าดิบหรือผ้าคอตตอนทั่วไป เหมาะสำหรับนำมาทำเป็นกระเป๋าผ้า ที่ใช้ในวงการออกกกำลังกาย อย่างผลิตเป็น กระเป๋าผ้าหูรูด กระเป๋าเป้ ถุงผ้ายั้งชีพ แม้กระทั่งนิยมนำมาทำเป็นกระเป๋าผ้าพกพา แบบพับเก็บได้



ภาพที่ 2.28 ผ้าโพลีเอสเตอร์

ที่มา : thaidesignguru (2561)

3). ผ้าควอนต้า (Quanta)

ปัญหาที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกระเป๋าว่า สินค้าที่มีอยู่ในท้องตลาด โดยเฉพาะกระเป๋าที่ใช้ผ้าเป็นวัสดุหลักซึ่งมีความคงทนต่ำและอายุการใช้งานสั้น เลยพยายามศึกษา ค้นคว้าวัสดุที่ทั้งมีความคงทนและสวยงามดูพรีเมียม นี่จึงเป็นที่มาของต้องการค้นคว้าผ้าชนิดใหม่ออกมาที่ดีกว่าเดิม ซึ่งกระเป๋าผ้าที่ผลิต จากผ้าควอนต้า จะมีราคาค่อนข้างแพง จึงเหมาะสำหรับทำกระเป๋าผ้า สำหรับใส่อุปกรณ์การแพทย์ เครื่องมือช่าง หลายคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ประยุกต์ใช้ผ้าควอนต้ากับรูปแบบกระเป๋าผ้าอื่นๆ มากขึ้น เช่น สักทำกระเป๋าผ้า ชิปรูด สำหรับทำงาน ใส่คอมพิวเตอร์โน้ตบุค หรือ ให้ ผลิตกระเป๋าเป้ กระเป๋าผ้าสะพายหลัง ที่มีราคาสูงเจาะกลุ่มลูกค้าที่มีกำลังซื้อที่ขอความเรียบหรู เพราะกระเป๋าผ้าแฟชั่นที่ตีไม่ได้เป็นเพียงกระเป๋าเพื่อใช้งานเท่านั้น



ภาพที่ 2.29 ผ้าควอนต้า

ที่มา : thaidesignguru (2561)

4). ผ้าดิบฟอกขาว ผ้าดิบบาง

ผ้าดิบมีทั้งแบบฟอกขาว และไม่ฟอก ซึ่งเนื้อผ้าดิบที่มาจากธรรมชาติจะมีสีอมเหลือง เกือบสีน้ำตาล ความหนาของผ้าดิบขึ้นอยู่กับวิธีการทักทอเส้นใยที่ทางโรงงานผ้าเป็นผู้ผลิต ซึ่งความหนาของผ้าดิบ จะมีชื่อเรียกเหมือน ผ้าแคนวาส คือ หน่วยเป็น ออนซ์ โดยโรงงานผลิตกระเป่าผ้า จะเรียกรูปแบบของผ้าดิบ แบ่งลักษณะการทักทอ เช่น ผ้าดิบลายสอง ผ้าดิบ แบบตาข่าย ผ้าดิบลายขัดธรรมดา

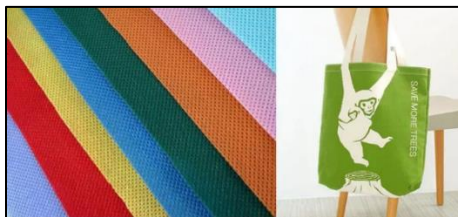


ภาพที่ 2.30 ผ้าดิบฟอกขาว

ที่มา : thaidesignguru (2561)

5). ผ้าสปันบอนด์ (Spunbond)

หลายคนที่มองหากระเป่าผ้า ถุงผ้า สักใบที่แจกงานสัมมนา หรือ ต้องการทำกระเป่าผ้า ถุงผ้า ที่ใช้เป็นบรรจุภัณฑ์แทนถุงพลาสติก อาจจะเคยเห็นถุงผ้าสปันบอนด์ กันบ้างแล้ว เนื้อผ้าสปันบอนด์ เป็นอีกหนึ่งผ้าที่ได้รับความนิยมสำหรับถุงผ้าที่มีต้นทุนการผลิตที่ราคาไม่แพง มีลักษณะคล้ายกระดาษ ข้อเสียคือ ไม่สามารถซักล้างได้เหมือน ผ้าดิบ ผ้าร่ม ผ้าแคนวาส และผ้าอื่น ๆ



ภาพที่ 2.31 ผ้าสปันบอนด์

ที่มา : thaidesignguru (2561)

6. ผ้าไนลอน (NYLON)

เป็นผ้าใยสังเคราะห์ 100% เส้นใยไนลอนจะเรียบและเป็นมัน คุณสมบัติคือ จะให้ความรู้สึกสัมผัสที่นุ่มลื่นและดูธรรมชาติ ผ้าไนลอนดูเผินจะมีเนื้อผ้าคล้ายกับ ผ้า 420 D หรือ ผ้า 210 D ความนิยมของผ้าไนลอน มีการดูแลรักษาได้ง่าย ทำให้เนื้อผ้าอยู่ทรงเมื่อตัดเย็บเป็นกระเป๋ากลับ หรือ ถุงผ้า ทำให้ตัวกระเป๋ายู่ทรงสวยงาม ผ้าไนลอนทนต่อเชื้อรา และแบคทีเรียได้พอสมควร



ภาพที่ 2.32 ผ้าไนลอน

ที่มา : thaidesignguru (2561)

7. ฝ้ายีนส์ (Jeans)

ให้ความรู้สึกคงทนและแข็งแรง เนื่องจากฝ้ายีนส์ค่อนข้างหนาและแข็ง มีหลายเฉดสีให้เลือกแล้วแต่การฟอก ฝ้ายีนส์จะทำให้กระเป๋ากลับมีสไตล์ เหมาะกับแต่งตัวที่ต้องใส่เสื้อผ้า อย่างทะมัดทะแมง



ภาพที่ 2.33 ฝ้ายีนส์

ที่มา : thaidesignguru (2561)

8). ผ้ากระสอบ

เนื้อผ้ากระสอบเป็นผ้าที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ การเรียกว่า เส้นใยกระจูด เนื้อผ้ากระสอบมีสีธรรมชาติเป็นสีน้ำตาล แต่เดิมผ้ากระสอบถูกนำมาผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ใส่สินค้าที่เน้นความทนทาน มีเคลือบสารกันน้ำด้านใน นักดีไซน์แบรนด์ดังหลายแบรนด์ จึงเลือกผ้ากระสอบมาทำเป็น กระเป๋าผ้า แพนชั่น พิมพ์ลวดลาย ข้อความ โลโก้ กันมากขึ้น



ภาพที่ 2.34 ผ้ากระสอบ

ที่มา : thaidesignguru (2561)

2.4.3.2 หนังแท้ (Genuine Leather)

หนังที่ได้จากสัตว์ต่าง ๆ เช่นหนังวัว หนังจระเข้หนัง ผีวัวมีรูขนด้านหลังเป็นขนสั๊กหลาด ซึ่มซับน้ำหนังปลากะเบนหรือหนังจากสัตว์ป่าคนอื่น ๆ หนังแท้มีลักษณะพื้นฐานที่สังเกตได้ง่าย เช่น มีกลิ่น ลายบนผิวเป็นธรรมชาติไม่มีรอยต่อลาย (Emboss Repeat) การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ในอุตสาหกรรม การฟอกหนังและการตกแต่งดูแลทำความสะอาด (Finishing) เป็นปัจจัยทำให้ลักษณะพื้นเปลี่ยนไปจนไม่อาจจะใช้เป็นตัวพิจารณา บ่งบอกความเป็นหนังแท้ได้อีกต่อไป ซึ่งการฟอกย้อมในปัจจุบันพยายามที่จะลดกลิ่น หรือให้เจือจางที่สุด หนังที่มีฉนวนและถ่ายเทดั่งนั้นหนังแท้ที่ดีจึงมักไม่มีกลิ่น มีการใช้ Water Repel Lant เพื่อป้องกันไม่ใช้ Grain ที่ผ่านการ Top Coating อากาศได้นั้นเป็นเฉพาะหนังประเภท Full Grain หรือ Corrected หรือ Finishing บาง ๆ เท่านั้น หนังแท้ส่วนใหญ่ผิวยลายหรือรอยย่นของผิว (Grain Break) โดยปกติจะมีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนผิวหนังของคน แต่หนังแท้บางชนิดที่เนื้อแน่นหรือแข็งที่เป็นหนังคุณภาพดีก็ไม่มีรอยย่นของผิวหนังแท้ จะมีขนาด (Shape/Size) แต่ละชิ้นไม่แน่นอนเพราะเป็นของธรรมชาติและหนังแท้จะไม่ติดไฟหรือถ้าติดก็จะดับได้เองเราสามารถแบ่งประเภทของหนังแท้แบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่

ผิวนหนังสัตว์ที่ไม่ผ่านการขัดหรือเจียร (Fut Grairi) เป็นหนังชั้นแรกที่มีลวดลายของหนังสัตว์ ธรรมชาติอยู่หลังจากผ่านกระบวนการฟอกหนังแล้วจะมาทำการแต่งโดยการพลเหงาเน้นลวดลายของตัวหนังเองขึ้นมาหนังประเภทนี้เหมาะสำหรับนำไปผลิตเป็นหน้าหน้าของผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง

หนังหน้า (Split) เป็นหนังที่อยู่ชั้นกลางซึ่งโครงสร้างของเนื้อหนังยังคงมีโครงสร้างที่ดีจึงนำไปผลิตเป็นหนัง Nubuk หรือ Suede และยังสามารถนำไปโค้ดฟียเพื่อสร้างลวดลายเทียมขึ้นได้หนังประเภทนี้เหมาะสำหรับนำไปใช้เป็นหนังหน้าในการผลิตเครื่องหนัง

หนังซับใน (Lining) เป็นหนังฉันทสุดท้ายซึ่งมีโครงสร้างไม่เหมาะสมสำหรับนำไปทำหนังหน้า ส่วนใหญ่จะถูกนำไปทำซับในในผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง Bonded Leather เป็นเศษหนังในขั้นตอนการตัดหนัง Full Grain, Split และ Lining นำไปผสมกับกาวและทำเป็นม้วนหรือแผ่นหลังจากนั้นก็ผ่านการโค้ดด้วยฟียหนังประเภทนี้สามารถนำไปใช้ในทุกส่วนของผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง



ภาพที่ 2.35 หนังแท้

ที่มา : รัชชัย (2561)

2.4.3.3 หนังเทียม (Polyurethane Leather) หนังที่ได้จากสารสังเคราะห์ลักษณะคล้ายหนังแท้ด้านหนึ่งจะเป็นส่วนหนังและอีกด้านนิยมนำมาทำด้วยผ้าหนังเทียมสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะได้แก่ ชนิดของหนังเทียมและลักษณะพื้นผิวของหนังเทียมดังนี้

1) ชนิดของหนังเทียมแบ่งออกเป็น 2 ชนิดชนิดแรกหนังเทียมประเภทเลียนแบบหนังแท้ชนิดที่สองหนังเทียมประเภททดแทนหนังแท้

ชนิดแรก หนังเทียมประเภทเลียนแบบหนังแท้ ที่สามารถผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ในลักษณะงานเช่นเดียวกับกับหนังแท้ซึ่งส่วนมากจะพบในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่นกระเป๋า รองเท้า เป็นต้นถ้าเป็นหนังแท้จะมีราคาแพงมากจึงจำเป็นต้องทำด้วยหนังเทียมเพื่อให้มีราคาถูกกว่า

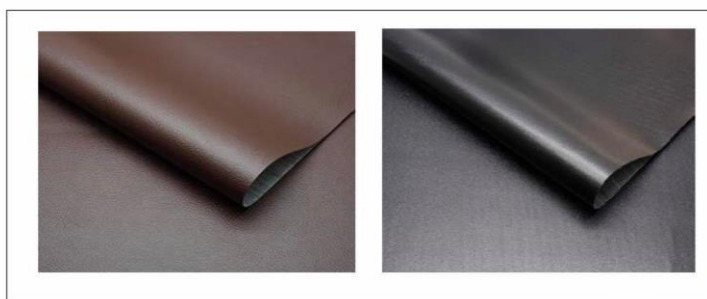
ชนิดที่สอง หนังเทียมประเภททดแทนหนังแท้ ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้กับงานซึ่งถ้าใช้หนังแท้จะต้องสิ้นเปลืองมากหรือปริมาณของหนังแท้ไม่เพียงพอกับความต้องการของตลาด



ภาพที่ 2.36 หนังเทียม PU

ที่มา : Telecons Supply (2559)

2) ลักษณะพื้นผิวของหนังเทียม PVC พื้นผิวหนังเทียมนั้นเรียกตามลักษณะจากรูปทรงและผิวสัมผัสที่แตกต่างกันไป (ธวัชชัย,2561)



ภาพที่ 2.37 หนังเทียม PVC

ที่มา : Telecons Supply (2559)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการทำกระเป๋าผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลว่า ชนิดของผ้า และชนิดของผ้าที่เหมาะสมสามารถนำมาพิมพ์ด้วยระบบดิจิตอลนั้นเป็น ผ้าแคนวาส เพราะผ้าแคนวาสระบายความร้อนได้ดี การทอผ้ามีความถี่ ละเอียด ทำจากฝ้าย 100 % มีความแข็งแรง ทนทาน ใช้งานได้นาน ซักและทำความสะอาด คราบที่สกปรกออกได้ และ ตูดซับสีได้ดี ง่ายต่อการปรับลงบนเนื้อผ้า และทำให้ตัวกระเป๋าอยู่ทรงสวยงาม

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิตอล

ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิตอลแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรกความหมายของการพิมพ์ระบบดิจิตอลประเด็นที่สองประเภทของการพิมพ์ระบบดิจิตอล

2.5.1 ความหมายของการพิมพ์ระบบดิจิทัล

มณฑา (2541) ได้กล่าวถึงความหมายของการพิมพ์ระบบดิจิทัล และประเภทของการพิมพ์ระบบดิจิทัล ดังนี้

การพิมพ์ระบบดิจิทัลคือการพิมพ์ด้วยระบบคอมพิวเตอร์โดยพิมพ์ในลักษณะของเครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึกหรือ Ink Jet ในขนาดใหญ่และสามารถพิมพ์ได้ยาวต่อเนื่องเช่นกันซึ่งการพิมพ์แบบดิจิทัลนั้นจะสามารถพิมพ์ได้จากไฟล์ดิจิทัลต่าง ๆ เช่น JPG, TIFF และ PDF ได้โดยตรงโดยไม่ต้องทำล้อคสกรีนทำให้การพิมพ์ลายบนผ้ามีความสะดวกหลากหลายและสามารถทำได้ในปริมาณขั้นต่ำที่น้อยกว่ามากหนึ่งในระบบพิมพ์

2.5.2 ประเภทของการพิมพ์ระบบดิจิทัล

2.5.2.1 เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลแบบฟอยล์ (Foil Printing) การพิมพ์ดิจิทัลแบบฟอยล์จะใช้ตัวยึดติดแบบชนิดพิเศษในการพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าด้วยลูกกลิ้งแบบแบนหรือทรงกระบอกผ้าจะถูกย้อมสีและผึ่งด้วยความร้อนและนำไปพิมพ์ด้วยแผ่นฟอยล์ที่เป็นฟิล์มโพลีเอสเตอร์เนื้อบางด้วยความร้อนโดยฟอยล์จะให้สีที่ออกเป็นเมทัลลิกสะท้อนแสงเหมือนกับอัญมณีสีที่หาได้โดยทั่วไปมักจะเป็นสีเงินสีทองและสีทองแดงซึ่งหาซื้อได้ง่ายในรูปแบบที่พร้อมใช้งานสำหรับการรีดฟอยล์ต้องอาศัยน้ำและความร้อนในการที่จะทำให้แผ่นฟอยล์ติดกับเนื้อผ้าตามที่ต้องการนอกจากนี้หากน้ำแผ่นฟอยล์มาตัดเป็นชิ้นเล็ก ๆ แล้วนำไปผสมกับงานผ้าอื่น ๆ ฟอยล์จะทำหน้าที่เป็นกลิตเตอร์เพิ่มความระยิบระยับให้กับลายพิมพ์



ภาพที่ 2.38 เครื่องพิมพ์ดิจิทัลแบบฟอยล์

ที่มา : Shanghai ProMega (2559)

2.5.2.2 เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลแบบเบิร์นเอ้าท์และการพิมพ์ลายด้วยเครื่องเทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลแบบเบิร์นเอ้าท์นั้นใช้สารเคมีเพื่อสร้างลวดลายลงบนผ้าที่มีการผสมของเส้นใยสองชนิดจัดเป็นการพิมพ์เพื่อให้เกิดลวดลายบนผ้าโดยใช้สีพิมพ์ แต่สารเคมีนี้จะไม่ทำลายเส้นใยโพลีเอสเตอร์เมื่อพิมพ์ลวดลายแล้วนำไปซักล้างบริเวณที่ถูกพิมพ์ด้วยสารทำลายใยฝ้ายจะมีลักษณะโป่งบางกว่าบริเวณที่เป็นใยโพลีเอสเตอร์นอกจากนี้อาจใช้การพิมพ์ลายลงบนผ้าไหมผสมซาตินหรือผ้าไหมผสมกำมะหยี่ก็ได้

2.5.2.3 การพิมพ์ดิจิทัลแบบอิงค์เจ็ท เป็นการพิมพ์ลงบนผ้าโดยการพิมพ์แพทเทิร์นลงบนกระดาษแล้วใช้ความร้อนสกรีนแพทเทิร์นลงบนผ้าซึ่งกระดาษที่ใช้จัดเป็นกระดาษสำหรับส่งต่อสี โดยเฉพาะการพิมพ์กระดาษดังกล่าวถูกออกแบบให้ใช้กับหมึกที่มีน้ำเป็นส่วนผสม แต่ก่อนการสกรีนชนิดนี้จะให้ความรู้สึกที่กระดาษคล้ายพลาสติกอยู่มาก แต่ปัจจุบันมีการพัฒนาทำให้กระดาษที่ได้จากการสกรีนมีความรู้สึกที่นุ่มมากกว่า



ภาพที่ 2.39 เครื่องพิมพ์ดิจิทัลแบบอิงค์เจ็ท

ที่มา : Shanghai ProMega (2559)

2.5.2.4 เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลแบบทรานสเฟอร์ (Transfer) เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่นำกระดาษที่ต้องการพิมพ์ไว้บนกระดาษและถ่ายลงบนผ้าโดยใช้ความร้อนบนกระดาษและถ่ายลงบนผ้าโดยใช้ความร้อนและแรงกดทับลงบนผ้าสีที่ใช้ในการพิมพ์จะมีคุณสมบัติระเหิดหรือหลอมเหลวได้เมื่อถูกความร้อนเมื่อจะพิมพ์ผ้าก็วางกระดาษที่วาดแบบทับบนผ้าให้ด้านที่มีสีสัมผัสกับผ้าแล้วใช้ความร้อนและแรงกดดันที่พอดีจะทำให้สีระเหิดหรือหลอมเหลวไปยึดติดกับผ้าเมื่อลอก

แผ่นกระดาษด้านหลังออกกระดาษก็ลอกไปติดที่ผ้าการพิมพ์แบบนี้สามารถทำกระดาษในขนาดและแบบใดก็ได้ไม่จำกัด ใช้พลังงานและน้ำมันน้อยกว่าวิธีพิมพ์แบบอื่นมีของเหลือจากกระบวนการไม่มากเท่ากับการพิมพ์แบบอื่น ๆ ซึ่งผืนผ้าเส้นตายหรือวัสดุที่นำมาทำการพิมพ์จะถูกวางไว้ในกรอบพลาสติกรองด้วยวัสดุที่มีความนุ่ม



ภาพที่ 2.40 เครื่องพิมพ์ดิจิทัลแบบทรานสเฟอร์

ที่มา : Shanghai ProMega (2559)

2.5.2.5 พิมพ์ดิจิทัล Digital Printing ได้แก่ พรินเตอร์ Ink jet และพรินเตอร์เลเซอร์ เป็นต้นการนำเครื่องพิมพ์แบบดิจิทัลมาใช้ในการพิมพ์สิ่งทอนั้นยังคงมีข้อ จำกัด อยู่มากและต้องมีการลงทุนการวิจัยและพัฒนาด้านนี้อีกมากในปัจจุบันข้อ จำกัด ของการพิมพ์ดิจิทัล Digital Printing คือความเร็วที่ยังสู้การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนทรงกระบอกไม่ได้ แต่มีข้อได้เปรียบถ้าหากนำมาใช้ในการพิมพ์ปฐพีซึ่งทำให้ลดต้นทุนการผลิตลงได้มากและช่วยทำให้ประหยัดเวลาเพราะไม่มีความจำเป็นต้องเตรียมแม่พิมพ์



ภาพที่ 2.41 เครื่องพิมพ์ดิจิทัลแบบ Digital Printing

ที่มา : Shanghai ProMega (2559)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ระบบดิจิทัลผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้เลือกการพิมพ์เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลแบบทรานสเฟอร์ เพราะว่าตัวเครื่องสามารถพิมพ์ลายลงบนผ้าได้และยังเชื่อมต่อกับตัวคอมพิวเตอร์มีความแม่นยำในการพิมพ์มากกว่าระบบอื่นได้สี่ที่ใกล้เคียงกับแบบและสามารถพิมพ์ได้โดยไม่ต้องใช้แม่แบบสามารถปรี้นจากไฟล์ต่างๆได้เลย เช่น PDF, PNG หรือ JPG สามารถทำลวดลายในขนาดและแบบใดก็ได้ไม่มีข้อจำกัด ใช้พลังงานและน้ำมันน้อยกว่าวิธีพิมพ์แบบอื่น

2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องออกแบบลวดลายกราฟิกกระเป๋าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักสามารถแบ่งได้ 3 ประเด็น ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์ระบบดิจิทัล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระเป๋า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานแกะสลัก

วรดา (2553) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง เทคนิคการตกแต่งด้วยวิธีการพันผ้าใยกล้วยเคลือบสารสะท้อนน้ำเพื่อผลิตกระเป๋า วิธีการดำเนินการคือเคลือบผ้าใยกล้วยด้วยสารสะท้อนน้ำและออกแบบกระเป๋าแบบคงรูปกึ่งคงรูปและไม่คงรูปประเภทละ 1 แบบดำเนินการตัดเย็บกระเป๋าประเภทละ 3 ใบรวมทั้งหมดเป็น 9 ใบและออกแบบและพัฒนาลวดลาย 6 ลายแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกลายที่เหมาะสม 3 ลายเพื่อนำมาพันทลงกระเป๋าทั้งหมด 9 ใบผลการศึกษาวิจัยพบว่าส่วนใหญ่ไม่รู้จักผ้าใยกล้วยที่เคลือบสาร

สะท้อนน้ำเค็มซื้อผลิตภัณฑ์กระเป่าจากผ้าใยกล้วยเหตุผลที่ซื้อเนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์กระเป่าจากผ้าใยกล้วยเคลือบสารสะท้อนน้ำพื้นที่หลายพบว่าผลิตภัณฑ์ทุกแบบได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ภคพรหมณ์ รวิเทพ (2562) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกระเป่าด้วยลวดลายผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุก การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษารูปทรงของกระเป่าที่มีความเหมาะสมกับการผลิตด้วยผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุก 2) เพื่อออกแบบกระเป่าผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุกที่เป็นไปตามแนวโน้มผู้บริโภคสตรีโดยใช้ทฤษฎีการสร้างมูลค่าเพิ่มและเทรนด์แฟชั่นโดยกระบวนการวิจัยเริ่มจากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก (in dept interview) ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การออกแบบและการทอผ้าที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปีจำนวน 3 ท่านจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นข้อกำหนดทางการออกแบบเมื่อได้แบบร่าง (Sketch) แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเลือกแนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกันเพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบและนำต้นแบบที่ได้ไปสำรวจความพึงพอใจสินค้าผ่านกลุ่มตัวอย่างสตรีที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและมีความชื่นชอบผ้าไทยและสนใจด้านแฟชั่นจากการวิจัยพบว่ารูปแบบกระเป่าที่เหมาะสมแก่การนำมาผลิตด้วยผ้าไหมชนิดนี้คือกระเป่าถือสตรีที่นิยมใช้ถือเพื่อออกงานราตรีโดยมีขนาดที่สามารถบรรจุบัตรเครดิต

บรรณวิษณุและสิรินยา (2558) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การประยุกต์ลวดลายผ้าจากชุดจิ้งด้วยวิธีพิมพ์ระบบดิจิทัลสำหรับชุดลำลองสตรี เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อชุดลำลองสตรีตกแต่งด้วยผ้าพิมพ์ลวดลายประยุกต์จากชุดจิ้งด้วยวิธีการพิมพ์ระบบดิจิทัลมีวิธีการดำเนินงาน 5 ระยะนำไปศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์อายุ 18-25 ปีจำนวน 120 คนผลการศึกษาพบว่า การพิจารณาสิ่งใดเป็นอันดับแรกในการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าส่วนใหญ่พิจารณาจากรูปแบบผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อชุดสตรีที่ออกแบบลวดลายประยุกต์จากชุดจิ้งทั้ง 5 ชุดพบว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อชุดลำลองสตรีทั้ง 5 ชุดอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.40 เมื่อพิจารณารายด้านทั้ง 7 ด้านพบว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในด้านมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ลวดลายใหม่

นฤตล (2561) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง พัฒนาลวดลายกราฟิกผ้าหม้อห้อมร่วมสมัย งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาลวดลายกราฟิกผ้าหม้อห้อมร่วมสมัยและเพื่อเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องผ้าหม้อห้อมให้คนรุ่นใหม่มีความตระหนักห่วงแหนและร่วมสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยศึกษาจากการสัมภาษณ์จากผู้ผลิตนักออกแบบผลิตภัณฑ์และนักออกแบบลวดลายผ้าหม้อห้อมในเขตจังหวัดแพร่จำนวน 7 คนและเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มลูกค้าที่เป็นผู้บริโภคทั่วไปจำนวน 50 คนกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่นเจนเนอเรชั่นวายจำนวน 150 คนรวม 207 คนผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มผู้บริโภคทั่วไปและกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่นเน้นเราชื่นชมมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายกราฟิกผ้าหม้อห้อมร่วมสมัยที่เป็นลวดลายนามธรรมให้ความรู้สึกต่าง ๆ โดยเฉลี่ยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($X = 4.18$) รองลงมาคือผ้าหม้อห้อมร่วมสมัยที่เป็นลวดลายแบบไทยประยุกต์โดยเฉลี่ยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($X = 3.85$) และลวดลายที่เกิดจากเส้นที่ให้ความรู้สึกต่าง ๆ โดยเฉลี่ยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($X = 3.80$) ตามลำดับซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาลวดลายผ้าหม้อห้อมร่วมสมัยและเพื่ออนุรักษ์สืบทอดข้อเสนอแนะการวิจัยควรศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากผ้าหม้อห้อมให้มีความร่วมสมัยขึ้นตลอดจนส่งเสริมการอนุรักษ์สืบทอดภูมิปัญญาหม้อห้อมให้อยู่กับชุมชนเผยแพร่ในระดับประเทศและสากลต่อไป

จากการศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้ประเด็นแรกความรู้เกี่ยวกับประเภทของกระเป๋าและรูปแบบของกระเป๋า ประเด็นที่สองการพิมพ์ระบบดิจิทัลที่ใช้ในการพิมพ์บนสิ่งทอประเภทของระบบการพิมพ์ดิจิทัลในอุตสาหกรรมสิ่งทอ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การศึกษาโครงการพิเศษเรื่อง การออกแบบลวดลายกราฟิกกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้วางแผนการดำเนินการ โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 แนวคิดในการออกแบบเรื่องการออกแบบลวดลายกราฟิกกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักไทย

3.2 ออกแบบลวดลายกราฟิก SKETCH DESIGN ลวดลายในแต่ละรูปแบบ

3.3 กำหนดผู้เชี่ยวชาญ สร้างแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล

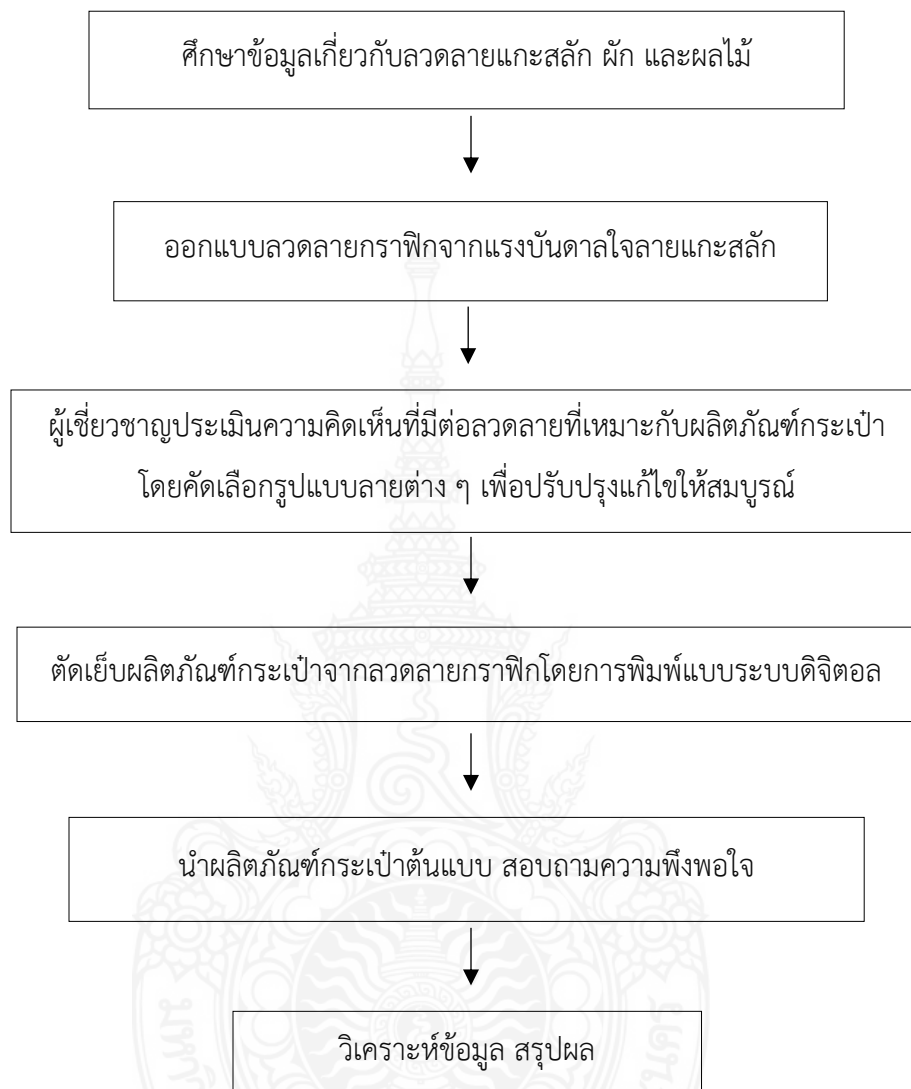
3.4 ขั้นตอนการออกแบบ และประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์

3.5 ศึกษาต้นทุนผลิตภัณฑ์

3.6 เก็บรวบรวมข้อมูล



กระบวนการดำเนินงานการออกแบบลวดลายกราฟฟิกกระเป๋าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักไทย



แผนภูมิภาพที่ 3.1 กระบวนการดำเนินงานออกแบบลวดลายกราฟฟิกกระเป๋าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลักไทย

3.1 แนวคิดในการออกแบบเรื่องการออกแบบลวดลายกราฟิกบนกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก

ในการออกแบบลวดลายกระเป่าครั้งนี้ ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้มีแนวคิดในการนำลวดลายงานแกะสลักผัก และผลไม้มาใช้ในการออกแบบลวดลาย คือลายแกะสลักพื้นฐาน และลวดลายประยุกต์ที่มาในการออกแบบลวดลายเพราะงานแกะสลัก มีความสวยงามละเอียดอ่อน และมีความเป็นเอกลักษณ์ของไทย ผู้ศึกษาโครงการพิเศษจึงได้นำเอาลวดลายงานแกะสลักมาออกแบบลงในกระเป่า เพราะลายพื้นฐานของการแกะสลักมีเอกลักษณ์ในตัว ผู้ศึกษาจึงอยากนำเอาลวดลายแกะสลักที่เป็นต้นฉบับมาออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของลวดลายกราฟิกกระเป่า

3.2 ออกแบบลวดลายกราฟิก SKETCH DESIGN การออกแบบลวดลายงานแกะสลักบนกระเป่าด้วยเทคนิคการพิมพ์ระบบดิจิทัล ทั้งหมด 8 แบบ

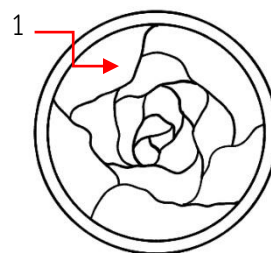
ในการศึกษาเรื่องกระเป่าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก ผู้ศึกษาได้ศึกษาลวดลายงานแกะสลักจากเอกสารต่าง ๆ และได้ SKETCH DESIGN ลวดลายกราฟิก ทั้งหมด 8 รูปแบบ และแบบการจัดวางลวดลายกราฟิก ทั้งหมด 2รูปแบบ ดังนี้

SKETCH DESIGN 1

1.กลีบกุหลาบ



1.



SKETCH DESIGN 2

1.กลีบบานชื่น

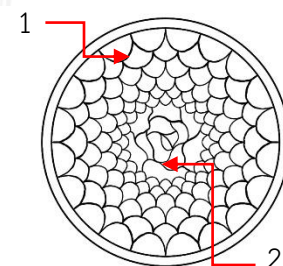
2.เกสรกลีบกุหลาบ



1.



2.



SKETCH DESIGN 3

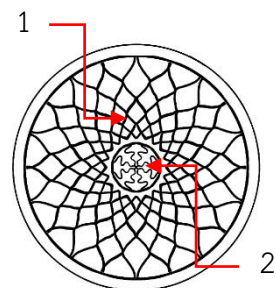
- 1.กลีบรวงข้าว
- 2.ลายริบบิ้น



1.



2.



SKETCH DESIGN 4

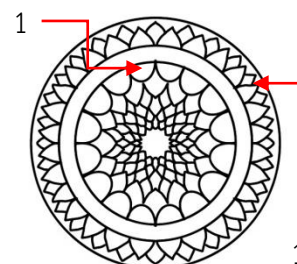
- 1.กลีบบานชื่น
- 2.กลีบรวงข้าว



1.



2.

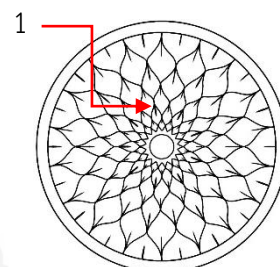


SKETCH DESIGN 5

- 1.กลีบดอกกรักร่ำ



1.

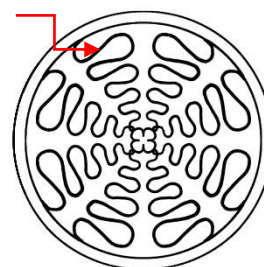


SKETCH DESIGN 6

- 1.ลายริบบิ้น



1.



SKETCH DESIGN 7

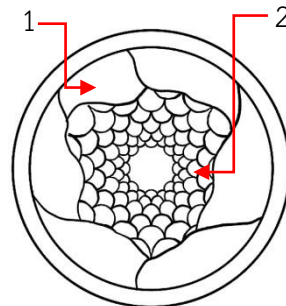
- 1.กลีบกุหลาบ
- 2.กลีบบานขึ้น



1.



2.



SKETCH DESIGN 8

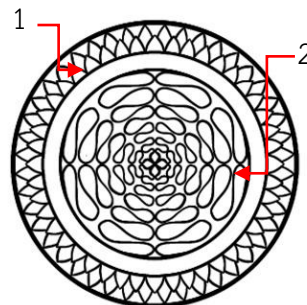
- 1.กลีบรวงข้าว
- 2.ลายริบบิ้น



1.

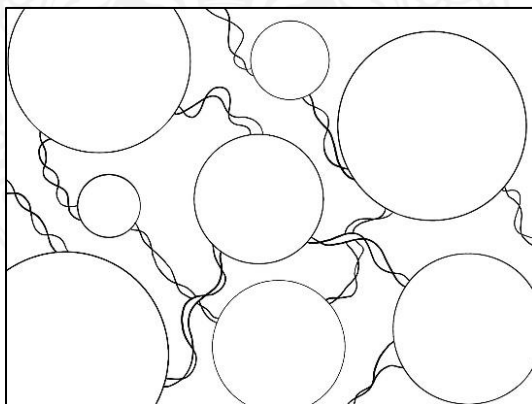


2.



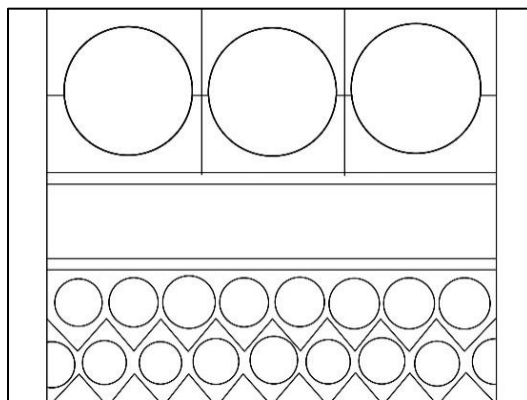
ตารางที่ 3.1 SKETCH DESIGN ลวดลายกราฟฟิก ทั้งหมด 8 รูปแบบ

ในการศึกษาเรื่องกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก ผู้ศึกษาได้ศึกษาหลักการจัดวางลวดลายจากเอกสารต่าง ๆ และได้ SKETCH DESIGN แบบการจัดวางลวดลายทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 3.1 แบบที่ 1 การจัดวางลวดลายแบบกระจาย

แนวคิดในการกำหนดรูปแบบในการจัดวางลวดลายที่ 1 เป็นการจัดวางในรูปแบบกระจายลวดลาย และมีจังหวะในการจัดวางที่มีขนาดต่างกัน มีสัดส่วน น้ำหนักของลายที่มีหลายขนาด และใช้ทฤษฎีเส้นโค้งเพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว อ่อนโยน และดูทันสมัยมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.2 แบบการจัดวางลวดลายแบบการซ้ำ

แนวคิดในการกำหนดรูปแบบในการจัดวางลวดลายที่ 2 เป็นการจัดวางในรูปแบบการวางซ้ำ และการขนานในแนวเดียวกันของลวดลาย มีการจัดวางลวดลายที่มีความสมดุล สัดส่วนของลวดลายขนาดเท่ากัน และใช้ทฤษฎีเส้นตรงที่ทำให้เกิดความรู้สึก มั่นคง แข็งแรงของลวดลาย และสร้างจุดเด่นให้ลวดลาย

3.3 กำหนดผู้เชี่ยวชาญ สร้างแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูล

3.3.1 กำหนดผู้เชี่ยวชาญ

การศึกษาโครงการพิเศษเรื่องการออกแบบลวดลายงานแกะสลักบนกระเป๋าด้วยเทคนิคการพิมพ์ระบบดิจิทัล ผู้ศึกษาได้กำหนดผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ดังนี้

- | | |
|--|------------------------------|
| 3.3.1.1 ผศ.ดร.กิงกาญจน์ พิจักขณา | ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกรออกแบบ |
| 3.3.1.2 นายพายุ เพชรจำรัส | ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกระเป๋า |
| 3.3.1.3 ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์ | ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ |
| 3.3.1.4 อาจารย์มัลลิกา จงจิตต์ | ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกระเป๋า |
| 3.3.1.5 อาจารย์ศักรินทร์ หงส์รัตนารกิจ | ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกรแกะสลัก |

3.3.2 การสร้างแบบสอบถาม

ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้จัดทำเครื่องมือในการขอรับความคิดเห็นเรื่องการออกแบบลดลวดลายกราฟิกบนกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก จากผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

3.3.2.1 ตอนที่ 1 คำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป 7 ข้อ ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล เพศ อายุ วุฒิการศึกษา สถานที่ทำงาน ตำแหน่งงาน และความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญ

3.3.2.2 ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการออกแบบลดลวดลายกราฟิกบนกระเป่าจากแรงบันดาลใจลายแกะสลัก

3.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ

การรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญ แสดงความคิดเห็นที่มีต่อกระเป่าลดลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก จากนั้นสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และนำผลที่ได้มาประดิษฐ์กระเป่า โดยมีข้อมูล ดังนี้

3.3.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

| ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 | |
|-----------------------|--|
| ชื่อ-นามสกุล | ผศ.ดร.กิงกาญจน์ พิจักขณา |
| เพศ | หญิง |
| อายุ | 45 ปี |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาเอก สถาปัตยกรรมศาสตร์ดุซมิบัณฑิต |
| สถานที่ทำงาน | คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| ความเชี่ยวชาญ | ด้านการออกแบบ |



ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

| | |
|---------------|---------------------------|
| ชื่อ-นามสกุล | นายพายุ ดาวจรัส |
| เพศ | ชาย |
| อายุ | 39 ปี |
| วุฒิการศึกษา | ม.6 |
| สถานที่ทำงาน | Bag Leather |
| ตำแหน่ง | ช่างแพทเทินและผลิตกระเป๋า |
| ความเชี่ยวชาญ | ช่างแพทเทินและผลิตกระเป๋า |



ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

| | |
|---------------|--------------------------------|
| ชื่อ-นามสกุล | ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์ |
| เพศ | ชาย |
| อายุ | 48 ปี |
| วุฒิการศึกษา | ป. เอก |
| สถานที่ทำงาน | คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ มทร.พระนคร |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ |
| ความเชี่ยวชาญ | ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ |



ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4

| | |
|---------------|---|
| ชื่อ-นามสกุล | อาจารย์มัลลิกา จงจิตต์ |
| เพศ | หญิง |
| อายุ | 39 ปี |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาตรี(วทม.) สิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม |
| สถานที่ทำงาน | คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| ความเชี่ยวชาญ | เชี่ยวชาญทางด้านกระเป๋า |



ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| ชื่อ-นามสกุล | อาจารย์ศักรินทร์ หงส์รัตนาวรกิจ |
| เพศ | ชาย |
| อายุ | 41 ปี |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาโท |
| สถานที่ทำงาน | คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| ความเชี่ยวชาญ | ด้านการแกะสลัก |



3.3.2 ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก

ตารางที่ 3.2 ท่านมีแนวทางการปรับปรุงแก้ไขแบบร่างความคิด SKETCH DESIGN ออกแบบจากลวดลายแกะสลัก เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบในลวดลายงานแกะสลักบนกระเป๋า จำนวน 8 ลาย

| ผู้เชี่ยวชาญ | ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ |
|--------------|---|
| ท่านที่ 1 | เป็นลายที่ผสมผสานของลวดลายที่ทำให้เกิด ความสวยงามไม่น่าเบื่อด้วยลวดลายเล็กใหญ่ในดอกเดียวกัน อยากให้ปรับลายเส้นที่หนากว่านี้ |
| ท่านที่ 2 | ลวดลายแปลกใหม่ น่าสนใจ ควรเพิ่มองค์ประกอบของลายเพื่อให้ดูทันสมัยมากขึ้น |
| ท่านที่ 3 | ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดูทันสมัย ควรระวังในเรื่องการลงสี ในการนำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ |
| ท่านที่ 4 | ควรเพิ่มเส้นแบ่งในแต่ละลวดลาย เช่นเส้นกั้นในลายประยุกต์ จะทำให้ลวดลายดูชัดเจนขึ้น |
| ท่านที่ 5 | เป็นลวดลายที่มีเส้นสวยงาม น่าสนใจ แต่อยากให้เพิ่มเส้นของลวดลายให้คมชัดขึ้น |

จากตาราง 3.2 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ส่วนใหญ่ว่าเป็นลวดลายที่มีการออกแบบที่ดูทันสมัย อยากให้ปรับปรุงในเรื่องของลายเส้นให้มีความคมชัด และการแบ่งเส้นของลวดลายเพื่อให้ลายดูชัดเจนขึ้น

ตารางที่ 3.3 ท่านคิดว่าการนำองค์ประกอบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลัก จัดวางในรูปแบบใด เพื่อให้เหมาะสมกับทรงกระเป่า ในข้อที่ 3

| ผู้เชี่ยวชาญ | ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ |
|--------------|---|
| ท่านที่ 1 | การจัดวางแบบการซ้ำ อาจจะต้องขึ้นอยู่กับลักษณะลวดลายที่ทำการจัดวางด้วย ว่ารายละเอียดของลายเล็กใหญ่และความสมดุลขององค์ประกอบด้วยอาจจะมีผลต่อการมองของลวดลายให้สวยและสมดุลกันมากขึ้น |
| ท่านที่ 2 | การจัดวางแบบการซ้ำ |
| ท่านที่ 3 | การจัดวางแบบกระจาย เป็นการออกแบบการจัดวางที่ดูพริ้วไหวสบายตาทำให้ดูไม่แข็งจนเกินไป |
| ท่านที่ 4 | การจัดวางแบบการซ้ำ ทำให้เข้ากับทรงกระเป่าที่เลือกไว้ และเป็นการจัดวางที่สามารถมีลวดลายที่หลากหลาย |
| ท่านที่ 5 | การจัดวางแบบการซ้ำ การจัดวางลวดลายทำให้ กระเป่ามีความน่าสนใจดูเป็นเรื่องราว |

จากตาราง 3.3 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน เลือกการจัดวางแบบการซ้ำ โดยให้เหตุผลว่า การจัดวางแบบการซ้ำเป็นการจัดวางที่เข้ากับทรงกระเป่า ที่จะเลือกในข้อต่อไปและเป็นการจัดวางที่สามารถสร้างเรื่องราวให้กับกระเป่าได้

ตารางที่ 3.4 ท่านคิดว่ากระเป่ารูปทรงใดมีความเหมาะสมในการตัดเย็บเป็นกระเป่า และสอดคล้องกับลวดลายงานแกะสลัก จากข้อที่ 1 เพื่อจัดวางลวดลายกราฟิกบนทรงกระเป่า

| ผู้เชี่ยวชาญ | ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ |
|--------------|--|
| ท่านที่ 1 | ทรงที่ 1 มีความทันสมัยและใช้งานได้ง่ายกว่า และนอกจากนั้นยังต้องดูตามสมัยนิยมของตลาดปัจจุบันด้วย ว่ากลุ่มไหนใช้เพื่อการออกแบบ จะสามารถผลิตออกมาตามความต้องการของตลาดและดูในเรื่องของเทรนด์การออกแบบโลกในปี 2022 ด้วยว่ารูปแบบรูปทรงแบบใดที่ตลาดต้องการมากที่สุด |
| ท่านที่ 2 | ทรงที่ 1 |
| ท่านที่ 3 | ทรงที่ 1 รูปแบบไม่ดูแข็งจนเกินไป |
| ท่านที่ 4 | ทรงที่ 1 เพราะเป็นทรงที่สามารถใช้งานได้ง่ายกว่า และบรรจุของได้เยอะ |
| ท่านที่ 5 | ทรงที่ 1 สามารถใส่ลวดลายได้ปริมาณมาก |

จากตาราง 3.4 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน เลือกทรงที่ 1 โดยให้เหตุผลว่า กระเป่าเหมาะที่จะนำมาใช้งานได้โดยไม่เจอปัญหาในการใช้งาน และมีความทันสมัย ใช้งานได้ง่ายกว่า รูปแบบดูไม่แข็งจนเกินไป และสามารถใส่สวดลายได้เยอะ

ตารางที่ 3.5 จากลวดลายกราฟิกงานแกะสลัก ท่านคิดว่าควรใช้โทนสี ในกลุ่มสีพาสเทลในกลุ่มสีใด เพื่อให้กระเป่ามีความโดดเด่น ทันสมัย เหมาะสำหรับผู้บริโภคสินค้าในแบบUnisex

| ผู้เชี่ยวชาญ | ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ |
|--------------|---|
| ท่านที่ 1 | โทนสีพาสเทลที่เป็นเอกรงค์ เพราะโทนสีมีความดูเป็นทันสมัย เรียบหรู หรือให้เข้าสีสันสดใสตาม concept การออกแบบจากลวดลายดอกไม้ก็ได้ |
| ท่านที่ 2 | โทนสีพาสเทลที่เป็นเอกรงค์ |
| ท่านที่ 3 | โทนสีพาสเทลตรงกันข้าม เพราะเป็นโทนสีที่ดูมีความหลากหลายสี |
| ท่านที่ 4 | โทนสีพาสเทลที่เป็นเอกรงค์ เป็นโทนสีที่ดูทันสมัย และเรียบง่ายในการออกแบบ |
| ท่านที่ 5 | โทนสีพาสเทลตรงกันข้าม มีจำนวนสีที่หลากหลายเฉด ทำให้นำมาใช้สร้างจุดเด่นได้เยอะ |

จากตาราง 3.5 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 เลือกโทนสีพาสเทลที่เป็นสีเอกรงค์ โดยให้เหตุผลว่าเป็นโทนสีที่มีความเป็นทันสมัย เรียบหรู และเรียบง่ายในการออกแบบมากยิ่งขึ้น

3.3.4 สรุปรูปแบบที่ปรับปรุงหลังจากสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

จากการสรุปการแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ว่าเป็นลวดลายที่เน้นออกแบบที่ดูกราฟิก และมีลวดลายที่เหมือนต้นฉบับมากที่สุด เป็นลวดลายที่มีเส้นคมชัด สวยงาม ออกแบบโดยการจัดวางแบบการซ้ำ เป็นการจัดวางที่เข้ากับทรงกระเป่า ที่จะเลือกในข้อต่อไปและเป็นการจัดวางที่สามารถสร้างเรื่องราวให้กับกระเป่าได้ ส่วนกระเป่าเหมาะที่จะนำมาใช้งานได้โดยไม่เจอปัญหาในการใช้งาน และมีความทันสมัย ใช้งานได้ง่ายกว่า รูปแบบดูไม่แข็งจนเกินไป และสามารถใส่ลวดลายได้เยอะโทนที่ใช้เป็นสีที่มีความเป็นทันสมัย เรียบหรู และเรียบง่ายในการออกแบบมากยิ่งขึ้น

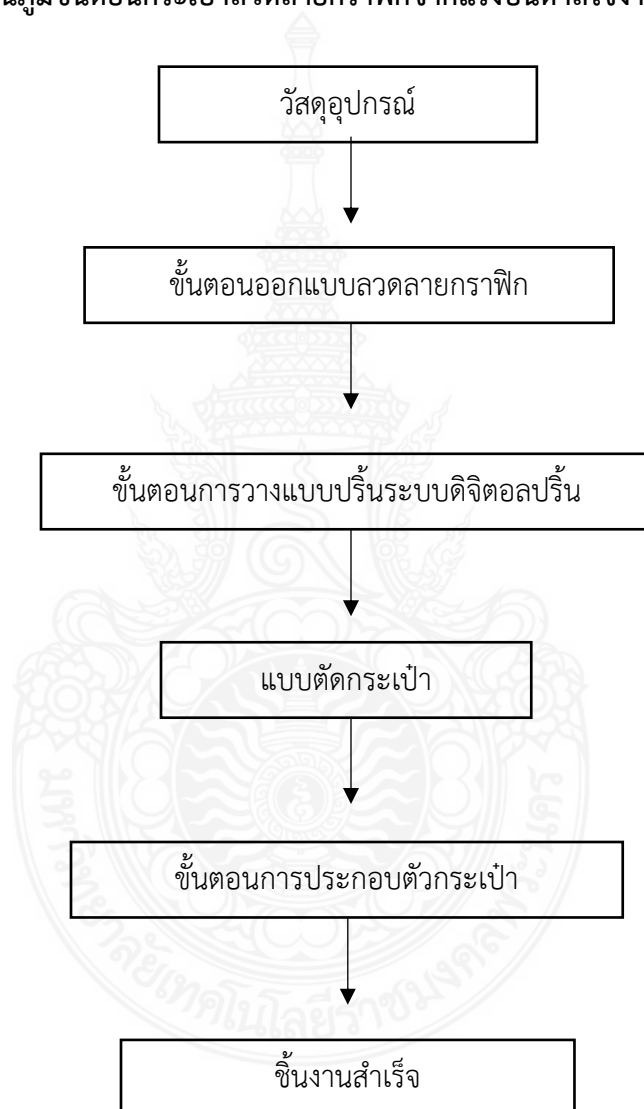


ภาพที่3.3 ภาพร่างความคิดของกระเป๋าตลาดกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก

3.4 ขั้นตอนการประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์กระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงาน แกะสลักไทย

กระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย มีขั้นตอนการประดิษฐ์ ดัง
ปรากฏในแผนภูมิที่ 3.2

แผนภูมิขั้นตอนกระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก



แผนภูมิภาพที่ 3.2 ขั้นตอนกระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

3.4.1 วัสดุและอุปกรณ์

กระเป๋าผลัดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

3.4.1.1 กระเป๋าผลัดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทยวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 3.6 วัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์กระเป๋าผลัดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก

| หมายเลข | วัสดุ |
|---------|---------------|
| 1 | ผ้าแคนวาส |
| 2 | ผ้าซับใน |
| 3 | ซิป |
| 4 | ห่วงตัว D |
| 5 | กระดาษชานอ้อย |
| 6 | กาว |
| 7 | ด้ายเบอร์ 60 |
| 8 | สายสะพาย |



ภาพที่ 3.4 วัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์กระเป๋าผลัดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

3.4.1.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ประกอบด้วยวัสดุและการใช้งาน ดังนี้

ตารางที่ 3.7 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก

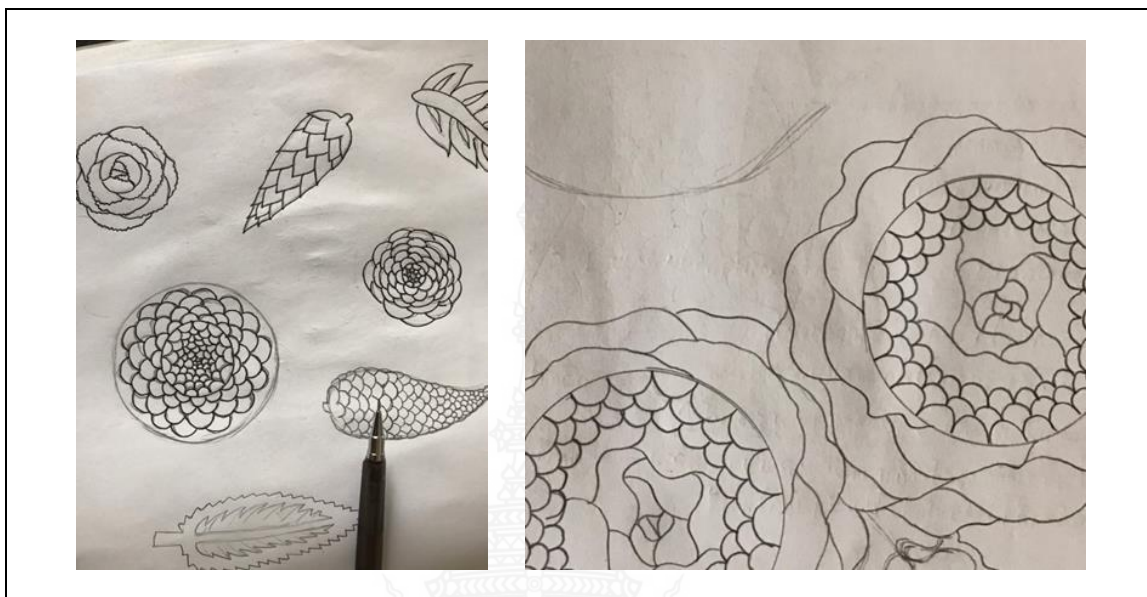
| ลำดับ | อุปกรณ์ |
|-------|-------------------------|
| 1 | จักรเย็บผ้า |
| 2 | กรรไกรตัดผ้า |
| 3 | คอมพิวเตอร์ |
| 4 | ดินสอ - กระดาษ |
| 5 | เครื่องพิมพ์ระบบดิจิทัล |



ภาพที่ 3.5 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

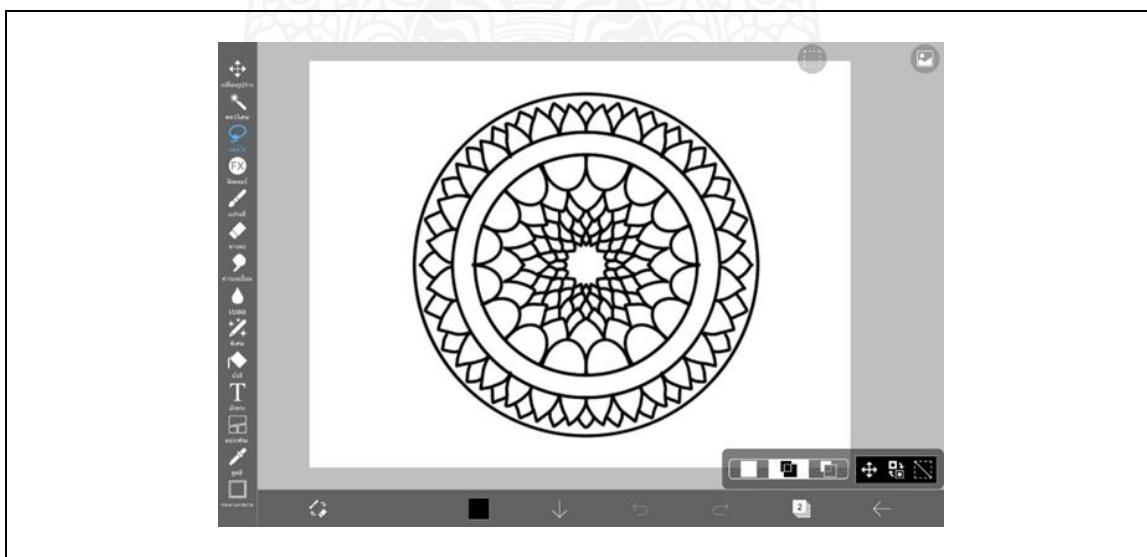
3.4.2 ขั้นตอนการออกแบบลวดลายกราฟิก

3.4.2.1 การวาด SKETCH DESIGN ออกแบบลวดลายและรวมลวดลายเข้าด้วยกัน



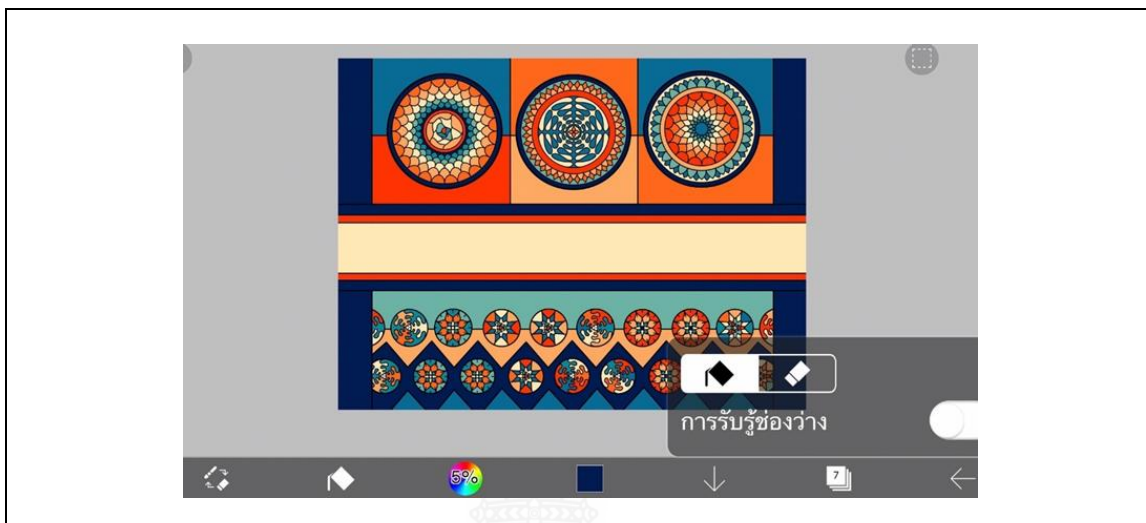
ภาพที่ 3.6 การวาด SKETCH DESIGN ออกแบบลวดลาย

3.4.2.2 นำลวดลายที่ ออกแบบ SKETCH DESIGN ให้นำมาวาดในโปรแกรมออกแบบกราฟิก โดยใช้ความคมชัดที่ FHD จำนวน 8 ลาย



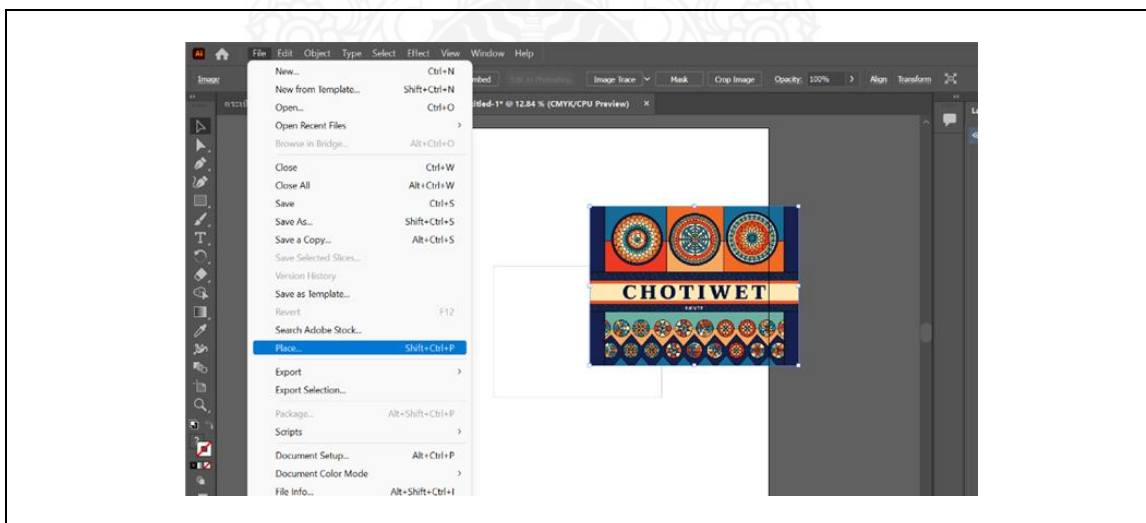
ภาพที่ 3.7 การนำลวดลายที่ออกแบบไว้มาวาดในโปรแกรมออกแบบ

3.4.2.3 นำองค์ประกอบที่ได้จากการสรุปแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาเติมลงใน ลวดลายข้างต้น Save รูปภาพที่ออกแบบไว้เป็น ไฟล์ PNG



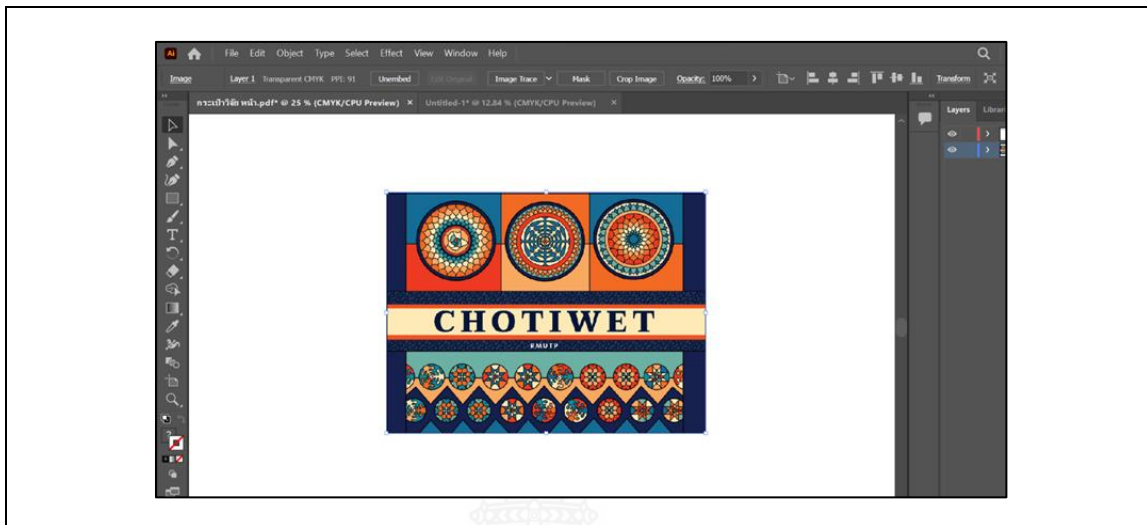
ภาพที่ 3.8 การลงสีของลวดลาย

3.4.2.4 เปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้ากระดาษขนาด 100 x 100 เซนติเมตร โดยใช้ Raster Effects ที่ High 300 หน่วย เสร็จแล้วนำรูปที่ออกแบบสำเร็จมาวางในไฟล์ โดยการ Place เข้ามา

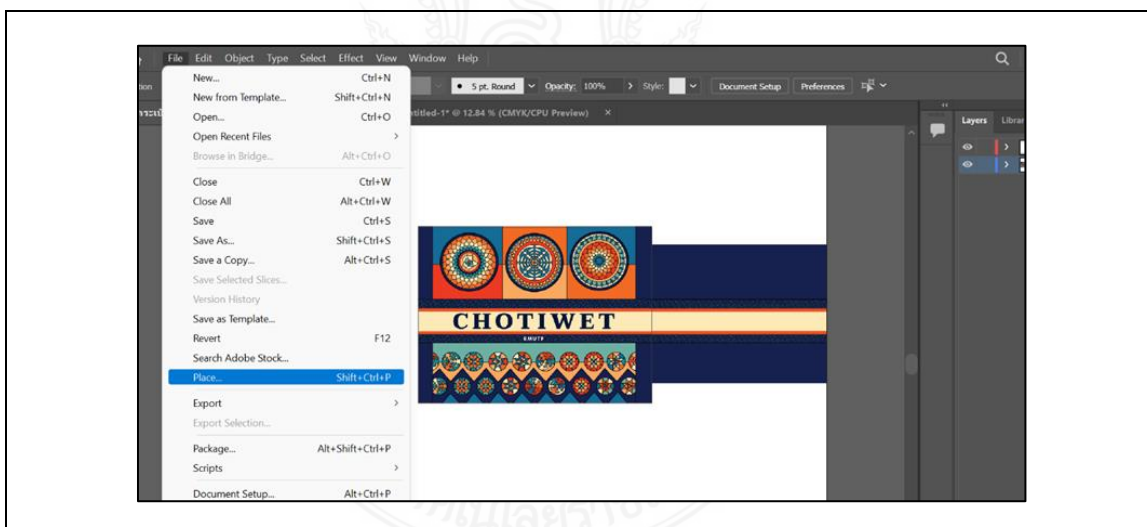


ภาพที่ 3.9 สร้างรูปสี่เหลี่ยมโดยกำหนดขนาด 42 x 32 เซนติเมตร

3.4.2.5 ปรับขนาดรูปที่นำเข้าไปพอดีกับกรอบสี่เหลี่ยมที่สร้าง แล้ว Place รูปด้านข้างของกระเป๋าที่ออกแบบไว้มาวางในไฟล์

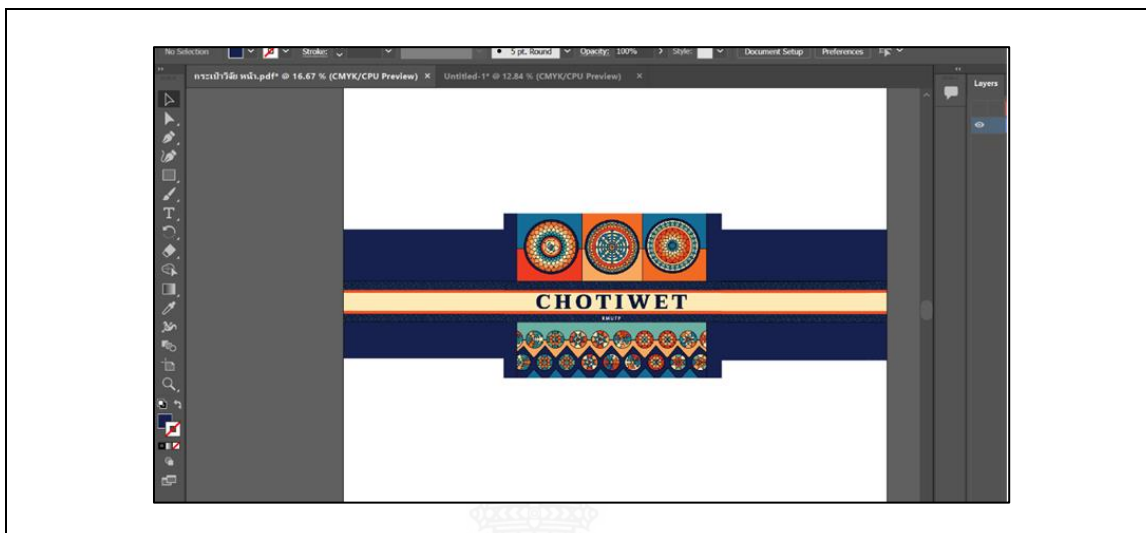


ภาพที่ 3.10 ปรับขนาดรูปที่นำเข้าไปพอดีกับกรอบสี่เหลี่ยมที่สร้าง



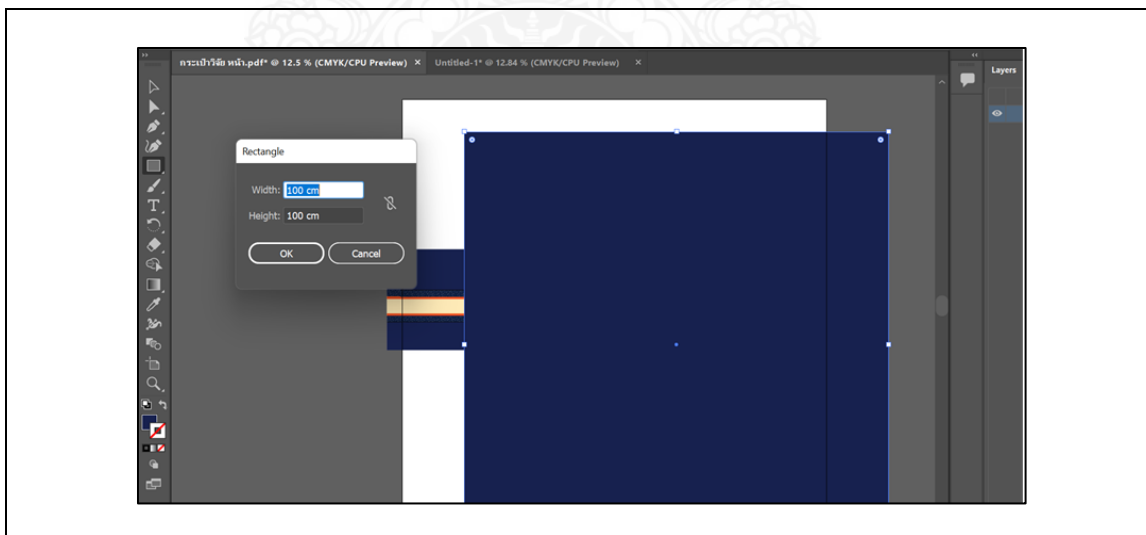
ภาพที่ 3.11 ปรับขนาดรูปที่นำเข้าไปพอดีกับกรอบสี่เหลี่ยมและนำรูปด้านข้างของกระเป๋าที่ออกแบบไว้มาวางในไฟล์

3.4.2.6 เมื่อนำรูปด้านข้างของกระเป๋ามาวางทั้งสองข้าง โดยกำหนดการวางให้เส้นของ
ลวดลายกระเป๋าให้ตรงกันทั้งสองข้าง



ภาพที่ 3.12 นำรูปด้านข้างของกระเป๋ามาวางทั้งสองข้าง

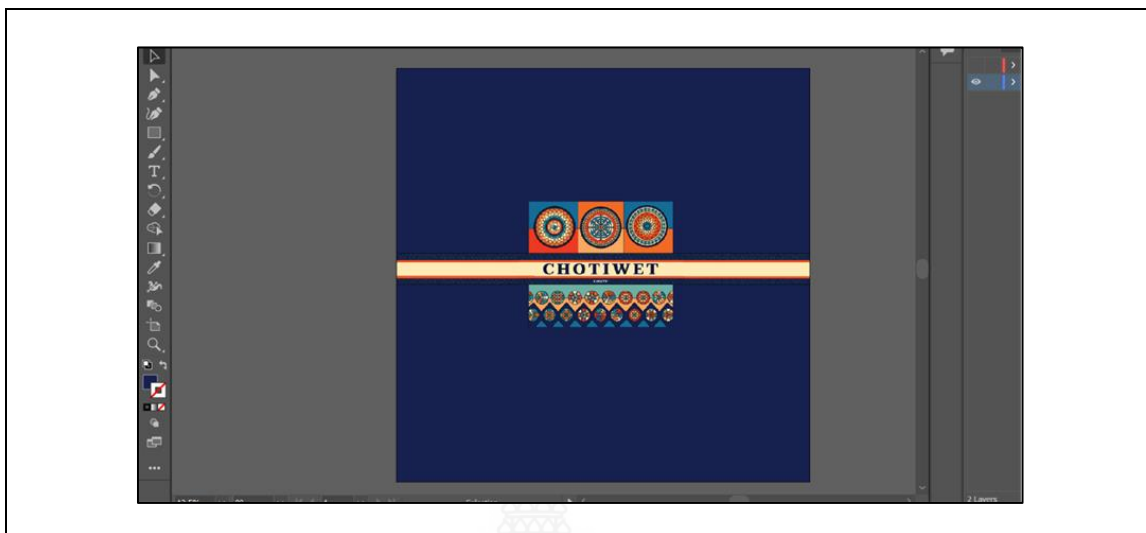
3.4.2.7 สร้างรูปสี่เหลี่ยม ขนาด 100 x 100 เซนติเมตรแล้วเลือกสีให้ตรงกับสีพื้นหลัง
ของกระเป๋า แล้วคลิกขวาเลือกเมนู Arrang > Send to back



ภาพที่ 3.13 สร้างรูปสี่เหลี่ยม แล้วคลิกขวาเลือกเมนู Arrang > Send to back

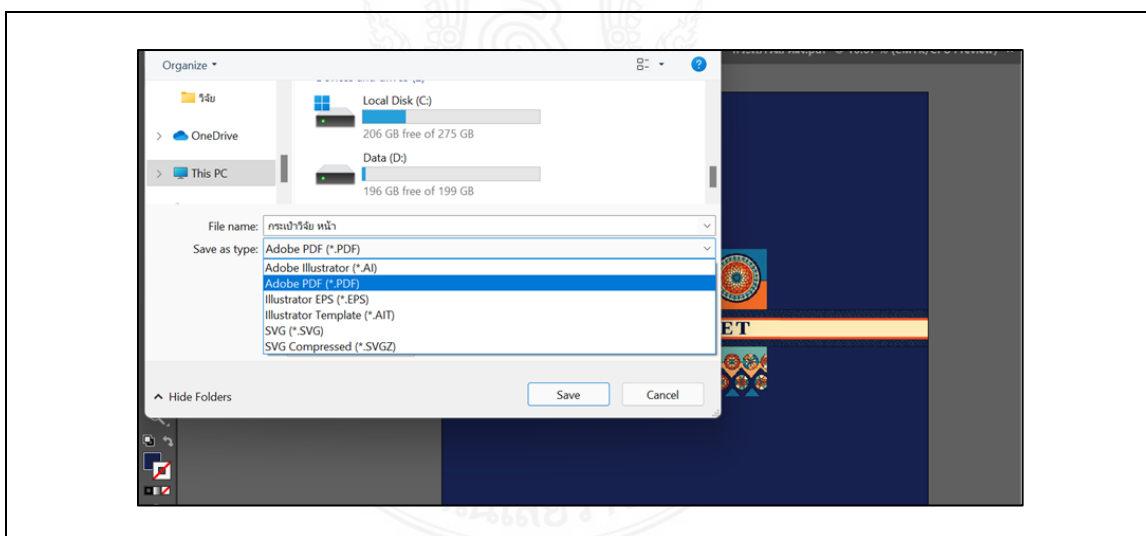
3.4.2.8 ปรับขนาดให้พอดีกับขนาดกระดาษที่กำหนดไว้ ทำเหมือนกันกับแบบกระเป่า

ด้านหลัง



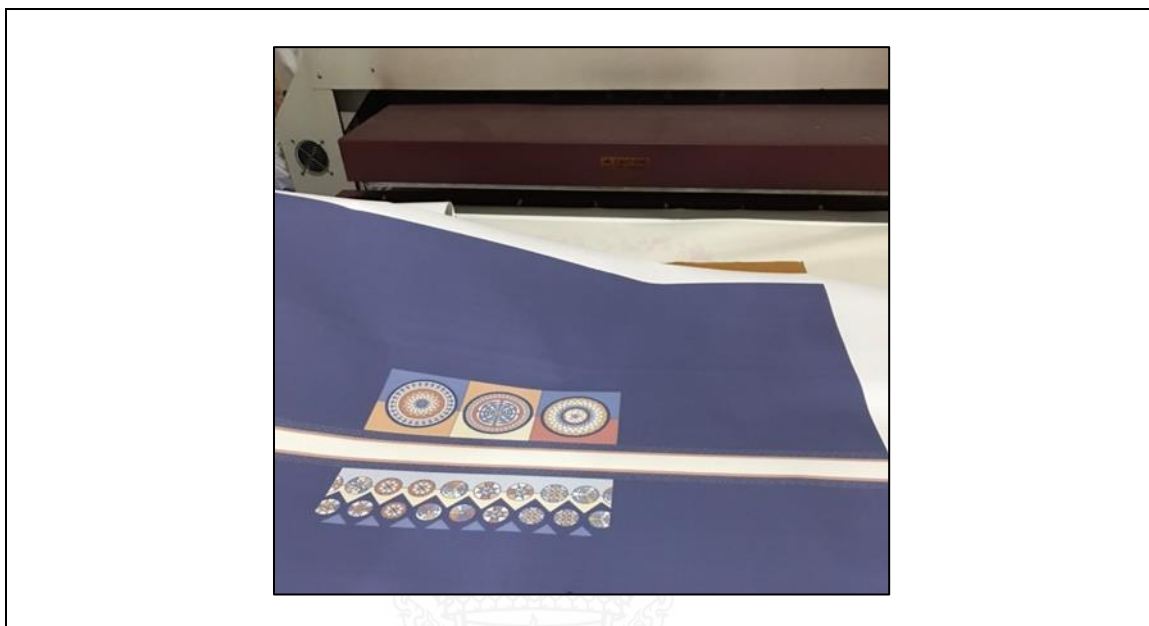
ภาพที่ 3.14 ปรับขนาดให้พอดีกับขนาดกระดาษที่กำหนดไว้

3.4.2.9 Save รูปที่จัดวางเสร็จแล้วโดย Save As เปลี่ยนนามสกุลเป็น .PDF



ภาพที่ 3.15 Save รูปที่จัดวาง

3.4.2.10 หลังจาก Save ไฟล์เสร็จแล้ว นำไปปริ้นกับตัวคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์ระบบดิจิทัลและกดสั่งปริ้นลงบนผ้าแคนวาส

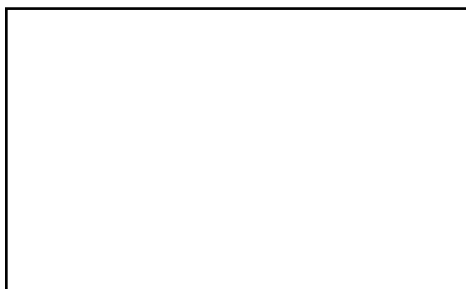


ภาพที่ 3.16 หลังจาก Save ไฟล์เสร็จแล้ว นำไปปริ้นลงบนผ้า



3.4.4 แบบตัดกระเป๋

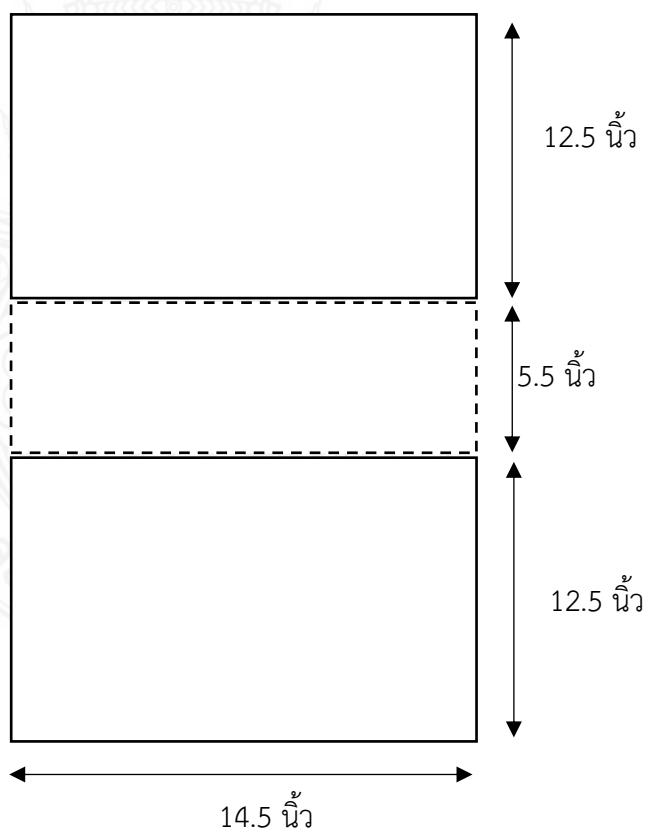
3.4.4.1 แบบตัดตัวกระเป๋ ขนาดกว้าง 14.5 นิ้ว จำนวน 2 ชิ้น



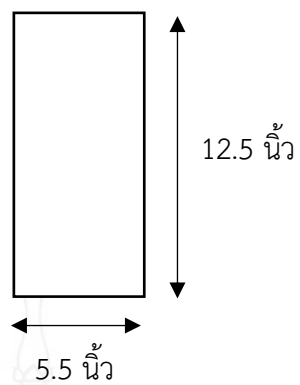
3.4.4.2 แบบตัดก้นลองกระเป๋ ขนาดกว้าง 14.5 x 5.5 นิ้ว จำนวน 1 ชิ้น



3.4.4.3 แบบตัดตัวกระเป๋ชั้นที่ 1 โดยนำชั้นที่ 1 2 และ 3 มาเย็บ



3.4.3.4 แบบตัดตัวข้างกระเป๋านาฬิกา 5.5 × 12.5 นิ้ว จำนวน 2 ชิ้น



3.4.3.5 แบบตัดสายหูกกระเป๋า ยาว เส้น 20 นิ้ว จำนวน 2 เส้น



3.4.5 ขั้นตอนการประกอบตัวกระเป๋า

3.4.5.1 วัดขนาดกระเป๋าตามทีออกแบไว้



ภาพที่ 3.17 วัดขนาดกระเป๋าตามทีออกแบไว้

3.4.5.2 ตัดผ้าแคนวาสตามขนาดที่วางไว้จำนวน 5 ชิ้น



ภาพที่ 3.18 ตัดผ้าตามขนาดที่วางไว้

3.4.5.3 นำมาเย็บติดกับผ้าซับนในในแต่ละชั้น



ภาพที่ 3.19 นำมาเย็บติดกับผ้าซับนใน

3.4.5.4 ตัดผ้าขนาด 1.5 x 20 นิ้ว เพื่อเย็บเป็นสายกระเป่า



ภาพที่ 3.20 การตัดสายกระเป่า

3.4.5.5 นำสายกระเป๋ามาเย็บติดกับผ้าส่วนหน้าของกระเป๋า



ภาพที่ 3.21 การเย็บสายกระเป๋าเข้ากับชิ้นส่วนด้านหน้า

3.4.5.6 ตัดผ้าขนาด 1.5 x 10 นิ้ว เพื่อนำมาเย็บกับซิป



ภาพที่ 3.22 การเย็บซิปของกระเป๋า

3.4.5.7 ตัดผ้าขนาด 0.7×1 นิ้ว แล้วนำมาเย็บกับห่วงตัว D เพื่อเป็นที่เกี่ยวสายสะพาย
กระเป๋า



ภาพที่ 3.23 การเย็บที่เกี่ยวสายสะพายกระเป๋า

3.4.5.8 นำแบบตัดกันกระเป๋า ขนาดกว้าง 14.5×5.5 นิ้ว จำนวน 1 ชิ้นมาเย็บติดกับ
แบบตัดตัวกระเป๋า ขนาดกว้าง 14.5×12.5 นิ้ว



ภาพที่ 3.24 การเย็บตัวกระเป๋าเข้าด้วยกัน

3.4.5.9 นำแบบตัวกระเป๋าและแบบก้นกระเป๋ามาเย็บติดกัน



ภาพที่ 3.25 การเย็บตัวกระเป๋าเข้าด้วยกัน

3.4.5 ผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 3.26 ผลงานสำเร็จ

3.5 การศึกษาต้นทุนของกระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

กระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทยได้คิดราคาต้นทุนในกระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.8 แสดงต้นทุนกระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

| รายการ | ราคา/หน่วย | จำนวน | ราคารวม(บาท) |
|---|------------|-----------|--------------|
| 1. ผ้าแคนวาส | 140 | 2 เมตร | 280 |
| 2. ผ้าซับใน | 90 | 1 เมตร | 90 |
| 3. ซิป | 50 | 1 เส้น | 50 |
| 4. ห่วงตัว D | 10 | 2 ห่วง | 20 |
| 5. กระดาษชานอ้อย | 200 | 1 เมตร | 200 |
| 6. กาว | 80 | 1 กระป๋อง | 80 |
| 7. ด้ายเบอร์ 60 | 20 | 1 หลอด | 20 |
| 8. สายสะพาย | 160 | 1 เส้น | 160 |
| 9. ปรี้นดิจิตอล | 290 | 2 เมตร | 580 |
| ราคาวัสดุ (ต้นทุน) | | | 1,480 |
| ค่าแรง 5 วัน (ค่าแรงวันละ 300 บาท/ 8 ชั่วโมง) | | | 1,500 |
| กำไร 30 % | | | 894 |
| รวม | | | 3,874 |
| ราคาจำหน่าย = [ต้นทุน + ค่าแรง + (กำไร 30 %)] = (1,480 + 1,500 + 894) | | | |

จากตารางที่ 3.5 แสดงให้เห็นว่าราคาวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์กระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย มีราคาต้นทุนทั้งสิ้น 1,480 บาท และเมื่อได้คำนวณราคาขายบวกกำไรแล้ว มีราคาจำหน่ายที่ 3,874บาท ดังนั้นกระเป๋าลดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทยนี้ ผู้ศึกษาโครงการตั้งราคาจำหน่ายเริ่มต้นที่ใบละ 3,900 บาท

3.6 เก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.1. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาข้อมูลโครงการ เรื่องกระแสโลหิตไหลเวียนกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ผู้ศึกษาโครงการ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 50 คน โดยใช้สถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ และ ค่าเฉลี่ย โดยแบบสอบถามที่ใช้แบ่งข้อคำถามเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามทั่วไปเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบ ตรวจสอบสอบรายการ (check list) จำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย เพศ,อายุ,ระดับการศึกษา,อาชีพและ รายได้/เดือน

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์กระแสโลหิตไหลเวียนกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วน (Rating scale) แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ด้าน ลวดลายกราฟฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป่า, ด้านหน้าที่ใช้สอย, ด้านการใช้งาน และด้านการนำ ลวดลายกราฟฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 ข้อ และข้อเสนอแนะ

3.6.2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ผู้ศึกษาใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยในส่วนทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ สถิติวิเคราะห์ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง และส่วนของความ พึงพอใจที่มีต่อกระแสโลหิตไหลเวียนกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทยใช้ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย นำเสนอ ในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

3.6.2.1 ค่าร้อยละ ใช้ในการเปรียบเทียบสัดส่วนของชุดข้อมูล โดยใช้สูตร (สุรินทร์,2548)

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

| | | | |
|-------|---|-----|--------------------------------------|
| เมื่อ | P | แทน | ร้อยละ |
| | F | แทน | ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ |
| | n | แทน | จำนวนความถี่ทั้งหมด |

3.6.2.2 ค่าเฉลี่ย ใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนค่าเฉลี่ยที่ได้คำนวณได้ โดยใช้สูตรการจัดช่วงคะแนนด้วยวิธีการหาพิสัยและอัตราภาคชั้น ดังนี้ (ล้วนและอังคณา, 2538)

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{n}$$

| | | |
|-------|-----------|-------------------------------|
| เมื่อ | \bar{x} | แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต |
| | F | แทน ค่าความถี่ข้อมูลแต่ละชั้น |
| | x | แทน ค่าคะแนนระดับความพึงพอใจ |
| | n | แทน จำนวนทั้งหมด |

โดยมีหลักเกณฑ์กำหนดการให้คะแนนรับความพึงพอใจ

| | | | |
|---|-------|-------------------|------------|
| 5 | คะแนน | ระดับ ความพึงพอใจ | มากที่สุด |
| 4 | คะแนน | ระดับ ความพึงพอใจ | มาก |
| 3 | คะแนน | ระดับ ความพึงพอใจ | ปานกลาง |
| 2 | คะแนน | ระดับ ความพึงพอใจ | น้อย |
| 1 | คะแนน | ระดับ ความพึงพอใจ | น้อยที่สุด |

$$\begin{aligned} \text{การจัดช่วงรับความพึงพอใจ} &= \frac{\text{คะแนนต่ำสุด} - \text{คะแนนสูงสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

การแบ่งช่วงระดับความพึงพอใจ

| | | | |
|----------------|-------------|---------|----------------------------|
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 1.00 – 1.80 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 1.81 – 2.60 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อย |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 2.61 – 3.40 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจปานกลาง |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 3.41 – 4.20 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจมาก |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 4.21 – 5.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจมากที่สุด |

บทที่ 4

ผลศึกษาและอภิปรายผล

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทยผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด โดยใช้สถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย เพื่อนำมาอธิบายข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 ตอนต่อไปนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และนำเสนอในรูปแบบตรวจสอบรายการ (Check List) จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วย อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้/เดือน

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากลายแกะสลักไทย มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วน (Rating Scale) จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ ลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าคือสิ่งที่ใช้สวย ความสะดวกสบายในการใช้งาน การนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) จำนวน 4 ข้อ โดยสอบถามจาก นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และ รายได้/เดือน

ตารางที่ 4.1 แสดงค่า ความถี่ ร้อยละ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้/เดือน

n=100

| ข้อมูล | ความถี่ | ร้อยละ |
|-------------------------------|------------|------------|
| เพศ | | |
| ชาย | 51 | 51 |
| หญิง | 49 | 49 |
| รวม | 100 | 100 |
| อายุ | | |
| ต่ำกว่า 20 ปี | 8 | 8 |
| 21-30 ปี | 80 | 80 |
| 31-40 ปี | 8 | 8 |
| 41-50 ปี | 4 | 4 |
| 51-60 ปี | - | - |
| 60 ปีขึ้นไป | - | - |
| รวม | 100 | 100 |
| ระดับการศึกษา | | |
| ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. | 2 | 2 |
| มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. | 4 | 4 |
| อนุปริญญา/ปวส. | 12 | 12 |
| ปริญญาตรี | 79 | 79 |
| ปริญญาโท | 3 | 3 |
| ปริญญาเอก | - | - |
| รวม | 100 | 100 |

n=100

| ข้อมูล | ความถี่ | ร้อยละ |
|--------------------------|------------|------------|
| อาชีพ | | |
| นักเรียน/นักศึกษา | 68 | 68 |
| รับราชการ/ พนักงานราชการ | 8 | 8 |
| พนักงานรัฐวิสาหกิจ | 2 | 2 |
| ธุรกิจส่วนตัว | 13 | 13 |
| พนักงานเอกชน | 9 | 9 |
| อื่นๆ | - | - |
| รวม | 100 | 100 |
| รายได้/เดือน | | |
| ต่ำกว่า 10,000 บาท | 62 | 62 |
| 10,001-15,000 บาท | 21 | 21 |
| 15,001-20,000 บาท | 8 | 8 |
| 20,001-25,000 บาท | 5 | 5 |
| 25,001-30,000 บาท | - | - |
| มากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป | 4 | 4 |
| รวม | 100 | 100 |

จากตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน พบว่าเป็นเพศหญิง และชาย จำนวน 100 คน กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือ ช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี และช่วงอายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 8 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ อยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 79 และรองลงมาคือ อนุปริญญา/ปวส.คิดเป็นร้อยละ 12 มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 4 ปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 3 และต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 2 อาชีพส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 68 และรองลงมาคือธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 13 อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 9 พนักงานราชการ คิดเป็นร้อยละ 8 และอาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจคิดเป็นร้อยละ 2 ส่วนใหญ่มีรายได้/เดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 62 10,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 21 20,000-25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 5 และมากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 4

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าลดลายกราฟิกจากลายแกะสลักไทย มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วน (Rating Scale) จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ ลดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า หน้าที่ใช้สวย ความสะดวกสบายในการใช้งาน การนำลดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น

ตารางที่ 4.2 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าลดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ด้านลดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า

| ด้านลดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด | ค่าเฉลี่ย | ระดับความพึงพอใจ |
|--|-----------|-----|---------|------|------------|-------------|------------------|
| 1 ความคิดสร้างสรรค์ | 66 | 29 | 5 | - | - | 4.31 | มากที่สุด |
| 2 ลดลายมีความสวยงาม | 70 | 24 | 6 | - | - | 4.37 | มากที่สุด |
| 3 ลดลายมีความเหมาะสมกับรูปแบบทรงกระเป๋า | 60 | 33 | 7 | - | - | 4.53 | มากที่สุด |
| 4 ลดลายแปลกใหม่น่าสนใจ | 69 | 28 | 3 | - | - | 4.63 | มากที่สุด |
| รวม | | | | | | 4.46 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 4.2 พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านลดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า โดยรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าลดลายแปลกใหม่น่าสนใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ลดลายมีความเหมาะสมกับรูปแบบทรงกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ลดลายมีความสวยงาม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 และความคิดสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ในด้านเหตุผลในการซื้อกระเป๋า

| ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด | ค่าเฉลี่ย | ระดับความพึงพอใจ |
|---|-----------|-----|---------|------|------------|-------------|------------------|
| 1 ซื้อเพื่อใช้บรรจุของใช้ส่วนตัว | 69 | 22 | 9 | - | - | 4.60 | มากที่สุด |
| 2 ซื้อเพื่อใช้เป็นของฝากของที่ระลึก | 69 | 27 | 3 | 1 | - | 4.59 | มากที่สุด |
| 3 ซื้อเพื่อใช้งานได้หลายโอกาส | 58 | 35 | 7 | - | - | 4.51 | มากที่สุด |
| 4 ซื้อเพื่อใช้เป็นเครื่องเสริมบุคลิกภาพ | 60 | 30 | 10 | - | - | 4.50 | มากที่สุด |
| รวม | | | | | | 4.55 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 4.3 พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า โดยรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าซื้อเพื่อใช้บรรจุของใช้ส่วนตัว ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ซื้อเพื่อใช้เป็นของฝาก ของที่ระลึกค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 ซื้อเพื่อใช้งานได้หลายโอกาส ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และซื้อเพื่อใช้เป็นเครื่องเสริมบุคลิกภาพ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ด้านการใช้งาน

| ด้านการใช้งาน | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด | ค่าเฉลี่ย | ระดับความพึงพอใจ |
|---|-----------|-----|---------|------|------------|-------------|------------------|
| 1 กระเป๋าสามารถหยิบของได้ง่าย | 62 | 31 | 7 | - | - | 4.55 | มากที่สุด |
| 2 สายสะพายเหมาะสมต่อการใช้งาน | 58 | 32 | 9 | 1 | - | 4.46 | มากที่สุด |
| 3 ขนาดและสัดส่วนของกระเป๋ามีความเหมาะสม | 57 | 40 | 2 | 1 | - | 4.35 | มากที่สุด |
| 4 ความสวยงามของกระเป๋า | 62 | 35 | 3 | - | - | 4.56 | มากที่สุด |
| รวม | | | | | | 4.48 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านการใช้งาน โดยรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าความสวยงามของกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ กระเป๋าสามารถหยิบของได้ง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 สายสะพายเหมาะสมต่อการใช้งาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และขนาดและสัดส่วนของกระเป๋ามีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าผลผลิตจากโรงงานกระดาษไทย ด้านการนำผลผลิตที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่

| ด้านการนำผลผลิตที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด | ค่าเฉลี่ย | ระดับความพึงพอใจ |
|--|-----------|-----|---------|------|------------|-------------|------------------|
| 1 ผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอ | 53 | 37 | 9 | 1 | - | 4.42 | มากที่สุด |
| 2 เครื่องแต่งกาย เช่น เสื้อผ้า หมวก เข็มขัด | 51 | 40 | 9 | - | - | 4.42 | มากที่สุด |
| 3 บรรจุภัณฑ์ | 60 | 28 | 11 | 1 | - | 4.47 | มากที่สุด |
| รวม | | | | | | 4.43 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 4.5 พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบผลผลิตจากโรงงานกระดาษไทยบนกระเป๋า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านการนำผลผลิตที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่าบรรจุภัณฑ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอ และเครื่องแต่งกาย เช่น เสื้อผ้า หมวก เข็มขัด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ตามลำดับ

4.3 อภิปรายผล

โครงการพิเศษเรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ผู้ศึกษาโครงการพิเศษ สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

4.3.1 เพื่อศึกษากระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

ผู้ศึกษาโครงการพิเศษศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย โดยออกแบบภาพร่างความคิด SKETCH DESIGN ออกแบบจากลวดลายแกะสลัก เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบในลวดลายงานแกะสลักบนกระเป๋า และตั้งข้อคำถาม จำนวน 4 ข้อให้ผู้เชี่ยวชาญเลือก ได้แก่ ออกแบบจากลวดลายแกะสลัก การจัดวางลวดลาย ทรงกระเป๋า โทนสี และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบลวดลายกราฟิกบนกระเป๋าจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก จากนั้นสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และนำผลที่ได้มาประดิษฐ์กระเป๋า โดยมีข้อมูล ดังนี้

4.3.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรง

แรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ด้านความพึงพอใจจำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า ด้านการใช้งานกระเป๋า ด้านการนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และอภิปรายผลได้ ดังนี้

4.3.2.1 ด้านลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการออกแบบ ลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.46 พบว่าลวดลายแปลกใหม่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.63 สอดคล้องกับแนวคิดของ Ramon Anita (2553) ได้กล่าวถึง การคิดแบบเชิงสังเคราะห์ใหม่ (Synthesis) เป็นความคิดที่นำสิ่งที่มีอยู่เดิมมารวบรวมให้เกิดความคิดที่สร้างเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา เป็นการรวมงานแกะสลักเดิมแบบไทยและงานกราฟิกในแบบปัจจุบันเพื่อจะก่อให้เกิดลวดลายใหม่ เพิ่ม สี การจัดวาง ในรูปแบบปัจจุบันที่ได้รับความนิยม ด้วยตัวลวดลายกราฟิกมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น งานแกะสลักไทยที่นำมาทำเป็นลวดลายกราฟิกบนกระเป๋า อาจทำให้กลุ่มเป้าหมายมองว่าการนำงานแกะสลักฝัก และผลไม้ไทยมีความน่าสนใจแปลกใหม่ที่นำมาทำลวดลายกราฟิกบนกระเป๋า

4.3.2.2 ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.55 พบว่าซื้อเพื่อใช้บรรจุของใช้ส่วนตัว ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.60 สอดคล้องกับ วันทนี และอังคณา (2551) ได้กล่าวว่า รูปทรงกระเป๋าแบบถือ เป็นทรงที่ใช้ใส่เอกสาร ของใช้ที่ไม่ต้องการให้เสียรูปทรง ทรงนี้ โดยปกติจะออกแบบให้มีความคงตัว คงทนสูง มักจะเป็นทรงเหลี่ยม เพราะต้องใช้ใส่เอกสารสัญญาแล้วกระเป๋าทรงนี้ ฐานด้านล่างกว้าง มีพื้นที่ใส่ของเยอะ ดูแล้วเป็นสัดส่วนน่าใช้งาน ด้วยตัวกระเป๋ามีขนาดใหญ่พอสมควร และมีสายให้ใช้สองแบบ แบบสะพาย และแบบถือ ทางกลุ่มเป้าหมายจึงอาจจะใช้บรรจุสิ่งของ ของใช้ส่วนตัว

4.3.2.3 ด้านการใช้งานกระเป๋า พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ด้านการใช้งานกระเป๋า โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.47 พบว่าความสวยงามของกระเป๋า ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.56 สอดคล้องกับ Kristin Price (2560) กล่าวว่า ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีให้ดูน่าสนใจ งานออกแบบปัจจุบันนี้กระเป๋าได้พัฒนาอย่างมาก มีการคิดค้นกระเป๋ารูปทรง และลวดลายต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการใช้งาน มีขนาด และลวดลายหลายขนาดตามความเหมาะสม หรือตามจุดประสงค์ว่ากระเป๋านั้นสร้างขึ้นเพื่อ การใช้งาน และออกแบบน่าสนใจ เป็นที่จดจำได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติชัย (2560) การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดี ในยุคปัจจุบัน จะต้องออกแบบให้มีความเรียบง่าย เน้นถ่ายทอดความรู้สึกผ่านลายเส้นที่แสดงถึงความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ และตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เพราะเส้นแต่ละรูปแบบมีลักษณะในการแสดงความรู้สึกที่แตกต่างกัน ย่อมจะสื่อสารความรู้สึกให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกชอบได้ เช่นเดียวกับกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก ที่มีความโดดเด่นของลวดลายเป็นตัวผลักดันให้กระเป๋ามีความสวยงาม และดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.3.2.4 ด้านการนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการออกแบบ ลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋า ด้านการนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.43 พบว่าบรรจุภัณฑ์ ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.47 โดยสอดคล้องกับ วัชรินทร์ (2548) กล่าวว่า การเน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ว่าการพัฒนารูปลักษณ์ไปสู่สากลด้านเดียว ไม่เพียงพอสำหรับผู้บริโภคในการจดจำสินค้า ความแยบยลในการสอดแทรกวัฒนธรรมที่สั่งสมกันมานานเป็นทางออกที่ดีสำหรับการสร้างเอกลักษณ์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของเราให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การสร้างจุดเด่นแพคเกจจิ้งด้วยลายกราฟิก เป็นการวิเคราะห์ตัวผลิตภัณฑ์ที่สามารถสะท้อนออกมาบนแพคเกจจิ้งได้ เพื่อเป็นใช้เป็นแนวทางการออกแบบกลายเป็นลายเส้นบนแพคเกจจิ้งได้ ทั้งนี้ เพื่อให้ลูกค้าเห็นถึงจุดเด่น

ของผลิตภัณฑ์บนตัวกล่องได้ชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องสื่อสารเป็นข้อความยาวๆ บนกล่อง สอดคล้องกับ (ชัยรัตน์ 2548) การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้มีความสวยงามโดดเด่น มีลวดลายและลักษณะสัมพันธ์กับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์จะช่วยเพิ่มมูลค่าทำให้ได้รับความสนใจจากลูกค้าเพิ่มมากขึ้น การออกแบบกราฟิก คือการสร้างสรรค์งานสิ่งพิมพ์ภายนอกของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มกระดาษ กลุ่มกระดาษลูกฟูก และบรรจุภัณฑ์ต่างๆ ให้สามารถสื่อสาร และมีผลทางด้านจิตวิทยา ต่อผู้บริโภค กระตุ้นความรู้สึกของกลุ่มลูกค้าให้ต้องการเป็นเจ้าของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้นๆ และการออกแบบกราฟิกถือว่ามีความสำคัญต่อบรรจุภัณฑ์เป็นอย่างมาก โดยการออกแบบกราฟิกจะจัดวางภาพประกอบ ข้อความรายละเอียด ตลอดจนตรารับรองคุณภาพและอื่น ๆ ให้ความชัดเจนถูกต้องต่อผู้บริโภค ดังนั้น บรรจุภัณฑ์กับการออกแบบกราฟิกจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่นอกจากช่วยเพิ่มมูลค่า ทำให้สินค้าโดดเด่นน่าสนใจมากขึ้นแล้ว การออกแบบกราฟิกยังสร้างความน่าเชื่อถือ แสดงรูปแบบเฉพาะทำให้ผู้บริโภคจดจำได้ง่ายขึ้น



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาโครงการพิเศษ เรื่องการออกแบบกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ผู้ศึกษาโครงการพิเศษได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสามารถสรุปผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

5.1 สรุปผลวิจัย

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์

5.1.1.1 เพื่อศึกษากระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

5.1.1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์ กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

5.1.2 สรุปผลการวิจัย

5.1.2.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน กลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 80 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ อยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นละ 79 อาชีพส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 68 ส่วนใหญ่มีรายได้/เดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 16

5.1.2.2 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย 4 ข้อ ได้แก่ ด้านลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าด้านเหตุผลในการซื้อกระเป๋า ด้านการใช้งาน ด้านการนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่และข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น สรุปผลได้ดังนี้

1) ด้านลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบ ลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าด้านส่วนใหญ่มีความพึงพอใจด้านลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าด้านโดยรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าลวดลายแปลกใหม่น่าสนใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด

ที่สุด รองลงมาคือ ลวดลายมีความเหมาะสมกับรูปแบบทรงกระเป๋าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ลวดลายมีความสวยงาม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 และความคิดสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ตามลำดับ

2) ด้านเหตุในการซื้อกระเป๋า พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าซื้อเพื่อใช้เป็นของฝากของที่ระลึก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ซื้อเพื่อใช้บรรจุของใช้ส่วนตัว ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 ซื้อเพื่อใช้งานได้หลายโอกาส ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และซื้อเพื่อใช้เป็นเครื่องเสริมบุคลิกภาพ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ตามลำดับ

3) ด้านการใช้งาน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าความสวยงามของกระเป๋า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ กระเป๋าสามารถหยิบของได้ง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 สายสะพายเหมาะสมต่อการใช้งาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และขนาดและสัดส่วนของกระเป๋ามีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ตามลำดับ

4) การนำลวดลายกราฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าความบรรจุภัณฑ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอ และเครื่องแต่งกาย เช่น เสื้อผ้า หมวก เข็มขัด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ตามลำดับ

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาโครงการพิเศษ เรื่องการออกแบบกระเป๋า ลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย ผู้ศึกษาโครงการพิเศษมีข้อเสนอแนะ และการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้

5.2.1 ควรพัฒนาผลิตภัณฑ์ลวดลายกราฟิกจากลวดลายงานแกะสลักของไทย เพื่อเพิ่มมูลค่าและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น รองเท้า หมวก เฟอร์นิเจอร์ หรือ เครื่องตกแต่งภายในบ้าน เป็นต้น

5.2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากลวดลายงานแกะสลักของไทย ให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น ทั้งในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง วัสดุต่าง ๆ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบลวดลายที่หลากหลายมากขึ้น เช่น งานใบตอง งานเครื่องแขวนดอกไม้สดแบบไทย เป็นต้น เพื่อการส่งเสริมในการอนุรักษ์สืบทอดภูมิปัญญาให้คงอยู่กับชุมชนแพร่หลายในระดับประเทศและ สากลต่อไป



เอกสารอ้างอิง

- กীরติญา สอนเนย. (2555). การวาดภาพแพชชั่นและการออกแบบเสื้อผ้า. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. วาดศิลป์.
- กิตติชัย หวังวัฒนาพันธุ์. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ. บุ๊ค พอยส์.
- ครัววันดี. (2561). ลวดลายการแกะสลัก. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <http://www.wandeethaicooking.com>
- ชัยรัตน์ อัครวางกูร. (2548). การออกแบบให้โดนใจ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. วิทอินดีไซน์
- ณภัทร ทองแย้ม. (2552). การแกะสลักผักและผลไม้. กรุงเทพฯ. วาดศิลป์.
- ธวัชชัย เทียนประทีป. (2561). ผลิตภัณฑ์เครื่องหนังกระเป๋า. กรุงเทพฯ. วาดศิลป์.
- นฤดล จิตสกุล. (2561). พัฒนาลวดลายกราฟิกผ้าหม้อห้อมร่วมสมัย. โครงการงานพิเศษปริญญาตรี.
มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- บรรณวิชญ์ พุทธิเกษซ. (2558). การประยุกต์ลวดลายผ้าจากชุดจ้าวด้วยวิธีพิมพ์ระบบดิจิทัล
สำหรับชุดลำลองสตรี. โครงการงานพิเศษปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ประสพ ลีเหมือดถ้อย. (2544). เครื่องหนังพื้นฐาน. กรุงเทพฯ. โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- เพจโปร. (2563). สีพาสเทล. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.punpro.com>.
- ไพบูลย์ อมรประภา. (2554). ความหมายของการแกะสลัก. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://phaiboon01.wordpress.com>.
- ภคพรหมณ์ สุขเกษม. (2562). การพัฒนารูปแบบกระเป๋าด้วยลวดลายผ้าไหมผสมเปลือกหอยมุก.
โครงการงานพิเศษปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภาพเวกเตอร์. (2559). ลายกราฟฟิค. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.seesketch.com>,
- มณฑา จันทร์เกตุเสียด. (2541). วิทยาศาสตร์สิ่งทอเบื้องต้น. กรุงเทพฯ. หอรัตนชัยการพิมพ์.
- วัชรินทร์ จรุงจิตรสุนทร. (2548). หลักการและแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ. บริษัท
ไอ ดีไซน์จำกัด.
- วันทนีย์ ฤทธิธินยุทธ และ อังคณา เครือกลิ่น. (2551). การพัฒนารูปแบบกระเป๋าทดแทนด้วยใย
บวบโดยใช้เทคนิคการตัดต่อผ้า. โครงการงานพิเศษปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- วาโร เฟ็งส์วส์ดี. (2553). **สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.
- วรดา เดชพรหม. (2553). **เทคนิคการตกแต่งด้วยวิธีการเพ้นท์ผ้าใยถักของเคลือบสารสะท้อนน้ำ เพื่อผลิตกระเป๋า**. โครงการงานพิเศษปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ศักรินทร์ หงส์รัตนารกิจ. (2559). **แกะสลักเครื่องทลายรวงข้าว**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.facebook.com>
- สุทธาสินี สุทธินิยม. (2549). **ประวัติความเป็นมาของการแกะสลักผักและผลไม้**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <http://www.sutthasinee.page.tl>
- สุรรัตน์ ธีัญญเจริญ. (2554). **การตกแต่งกระเป๋าถือสตรีด้วยเทคนิคจับจิบ**. โครงการงานพิเศษปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- Art of Arm. (2562). **แกะสลักแคนตาลูป**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.youtube.com>,
- By Goods. (2559). **กระเป๋าคลัทช์**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.bygoods.com>.
- Christian Vierig. (2562). **กระเป๋า Crossbody**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.thestyleograph.com>
- COACH. (2561). **กระเป๋าคาดเอว**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://singapore.coach.com>
- Digitiv. (2561). **สีเอกรงค์**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.shutterstock.com>
- Humm and Guidara. (2554). **ทฤษฎีสี**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.sciencedirect.com>
- Jim Thompson. (2558). **กระเป๋าสะพาย Hobo bag**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.jimthompson.com>
- Jipathastore. (2563). **กระเป๋าคล้องมือ**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <http://www.jipathastore.com>
- King Power. (2559). **กระเป๋าเอกสาร**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.kingpower.com>

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- Krissanapa. (2560). **ลวดลายประยุกต์**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.facebook.com>
- Kristin Prce. (2560). **ประเภทกระเป๋า**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.snackonart.com>
- PRADA. (2564). **กระเป๋าเป้**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.prada.com/www/en.html>,
- RamonAnita. (2553). **fashion design with photoshop**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <http://thunpitcha.blogspot.com>
- Shanghai ProMega. (2559). **ประเภทของการพิมพ์ระบบดิจิทัล**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.facebook.com>
- Telecons Supply. (2559). **หนังเทียม**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.facebook.com>
- Thaidesinguru. (2562). **ลวดลายบนกระเป๋า**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก www.thaidesinguru.com
- Under Armour. (2560). **กระเป๋า Duffle bag**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.underarmour.co.th>
- Wandee. (2560). **แกะสลักฟักทองลายดอกกรีกเร่**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <http://www.wandeethaicooking.com>
- Wongnai. (2562). **กระเป๋าถือ**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564,
จาก <https://www.wongnai.com>
- ZARA. (2561). **กระเป๋าคล่องไหล่**. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.zara.com>.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ



ที่ อว ๐๖๕๒.๐๓/ ๕๖๖



คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๑๖๘ ถนนศรีอยุธยา เขตดุสิต กทม. ๑๐๓๐๐

๓ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณพายุ ดวงจรัส

ด้วย นายนนท์ ปาโต รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๕ และ นายพีรพัฒน์ หักขุนทด รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๗ - ๐ ระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร คหกรรมศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง) กำลังดำเนินการทำโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก โดยมี อาจารย์นীর คาวเจริญพร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณา เครื่องมือวิจัยให้กับนายนนท์ ปาโต และนายพีรพัฒน์ หักขุนทด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางปิยะธิดา สิทะวัฒนกุล)

คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์

โทร ๐๒ ๖๖๕ ๓๓๗๗ ต่อ ๕๖๕๒

โทรสาร ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๐๐



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์..มทร.พระนคร.โทร. ๐.๒๖๖๕.๓๘๘๘.ตึก ๕๖๕๒.....

ที่..ธว.๐๖๕๒.๐๓/๕๑๘๕.....วันที่ ๓๑ ธันวาคม ๒๕๖๔.....

เรื่อง...ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย.....

เรียน คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

ด้วย นายนนทนันท์ ปาโต รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๙ และ นายพีรพัฒน์ ทิกขุนทด รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๗ - ๐ ระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ต่อเนื่อง) กำลังดำเนินการทำโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก โดยมี อาจารย์นิอร ดาวเจริญพร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พิจารณาเห็นว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิงกาญจน์ พิชักขณา เป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเรียนเชิญบุคลากรในหน่วยงานของท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับนายนนทนันท์ ปาโต และ นายพีรพัฒน์ ทิกขุนทด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางปิยะชิตา สิทะวัตตนกุล)
คณะบดีคณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๘๘ ต่อ ๕๖๕๒

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๓/ ๕๑๕๗ วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ด้วย นายณนทนนท์ ปาโต รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๕ และ นายพิรพัฒน์ หิกขุนทด รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๗ - ๐ ระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร คหกรรมศาสตร์บัณฑิต (ต่อเนื่อง) กำลังดำเนินการทำโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าสุดลายกราฟิกจาก แรงบันดาลใจงานแกะสลัก โดยมี อาจารย์นิอร ดาวเจริญพร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พิจารณาเห็นว่า ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์ เป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเรียนเชิญบุคลากรใน หน่วยงานของท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับนายณนทนนท์ ปาโต และนายพิรพัฒน์ หิกขุนทด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางปิยะธิดา สีหะวิฒนกุล)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โทร. ๑-๒๖๖๕-๓๘๘๘ ต่อ ๕๖๕๒.....

ที่ ๑๖๕๒.๑๓/ ๕๖๘๘ วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๔.....

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย.....

เรียน อาจารย์วุฒิกลา จงจิตต์

ด้วย นายณนทนนท์ ปาโต รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๕ และ นายพีรพัฒน์ ทีกขุนทด รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๗ - ๐ ระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง) กำลังดำเนินการทำโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก โดยมี อาจารย์นิอร คาวเจริญพร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัยให้กับนายณนทนนท์ ปาโต และนายพีรพัฒน์ ทีกขุนทด

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

(นางปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล)
คณบดีคณะเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร โทร. ๐ ๒๖๖๕ ๓๘๘๘ ต่อ ๕๖๕๒.....

ที่ อว.๐๖๕๒.๐๓/ ๔๖๕๕ วันที่ ๕1 ธันวาคม ๒๕๖๔.....

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือวิจัย.....

เรียน อาจารย์ศักรินทร์ หงส์รัตนารกิจ

ด้วย นายณนทนนท์ ปาโต รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๔ และ นายพิรพัฒน์ หักขุนทด รหัสประจำตัวนักศึกษา ๑๒๖๓๖๐๗๐๔๐๑๓ - ๐ ระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร คหกรรมศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง) กำลังดำเนินการทำโครงการพิเศษ เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจาก แรงบันดาลใจงานแกะสลัก โดยมี อาจารย์นิอร ดาวเจริญพร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและคุณสมบัติเหมาะสม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณา เครื่องมือวิจัยให้กับนายณนทนนท์ ปาโต และนายพิรพัฒน์ หักขุนทด

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

(นางปิยะฉิตา สีหะวัฒน์กุล)
คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ





แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์

เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก

คำอธิบาย

กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก หมายถึง การนำลวดลายแกะสลักผักและผลไม้มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายกราฟิกและพิมพ์บนผ้าด้วยระบบดิจิทัล และนำมาตัดเย็บเป็นกระเป๋าทรงที่ออกแบบไว้ลายแกะสลักที่จะนำมาใช้ จะเป็นลวดลายพื้นฐานในการแกะสลักผักและผลไม้ และเครื่องเคียง ได้แก่ ลวดลายการแกะสลักพื้นฐาน ลายรวงข้าว ลายดอกข่า และลายบานชื่น เป็นต้น

คำชี้แจง

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก ผู้ศึกษาโครงการพิเศษขอความร่วมมือจากท่าน ในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ตามความคิดเห็นของท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและเป็นแนวทางใน กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก อันนำมาซึ่งการพัฒนา รูปแบบที่มีความเหมาะสม และความต้องการของตลาด

ขอขอบพระคุณที่กรุณาตอบแบบสอบถาม

นายณนทนนท์ ปาโต และ นายพีรพัฒน์ หีกขุนทด

นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ - นามสกุล

.....

เพศ.....อายุ.....ปี

วุฒิการศึกษา

.....

สถานที่ทำงาน

.....

ตำแหน่ง

.....

ความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญ

.....

ตอนที่ 2 คำถามแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อกระเป๋าลวดลายกราฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่มีความคิดเห็นตรงกับท่านมากที่สุด

1. ท่านมีข้อเสนอแนะ ปรับปรุง หรือแก้ไขแบบร่างความคิด การออกแบบ SKETCH DESIGN ลายกราฟิกจากลวดลายแกะสลัก จำนวน 8 ลาย เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบในลวดลายกราฟิกบนกระเป๋า (ในข้อที่ 3)


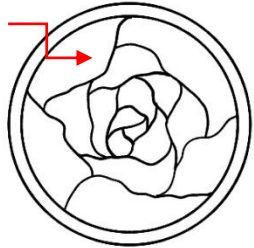

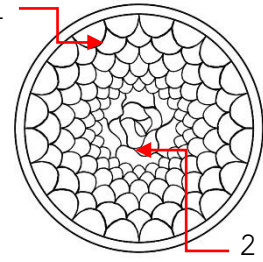

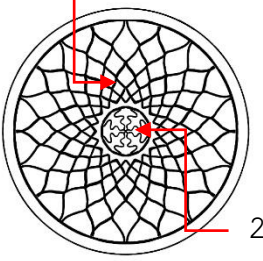
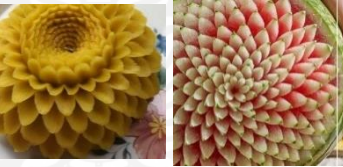
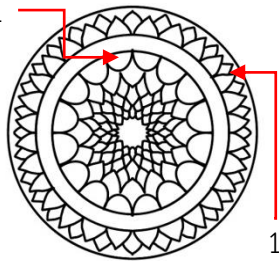

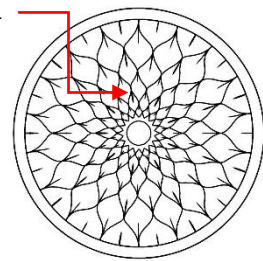
ข้อเสนอแนะ


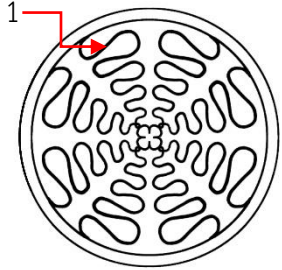

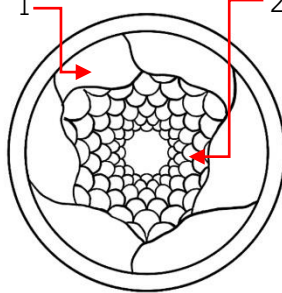

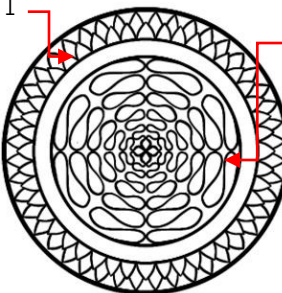
.....

เหตุผล

.....

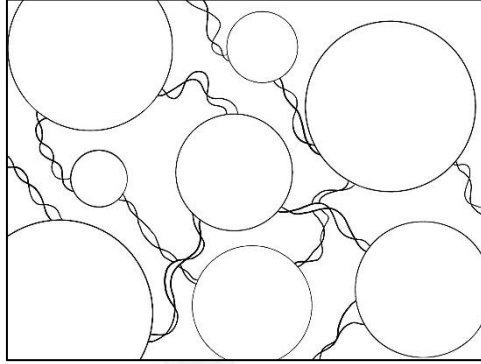
.....

| | | |
|---|--|---|
| <p>SKETCH DESIGN 1</p> <p>-1.กลีบกุหลาบ</p> |  <p>1.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 2</p> <p>-1.กลีบบานขึ้น</p> <p>-2.เกสรกลีบกุหลาบ</p> |  <p>1. 2.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 3</p> <p>-1.กลีบรวงข้าว</p> <p>-2.ลายริบบิ้น</p> |  <p>1. 2.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 4</p> <p>-1.กลีบบานขึ้น</p> <p>-2.กลีบรวงข้าว</p> |  <p>1. 2.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 5</p> <p>-1.กลีบดอกรักรั้ว</p> |  <p>1.</p> |  |

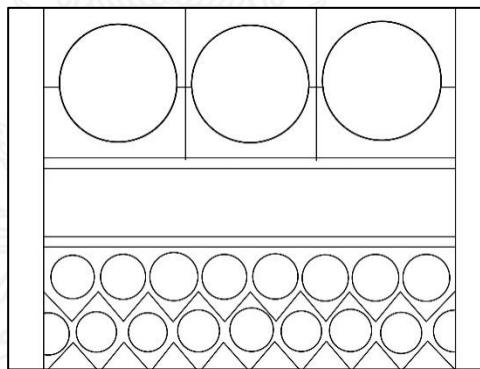
| | | |
|---|--|---|
| <p>SKETCH DESIGN 6</p> <p>-1.ลายริบบิ้น</p> |  <p>1.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 7</p> <p>-1.กลีบกุหลาบ</p> <p>-2.กลีบบานขึ้น</p> |  <p>1. 2.</p> |  |
| <p>SKETCH DESIGN 8</p> <p>-1.กลีบรวงข้าว</p> <p>-2.ลายริบบิ้น</p> |  <p>1. 2.</p> |  |

2. ท่านคิดว่าการนำองค์ประกอบลวดกราฟิกจากงานแกะสลักจัดวางในรูปแบบใด เพื่อให้เหมาะสมกับรูปทรงของกระเป๋า (ในข้อที่ 3)

การจัดวางแบบกระจาย



การจัดวางแบบการซ้ำ



เหตุผล

.....

.....

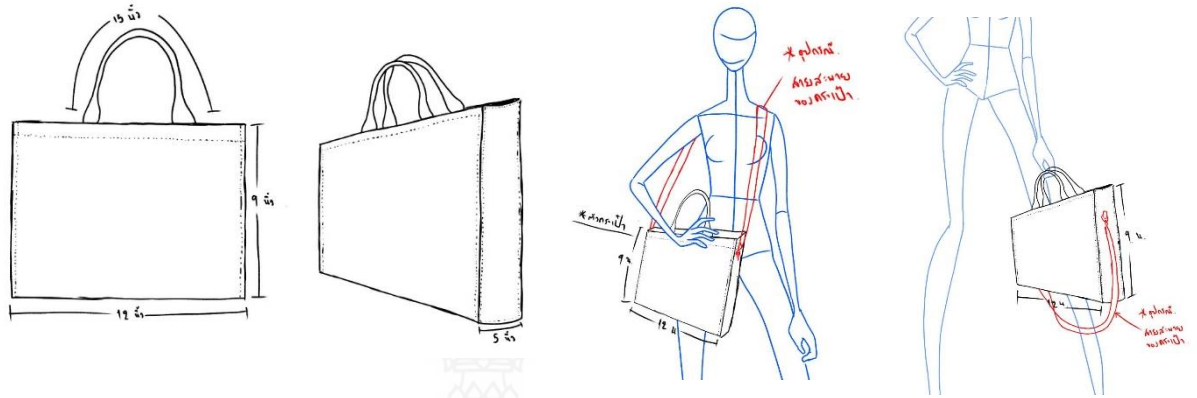
ข้อเสนอแนะ

.....

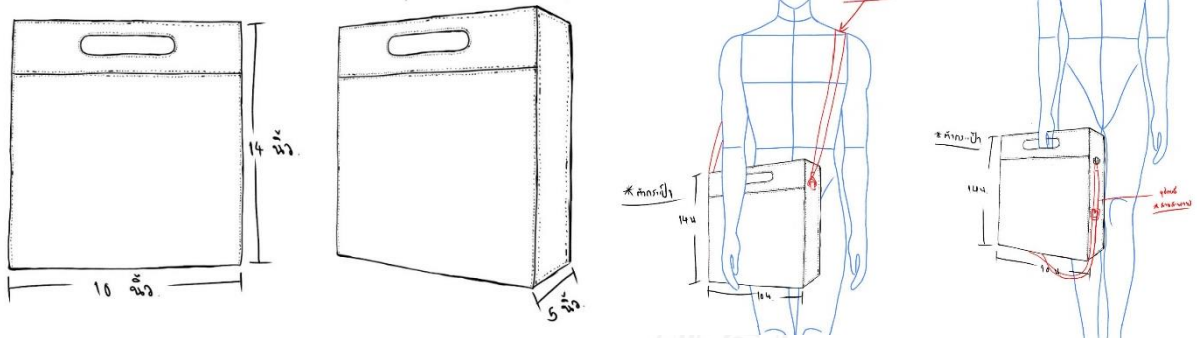
.....

3. ท่านคิดว่ากระเป๋าทรงใดมีความเหมาะสมในการตัดเย็บเป็นกระเป๋า และสอดคล้องกับ
 ลวดลายงานแกะสลักจากข้อ (1) เพื่อจัดวางลวดลายกราฟิกบนทรงกระเป๋า

กระเป๋าแบบ 1



กระเป๋าแบบ 2



เหตุผล

.....

.....

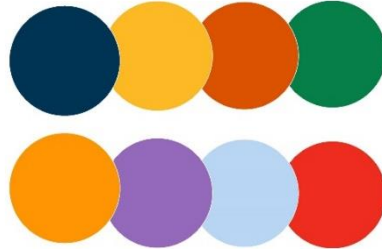
ข้อเสนอแนะ

.....

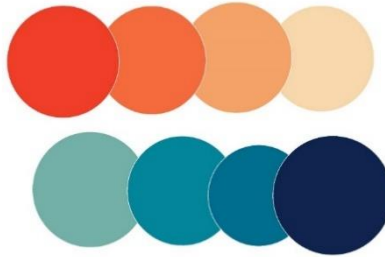
.....

4. จากลวดลายกราฟิกงานแกะสลักท่านคิดว่าควรใช้โทนสีในกลุ่มสีพาสเทลในกลุ่มสีใด เพื่อให้กระเป๋ามีความโดดเด่น ทันสมัย เหมาะสำหรับผู้บริโภคสินค้า แบบ Unisex

โทนสีพาสเทลที่ตรงกันข้าม



โทนสีพาสเทลที่เป็นเอกรงค์



เหตุผล

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

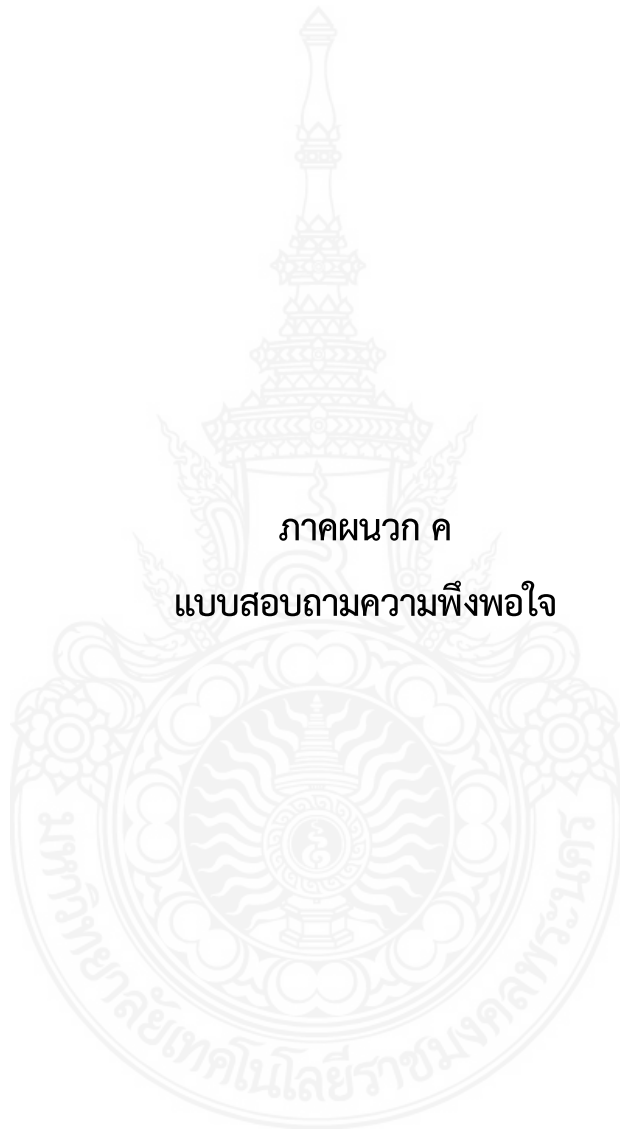
.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่กรุณาตอบแบบสอบถาม
 นายนนทพันธ์ ปาโต และ นายพีรพัฒน์ หีกขุนทด
 นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์
 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ภาคผนวก ค
แบบสอบถามความพึงพอใจ





แบบสอบถามความพึงพอใจ

เรื่อง กระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

คำอธิบาย

การออกแบบลวดลายกราฟฟิกจากลายแกะสลักไทย หมายถึง การนำลวดลายแกะสลักผักและผลไม้มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายกราฟฟิกและพิมพ์บนผ้าด้วยระบบดิจิทัล และนำมาตัดเย็บเป็นกระเป๋าทรงที่ออกแบบไว้ลายแกะสลักที่จะนำมาใช้ จะเป็นลวดลายพื้นฐานในการแกะสลักผักและผลไม้ และเครื่องเคียง ได้แก่ ลวดลายการแกะสลักพื้นฐาน เป็นต้น

คำชี้แจง แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ แบ่งข้อความออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 กระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

โปรดตอบแบบสอบถามทุกข้อตามความเป็นจริง หรือความคิดเห็นของท่าน ผู้ศึกษาโครงการพิเศษขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาสละเวลา และให้ความร่วมมือใน

ขอขอบพระคุณอย่างสูงที่ให้ความร่วมมือ

นายพนนันทน์ ปาโต

นายพีรพัฒน์ หีกขุนทด

นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

แบบสอบถามความพึงพอใจ

เรื่อง กระเป๋าลดแลกกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลักไทย

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง หน้าคำตอบและเติมคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านโปรดระบุให้ครบทุกข้อ

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ

ต่ำกว่า 20 ปี 21-30 ปี 31-40 ปี
 41-50 ปี 51-60 ปี 60 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.
 อนุปริญญา/ปวส. ปริญญาตรี
 ปริญญาโท ปริญญาเอก

4. อาชีพ

นักเรียน/นักศึกษา รับราชการ/ พนักงานราชการ
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ ธุรกิจส่วนตัว
 พนักงานเอกชน อื่นๆ โปรดระบุ.....

5. รายได้/เดือน

ต่ำกว่า 10,000 บาท 10,001-15,000 บาท
 15,001-20,000 บาท 20,001-25,000 บาท
 25,001-30,000 บาท มากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อกระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงาน
แกะสลักไทย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่มีระดับความคิดเห็นตรงกับท่านมากที่สุด เพียง
ข้อความเดียว

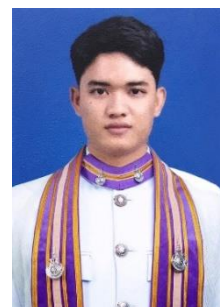
| ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อผลิตภัณฑ์ กระเป๋าลวดลายกราฟฟิกจากแรงบันดาลใจงานแกะสลัก ไทย | ระดับความพึงพอใจ | | | | |
|---|------------------|-----|-------------|------|----------------|
| | มาก ที่สุด | มาก | ปาน กลาง | น้อย | น้อย ที่สุด |
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. ด้านลวดลายกราฟฟิกจากงานแกะสลักไทยบนกระเป๋าลวดลาย | | | | | |
| 1.1 ความคิดสร้างสรรค์ | | | | | |
| 1.2 ลวดลายมีความสวยงาม | | | | | |
| 1.3 ลวดลายมีความเหมาะสมกับรูปแบบทรงกระเป๋าลวดลาย | | | | | |
| 1.4 ลวดลายแปลกใหม่น่าสนใจ | | | | | |
| 2. ด้านหน้าที่ใช้สอย | | | | | |
| 2.1 เพื่อใช้บรรจุของใช้ส่วนตัว | | | | | |
| 2.2 เพื่อใช้เป็นของฝากของที่ระลึก | | | | | |
| 2.3 ใช้งานได้หลายโอกาส | | | | | |
| 2.4 เพื่อใช้เป็นเครื่องเสริมบุคลิกภาพ | | | | | |
| 3. ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน | | | | | |
| 3.1 กระเป๋าสามารถหยิบของได้ง่าย | | | | | |
| 3.2 สายสะพายเหมาะสมต่อการใช้งาน | | | | | |
| 3.3 ขนาดและสัดส่วนของกระเป๋ามีความเหมาะสม | | | | | |
| 3.4 ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ | | | | | |
| 4. ด้านการนำลวดลายกราฟฟิกที่ได้มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ | | | | | |
| 4.1 ผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอ | | | | | |
| 4.2 เครื่องแต่งกาย เช่น เสื้อผ้า หมวก เข็มขัด | | | | | |
| 4.3 บรรจุภัณฑ์ | | | | | |

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ - สกุล

นายณนทนต์ ปาโต

อายุ

21 ปี

เกิดเดือนปีเกิด

5 กันยายน 2543

ที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 27 ซอย 22 โขกสามน 5

อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา 90110

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2564

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสงขลา

ปีการศึกษา 2562

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

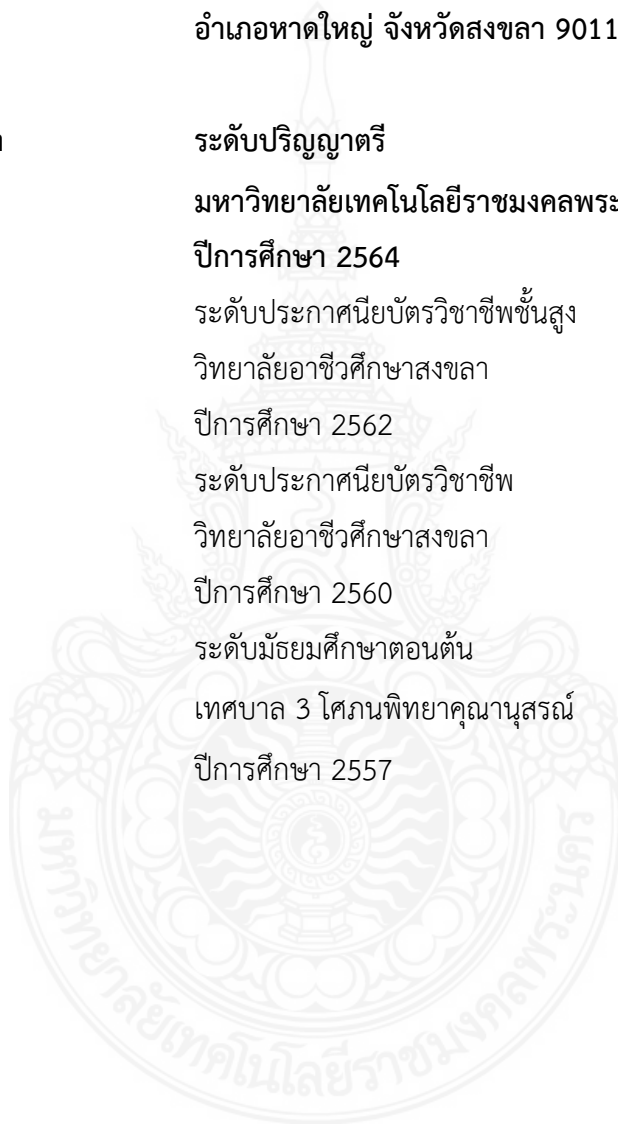
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสงขลา

ปีการศึกษา 2560

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เทศบาล 3 โศภนพิทยาคณานุสรณ์

ปีการศึกษา 2557



ประวัติผู้เขียน



ชื่อ - สกุล

นายพีรพัฒน์ หีกขุนทด

อายุ

22 ปี

เกิดเดือนปีเกิด

8 ธันวาคม 2542

ที่อยู่ปัจจุบัน

81 หมู่ 1 ตำบล คลองไผ่

อำเภอ สีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา

30340

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2564

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครราชสีมา

ปีการศึกษา 2562

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครราชสีมา

ปีการศึกษา 2560

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนนิคมมิตรวิทยาการ

ปีการศึกษา 2557

