



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัย

การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนพื้นผ้า

เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์

Graphic Pattern Design Reflecting the Identity of Rangsit University through
Natural Fiber Textiles for Product Development

โดย

นายกิตติรัช ช้างทอง

นางสาวกัญญ์กานต์ กุญโคจร

นางสาวชวัลรัศมี จตุเทน

สนับสนุนโดย

สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อเรื่อง: การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า
เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัย: นายกิตติธัช ช้างทอง, นางสาวกัญญกานต์ กุญโศจร, นางสาวชวัลรัศม์ จตุเทน

สถาบัน: สถาบันศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีที่พิมพ์: 2567

สถานที่พิมพ์: มหาวิทยาลัยรังสิต

แหล่งที่เก็บรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์: มหาวิทยาลัยรังสิต

จำนวนหน้างานวิจัย: 63 หน้า

คำสำคัญ: การออกแบบกราฟิก, ความโดดเด่น, สัญลักษณ์

ลิขสิทธิ์: มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

รายงานการวิจัย เรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ เป็นการวิจัยเชิงสถิติพรรณนา โดยจากการศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ของ คณะ /วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษา แสวงหา และ วิเคราะห์ความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต 2. เพื่อศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบ กราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า 3. เพื่อศึกษาเส้นใยธรรมชาติสำหรับการทอ ผืนผ้าและนำผืนผ้าที่ได้ไปทดลองสกรีน พิมพ์สี เพื่อถ่ายทอดกราฟิกลงบนผืนผ้า 4. เพื่อออกแบบกราฟิก สะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้าได้ และนำลวดลายต้นแบบสามารถผลิตเป็นเสื้อโปโล เสื้อสูท ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยใช้การศึกษาทดลองวาดแบบขึ้นลวดลาย ตามความคิดสร้างสรรค์ของทีมผู้วิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ศึกษาสื่อสารสนเทศ, การสังเกตการณ์ ของ คณะ/ วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต ที่แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม จำนวน 35 คณะ ได้แก่ กลุ่มคณะ วิชาแพทยศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ และศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน หรือสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงด้านแฟชั่นและสิ่งทอ ที่มีความร่วมมือ กับมหาวิทยาลัยรังสิต

ผลจากการวิจัย พบว่า ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลวดลายกราฟิกต้นแบบเสร็จสมบูรณ์ จากการ วิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยรังสิต โดยคำนึงถึงความเหมาะสมทั้งด้านองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี รูปทรง สัญลักษณ์ และความสามารถในการผลิตจริงบนผืนผ้า โดยนำไปผลิตเป็นผืนผ้าต้นแบบ จำนวน 1 ม้วน ขนาด 100 หลา และพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ ต้นแบบเสื้อสูท 2 ตัว เสื้อโปโล 2 ตัว และกระเป๋า 2 ใบ ลวดลายต้นแบบดังกล่าวสะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของ คณะ /วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัย รังสิต 5 กลุ่ม และความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต อันแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของงานวิจัยในการส่งเสริม ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยรังสิต และต่อยอดสู่การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย

Title: Graphic Pattern Design Reflecting the Identity of Rangsit University through Natural Fiber Textiles for Product Development

Researcher: Mr.Kittithat Changthong, Miss Kanyakan Kunkojorn, Miss Chawanrat Jatutain

Affiliation: Cultural Arts and Social Development Institute

Year of Publication: 2024

Publisher: Rangsit University

Source: Rangsit University

No. of pages: 63 pages

Keywords: Graphic Design, The Distinctive, Symbol

Copyrights: Rangsit University

Abstract

This research titled “Graphic Design Reflecting the Identity of Rangsit University through Textile Surface for Product Development” is a descriptive study aimed at integrating the university's unique characteristics into textile-based graphic design for practical application in contemporary products. The objectives are fourfold: (1) to investigate and analyze the core identity of Rangsit University, (2) to explore appropriate graphic design methods that represent this identity through textile patterns, (3) to study natural fibers suitable for textile printing and test color and graphic application on such materials, and (4) to develop and prototype textile products such as polo shirts, suit jackets, and bags utilizing the graphic patterns derived. Data was collected through literature reviews, institutional observations, and analysis of 35 faculties, colleges, and institutes categorized into five thematic groups: Health and Medical Sciences, Engineering and Technology, Humanities and Social Sciences, Art and Design, and Business and Economics. These were used to extract core symbolic elements that reflect each group's characteristics, which were then translated into graphical motifs using principles of visual identity, color theory, and pattern design.

The results demonstrate that graphic pattern designs representing Rangsit University's identity were successfully created and applied to a 100-yard fabric prototype using natural fibers. Quality assurance procedures, such as multiple print trials and color calibration, were conducted to ensure clarity and production feasibility. The prototype patterns were further developed into textile products, which effectively reflect both the institutional identity and the distinctiveness of each faculty cluster. This confirms the practical potential of using graphic design and local materials for visual communication and institutional branding in contemporary design contexts.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนพื้นผ้า เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือในการให้ข้อมูลจาก คณะ /วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม จำนวน 34 คณะ ได้แก่ กลุ่มคณะวิชา แพทยศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน และขอขอบคุณ ดร.เริงศักดิ์ แก้วเพชร ที่ปรึกษาโครงการ และบุคลากร สถาบันศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจในการศึกษาวิจัย และให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิจัยในทุกขั้นตอน รวมทั้งกรุณาพิจารณา และตรวจสอบความถูกต้องของรายงานการวิจัยเล่มนี้โดยตลอด

ขอขอบคุณ สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ที่ได้สนับสนุนทุนการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณ บุคลากรผู้ปฏิบัติงานในธุรกิจสังหาริมทรัพย์ ที่ได้กรุณาสละเวลาให้ข้อมูลประกอบการดำเนินการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง นำมาซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่สมบูรณ์ ส่งผลให้การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ด้วยดี

นายกิตติธัช ช้างทอง นักวิจัยหลัก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
กรอบแนวคิดการวิจัย	8
นิยามศัพท์	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	24
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	24
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	24
การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
การวิเคราะห์ข้อมูล	29
บทที่ 4 ผลการทดลอง และอภิปรายผล	34
บทที่ 5 สรุป วิวิจารณ์ และข้อเสนอแนะ	44
สรุป	44
วิจารณ์	44
ข้อเสนอแนะ	46
เอกสารอ้างอิง	49
ภาคผนวก	52
ประวัติผู้วิจัย	53

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
1.รูปที่ 1 เสื้อรังสิต	2
2.รูปที่ 2 สัญลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัย	2
3.รูปที่ 3 ดอกแก้วเจ้าจอม	3
4.รูปที่ 4 ดอกพะยอม	3
5.รูปที่ 5 มณฑปพระศรีศาสดา	3
6.รูปที่ 6 เพลงประจำมหาวิทยาลัยรังสิต	4
7.รูปที่ 7 การลงพื้นที่ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน	27
8.รูปที่ 8 การลงพื้นที่การศึกษาเส้นใยของผ้า ณ กลุ่มทอผ้าจังหวัดปทุมธานี	28
9.รูปที่ 9 กระบวนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล	30
10.รูปที่ 10 การทดลองออกแบบร่างลวดลายกราฟิกขึ้นแบบ	31
11.รูปที่ 11 การพัฒนาแบบมาตรวสอบการวางองค์ประกอบ	32
12.รูปที่ 12 การผลิตแบบดิจิทัล	32
13.รูปที่ 13 การตีความใหม่ด้วยภาษาออกแบบร่วมสมัย รวมเส้นเรขาคณิตเป็นรูปร่าง มาสคอตเสื้อรังสิต	39
14.รูปที่ 14 การออกแบบลวดลาย มาสคอตเสื้อรังสิต สู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์	41
15.รูปที่ 15 การสร้างสรรค์ลายเส้นอัตลักษณ์จากวิทยาลัย/ คณะ / สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม	42

บทที่ 1

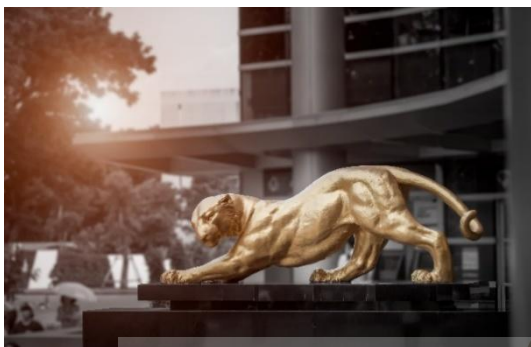
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มหาวิทยาลัยรังสิต เป็นมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย มหาวิทยาลัยรังสิตเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่ได้รับการประเมินจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ให้เป็นมหาวิทยาลัยเอกชนเพียงแห่งเดียว ที่ได้รับการจัดให้อยู่ในระดับ “ดีมาก” ในกลุ่มสถาบันที่เน้นการผลิตบัณฑิต จัดการเรียนการสอนโดยแบ่งกลุ่มคณะวิชาออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะวิชาแพทยศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ นอกจากนี้ยังถูกจัดอันดับให้เป็นมหาวิทยาลัยเอกชนที่ดีลำดับที่ 1 ของประเทศไทย ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ.2528 เปิดสอนหลากหลายหลักสูตรในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก โดยเป็นมหาวิทยาลัยเอกชนที่มีจำนวนศาสตราจารย์มากเป็นลำดับต้น ๆ ของประเทศและเป็นมหาวิทยาลัยที่มีจำนวนศิลปินดาราศึกษาอยู่เป็นจำนวนมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ.2533 ทบวงมหาวิทยาลัยออกประกาศอนุญาตให้วิทยาลัยรังสิต เปลี่ยนประเภทสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ขึ้นเป็น มหาวิทยาลัยรังสิต ทั้งนี้ ประกาศดังกล่าว ลงนามโดย นายทวิช กลิ่นประทุม รัฐมนตรีว่าการทบวงมหาวิทยาลัยในขณะนั้น และประกาศลงในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 107 ตอนที่ 164ง หน้า 7213 เมื่อวันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2533

สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อม เสด็จพระราชดำเนินทรงเป็นองค์ประธานในพิธีสถาปนามหาวิทยาลัยรังสิต เมื่อเวลา 15.00 น. ในวันพฤหัสบดีที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ.2533 ซึ่งถือเป็นวันสถาปนามหาวิทยาลัยรังสิต โอกาสนี้ทรงเยี่ยมชมอาคารหอสมุดของมหาวิทยาลัย แต่ทางมหาวิทยาลัยยังคงจัดพิธีรำลึกการสถาปนามหาวิทยาลัย ในวันที่ 25 มกราคม ของทุกปี ซึ่งเป็นวันจัดตั้งวิทยาลัยรังสิต มาจนถึงปัจจุบัน



มหาวิทยาลัยรังสิต
RANGSIT UNIVERSITY

รูปที่ 1 เสือรังสิต

สัตว์สัญลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัยรังสิต

ที่มา: <https://www2.rsu.ac.th/info/symbols>, ม.ป.ป

รูปที่ 2 เครื่องหมายสัญลักษณ์

ประจำมหาวิทยาลัยรังสิต

ที่มา: [https://th.wikipedia.org/wiki/](https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยรังสิต)

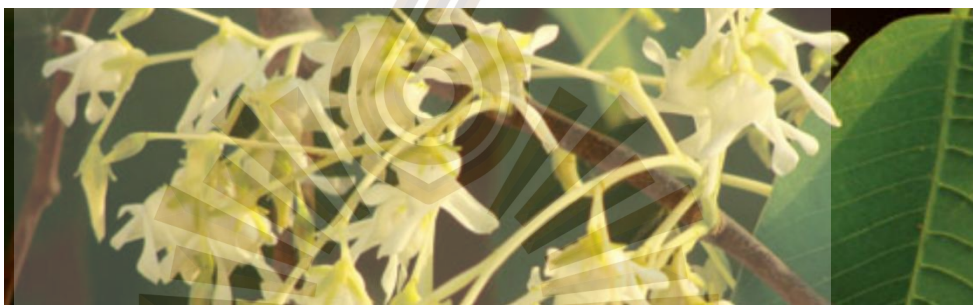
มหาวิทยาลัยรังสิต

เครื่องหมายมหาวิทยาลัยประกาศใช้อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2553 มีรูปแบบที่สื่อสะท้อนถึงปรัชญาของมหาวิทยาลัย ที่จะสนองต่อวัตถุประสงค์ของการสร้างสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งมีความเป็นเลิศทางวิชาการ ส่งเสริมการพัฒนาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ความใส่ใจกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ผสมผสานกับคุณธรรมและจิตสำนึกอันดีงาม เพื่อสรรค์สร้างความเจริญก้าวหน้าแก่ประเทศชาติ เปรียบเสมือนดวงอาทิตย์ ที่สาดส่องพรายแสงแห่งปัญญา นำมวลประชาชาวชนสู่สภาวะรู้แจ้งในธรรม เพื่อเป็นพลังสร้างสรรค์สังคมธรรมาธิปไตยที่ถือธรรมเป็นใหญ่ ยึดความถูกต้องเป็นหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ โลกุตระ หมายถึง จุดมุ่งหมายอันสูงส่งของมวลมนุษย์ คือการบรรลุสภาวะแห่งความรู้แจ้งในธรรม โดยมีปัญญาเป็นแสงส่องทางสู่การบรรลุธรรมสูงสุด และดวงอาทิตย์ หมายถึง ดาวฤกษ์ที่ให้แสงสว่างส่องลงมายังผืนโลก เป็นพลังงานหล่อเลี้ยงชีวิตมนุษย์ สรรพสัตว์ พืชพันธุ์ธัญญาหาร และสิ่งมีชีวิตทั้งมวล

อนึ่ง ระหว่างปี พ.ศ. 2528-2553 เครื่องหมายของมหาวิทยาลัยเป็นการรวมวัตถุประสงค์สัญลักษณ์ แทนวัตถุประสงค์ที่จะสร้างสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งมีความเป็นเลิศทางวิชาการ ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าแก่สังคมและประเทศชาติอย่างแท้จริง ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มสามเหลี่ยมปริซึม หมายถึง ประชาชนทุกหมู่เหล่า ที่รวมกันเป็นสังคม, ฟันเฟือง หมายถึง พลังทางวิชาการ และเทคโนโลยีทุกแขนง, ดวงอาทิตย์ส่องแสง หมายถึง อำนาจ ความมั่นคง และความเจริญรุ่งเรือง, ข้อชัยพฤษภ หมายถึง พลังแห่งคุณธรรม และสามัคคีธรรม และ ปืน หมายถึง เป้าหมายอันดีงาม สูงสุดของสังคม (มหาวิทยาลัยรังสิต, 2567)



รูปที่ 3 ดอกแก้วเจ้าจอม ดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัยรังสิต
ที่มา: <https://www2.rsu.ac.th/info/symbols>, ม.ป.ป



รูปที่ 4 ดอกพะยอม ต้นไม้ประจำมหาวิทยาลัยรังสิต
ที่มา: <https://www2.rsu.ac.th/info/symbols>, ม.ป.ป



รูปที่ 5 มณฑปพระศรีศาสดา สถานที่สำหรับประดิษฐานพระศรีศาสดาจำลอง
เป็นศูนย์รวมจิตใจและเป็นที่เคารพสักการะของบุคลากรและนักศึกษาของวิทยาลัย
ที่มา: <https://www2.rsu.ac.th/rsugallery/all>, ม.ป.ป

ตะวันรุ่งทุ่งรังสิต
Tawan Roong Thung Rangsit

คำร้อง เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
Lyrics by: Naowarat Pongpaibool
ทำนอง รังสิต จงญานสีทโท
Melody by: Rangsit Jongyarnsitto

ลาแล้วลานานเย็นฟ้า
La Leaw La Ban Yen Fah

คำร้อง - ทำนอง อวิรุทธิ์ สุดมาศรี
Lyrics and Melody by: Mr.Awirut Sudmaksri

ลาแล้วลา ลาก่อน ทุ่งรังสิต	น้องเคยขีด เพื่อนที่รัก คุณครูสอน
ห้องเคยเรียน เพื่อนเคยเล่น รมไม่เคยนอน	ขอลาก่อนทุกสิ่งที่ยังคง
ลาแล้วลา ลาก่อน บานเย็นฟ้า	แหล่งวิชาแต่เยาวชน คนไทยผอง
กราบลาพ่อพระศรีศาสดาด้วยอาวรณ์	ที่คล้ายร้อนแก่ลูกอยู่ทุกครา
* ลาแล้วลา ลาแล้ว จะมาใหม่	แม่ห่างไกลก็จะมารังสิตเฮ้ย
มาร่ำลึงถึงบุญคุณที่ได้เคย	มาขดเขยพร้อมสละเพื่อแผ่นดิน

รูปที่ 6 เพลงประจำมหาวิทยาลัยรังสิต

ที่มา: https://archives.rsu.ac.th/rsudata_song.html

มหาวิทยาลัยรังสิตเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งมั่นความเป็นเลิศในทางวิชาการ โดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถสูง พัฒนาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น โดยสนับสนุนงานศึกษาค้นคว้าและงานวิจัย รวมทั้งการส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ และให้บริการทางด้านวิชาการแก่ชุมชน โดยเน้นที่จะใช้ความรู้และเทคโนโลยีที่มีอยู่ในแวดวงการศึกษาให้สามารถรับใช้ และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ประเทศชาติได้โดยแท้จริง เพื่อปลูกฝังจริยธรรมในสังคม ส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมประจำชาติไทย โดยเป็นศูนย์กลางการเผยแพร่แนวความคิดและค่านิยมที่ส่งเสริมต่อการพัฒนาประเทศชาติได้โดยแท้จริง

วิสัยทัศน์เป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ และการค้นคว้าวิจัย เพื่อการพัฒนาแบบยั่งยืนที่สนองตอบความต้องการของท้องถิ่น และการแก้ปัญหาของสังคม ส่งเสริมนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ของการเป็น

ผู้นำทางวิชาการ และผู้ประกอบการ ทั้งในกลุ่มนักศึกษา และคณาจารย์ทุกสาขาวิชา คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม สร้างและพัฒนาองค์กรให้มีความมั่นคง และมุ่งเน้นคุณภาพ (Philosophy, 2567)

สถาบันศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต เล็งเห็นเพื่อการดำรงรักษา สืบสาน เผยแพร่ความรู้หรือพัฒนาต่อยอด ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีอันดีงาม รวมทั้งประวัติศาสตร์ของมหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งมีคุณค่าทางจิตใจต่อ นักศึกษา บุคลากร ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยถือว่าสิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาที่มนุษย์สร้างขึ้นและกำหนดขึ้นมา โดยภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและดำรงอยู่กับสังคมมนุษย์มาช้านาน โดยการปรับสภาพการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ตามกาลเวลา เนื่องจากมนุษย์มีมันสมองที่มีความสามารถในการคิดค้น เรียนรู้ แก้ปัญหา และมีการสืบทอดความรู้เป็นมรดกมาช้านาน แม้ว่าภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่สั่งสมและถ่ายทอดเป็นมรดก แต่มีเอกลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งคือ เป็นองค์ความรู้ที่มีการเชื่อมโยงกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอาชีพ เศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ ค่าใช้จ่าย การศึกษา วัฒนธรรมจะผสมกลมกลืน (ประเวศ วะสี, 2530: 6) ดังนั้นภูมิปัญญาจึงเป็นความรู้ทางสังคมที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถดำรงอยู่ได้อย่างยาวนาน และสังคมไทยเป็นสังคมเก่าแก่สังคมหนึ่งที่ปรากฏภูมิปัญญาอยู่จำนวนมาก โดยภูมิปัญญาเหล่านั้นนอกจากแสดงความเป็นไทยแล้ว ยังเป็นเครื่องชี้วัดพัฒนาการของคนในชาติไทย เพราะภูมิปัญญานั้นถือว่าเป็นสิ่งละเอียดอ่อน ซึ่งชาติที่เจริญแล้วมักมีสังคมที่สงบสุขร่มเย็น ไม่ระส่ำระสายมีความเป็นอิสระจึงจะสามารถสร้างสรรค์และสั่งสมภูมิปัญญาเฉพาะตนขึ้นมาได้ (จักรพันธ์ โสมะเกษตริน, 2551: 1) จนสามารถก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ในสังคมอย่างหลากหลายรูปแบบ

โดยคำว่า “อัตลักษณ์” หมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับ ลักษณะ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หรือ ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง ในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้อัตลักษณ์ของสังคมไทยเปลี่ยนไป (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2550) แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์ ” ไว้ว่าคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543: 4) โดยภายในมหาวิทยาลัยรังสิตสร้างอัตลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของมหาวิทยาลัยอย่างหลากหลาย อาทิ ตราสัญลักษณ์ คือ โลโกตระ ซึ่งหมายถึงจุดมุ่งหมายอันสูงส่งของมวลมนุษย คือการบรรลุสภาวะแห่งความรู้แจ้งในธรรม โดยมีปัญญาเป็นแสงส่องทางสู่การบรรลุธรรมสูงสุด และลักษณะดวงอาทิตย์ ซึ่งหมายถึงดาวฤกษ์ที่ให้แสงสว่างส่องลงมายังผืนโลก เป็นพลังงานหล่อเลี้ยง

ชีวิตมนุษย์ สรรพสัตว์ พืชพันธุ์ธัญญาหาร และสิ่งมีชีวิตทั้งมวล (หอจดหมายเหตุ มหาวิทยาลัยรังสิต , 2553)
รวมถึงสถาปัตยกรรม ประติมากรรม ดอกไม้แก้วเจ้าจอม ต้นดอกพะยอม ฯลฯ

มหาวิทยาลัยรังสิตมีอัตลักษณ์และความโดดเด่นเฉพาะของแต่ละคณะ/วิทยาลัย/สถาบัน อย่างชัดเจน อันสะท้อนความหลากหลายทางศาสตร์และศักยภาพเชิงวิชาการขององค์กร ในด้านการสื่อสารภาพลักษณ์ ระดับมหาวิทยาลัยผ่านสื่อที่ถูกใช้งานจริง โดยเฉพาะสัญลักษณ์บนผืนผ้า ซึ่งปรากฏอยู่ในบริบทองค์กรอย่างต่อเนื่อง เช่น เครื่องแต่งกายบุคลากรและนักศึกษา งานพิธีการ งานประชาสัมพันธ์ ตลอดจนของที่ระลึกขององค์กร แต่ยังคงขาดระบบองค์ประกอบภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงความหลากหลายให้เกิดความเป็นเอกภาพ หรือ unity ในการรับรู้ของผู้รับสาร เนื่องจากการสื่อสารผ่านผืนผ้าทอมักถูกพัฒนาในลักษณะแยกส่วนตามหน่วยงาน ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในภาพรวมเกิดการกระจายตัว และลดทอนพลังของการจดจำแบรนด์องค์กรในระดับมหาวิทยาลัย เพราะผู้รับสารมีแนวโน้มจดจำได้เป็นของแต่ละหน่วยงานมากกว่าการรับรู้เป็นภาพรวมเดียวกันของมหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาสะท้อนความโดดเด่นที่เกิดขึ้นภายในมหาวิทยาลัยรังสิต จากนั้นนำมาแสวงหา และวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้าเพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ การเลือกใช้แนวคิดในศิลปะอื่น ๆ นำมาสร้างสรรค์ร่วมกัน ซึ่งการสะท้อนผ่านกราฟิกถือว่าเป็นศาสตร์ที่สามารถสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจง่าย อีกทั้งด้านการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร โดยทำหน้าที่บูรณาการผสมผสานอัตลักษณ์ของหน่วยงานย่อยให้สามารถสื่อสารร่วมกันได้อย่างสอดคล้องภายใต้กรอบอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิต เช่น ตราสัญลักษณ์ ค่านิยมองค์กรและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นมหาวิทยาลัยรังสิต พร้อมทั้งสามารถทำให้เกิดองค์ความรู้แบบสหสาขาวิชาทางด้านศิลปกรรมอีกหนึ่งมิติ ที่จะขับเคลื่อนงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปกรรม ความเป็นไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ เพื่อสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้มหาวิทยาลัยรังสิตและแวดวงกราฟิกไทย ถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่สำคัญบ่งบอกถึงความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต ให้ก้าวสู่ระดับชาติและนานาชาติ

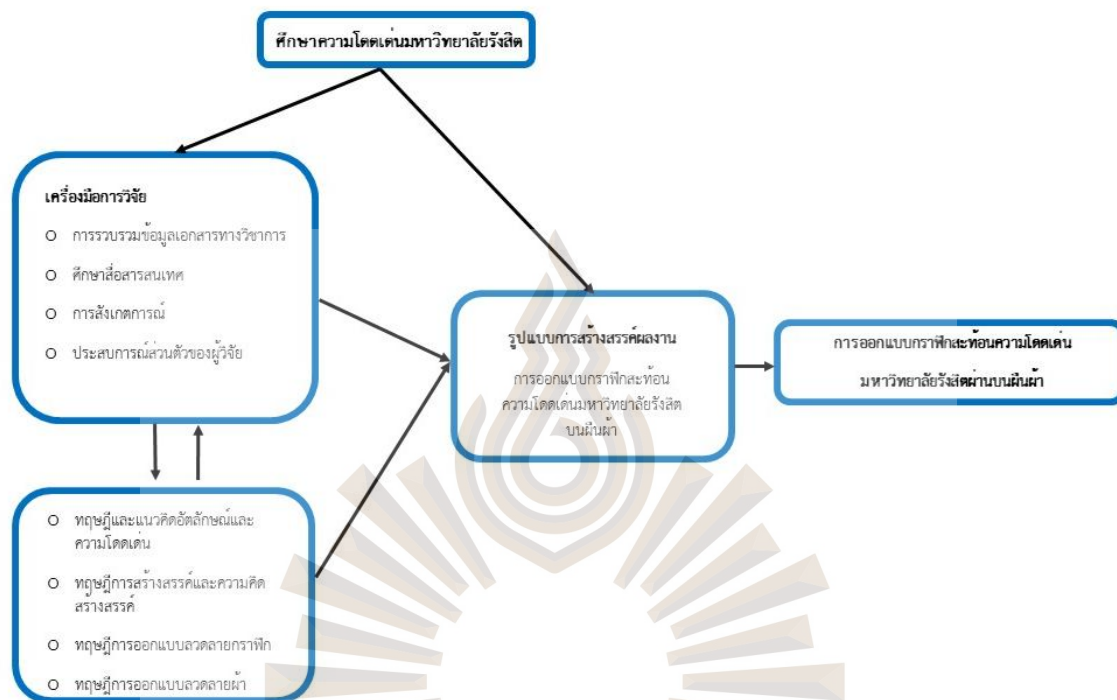
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์ความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต
2. เพื่อศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า
3. เพื่อศึกษาเส้นใยธรรมชาติสำหรับการทอผืนผ้าและนำผืนผ้าที่ได้ไปทดลองสกรีน พิมพ์สี เพื่อถ่ายทอดกราฟิกลงบนผืนผ้า
4. เพื่อออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้าได้ และนำลวดลายต้นแบบสามารถผลิตเป็นเสื้อโปโล เสื้อสูท ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยรังสิต
 - 1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ความโดดเด่นของคณะ /วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต
 - 1.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบลายเส้น กราฟิก
2. ขอบเขตด้านพื้นที่
 - 2.2.1 กลุ่มคณะวิชาแพทยศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต
3. ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย ระหว่างเดือนสิงหาคม 2567 – เดือนมิถุนายน 2568

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การออกแบบกราฟิก** หมายถึง กระบวนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเอาองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการจัดวางรูปแบบด้วยหลักการที่เหมาะสม โดยสื่อความหมายโดยใช้เส้น ภาพเขียน สัญลักษณ์ ภาพถ่าย เพื่อให้สามารถถ่ายทอดบ่งบอกความหมายของข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามกับผู้ส่งสารจะสื่อตรงต่อผู้รับสาร
2. **ความโดดเด่น** หมายถึง ลักษณะเฉพาะที่ทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งมีความแตกต่างหรือจดจำได้ง่าย สร้างความดึงดูด ความน่าสนใจได้มากกว่าสิ่งอื่น
3. **สัญลักษณ์** หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ถูกส่งสารสร้างขึ้นเป็นเครื่องหมาย ตามจินตนาการ ผ่านถ้อยคำ ภาพ สี สัน มักเป็นรูปธรรมแทนนามธรรม เพื่อสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนแก่ผู้รับสาร
4. **ความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต** หมายถึง อัตลักษณ์ ลักษณะเฉพาะ หรือจุดแข็งของมหาวิทยาลัยรังสิตที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ทางวิชาการ วัฒนธรรม กายภาพ หรือแนวคิดการพัฒนาที่แตกต่างจากมหาวิทยาลัยอื่น

5. **การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)** หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการจัดองค์ประกอบภาพ ข้อความ สี และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายหรือสะท้อนแนวคิดให้เกิดการรับรู้ที่ชัดเจน โดยเน้นด้านการสื่อสารทางสายตา
6. **การสะท้อนผ่านกราฟิก** หมายถึง การใช้การออกแบบกราฟิกเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราว แนวคิด หรือตัวตนของมหาวิทยาลัยรังสิตให้ออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. **ผืนผ้า** หมายถึง วัสดุหรือพื้นผิวที่ใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงผลงานกราฟิก ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบผืนผ้าใบ ผ้าพิมพ์ลาย หรือสื่อสิ่งทอประเภทต่าง ๆ ที่สามารถนำเสนอผลงานเชิงศิลปะร่วมสมัย
8. **ศิลปกรรมไทย** หมายถึง ศิลปะที่มีรากฐานจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของไทย ซึ่งสามารถนำมาผสมผสานหรือประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ด้านกราฟิกเพื่อแสดงถึงความเป็นไทย
9. **ซอฟต์แวร์ (Soft Power)** หมายถึง พลังหรืออิทธิพลทางวัฒนธรรมที่สามารถสร้างความน่าสนใจ ความประทับใจ หรือภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศ หรือสถาบัน โดยไม่ใช้การบังคับหรืออำนาจทางการเมือง
10. **อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์** หมายถึง อุตสาหกรรมที่นำเอาความคิดสร้างสรรค์มาผสมผสานกับวัฒนธรรม เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีมูลค่า ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม เช่น ศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ การออกแบบ ฯลฯ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์ความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต
2. สามารถศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า
3. สามารถศึกษาเส้นใยธรรมชาติสำหรับการทอผืนผ้าและนำผืนผ้าที่ได้ไปทดลองสกรีน พิมพ์สี เพื่อถ่ายทอดกราฟิกลงบนผืนผ้า
4. สามารถออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้าได้ และนำลวดลายต้นแบบสามารถผลิตเป็นเสื้อโปโล เสื้อสูท ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีและแนวคิดอัตลักษณ์
2. ทฤษฎีการสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์
3. ทฤษฎีการออกแบบลวดลายกราฟิก
4. ทฤษฎีการออกแบบลวดลายผ้า
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีและแนวคิดอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ คือคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นมา ผู้วิจัยจึงศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ดังนี้

อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2543: 1-2) ได้กล่าวว่า อัตลักษณ์ คือ ความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่า “ฉันเป็นใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้น และในทางเดียวกันมโนทัศน์อัตลักษณ์จะถูกกล่าวควบคู่ไปกับเรื่องของอำนาจนิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น

ชัยรัตน์ อัสวางกูร (2548: 51-52) ได้กล่าวถึง อัตลักษณ์ คือ จุดจดจำซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง ที่สัมผัสได้ด้วยประสาททั้งห้าของมนุษย์อันได้แก่ ชี้อ โสโกสโลแกน เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแก่นหรือเนื้อหา ของผลิตภัณฑ์ที่ช่วยเสริมสร้างการจดจำให้ชัดเจนและเห็นภาพจนได้ดียิ่งขึ้น โดยการสร้างจุดจดจำที่ดีจะต้องมีความแตกต่างและโดดเด่นชัดเจน

นอกจากนี้ สมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547: 14) ได้กล่าวถึง อัตลักษณ์ หมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดแก่องค์กรตลอดจนบุคลากร

2. ทฤษฎีการสร้างสรรคและความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรคและความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นการที่กระทำโดยมนุษย์เป็นผู้คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ กระทำสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม โดยถือเป็นสิ่งดีที่ทำให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมเกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงในด้านกายภาพ และชีวภาพ ผู้วิจัยจึงศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรคและความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายของคำว่าสร้างสรรคไว้ คือ การสร้างให้มีให้เป็นขึ้น ซึ่งมักจะใช้ในทางนามธรรม เช่น สร้างสรรคความสุข ความเจริญให้แก่สังคม มีลักษณะริเริ่มในทางที่ดีเช่น ความคิดสร้างสรรค์หรือศิลปะสร้างสรรค์

Davis (กรมวิชาการ. 2544: 6-7 ; อ้างอิงจาก Davis. 1973) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม

1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์ และคริส ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social conscience) ส่วน คูโบ และรัค ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาแนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้สติกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญาคือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือรู้จักตนเอง พอใจตนเองและใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตนมนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมาได้อย่างเต็มที่ ขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญ

ในการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความปลอดภัย ในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4) ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบอูต้า ประกอบด้วย

4.1) การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2) ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3) เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4) การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต (กรมวิชาการ, 2544: 6-7)

กมล เผ่าสวัสดิ์ ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการทางความคิดที่มีแนวคิดสิ่งใหม่ รวมถึงแนวความคิดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ ซึ่งกมล เผ่าสวัสดิ์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า งานศิลปะในทางสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่แรกที่เป็นจุดเริ่มต้นให้คนเรานั้น กล่าวถึงคือ ผู้ชมผลงานมักจะนิยมคิดว่างานศิลปะเป็นสิ่งดูไม่รู้เรื่องยากแก่การทำความเข้าใจ เข้าไม่ถึงผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ของศิลปิน แต่แท้ที่จริงแล้วงานศิลปะก็ไม่ได้หมายความว่าต้องดูรู้เรื่องทุกชิ้นเพราะงานศิลปะที่มีความสร้างสรรค์จะมีจินตนาการให้กับกับผู้ชมอยู่เสมอ ซึ่งงานสร้างสรรค์ก็เช่นเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องกล้าที่จะคิดในมุมมองที่แปลกใหม่ในการออกแบบลีลาหรือแม้แต่เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ฉาก แสงสีเสียง เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องมีความกล้าคิด และกล้าที่จะจินตนาการเพื่อให้ผลงานเกิดความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับคนอื่น ๆ ที่เคยทำมาแล้ว ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่นั้นจะทำให้งานสร้างสรรค์ถึงจะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (กมล เผ่าสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2561 อ้างถึงใน ญัตติพัฒน์ ผลพิบูล, 2561: 14)

Torrance (2013: 23) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกใหม่ที่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ

ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์

นอกจากนี้ กระบวนการและขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์ MasterClass (2021) และ Carolyn Gregoire (2019) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์คือ การพัฒนาการของแนวคิดให้ออกมาเป็นผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับ Critical Thinking และทักษะการแก้ปัญหาตั้งแต่แรกแต่งเพลงจนถึงโปรดิวเซอร์รายการโทรทัศน์ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะต้องผ่าน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.) ขั้นเตรียมการ

ขั้นตอนแรกเกี่ยวข้องกับงานเตรียมการและการสร้างแนวคิด นี่คือเวลาที่คุณรวบรวม Material และรีเสิร์ช ที่ช่วยจุดประกายไอเดีย ระดมสมองและปล่อยให้ความคิดของคุณล่องลอย ในส่วนแรกของกระบวนการนี้ สมองของคุณกำลังใช้หน่วยความจำสำรองเพื่อดึงความรู้และประสบการณ์ในอดีตมาสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่

2.) ขั้นฟักตัว

เมื่อได้ไอเดียมาเยอะประมาณหนึ่งแล้ว ขั้นตอนที่สองคือที่ที่คุณปล่อยมันไป ส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์คือการก้าวออกจากความคิดของคุณ ก่อนที่คุณจะนั่งลงและใช้เวลาทำความเข้าใจ อาจจะหันไปทำโปรเจกต์อื่นแทนหรือหยุดพักจากกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมด ในระยะนี้ปัญหาที่พบในไอเดียกำลังฟักตัวขึ้นในจิตใจของคุณ

3.) ขั้นปิ้งไอเดีย

อีกชื่อหนึ่งคือขั้นหยั่งรู้ เป็นขั้นที่มีหลอดไฟสว่างขึ้นบนหัวเมื่อไอเดียทุกอย่างเชื่อมโยงกันจนแก้ไขปัญหาได้ เช่น คุณอาจจะนึกตอนจบของนิยายที่เขียนออกหลังจากต้นมานาน และเป็นขั้นที่มักจะเผลอมาโดยที่เราไม่ได้ตั้งใจหรือจะใช้วิธีการหาไอเดียเพื่อหาสุดยอดไอเดียผ่านกระบวนการคิดต่างๆ

4.) ขั้นประเมิน

ในระหว่างขั้นตอนนี้ คุณพิจารณาความถูกต้องของแนวคิดและชั่งน้ำหนักเทียบกับทางเลือกอื่น ๆ นี่เป็นช่วงเวลาแห่งการไตร่ตรองเมื่อคุณมองย้อนกลับไปทีแนวคิดหรือปัญหาแรกเริ่ม เพื่อดูว่าทางแก้ของคุณ

สอดคล้องกับภาพที่นึกไว้ในตอนแรกหรือเปล่า ถ้าเป็นนักธุรกิจก็อาจทำการวิจัยตลาดเพื่อทดสอบความเป็นไปได้ของแนวคิด ในระหว่างขั้นตอนนี้ คุณอาจกลับไปทบทวนไอเดียอีกครั้งหรือเลือกที่จะเดินหน้าต่อไปอย่างมั่นใจ

5.) ขั้นยืนยัน

นี่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการสร้างสรรค์เมื่อผลงานออกมา ผลงานสร้างสรรค์ของคุณอาจเป็นวัตถุที่จับต้องได้ แคมเปญโฆษณา เพลง นวนิยาย การออกแบบสถาปัตยกรรม รายการหรืออะไรก็ตามที่คุณตั้งใจสร้างขึ้นมา

สมมาตร สมประสงค์ (2558: 33) ได้กล่าวถึงวิธีการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า คือ เทคนิคการฝึกความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ด้วยขั้นตอนและวิธีการ ดังนี้ 1) ใช้ความคิดตลอดเวลา โดยตั้งคำถามและหาเหตุผลในคำตอบ 2) ฝึกการคิดอย่างรอบด้านไม่ยึดติดแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งเพียงด้านเดียว 3) สกัดความคิดครอบงำโดยไม่จำกัดกรอบ ความคิดของตนเองไว้กับความเคยชินเก่า ๆ 4) จัดระบบความคิดโดยหาเหตุผลจัดระบบความคิดการ เปรียบเทียบ การมองหลายมิติหรือค้นหาความจริง 5) ยึดมั่นในหัวใจนักปราชญ์ได้แก่ ฟัง คิด ถาม เขียน ซึ่งอาจใช้การระดมสมองเป็นตัวกระตุ้น 6) ฝึกความเป็นคนช่างสังเกตจดจำ เป็นการสังสมประสบการณ์และกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ 7) ฝึกการระดมพลังสมอง เป็นการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล หลาย ๆ ฝ่าย 8) พยายามสร้างโอกาสแห่งความบังเอิญ คือ บางสิ่งไม่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเลย อาจจะเป็นคำตอบต่อปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นได้ 9) ไม่กลัวความล้มเหลวหรือการเสียหน้า เพราะการเสนอความคิดเห็น ไม่มีถูกหรือผิด 10) ไม่ย่ำรอยอยู่แต่ความสำเร็จเดิม เมื่อประสบความสำเร็จจะต้อง มีการพัฒนาตนเองต่อไปขั้นสูงต่อไปอย่างต่อเนื่อง

3. ทฤษฎีการออกแบบลวดลายกราฟิก

การออกแบบกราฟิก เป็นกระบวนการในการนำเอาองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการจัดวางรูปแบบด้วยหลักการที่เหมาะสม โดยสื่อความหมายโดยใช้เส้น ภาพเขียน สัญลักษณ์ ภาพถ่าย เพื่อให้สามารถสื่อความหมายของข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะสื่อตรงต่อผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบลวดลายกราฟิก ดังนี้

สุนทร เลิศศิลป์วัฒน์(2557: 77) กล่าวว่า การออกแบบกราฟิกไว้ว่า โดยคำว่า กราฟิก มาจากภาษากรีก 2 คำ คือ Graphikos กับ Graphein และ Graphikos หมายถึง การเขียนภาพทั้งที่เป็นภาพสี และภาพขาวดำ Graphein หมายถึง การเขียนตัวหนังสือและการใช้เส้นในการสื่อสาร ดังนั้น Graphic จึงหมายถึง การเขียนทั้งภาพสีและภาพขาวดำ ตลอดจนการเขียนตัวหนังสือและการใช้เส้นเพื่อสื่อความหมาย

พงศกร หทัยรัตน์ (2558: 58) กล่าวว่า การออกแบบกราฟิก คือ ลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติเพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่

วัฒนา รัตนสกุลชัย (2557: 16) ได้กล่าวถึงความหมายของการออกแบบลวดลายไว้ว่า การออกแบบลายเส้นและสีเส้นที่มีการประดิษฐ์สร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าทางด้านความงามและนำไปใช้ในการประดับตกแต่งในงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ทั้งในงานทัศนศิลป์ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และงานศิลปะประยุกต์ เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ออกแบบตกแต่ง ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบพาณิชยศิลป์

นอกจากนี้ นพดล นพรัตน์รุ่ง (2559: 17) กล่าวถึงการออกแบบลวดลาย คือ การวางองค์ประกอบทางศิลปะ โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานอันได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง มาใช้ในการจัดวางให้ สวยงาม โดยอาจอิงจากแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัวที่มี เช่น ธรรมชาติ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม

โดยประเภทของการออกแบบ วรสินทร์ ว่องวัฒนากุล (2558: 25 - 26) สรุปเกี่ยวกับประเภทของการออกแบบกราฟิกไว้ว่า การออกแบบกราฟิกในงานใด ๆ ก็ตามย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่แตกต่างกัน ลักษณะเฉพาะหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ของงาน และวิธีการดำเนินการจะต้องสอดคล้องกับปัจจุบันในทุกด้าน การสร้างงานออกแบบจึงควรศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญหลาย ๆ ด้าน แนวทางในการคิดงานกราฟิกจะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสื่อหรืองานแต่ละประเภทที่มีข้อกำหนดเฉพาะ ซึ่งพอที่จะจัดหมวดหมู่ออกได้ดังนี้

1.) งานกราฟิกบนสื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์ได้แก่ แผ่นป้ายโฆษณา (Poster) การออกแบบโปสเตอร์แผ่นพับ แผ่นปลิว และบัตรเชิญ

2.) งานกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ มีหน้าที่หลักคือเป็นตัวภาชนะสำหรับบรรจุสินค้า มีหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะของสินค้า เช่น เป็นหีบห่อ เป็นกล่อง เป็นขวด เป็นลัง เป็นกระป๋อง เป็นต้น

การออกแบบบรรจุภัณฑ์แบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่มตามลักษณะหน้าที่ ดังนี้ บรรจุภัณฑ์สำหรับการค้าปลีก บรรจุภัณฑ์เพื่อการค้าส่ง บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง การออกแบบฉลากสินค้า ฉลากสินค้าจะติดมากับตัวสินค้าที่บรรจุมาในรูปขวด กล่อง ห่อ กระป๋อง หรือรูปแบบอื่นตาม ลักษณะ และประเภทของสินค้า ฉลากสินค้าจะช่วยให้ผู้บริโภคได้ทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้านั้นอย่างมาก ในบางครั้งฉลากสินค้าจะช่วยให้สามารถสมารถตัดสินใจเลือกซื้อเลือกใช้สินค้าได้ รายละเอียดที่ปรากฏบนฉลาก ได้แก่ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อบริษัท ที่อยู่ของผู้ผลิต ประเภท ชนิด สีของวัสดุ ที่ใช้ขนาดน้ำหนักหรือปริมาตร ส่วนผสม วิธีใช้หรือสรรพคุณ

3.) งานกราฟิกบนสิ่งพิมพ์ทั่วไป ได้แก่ การออกแบบปกหนังสือ (Cover Design) การออกแบบจัดหน้าซึ่งพอจะแบ่งได้ตามลักษณะและขนาดออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ หนังสือพิมพ์นิตยสาร และหนังสือสำหรับเด็ก หนังสือพิมพ์นิตยสาร หนังสือสำหรับเด็กการออกแบบรูปเล่ม เครื่องพับกระดาษ แบบใบมีด การออกแบบภาพประกอบ

4.) การออกแบบกราฟิกสำหรับเครื่องฉายงานกราฟิกสำหรับเครื่องฉาย หรือสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์มีรูปแบบ และวิธีการสร้างต่างไปจากงานออกแบบสิ่งพิมพ์ทั่วไป ทั้งกระบวนการผลิตงานและแนวคิดในการทำงาน งานออกแบบกราฟิกในลักษณะนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องมีความประณีตสูง เพราะต้นฉบับจะถูกถ่ายทำหรือถ่ายทอดลงบนฉากรูปที่มีขนาดใหญ่ ทำให้ต้นแบบงานต้องมีอัตราส่วนการขยายภาพมากตามลักษณะการนำไปใช้และเป็นการนำไปใช้โดยตรงด้วยกระบวนการที่ไม่ซับซ้อนเหมือนงานพิมพ์

นอกจากนี้ องค์ประกอบของการออกแบบ พัทธกรณ์ โชติช่วงกาล (2559: 15) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบศิลป์หรือองค์ประกอบในการออกแบบ คือ ส่วนประกอบย่อย ๆ ของศิลปะ ที่นำมาใช้ในการจัดวางโดยอาศัยหลักการทางการออกแบบให้มีความสวยงาม สื่อสารเป็นผลงานที่ชัดเจน ดังนี้

1.) เส้น โดยพื้นฐานของการออกแบบคือการเริ่มจาก จุด หากนำจุดมาเรียงต่อ ๆ กันไปอย่างต่อเนื่อง ก็จะเป็นเส้นและเกิดเป็นรูปร่างขึ้น องค์ประกอบของการออกแบบของ รูปทรง รูปร่าง คือการนำเส้นมาเรียงร้อยประกอบกันจนเป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยลักษณะของเส้นจะมี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง และเส้นโค้ง อารมณ์และความรู้สึกของเส้นในงานออกแบบ สามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

- 1.1) เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความเยียบสงบ ผ่อนคลาย นิ่งเฉย และเฉื่อยชา
- 1.2) เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความรู้สึกมั่นคง และมีความจริงจัง
- 1.3) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความมีชีวิตชีวา ความอ่อนไหว อ่อนโยน
- 1.4) เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความกระตือรือร้น ว่องไว
- 1.5) เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความตื่นเต้น ไม่หยุดนิ่ง
- 1.6) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความเศร้า อ่อนไหว และอ่อนแอ
- 1.7) เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความลื่นไหล การเคลื่อนไหว

2.) รูปร่างและรูปทรง จะมีความหมายถึงการประกอบกันของเส้นโค้งหรือเส้นตรง เป็นลักษณะ 2 มิติ รูปทรงมีความหมายถึง การประกอบกันของเส้นโค้งหรือเส้นตรงเป็นลักษณะ 3 มิติ คือมากกว่าความกว้างและความยาวแล้ว จะมีเรื่องของความลึก ความตื้น ความหนา และความบาง เข้ามาเกี่ยวข้องประกอบรวมกัน จึงทำให้เกิดเป็นมิติที่ 3 ที่มากกว่ารูปทรงที่มีเพียง 2 มิติ

3.) พื้นผิว หมายถึง บริเวณผิวนอกของวัสดุต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกในเรื่องของความงาม ระยะ น้ำหนัก และประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของพื้นผิวจะรับรู้ได้ด้วยการสัมผัสผิวด้านตา และสัมผัสทางกาย การนำเอาพื้นผิวในลักษณะต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ความงามและประโยชน์ใช้สอย โดยในการออกแบบพื้นผิวจะถูกนำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น พื้นผิวของกระจกที่ให้ความรู้สึก นุ่มนวล หรุหร่า ผิวนุ่มของโซฟาหนังสัตว์ให้ความรู้สึกอบอุ่นนุ่มนวลและน่าพักผ่อน

4.) ลวดลาย มี 2 ประเภท คือ ลวดลายที่เกิดจากธรรมชาติและลวดลายประดิษฐ์ ที่สร้างขึ้นมานักออกแบบจะนำลักษณะของลวดลายต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความสวยงาม

5.) สี คือการรับรู้ความถี่หรือความยาวคลื่นของแสง ในทำนองเดียวกันกับที่ระดับเสียง หรือโน้ตดนตรี ที่หมายถึงการรับรู้ความถี่หรือความยาวคลื่นของเสียงมนุษย์สามารถรับรู้สีได้เนื่องจากโครงสร้างอันละเอียดอ่อนของดวงตา ซึ่งมีความสามารถในการรับรู้แสงในช่วงความถี่ที่ต่างกัน ซึ่งสีมีอิทธิพลอย่างมากในเรื่องของการออกแบบ นักออกแบบโดยทั่วไปควรที่จะรู้จักทฤษฎีเรื่องของสีเช่น สีร้อน สีเย็น สีคู่ ตรงข้าม และมีความรู้ในเรื่องอิทธิพลของสีที่มีต่อความรู้สึกของคน โดยอิทธิพลของสีมีดังนี้

- 5.1) สีแดง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น รุนแรง ร้อนแรง ทะเยอทะยาน แสดงถึงการมีพลังอำนาจ
- 5.2) สีเขียว ให้ความรู้สึก จิตใจสงบ ผ่อนคลาย สงบร่มรื่น และเบิกบาน
- 5.3) สีขาว ให้ความรู้สึกกว้างเปล่า ความสงบ เรียบง่าย สว่าง สะอาด กว้างขวาง ปลอดภัย และยังเป็นตัวแทนความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องของความดีและความบริสุทธิ์
- 5.4) สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับซับซ้อน น่าสะพรึงกลัว ลึกลับ เข้มแข็ง ท้าทาย
- 5.5) สีเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่น มิตรภาพ ความสนุกสนานรื่นเริง สดใส
- 5.6) สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์หรูหรา สง่างาม และลึกลับ
- 5.7) สีนํ้าตาล ให้ความรู้สึกมั่นคงเด็ดเดี่ยว สุขุม เรียบง่าย
- 5.8) สีเทา ให้ความรู้สึกเก่าแก่ความ สมดุล ความเป็นกลาง ความสงบนิ่ง
- 5.9) สีฟ้า ให้ความรู้สึก อิสระ สงบสุข และสว่างสดใส

นอกจากนี้ สมบูรณ์ มากสมบูรณ์ (2559: 45 – 46) กล่าวถึงขั้นตอนในการออกแบบกราฟิกไว้ว่า นักออกแบบจะต้องทำงานร่วมกับลูกค้าเพื่อทำความเข้าใจกับวัตถุประสงค์เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร นักออกแบบอาจต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้ดูหรือกลุ่มเป้าหมาย เช่น ลักษณะการดำเนินชีวิต มุมมองทัศนคติและความชอบ เมื่อสามารถกำหนดแนวคิดของการออกแบบแล้วกระบวนการร่างแบบจึงเริ่มต้นขึ้น โดยสามารถจัดลำดับขั้นตอนการออกแบบได้ ดังนี้

- 1.) การศึกษากลุ่มเป้าหมาย การที่จะทำให้งานออกแบบได้รับความสนใจ ผู้ออกแบบควรจะต้องสื่อสารสิ่งที่ผู้ดูเข้าใจ สนใจหรือชอบใจ จึงควรมีการศึกษาผู้รับสารก่อน เพื่อให้งานออกแบบออกมาได้โดนใจ

- 2.) กำหนดวัตถุประสงค์ของงาน เมื่อทราบว่าจะงานออกแบบน่าจะมีเนื้อหาหรือเรื่องราวในแนวใด มีมีโนทัศน์เป็นอย่างไร การกำหนดวัตถุประสงค์ของงานให้ดูภาพรวมของโครงการทั้งหมด เพื่อการวางแผนจะได้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสอดคล้องกัน เช่น การทำแผ่นพับโฆษณาสินค้าตัวหนึ่งให้ดูว่าสินค้าตัวนั้นมีมีโนทัศน์อย่างไร รูปแบบ สีสันทเป็นอย่างไร ตลอดจนการทำสื่ออื่น ๆ สำหรับสินค้านี้เป็นอย่างไร

3.) กำหนดลักษณะของงานให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตั้งแต่รูปแบบของสิ่งพิมพ์เช่น แผ่นพับ โบรชัวร์ โปสเตอร์ เป็นวัสดุที่ใช้สำหรับพิมพ์การดำเนินเนื้อเรื่อง

4.) เรียบเรียงเนื้อหา หัวเรื่องหลัก หัวเรื่องรอง รวบรวมภาพประกอบ หรือหาแนวลักษณะภาพที่ต้องการมาประกอบในชิ้นงาน ภาพดังกล่าวอาจเป็นภาพถ่าย ภาพกราฟิก รวมถึงภาพ แอนิเมชัน

5.) เลือกรูปแบบและการวางผังที่เหมาะสมกับงาน

6.) ทำการวางแผนเลย์เอาต์นำส่วนประกอบต่าง ๆ มาลงวางลงในหน้ากระดาษ เพื่อดูว่ามีมากพอหรือไม่ต้องการเพิ่มเติมส่วนใด หรือต้องตัดอะไรออก ดูความเข้ากันของส่วนประกอบทั้งหมด โดยใช้องค์ประกอบศิลปะช่วยในการจัด

7.) ตรวจสอบแบบที่จัดทำขึ้นว่าตรงกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ น่าสนใจเพียงใด ยังผลให้โครงการประสบความสำเร็จเพียงใด ในงานประเภทบรรจุภัณฑ์อาจมีการนำบรรจุภัณฑ์ของคู่แข่งมาเปรียบเทียบดูจุดเด่นจุดด้อย ในบางโครงการที่สำคัญและใช้งบประมาณสูงโดยเฉพาะงานที่มีผลทางการตลาด อาจต้องทำการวิจัยทดสอบปฏิกิริยาที่มีต่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ

8.) กำหนดลักษณะของส่วนประกอบต่างๆของงานที่เหมาะสม เช่น แบบขนาด 2.6.9 ของตัวอักษรที่ใช้ในส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหาทำการถ่ายภาพต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบในชิ้นงาน หากยังไม่มี มาก่อน ซึ่งอาจต้องอาศัยมีอาชีพพร้อมอุปกรณ์การถ่ายภาพในการจัดทำเพื่อให้ภาพที่ออกมาดูดีมี คุณภาพ ซึ่งจะยังผลให้ชิ้นงานประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์หากต้องใช้ภาพที่เป็นภาพกราฟิก ก็ให้ ทำการสร้างและตกแต่งภาพขึ้นซึ่งปัจจุบันใช้โปรแกรมกราฟิก เช่น อะโดบี โฟโต้ชอป, อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ ในการจัดทำ กรณีภาพถ่ายที่ได้มา หากยังไม่สมบูรณ์ตามที่ต้องการ ก็ใช้โปรแกรมกราฟิกตกแต่งเพิ่มเติม

9.) การทำต้นฉบับเหมือนพิมพ์อาร์ตเวิร์ค นำแบบร่างที่ลงตัวถูกต้อง มาทำให้เป็นขนาดเท่าของจริง ทั้งภาพและตัวอักษร ช่องไฟ และงานกราฟิกทุกอย่าง ซึ่งปัจจุบันจะใช้โปรแกรมจัดทำอาร์ตเวิร์ค เช่น อะโดบี อินดีไซน์, อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์

10.) ทำการตรวจทานดูความถูกต้องของภาษา ความเหมาะสมของภาพและการจัดวาง

11.) แก้ไขรายละเอียดและปรับแต่งตรวจสอบขั้นสุดท้าย ก่อนนำผลงานไปใช้งานจริง

4. ทฤษฎีการออกแบบลวดลายผ้า

จากข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีได้กล่าวถึงการออกแบบลวดลายบนผ้าเป็นการนำรูปร่าง เส้น เรขาคณิตต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบให้เกิดผลงานบนผืนผ้าอย่างงดงามและมีคุณค่า ผู้วิจัยจึงศึกษาหลักการออกแบบลายบนผ้า ดังนี้

พรพรรษา กรองกัญญา (2560: 34) กล่าวว่า การศึกษาวัสดุที่เกิดจากเส้นใยตามธรรมชาติหรือเส้นใยธรรมชาติในเรื่องของการถักทอ ตลอดจนการทำให้เกิดลวดลายด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามบนพื้นผืนผ้า ซึ่งการออกแบบลวดลายสามารถ ทำได้ 2 วิธีคือ การทำสีลงบนผืนผ้า กับการทอด้วยเส้นใยให้เกิดเป็นลวดลาย

พิมพ์พร ดงตาล (2559: 45) ได้ให้ข้อความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบลายผ้า หมายถึง การออกแบบลวดลายของเครื่องแต่งกายทั้งผู้ชายและผู้หญิง ผู้ออกแบบจะมีหน้าที่คล้ายกับนักออกแบบเครื่องประดับ หรือนักออกแบบเครื่องเรือน โดยมีหน้าที่คือ การวิเคราะห์ศึกษาวัสดุที่นำมาออกแบบ สิ่งทอลายผ้า และเนื้อวัสดุ เพื่อการตัดเย็บและวิธีการตัดเย็บ ตลอดจนการควบคุมการตัดเย็บให้เป็นไปตามแบบที่ออกไว้

นอกจากนี้ พิพัฒน์ ประเสริฐรัตน์ (2559: 56) กล่าวถึงองค์ประกอบในการออกแบบลายผ้า คือ การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม ส่วนจะเกิดความงามงดงามน่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราวและวัตถุประสงค์ในงานการออกแบบ ซึ่งองค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย ประกอบไปด้วยองค์ประกอบในการออกแบบศิลปะ ดังต่อไปนี้

1.) จุด คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำ ๆ กัน จะทำให้มองเห็นเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่นำต้นต้นได้จากจุดหนึ่งถึงจุดหนึ่ง มีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ จะเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่นำมาจัดวางเพื่อการออกแบบแล้ว สามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติที่อยู่รอบตัว เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ลายของสัตว์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย แมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่างมี

จังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตูการร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับ ต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2.) เส้น คือ เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง และโค้ง เป็นต้น เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวาง เรียงต่อกันหลาย ๆ จุด ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ มีเพียงความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี และน้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด ซึ่งเส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง และเส้นโค้ง โดยเส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมายและความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์จากการสร้างสรรค์ของผลงานการออกแบบโดยเส้นลักษณะที่ต่างกันก็ย่อมให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น

2.1) เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง และความหนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

2.2) เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง และผ่อนคลาย

2.3) เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว และไม่มั่นคง

2.4) เส้นหยักหรือเส้นซิกแซกแบบฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง และความรุนแรง

2.5) เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน และนุ่มนวล

2.6) เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวคลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

2.7) เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง

2.8) เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด ความสำคัญของเส้น จะใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ เส้นกำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึงทำให้เกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา เส้นเป็นกำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรงทำให้มองเห็นรูปทรงชัดขึ้น ซึ่งเส้นทำหน้าที่เป็น น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา

3.) รูปร่างและรูปทรง คือ พื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้างและความยาว รูปร่างจึงมีลักษณะเป็น 2 มิติรูปทรง คือ ภาพ 3 มิติที่ต่อเนื่องมาจากรูปร่างโดยมีความหนาหรือความลึกเพิ่มขึ้นมา ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

3.1) รูปเรขาคณิต มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรีห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ

3.2) รูปธรรมชาติ เป็นการเลียนแบบธรรมชาตินำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัว เช่น ดอกไม้ใบไม้สัตว์ต่าง ๆ สัตว์น้ำ แมลง มนุษย์ มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงาน บางชิ้นที่ล้อเลียนธรรมชาติโดยใช้รูปทรง เช่น ตึกตา หมีการ์ตูน อวัยวะของร่างกายเรา ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย กิ่งไม้ ขนนก นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน

3.3) รูปทรงอิสระ เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิม จนไม่เหลือสภาพเดิม

การออกแบบลวดลายกราฟิกเพื่อถ่ายทอดบนสื่อสิ่งทอ การทำความเข้าใจโครงสร้างและหลักการของลายผ้า Pattern Design ถือเป็นพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากลวดลายที่ออกแบบจะต้องสอดคล้องกับการผลิตจริงที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่พิมพ์ การเย็บประกอบ และความต่อเนื่องของลาย การออกแบบลายผ้าจึงต้องพิจารณาหน่วยลายซ้ำ หรือที่เรียกว่า Repeat unit ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น Straight Repeat การทำซ้ำตรงแนว, Half-Drop Repeat การทำซ้ำแบบครึ่งแถว, Mirror Repeat ทำซ้ำแบบกระจกเงา และ Brick Repeat ทำซ้ำแบบแนวก่ออิฐ โดยรูปแบบที่เลือกใช้ส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความกลมกลืนของลวดลายบนพื้นผ้า (Jackson, 2011; Clarke, 2020)

นอกจากนี้ ขนาดของหน่วยลาย Scale of Motif และตำแหน่งการวางลวดลาย placement ต้องวิเคราะห์ควบคู่กับการใช้งานจริงของผลิตภัณฑ์ เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือสิ่งทอเพื่อการตกแต่งภายใน เพื่อให้เกิดความสวยงามทั้งในเชิงภาพรวมและในรายละเอียด การออกแบบลายผ้าที่สามารถนำไปใช้งานจริงได้จึงต้องประสานทั้งความคิดสร้างสรรค์และข้อกำหนดเชิงเทคนิค (Kim & Johnson, 2021)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า โดยแนวคิดการสร้างแบรนด์มหาวิทยาลัย ซึ่งให้เห็นว่าความสอดคล้องขององค์ประกอบอัตลักษณ์ เช่น ชื่อ สี ตัวอักษร และตราสัญลักษณ์นั้น สามารถส่งผลต่อการจดจำ ความโดดเด่น และชื่อเสียงของสถาบันในสายตาผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย Stakeholders หลายกลุ่ม รวมถึงนักศึกษา บุคลากร ศิษย์เก่า และชุมชน (O'Sullivan, 2024). โดยผลของการวิจัยว่า ระบบอัตลักษณ์ทางสายตาที่ได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ จะยกสามารถระดับชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย และสร้างความสอดคล้องของความหมายเชิงประสบการณ์ของแบรนด์ภายในองค์กรด้วย

นอกจากนี้ มีงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาตัวบ่งชี้ความสำเร็จในการบริหารแบรนด์ของมหาวิทยาลัยไทย และชี้ว่าองค์ประกอบอัตลักษณ์หลัก ชื่อ โลโก้ สี มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของนักศึกษา (ธนากรเจียรกุล, 2014; งานกรณีศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 2018). ข้อค้นพบเหล่านี้ยืนยันความสำคัญของการกำกับใช้ อัตลักษณ์ให้เกิดความสม่ำเสมอในทุกสื่อและสภาพแวดล้อมของสถาบัน

ด้าน Corporate Visual Identity อธิบายว่าระบบอัตลักษณ์ทางสายตาเป็นสัญลักษณ์องค์กร ที่ดีและเชื่อมโยงกับมิติชื่อเสียง เช่น ความโดดเด่น ความสม่ำเสมอ และความน่าเชื่อถือ (van den Bosch, de Jong, & Elving, 2005). การกำกับดูแล Corporate Visual Identity ช่วยลดความคลาดเคลื่อนการใช้ และสร้างภาพลักษณ์ที่คงเส้นคงวาในทุกจุดสัมผัสขององค์กรได้ ส่วนด้านองค์ประกอบสี งานวิเคราะห์เนื้อหาในมหาวิทยาลัยต่างประเทศชี้ว่าการเลือกและใช้สีประจำสถาบันอย่างมีวินัย เป็นหัวใจของการรับรู้แบรนด์ในกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา (Bichard, 2020) อีกทั้งกรอบคิดด้านทุนแบรนด์จากมุมมองผู้บริโภคของ Keller เน้นความเชื่อมโยงระหว่างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนกับการเดินทางสู่ความสัมพันธ์ของแบรนด์กับผู้รับสาร (Keller, 2001)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษา บุคลากร มหาวิทยาลัยรังสิต ในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต และหน่วยงานภายนอก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การรวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ศึกษาสื่อสารสนเทศ, การสังเกตการณ์ ของคณะ /วิทยาลัย/สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต ออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ, และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ผู้วิจัยลงพื้นที่ศึกษาดูงาน ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการผลิตลวดลายบนผืนผ้าจากแหล่งการเรียนรู้ภายในประเทศไทย ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน สถานที่ที่มีชื่อเสียงในด้านการผลิตลวดลายบนผ้าทอมือหรือสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงด้านแฟชั่นและสิ่งทอ เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานวิจัยในครั้งนี้

3.2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษานำมาทดลองวาดแบบขึ้นลวดลาย ตามความคิดสร้างสรรค์ของทีมนักวิจัย โดยการทดสอบผ่านการร่างลวดลายขึ้นแบบ มี 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ทดสอบการร่างลวดลายขึ้นแบบ เพื่อตรวจหาข้อผิดพลาดและพัฒนาปรับปรุงแก้ไขจนสามารถได้ลวดลายตามที่ต้องการ ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกันกับนักศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิตที่มีความสามารถในการออกแบบร่วมสร้างสรรค์พัฒนาลวดลายร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 2 นำลวดลายที่ผ่านการพัฒนาแบบมาตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับการใช้รูปแบบตัวอักษร สี ลายเส้น และขนาดตัวอักษร จากนั้นนำมาสร้างผ่านโปรแกรมต่อไป

3.3 ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบลวดลายกราฟิก ได้แก่ โปรแกรมโปรครีเอท โปรแกรมแอฟฟิเนตี้ ดีไซน์เนอร์ และอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ โดยแต่ละครั้งของการออกแบบ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของลายเส้นภายในโปรแกรมที่ใช้ เพื่อให้ได้ลวดลายกราฟิกที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.4 การลงพื้นที่เพื่อศึกษาเส้นใยธรรมชาติที่เหมาะสมแก่การนำมาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อทำความเข้าใจสัจจริง ก่อนเริ่มออกแบบลวดลายบนผืนผ้า เพราะงานสิ่งทอไม่สามารถตัดสินจากภาพบนหน้าจอได้ทั้งหมด สีและเส้นเมื่อถูกถ่ายทอดลงบนผ้าจริงมักให้ผลต่างจากที่คาดไว้ จากการศึกษา เรื่องการย้อมสีและความแตกต่างของกรด-ด่างในเนื้อผ้า ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ชนิดผ้าและสภาพของเนื้อผ้ามีผลต่อการรับสีโดยตรง สีบางโทนอาจดูสดบนหน้าจอ แต่เมื่อผลิตจริงอาจเพี้ยน ซีด หรือไม่คมชัดเท่าที่ต้องการ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นหลักในการกำหนด “ระบบสี” ของงานออกแบบ โดยเลือกโทนสีหลักและโทนสีรองให้เหมาะกับการติดสีบนผ้า พร้อมทั้งกำหนดระดับความทึบและความสว่างของสี เพื่อควบคุมให้ลวดลายยังคงคมชัดและมีความสม่ำเสมอหลังการผลิตจริง

ผู้วิจัยได้ศึกษาคูณสมบัติพื้นผิวของเส้นใยธรรมชาติที่เลือกใช้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อเส้นและรายละเอียดของลวดลาย หากผ้ามีพื้นผิวหยาบหรือย่นมากเกินไป เส้นที่เล็กลงอาจขาด รายละเอียดที่ถี่เกินอาจจมหายหรือเกิดการแตกของลายเมื่อพิมพ์ลงบนผืนผ้า ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแปลงข้อมูลจากการลงพื้นที่มาเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ โดยกำหนดความหนาของเส้นให้เหมือนผ้าที่สามารถสกรีนลายได้มากที่สุด เพื่อให้ลวดลายอ่านออกชัด ดูเป็นระเบียบ และไม่เกิดปัญหาเมื่อเข้าสู่กระบวนการผลิต

3.4 นำลวดลายกราฟิกที่ออกแบบเสร็จสมบูรณ์แล้ว นำมาทดสอบลวดลายกับเครื่องปั๊มลายเพื่อสกรีนปั๊มลงบนผืนผ้า ซึ่งในกระบวนการขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องลงพื้นที่จัดหาโรงงานที่สามารถผลิตเครื่องปั๊มลวดลายให้ได้ตามต้องการ และราคาย่อมเยา ซึ่งอาจจะต้องทำการทดสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไป เพื่อให้ได้การวางเส้น ลวดลาย สี ตัวอักษรของกราฟิกที่มีคุณภาพ ตอบโจทย์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3.5 นำเครื่องปั๊มลวดลายที่ผ่านการทดสอบอย่างสมบูรณ์แล้วมาสกรีนปั๊มลงบนผืนผ้า ซึ่งในกระบวนการขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องลงพื้นที่จัดหาโรงงานที่สามารถผลิตผืนผ้าได้ตามต้องการ และราคาย่อมเยา โดยสิ่งที่สำคัญต้องเลือกแบบเนื้อผ้า เพื่อให้เนื้อผ้ามีคุณสมบัติที่สามารถปั๊มลวดลายกราฟิกลงบนผืนผ้าได้อย่างคมชัด ชัดเจนในทุกมิติขององค์ประกอบศิลป์ จึงจำเป็นต้องมีการทดลองขึ้นแบบลวดลายหลายครั้ง เพื่อให้ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แบบและมีประสิทธิภาพสูงสุด

3.6 นำผืนผ้าลวดลายกราฟิก มาตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ อาทิ ผืนผ้าลวดลายต้นแบบ จำนวน 100 หลา พร้อมต้นแบบเสื้อสูท 2 ตัว เสื้อโปโล 2 ตัว และกระเป๋าส 2 ใบ เพื่อนำมาจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์งานวิจัย เรื่องการออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า สามารถนำงานวิจัย มาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง สร้างงานด้านศิลปกรรมให้แก่มหาวิทยาลัยรังสิต

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต ที่สื่อถึงอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยรังสิต เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ ประมวลผล อาทิ เอกสารทางวิชาการ ศึกษาสื่อสารสนเทศ, การสังเกตการณ์ ข้อมูลจดหมายเหตุ สำนักหอสมุด วิทยาลัย / คณะ / สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต รวมถึงเก็บข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ต่างๆ และเก็บข้อมูลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว รวมถึงจากแหล่งการเรียนรู้ อาทิ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน สถานที่ที่มีชื่อเสียงในด้านการผลิตลวดลายบนผ้าทอมือ และสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงด้านแฟชั่นและสิ่งทอ เพื่อหาอัตลักษณ์ ความโดดเด่น และนำมาร่างเส้นออกแบบกราฟิกให้ตรงตามขอบเขตที่กำหนดไว้

จากนั้นผู้วิจัยลงพื้นที่ศึกษาดูงาน ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการสร้างลวดลายบนผืนผ้าจากแหล่งการเรียนรู้ภายในประเทศไทย ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน สถานที่ที่มีชื่อเสียงในด้านการผลิตลวดลายบนผ้าทอมือ หรือสถาบันการศึกษา กลุ่มทอผ้าลายที่มีชื่อเสียงด้านแฟชั่นและสิ่งทอ เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานวิจัย

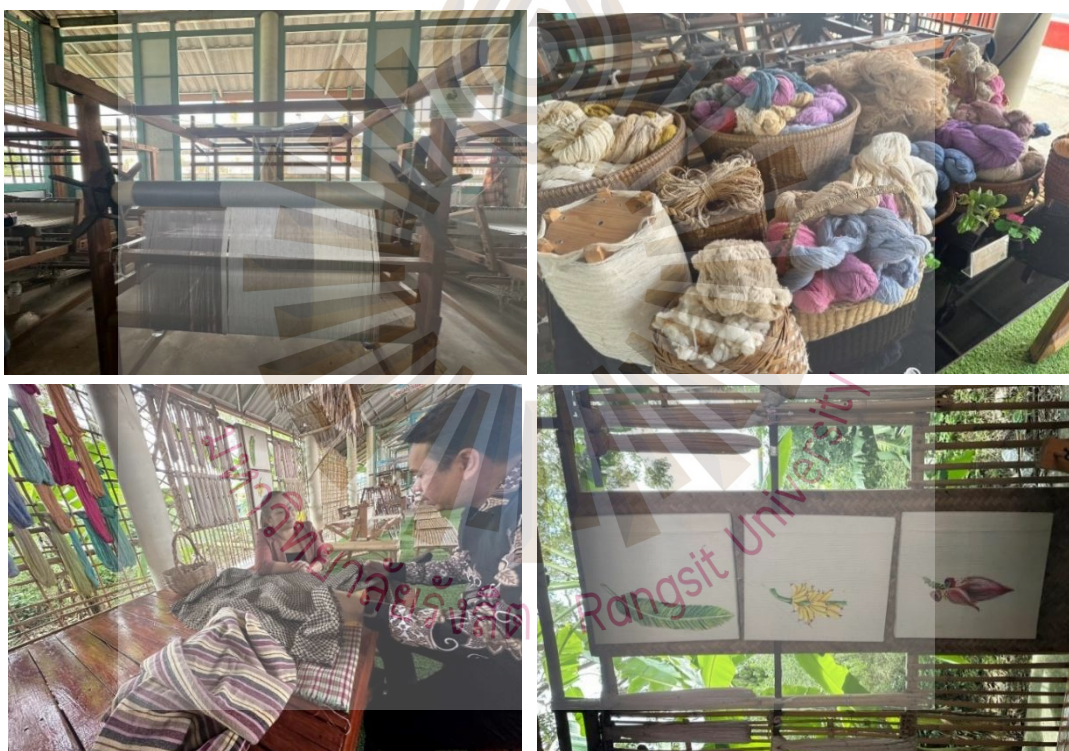


รูปที่ 7 การลงพื้นที่ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

การลงพื้นที่ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ศึกษาการขึ้นลวดลายบนผืนผ้าของรูปแบบผ้าทอมือ และผ้าทอพิมพ์ลาย รวมถึงการย้อมสีของผืนผ้า เนื่องจากแต่ละสีที่ใช้ย้อมผ้าจะมีกรด ต่าง ที่แตกต่างกัน ออกไปของแต่ละเนื้อผ้า ทำให้มีผลต่อการวางลายและการติดฉีกโทนสีของลวดลายการออกแบบ อีกทั้งได้ ศึกษาลวดลายที่สามารถนำมาออกแบบกราฟิกที่มีความสอดคล้องกับความโดดเด่นของ คณะ /วิทยาลัย/ สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยอิงจากเอกสารและข้อมูลเกี่ยวกับความโดดเด่นภายในมหาวิทยาลัย รังสิต

การศึกษาโทนสี 10 ประเภที คู่สีที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันบนผืนผ้า พร้อมการวางลวดลายให้มีความโดดเด่นและงดงามคงคุณค่าของงานด้านศิลปกรรม โดยการศึกษาโทนคู่สี และการออกแบบลวดลายบน ผืนผ้าเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเลือกสีและลวดลายที่สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างลงตัว โดยเน้น การวางองค์ประกอบให้มีความโดดเด่น สะท้อนถึงคุณค่าทางศิลปกรรมผ่านการเลือกสีและการจัดวางลวดลาย อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถทำให้ผืนผ้ามีความสวยงามและมีความหมายได้ทั้งในด้านศิลปะและการใช้งาน โดย

บนผืนผ้านี้จะเป็นการออกแบบตามโทนคู่สี การเลือกสีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสี (Color Wheel) เช่น สีน้ำเงินและสีส้ม, สีแดงและสีเขียว, หรือสีเหลืองและสีม่วง ซึ่งการจับคู่สีในลักษณะนี้สามารถสร้างความตัดกันที่ชัดเจนและเสริมให้สีแต่ละคู่ดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น การออกแบบลวดลายยังเน้นหลักการด้านเทคนิคการขึ้นเส้นฝ้ายและการขัดสาน ตลอดจนสัดส่วนและการวางตำแหน่ง ที่เหมาะสมกับขนาดผืนผ้า การใช้โทนคู่สีในการออกแบบ ผืนผ้าจะช่วยเพิ่มมิติและความน่าสนใจให้กับลวดลาย รวมถึงสามารถดึงดูดสายตาผู้ชมได้อย่างดี ด้านการออกแบบลวดลายบนผืนผ้า จะเน้นความสม่ำเสมอและความหลากหลาย (Rhythm and Variety) ลวดลายที่มีความสม่ำเสมอในบางจุดแต่มีความหลากหลายเพื่อไม่ให้ดูน่าเบื่อและขนาดและการวางตำแหน่ง (Proportion and Placement): การเลือกขนาดของลวดลายให้เหมาะสมกับขนาดของผืนผ้าและการจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสม จึงเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผืนผ้าที่มีทั้งความงดงามด้านสุนทรียศาสตร์และความสอดคล้องเชิงองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผืนผ้าเชิงสร้างสรรค์ต่อไป



รูปที่ 8 การลงพื้นที่การศึกษาเส้นใยของผ้า ณ กลุ่มทอผ้าจังหวัดปทุมธานี

การลงพื้นที่การศึกษาเส้นใยของผ้า ณ กลุ่มทอผ้าจังหวัดปทุมธานี โดยคุณสมบัติพิเศษคือเส้นใยทอจากใยกล้วย และใยบัวหลวง พร้อมศึกษาเส้นใยเพื่อการออกแบบกราฟิกที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์งานออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับพื้นผิวและลักษณะของผ้า ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างกราฟิกที่เหมาะสมทั้งในด้านรูปลักษณ์และความรู้สึกที่ต้องการสื่อสาร การศึกษานี้สามารถพิจารณาจากหลายแง่มุม เช่น ลักษณะของเส้นใย การจัดเรียงของเส้นใยในเนื้อผ้า และคุณสมบัติทางกลศาสตร์ของผ้า เช่น

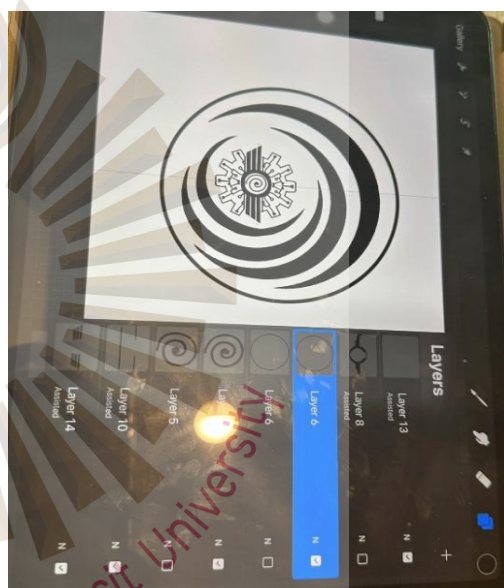
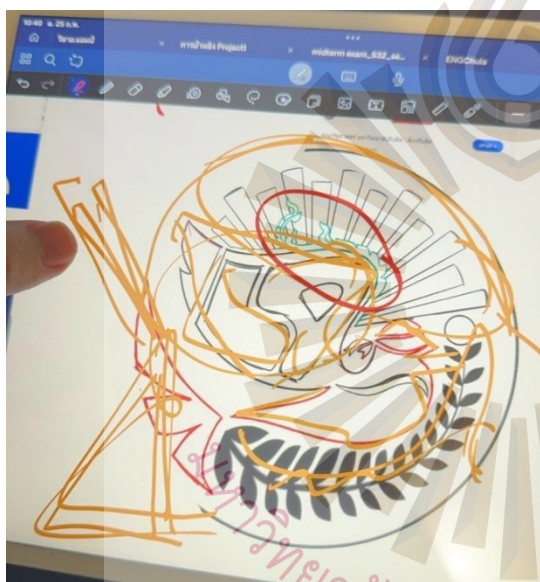
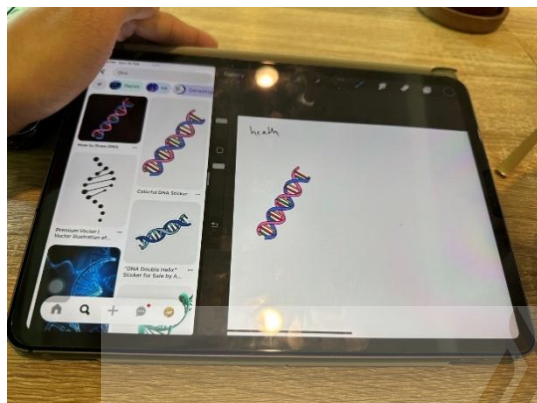
ความหยابนุ่ม ความโปร่งใส หรือความยืดหยุ่น เพื่อให้สามารถออกแบบกราฟิกที่สอดคล้องกับลักษณะของวัสดุที่ใช้ในการพิมพ์หรือการผลิตต่าง ๆ

การลงศึกษาวัตถุดิบจากการผลิต สร้างสรรค์งานวิจัย ผู้วิจัยได้แนวคิด เนื้อหาข้อมูล ความรู้ทักษะในการออกแบบลวดลาย วางลวดลายให้มีความเหมาะสม สมดุล ลงตัว สะท้อนความโดดเด่นบนผืนผ้าและพัฒนาเป็นชิ้นงานเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ เกิดเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ พร้อมมีแผนการดำเนินงานและขั้นตอนการดำเนินงาน เพื่อได้ผลงานต้นแบบต่อไป โดยการศึกษาเส้นใยของผ้าเพื่อการออกแบบกราฟิกจะช่วยให้การเลือกวัสดุและเทคนิคในการออกแบบมีความเหมาะสม และสามารถสร้างผลงานที่สวยงามตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทำความเข้าใจลักษณะและคุณสมบัติของเส้นใยผ้าจะช่วยให้การออกแบบกราฟิกมีความหลากหลายและสร้างความแตกต่างในแต่ละชิ้นงาน ในการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับผืนผ้าจะต้องคำนึงถึงลักษณะของผืนผ้าที่เลือกใช้ รวมถึงวิธีการพิมพ์หรือการผลิตผ้า เช่น การพิมพ์แบบสกรีน (Screen Printing), การพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing) หรือการปัก (Embroidery) ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงผลของกราฟิกบนผืนผ้า

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการใช้เชิงสถิติพรรณนา โดยการศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ของ วิทยาลัย/ คณะ / สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะวิชาแพทยศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ ซึ่งนำข้อมูลมาสังเคราะห์ ผ่านการออกแบบวาดลวดลาย

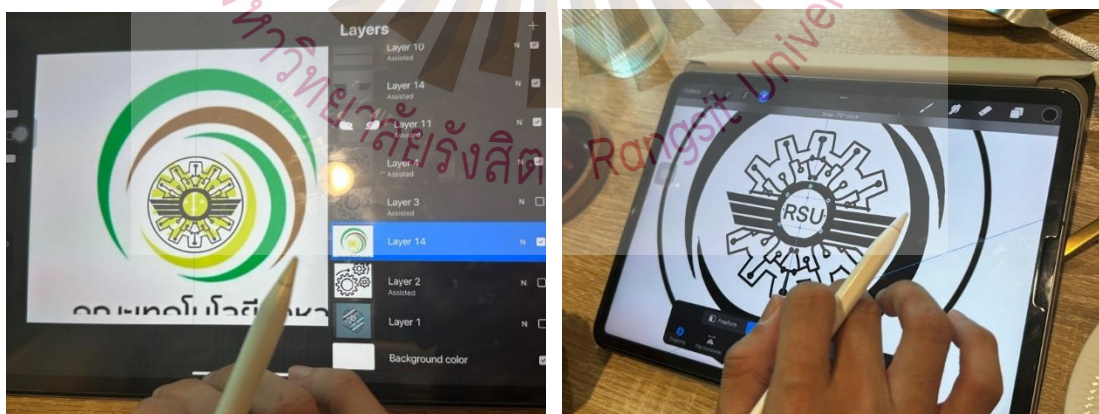
ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากกระบวนการศึกษาและรวบรวม มาทดลองออกแบบร่างลวดลายกราฟิกอย่างเป็นระบบ โดยแสดงรายละเอียดขององค์ประกอบที่สำคัญ เช่น เส้น สี ข้อความ และรูปแบบทางศิลปะต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงลวดลายให้มีความสวยงาม สอดคล้องลงตัวในมิติงานศิลปกรรม และสามารถประยุกต์ใช้งานได้จริงบนผืนผ้า ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบนี้มุ่งเน้นความละเอียดในแต่ละขั้นตอน โดยเริ่มจากการนำไปสร้างลวดลายเส้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบลวดลายกราฟิก ได้แก่ โปรแกรมโปรครีเอท โปรแกรมแอฟฟินีตี้ ดีไซน์เนอร์ และอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ โดยแต่ละครั้งของการออกแบบ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของลายเส้นภายในโปรแกรมที่ใช้ เพื่อให้ได้ลวดลายกราฟิกที่มีคุณภาพและนำไปผลิตแม่พิมพ์ที่ใช้สำหรับปั๊ม (เครื่องปั๊ม) หรือขึ้นรูปวัตถุให้มีรูปร่างที่ต้องการ เพื่อทดสอบความเหมาะสมของลวดลาย และทำการปรับแก้ตามผลที่ได้จากการทดลอง จนได้รูปแบบที่สมบูรณ์ตาม



รูปที่ 10 การทดลองออกแบบร่างลวดลายกราฟิกขึ้นแบบ



รูปที่ 11 การพัฒนาแบบมาตรฐานตรวจสอบการวางองค์ประกอบ



รูปที่ 12 การผลิตแบบดิจิทัล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาตลาดลายบนพื้นผ้าโดยอาศัยกระบวนการศึกษาข้อมูลที่ได้มาจากการลงพื้นที่นั้น ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างตลาดลายผ่านการวาดร่างและออกแบบกราฟิกบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบตลาดลายกราฟิก ได้แก่ โปรแกรมโปรครีเอท โปรแกรมแอฟฟิไนตี้ ดีไซน์เนอร์ และอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ โดยแต่ละครั้งของการออกแบบ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของลายเส้นภายในโปรแกรมที่ใช้ เพื่อให้ได้ตลาดลายกราฟิกที่มีคุณภาพและนำไปผลิตแม่พิมพ์ที่ใช้สำหรับปั๊ม (เครื่องปั๊ม) หรือขึ้นรูปวัตถุให้มีรูปร่างที่ต้องการ เพื่อสกรีนทดลองบนพื้นผ้า การออกแบบตลาดลายกราฟิกในขั้นต้นจะผ่านการทดสอบและปรับปรุงหลายครั้ง โดยในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยทดลองออกแบบร่างตลาดลายกราฟิกขึ้นแบบ เพื่อทดสอบความเหมาะสมของตลาดลาย และทำการปรับแก้ตามผลที่ได้จากการทดลอง จนได้รูปแบบที่สมบูรณ์ตามแนวคิดสร้างสรรค์ ตรงตามวัตถุประสงค์ จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์ผ่านการออกแบบวาดตลาดลาย ที่ผ่านการพัฒนาแบบมาตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับการใช้รูปแบบตัวอักษร สี ลายเส้น และขนาดตัวอักษร จากนั้นนำไปสร้างวาดลายเส้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบตลาดลายกราฟิกต่อไป หลังจากพัฒนาตลาดลายแล้ว ผู้วิจัยได้ร่วมงานกับนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยรังสิตที่มีความเชี่ยวชาญในการออกแบบเพื่อร่วมกันสร้างสรรค์และพัฒนาตลาดลายอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งได้ตลาดลายที่ตรงตามวัตถุประสงค์ และในขั้นตอนสุดท้าย ผลงานการออกแบบจะได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก เพื่อให้คำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหางาน หากพบข้อบกพร่องใดๆ จะนำไปปรับปรุงและแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยงานวิจัยใช้เครื่องมือโปรแกรมที่มีคุณภาพในการออกแบบเพื่อให้ได้ตลาดลายที่มีความสมบูรณ์และมีศิลปะ อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในเชิงวิชาการและเชิงพาณิชย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 4

ผลการทดลอง และอภิปรายผล

4.1 ผลการทดลองเชิงกระบวนการออกแบบ

ผลการดำเนินงานเริ่มจากการสำรวจและสังเคราะห์อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านมิติวิชาการ ความเป็นนานาชาติ และองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ จากเอกสาร วรรณกรรม และประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย ที่ได้สังเคราะห์ภายใน 5 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะวิชาศิลปะและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ เพื่อนำไปกำหนดกรอบทิศทางของลวดลายบนผืนผ้า ผลการสังเคราะห์ช่วยระบุสาระสำคัญ คำหลัก ชุดรูปทรงและสี

การพัฒนาลวดลายอย่างเป็นขั้นตอน ได้แก่

1) ทดลองออกแบบร่างลวดลายกราฟิกขึ้นแบบ เพื่อทดสอบความเหมาะสมของลวดลาย และทำการปรับแก้ตามผลที่ได้จากการทดลอง ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของมหาวิทยาลัยรังสิต จนได้รูปแบบที่สมบูรณ์ตามแนวคิดสร้างสรรค์ ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกันกับนักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิตที่มีความสามารถในด้านการออกแบบร่วมสร้างสรรค์พัฒนาลวดลายร่วมกัน

2) นำข้อมูลมาสังเคราะห์ผ่านการออกแบบวาดลวดลาย ที่ผ่านการพัฒนาแบบมาตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับการใช้รูปแบบตัวอักษร สี ลายเส้น และขนาดตัวอักษร จากนั้นนำไปสร้างวาดลายเส้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบลวดลายกราฟิกต่อไป

3) ผลิตแบบดิจิทัล โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบลวดลายกราฟิก ได้แก่ โปรแกรมโปรครีเอท โปรแกรมแอฟฟิเนตี้ ดีไซน์เนอร์ และอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ โดยแต่ละครั้งของการออกแบบ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของลายเส้นภายในโปรแกรมที่ใช้ เพื่อให้ได้ลวดลายกราฟิกที่มีคุณภาพและนำไปผลิตแม่พิมพ์ที่ใช้สำหรับปั๊ม (เครื่องปั๊ม) หรือขึ้นรูปวัตถุให้มีรูปร่างที่ต้องการ เพื่อตอบโจทยความละเอียดและความพร้อมใช้ในการผลิตจริงบนผืนผ้า

ผลการทดสอบเชิงเทคนิคและการผลิตต้นแบบ เมื่อได้แบบลวดลายที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ทีมวิจัยได้นำไปทดสอบด้วยการผลิตแม่พิมพ์ที่ใช้สำหรับปั๊ม (เครื่องปั๊ม) ลวดลายโดยลงพื้นที่คัดเลือกโรงงานที่มีศักยภาพตามเงื่อนไขคุณภาพและต้นทุน การทดสอบทำซ้ำ มากกว่า 2 รอบ เพื่อปรับจูนความคมชัดของเส้นสี และความอ่านออกของตัวอักษรบนผ้า ซึ่งมีข้อจำกัดเชิงวัสดุและพื้นผิว จนได้ค่าควบคุมกระบวนการที่เสถียรเพียงพอสำหรับสเกลอป ภายหลังทดลองตามกระบวนการแล้ว สามารถสร้างสรรค์ ผืนผ้าลวดลายต้นแบบ

1 ม้วน (100 หลา) สำเร็จ และถูกนำไปตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ เสื้อสูท 2 ตัว เสื้อโปโล 2 ตัว และกระเป๋ 2 ใบ สำหรับจัดแสดงในรูปแบบงานสร้างสรรค์เชิงวิชาการและสาธิตศักยภาพการต่อยอดเชิงพาณิชย์ของลวดลายอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิต

จากข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ศึกษาวัสดุเส้นใยธรรมชาติและกระบวนการผลิตในบริบทจริง ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และแปลงผลการสังเกต การทดลอง สามารถนำมาใช้ควบคุมแนวทางการออกแบบลวดลายกราฟิกบนผืนผ้าจากวัสดุเส้นใยธรรมชาติ ซึ่งเชื่อมโยงทั้งในระดับของการกำหนดสี เส้น รายละเอียดลวดลาย และความเป็นไปได้ในการผลิต การออกแบบลวดลายกราฟิกบนผืนผ้าสำหรับสะท้อนอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิต งานวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยไม่ได้เก็บข้อมูลจากการวิเคราะห์เพียงอย่างเดียว แต่ได้นำข้อมูลการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจริง ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเข้าใจบริบทการผลิตสิ่งทอ สภาพวัสดุ และข้อจำกัดเชิงเทคนิคที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์ของลวดลายหลังการผลิต

จากการลงพื้นที่ ณ ศูนย์ผ้าทอเมืองน่าน และกลุ่มทอผ้าจังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้รับข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับลักษณะของเนื้อผ้าและการย้อมสีในสภาพกรด - ต่างต่างกัน ซึ่งพบว่าผ้าบางชนิดเมื่อผ่านกระบวนการย้อมสี จะให้ผลลัพธ์ของสีที่ต่างกันไป แม้จะใช้สีต้นทางเดียวกัน ความสามารถในการย้อมติดสีและความสว่าง-ความทึบของสีบนผืนผ้า จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องพิจารณาในขั้นตอนออกแบบเพื่อให้ผลงานมีความเสถียรหลังการผลิตจริง ผู้วิจัยจึงได้กำหนดโทนสีหลัก - โทนสีรองที่มีความทึบและค่าความต่างของแสงที่เพียงพอ โดยเฉพาะในจุดที่ต้องการเน้นให้เกิดความคมชัด เช่น โลโก้ หรือข้อความบนผืนผ้า และได้เลือกใช้โทนสีชมพู ฟ้า ครีมี ที่มีความสมดุลในการมองเห็น เพื่อให้สามารถคุมคอนทราสต์ได้ดีแม้พิมพ์ลงบนผ้าทอจากเส้นใยธรรมชาติ ส่วนด้านคุณสมบัติเชิงกายภาพของเส้นใยธรรมชาติ พบว่า พื้นผิวของผ้าแต่ละชนิดมีระดับความหยาบ นุ่ม โปร่งใส หรือความยืดหยุ่นที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความคมชัดของลายเส้นและรายละเอียดของภาพที่พิมพ์ลงไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเหล่านี้มากำหนดเป็นเกณฑ์ด้านความหนาเส้นชั้นต่ำและระดับรายละเอียดสูงสุด ที่สามารถใช้ได้บนผืนผ้าแต่ละประเภท นอกจากนี้ ยังได้กำหนดหลักการเลือกฟอนต์และน้ำหนักของลายเส้นให้มีลักษณะคมชัดบนผิวผ้าที่ไม่เรียบ

อีกทั้งแนวทางการวางลวดลายบนผืนผ้าในรูปแบบการทำซ้ำ พบว่า ระบบการจัดวางลวดลายแบบ repeat ที่สม่ำเสมอและมีโครงสร้างแบบแยกส่วนจะช่วยลดการเกิดรอยต่อหรือจุดรบกวนสายตาเมื่อนำไปใช้งานจริง เช่น การตัดเย็บเสื้อหรือของที่ระลึกต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงออกแบบลวดลายในโครงสร้างที่สามารถทำซ้ำแบบ straight repeat ได้และสร้างหน่วยลวดลายกลางที่ใช้ร่วมกันทุกกลุ่มคณะแล้วปรับเปลี่ยนสีและสัญลักษณ์ย่อยตามกลุ่มเป้าหมายแต่ละคณะ เพื่อให้ลวดลายแต่ละชุดยังคงความเป็นเอกภาพ ของมหาวิทยาลัยโดยไม่จำกัดความหลากหลาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบการพิมพ์ต้นแบบมากกว่า 2 รอบ โดยปรับรูปแบบองค์ประกอบของลวดลาย เช่น ความหนาของลวดลาย เส้น สี แต่ละรอบ จนได้ค่าควบคุมที่เสถียรให้สามารถขยายผลไปสู่การผลิตจริงในรูปแบบผืนผ้าขนาด 100 หลา และนำไปตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ เสื้อโปโล เสื้อสูท และของที่ระลึก ซึ่งสามารถใช้งานจริงในบริบทของมหาวิทยาลัยได้อย่างสมบูรณ์

จากการทดลองพิมพ์ต้นแบบบนผ้าทอจากเส้นใยธรรมชาติ ผู้วิจัยพบข้อเท็จจริงที่มีนัยสำคัญต่อการออกแบบลวดลาย คือ ถึงการออกแบบจะคำนึงถึงความหนาเส้น คอนทราสต์ และระดับสีอย่างรอบคอบแล้ว แต่ในกระบวนการผลิตจริง สีบางเฉดและเส้นลายบางส่วน อาจไม่แสดงผลได้อย่างคมชัดหรือยึดติดกับผ้าได้ดีเท่าที่คาดหวัง โดยเฉพาะเมื่อนำไปเทียบกับผ้าที่มีคุณสมบัติเฉพาะ เช่น ผ้าไหมอิตาลี ซึ่งมีผิวเรียบแน่น มีความมันเงา และสามารถดูดซับสีได้อย่างสม่ำเสมอ ผลลัพธ์จึงให้ความคมชัดสูงกว่าผ้าทอพื้นเมืองหรือผ้าทอมือจากเส้นใยธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า แม้ออกแบบจะถูกต้องตามข้อกำหนดทางกราฟิกอย่างละเอียด แต่พื้นผิวและโครงสร้างของผ้าก็ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อการแสดงผลจริงของเส้น สี และรายละเอียดของลวดลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกสีและเส้นที่มีความปลอดภัยสูงต่อการสื่อสาร รวมถึงหลีกเลี่ยงการใช้สีพิเศษบางกลุ่ม เช่น สีพาสเทล สีเมทัลลิก หรือเส้นตกแต่งที่มีรายละเอียดเกินกว่าระดับที่ผ้าเส้นใยจากธรรมชาติรองรับได้

4.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิตบนผืนผ้า ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยคือ

1. เพื่อศึกษา แสงเงา และวิเคราะห์ความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิต
2. เพื่อศึกษา แสงเงา และวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านผืนผ้า
3. เพื่อศึกษาเส้นใยธรรมชาติสำหรับการทอผืนผ้าและนำผืนผ้าที่ได้ไปทดลองสกรีน พิมพ์สี เพื่อถ่ายทอดกราฟิกลงบนผืนผ้า
4. เพื่อออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านผืนผ้าได้ และนำลวดลายต้นแบบสามารถผลิตเป็นเสื้อโปโล เสื้อสูท ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ

ผลการทดลองจึงสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางการถอดเข้ารหัสอัตลักษณ์สถาบันลงในสื่อสิ่งทอสามารถทำได้จริง ทั้งด้านการแปลงข้อมูลเชิงสัญลักษณ์และค่านิยมของมหาวิทยาลัยเป็นภาษาปริทัศน์ทางการออกแบบบนผืนผ้า และด้านเทคนิคการผลิตที่แสดงความเป็นไปได้สำหรับงานจริง ต้นแบบผืนผ้าและผลิตภัณฑ์สวมใส่ ซึ่งจากการทดลองพิมพ์ต้นแบบ ผู้วิจัยพบข้อเท็จจริงที่มีนัยสำคัญว่า ถึงการออกแบบจะมีการคำนึงถึงความหนาเส้น ระดับคอนทราสต์ และค่าความสว่างของสีอย่างละเอียดถี่ถ้วน แต่เมื่อเข้าสู่

กระบวนการผลิตจริง สีบางเฉดและเส้นลายขนาดเล็ก อาจไม่สามารถแสดงผลได้อย่างคมชัดหรือยึดติดกับผ้า ได้ดีเท่าที่คาดหวัง โดยเฉพาะเมื่อผู้วิจัยนำไปเปรียบเทียบกับผ้าที่มีคุณสมบัติเฉพาะ เช่น ผ้าไหมitalia ซึ่งมีพื้นผิวเรียบแน่น ให้ความมันเงา และมีการดูดซับสีได้อย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้ภาพพิมพ์มีความคมชัดสูงกว่าผ้าทอพื้นเมืองหรือผ้าทอมือจากเส้นใยธรรมชาติที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งการดำเนินการทดสอบการพิมพ์ ต้นแบบมากกว่า 2 รอบ กับแหล่งผลิตที่มีศักยภาพตามเกณฑ์คุณภาพและต้นทุน ซึ่งแต่ละรอบจะมีการปรับค่า องค์ประกอบ เช่น ความคมชัดของเส้น สี ตัวอักษร ขนาด และระยะห่างระหว่างลาย เพื่อให้ได้ ค่าควบคุมที่ เสถียรต่อการผลิตในระยะยาว จนสามารถยืนยันผลได้ว่าลวดลายดังกล่าวสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของ มหาวิทยาลัยรังสิตได้ครบถ้วน ชัดเจน และสามารถอ่านออกได้เมื่ออยู่บนผืนผ้าจริง บรรลุวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ อีกทั้งด้านคุณภาพเชิงแบรนด์และความชัดเจนเชิงสื่อสารการตรวจสอบ ตัวอักษร สี เส้น และ ขนาด ก่อนพิมพ์จริง รวมถึงการขอความเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบทั้ง 2 ท่าน และบุคคลทั่วไป 1 ท่าน รวมทั้งสิ้น 3 ท่าน ช่วยยืนยันความถูกต้องตามการสร้างผลิตภัณฑ์และสื่อความหมายของลวดลาย ซึ่งเป็น สำคัญของการใช้งานในบริบทสถาบันการศึกษา ตั้งแต่ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย สินค้าที่ระลึก ทำให้ ความหมายอัตลักษณ์ของสถาบันปรากฏได้อย่างเหมาะสม และสามารถสร้างแนวทางปฏิบัติที่สามารถยกไปใช้ เป็นมาตรฐานเบื้องต้นของ RSU Textile Identity ในการผลิตสื่อสิ่งทอของมหาวิทยาลัยในอนาคต



1.กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



2.กลุ่มเศรษฐกิจและธุรกิจ



3.กลุ่มศิลปะและการออกแบบ



4.กลุ่มวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี



5.กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ



รูปที่ 13 การตีความใหม่ด้วยภาษาออกแบบร่วมสมัย รวมเส้นเรขาคณิตเป็นรูปร่าง มาสคอตเสื้อรังสิต

การออกแบบลวดลายต้นแบบสะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิต

การตีความใหม่ด้วยภาษาออกแบบร่วมสมัย รวมเส้นเรขาคณิตเป็นรูปร่าง มาสคอตเสื้อรังสิต ถือเป็นสัญลักษณ์มาสคอตประจำมหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งเน้นความสำคัญของเส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ลวดลาย และสีในงานกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารความหมายอย่างชัดเจน

การสร้างงานสร้างสรรค์ที่นำลายเส้นอัตลักษณ์จากวิทยาลัย/ คณะ / สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, กลุ่มคณะศิลปและการออกแบบ และกลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ ซึ่งนำข้อมูลมาสังเคราะห์ผ่านการออกแบบวาดลวดลายในฐานะแกนกลางของเรื่องราว ความหมายของแต่ละสาขาเข้าไปบนโครงหน้าเดียวกันอย่างลงตัว ให้ผู้มองรับรู้เป็นภาพเดียว แต่ถอดรหัสแล้วเห็นว่ามีหลายสาขาร่วมขับเคลื่อนอยู่ภายในนั้น จึงสามารถแยกองค์ประกอบ ดังนี้

1. แสงที่พุ่งออกจากหน้าผากและวงแหวนชั้นในเสื้อของมหาวิทยาลัยรังสิต คือพลังงานนวัตกรรมและเทคโนโลยี ชิดเส้นวงจรและเหลี่ยมเฉียงบาง ๆ แทรกอยู่ในเนื้อผิว คล้ายชิ้นส่วนชิปที่คอยประมวลผลหลังสร้างสรรค์ทั้งมหาวิทยาลัยรังสิต เป็นตัวคุมทิศทาง คมจังหวะสายตา บอกว่าแก่นคิดเริ่มจากปัญญาแล้วแผ่ออกไปสู่ร่างกายของภาคใต้หน้าเสื้อทั้งหมด เมื่อแสงเดินทางลงสู่ดวงตาจะสื่อถึงของศาสตร์กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ, กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, กลุ่มคณะวิชาเศรษฐกิจและธุรกิจ วงตาโค้งเรียบให้ความรู้สึกมั่นใจ ปลอดภัยขับเคลื่อนขึ้นนำสังคม

2. สองข้างแก้มที่แตกซี่รีมีและไล่ชั้นเกรเดียนต์ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของศาสตร์จากกลุ่มคณะศิลปและการออกแบบร่วมกับกลุ่มคณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซ้อนชั้นกันดูจุดคัดค้านถ่ายทอดวัจนภาษาแห่งความงาม การเล่าเรื่อง และรสนิยมร่วมสมัย ขณะเดียวกันยังแย้มกลิ่นอายลวดลายไทยร่วมสมัยเพื่อย้ายสัมผัสกับรากวัฒนธรรม ส่งผลให้เสื้อ มีได้สื่อเพียงภาพสัปดาห์เก่า แต่ผู้สร้างสรรค์ได้เป็นการตีความใหม่ให้เป็นสัญลักษณ์ที่มีบุคลิก มีสุนทรีย์ และมีความศิลป์ทางภาพอย่างครบถ้วน ถัดลงมาบริเวณคางและแนวหนวด โครงเส้นตั้ง นอนและกริดที่นิ่งและหนักแน่นทำหน้าที่เป็นฐานรองรับทั้งใบหน้าเปรียบเสมือนคานรับน้ำหนักในสถาปัตยกรรม สื่อสารถึงระเบียบ กติกา และความน่าเชื่อถือของระบบโดยรวมพื้นที่ส่วนนี้จึงไม่จำเป็นต้องตะโกนด้วยสีสัน หากใช้จังหวะซ้ำที่คมชัดเพื่อบ่งบอกธรรมาภิบาลและความรับผิดชอบ

3. รอบนอกของศีรษะและส่วนโค้งบริเวณใบหูถูกออกแบบเป็นวงออร์บิทบาง ๆ โคจรรอบใบหน้า คล้ายเส้นทางแลกเปลี่ยนความรู้ โดยมีลูกศรขนาดเล็กชี้สวนทางในหลายจุดเพื่อสื่อการไป และกลับของวัฒนธรรมและความร่วมมือข้ามศาสตร์ของการศึกษา ใช้สีฟ้าและสีชมพูโทน สีประจำมหาวิทยาลัยรังสิต ที่สะท้อนความสร้างสรรค์ของบุคลากร นักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิต



รูปที่ 14 การออกแบบลวดลาย มาสคอตเสื้อรังสิตสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์



รูปที่ 15 การสร้างสรรค์ลายเส้นอัตลักษณ์จากวิทยาลัย/ คณะ / สถาบัน ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต 5 กลุ่ม

การทดสอบลดลายกราฟิกด้วยเครื่องปั๊มลาย

หลังจากออกแบบลดลายกราฟิกเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำลดลายดังกล่าวไปทดสอบกับเครื่องปั๊มลดลาย heat press หรือเครื่องปั๊มสกรีน เพื่อประเมินความเหมาะสมของลายเส้น สี ตัวอักษร และองค์ประกอบโดยรวมเมื่อนำไปประยุกต์บนผืนผ้าจริง ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อจัดหาโรงงานที่มีศักยภาพในการผลิตเครื่องปั๊มลดลายตามความต้องการ โดยคำนึงถึงคุณภาพของงานและต้นทุนที่เหมาะสม ทั้งนี้ การทดสอบลดลายจำเป็นต้องดำเนินการหลายรอบ โดยมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไป เพื่อปรับแต่งองค์ประกอบด้านลายเส้น สี และความคมชัดของลดลายให้ได้คุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การสกรีนปั๊มลดลายลงบนผืนผ้า

เมื่อได้เครื่องปั๊มลดลายที่ผ่านการทดสอบจนมีคุณภาพที่น่าพอใจแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดหาโรงงานสำหรับการผลิตผืนผ้าที่เหมาะสมกับกระบวนการพิมพ์ โดยพิจารณาเนื้อผ้าที่สามารถรองรับการปั๊มลดลายกราฟิกได้อย่างคมชัด ชัดเจนในทุกมิติขององค์ประกอบศิลป์ ทั้งนี้ ต้องมีการทดลองขึ้นแบบ

หลายครั้ง เพื่อปรับแต่งความลงตัวระหว่างเนื้อผ้าและการพิมพ์ จนได้ผลงานที่มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพสูงที่สุด

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากผืนผ้าลวดลายกราฟิก

ผืนผ้าที่ได้รับการปัมลวดลายกราฟิกที่สมบูรณ์แล้วได้นำมาตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ ผืนผ้าลวดลายต้นแบบจำนวน 1 ม้วน (100 หลา) พร้อมต้นแบบเสื้อสูท 2 ตัว เสื้อโปโล 2 ตัว และกระเป๋าส 2 ใบ เพื่อใช้สำหรับการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์รูปแบบงานนิทรรศการ นำผลงานไปจัดแสดงต่อสาธารณะ และในห้องเรียนการเรียนการสอนเชิงปฏิบัติการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ วิเคราะห์ภาพ ในหัวข้อ “การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิตบนผืนผ้า” ผลงานวิจัยนี้สามารถต่อยอดสู่การผลิตในเชิงพาณิชย์ และส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปกรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะให้กับมหาวิทยาลัยรังสิตอย่างเป็นรูปธรรม



บทที่ 5

สรุป วิจัย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปและวิจารณ์ผลวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้า เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นทั้งในด้านเอกสาร วรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสังเกตการณ์บริบทภายในมหาวิทยาลัยรังสิต เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ ความโดดเด่น และภาพลักษณ์ที่เหมาะสมแก่การนำเสนอผ่านงานออกแบบกราฟิก โดยเน้นให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ผืนผ้าและแพชชั่น มหาวิทยาลัยรังสิตมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนในด้านความเป็นผู้นำทางวิชาการ ความโดดเด่นในสาขาศิลปะและนวัตกรรมความเป็นสากล และการสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย องค์ประกอบเหล่านี้ได้ถูกรวบรวม สังเคราะห์ และแปลงเป็นแนวคิดในการออกแบบลวดลายกราฟิก โดยคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี รูปทรง สัญลักษณ์ และการสื่อความหมาย ผ่านภาพกราฟิกที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลวดลายกราฟิกต้นแบบจำนวนหนึ่ง ผ่านกระบวนการออกแบบด้วยซอฟต์แวร์กราฟิกมืออาชีพ และนำลวดลายเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการทดสอบการผลิตจริง โดยนำไปทดลองกับเครื่องปั๊มลาย Heat Transfer Press บนเนื้อผ้าหลายประเภท เพื่อประเมินความเหมาะสมของวัสดุ เทคนิค และความคมชัดของลวดลาย โดยมีการทดลองมากกว่าสองรอบเพื่อปรับปรุงคุณภาพของลวดลายให้สอดคล้องกับแนวคิดต้นฉบับในกระบวนการนี้

การออกแบบลวดลายกราฟิกสำหรับถ่ายทอดลงบนสิ่งทอ โดยเฉพาะบนผืนผ้าที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ ผู้วิจัยได้พบว่า จำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดเชิงเทคนิคในกระบวนการผลิตจริง เช่น พื้นที่ที่ยาก มีความยืดหยุ่นสูง หรือดูดซับสีไม่สม่ำเสมอ ซึ่งแตกต่างจากผ้าชนิดอุตสาหกรรม เช่น ผ้าไหมอิตาลี ที่มีความเรียบแน่น สม่ำเสมอ และสามารถดูดซับสีได้ดี ส่งผลให้การพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าทอพื้นเมืองอาจไม่คมชัดเท่าที่ออกแบบไว้ แม้จะมีการคำนึงถึงความหนาเส้น คอนทราสต์ และระดับสีอย่างรอบคอบ ผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางเชิงการผลิต ดังนี้

1. การเลือกวัสดุผ้า (Fabric Selection)

แนะนำให้เลือกใช้เส้นใยที่มีคุณสมบัติพื้นผิวเหมาะสมกับการพิมพ์ เช่น ผ้าที่มีความเรียบในระดับหนึ่ง ไม่หยาบเกินไป และไม่ยืดตัวมากเกินไป รวมถึงควรเป็นผ้าที่ผ่านการทดสอบว่าสามารถยัดเกาะสีได้ดีและสม่ำเสมอ เพื่อป้องกันการกระจายตัวของสีและการเบลอของเส้นลาย

2. การกำหนดมาตรฐานไฟล์ผลิต (Production File Standards)

ควรเตรียมไฟล์ต้นฉบับในรูปแบบที่รองรับกระบวนการผลิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ เป็นไฟล์เวกเตอร์ ด้วย .AI หรือ .SVG ที่สามารถขยายได้โดยไม่สูญเสียความละเอียด หากมีภาพแรสเตอร์ควรมีความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 dpi ควรใช้ระบบสี CMYK พร้อมระบุรหัสค่าสีที่แน่นอน เช่น Pantone หรือ CMYK Code และกำหนดหน่วยลวดลาย motif ให้มีขนาด repeat คงที่ เช่น 20×20 ซม. เพื่อความสม่ำเสมอของลายต่อเนื่อง

3. การตรวจสอบคุณภาพก่อนพิมพ์ (Pre-production Quality Control)

ควรมีขั้นตอนการทดสอบต้นแบบก่อนเข้าสู่การผลิตจริงอย่างน้อย 2 รอบ เพื่อประเมินคุณภาพงานพิมพ์จากวัสดุจริง ได้แก่ ความคมชัดของเส้นและรายละเอียดของลวดลาย และความอ่านออกของตัวอักษร อีกทั้งความสม่ำเสมอของสีและความคมชัดในเฉดต่างๆ บนผ้าจริงอีกด้วย

ขั้นตอนกระบวนการผลิตผลงานต้นแบบ โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่จัดหาโรงงานที่สามารถผลิตเครื่องปั๊มลายและผืนผ้าที่มีคุณสมบัติเหมาะสมสำหรับการผลิตต้นแบบ โดยคำนึงถึงคุณภาพของเนื้อผ้า การยัดเกาะของสี และต้นทุนที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ผลงานที่สามารถตอบโจทย์การนำไปผลิตใช้จริง เมื่อได้ลวดลายที่ผ่านการทดสอบอย่างสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำมาผลิตเป็นผืนผ้าต้นแบบ จำนวน 1 ม้วน (100 หลา) และนำไปตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ อาทิ ต้นแบบเสื้อสูท จำนวน 2 ตัว เสื้อโปโล จำนวน 2 ตัว และกระเป๋า จำนวน 2 ใบ สามารถจำแนกตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2 งานวิจัยได้ศึกษา แสวงหา และวิเคราะห์ความโดดเด่นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิตจากแหล่งข้อมูลภายใน คณะ วิทยาลัย และสถาบัน 5 กลุ่ม และสื่อสารสนเทศ ก่อให้เกิดกรอบตีความสำหรับพัฒนาลวดลายบนผืนผ้า โดยเน้นองค์ประกอบสำคัญ สี รูปทรง สัญลักษณ์ และความหมายของสถาบัน เพื่อนำไปสังเคราะห์เป็นระบบลวดลายที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์องค์กร

วัตถุประสงค์ที่ 3 การพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าทอใยธรรมชาติ พบว่า สีบางเฉดและเส้นลายขนาดเล็กไม่สามารถแสดงผลได้อย่างคมชัดหรือยึดติดกับผ้าได้ดีเท่าที่คาดหวัง โดยเฉพาะเมื่อผู้วิจัยนำไปเปรียบเทียบกับผ้าที่มีคุณสมบัติเฉพาะ เช่น ผ้าไหมอิตาลี ซึ่งมีพื้นผิวเรียบแน่น ให้ความมั่นใจ และมีการดูดซับสีได้อย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้ภาพพิมพ์มีความคมชัดสูงกว่าผ้าทอพื้นเมืองหรือผ้าทอมือจากเส้นใยธรรมชาติ

วัตถุประสงค์ที่ 4 ที่มิวิจัยออกแบบลวดลายต้นแบบ นำไปทดสอบการผลิตจริง ทดลองกับเนื้อผ้าหลายชนิดและทดสอบด้วยเครื่อง heat transfer มากกว่า 2 รอบเพื่อควบคุมคุณภาพ จากนั้นผลิตเป็นผืนผ้าต้นแบบ 1 ม้วน (100 หลา) และพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเสื้อสูท จำนวน 2 ตัว เสื้อโปโล จำนวน 2 ตัว และกระเป๋ จำนวน 2 ใบ สามารถต่อยอดสู่การผลิตจริงทั้งเชิงสร้างสรรค์และเชิงพาณิชย์

นอกจากนี้ ในด้านความสอดคล้องเชิงอัตลักษณ์ การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยรังสิตบนผืนผ้าเพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ สามารถถอดรหัสอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยรังสิตออกมาในรูปแบบใหม่ ผ่านการออกแบบลวดลายบนผืนผ้าอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ในเชิงรูปธรรมที่จับต้องได้ โดยอิงจากข้อมูลสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเป็นหลัก ในด้านความเที่ยงตรงของแบรนด์และความสามารถในการสื่อความหมาย ผลงานออกแบบได้รับการตรวจสอบองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ สี เส้น รูปทรง และการจัดวางองค์ประกอบอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการทดสอบในสถานการณ์จริง ส่งผลให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือในมิติการสื่อสาร และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงอย่างเหมาะสมขณะเดียวกัน ในด้านความเหมาะสมทางเทคนิคการผลิตและการควบคุมคุณภาพสี การทดสอบด้วยเทคนิค Heat Transfer ในหลายรอบ ถือเป็นวิธีที่เหมาะสมในการตั้งค่ามาตรฐานคุณภาพงานพิมพ์ ทั้งในเรื่องความคมชัดของลายเส้น สี และขนาด ก่อนการขยายผลสู่การผลิตในระดับจริงช่วยให้สามารถควบคุมคุณภาพงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกสะท้อนความโดดเด่นมหาวิทยาลัยรังสิตผ่านบนผืนผ้าเพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ควรมุ่งเน้นไปที่การต่อยอดผลลัพธ์ที่ได้ทั้งในเชิงกระบวนการออกแบบและเชิงประเมินผล โดยเฉพาะการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ใช้จริง เช่น นักศึกษา บุคลากร และศิษย์เก่า เพื่อสะท้อนความพึงพอใจ การจดจำ อัตลักษณ์ และความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์เมื่อนำไปใช้จริง งานวิจัยครั้งต่อไปอาจพัฒนารอบการทดลองเชิงปริมาณ เช่น การจัดทำแบบสอบถามหรือการทดสอบก่อนและหลังถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปรียบเทียบระดับการรับรู้และความผูกพันต่อแบรนด์มหาวิทยาลัยรังสิต ก่อนและหลังจากที่ได้รับหรือสวมใส่ผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

กระบวนการพิมพ์ลงบนผ้าทอจากเส้นใยธรรมชาติ เช่น ผ้าทอมือพื้นเมือง ยังคงพบข้อจำกัดที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ สีบางเฉดไม่สามารถย้อมติดกับเส้นใยได้ดี หรือเส้นลายบางประเภทเกิดการเบลอเมื่อพิมพ์ลงบนพื้นผิวผ้าที่ไม่เรียบสม่ำเสมอเทียบเท่าผ้าอุตสาหกรรม เช่น ผ้าไหมอิตาลี ผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการศึกษาต่อยอดในประเด็นต่อไปนี้

1. การพัฒนาวัสดุสิ่งทอจากเส้นใยธรรมชาติให้เหมาะสมกับการพิมพ์ลดความจำเป็นการวิจัยและพัฒนาเนื้อผ้าทอจากเส้นใยธรรมชาติให้มีพื้นผิวที่เรียบขึ้น ดูซึมสีได้สม่ำเสมอ และสามารถรับหมึกพิมพ์ได้ดีขึ้น โดยไม่ทำลายเอกลักษณ์ดั้งเดิมของเส้นใย อาทิ การใช้เทคนิคเคลือบผิวบางเฉพาะบริเวณหรือการผสมเส้นใยธรรมชาติกับเส้นใยสังเคราะห์ที่มีคุณสมบัติเสริมด้านความสม่ำเสมอ

2. การปรับกระบวนการพิมพ์ให้สอดคล้องกับวัสดุพื้นเมือง ควรศึกษาเทคนิคการพิมพ์เฉพาะทาง เช่น การใช้หมึกพิมพ์ชนิดพิเศษหรือการตั้งค่าการกดแรงพิมพ์และอุณหภูมิให้เหมาะสมกับเส้นใยแต่ละประเภท รวมถึงพัฒนา pre-treatment และ post-treatment ของผ้าให้รองรับการพิมพ์ลดความกราดพิงได้ดีขึ้น โดยไม่กระทบต่อสัมผัสดั้งเดิมของผืนผ้า

3. การทดสอบความทนทานของลดความลายภายหลังการใช้งาน ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการติดตามผลระยะยาวของผ้าทอลดความลาย เช่น ความคงทนต่อการซัก การโดนแสงแดด หรือการใช้งานจริงในบริบทองค์กร เพื่อประเมินศักยภาพการใช้งานเชิงพาณิชย์และการประยุกต์ใช้ในระดับอุตสาหกรรมหรือชุมชน

นอกจากนี้ ควรพิจารณาศึกษาเทคนิคการพิมพ์ผ้าหลากหลายรูปแบบ ให้สามารถเปรียบเทียบคุณภาพ ความทนทาน และความคุ้มค่า เพื่อหาทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการผลิตจริงในระดับอุตสาหกรรม รวมถึงการนำแนวคิดด้านความยั่งยืนมาประยุกต์ เช่น การเลือกเส้นใยหรือผ้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และการวิเคราะห์วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ ที่ถือเป็นเครื่องมือประเมินผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบของผลิตภัณฑ์หรือบริการตลอดทั้งวัฏจักรชีวิต ตั้งแต่การจัดหาวัตถุดิบ การผลิต การขนส่ง การใช้งาน ไปจนถึงการกำจัดหรือรีไซเคิล เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมของมหาวิทยาลัยรังสิต

อีกทั้ง การศึกษาวิจัยในครั้งนี่ยังสามารถพัฒนาต่อยอดในมิติของการออกแบบลดความลาย ให้มีความหลากหลายและสามารถปรับใช้ได้หลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นในงานพิธีการ งานกึ่งพิธีการ หรือการใช้งานในชีวิตประจำวัน อันจะช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการใช้สอย และขยายขอบเขตของการนำผลงานไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมในวงกว้างมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ แนวทางการพัฒนาต่อไปยังสามารถเชื่อมโยงกับการสร้างความร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่นที่มีความเชี่ยวชาญด้านงานหัตถกรรมและสิ่งทอ เช่น กลุ่มช่างทอผ้าจากภูมิภาค

ต่าง ๆ ทั่วประเทศ เพื่อร่วมกันพัฒนาในรูปแบบกระบวนการออกแบบร่วม ซึ่งไม่เพียงแต่จะยกระดับคุณภาพของงานออกแบบเชิงวิชาชีพเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรม เสริมสร้างเศรษฐกิจฐานราก และสนับสนุนความเข้มแข็งของชุมชนในระยะยาว



เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- จักรพันธ์ โสมะเกษตริณ. (2551). *การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นศรีสะเกษเพื่อการแข่งขันอย่างยั่งยืน*. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- ชัยรัตน์ อัสวาทกร. (2548). *ออกแบบให้โดนใจ*. บริษัท ทิ้งฮัวชินการพิมพ์ จำกัด.
- ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล. (2561). *การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ทองทิพ รื้อทอง. (ม.ป.ป.). *RSU Gallery* [รูปภาพ]. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www2.rsu.ac.th/rsugallery/all/RSU> Gallery
- ธนาพร เจียรกุล. (2014). การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสำเร็จในการบริหารแบรนด์ของมหาวิทยาลัยไทย. *วารสาร Veridian E-Journal*, 7(3), 1125–1144.
- นพดล นพรัตน์รุ่ง. (2559). *แฟชั่นดีไซน์*. แบล็คคอตท ควอลิตี้แอนด์พรินท์.
- ประกาย และคณะ. (2018). การสื่อสารผ่านอัตลักษณ์องค์กรการศึกษา: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. *วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต*.
- ประเวศ วะสี. (2530). *การศึกษาชาติกับภูมิปัญญาท้องถิ่น: ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท* (พิมพ์ครั้งที่ 2). อมรินทร์พรินต์.
- พงศกร หทัยรัตน์. (2558). *การออกแบบกราฟิกสองมิติ*. พี. เค. พรินท์พับลิชชิง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566, จาก <https://dictionary.orst.go.th/พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554>
- พัชรภรณ์ โชติช่วงกาล. (2559). *ศิลปะการออกแบบพื้นฐานงานกราฟิก*. กิจพัฒน์.
- พิพัฒน์ ประเสริฐรัตน์. (2559). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์*. เอ แอนด์ พรินท์พับลิชชิง.
- พิมพ์พร ดงตาล. (2559). *การออกแบบแฟชั่นพื้นฐาน*. วัฒนศิลป์พรินท์มีเดีย.
- พรพรรณ กรองกัญญา. (2560). *การออกแบบลายผ้าเบื้องต้น*. กิจเจริญอักษร.

พิเชฐ เจตน์จงใจ. (ม.ป.ป.). *RSU Gallery* [รูปภาพ]. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www2.rsu.ac.th/rsugallery/all/RSU> Gallery

วิกิพีเดีย. (2567). *มหาวิทยาลัยรังสิต*. ใน *วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยรังสิต>

มหาวิทยาลัยรังสิต. (2567). *Philosophy*. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2567, จาก <https://www2.rsu.ac.th/info/philosophy>

วัฒนา รัตนสกุลชัย. (2557). *กระบวนการออกแบบลายผ้า*. แกรนด์ไฮสฟลัปปลิซซิง.

วรสินทร์ ว่องวัฒนากุล. (2558). *กราฟิกดีไซน์เพื่อการสื่อสาร*. บรรณารักษ์.

สุนทร เลิศศิลป์วัฒน์. (2557). *กราฟิกดีไซน์และวิวัฒนาการการออกแบบ*. กิจรุ่ง.

สุมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). *การออกแบบอัตลักษณ์*. เอ-บุ๊ก ดิสทริบิวชัน.

สมบูรณ์ มากสมบูรณ์. (2559). *ทฤษฎีการสร้างสรรค์งานกราฟิก*. โรงพิมพ์พัฒนาวิทยาการ.

สมมาตร สมประสงค์. (2558). *เทคนิคการฝึกความคิดสร้างสรรค์*. วงษ์สมบูรณ์พรินท์.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2550). *อัตลักษณ์*. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566, จาก [http://legacy.orst.go.th/?knowledges=อัตลักษณ์-๑๖-มิถุนายน-๒๕/อัตลักษณ์\(๑๖มิถุนายน๒๕๕๐\)](http://legacy.orst.go.th/?knowledges=อัตลักษณ์-๑๖-มิถุนายน-๒๕/อัตลักษณ์(๑๖มิถุนายน๒๕๕๐))

หอจดหมายเหตุ มหาวิทยาลัยรังสิต. (2553). *สัญลักษณ์มหาวิทยาลัยรังสิต*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566, จาก https://archives.rsu.ac.th/rsudata_sign.html

อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. (2543). *อัตลักษณ์ (identity): การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. ภาควิชาสังคมวิทยา-มานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Richard, S. (2020). *Color in higher education branding: A content analysis of college and university brand colors* [Master's thesis, Texas Tech University].

Clarke, S. (2020). *Print, Pattern, Sew: Block-Printing Basics + Simple Sewing Projects for an Inspired Wardrobe*. Roost Books.

- Gregoire, C. (2019). *Understanding the four stages of the creative process*. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2567, จาก <https://www.wework.com/ideas/professional-development/creativity-culture/understanding-the-four-stages-of-the-creative-process>
- Jackson, L. (2011). *Textile Designs: Two Hundred Years of European and American Patterns for Printed Fabrics Organized by Motif, Style, Color, Layout, and Period*. Thames & Hudson.
- Keller, K. L. (2001). *Building customer-based brand equity: A blueprint for creating strong brands* (MSI Report No. 01-107). Marketing Science Institute.
- Kim, H., & Johnson, K. K. P. (2021). Designing functional textiles: Integration of aesthetics and technical constraints. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 14(1), 43–52.
- O’Sullivan, H. (2024). Contemporary branding strategies for higher education. *Encyclopedia*, 4(3), 85.
- Rangsit University. (2565). *Rangsit University Logo* [รูปภาพ]. วิกีพีเดีย. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยรังสิต>
- Rangsit University. (ม.ป.ป.). *Symbols*. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www2.rsu.ac.th/info/symbols>
- MasterClass. (2021). *How to improve creativity: The 5 stages of the creative process*. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2567, จาก <https://www.masterclass.com/articles/how-to-improve-creativity#the-5-stages-of-the-creative-process>
- Torrance, E. P. (2013). *Creativity of the world* (3rd ed.). Edits Publishers.
- van den Bosch, A. L. M., de Jong, M. D. T., & Elving, W. J. L. (2005). How corporate visual identity supports reputation. *Corporate Communications: An International Journal*, 10(2), 108–116.



ประวัติผู้วิจัย



คำนำหน้า ☒ นาย ☐ นาง ☐ นางสาว

ตำแหน่งทางวิชาการ ☐ ศ. ☐ รศ. ☐ ผศ. ☐ อื่น ๆ

ชื่อผู้วิจัย กิตติธัช

นามสกุลผู้วิจัย ช้างทอง

ชื่อภาษาอังกฤษ KITTITHAT

นามสกุลภาษาอังกฤษ CHANGTHONG

วัน/เดือน/ปี เกิด 12 ธันวาคม 2568

ที่อยู่ (บ้าน) 10/1 หมู่ 6 ตำบลบางใหญ่ อำเภอบางใหญ่

จังหวัด (บ้าน) จังหวัดนนทบุรี

รหัสไปรษณีย์ (บ้าน) 11140

โทรศัพท์ (บ้าน) 089-399-3923

ที่อยู่ (ที่ทำงาน) สถาบันศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต 52/347
หมู่บ้านเมืองเอก ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมืองปทุมธานี

จังหวัด (ที่ทำงาน) จังหวัดปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ (ที่ทำงาน) 12000

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) 02 791 6000 ต่อ 1666

แฟกซ์ (ที่ทำงาน) 02 791 6000 ต่อ 1682

อีเมล kittithat.c@rsu.ac.th

ปริญญาตรี

สาขา วิทยาและสารสนเทศศาสตร์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีที่จบ 2562

สถาบัน มหาวิทยาลัยรังสิต

ประเทศ ประเทศไทย

ปริญญาโท

สาขา เทคโนโลยีสื่อสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

ปีที่จบ 2564

สถาบัน มหาวิทยาลัยรังสิต

ประเทศ ประเทศไทย

ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารภายในประเทศ

- เรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อบริการ การสมัครสมาชิกยูทูปพรีเมียมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร วารสารบัณฑิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
- เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อบริการการสมัครสมาชิกยูทูปพรีเมียมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสาร

- เรื่อง ศิลปะการแสดงร่วมสมัยกับการออกแบบเชิงยั่งยืน วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์

สาขาวิชาที่นักวิจัยเชี่ยวชาญ

- ด้านการสื่อสาร การสร้างอัตลักษณ์
- ด้านศิลปวัฒนธรรม
- ด้านศิลปะการออกแบบงานศิลปกรรม

ประวัติผู้วิจัย



คำนำหน้า ☐ นาย ☐ นาง ☒ นางสาว

ตำแหน่งทางวิชาการ ☐ ศ. ☐ รศ. ☐ ผศ. ☐ อื่น ๆ

ชื่อผู้วิจัย กัญญกานต์

นามสกุลผู้วิจัย กุญโจจร

ชื่อภาษาอังกฤษ Kanyakan

นามสกุลภาษาอังกฤษ Kunkojorn

วัน/เดือน/ปี เกิด 18 กรกฎาคม 2536

ที่อยู่ (บ้าน) 111/1 หมู่ 3 ซอยสรณคมน์ 17 ถนนสรงประภา แขวงสีกัน เขตดอนเมือง

กรุงเทพฯ

จังหวัด (บ้าน) กรุงเทพฯ

รหัสไปรษณีย์ (บ้าน) 10210

โทรศัพท์ (บ้าน) 092-2848495

ที่อยู่ (ที่ทำงาน) สถาบันศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต 52/347
หมู่บ้านเมืองเอก ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมืองปทุมธานี

จังหวัด (ที่ทำงาน) ปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ (ที่ทำงาน) 12000

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) 02 791 6000 ต่อ 1666

แฟกซ์ (ที่ทำงาน) 02 791 6000 ต่อ 1682

อีเมล kanyakan.k@rsu.ac.th

ปริญญาดรี

สาขา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ วิทยาลัยศิลปศาสตร์

ปีที่จบ 2557

สถาบัน มหาวิทยาลัยรังสิต

ประเทศ ไทย

ปริญญาโท

สาขา หลักสูตรสารสนเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

ปีที่จบ 2564

สถาบัน มหาวิทยาลัยรังสิต

ประเทศ ไทย

ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารภายในประเทศ (โปรดระบุวารสารที่ตีพิมพ์)

- ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการท่องเที่ยวของผู้ติดตามช่องวีล็อกท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล, วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการท่องเที่ยวของผู้ติดตามช่องวีล็อกท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล, วารสารบัณฑิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

สาขาวิชาที่นักวิจัยเชี่ยวชาญ

- ด้านศิลปวัฒนธรรม
- ด้านภาษาและการสื่อสาร
- ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ประวัติผู้วิจัย



คำนำหน้า ☐ นาย ☐ นาง ☒ นางสาว

ตำแหน่งทางวิชาการ ☐ ศ. ☐ รศ. ☐ ผศ. ☐ อื่น ๆ

ชื่อผู้วิจัย ชวัลรัมย์

นามสกุลผู้วิจัย จตุแทน

ชื่อภาษาอังกฤษ Chawanrat

นามสกุลภาษาอังกฤษ Jatutain

วัน/เดือน/ปี เกิด 22 มิถุนายน 2515

ที่อยู่ (บ้าน) 12/102 หมู่ 7 หมู่บ้านเอราวัณ ต.ลาดสวาย อ.ลำลูกกา

จังหวัด (บ้าน) ปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ (บ้าน) 12150

โทรศัพท์ (บ้าน) -

ที่อยู่ (ที่ทำงาน) 52/347 มหาวิทยาลัยรังสิต หมู่บ้านเมืองเอก ต.หลักหก อ.เมือง

จังหวัด (ที่ทำงาน) ปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ (ที่ทำงาน) 12000

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) 02-997-2200-22 ต่อ 1682

แฟกซ์ (ที่ทำงาน) 02-997-2200-22 ต่อ 1682

อีเมล chirojumjim@gmail.com

ปริญญาตรี

สาขา สาขาการจัดการทั่วไป แขนงวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ปีที่จบ 2545

สถาบัน สถาบันราชภัฏพระนคร

ประเทศ ไทย

ปริญญาโท

สาขา (MBA)บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

ปีที่จบ 2549

สถาบัน มหาวิทยาลัยปทุมธานี

ประเทศ ไทย