

การออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง
จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง สไตร์สตรีทแวร์ ในยุค 80's
ณัฐพร ยิ่งยงวัฒนกุล¹, กฤษณา คงเลิศยศ^{2*}, พรรณษา บุนผาสุข³

Design of Clothing from Study of Streetwear Subculture in 80's by Technical Surface
Structure from Remnant Denim
Natthaporn Yingyongwattanakun¹, Krishna Konglertytot^{2*}, Pannasa Bubphasuk³

¹⁻² อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

¹⁻² Lecturer in Department of Fashion Design Program. Home Economic Technology. Rajamangala University of Technology Krungthep.

³ นักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

³ Fourth-year student, Fashion Design Program. Home Economic Technology. Rajamangala University of Technology Krungthep.

* Corresponding author. E-mail address: krish.krishsy@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้งจากโรงงานอุตสาหกรรมที่เหมาะสมกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's 2) เพื่อศึกษาการแต่งกายด้วยวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์สตรีทแวร์ (Streetwear) ในยุค 80's และศึกษาแนวโน้มแฟชั่น เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยในการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อเทคนิคการต่อผ้าเดนิม จำนวน 6 รูปแบบ ได้แก่ การตกแต่งด้วยการโบว์ (Boroboro) การตกแต่งด้วยการต่อผ้า (Patchwork) และไล่ไก่ (Rouleau work) การตกแต่งด้วยการเย็บปัก (Quilting) การตกแต่งด้วยจีบระบาย (Ruffles) การเดรปปิง ลายรวงผึ้ง (Draping) และการสาน 3 แกน (Triaxial mad weave) ได้รับ การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวนสามท่าน พบว่าการสาน 3 แกน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญสูงสุดคือ 4.8 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก แล้วจึงออกแบบเครื่องแต่งกายจากการศึกษาและวิเคราะห์ ประวัติศาสตร์แฟชั่น ในเรื่องวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's และการศึกษาแนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบันเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภค Generation z ผู้วิจัยได้ผนวกเอาแนวความคิดการแต่งกายสไตร์ฮิปฮอป (Hip hop) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมรองที่โดดเด่นในยุค 80's รวมเข้ากับเทรนด์ Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions จากบริษัท WGSN ออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายสตรีทแฟชั่นจำนวน 9 ชุด แล้วประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย จากการวิเคราะห์ผลในรูปแบบของความถี่และค่าเฉลี่ย โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามรวม 60 คน เก็บข้อมูลในรูปแบบความถี่ ชุดที่มีค่าความถี่พึงพอใจมากที่สุดสามอันดับแรก คือชุดที่ 5 มีค่าความถี่มากที่สุดจำนวน 38 ครั้ง รองลงมาคือชุดที่ 6 และชุดที่ 2 มีค่าความถี่ 32 ครั้งและ 28 ครั้ง ตามลำดับ แล้วจึงนำมาตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

คำสำคัญ: วัฒนธรรมรอง, สตรีทแวร์, เดนิมเหลือทิ้ง, การสาน 3 แกน, การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study with creating textures from remnant denim from industrial plants that is suitable for designing streetwear clothing style in the 80's era. 2) To study the Subculture of streetwear clothing style in the 80's era and study fashion trends forecast to use in designing that suit the target group. By evaluating the opinions of experts There are 6 styles of denim fabric joining techniques such as Boroboro, Patchwork and Roulean work, Quilting, Ruffles, Draping, and Triaxial mad weave were evaluated by three experts. It was found that Triaxial mad weave had the highest mean satisfaction from experts, which was 4.8, in the very good range. Then the clothing is designed through study and analysis fashion history in the subject of subculture, streetwear style in the 80's and the study of fashion trends forecast to use in designing clothing that suitable for Generation Z. The researcher has integrated the concept of Hip hop style clothing which was a prominent subculture in the 80's, combined with the trend of womenswear forecast A/W 24/25: Inter-Actions from WGSN, designed into 9 sets of street fashion clothing. Then the satisfaction of the target group was assessed by the analysis of results in the form of frequencies and averages. There were a total of 60 people responding to the questionnaire. Data were collected in frequency form. The top three sets with the most satisfactory frequency values are Set 5, which has the highest frequency value of 38 times, followed by Set 6 and Set 2, which have the frequency value of 32 times and 28 times, respectively, and then will be eliminated to sewn into a prototype product

Keywords: Subculture, Streetwear, Remnant Denim, Triaxial mad weave, Fashion Design

บทนำ

โลกแห่งแฟชั่น เป็นที่รู้จักในด้านการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและแนวโน้มที่ไม่อาจคาดเดาได้ และจากผลกระทบของกระแส “Fast Fashion” ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับกระแสสตรีทแฟชั่น เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้นำทางแฟชั่น ที่มักใช้การแต่งกายที่เป็นอิสระและไร้ขอบเขตเพื่อแสดงความเป็นปัจเจกบุคคล และเพื่อสร้างความโดดเด่นในสังคม จึงเป็นแรงกระตุ้นทางการตลาดของผู้ผลิตเพื่อสร้างยอดขายให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการซื้อมากยิ่งขึ้นจนการซื้อเสื้อผ้ากลายเป็นกระแสมากกว่าการมองถึงอรรถประโยชน์ที่แท้จริง จนกระทั่งปัญหาขยะในอุตสาหกรรมแฟชั่น ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระดับโลก เนื่องจากอุตสาหกรรมนี้ ถูกระบุว่า เป็นอุตสาหกรรมที่ก่อให้เกิดมลพิษเป็นอันดับต้นๆ คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมนี้ ปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์สูงถึงประมาณ 1.2 พันล้านตันต่อปี รวมถึงสร้างขยะจำนวนมหาศาล (ไทยรัฐ, 2566)

แม้ในปัจจุบันจะมีการลงนามความร่วมมือในกฎบัตรสหประชาชาติด้านอุตสาหกรรมแฟชั่น (Fashion Industry Charter for Climate Action) ของแบรนด์แฟชั่น ขึ้นกว่า 90 แบรนด์ ให้มีแนวทางปฏิบัติร่วมกัน ได้แก่ การใช้พลังงานที่

ไม่ทำให้เกิดคาร์บอนไดออกไซด์ในกระบวนการผลิต การเลือกวัสดุที่เป็นมิตรสิ่งแวดล้อมและอย่างยั่งยืน การขนส่งคาร์บอนไดออกไซด์ต่ำ เสริมสร้างการรับรู้ของผู้บริโภคเพิ่มขึ้น โดยในรายงานความคืบหน้า ของ UNFCCC ในปี 2023 จากกรณีศึกษา แบรินด์ Adidas และ H&M มีการรายงานข้อมูลตรงกันในเรื่องของ การใช้วัตถุดิบจากบริษัทภายนอก จึงไม่สามารถควบคุมผลกระทบที่เกิดขึ้นจากแหล่งผลิตวัตถุดิบได้มากนัก (UNFCCC, 2023)

ส่งผลให้ในปัจจุบัน กระแสการออกแบบเพื่ออนาคตที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบอย่างยั่งยืน จึงทำให้โลกแห่งแฟชั่นในปัจจุบัน อยู่ในช่วงการปรับตัวระหว่าง Fast fashion ไปสู่แนวทางการออกแบบที่ยั่งยืน ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และสนับสนุนการใช้งานทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ จนเกิดเป็นแนวคิด Circular Fashion หรือ “แฟชั่นหมุนเวียน” เป็นวิธีที่มุ่งเน้นการลดปริมาณขยะและทรัพยากรที่ใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่น ไปจนถึงการใช้วัสดุและกระบวนการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการผลิตวัตถุดิบที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยแนวคิด แฟชั่นหมุนเวียน (Circular fashion) ประยุกต์สู่งานออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นโดยใช้เศษ denim ที่เหลือจากโรงงานอุตสาหกรรมในการออกแบบเนื่องจากผ้ายีนส์หรือเดนิม เป็นวัตถุดิบจากเส้นใยธรรมชาติ ที่ต้องผ่านกระบวนการที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมหลายขั้นตอน ตั้งแต่การปลูกฝ้าย การปั่นด้าย เข้าสู่กระบวนการทอ การย้อมสี และการตกแต่งด้วยสารเคมี เพื่อให้ได้ผืนผ้าที่มีความคงทนแข็งแรง และเดนิม ยังเป็นวัตถุดิบที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ในวงการแฟชั่นในช่วงยุค 80's มีบริษัทผู้ผลิตยีนส์ชื่อดัง เช่น Levi's, Wrangler, และ Lee ที่เป็นผู้นำของการแข่งขันทางสตรีทแฟชั่น ในสไตล์ต่างๆ ตามความนิยมของกลุ่ม ตั้งแต่ ฮิปปี, พังก์, ร็อก, กรันท์ และ ฮิปฮอป จนเป็นที่มา ของวัฒนธรรมรอง (Subculture) นอกจากนี้ยังเป็นช่วงเวลาที่ดีไซน์เนอร์แบรนด์จำนวนมาก ได้เริ่มนำผ้าเดนิมมาใช้ในการคอลเลกชัน เช่น Calvin Klein และ Armani จึงนับได้ว่าเป็นยุคเริ่มแรกที่ยีนส์หรือเดนิมได้กลายเป็นสินค้าหรูหรา ดังนั้นการนำเศษเดนิมที่เหลือจากโรงงานอุตสาหกรรม ผสมผสานกับเทคนิคการต่อผ้าที่เหมาะสมกับโครงสร้างของเสื้อผ้า สตรีทแวร์ ในยุค 80's เพื่อเป็นการลดการใช้ทรัพยากรใหม่ ให้ใช้งานทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นทางเลือกของการสร้างผิวสัมผัสใหม่ จากวัตถุดิบเดิม ที่สามารถใช้เป็นตัวเลือกของอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคตได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้งจากโรงงานอุตสาหกรรม ที่เหมาะกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสไตล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's
2. เพื่อศึกษาการแต่งกายด้วยวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์สตรีทแวร์ (Streetwear) ในยุค 80's และศึกษาแนวโน้มแฟชั่น เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้น การออกแบบเครื่องแต่งกายจากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's ด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการศึกษา/วิธีการวิจัย

การออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง สไตร์สตรีทแวร์ ในยุค 80's มีวิธีการศึกษา ต่อไปนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะและโครงสร้างของผ้าเดนิม และเทคนิคต่างๆที่สามารถนำมาใช้ในการต่อผ้า

2. การศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's เปรียบเทียบกับแนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการตัดต่อผ้า การออกแบบแพทเทิร์นและการออกแบบแฟชั่น ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในสายอาชีพที่เชี่ยวชาญมากกว่า 5 ปี ขึ้นไป ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ของผืนผ้า ลวดลายและผิวสัมผัส เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบภาพร่าง

2.1.2 กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มเป้าหมาย อายุ 18-32 ปี จำนวน 60 คน คัดเลือกโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ของการออกแบบด้วยภาพร่าง เพื่อคัดเลือกชุดที่สามารถนำมาตัดเย็บได้จริง

2.2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งประกอบด้วย แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง สไล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ผล

2.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ผล

2.4 ออกแบบภาพร่างเสื้อผ้า สไล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ของผืนผ้า ลวดลายและผิวสัมผัส

2.5 ประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อผ้า สไตล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's จากภาพร่างโดยกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ และวิเคราะห์ผลในรูปแบบความถี่ เพื่อคัดเลือกภาพร่างที่มีผลการประเมินความพึงพอใจสูงที่สุดสามลำดับแรก เพื่อจัดทำเสื้อผ้าต้นแบบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อการวิเคราะห์ลวดลายและผิวสัมผัส ของผ้าเดนิม ประกอบด้วยชิ้นผ้าตัวอย่าง ที่ผ่านการทดลองการใช้เทคนิคการต่อผ้า โดยแบ่ง คำถามออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ ชื่อ – สกุล เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานที่ทำงาน และความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญ

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อเทคนิคการต่อผ้าเดนิม จำนวน 6 รูปแบบ ได้แก่ การตกแต่งด้วยการโบโร (Boroboro) การตกแต่งด้วยการต่อผ้า (Patchwork) และไล่โก (Rouleau work) การตกแต่งด้วยการเย็บสัก (Quilting) การตกแต่งด้วยจีบระบาย (Ruffles) การเดรปปิง ลายรวงผึ้ง (Draping) และ การสาน 3 แกน (Triaxial mad weave) และวิเคราะห์ผลในรูปแบบของค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) เป็นระดับความพึงพอใจ แบ่งเป็น 5 ระดับ ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 5 หมายความว่า พึงพอใจมากที่สุด ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 4 หมายความว่า พึงพอใจมาก ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 3 หมายความว่า พึงพอใจปานกลาง ให้ค่าน้ำหนัก เท่ากับ 2 หมายความว่า พึงพอใจน้อย ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 1 หมายความว่า พึงพอใจน้อยที่สุด โดยมีรายการประเมิน ดังนี้

ข้อที่ 1 ความเหมาะสมของเทคนิคเมื่อนำมาใช้กับแนวคิด Circular Fashion

ข้อที่ 2 รูปแบบของเทคนิคมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้งานได้จริง

ข้อที่ 3 เทคนิคที่ใช้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นเสื้อผ้าแฟชั่น

ข้อที่ 4 ความสวยงามของลวดลายและผิวสัมผัสที่ได้รับ

ข้อที่ 5 ความคงทนของเทคนิคการต่อผ้า

2. แบบสอบถามการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อวิเคราะห์เชิงสถิติ ด้านรูปแบบของแบบร่างที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ ตามกระแสนิยมแฟชั่น จำนวน 60 คน นำข้อมูลที่ได้มาสรุป และวิเคราะห์ผลในรูปแบบของค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) เป็นระดับความพึงพอใจแบ่งเป็น 5 ระดับ ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 5 หมายความว่า พึงพอใจมากที่สุด ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 4 หมายความว่า พึงพอใจมาก ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 3 หมายความว่า พึงพอใจปานกลาง ให้ค่าน้ำหนัก เท่ากับ 2 หมายความว่า พึงพอใจน้อย ให้ค่าน้ำหนักเท่ากับ 1 หมายความว่า พึงพอใจน้อยที่สุด โดยมีรายการประเมิน ดังนี้

ข้อที่ 1 รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ

ข้อที่ 2 การออกแบบสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อายุ 18-32 ปี

ข้อที่ 3 การตกแต่งเสื้อผ้าเหมาะสมกับแรงบันดาลใจ

ข้อที่ 4 วัสดุมีความเหมาะสมกับงานออกแบบ

ข้อที่ 5 รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกันเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบ

ข้อที่ 6 ความพึงพอใจต่อการออกแบบในภาพรวม

หลังจากการประเมินความพึงพอใจของรูปแบบแบบร่างคอลเลกชั่นโดยภาพรวมแล้ว ให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกรูปแบบชุดที่
พึงพอใจจำนวน 3 แบบจาก 9 โดยประเมินความพึงพอใจของความถี่แบบเพื่อนำไปตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง จำนวน 3 ชุด

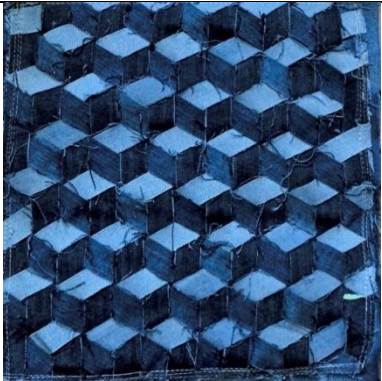
ผลการศึกษา

จากการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์สตรีท ในยุค 80's ด้วย
เทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง สามารถนำมาทดลองการสร้างผิวสัมผัสบนผืนผ้า และออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายโดย
มีผลการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาเทคนิคการต่อผ้า และผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน สามารถวิเคราะห์และสรุปผลได้ดังนี้
- ตารางที่ 1** ตารางแสดงผลสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเทคนิคการตกแต่งผ้าจากเศษเดนิมทั้ง 6 เทคนิค

ลำดับ	เทคนิคการต่อผ้าเดนิม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	 การตกแต่งด้วยการโบโร (Boroboro)	4.70	0.46	มากที่สุด
2	 การตกแต่งด้วยการต่อผ้า (Patchwork) และไส้ไก่ (Roulean work)	4.20	0.86	มาก

ลำดับ	เทคนิคการต่อผ้าเดนิม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3	 การตกแต่งด้วยการเย็บสัก (Quilting)	4.50	0.57	มาก
4	 การตกแต่งด้วยจีบระบาย (Ruffles)	4.50	0.57	มาก
5	 การเดรปปิ้ง ลายรวงผึ่ง (Draping)	3.50	0.57	ปานกลาง

ลำดับ	เทคนิคการต่อผ้าเดนิม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
6	 การสาน 3 แกน (Triaxial mad weave)	4.80	0.11	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ตารางแสดงผลสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเทคนิคการตกแต่งผ้าจากเศษเดนิมทั้ง 6 เทคนิค พบว่า การสาน 3 แกน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด คือ 4.8 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$ S.D. = 0.46) รองลงมาคือการตกแต่งด้วยการโบว์ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.7 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.46) การตกแต่งด้วยการเย็บสัก และการตกแต่งด้วยจิบระบาย มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากันคือ 4.5 อยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.57) และการเตรปั้ง ลายรวงผึ้ง มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในน้อยที่สุด คือ 3.8 อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.57)

2. การศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมรอง (Subculture) สไต์ล สตรีทแวร์ ในยุค 80's กับแนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภค

2.1 การศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมรอง (Subculture) สไต์ล สตรีทแวร์ ในยุค 80's

จากหนังสือ THE CAMBRIDGEGLOBAL HISTORY OF FASHION From the Nineteenth Century to the Present volume ii ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ที่เกิดขึ้นในระบบแฟชั่นระดับโลกหลัง สงครามโลก ครั้งที่ 2 ไว้ดังนี้ 30 ปี หลังเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงปี ค.ศ. 1980 การเพิ่มขึ้นของแฟชั่นญี่ปุ่นส่งสัญญาณถึงความเสื่อมถอยของศูนย์กลางแฟชั่นของโลกตะวันตก จนกระทั่งในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจจีน และการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ได้นำไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “สินค้าผลิตในประเทศ” ทำให้องค์ประกอบของโลกแฟชั่นเกิดความผันผวนสูง การผลิตและการบริโภคไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เกิดเป็นกระแส Fast fashion เป็นการแต่งกายที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสนองความต้องการในทันทีโดยทุกคนสามารถสร้างสรรค์สไตล์ของตัวเองได้

วัฒนธรรมรอง หรือ Subculture เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติของเยาวชน ที่ต้องการจะออกจากขนบแบบดั้งเดิม ซึ่งไม่ได้มีกฎตายตัวใดๆ ที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า วัฒนธรรมรองควรเป็นอย่างไร และควรปฏิบัติตัวอย่างไร แต่เมื่อสืบค้นลงลึกแล้ว จะสังเกตได้ว่าวัฒนธรรมรองในช่วง ปี 1980 มีความผูกพันกับดนตรี จนยากจะแยกออกจากกัน ไม่ว่าจะเป็น สไต์ลร็อก (Rock)

พังค์ (Punk) ป๊อป (Pop) นิวเวฟ (New wave) หรือฮิปฮอป (Hip hop) สไตล์ดนตรีที่มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น และสร้างกระแสติดตามด้วยประเด็นของรายละเอียดของแฟชั่นถูกกำหนดขึ้น ผ่านมิวสิกวิดีโอเพลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านทางสถานีโทรทัศน์เพลง MTV ที่เปิดตัวในปี 1981 ทำให้แฟชั่นที่เกี่ยวข้องกับวงการเพลงเป็นที่รู้จักมากขึ้นกว่าเดิม

สไตล์แฟชั่นของแร็ปและฮิปฮอป ได้รับแรงบันดาลใจจากชุดสีดำแนวสตรีทของคนเมือง คู่กับรองเท้ากีฬาแบรนด์เนมที่ผสมผสานกับชุดวิ่ง พร้อมหมวก Kangol และเครื่องประดับทองคำหนักโต ใช้รายละเอียดของชาวแอฟริกันบางส่วน เช่น ผ้าคลุมแบบแอฟริกัน (Kente cloth) เป็นแฟชั่นถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับการแร็ปและฮิปฮอป ซึ่งเนื้อเพลงมักอ้างอิงถึงแบรนด์และดีไซน์เนอร์คนโปรด (The history of modern fashion : p 350) และจากการเปลี่ยนแปลงทางการตลาดและการจัดจำหน่ายสินค้าแฟชั่นที่ได้รับความนิยมในช่วงทศวรรษ 1970 และ 1980 ได้ปูทางไปสู่ระบบแฟชั่นที่ถูกแยกออกจากกันในศตวรรษที่ 21 คือแบรนด์หรูระดับโลกสำหรับคนรวยชั้นสุดยอด และเครื่องแต่งกายเลียนแบบและแฟชั่นราคาถูกที่ใช้แล้วทิ้งในชีวิตประจำวันสำหรับทุกคน ดังนั้นจะสามารถ สรุปกรอบการออกแบบได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปกรอบการออกแบบที่ได้จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's

องค์ประกอบการออกแบบ	กรอบการออกแบบ
แนวคิด	เครื่องแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสวัฒนธรรมรองทางด้านดนตรี แนวสตรีทฮิปฮอป
คำสำคัญ	Hip hop, black urban street, MTV, “gangster” looks
โครงร่างเงา	Loose, running suits, dropped waists pants
สี	ดำ (Black), ทอง (Gold) , เทา (Gray)
รายละเอียด	oversized print and logos, large items of jewelry, baseball caps
วัสดุ	Jersey, sneakers, Jeans

2.2 แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภค

Fashion Trend Forecast คือ การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นที่อาจกลายเป็นกระแสในอนาคต โดยทั่วไปในการออกแบบแฟชั่น แต่ละคอลเลกชัน จะเป็นการออกแบบล่วงหน้าสำหรับฤดูกาลถัดไป เนื่องจากในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น ที่ต้องใช้ระยะเวลาในการผลิตสินค้าอย่างน้อย 3-6 เดือนหลังจากการออกแบบ จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักออกแบบแฟชั่นล้วนแต่ต้องคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตของช่วงเวลาที่จะใช้ในการขายสินค้าแฟชั่นเหล่านั้น

ผู้วิจัยได้ศึกษา Fashion Trend Forecast ประจำฤดูกาล Autumn/Winter ปี ค.ศ. 2024-2025 เพื่อนำมาประกอบกับผ้าเดนิมที่ผ่านการประเมินเทคนิคการต่อผ้า 3 อันดับแรก ออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายสตรีทแฟชั่น ในยุค 80's โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกแนวโน้มแฟชั่น ที่จะนำมาเสริมในการออกแบบให้เข้ากับผู้บริโภค ดังนี้

2.2.1 มืองค์ประกอบการออกแบบที่สอดคล้องกับแนวคิด แฟชั่นหมุนเวียน (Circular fashion) และการตกแต่งผ้าหรือผิวสัมผัสด้วยเทคนิคการสานในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.2.2 มีแนวคิดและองค์ประกอบที่สอดคล้องกับโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's โดยใช้เทคนิคการเย็บตกแต่งผ้าจากวัสดุเหลือทิ้ง ในรูปแบบที่เป็นกระแสอยู่ในปัจจุบันทั้งในเรื่องของ รูปร่าง รูปทรงไปจนถึงลวดลายในการออกแบบ

จากการศึกษาแนวโน้มแฟชั่น จากหลากหลายผู้กำหนดเทรนด์ (Trend setter) พบว่า แนวโน้มแฟชั่นที่เป็นไปตามเกณฑ์การคัดเลือก คือ การคาดการณ์ A/W 24/25 ของ WGSN ซึ่งเป็นหนึ่งในบริษัทผู้กำหนดเทรนด์แฟชั่น ที่มีอิทธิพลต่อนักออกแบบแฟชั่นระดับโลก ได้ทำการวิเคราะห์ สถานการณ์ต่างๆ ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งในด้านสังคม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม การเมือง เศรษฐกิจ และความคิดสร้างสรรค์ หนึ่งในแนวโน้มแฟชั่นหลักที่สอดคล้องกับแนวคิดหลักของการวิจัยฉบับนี้ คือ เทรนด์ Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions ที่ขับเคลื่อนโดยกระแสสังคมและการเมือง ผ่านสภาพวิกฤตการณ์ต่างๆ ที่หลากหลาย ที่ผู้บริโภคได้พบเจอ ทำให้ผู้บริโภคเริ่มหันกลับไปมอง วัฒนธรรมย่อยที่เคยถูกมองข้าม การออกแบบใหม่ที่สร้างแรงบันดาลใจจากการวิเคราะห์อดีต เคารพการผสมผสานวัฒนธรรม และการเป็นปัจเจกบุคคลอย่างแท้จริง ลักษณะของงานฝีมือที่ปรากฏจะมีองค์ประกอบที่ไม่เข้ากัน แต่จะถูกควมรวมเข้าด้วยกันด้วยวิธีที่ทำให้ประหลาดใจ ซึ่งในขณะเดียวกัน เราจะได้เห็นแบรนด์และผู้บริโภคต่างชื่นชอบของเหลือใช้ โดยใช้ทั้งวัสดุ และส่วนผสมที่ถูกทิ้งหรือเหลือใช้ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่เติมเต็มความไม่สมบูรณ์

กลุ่มสีที่ ถูกนำเสนอในแนวโน้มแฟชั่นหลัก ของเทรนด์ Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions คือสีในกลุ่มที่แสดงถึงความกบฏ และอารมณ์ที่มีดมนเป็นศูนย์กลาง โดยจะเน้นหลักที่สีดำ (Black) และสีแดงเข้ม (Crimson) แล้วเสริมด้วยสีเข้มอื่นๆ เช่น สีเมล็ดกาแฟ (Ground coffee) สีแดงน้ำแครนเบอร์รี่ (Cranberry Juice) และสีน้ำเงินเข้ม (Midnight blue) สะท้อนถึงความสำคัญของวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรือง ตลอดจนอิทธิพลของงานฝีมือ

จากแนวคิดของแนวโน้มแฟชั่นหลัก Inter-Actions ยังส่งผลแนวโน้มแฟชั่นรอง คือ Re-Traditional หรือประเพณีใหม่ ที่ต้องการสื่อสารถึง รูปลักษณ์ของแรงบันดาลใจที่ได้จากมรดกทางวัฒนธรรม ผ่านงานฝีมือ การตัดปะ ความสนุกสนานทางด้านสุนทรียศาสตร์

ทิศทางการออกแบบในแนวโน้มแฟชั่นรอง : การเพิ่มความสุขสนุกสนานให้กับลายตารางและลายทางแบบดั้งเดิม ด้วยสีเส้นที่สดใ ส การสร้างสัดส่วนแบบใหม่และการสลายโครงสร้างของรูปทรง ประกอบกับความยั่งยืน ที่แนะนำให้ใช้ผ้า และส่วนประกอบในสโตร์วินเทจ นำไปใช้กับการตัดเย็บร่วมสมัย ค้นหาเทคนิคที่ทำให้การผลิตของเสียเป็นศูนย์ (Zero waste) โดยใช้ผ้าหมดทั้งผืน หรือใช้ความคิดสร้างสรรค์กับสินค้าค้างสต็อก โดยเทรนด์ได้รับรู้ ส่วนประกอบของเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกัน ได้แก่ Coats, Jackets, Denim, Shirt, Trousers, Skirts

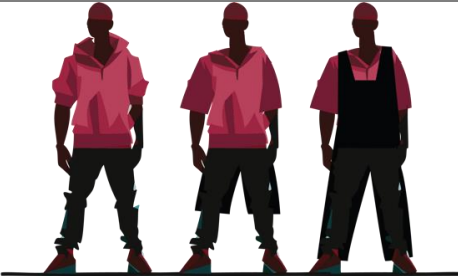
ในด้านการใช้ผ้าเดนิมของแนวโน้มแฟชั่นรองกลุ่มนี้ มีการพูดถึง พื้นผิวแบบสุดโต่ง (Extreme Surface) ที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนงานฝีมือ โดย ช่างรุ่นใหม่ ๆ ที่ผสมผสานเทคนิคการ Upcycle กับงานฝีมือ และงานซ่อมแซม เพื่อสร้างผลงานชิ้นสูง และพื้นผิวที่สัมผัสได้ โดยใช้ผ้าเดนิมและเศษผ้ารีไซเคิล ร่วมกับผ้าฝ้ายออร์แกนิก หรือฝ้ายผสมเส้นใยรีไซเคิล สร้างสรรค์การตกแต่งที่เลียนแบบพื้นผิวที่ถูกทำลาย ใช้ทั้งเทคนิคการโบว์ ซาซิกโกะ และการเย็บกตะเข็บ โดยสามารถสรุปกรอบการออกแบบที่ได้จากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions ดังตารางที่ 3

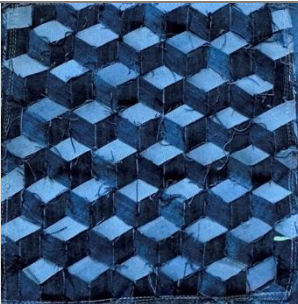
ตารางที่ 3 สรุปกรอบการออกแบบที่ได้จากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions

องค์ประกอบการออกแบบ	กรอบการออกแบบ
แนวคิด	การออกแบบใหม่ที่สร้างแรงบันดาลใจจากการวิเคราะห์อดีต การผสมผสานวัฒนธรรม ผ่านงานฝีมือ การตัดปะ ค้นหาเทคนิคที่ทำให้การผลิตของเสียเป็นศูนย์ (Zero waste) โดยใช้ผ้าทั้งหมด
คำสำคัญ	Subculture, Re-Traditional, DIY artisans, Extreme Surface, Playful, Expressive.
โครงร่างเงา	Loose, Square top, Cargo pants, Overalls
สี	ดำ (Black), น้ำเงินเข้ม (Midnight blue)
รายละเอียด	Patchwork, Boroboro, Stitching
วัสดุ	Recycled denim, Organic cotton

2.3 การสรุปกรอบแนวทางการออกแบบ (Design Brief) ที่ได้จากการศึกษาการศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's และ แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4

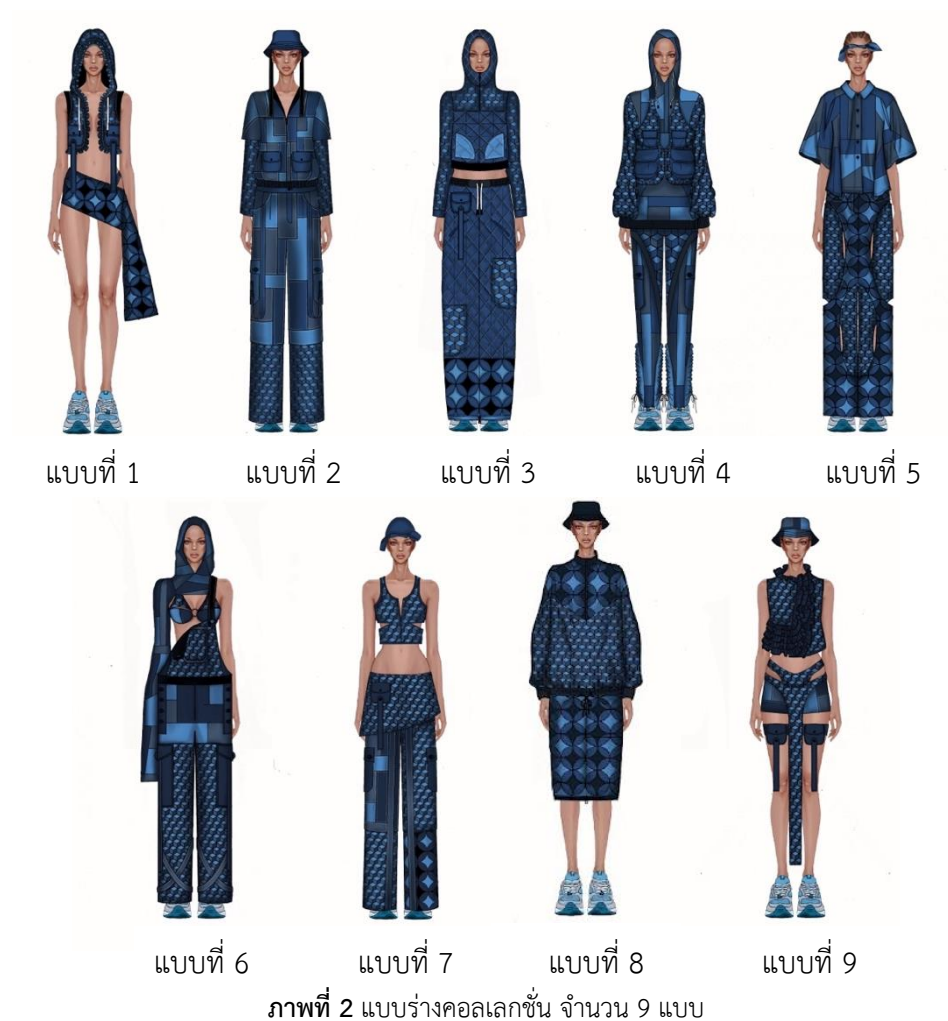
ตารางที่ 4 สรุปกรอบการออกแบบที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's และ แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

องค์ประกอบการ	กรอบแนวทางการออกแบบ	
ออกแบบ	สตรีทแวร์ ในยุค 80's	WGSN A/W 24/25: Inter-Actions
คำสำคัญ	Hip hop, black urban street, “gangster” looks	Subculture, Extreme Surface, Playful
โครงร่างเงา		

องค์ประกอบ		กรอบแนวทางการออกแบบ	
ออกแบบ	สตรีทแวร์ ในยุค 80's	WGSN A/W 24/25: Inter-Actions	
สี	 PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx  PANTONE® 11-0501 TSX Baby Powder	 PANTONE® 16-4121 TCX Blissful Blue  Nylon Brights PANTONE® 18-4245 TN Electric Blue Lemonade	
รายละเอียด	  		
วัสดุ	  		

2.4 แบบร่างการออกแบบคอลเลกชันเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

จากการกำหนดกรอบการออกแบบที่ได้จากการศึกษาการศึกษาและวิเคราะห์วัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's และ แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน ที่ประกอบด้วย แนวคิด โครงร่างเงา แรงบันดาลใจ สี รายละเอียด วัสดุ และเทคนิคที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย สตรีทแวร์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกลุ่มฮิปฮอป (Hip hop) ในยุค 80's จำนวน 9 แบบ ดังภาพ



จากนั้นนำแบบร่างที่ได้มาศึกษาความความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบและนำภาพร่างชุดที่มีระดับความถี่
พึงพอใจสูงสุด 3 ลำดับแรกมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไต์ล สตรีทแวร์ ในยุค
80's ด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง โดยมีผลการศึกษาดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 5 อายุของกลุ่มเป้าหมาย

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
18-22 ปี	36	60.00
23-27 ปี	14	23.30
28-32 ปี	10	16.70
รวม	60	100.00

จากตารางที่ 5 พบว่า อายุของกลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่อายุ 18-22 ปี คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 23-27 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.30 และน้อยที่สุดคือ กลุ่มอายุ 28-32 ปี ตามลำดับ

ตารางที่ 6 สถานะทางอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน นักศึกษา	36	60.00
ราชการ	1	1.70
พนักงานบริษัทเอกชน	4	6.70
ธุรกิจส่วนตัว	6	10.00
อาชีพอิสระ ในสายงานครีเอทีฟ	11	18.30
อื่นๆ	2	3.30
รวม	60	100.00

จากตารางที่ 6 พบว่า สถานะของกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน นักศึกษา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพอิสระในสายงานครีเอทีฟคิดเป็นร้อยละ 18.30 และ น้อยที่สุดคือกลุ่มอาชีพรับราชการคิดเป็นร้อยละ 1.60 ตามลำดับ

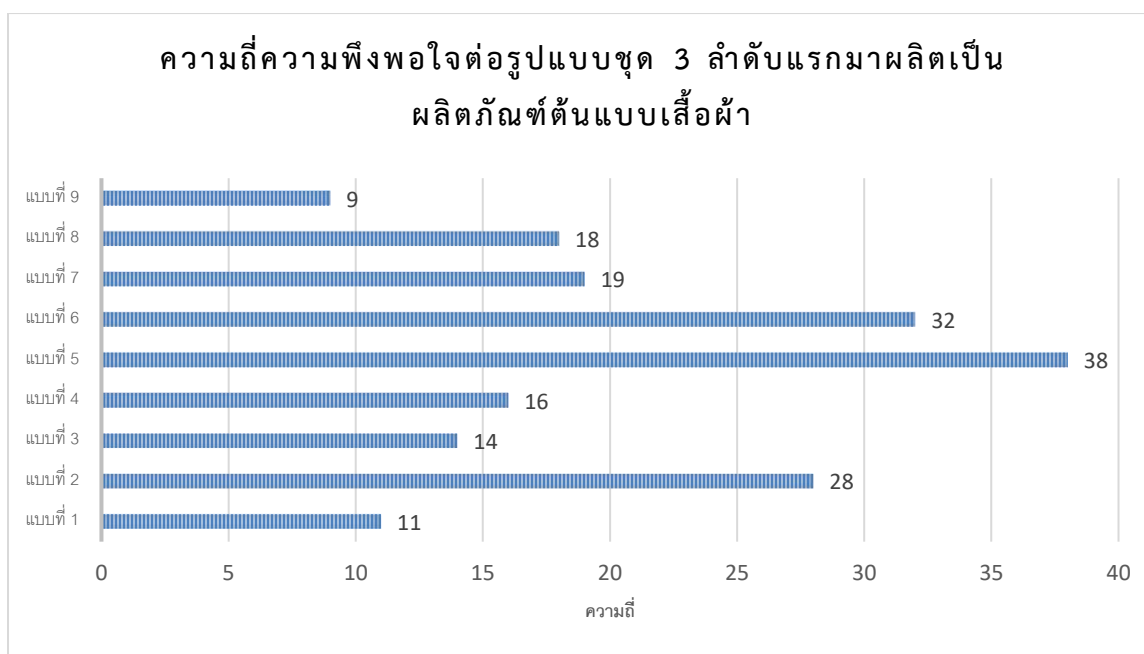
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจโดยภาพรวมของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพร่างการออกแบบคอลเลกชันเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกลุ่ม ฮิปฮอป (Hip hop) ในยุค 80's

ตารางที่ 7 ผลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจโดยภาพรวมของกลุ่มเป้าหมาย

ลำดับ	รายการการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ	4.60	0.53	ดีมาก
2	การออกแบบสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อายุ 18-32 ปี	4.41	0.64	ดี
3	การตกแต่งเสื้อผ้าเหมาะสมกับแรงบันดาลใจ	4.60	0.55	ดีมาก
4	วัตถุดิบมีความเหมาะสมกับงานออกแบบ	4.70	0.47	ดีมาก
6	รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกันเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบ	4.70	0.47	ดีมาก
5	ความพึงพอใจต่อการออกแบบในภาพรวม	4.70	0.50	ดีมาก
	รวม	4.61		ดีมาก

จากตารางที่ 7 พบว่ากลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจโดยภาพรวมต่อภาพร่างการออกแบบคอลเลกชั่น โดยรวม อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.61 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในด้านวัตถุดิบมีความเหมาะสมกับงานออกแบบ ความพึงพอใจต่อการออกแบบในภาพรวม และรูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกับเทรนด์ ที่ใช้ในการออกแบบ อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.7 เท่ากัน ทั้งสามหัวข้อ และรองลงมาคือรูปแบบเสื้อผ้าเสื้อผ้าสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ และการตกแต่งเสื้อผ้าเหมาะสมกับแรงบันดาลใจ อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.6 เท่ากัน

ส่วนที่ 3 การจัดลำดับความพึงพอใจต่อรูปแบบชุด 3 ลำดับแรกมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า



แผนภูมิที่ 1 ความถี่ความพึงพอใจต่อรูปแบบชุด 3 ลำดับแรกมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า

จากความถี่ที่ปรากฏในแผนภูมิที่ 1 พบว่าชุดแบบที่ 5 มีค่าความถี่มากที่สุดจำนวน 38 ครั้ง รองลงมาคือชุดแบบที่ 6 และชุดแบบที่ 2 มีค่าความถี่ 32 ครั้งและ 28 ครั้ง ตามลำดับ ดังภาพ



ภาพที่ 3 ภาพร่างที่มีความถี่ความพึงพอใจต่อรูปแบบชุด 3 ลำดับแรก

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

จากแบบประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 60 ชุด ผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะ เพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้าดังนี้

1. ควรเพิ่มเทคนิคการต่อผ้าให้มีความหลากหลายมากขึ้น
2. ควรปรับรูปแบบของชุดให้สามารถสวมใส่เป็นเครื่องแต่งกายกลุ่มยูนิเซ็กส์ได้
3. เมื่อผ้าเค้นผ่านเทคนิคการต่อผ้าจะทำให้ผ้าหนาขึ้นทำให้รูปแบบชุดสำเร็จอาจดูแข็งกว่าในแบบร่าง

ผู้วิจัยได้นำผลการทดลองและข้อเสนอแนะที่ได้รับมาพัฒนาแบบก่อนการตัดเย็บให้ได้เป็นผลงาน ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ดัง

ภาพที่ 3-5



ภาพที่ 4 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's ด้วยเทคนิคการสร้าง
ผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง ชุดที่ 1



ภาพที่ 5 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's ด้วยเทคนิคการสร้าง
ผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง ชุดที่ 2



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อผ้า จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's ด้วยเทคนิคการสร้าง
ผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง ชุดที่ 3

การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง สไตล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

1. เพื่อทดลองการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้งจากโรงงานอุตสาหกรรม ที่เหมาะกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสไตล์สตรีทแวร์ ในยุค 80's พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนเทคนิค การสาน 3 แกน (Triaxial mad weave) มากที่สุด เนื่องจากความเหมาะสมของเทคนิคที่สามารถนำมาปรับใช้กับแนวคิด แฟชั่นหมุนเวียน (Circular fashion) ซึ่งเป็นเทคนิคที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ทั้งยังมีความสวยงามของลวดลายสามารถทำให้เกิดภาพลวงตาคล้ายภาพ 3 มิติบนผืนผ้า 2 มิติ ที่มีความแบนได้ ซึ่งสอดคล้องกับเทรนด์การออกแบบผลิตภัณฑ์ในปัจจุบันที่มุ่งเน้นงาน 3 มิติมากขึ้น ทั้งยังเชื่อมโยงกับงานศิลปะแบบ Optical Illustion ซึ่งเป็นงานศิลปะที่ได้รับความนิยมในช่วงปลายของศตวรรษ ที่ 20 เช่นกัน ซึ่งสามารถเป็นเทคนิคที่ส่งเสริมการออกแบบคอลเลกชั่น สไตล์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's ได้เป็นอย่างดี

2. เพื่อศึกษาการแต่งกายด้วยวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตล์สตรีทแวร์ (Streetwear) ในยุค 80's และศึกษาแนวโน้มแฟชั่น เพื่อใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2.1 ด้านรูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อรูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.60 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแรงบันดาลใจในการออกแบบในครั้งนี้ เกิดขึ้นหลังจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เลือกเทคนิค การสาน 3 แกน (Triaxial mad weave) และได้ให้คำแนะนำในเรื่องของงานศิลปะ แบบ Optical Illustion ที่เป็นงานศิลปะที่ได้รับความนิยมในช่วงปลายของศตวรรษที่ 20

2.2 ด้านการออกแบบสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ช่วงอายุ 18-32 ปี พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อยู่ในเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.41 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก กลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วง Generation Z เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งข้อมูลจากหนังสือ เจาะเทรนด์โลก 2023 โดย ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ได้ให้ข้อมูลถึงพฤติกรรมของ Generation Z ว่า จำนวน 90% ของกลุ่ม Gen Z สนใจแบรนด์ สินค้าที่แตกต่าง โดยไม่คำนึงว่าจะเลือกสินค้า ในแบบที่ต่างจากคนทั่วไป และยังชื่นชอบเรื่องการสนับสนุนแบรนด์ หรือบริษัทที่โปร่งใสในจริยธรรม การค้าขายเป็นธรรม และเท่าเทียมสำหรับคนทุกกลุ่ม การช่วยเหลือชุมชนและใส่ใจสิ่งแวดล้อมเป็นหัวใจสำคัญ

2.3 ด้านการตกแต่งเสื้อผ้าเหมาะสมกับแรงบันดาลใจ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการตกแต่งเสื้อผ้าเหมาะสมกับแรงบันดาลใจ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.60 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายสไตล์ฮิปฮอป (Hip hop) มีการแต่งกายที่เน้นโครงร่างแบบหลวม และมีขนาดใหญ่เกินจริง การตกแต่งด้วยชายรุ่มเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ทำให้ โครงร่างเงาของงานออกแบบมีขนาดใหญ่ขึ้น

2.4 ด้านวัตถุดิบมีความเหมาะสมกับงานออกแบบ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อ วัตถุดิบมีความเหมาะสมกับงานออกแบบ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.70 เนื่องจากวัสดุประเภทผ้าเดนิมเป็นวัสดุที่ได้รับความนิยมตลอดเวลาในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 20 โดยหนังสือ Indigo, Egyptian mummies to blue jeans โดย Jenny Balfour-Paul ได้กล่าวถึงเดนิมในยุคใหม่ ว่า “กางเกงยีนส์สีน้ำเงิน เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงวัฒนธรรม และคนรุ่นต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน สีครามซึ่งเป็นสีย้อมหลักสำหรับสิ่งทอ มีมาอย่างยาวนานนับศตวรรษ ในสังคมชนบทหลายแห่งของทวีปแอฟริกา และเอเชีย ปรากฏตัวอีกครั้งบนถนนสายหลักในเมืองที่ซับซ้อน และบนแคตวอล์กของโลกตะวันตก เนื่องจากการที่โลกหมกมุ่นอยู่กับผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติมากขึ้นเรื่อยๆ สีครามจึงแสดงสัญญาณของการกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งในประเทศต่างๆ” ดังนั้นเดนิมจึงเป็นวัตถุดิบที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการออกแบบด้วยแนวคิดแฟชั่นหมุนเวียน (Circular fashion) และความยั่งยืน

2.5 รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกันเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อ รูปแบบเสื้อผ้าสอดคล้องกันเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.70 WGSN เป็นบริษัทที่วิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นในระดับแนวหน้าของโลก ที่คาดการณ์แนวโน้มผู้บริโภค โลฟิสต์ และการทำงานผลิตภัณฑ์อย่างแม่นยำ ด้วยการผสมผสานอย่างมีเอกลักษณ์ของข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญระดับโลก ข้อมูลและเครื่องมือวิเคราะห์ที่เป็นเอกลักษณ์ และความรู้ข้ามอุตสาหกรรม ช่วยให้เกิดการวิเคราะห์ที่แม่นยำ ด้วยชุดข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ ที่เป็นเอกลักษณ์ ถูกรวมเข้ากับข้อมูลระดับโลกของเรา และแหล่งข้อมูลจากบุคคลที่สามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจำนวนมาก (WGSN,2023) จึงทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายมีความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมายได้มาก

2.6 ความพึงพอใจต่อการออกแบบในภาพรวม พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบในภาพรวม อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.70 โดยหนังสือ Developing a Collection โดย Elinor และ colin Renfrew ได้อธิบายถึงคำว่าคอลเลกชันว่า “คอลเลกชัน คือกลุ่มเสื้อผ้า เครื่องประดับ หรือผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ เพื่อจำหน่ายแก่ลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยในคอลเลกชันอาจจะได้รับแรงบันดาลใจจากกระแสทิศทางเทรนด์ หรือการออกแบบที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม สังคม และอิทธิพล” เมื่อ ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในเกณฑ์ดีมากจึงอาจหมายถึงการออกแบบคอลเลกชันในภาพรวม สามารถออกแบบได้ตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมาย จึงมีโอกาเป็นที่ต้องการของตลาดในอนาคต ทั้งยังสอดคล้องกับบทความของ สุวิชา อาวาส เรื่อง วัฒนธรรมบริโภคแฟชั่นกับการสร้างอัตลักษณ์โดยใช้ “ยีนส์” ที่ตีพิมพ์ ในวารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (2563) ที่ได้วิเคราะห์ถึงคุณค่า

ของยีนส์ไวต์นั้ ในอดีตยีนส์ มีลักษณะเป็นสินค้าธรรมดาและราคาถูก ที่คนงานซื้อใส่กันทั่วไปในช่วงทศวรรษ 1950 เมื่อใช้จนเก่า ขาด จะกลายเป็นขยะ ของมือสองหรือของทิ้ง แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปโดยผ่านกระบวนการโฆษณา การสร้างมายาคติต่างๆ กางเกง ยีนส์เหล่านี้จะถูกนำเสนอในลักษณะของคุณค่าเชิงมรดกทางวัฒนธรรม สร้างอารมณ์ความรู้สึกผูกพันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตในอดีต กระทั่งเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นงานชิ้นเอกของมนุษย์ในเชิงความคิด การออกแบบ และเป็นของเก่าที่แท้จริง ไปจนถึงการสร้าง คุณค่า มีฐานะเป็นหลักฐาน เอกสาร ประวัติศาสตร์ ที่บ่งบอกวิถีชีวิตของคนในอดีต ที่นำพายีนส์ไปสู่คุณค่าระดับพิพิธภัณฑ์

สรุปผล

การศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการศึกษาวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์สตรีท ในยุค 80's ด้วยเทคนิค การสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง ในกระบวนการทดลองการสร้างผิวสัมผัสบนผืนผ้าเดนิมเหลือทิ้งจากโรงงานอุตสาหกรรม ด้วย วิธีการต่างๆทั้งหมด 6 เทคนิค ได้แก่ การตกแต่งด้วยการโบว์ (Boroboro) การตกแต่งด้วยการต่อผ้า (Patchwork) และใส่ไก่ (Roulean work) การตกแต่งด้วยการเย็บปัก (Quilting) การตกแต่งด้วยจีบระบาย (Ruffles) การเดรปปิง ลายรวงผึ้ง (Draping) และการสาน 3 แกน (Triaxial mad weave) ได้รับ การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวนสามท่านพบว่าการสาน 3 แกน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญสูงสุดคือ 4.8 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคการสาน 3 แกน เป็นเทคนิคหลักแล้วใช้เทคนิคอื่นๆเสริมให้ ผลงานการออกแบบ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

จากกระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์แฟชั่น ในเรื่องวัฒนธรรมรอง (Subculture) สไตร์ สตรีทแวร์ ในยุค 80's และ การศึกษาแนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบันเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภค Generation z ผู้วิจัยได้ผนวกเอาแนวคิดการแต่งกายสไตร์ฮิปปอป ซึ่งเป็นวัฒนธรรมรองที่โดดเด่นในยุค 80's รวมเข้ากับเทรนด์ Womenswear Forecast A/W 24/25: Inter-Actions จากบริษัท WGSN ออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายสตรีทแฟชั่นจำนวน 9 ชุด แล้วประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายโดยมีผู้ตอบแบบสอบถามรวม 60 คน เก็บข้อมูลในรูปแบบความถี่ ชุดที่มีค่าความถี่พึงพอใจมากที่สุดสามอันดับแรก คือ ชุดที่ 5 มีค่าความถี่มากที่สุดจำนวน 38 ครั้ง รองลงมาคือชุดที่ 6 และ ชุดที่ 2 มีค่าความถี่ 32 ครั้งและ 28 ครั้ง ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการสร้างผิวสัมผัสจากผ้าเดนิมเหลือทิ้ง จากการศึกษาวัฒนธรรมรอง สไตร์สตรีทแวร์ ในยุค 80's ได้รับการสนับสนุนจาก สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น ภาควิชาแฟชั่นและออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทุกท่านที่ให้อำนาจและคำปรึกษาอย่างดียิ่งในระหว่าง การดำเนินการศึกษา ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะ รวมไปถึงนักศึกษาในสาขาวิชาการออกแบบ แฟชั่น รุ่นที่ 16 ที่ช่วยดำเนินการวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- ณภัทร ยศยิ่งยง, ณัฐพร ยิ่งยงวัฒนกุล และชวกร ทองประศรี (2564) การศึกษาการก่อหม้อครามด้วยความหลากหลายทางชีวภาพ. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมครั้งที่ 6. 2564(6) (ธันวาคม) , 309-317
- มปป. (20 กค 2566). "Textile Recycling" เทรนด์เสื้อผ้ารักษ์โลก ทางออก "ขยะสิ่งทอ".ไทยรัฐ. จาก <https://www.thairath.co.th/news/sustainable/2710918>
- สุวิชา อาวาส (2563). วัฒนธรรมบริโภคแฟชั่นกับการสร้างอัตลักษณ์โดยใช้ "ยีนส์". วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (2563) 195–218.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. เจาะเทรนด์โลก 2023 : Co-topia. กรุงเทพฯ. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2565
- Balfour, J. (2012). *Indigo : Egyptian Mummies to Blue Jeans*. Firefly Books Ltd. 2012
- Beward, C., Lemire, B., & Riello, G. (Eds.). (2023). *The Cambridge Global History of Fashion: Volume 2: From the Nineteenth Century to the Present*. Cambridge University Press.
- Cole, D. J., & Deihl, N. (2015). *The history of modern fashion*. Hachette UK.
- Renfrew, E., & Renfrew, C. (2009). *Basics Fashion Design 04: developing a collection (Vol. 4)*. Ava Publishing.
- Sirivoottipong, J., Sudta, N., Sinturak, K., & Mongkoludomrat, N. (2022). DEVELOPMENT OF WOMEN'S CLOTHING STYLES FROM SECOND-HAND DENIM. *RMUTK Journal of Liberal Arts*, 4(2), 121–130.
- UNFCCC (27 Mar 2023). *FASHION INDUSTRY CHARTER FOR CLIMATE ACTION PROGRESS REPORT 2023*. UNFCCC. จาก <https://unfccc.int/documents/627503>
- WGSN (2023). Data and analytics. จาก <https://www.wgsn.com/en/wgsn/data>