

การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

Menswear Design inspired by the Architecture of Songkhla Old Town

ดินณา อุดม^{1*} และ วุฒิชัย ลิ้มเกิดสุขวงศ์²

Tinna Udom ^{1*} and Wutthichai Limkoedsukwong ²

Received 5 มิถุนายน 2565 Revised 10 กรกฎาคม 2565 Accepted 15 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา และศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบโดยมีวิธีการดำเนินงาน 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ ระยะที่ 2 สอบถามความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบ ระยะที่ 3 ดำเนินการตัดเย็บชุดสูทบุรุษ ระยะที่ 4 สอบถามความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้คือ กลุ่มนักศึกษาเพศชาย สาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษจำนวน 5 รูปแบบ และให้ผู้เชี่ยวชาญเลือก 1 รูปแบบ เพื่อใช้ในการตัดเย็บชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบ นำแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 30 ชุด มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ผลการศึกษาพบว่าผลการคัดเลือกแบบร่างชุดที่ออกแบบที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญคือ แบบร่างที่ 2 เสื้อโค้ทตัวยาว (Overcoat) ผลการศึกษาความพึงพอใจผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.58 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ และด้านประโยชน์ใช้สอย มีค่าเฉลี่ย 4.51 และ 4.64 ตามลำดับ

คำสำคัญ: การออกแบบ, เสื้อผ้าบุรุษ, สถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

¹ อาจารย์, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

¹ Lecturer, Faculty of Liberal Arts Rajamangala University of Technology Srivijaya

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ e-mail : tinna.u@rmutsv.ac.th

Abstract

The objective of this research aims to design menswear that inspired by the architecture of Songkhla Old Town and study the satisfaction of respondents toward menswear design. There were four procedures to be completed in this research. Firstly, design menswear. Secondly, survey about the expert's preferences toward menswear design. Thirdly, sewing men's suit. Lastly, survey about the satisfaction of respondents toward menswear design. The samplings of the study were thirty male students group of Home Economics Program at Rajamangala University of Technology Srivijaya. The instrument used in the research was a questionnaire that survey about the satisfaction of experts toward five figures of menswear, subsequently, the experts chose the best pattern for sewing prototype. The data gathered from thirty online questionnaire was analyzed by using a computer program for percentage and mean. The findings indicated that the experts selected second figure for menswear draft design which was an overcoat. The study of the satisfaction of the respondents toward menswear design inspired by the architecture of Songkhla Old Town indicated that the satisfaction was at the high level ($\bar{x}$ =4.58). Considering in each aspect found that the form of product and benefit of usage were $\bar{x}$ = 4.51 and $\bar{x}$ =4.64, respectively.

Keywords: Design, Menswear, Architecture of Songkhla Old Town

1. บทนำ

ในปัจจุบันสังคมไทยได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในหลาย ๆ ด้านทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ และด้านวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากชาติตะวันตกส่วนหนึ่ง อาทิ ด้านอาหารการกิน การแต่งกาย ฯลฯ การเปลี่ยนแปลงของคนไทยได้เปลี่ยนแปลงไปจากเมื่อก่อนมาก หากยกตัวอย่างเกี่ยวกับการแต่งกายในอดีตคนไทยจะมีการแต่งกายอิงตามแฟชั่นกระแสหลัก หรือตามนักร้องนักแสดงที่โด่งดัง ในปัจจุบันการแต่งกายตามแฟชั่นไม่ได้จำกัดอยู่ในเฉพาะกลุ่มผู้หญิงอีกต่อไป เพราะผู้ชายสมัยใหม่จำนวนมากเริ่มให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ตนเองมากขึ้น จากเดิมที่กลุ่มผู้ชายไม่ได้สนใจเรื่องแฟชั่นมากมาย แต่ในปัจจุบันสภาพแวดล้อมได้เปลี่ยนแปลงไป ผู้ชายยุคใหม่เป็นผู้บริโภคที่พร้อมรับแฟชั่นมากขึ้น นอกจากนี้กลุ่มผู้ชายยังเห็นได้ชัดว่าเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูงและมีการตัดสินใจซื้อขายหากสินค้านั้นตอบสนองความต้องการได้ รวมถึงยอมจ่ายเงินมากขึ้นเพื่อแลกกับคุณภาพที่ดีขึ้นของสินค้า (บัญชา เตะส่วน, 2561)

ย่านเมืองเก่าสงขลาเป็นสถานที่สำคัญมีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชมความสวยงามตึกกรมบ้านช่อง ทั้งแบบจีนโบราณและบ้านเรือนต่าง ๆ ผสมผสานวัฒนธรรมความเป็นอยู่ในยุคต่าง ๆ ไล่มาจนถึงปัจจุบัน รูปแบบสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่าได้รับอิทธิพลมาจากการทำการค้า และความเชื่อของคนในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา ตึกแถวในย่านเมืองเก่าจังหวัดสงขลา มีภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนเด่นชัด ทั้งวิถีผู้คนและถ่ายทอดมายังสถาปัตยกรรมแบบจีนดั้งเดิม ด้วยมีวัฒนธรรมการค้าเป็นหลัก จึงยอมรับการผสมผสานทางวัฒนธรรมโดยง่าย มีทั้งจีน ไทยภาคใต้และตะวันตก ลงสู่สถาปัตยกรรมแบบจีนผสมไทย แบบจีนผสมฝรั่ง และแบบสมัยใหม่ ปลูกสร้างเรียงรายปะปนกัน เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของพื้นที่ มีความเชื่อมโยงกันของสถาปัตยกรรมกับธรรมชาติและวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมจีน ซึ่งมีแนวความคิดความเชื่อ และเรียบง่ายของวิถีชีวิตสะท้อนผ่านภูมิปัญญาการสร้างสรรคสถาปัตยกรรม ทำให้วิถีชีวิตมีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม หลอมรวมเข้าด้วยกันจนเป็นบรรยากาศที่งดงาม อีกทั้งตัวตึกแถวเองมีวิวัฒนาการตามความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมในแต่ละช่วงของพื้นที่ ทำให้มองเห็นความแปรเปลี่ยนอันมาจากวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่กำลังเข้ามา (สุภาวดี เชื้อพราหมณ์, 2556)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้จัดทำจึงนำข้อมูลเหล่านี้มาเป็นแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบของชุดที่มีความธรรมดา (Normal) ให้เป็นรูปแบบชุดที่มีความทันสมัยและมีความเป็นแฟชั่นในปัจจุบันที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นอัตลักษณ์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาในด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

3. ระเบียบวิธีวิจัย

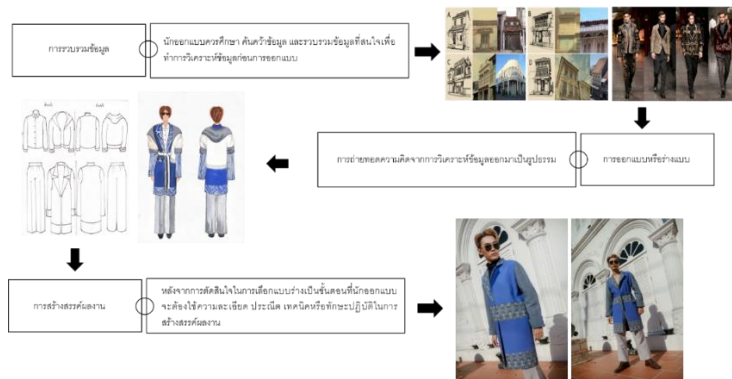
การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (Research: R1) การศึกษา ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร ตำรา บทความ งานวิจัยด้านการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษที่มุ่งเน้นด้านความงาม เรียบง่าย เน้นความคิดสร้างสรรค์มากกว่าผลการตลาด ซึ่งต้องผ่านกระบวนการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบของสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เสื้อผ้าบุรุษด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 และ Photoshop CS5 จำนวน 5 รูปแบบ ให้ออกมาเป็นเครื่องแต่งกายที่สื่อถึงความโดดเด่น เรียบง่ายแต่ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2 (Research: R2) การคัดเลือกแบบลวดลายผ้าจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาพัฒนาเป็นลายผ้าต้นแบบ ได้แก่ ผู้ออกแบบแฟชั่น (Designer) จำนวน 2 คน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่น จำนวน 3 คนโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ตามคุณสมบัติที่กำหนดคือ ประกอบอาชีพทางการออกแบบที่มีประสบการณ์ 5 ปีขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 3 (Development: D1) ดำเนินการตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

ขั้นตอนที่ 4 (Development: D2) การประเมินและปรับปรุงรูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยสำรวจความพึงพอใจ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาเพศชายสาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จำนวน 30 คน ที่มีลักษณะการใช้ชีวิตที่ชอบความโดดเด่น ไม่ซ้ำใคร ชอบความแปลกใหม่ ชุดที่ออกแบบสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน จากนั้นทำการรายงานผล ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์เพื่อเผยแพร่



ภาพที่ 1 กระบวนการออกแบบที่ส่งผลให้งานมีประสิทธิภาพสูงสุด

4. ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา ผู้จัดทำได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 วิเคราะห์แนวคิดของการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ ข้อมูลเบื้องต้นจากงานวิจัยผู้วิจัยนำมาประมวลวิเคราะห์เป็นแนวความคิดโดยนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา โดยรูปแบบลักษณะแฟชั่นปัจจุบันผสมผสานกับแฟชั่นยุค 1960s ที่ผู้วิจัยจะต้องพยายามดึงเอาเทคนิค การตัดเส้น การสร้างความกลมกลืนด้วยเส้น เทคนิคการตัดต่อ แนวทางสร้างจุดเด่นในการออกแบบ เช่น การสร้างจุดเด่นด้วยขนาดและการสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งโดยมีการจัดองค์ประกอบของภาพให้เกิดความน่าสนใจ มาออกแบบเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ได้จริง และแฝงด้วยความพิเศษไม่เหมือนใครให้ลงตัวมากที่สุด ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 2 (ซ้าย) ภาพการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก

สถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลาที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ (รูปแบบที่ 2)

(ขวา) ชิ้นงานสำเร็จการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก
สถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

4.1.2 วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา
ลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่า จากแนวคิดของ สุนิสา มุนีเมธี และเก็ดดา
บุญปรากร (2556) คือ อาคารบ้านเรือนแบบสไตล์ชิโนยูโรเปียน จะมีลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่
ประดับตกแต่งด้วยลวดลายแบบจีนและยุโรปผสมกัน หอแงวก่งจีน (จีน-ตะวันตก) และ
สถาปัตยกรรมแบบมุสลิม ได้แก่

4.1.2.1 ตึกแถวแบบจีนดั้งเดิม สร้างในช่วงปี พ.ศ. 2379 รูปแบบ
สถาปัตยกรรมจะมีส่วนหน้าใช้สำหรับการค้าขาย ด้านบนใช้เก็บของ มีช่องส่งของเล็ก ๆ มีความ
ยาวจากที่ดินประมาณ 30 – 40 เมตร และเนื่องจากเป็นแปลงดินที่ยาว ผู้ออกแบบจึงได้ออกแบบ
ให้มีช่องเปิดโล่ง (Court) กลางส่วน อาคารด้านหลังเป็นที่พักอาศัย

4.1.2.2 ตึกแถวแบบจีนพาณิชย์ ลักษณะเป็นอาคารถัดมาจากรูปแบบจีน
ดั้งเดิม รูปแบบกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมคล้ายแบบจีนดั้งเดิมแต่มีการประยุกต์ให้มีความทันสมัย
ขึ้น ลักษณะที่สองเป็นอาคารตอบสนองทางการค้า

4.1.2.3 ตึกแถวแบบจีนสมัยใหม่ ลักษณะเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่ยัง
ปรากฏความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยแบบจีนคือ มีโถงตรงกลาง มีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมแบบยุโรป
ในสมัยปลายรัชกาลที่ 5 ต่อเนื่องรัชกาลที่ 6 เช่น หน้าต่างหัวเสาและมีลวดลายปูนปั้น แต่ที่
น่าแปลกใจคือมีลายดาว และการใช้สีอาคารเหมือนมุสลิม คือ สีเขียว สีเหลืองทอง และสีอิฐอ่อน

ของเนื้อไม้ เป็นอาคารที่มีลักษณะพิเศษ พบเพียงไม่กี่หลัง แสดงถึงความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา

4.1.2.4 ตึกแถวแบบสงขลาตั้งเดิม (ชิโน - ยูโรเปียน) มีลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่ประดับตกแต่งด้วยลวดลายแบบจีน และยุโรปผสมกันคล้ายกับรูปแบบที่เรียกว่า ชิโนโปรตุกีส ซึ่งพบมากที่ภูเก็ต แต่ที่สงขลาจะไม่มีทางเดินใต้อาคารที่เรียกว่า หงอคง อาคารจะมีช่องเปิดกลางอาคารและเป็นที่ตั้งของบ่อน้ำ ซึ่งในอดีตน้ำดื่มจะมีรสจัดสะอาดจนสามารถดื่มได้

4.1.3 วิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยแสดงการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางและบรรยายประกอบ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา จำนวน 1 รูปแบบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.1.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาเพศชายสาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยแสดงการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

(n=30)		
ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. อายุ		
19 ปี	8	26.7
20 ปี	5	16.7
21 ปี	10	33.3
22 ปี	7	23.3
2. ระดับชั้นปี		
ระดับชั้นปีที่ 1	5	16.7
ระดับชั้นปีที่ 2	8	26.7
ระดับชั้นปีที่ 3	6	20.0
ระดับชั้นปีที่ 4	11	36.7

จากตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 30 คน ส่วนใหญ่อายุ 21 ปี จำนวน 10 คน ร้อยละ 33.3 รองลงมาคือ อายุ 19 ปีขึ้นไป จำนวน 8 คน ร้อยละ 26.7 อายุ 22 ปี จำนวน 7 คน ร้อยละ 23.3 อายุ 20 ปี จำนวน 5 คน ร้อยละ 16.7 ตามลำดับ ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 11 คน ร้อยละ 36.7 รองลงมาคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 8 คน ร้อยละ 26.7 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 6 คน ร้อยละ 20.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 5 คน ร้อยละ 16.7 ตามลำดับ

4.3.1.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา ประกอบด้วยข้อมูลความพึงพอใจ ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ และด้านประโยชน์ใช้สอย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์			
1. ความเหมาะสมของสีที่ใช้	4.30	0.64	มาก
2. รูปแบบมีความแปลกใหม่และทันสมัย	4.41	0.47	มาก
3. วัสดุที่เลือกใช้มีความเหมาะสม	4.67	0.54	มากที่สุด
4. ความละเอียดประณีตในการตัดเย็บ	4.47	0.76	มาก
5. องค์ประกอบโดยรวมและความสวยงาม	4.70	0.59	มากที่สุด
รวม	4.51	0.57	มากที่สุด
ด้านประโยชน์การใช้สอย			
1. รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.49	0.62	มาก
2. ง่ายต่อการทำความสะอาดและเก็บรักษา	4.70	0.46	มากที่สุด
3. ความสะดวกในการสวมใส่	4.73	0.51	มากที่สุด
รวม	4.64	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลาภาพรวมได้รับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58

ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า องค์ประกอบโดยรวมและความสวยงาม มีค่าเฉลี่ย 4.70 วัสดุที่เลือกใช้มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.67 ความละเอียดประณีตในการตัดเย็บ มีค่าเฉลี่ย 4.47 รูปแบบมีความแปลกใหม่และทันสมัย มีค่าเฉลี่ย 4.41 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ มีค่าเฉลี่ย 4.30 โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.51

ด้านประโยชน์การใช้สอย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความสะดวกในการสวมใส่ มีค่าเฉลี่ย 4.73 ง่ายต่อการทำความสะอาดและเก็บรักษามีค่าเฉลี่ย 4.70 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 4.49 โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.64

5. อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา ผู้จัดทำได้อภิปรายผลดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา ผู้วิจัยได้นำเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลามาเป็นจุดเด่นในการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ จำนวน 5 รูปแบบ และให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก จำนวน 1 รูปแบบ เพื่อนำมาตัดเย็บเป็นต้นแบบ พบว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ เลือกรูปแบบที่ 2 โดยให้เหตุผลว่า รูปแบบที่ออกมามีความเหมาะสม มีการเลือกใช้วัสดุในการตัดเย็บที่ดีทำให้ชุดที่ออกมาความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้สอดคล้องกับ จีระภา สุวรรณโน (2558) การออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงต่าง ๆ สถาปัตยกรรม จิตรกรรม จินตนาการของผู้สร้างสรรค์ หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบันเพื่อความเป็นเอกลักษณ์ ทั้งนี้จะต้องมีการคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย ซึ่งสอดคล้องกับประเสริฐ พิชยะสุนทร (2556) กล่าวว่า การรู้จักออกแบบและการเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการ โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมมีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย และความงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ สอดคล้องกับ รุปนัท แก้วปาน (2563) กล่าวว่า การออกแบบที่ดี นักออกแบบต้องคำนึงถึงหลักการ โครงสร้าง พื้นฐานเพื่อกำหนดคุณสมบัติผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่าควรมีองค์ประกอบอย่างไร จึงพิจารณาแล้วใช้ความคิดสร้างสรรค์ หากกระบวนการหรือวิธีเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ สอดคล้องกับ เกชา ลาวงษา (2560) การออกแบบเสื้อผ้า จะต้องมีการออกแบบจากโครงสร้าง พื้นฐาน ประกอบด้วย ขนาด รูปทรง สี และผิวสัมผัส ของเสื้อผ้า เพราะเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วยโครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูงและยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ย พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด การที่กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องมาจาก 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย องค์ประกอบโดยรวมและความสวยงาม วัสดุที่เลือกใช้มีความเหมาะสม ความละเอียดประณีตในการตัดเย็บ รูปแบบมีความแปลกใหม่และทันสมัย ความเหมาะสมของสีที่ใช้ โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ เจียมจิต ผึ้งศรี (2546) กล่าวว่า องค์ประกอบของการออกแบบประกอบด้วย เส้น สีและผิวสัมผัส ที่สื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก เช่น ความรู้สึกอ่อนไหว ฯลฯ ทำให้องค์ประกอบดังกล่าวมีความสำคัญ ต่อการออกแบบเพราะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้พบเห็นและรูปร่างของผู้สวมใส่อย่างยิ่ง

ด้านประโยชน์การใช้สอย พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา ได้ออกแบบตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการใช้งาน ความสะดวกในการสวมใส่ ง่ายต่อการทำความสะอาดและเก็บรักษา รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับ ชนัญชิตา ต๊ะแบ่งปัน และคณะ (2559) กล่าวว่า หลักการตัดเย็บเสื้อผ้า คือการทำให้ชุดที่ตัดออกมามีความสวยงาม สวมใส่สบาย ปกปิดจุดบกพร่องของผู้สวมใส่ ดังนั้นต้องทราบถึงกลไกและการเคลื่อนไหวของร่างกายในลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่มีผลต่อการแต่งกายรวมถึงความต้องการดึงดูดทางเพศตรงข้าม กล่าวได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายถือเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมได้หลายแง่มุม เช่น การแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง แสดงความเสมอภาคทางสังคม ดังนั้น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจึงเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม รวมถึงความต้องการดึงดูดทางเพศตรงข้าม อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความสามารถในการตอบสนองความต้องการในด้านต่าง ๆ ของคนในสังคม

6. องค์ความรู้ใหม่

จากกระบวนการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการคิดเชิงการสร้างสรรค์จากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา มาออกแบบลวดลาย มาจากตึกแถวแบบจีนดั้งเดิม ตึกแถวแบบจีนพาณิชย์ ตึกแถวแบบจีนสมัยใหม่ และตึกแถวแบบสงขลาดั้งเดิม (ชิโน - ยูโรเปียน) การผสมผสานกันระหว่างสถาปัตยกรรมทั้ง 5 แห่ง ส่งผลให้ได้ลวดลายและการออกแบบเสื้อผ้าแบบใหม่ขึ้นเพื่อ

นำไปใช้ประโยชน์ในชิ้นงานอื่น ๆ ได้ อีกทั้งกระบวนการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์กับสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ที่สำคัญในประเทศไทยได้

7. สรุป

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลาเพื่อมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ซึ่งผู้จัดทำได้นำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยผ่านการคัดเลือกรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 1 รูปแบบ แล้วนำไปสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา พบว่าภาพรวมได้รับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า องค์ประกอบโดยรวมและความสวยงามอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือวัสดุที่เลือกใช้มีความเหมาะสม ความละเอียดประณีตในการตัดเย็บ รูปแบบมีความแปลกใหม่และทันสมัย และความเหมาะสมของสีที่ใช้ ส่วนด้านประโยชน์การใช้สอย พบว่า ความสะดวกในการสวมใส่ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ง่ายต่อการทำความสะอาดและเก็บรักษา รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งาน

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การศึกษาแนวทางการออกแบบเสื้อผ้าบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลาเป็นเพียงแนวทางหนึ่งผู้จัดทำมีความสนใจและต่อยอดการใช้ประโยชน์เพื่อสร้างความแตกต่างโดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ มีการเก็บข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และทางเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบ การออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ สถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลา เทรนด์แฟชั่นในปัจจุบัน ที่ผู้จัดทำได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ได้มีการวิเคราะห์แยกแยะพอสมควร จึงพบปัญหาในการออกแบบร่าง เนื่องจากข้อมูลส่วนใหญ่ได้มาจากการค้นคว้าจากเว็บไซต์ จึงต้องเน้นการวิเคราะห์จากรูปแบบประกอบกับข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษรเพียงเล็กน้อย ทำให้ผู้จัดทำเกิดความสับสนในการศึกษาข้อมูลในบางส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหา นั้น ๆ

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาควรให้ความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นจุดสำคัญของการทำวิจัย ผลที่ออกมาจะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความเอาใจใส่และความตั้งใจในการศึกษาของผู้จัดทำ

9. เอกสารอ้างอิง

- เกชา ลางงา. (2560). การพัฒนาลวดลายผ้าฝ้ายด้วยเทคนิคการทอแบบมัดหมี่สำหรับเสื้อผ้า
บุรุษสไตล์เมโทรเซ็กซ์วลด้วยวิธีการตัดต่อ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท] มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- จิระภา สุวรรณโน. (2558). การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก
สถาปัตยกรรมชิโนยูโรเปียน บนถนนนางงาม จังหวัดสงขลา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- เจียมจิต เผือกศรี. (2546). การออกแบบเสื้อผ้า (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ชนัญชิตา ต๊ะแปงป็น, ไพจิตร อังศิริวัฒน์ และธีรณพ หวังศิลปคุณ. (2559, 29 เมษายน). การตัด
เจาะเพื่อนำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกาย [การนำเสนอภาคโปสเตอร์]. การประชุม
วิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2559, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- รूपันท์ แก้วปาน (2563) หลักการและแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์. วารสารมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 22(2), 162-182.
- บัญชา เตส่วน. (2561). การสร้างความหมายของผู้ชายเมโทรเซ็กซ์วลในนิตยสาร Attitude.
วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยา
เขตปัตตานี 14(2), 33-61.
- ประเสริฐ พิชยะสุนทร. (2556). พื้นฐานการออกแบบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนิสา มุนิเมธี และเก็ดถาวา บุญปรากฏ. (2556, 10 พฤษภาคม 2556). พื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา:
การทำสถาปัตยกรรมให้กลายเป็นสินค้าภายใต้บริบทการท่องเที่ยว. [เอกสารนำเสนอ]
งานประชุมมหาดไทยวิชาการ ครั้งที่ 4, สงขลา, ประเทศไทย.
- สุภาวดี เชื้อพราหมณ์. (2556). ดึงแถวผลผลิตทางกายภาพและวัฒนธรรมในชุมชนเมืองเก่า
จังหวัดสงขลา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท] มหาวิทยาลัยศิลปากร.