

การออกแบบแบรนด์แฟชั่นสำหรับผู้หญิงมุสลิม
แบรนด์ SISTERHOOD
BRAND FASHION DESIGN FOR MUSLIMAH
BRAND SISTERHOOD



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบแบรนด์แฟชั่นสำหรับผู้หญิงมุสลิม
แบรนด์ SISTERHOOD
BRAND FASHION DESIGN FOR MUSLIMAH
BRAND SISTERHOOD



นางสาวขวัญกมล หนูแก้ว
Miss KWANKAMON NOO-KAEW

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ศรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์ วันที่ ๒๑ มี.ค. ๖๓
(อาจารย์ศรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบแบรนด์แฟชั่นสำหรับผู้หญิงมุสลิม BRAND FASHION DESIGN FOR MUSLIMAH
ชื่อ	นางสาวขวัญกมล หนูแก้ว
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันสังคมไทยเข้าสู่สังคม Gender Equality หรือ ความเท่าเทียมระหว่างเพศมากขึ้นจากเมื่อก่อน ผู้หญิงมีสิทธิมีเสียงมากขึ้น และสามารถทำตามความต้องการของตัวเองได้อย่างเต็มที่ แต่ในศาสนาอิสลาม สตรีชาวมุสลิมหรือมุสลิมะไม่สามารถแต่งกายตามความต้องการของตัวเองได้ 100% เนื่องจากขอบเขตของศาสนา ที่ว่า ต้องแต่งกายมิดชิด ห้ามรัดรูป ห้ามบาง เสื้อต้องยาวปิดถึงข้อมือ และจะต้องปิดบังเส้นผมทั้งหมด รวมถึงการจำกัดรูปแบบของลวดลายที่ว่า ห้ามมีรูปสิ่งมีชีวิต เช่น คนหรือสัตว์ ห้ามมีลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ และรูปเคารพ เช่น ไม้กางเขน เทพเจ้าต่างๆ เป็นต้น ทำให้สตรีมุสลิมไม่ได้มีทางเลือกในการที่จะสวมใส่เสื้อผ้ามากนัก และข้อห้ามดังกล่าว จึงทำให้เสื้อผ้าแฟชั่นของสตรีมุสลิมในท้องตลาดปัจจุบันนั้นไม่มีความหลากหลาย และค่อนข้างจำเจเมื่อเทียบกับแฟชั่นสากล ส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของสตรีมุสลิมได้อย่างเต็มที่

โครงการศิลปนิพนธ์นี้เราจึงอยากรนำเสนอผลงานที่เกิดจากการ ค้นคว้า สืบค้น วิเคราะห์ ข้อมูล และจนถึงการออกแบบจากเรื่องราวที่ผู้ทำอยากรนำเสนอในมุมมองของสินค้าแฟชั่นสำหรับสตรีมุสลิม ว่าทันสมัยแต่ยังคงอยู่ในกฎเกณฑ์ของศาสนาได้ เพื่อส่งเสริมให้สตรีมุสลิมมีความมั่นใจที่การแต่งตัวมากขึ้น และสามารถเป็นตัวเองได้มากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครูหนึ่ง ที่คอยให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ

ขอขอบคุณคุณครูแดง ที่คอยแนะแนวทางในการออกแบบทั้งเรื่องกราฟิก layout และแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ

ขอขอบคุณคุณครูกร ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในเรื่องการทำแบรนด์บุค คอยถามไถ่ ให้กำลังใจ และสละเวลาในการส่งเล่ม referencne มาให้ทางไปรษณีย์ ขอพระคุณความใส่ใจของครูกร ราวกับกับว่าเป็นที่ปรึกษาคนที่สอง ของคุณจริงๆค่ะ

ขอขอบคุณครูโบว์ ครูอ้น ครูโอ้ ครูหนึ่ง พี่มิก ที่คอยชี้แนะในเรื่องต่างๆ ให้ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และสามารถนำมาปรับใช้กับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ คอยแนะนำวิธีการต่างๆที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้คำแนะนำ เสนอแนวคิด ให้กำลังใจกันและช่วยเหลือกันตลอด

ขอบคุณครอบครัวที่เป็นแรงสนับสนุน เป็นกำลังใจในทุกๆเรื่อง สนับสนุนทางการเงินในการทำงานต่างๆตลอดที่ผ่านมา

ขอบคุณเพื่อนๆมุสลิม และหลายๆคนที่เข้ามาช่วยกันตอบแบบสอบถาม ทำให้ได้เกิดผลงานนี้ขึ้นมา

ขอบคุณโชคสำหรับกำลังใจที่มีให้กันมาตลอด เป็นคนที่อยู่ด้วย คุยด้วยบ่อยที่สุดเวลาที่รู้สึกท้อ ขอขอบคุณที่มามาสร้างรอยยิ้มในระหว่างทำงาน ขอขอบคุณคำพูดดีๆที่ทำให้มีกำลังใจ ลุกขึ้นมาทำงานต่อในทุกๆวัน

ขอบคุณโปรแกรมและโบนส์ที่คอยรับฟังปัญหาทั้งเรื่อง งานและปัญหาชีวิตอย่างอื่น ทำให้มีแรงฮึดทำงานจนเสร็จลุล่วง ขอขอบคุณสำหรับรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะ และขอบคุณที่ยอมให้นั่งทำงานในห้องมาตลอด 4 ปี

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบังแห่งนี้ที่ได้ให้โอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของที่แห่งนี้ สถานที่แห่งนี้ได้สอนให้เรียนรู้ในหลายๆเรื่องในชีวิต ทั้งเรื่องที่มีความทุกข์และมีความสุข

และสุดท้าย ขอขอบคุณตัวเอง ที่อดทนและพยายาม ขอขอบคุณที่ไม่ท้อแท้ และสิ้นหวัง เมื่อเกิดปัญหาทั้งเล็กและใหญ่ ขอขอบคุณที่ได้ทำงานอย่างตั้งใจและรับผิดชอบจนเกิดเป็นผลสำเร็จ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายและ การแต่งกายของสตรีมุสลิม.....	3
2.1 การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย.....	3
2.2 การออกแบบคอลเลคชันเสื้อผ้า.....	3
2.3 องค์ประกอบศิลป์ของศาสนาอิสลาม.....	4
2.4 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า.....	4
2.5 องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย.....	7
2.6 ข้อบังคับการแต่งกายของสตรีมุสลิม.....	21
3 นิทานอาหรับราตรีและการประยุกต์นิทานเข้ากับการออกแบบเสื้อผ้า.....	23
3.1 นิทานอาหรับราตรี.....	23
3.2 นิทานชาวประมงกับจอมอสูร.....	25
3.3 การนำนิทานมาประยุกต์ในการออกแบบเสื้อผ้า.....	28
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	31
4.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย.....	31
4.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	31
4.3 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	31
4.4 สรุปขอบเขตงาน.....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5 การออกแบบ.....	33
5.1 แนวทางการออกแบบ.....	33
5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ.....	38
5.3 แบบร่างของเสื้อผ้าและลวดลายของผ้า.....	40
6 ผลงานสำเร็จ.....	51
6.1.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์.....	51
6.1.2 นามบัตร.....	52
6.1.3 หัวจดหมาย.....	53
6.1.4 ซองจดหมาย.....	54
6.1.5 ถุงใส่สินค้า.....	54
6.1.6 ป้ายยี่ห้อสินค้า.....	55
6.1.7 กล่องบรรจุภัณฑ์.....	55
6.1.7 Brand manual book.....	58
6.2 ผลิตภัณฑ์.....	58
6.2.1 ชุด.....	58
6.2.2 ผ้าคลุมศีรษะ หรือฮิญาบ.....	59
6.2.3 กระเป๋า.....	60
6.2.4 เข็มกลัด.....	62
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์.....	63
6.3.1 เว็บไซต์แบรนด์.....	63
6.3.2 Social Media ประเภท Facebook.....	63
6.3.2 Social Media ประเภท Instagram.....	64
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	65
7.1 บทสรุป.....	65
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	65
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	65
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	65
บรรณานุกรม.....	67
ประวัติผู้วิจัย.....	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพจำลองการออกแบบเครื่องแต่งกาย	3
2.2 การออกแบบคอลเลคชั่น	4
2.3 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า	4
2.4 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า	5
2.5 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า	6
2.6 ภาพการนำเส้นนอนมาใช้ในแพชั่น	7
2.7 ภาพการนำเส้นตั้งมาใช้ในแพชั่น	7
2.8 ภาพการนำเส้นโค้งมาใช้ในแพชั่น	8
2.9 ภาพการนำเส้นซิกแซกมาใช้ในแพชั่น	8
2.10 ภาพการนำเส้นทแยงมาใช้ในแพชั่น	9
ภาพที่ 2.11 ภาพการลวงตาโดยใช้เส้นตั้ง	9
2.12 ภาพการลวงตาโดยใช้เส้นทแยง	10
2.13 ภาพตัวอย่าง Monochromae outfits	11
2.14 ภาพตัวอย่าง Monochromae outfits	11
2.15 ภาพตัวอย่าง Analogous outfits	12
2.16 ภาพตัวอย่าง Analogous outfits	12
2.17 ภาพตัวอย่าง Splt-complementary outfits	13
2.18 ภาพตัวอย่าง Splt-complementary outfits	13
2.19 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบการลวงตาด้วยสี	15
2.20 พื้นผิวของผ้า	16
2.21 ภาพตัวอย่าง Gisp Fabrics	17
2.22 ภาพตัวอย่าง Firm Fabrics	18
2.23 ภาพตัวอย่าง Soft Fabric	18
2.24 ภาพตัวอย่าง Plain weaves and flat surface Fabrics	19
.24 ภาพตัวอย่าง Soft , fleseible Fabrics	19
2.25 Lagos Fashion Week 2019 House of Kaya	22
2.26 Anniesa Hasibuan, Spring-Summer 2017	22
3.1 ต้นฉบับภาษาอาหรับของหนังสือ “อาหรับราตรี”	23
3.2 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon	28
3.3 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon	29
3.4 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon	29
3.4 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon	29
3.5 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง Little Red Riding Hood	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
3.5 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง Snow White and Rose	30
5.1 Fashion Garconne Style	33
5.2 Fashion Garconne Style	34
5.3 Fashion Garconne Style	34
5.4 ภาพแนวทางที่ 1	35
5.5 ภาพแนวทางที่ 2	35
5.6 ภาพแนวทางที่ 3	36
5.7 ภาพวาดจากนิทาน ชาวประมงกับจอมอสูร	37
5.8 แบบร่างสัญลักษณ์	38
5.9 แบบร่างสัญลักษณ์	37
5.10 แบบร่างสัญลักษณ์	39
5.11 แบบร่างสัญลักษณ์	39
5.12 ชุดอบายะแบบปกติ	40
5.13 ชุดอบายะแบบปกติ	41
5.14 การจัมพ์เอว	41
5.15 การใช้เข็มขัด	42
5.16 การใช้เชือกผูก	42
5.17 แบบร่างครั้งที่ 1	43
5.18 แบบร่างครั้งที่ 1	43
5.19 แบบร่างครั้งที่ 2	44
5.20 แบบร่างครั้งที่ 2	44
5.21 แบบร่างครั้งที่ 2	45
5.22 แบบร่างครั้งที่ 3	45
5.23 แบบร่างครั้งที่ 3	46
5.24 แบบร่างครั้งที่ 3	46
5.25 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง	47
5.26 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง	47
5.27 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง	47
5.28 รูปแบบของโครงเสื้อผ้าจริง	48
5.29 แบบร่างฮิญาบครั้งที่ 1	48
5.30 แบบร่างฮิญาบครั้งที่ 1	49
5.31 ลวดลายสำหรับฮิญาบจริง	49
5.32 ลวดลายสำหรับฮิญาบจริง	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.33 ลวดลายสำหรับฮีญาบจริง	50
6.1 Primary Logo	51
6.2 Secondary Logo	51
6.3 Logo on Grid system	52
6.4 นามบัตรด้านหน้า	52
6.5 นามบัตรด้านหลัง	52
6.6 หัวจดหมาย	53
6.7 ซองจดหมาย	54
6.8 ถุงใส่สินค้า	54
6.9 ป้ายยี่ห้อสินค้า	55
6.10 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับฮีญาบ	55
6.11 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับฮีญาบ	55
6.12 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเสื้อผ้า	56
6.13 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเสื้อผ้า	56
6.14 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับกระเป๋า	56
6.15 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับกระเป๋า	57
6.16 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเข็มกลัด	57
6.17 Brand manual book	58
6.18 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	58
6.19 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	59
6.20 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	59
6.21 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	60
6.22 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	60
6.23 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	61
6.24 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	61
6.25 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	62
6.26 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	62
6.27 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง	62
6.28 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ เวอร์ชัน Desktop	63
6.25 ตัวอย่าง Social Media ประเภท Facebook	63
6.26 ตัวอย่าง Social Media ประเภท Instagram	64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันสังคมไทยเข้าสู่สังคม Gender Equality หรือ ความเท่าเทียมระหว่างเพศมากขึ้นจากเมื่อก่อน ผู้หญิงมีสิทธิมีเสียงมากขึ้น และสามารถทำตามความต้องการของตัวเองได้อย่างเต็มที่ แต่ในศาสนาอิสลาม สตรีชาวมุสลิมหรือมุสลิมะไม่สามารถแต่งกายตามความต้องการของตัวเองได้ 100% เนื่องจากขอบเขตของศาสนา ที่ว่า ต้องแต่งกายมิดชิด ห้ามรัดรูป ห้ามบาง เสื้อต้องยาวปิดถึงข้อมือ และจะต้องปิดบังเส้นผมทั้งหมด รวมถึงการจำกัดรูปแบบของลวดลายที่ว่า ห้ามมีรูปสิ่งมีชีวิต เช่น คนหรือสัตว์ ห้ามมีลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ และรูปเคารพ เช่น ไม้กางเขน เทพเจ้าต่างๆ เป็นต้น ทำให้สตรีมุสลิมไม่ได้มีทางเลือกในการที่จะสวมใส่เสื้อผ้ามากนัก และข้อห้ามดังกล่าว จึงทำให้เสื้อผ้าแฟชั่นของสตรีมุสลิมในท้องตลาดปัจจุบันนั้นไม่มีความหลากหลาย และค่อนข้างจำเจเมื่อเทียบกับแฟชั่นสากล ส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของสตรีมุสลิมได้อย่างเต็มที่

โครงการศิลปนิพนธ์นี้เราจึงอยากนำเสนอผลงานที่เกิดจากการ ค้นคว้า สืบค้น วิเคราะห์ ข้อมูล และจนถึงการออกแบบจากเรื่องราวที่ผู้ทำอยากนำเสนอในมุมมองของสินค้าแฟชั่นสำหรับสตรีมุสลิม ว่าทันสมัยแต่ยังคงอยู่ในกฎเกณฑ์ของศาสนาได้ เพื่อส่งเสริมให้สตรีมุสลิมมีความมั่นใจที่การแต่งตัวมากขึ้น และสามารถเป็นตัวเองได้มากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกฎข้อบังคับในการแต่งกายของสตรีมุสลิมและนำมาออกแบบภายใต้กฎข้อบังคับนั้นๆ
2. ศึกษาเกี่ยวกับนิทานอาหรับราตรี ‘ชาวประมงกับจอมอสูร’ เพื่อนำมาออกแบบเป็นลายเสื้อผ้า
3. ศึกษาการทำ Branding สำหรับแบรนด์เสื้อผ้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. อัตลักษณ์ของแบรนด์
 - 1.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์
 - 1.2 นามบัตร
 - 1.3 จดหมาย
 - 1.4 ซองจดหมาย
 - 1.5 ถุงใส่สินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.6 ป้ายยี่ห้อสินค้า
- 1.7 กล่องบรรจุภัณฑ์
- 1.8 Brand manual book
2. ผลิตภัณฑ์
 - 2.1 ชุด จำนวน 3 ลายผ้า
 - 2.2 ผ้าคลุมศีรษะ จำนวน 3 ลายผ้า
 - 2.3 กระเป๋า จำนวน 3 ใบ
 - 2.4 เข็มกลัด จำนวน 3 ชิ้น
3. สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์
 - 3.1 เว็บไซต์แบรนด์
 - 3.2 Facebook
 - 3.2 Instagram
- 1.4 แนวทางการบรรจุเป้าหมาย
 1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ข้อบังคับในการแต่งการของสตรีมุสลิม
 - 1.2 รูปแบบเสื้อผ้าของสตรีมุสลิมในท้องตลาดปัจจุบัน
 - 1.3 รูปแบบเสื้อผ้าของสตรีมุสลิมที่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
 - 1.4 เนื้อเรื่องของนิทานอาหรับราตรี ชาวประมงและจอมอสูร
 - 1.5 การออกแบบเสื้อผ้าสำหรับสตรี
 - 1.6 การออกแบบ Brand Coperate Identity
 - 1.7 การออกแบบ Packaging
 2. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 รูปแบบเสื้อผ้าของสตรีมุสลิมที่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
 - 2.2 เนื้อเรื่องของนิทานอาหรับราตรี ชาวประมงและจอมอสูร
 - 2.3 สรุปขอบเขตงาน
 - 2.4 วางแนวทางการออกแบบ
 3. ออกแบบ และ พัฒนาแบบร่าง
 4. ใช้โปรแกรม Fontlab สำหรับการเขียนตัวอักษร, จัด Spacing, ทดสอบการจัดวางตำแหน่งของสระ วรรณยุกต์ และสร้างไฟล์ .otf สำหรับการใช้งานจริง
 5. นำเสนอผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และ การแต่งกายของสตรีมุสลิม

2.1 การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 2.1 ภาพจำลองการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา : <https://www.vogue.co.uk/gallery/dior-spring-summer-2018-details>

การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมามีความสวยงาม เหมาะสม

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เกิดความสวยงามเหมาะสมและคุ้มค่าสามารถนำไปใช้ได้ยาวนาน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสม เสื้อผ้าบางแบบอยู่ในสมัยนิยมแต่ไม่เหมาะกับบุคลิกของผู้สวมใส่บางคน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อนำหลักการไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสม ช่วยอำพรางส่วนที่พกพร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มีบุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การออกแบบคอลเลคชันเสื้อผ้า



ภาพที่ 2.2 การออกแบบคอลเลคชัน

ที่มา : <https://www.wbur.org/hereandnow/2016/05/25/parsons-syrian-refugees>

คอลเลคชันเป็นการทำงานที่นักออกแบบแฟชั่นเอาผลงานออกแบบหลายๆ ชิ้นมาประกอบกัน เพื่อให้เกิดเทรนด์ใหญ่ในตลาดทั้งแฟชั่นชั้นสูงและตลาดใหญ่ นักออกแบบแฟชั่นเวลาออกแบบต้องเอาหลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาคิดด้วย ไม่ว่าจะเป็นมุมมองของลูกค้า รูปแบบเก่าๆ ในตลาด รูปแบบของคู่แข่ง และเทรนด์ที่มีในท้องตลาดในขณะนั้น รวมไปถึงสีสันของคอลเลคชันนั้นๆ

2.3 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

1) การออกแบบและสเก็ตซ์ภาพ



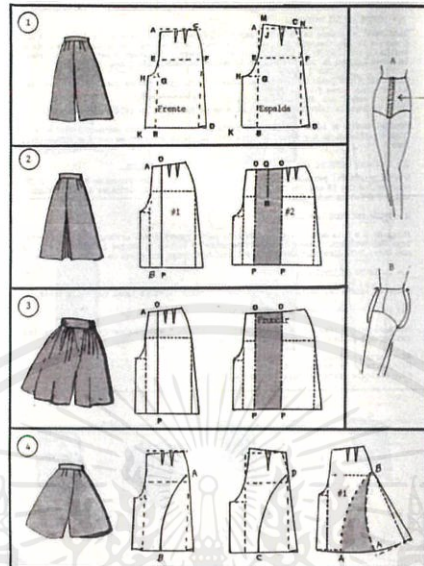
ภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : <https://www.antwerp-fashion.be/show2015/marie-sophie-beinke.html>

เราสามารถนำแรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ ที่เราพบเจอในชีวิตประจำวันมาออกแบบเป็นเสื้อผ้าแฟชั่นสไตล์ตัวเอง สิ่งสำคัญของการออกแบบคือการวาดหรือสเก็ตซ์ภาพออกมาเพื่อเป็นต้นแบบของการทำเสื้อผ้า เนื่องจากภาพสเก็ตซ์นี้เองจะเป็นตัวบอกถึงลำดับขั้นในการทำต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) การออกแบบแพทเทิร์น



ภาพที่ 2.4 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : <https://thediypoint.blogspot.com/2015/06/5-tutorials-steps-for-making-dress-your.html>

ปัจจุบันวิธีการทำแพทเทิร์นจะแบ่งออกเป็น 2 วิธีหลัก

วิธีที่ 1: วาดแบบแพทเทิร์นลงในกระดาษทำแพทเทิร์น วิธีนี้เหมาะสำหรับนักออกแบบเสื้อผ้า แพ้ชั้นที่ชำนาญแล้ว สามารถวัด และกำหนดขนาดของ องค์ประกอบแต่ละส่วนของเสื้อได้

วิธีที่ 2: ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า วิธีนี้เหมาะสำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าแพ้ชั้นมือใหม่ที่ยังไม่ชำนาญ เรื่องขนาดขององค์ประกอบแต่ละส่วนของเสื้อ นักออกแบบเสื้อผ้าแพ้ชั้นมือใหม่สามารถทำแพทเทิร์นเสื้อผ้าได้ด้วยตัวเอง โดยใช้ 5 โปรแกรมยอดนิยมที่ใช้ในการการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า อาทิ เช่น CAD Pattern Design, Poly Pattern Design, Fashion Design Software, TexPro Design CAD System Textile หรือ Lectra Modaris Pattern

3) การทดลองสวมใส่จริง

หากเราเคยตัดเสื้อผ้าในห้องเสื้อที่มีมาตรฐาน คงจะพอจำกันได้ว่า หลังจากการวัดตัวครั้งแรก ไปซักระยะหนึ่ง ทางร้านจะให้เข้าไปที่ร้านเพื่อทำการลองชุด ซึ่งชุดที่ให้ลองในครั้งแรกนี้จะเป็นชุดที่เย็บแบบชั่วคราว เพื่อให้ช่างตัดเสื้อได้ดูผลงานแบบคร่าวๆ และแก้ไขจุดที่ผิดพลาดได้ทันท่วงทีหลังจากการวัดไซส์ในครั้งแรก เนื่องจากถ้าหากตัดเย็บจริงไปแล้ว เกิดความผิดพลาดขึ้น อาจจะต้องเริ่มต้นใหม่หมดขั้นตอน ทำให้ขั้นตอน Fitting นี้ขึ้น

4) การตัดเย็บและผลิต

เมื่อเราออกแบบ และทำแพทเทิร์นเรียบร้อยแล้ว เราก็เริ่มขั้นตอนที่ 4 นั่นคือ ขั้นตอนการผลิตการผลิตเสื้อผ้าแฟชั่น นักออกแบบสามารถตัดเย็บและผลิตได้ด้วยตัวเอง ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่างมากเนื่องจากการผลิตชิ้นงานจริงไม่ได้เป็นงานที่ Routine



ภาพที่ 2.5 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=_4nglnadzNE&t=49s

2.4 องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย

2.4.1 เส้น

ในการออกแบบเสื้อผ้า เส้นใช้เป็นสิ่งที่วาดเป็นรูปร่างหรือเส้นกรอบนอกและใช้วาดส่วนที่ตกแต่งภายในรูปร่างเช่นเส้นเอว เส้นคอตะเข็บเกล็ดทรง หรือเป็นเส้นที่เกิดจากสิ่งๆ ตกแต่งเช่นลูกไม้ยางยืด การกั้นการจีบ ฯลฯ

เส้นที่มีลักษณะต่าง ๆ กันจึงมีความหมายและคุณค่าของเส้นแต่ละลักษณะไม่เหมือนกัน นักออกแบบ จึงแยกลักษณะคุณค่าของเส้นแต่ละชนิด ดังนี้

- 1) เส้นนอน (Horizontal lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความกว้าง สงบนิ่ง



ภาพที่ 2.6 ภาพการนำเส้นนอนมาใช้ในแฟชั่น

ที่มา : <https://www.chicwish.com/horizontal-lines-in-navy-sea-midi-skirt.html>

- 2) เส้นตั้ง (Vertical lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความสูง ความแข็งแรง ความสง่า ความมีระเบียบ



ภาพที่ 2.7 ภาพการนำเส้นตั้งมาใช้ในแฟชั่น

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2020-ready-to-wear/carolina-herrera>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) เส้นโค้ง (Curved lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน หรุหรา อ่อนช้อย นิ่มนวล และ ร่าเริงบางครั้งทิศทางการเคลื่อนไหวที่นิ่มนวลละมุนละไมให้ความรู้สึกเศร้าซึมลักษณะของเส้นที่มีการเลี้ยวไปมาพันซ่าย พันขวาให้ความรู้สึกอ่อนหวานสวยงาม แต่ถ้าใช้มากเกินไปบางครั้งทำให้ความรู้สึกงุ่นงาย ไม่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 2.8 ภาพการนำเส้นโค้งมาใช้ในแฟชั่น
ที่มา : <https://ideas-about-nothing.tumblr.com>

4) เส้นซิกแซก (Zigzaglines) เป็นเส้นตรงที่เลี้ยวไปมาและทำให้เกิดมุมหักชันที่จุดเลี้ยวให้ความรู้สึกแปลกตา ตื่นเต้น ควรใช้ในเนื้อที่เล็กๆ จะดูมีเสน่ห์ไม่น่าเบื่อ แต่ถ้าใช้มากเกินไปจะทำให้เสียรูป เสียทรงได้



ภาพที่ 2.9 ภาพการนำเส้นซิกแซกมาใช้ในแฟชั่น

ที่มา : <https://theurge.com/product/blue-m-missoni-short-zigzag-dress-14133337-ff>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) เส้นทแยง (Diagonal lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวหรือไม่อยู่นิ่งไม่แน่นอน



ภาพที่ 2.10 ภาพการนำเส้นทแยงมาใช้ในแฟชั่น

ที่มา : <https://theurge.com/product/blue-m-misisoni-short-zigzag-dress-14133337-ff>

การใช้เส้นในการลวงตา (Optical illusions of line)

การลวงตาโดยการใช้เส้นตั้ง (Vertical lines) การใช้เส้นตั้ง ที่แบ่งรูปทรงออก 3 ส่วน ให้ ส่วนกลางกว้างกว่าส่วนริมจะดูเอวเล็กได้ หรือเส้นตั้งที่อยู่ตรงกลางตัวตลอด จะดูสูงกว่า เส้นเกล็ดที่อยู่ช่วงกลางตัวระดับเอวจะดูเอวเล็ก เส้นเกล็ดที่ยาวจากเอวถึงช่วงล่างจะดูเอวเล็กและ ช่วงล่างยาวเส้นเกล็ดตั้งที่อยู่ครึ่งตัวบนจะช่วยให้เอวเล็กและสูง เส้นเกล็ดที่ยาวตลอดลำตัวจะดูทั้งเอวเล็กและตัวสูงกว่าปกติ



ภาพที่ 2.11 ภาพการลวงตาโดยใช้เส้นตั้ง

ที่มา : <http://www.mimosasmanhattan.com/mimosas-and-manhattan-nyfw-recap/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลวดตาโดยการใช้เส้นตามแนวนอน (Horizontal lines)

การใช้เส้นแนวนอนหรือตามขวางในเสื้อผ้า จะทำให้รูปร่างดูกว้างและสั้นลง เส้นที่เกิดจากการตกแต่งของ Yokes ผ้าคาดเอวแนวของกระเป๋านิ้วของตะเข็บที่เป็นแถบคาดตามขวางการใช้แนวเส้นตาม ขวางจะใช้ได้ดีกับคนที่มีรูปร่างสูงได้สัดส่วนหรือเด็กวัยรุ่นก็ใช้ได้คนที่มีรูปหน้ายาวหรือหน้ารูป ไข่ จะใช้เสื้อที่เป็นคอสี่เหลี่ยมได้ดีกว่าใส่เสื้อคอรูปตัว V

การลวดตาโดยการใช้เส้นตามแนวทแยง (Diagonal lines)

เส้นทแยงที่ใช้ในเสื้อผ้าจะทำให้ส่วนต่างๆ ตรงส่วนนั้น ดูมีความยาวมากขึ้นหรือใช้เพื่อการเน้นเส้นทแยงที่เป็นแนวเส้นของรูปคอ V จะใช้ได้ดีกับคนที่มีรูปหน้ากลม หรือเส้นทแยงจากไหล่ถึงเอวจะทำให้เอวดูเล็ก เส้นทแยงที่เป็นแนวตะเข็บต่อเสื้อเป็นเส้นตกแต่งจากเอวมารวมกันที่ตรงกลางหน้าท้อง จะทำให้ดูตัวสูงขึ้น เส้นทแยงจากไหล่ทั้งสองข้างแล้วมาบรรจบกันที่เอวด้านหน้าแล้ว แยกออกไปทาง สะโพกจะทำให้เอวดูเล็กลง หรือเส้นทแยงจากไหล่ทั้งสองมาบรรจบที่เอวจะทำให้ดูตัวสูงขึ้น



ภาพที่ 2.12 ภาพการลวดตาโดยใช้เส้นทแยง

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/david-koma/slideshow/collection>

การลวดตาโดยการใช้เส้นโค้ง (Curved lines)

เส้นโค้งที่ใช้ในเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย จะเหมาะกับคนที่มีรูปร่างผอมมากกว่าคนที่มีรูปร่างอ้วน เตี้ย โดยเฉพาะชุดที่มีจีบระบายมาก ๆ ทั้งขอบชายกระโปรงที่ป็นชั้นๆและระบายบริเวณหน้าอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 สี (Color)

ในการเลือกเสื้อผ้าสำหรับผู้สวมใส่ จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องสีที่ผู้สวมใส่ชอบและเหมาะกับลักษณะผิว ผม ของผู้สวมใส่ เมื่อรู้ถึงพื้นฐานของสีแล้ว นอกจากจะเลือกใช้สีแล้วยังสามารถนำไปประยุกต์หรือผสมกับสีต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

Monochromae เป็นเสื้อผ้าที่มีการใช้สีเดียวหรือเป็นสีเดียวแต่มีหลาย tone มีความแตกต่างของ shade, values หรือ intensities ของสีเดียวกันคือการใช้สีๆเดียวจะทำให้เกิด ความกลมกลืนของเสื้อผ้าเป็นการใช้สีที่มีน้ำหนักต่างกัน ตัดกัน เป็นการใช้ความอ่อนแก่ของสีๆ เดียว การใช้สีเดียวจะเป็นการง่ายต่อการที่จะจัดแต่งอะไรเข้าไป เท่าที่จะเป็นไปได้ เช่น เครื่องประดับ หรือการตกแต่งโดยใช้วัสดุอื่นๆ



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่าง Monochromae outfits

ที่มา : <https://twitter.com/jacquemusgabe/status/1146469548578758656?s=12>



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่าง Monochromae outfits

ที่มา : <https://www.vogue.fr/defiles/croisiere-2020/whistles/slideshow/collection/1>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Analogous หรือ Related Color

จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกันในวงสี เช่น เหลือง , เขียว – เหลือง , เขียว ควรจะใช้ไม่เกิน 5 สี หรือประมาณ 3 สี จะเหมาะสำหรับการผสมสีในการ แต่งกายของคนเรา แต่จะใช้สีต้อง คำนึงถึง

- Unity
- Proportion สัดส่วนการใช้สีพยายามหลีกเลี่ยงการใช้สีที่เท่ากัน
- Rhythm ความอ่อนแก่ของสี ความสว่างความมืดของสี
- Balance การกระจายของสีให้เกิดความน่าสนใจ
- Dominance การเน้นของสีนั้นจะเน้นที่สีเดียวโดยใช้เรื่องของสีความรู้เกี่ยวกับสี มาใช้ให้ถูกคุณภาพของการออกแบบจะดูที่การใช้สีเพื่อการเน้น



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่าง Analogous outfits

ที่มา : https://www.instagram.com/p/BhS3KrPgo1Q/?taken-by=skumbagg_



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่าง Analogous outfits

ที่มา : <https://www.the-atlantic-pacific.com/2019/05/06/spring-color-combinations-lemon-lime/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนการการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Split-complementary

เป็นการใช้สี 2 สีเข้าด้วยกัน สีนี้คือสีที่อยู่ 2 ข้างของสีตรงข้ามของสีใดสีหนึ่ง ฉะนั้นสีตรงข้ามของสีนั้นจะไม่ได้ใช้สี 2 สีที่อยู่ข้างๆเท่านั้น เช่นสี เหลืองตรงข้ามกับสีม่วงสีข้างๆสีม่วง 2 สีคือม่วง-น้ำเงิน กับ ม่วง-แดง



ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่าง Splt-complementary outfits

ที่มา : <https://inspire4what.wordpress.com/2020/03/21/o-colorido-dos-anos-70-invade-o-inverno-de-2020/>



ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่าง Splt-complementary outfits

ที่มา : <https://stealthelook.com.br/trendy-now-duo-de-cores/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีในเสื้อผ้าควรจะต้องคำนึงถึงหลักของการออกแบบ (Principles of design) และสิ่งที่ควรปฏิบัติคือ

- 1) ใช้สีมากกว่า 1 สี ได้ตามที่เรต้องการ
- 2) เมื่อใช้สีเทาในบริเวณที่มีเนื้อที่กว้างๆ ควรใช้สีที่มีความสว่าง , สด (bright) ในเนื้อที่ที่เล็ก เช่น แถวตะเข็บ ที่จะทำให้รูปร่างดูดี

สีกับขนาดรูปร่าง

สีของเสื้อผ้าที่เราสวมใส่มีอิทธิพลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ จะทำให้รูปร่างใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงได้ สีร้อนจะทำให้ดูตัวใหญ่ขึ้นมากกว่าสีเย็น หรือสีที่สว่าง(Bright colors) จะทำให้รูปร่างดูใหญ่กว่าสีมัวๆ(dull colors) เช่นถ้าคุณใส่เสื้อผ้าสีแดงสดสว่างจะดูตัวใหญ่กว่าถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงเข้มๆ ฉะนั้นคนที่รูปร่างใหญ่ควรพยายามหลีกเลี่ยงสีที่สว่างๆ เพราะจะได้ดึงดูดความสนใจและจะทำให้รูปร่างใหญ่มากขึ้น ควรจะสวมเสื้อผ้าที่มีสีอ่อนนุ่ม (soft colors) และถึงแม้ว่าสีสดสว่างจะทำให้รูปร่างใหญ่ขึ้น แต่ผู้หญิงที่มีรูปร่างเล็กๆ ก็ไม่ควร สวมใส่เพราะสีดูเด่นมากกว่าตัวผู้สวมใส่เอง

สีขาวจะทำให้ทุกสิ่งดูใหญ่มากเกินไปจริงมากกว่าสีดำ แต่บางทีสีขาวหรือสีอ่อนๆ จะเหมาะกับผู้หญิงที่มีรูปร่างใหญ่และไม่ค่อยสูง มากกว่าสีที่มัวๆ หรือเข้มมาก ในการแต่งกายควรเลือก เสื้อผ้าสีที่เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่ และควรใช้สีที่เราชอบแล้วเหมาะกับใบหน้า ก็ใช้ตกแต่งใน ส่วนของปกเสื้อหรือตะเข็บคอในส่วนที่ใกล้กับใบหน้า

สีกับแฟชั่น ในแต่ละสมัยจะมีสีใหม่ๆ เกิดขึ้นในตลาดมากมาย หลายคนคิดว่าควร จะใส่เสื้อผ้าที่มีแบบและสีในสมัยที่ล่าสุดจึงจะทันสมัย แต่มันไม่ใช่เช่นนั้นเสมอไปเพราะแบบ หรือสีที่ใหม่ล่าสุดอาจจะไม่เหมาะกับผู้สวมใส่บางคนก็ได้ ฉะนั้น ควรจะเลือกสวมใส่ใน style และ สีที่เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่จะดีที่สุด

การลงตาด้วยสี

ถ้ามองวงกลมสีเขียวในแผ่นกระดาษสีขาว แสงนาน ประมาณ 20 – 30 วินาที แล้ว ก็หันออกไปจากช่องนั้น แล้วไปมองกระดาษสีขาวอีกแผ่น จะมองเห็นเป็นวงกลมสีแดง นั่นคือ สีตรงข้าม เช่น น้ำเงินตรงข้ามกับสีส้ม สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง

การมองเห็นของต่างๆมีสีแตกต่างกัน ก็ขึ้นอยู่กับแสงสว่างด้วย เช่น มองลูกแอปเปิ้ลสีแดง ลูกอื่นๆที่อยู่ใกล้กันก็จะมองดูแดงไปหมด เสื้อผ้าที่ดูในห้างเรามองดูว่ามีสีสวยตามที่ต้องการ แต่พอออกมานอกห้างแล้วสีจะเพี้ยนไปจากเดิม

สีสามารถทำให้คนเราดูอ้วนหรือผอมได้ สีขาวหรือสีที่ผสมสีขาว(tints) จะทำให้ดูอ้วนขึ้น สีดำหรือสีที่ผสมสีดำ(shades) จะทำให้ผอมลง ถ้าต้องการให้รูปร่างดูอ้วนหรือใหญ่ขึ้นควรเลือกใส่เสื้อผ้าที่มีสีสว่างๆ หรือ warm color

สีสามารถทำให้ดูรูปร่างสูงขึ้นและเตี้ยลงได้ สีร้อนจะทำให้ดูรูปร่างสูง หรือใกล้เข้ามา สีดำทำให้มีความรู้สึกว่าลึกลงไป หรือเคลื่อนออกไปจากตัวเรา การเลือกสีที่ใกล้เคียงกัน ในระหว่างสีที่สว่างกับสีที่มืดๆ จะทำให้ดูสูงขึ้น สีที่แนวคอกหรือสีตามตะเข็บต่างๆ ปลายเส้น จะช่วยทำให้ดูสูงขึ้น แต่ถ้าสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีตัดกันอย่างรุนแรง จะทำให้ดูรูปร่างเตี้ยลง เช่น ใส่เสื้อสีแดง ใส่กางเกงสีน้ำเงิน สีสามารถช่วยเน้นรูปร่างได้ เช่น ถ้าต้องการจะเน้นที่ปก เสื้อก็ใช้สีที่แตกต่างกับตัวเสื้อ หรือถ้ารูปร่างดี มีเอวสวย ต้องการจะเน้นตรงเอวก็ใช้สีตัดกับเสื้อและกระโปรงได้



ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบการลงตาด้วยสี

ที่มา : https://www.stylenanda.com/product/detail.html?product_no=247939&cate_no=54&display_group=1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 2.20 พื้นผิวของผ้า

ที่มา : <https://www.hollyhunt.com/Mobile/m-SearchResults.aspx?cat=5096&type=Product&subtype=Furniture>

พื้นผิว (texture) เป็นส่วนประกอบของการออกแบบที่สามารถอธิบายลักษณะพื้นผิวหน้าและความรู้สึกได้ คือ สามารถจะอธิบายได้ว่าเป็นผ้าที่มีลักษณะพื้นผิวอย่างไร เป็นผ้าหยาบ ละเอียด หรือเป็นหนัง ซึ่งแต่ละอย่างจะแยกแยะได้

พื้นผิว (texture) จะรู้สึกได้โดยการมองเห็นหรือการสัมผัสการมองเห็นด้วยตา นั้นจะขึ้นอยู่กับแสงที่ไปกระทบที่ผิวของวัสดุนั้น ถ้าพื้นผิวที่มีความขรุขระมากถ้าแสงมากจะให้เห็น texture ไม่ค่อยชัด แต่ถ้าแสงสว่างไม่มากจะทำให้เกิดเป็นเงาจะเห็น texture ได้ชัดเจนกว่า หรือผ้าต่วนหรือ Satins เวลาอมแล้วจะให้ความรู้สึกเรียบและเป็นประกายมากกว่าความรู้สึกผิวสัมผัสที่เป็นลักษณะหยิกงอของผ้าขนสัตว์ texture สามารถจะบอกถึง น้ำหนัก ขนาด รูปร่างได้

การรับรู้ในเรื่องของพื้นผิว (texture) สามารถรับรู้ได้ในลักษณะดังนี้

1) มือ เป็นอุปกรณ์ที่สามารถใช้ในการสัมผัส และรับความรู้สึกได้ว่าผ้าชนิดนั้นๆ มีพื้นผิวหยาบ เบา นุ่มได้ texture ของผ้าจะบอกนักออกแบบได้ได้ว่าผ้าแต่ละชนิดเหมาะสำหรับที่จะใช้ ตัด เสื้อ กางเกง หรือกระโปรง เช่น ผ้าการ์บาติน ลินิน และขนสัตว์ เหมาะสำหรับที่จะใช้ตัดกางเกง หรือพวกผ้า เจอร์ซี ซีฟอง เหมาะสำหรับตัดชุดที่มีการจับจีบ drap ได้ดี ส่วนผ้าที่มีน้ำหนักนุ่ม มี ความทิ้งตัว เช่น ผ้าเครป ผ้าซานตุง ผ้าขนสัตว์ที่มีน้ำหนักเบา เหมาะสำหรับตัดกางเกงแบบพลิ้วๆก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ความรู้สึกจากการมองเห็นการเห็น คือการที่เห็นความเป็นประกายความมันวาว ความทึบ ความมืด ความโปร่งใส ความหยิกงอของขนสัตว์ หรือของฝ้าย จะทำให้มีความรู้สึกที่มันวาว หรือด้านๆ จะดูดซับความสว่างลง ฝ้ายจะไม่เป็นประกาย ไม่สะท้อนแสง ถ้าเปรียบเทียบกับผ้าที่ทำจากเส้นใยยาวเรียบ เช่น ไหม เมื่อเห็นแล้วจะให้ความรู้สึกสว่างเป็นประกาย

texture บางชนิดจะเป็นที่นิยมอยู่ตลอด คือ มีความหนาแต่ไม่แข็งและไม่อ่อนเกินไป ไม่หยาบ ไม่เรียบ จะอยู่กลางๆ เช่น ผ้าคอร์ดูรอย ที่ใช้ใน การตัดสูทหรือกางเกงผู้ชาย ซึ่งจะ นิยมใช้ได้ตลอดทุกสมัย

Texture กับ Design ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนมากจะต้องสอดคล้องกับเนื้อผ้า เนื้อผ้าที่ใช้ตัดเสื้อที่ดีที่สุด เหมาะสมกับรูปร่างมากที่สุด ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงที่สุด ความงามจะอยู่ที่การออกแบบของเสื้อผ้าที่ designer นำเอาผ้ามาออกแบบให้เข้ากับ ลักษณะรูปร่างของแต่ละคนมากกว่า

- Gisp fabrics เป็นผ้าที่เกิดจากเส้นด้ายที่ทำให้หยิกงอ ก่อน แล้วนำมาทอเป็นผืนผ้า เนื้อผ้าจะมีลักษณะผิวไม่เรียบ มีน้ำหนักทั้งตัว มีทั้งเนื้อแข็งและเนื้ออ่อน ถ้าผ้าที่มีลักษณะทั้งตัวไม่มาก ต้องการตัดกระโปรงจีบรูปพอง(bouffant shapes) ก็สามารถตัดได้ แต่ถ้าต้องการให้พอง ต้องมีผ้าแข็งทำเป็นโครงด้านในกระโปรง แต่ถ้าเป็นผ้าที่มีน้ำหนัก มีความทั้งตัวมาก ก็สามารถตัดกระโปรงจีบรูปหรือย้วยได้โดยไม่ต้องมีโครงด้านใน



ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่าง Gisp Fabrics

ที่มา : https://www2.hm.com/en_us/productpage.0843396001.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Firm fabrics ลักษณะของผ้าที่มีความแข็ง เหนียว และมีน้ำหนักเบา เนื้อผ้าไม่หนา มากไม่เหมาะสำหรับตัดชุดเข้ารูปเพราะจะทำให้เห็นรอยตะเข็บที่เย็บเป็นรอยย่น ตะเข็บจะแข็งซี่ ไม่อ่อนโค้งตามรูปร่างเวลาเดินหรือยืน ในท่าทางต่างๆ ก็จะมีรอยย่น ควรใช้ผ้าที่มีน้ำหนักและความยืดหยุ่นได้ เช่น ผ้าเครป ตัดชุดเข้ารูปจะดีกว่าเพราะเนื้อผ้า จะเนียนแนบ โครงร่างได้สวยงาม กว่าผ้าที่มีเนื้อแข็งๆ



ภาพที่ 2.22 ภาพตัวอย่าง Firm Fabrics

ที่มา : https://m.vk.com/photo-90461617_456239529?list=wall-90461617_3450

- Soft , flating fabrics เป็นผ้าที่มีลักษณะเบาบาง เช่น ผ้าชีฟอง ผ้าป่าน ผ้าขนสัตว์ เนื้อบาง ผ้าที่มีความรู้สึกเคลื่อนไหว มีความพลิ้ว เหมาะสำหรับตัดเสื้อผ้าที่ต้องการความอ่อนไหว พลิ้ว ผ้าขนสัตว์เนื้อหนาจะเป็นผ้าที่จะทำให้ silhouette บิดเบือนไป



ภาพที่ 2.23 ภาพตัวอย่าง Soft Fabrics

ที่มา : <https://sixfour.co/sixfour-journal/details-1>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Plain weaves and flat surface เหมาะสำหรับการจับจีบทำ pleats การตกแต่งประดับประดา ผ้าบางเนื้อก็เหมาะกับการจับจีบรูดหรือม้วนพับ



ภาพที่ 2.24 ภาพตัวอย่าง Plain weaves and flat surface Fabrics
ที่มา : <http://goenj.com/collections/index.php?CATA=SpringSummer2019>

- Soft , fleseible fabrics เช่นพวกผ้าเครป (Crape) และผ้าเจอร์ซี (Jersey) เหมาะกับการใช้จีบ drape การม้วนอ่อนช้อยได้ เหมาะกับชุดราตรี ถ้าเนื้อหนาหน่อยและมีความแข็ง ก็สามารถจับ drape ได้ในลักษณะแบบจีบ



ภาพที่ 2.24 ภาพตัวอย่าง Soft , fleseible Fabrics

ที่มา : <https://www.modaoperandi.com/oscar-de-la-renta-r20/gathered-jersey-maxi-dress?color=white&size=US+0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ Texture ของผ้าให้เหมาะกับจุดประสงค์

ผ้าและเส้นใยแต่ละชนิดมีคุณสมบัติแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านการดูแลรักษาความสะดวกสบายเวลาสวมใส่ ความยากง่ายในการตัดเย็บรวมถึงโอกาสในการสวมใส่ด้วยเช่น

- ผ้าฝ้ายหรือผ้าที่ทำจากเส้นใยฝ้าย (Cotton) ควรใช้ใน summersuit หรือในช่วงที่มีอากาศร้อน ใช้ตัดกางเกง เสื้อ ชุดต่างๆ เพราะคุณสมบัติของใยฝ้ายจะทำให้ผู้สวมใส่รู้สึกสบาย เวลาสวมใส่เพราะสามารถช่วยระบายความร้อนได้เหมาะสำหรับตัด ชุดเดินทาง หรือชุดใส่เล่น ประจำวัน ชุดทำงาน strut wear

- ผ้าลินิน (Linin) ใช้กับชุดที่ไม่ต้องการให้ยับง่าย เพราะลินินยับง่าย รีดยาก แต่คุณสมบัติจะเหมือนฝ้ายสวมใส่แล้วรู้สึกสบายไม่ร้อนใช้ตัดสูทกางเกงเสื้อได้

- ผ้าไหม (Silk) เหมาะกับชุดที่ต้องการความประณีต ความหรูหรา ใหม่อัดเป็นเส้น ใยธรรมชาติที่เป็นใยยาว เพราะฉะนั้นเวลาสวมใส่จะรู้สึกร้อน ควรจะสวมใส่ในงานกลางคืนหรือในวันที่อากาศไม่ร้อนมาก การตัดเย็บต้องการความประณีตมาก (soft dressmaker suit) ทำเป็นชุดราตรีหรูหราได้หรือตัดเป็นชุดที่ต้องการความเป็นพิธีการได้

- ผ้าขนสัตว์ (Wool) ถ้า เป็นผ้าเนื้อหนาใช้ทำเสื้อโค้ทหรือสูท ผ้าที่มีน้ำหนักเบาใช้ตัดชุดกางเกงได้

- ผ้าที่มีน้ำหนักเบาทั่วไป ส่วนมากเหมาะสำหรับตัดเป็นชุดกลางวัน ชุดทำงาน หรือเป็น late – day costumes ก็จะเป็นเสื้อผ้า ที่ใช้ได้หลายจุดประสงค์ เช่น ใช้ในเวลากลางวัน และเป็นชุดกึ่งเลี่ยนงานกลางคืน (formal wereing) ได้ในชุดเดียวกัน

2.5 ข้อบังคับการแต่งกายของสตรีมุสลิม

สิ่งที่มนุษย์มีความโดดเด่น นอกเหนือจากเรือนร่างและด้วยภูมิปัญญาความสามารถแล้ว มนุษย์ยังมีความโดดเด่นอยู่เสมอในเรื่องของการตกแต่ง เกี่ยวกับร่างกาย ด้วยการสวมใส่ตามความชอบ ดังที่มีการพูดกันว่า ไก่งามเพราะขน คนงามเพราะแต่ง นั่นคือสภาพโดยทั่วไป

แต่ทว่าสำหรับผู้ศรัทธาทั้งหญิงและชายที่มีหลักการของศาสนาอิสลามแล้ว หัวใจของเขาจะต้องไม่หลุดออกจากวงโคจรของศาสนาที่ได้ยึดถืออยู่ และดูเหมือนว่าสภาพโดยรวมทั่วไปในเรื่องการสวมใส่ของสุภาพสตรี เป็นการท้าทายศาสนาอย่างมาก ยกเว้นผู้ที่มีความแข็งแรงในเรื่องของการศรัทธาเท่านั้น ที่จะมีความสามารถทนกระแสสังคมได้ แต่ดูเหมือนว่าส่วนใหญ่จะมีความเข้าใจว่าต้องผ่อนปรน หรือต้องทำตัวให้เข้ากับสังคม จะได้ไม่ลำบากหรือด้อยพัฒนา

ในแง่ของอิสลามแล้ว คือความเข้าใจผิด ถ้าคิดว่าการดำเนินตามหลักการอิสลามเป็นความลำบาก หรือด้อยพัฒนา และอยากจะบอกให้ทราบว่า การที่แฟชั่นที่คิดว่าเป็นความก้าวหน้า หรือเป็นการนำสมัยนั้นผิด เพราะเท่าไรแล้วที่อ้างว่าล้ำยุค หรือนำสมัยในส่วนของเครื่องแต่งตัวนั้น มันจะวนเวียนไปมาอย่างชนิดที่เรียกว่า ตามไม่ค่อยทัน และในที่สุดก็จะกลับมาสู่ที่เดิม บางทีของใหม่ยังไม่เท่าไรก็จะตก รุ่น เผลอๆ ไม่นานก็กลับมาดังอีก แต่ถ้ามองที่ดูแบบสบายๆ ไม่แสดงตัวนำสมัย ก็จะประหยัดและไม่สิ้นเปลืองดี แต่ถ้าตามระบบของศาสนาอิสลามแล้ว สะดวกสบายกว่าแน่นอน เพื่อให้เกิดความรู้ที่แท้จริงจะนำเสนอเงื่อนไขต่างๆต่อไปนี้

1. จะต้องปกปิดร่างกายทั้งหมด
2. เครื่องสวมใส่จะต้องไปการทำให้ดูสวย หรือตกแต่งให้สวยสะดุดตา
3. จะต้องไม่มีกลิ่นหอมจรรูใจ
4. จะต้องไม่รัดรูปร่าง ให้ใช้แบบกว้างๆ หลวมๆ
5. จะต้องไม่บาง โปร่งใส
6. จะต้องไม่เหมือนกับเครื่องแต่งกายของผู้ชาย
7. จะต้องไม่เป็นเรื่องแต่งตัวที่เป็นแฟชั่นโด่งดัง
8. จะต้องไม่เป็นเครื่องแต่งตัวของพวกผู้ปฏิเสธ(กาเฟร์)โดยเฉพาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับสตรีมุสลิม



ภาพที่ 2.25 Lagos Fashion Week 2019 House of Kaya

ที่มา : <https://www.bellanaijastyle.com/lagos-fashion-week-2019-house-of-kaya/>



ภาพที่ 2.26 Anniesa Hasibuan, Spring-Summer 2017

ที่มา : <https://www.elle.com/fashion/news/a39249/anniesa-hasibuan-first-nyfw-runway-collection-with-hijabs/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

นิทานอาหรับราตรี และการประยุกต์นิทานเข้ากับกรอกแบบเสื้อผ้า

3.1 นิทานอาหรับราตรีคืออะไร?



ภาพที่ 3.1 ต้นฉบับภาษาอาหรับของหนังสือ “อาหรับราตรี”

ที่มา : <http://journalofthenights.blogspot.com/2010/12/galland-manuscript.html>

“หนึ่งพันหนึ่งราตรี” หรือ “พันหนึ่งราตรี” (One Thousand and One Nights) คือหนังสือที่รวบรวมนิทานพื้นบ้านในตะวันออกกลางและเอเชียใต้ ถูกรวบรวมและแปลเป็นภาษาอาหรับในช่วงยุคทองของอิสลาม (Islamic Golden Age) และเป็นที่รู้จักของชาวตะวันตกในชื่อ “อาหรับราตรี” (Arabian Nights) หลังถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษครั้งแรกในปี 1706 จากนั้นก็ได้แพร่หลายไปทั่วโลก

ต้นกำเนิดของเรื่องเล่าเหล่านี้ย้อนไปถึงยุคโบราณและยุคกลางทั้งอาหรับ เปอร์เซีย เมโสโปเตเมีย อินเดีย ยิว และวรรณคดีของอียิปต์ โดยนิทานส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวพื้นบ้านเดิมในยุคสมัยของกาหลิบราชวงศ์อับบาซิด (Abbasid) ขณะที่ส่วนที่เหลือโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องโครงร่างมีความเป็นไปได้มากกว่าจะหยิบยืมมาจากงานเขียนเปอร์เซียโบราณที่ชื่อ “เฮซอร์ต อ์ฟซอน” (Hazar Afsan : นิทานพันเรื่อง)

ทั้งนี้ นิทานซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่อง “ตะเกียงวิเศษของละติน” “อาลีบาบากับสี่สิบโจร” “การผจญภัยทั้งเจ็ดครั้งของกะลาสีซินแบต” ในต้นฉบับภาษาอาหรับไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของนิทานพันหนึ่งราตรีนี้ แต่ถูกเพิ่มเติมลงไปในฉบับแปลของ แอนโทนี กัลแลนด์ (Antoine Galland) และนักแปลคนอื่นๆ ของยุโรป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทาน “พันหนึ่งราตรี” เป็นเรื่องราวของพระราชินี “ชาห์เรยาร์ด” (Shahryar ในภาษาเปอร์เซียแปลว่าพระราชินีหรือผู้ปกครอง) และมเหสีของตนที่ชื่อ “ชาห์เรซาด” (Scheherazade) โดยโครงเรื่องเป็นนิทานซ้อนนิทาน และมีเรื่องใหม่ต่อเนื่องเมื่อเรื่องเดิมจบลง

พระราชินี ที่ผู้เล่าเรื่องเรียกว่า “กษัตริย์แซซซาเนียน” (Sasanian king) แห่งอาณาจักรแซซซาเนียน (Sassanid Empire) ซึ่งปกครองอินเดียและจีน รู้สึกตะหนกตกใจเมื่อรู้ว่าภรรยาของพี่ชายตนไม่ซื่อสัตย์ และการค้นพบว่าภรรยาของตนก็อกใจจึงยิ่งตอกย้ำเขาเข้าไปอีก เขาได้ฆ่านาง ท่ามกลางความขมขื่นและโศกเศร้านี้เขาได้ตัดสินใจว่าสตรีทุกคนนั้นเป็นเหมือนกัน

จากนั้น พระราชินี “ชาห์เรยาร์ด” ได้เริ่มแต่งงานกับหญิงพรหมจารีแล้วก็สังหารเจ้าสาวของตนในวันรุ่งขึ้นก่อนที่พวกนางจะมีโอกาสทำลายชื่อเสียงของพระราชินี เป็นเช่นนี้คืบแล้วคนเล่า จนในที่สุดขุนนางผู้ใหญ่ในราชอาณาจักรซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบไม่สามารถจัดหาสตรีพรหมจารีมาให้พระราชินีได้อีก ด้วยเหตุนี้ “ชาห์เรซาด” (Scheherazade) บุตรีของขุนนางผู้ใหญ่จึงเสนอตัวเองเป็นเจ้าสาวของพระราชินีแม้ผู้เป็นพ่อจะไม่เห็นด้วย

ในคืนแต่งงาน “ชาห์เรซาด” ได้เริ่มต้นเล่านิทานให้พระราชินีฟัง แต่นางได้หยุดที่จะเล่าตอนจบไว้ พระราชินีที่อยากจะรู้ว่าตอนจบของนิทานเป็นเช่นไรจึงสั่งเลื่อนการประหารนางออกไป คืนถัดมานางก็เล่าตอนจบแล้วก็เริ่มต้นเล่าเรื่องใหม่โดยหยุดตอนจบไว้อีก พระราชินีที่อยากรู้ตอนจบของนิทานเรื่องใหม่ ก็สั่งเลื่อนการประหารนางออกไปอีกครั้ง เรื่องดำเนินไปเช่นนี้จนกระทั่งเป็นเวลา 1,001 คืน

นิทานที่นางเล่าขึ้นหลากหลาย มีทั้งนิทานประวัติศาสตร์, เรื่องของความรัก, โศกนาฏกรรม, ตลก, บทกวี, ล้อเลียน, และอีโรติก เรื่องราวจำนวนหนึ่งกล่าวถึงภูติผีปีศาจ สัตว์ประหลาด พ่อมด นักมายากล และสถานที่ในตำนานผสมกับสถานที่ซึ่งมีอยู่จริง ซึ่งไม่ได้สมเหตุสมผลเสมอไป

ทั้งนี้ด้วยมีต้นฉบับที่แตกต่างกันของ “พันหนึ่งราตรี” จึงทำให้มีรายละเอียดที่แตกต่างกันในตอนจบของนิทาน โดยบางต้นฉบับ “ชาห์เรซาด” ขอให้พระราชินีให้อภัย บางต้นฉบับระบุว่าพระราชินีมองไปยังลูกๆ ของพวกเขาทั้งสองจึงตัดสินใจไม่ประหารภรรยา บางต้นฉบับระบุว่ามีความบางอย่างเกิดขึ้นที่ทำให้พระราชินีเปลี่ยนใจ แต่ทั้งหมดลงเอยด้วยการที่พระราชินีให้อภัยภรรยาและไว้ชีวิตนาง

3.2 นิทานชาวประมงกับจอมอสูร

ชาวประมงกับจอมอสูร (The Fisherman and the Jinni) เป็นนิทานย่อยเรื่องหนึ่งที่อยู่ในนิทาน“อาหรับราตรี”หรือ“พันหนึ่งราตรี” โดยเนื้อเรื่องมีอยู่ว่า

“กาลครั้งหนึ่งก่อนรุ่งสาง ในขณะที่ครอบครัวของเขานอนหลับ ชาวประมงเหวี่ยงแหลงในทะเลทุกวัน หวังว่าจะได้ปลากลับมาบ้าง แต่วันส่วนใหญ่เขาก็ผิดหวัง

ในเช้าวันนี้ก็เช่นกัน เขาเหวี่ยงแหลงทะเล ในขณะที่เขากำลังดึงแหกลับ ก็รู้สึกถึงอะไรบางอย่าง เขานึกในใจว่า “ฉันท้ออะไรบางอย่าง!” แต่เมื่อเขาดึงแหขึ้นมาแล้ว เขาก็รู้สึกเศร้าหมอง เพราะสิ่งที่เขาจับขึ้นมาได้เป็นเพียงอูฐที่ตายแล้วเท่านั้น และน้ำหนักซากอูฐนั้นก็ทำให้แหที่ดีที่สุดของเขาฉีกขาดจนแทบจะใช้งานได้

ชาวประมงรู้สึกผิดหวังและโยนแหที่ฉีกขาดลงบนทราย เขาพยายามเอื้อมแหอีกปากลงไป ในทะเล คราวนี้เขารู้สึกถึงอะไรบางอย่างที่ติดมา และเขาก็เริ่มมีความหวังขึ้นอีกครั้ง แต่เมื่อเขาดึงแหขึ้นฝั่ง เขาก็เห็นเพียงแค่ซากขยะ

เขาเงยหน้าขึ้นและตัดพ้อกับตัวเองว่า “คนที่น่าสงสารอย่างฉันจะดูแลครอบครัวให้อยู่รอดได้อย่างไร” เขาร้องไห้ และเหวี่ยงแหลงไปอีกครั้งและครั้งนี้เขาก็ได้แค่หอยและสาหร่ายขึ้นฝั่งมาเท่านั้น

ตอนนี้พระอาทิตย์ขึ้นแล้ว ชาวประมงทั้งเหนื่อยและท้อแท้ แต่เขายังไม่ยอมแพ้ และลองเหวี่ยงแหอีกครั้ง คราวนี้เมื่อมองเขาเข้าไปในแห เขาก็พบว่าในแหของเขาเป็นไหทองแดงเก่าๆ แทนที่จะเป็นปลาแบบที่เขาหวังไว้ ซึ่งไหทองแดงก็ทำให้ เขารู้สึกมัวหมองอีกครั้ง ไหใบนี้หนักมาก “ข้างในต้องเต็มไปด้วยโคลนแน่ๆ” เขาพิมพ์้า แต่เมื่อเขามองเข้าไปใกล้ๆเขาเห็นว่ามันถูกฉีกด้วยตะกั่ว

“ปิดผนึกแบบนี้ ข้างในคงไม่ใช่สาหร่ายแน่ๆ” เขาคิด “อาจจะมีเหรียญ” เขาลองเขย่าไห แต่ไม่มีเสียงใดๆออกมา อย่างไรก็ตามสิ่งนี้กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเขา มีอะไรอีกบ้างที่อยู่ในนั้นกันนะ? แผนี่สมบัติลับหรือ? ความปรารถนาสุดท้ายของสุลต่านผู้มั่งคั่ง? พรหม?

เขาคुकเข้าบนทรายและพยายามใช้มีดที่มีอยู่แกะผนึกตะกั่วออก เมื่อแกะผนึกออกแล้ว เขาก็ได้คว่ำไหลง แต่ไม่มีอะไรออกมาเลย

“นี่คงเป็นชะตาของฉันสินะ” เขาพิมพ์้า “ฉันมาเสียเวลาทำอะไรงๆแบบนี้ทำไม”

แต่ในขณะที่นั้นก็มิมีเมฆ หมอกหนา และควันจำนวนมากแผ่ออกจากไห แล้วหมุนวนไปในอากาศ บิดและเป็นลูกคลื่นจนในไม่ช้า หมอกควันเหล่านั้นก็แผ่ออกไปทั่วผืนทรายและทะเล

ชาวประมงจ้องมองด้วยความพิศวง เมื่อหมอกเริ่มบิตตัวและหมุนวน ปรากฏเป็นรูปร่างของจอมอสูร วิญญาณที่ลุกเป็นไฟสิ่งมีชีวิตที่ดุร้ายที่สุดเท่าที่เขาเคยเห็นมา จากนั้นจอมอสูรก็พูดขึ้น และเสียงของมันช่างเป็นดุน่าเกรงขาม “ราชาแห่งอสูร!” เขาคำราม “ฉันจะไม่เชื่อคุณอีกครั้ง!”

เมื่อได้ยินคำพูดเหล่านี้ชาวประมงได้สติขึ้นมา และรวบรวมความกล้าหาญของเขาขึ้นมาและพูดกับจอมอสูรอย่างตะกุกตะกักว่า “ทำไมจอมอสูรอย่างท่านถึงถูกขังอยู่ในไหใบนี้?”

จอมอสูรตะคอกกลับไป “หยุดหลบหลู่ข้า ก่อนที่ข้าจะมาเจ้า”

“อะไรกัน?” ชาวประมงร้องไห้ “ทำไมท่านถึงจะฆ่าคนที่ปลดปล่อยท่านให้เป็นอิสระกันเล่า? ท่านควรจะให้รางวัลกับข้าสิ”

“ข้าจะให้เจ้าหนึ่งอย่าง” จอมอสูรตอบ “ข้าจะให้เจ้าเลือกว่าจะตายอย่างไร”

“ทำไมทำไมท่านต้องฆ่าข้า” ชาวประมงรำไห้

“หากเจ้าได้ฟังเรื่องของข้า แล้วเจ้าจะเข้าใจ” จอมอสูรพูดดังนั้นเขาจึงเล่าเรื่องของเข

“นานมาแล้ว ข้าได้กับภรรยาชาวอสูร เพื่อเป็นการลงโทษ กษัตริย์ได้กักขังข้าไว้ในไหใบนี้ และปิดผนึกด้วยตะกั่วซึ่งอาจไม่ตีพ้อแล้วเขาก็โยนมันลงในทะเล

“ในช่วง 100 ปีแรกของการถูกจองจำ ข้าสาบานว่าฉันจะให้รางวัลคนที่ปลดปล่อยข้า ด้วยความร่ำรวยมากมาย จากนั้น 100 ปีผ่านไป ไม่มีใครช่วยข้าเลย ในช่วงศตวรรษที่สองที่ถูกจองจำ ข้าสาบานว่าจะมอบสมบัติทั้งหมด ในโลกนี้ให้กับคนผู้ปลดปล่อยข้าเป็นอิสระ ผ่านไปกว่าหนึ่งร้อยปีในศตวรรษที่สามข้าสาบานว่าจะทำให้กษัตริย์แห่งโลก ผู้ช่วยให้รอดของฉันทิ้งเกล็ดเวลาตลอดเวลา แต่อีก 100 ปีที่ผ่านมา และข้าก็ยังติดอยู่ในไหใบนี้ ความโกรธของข้าก็ยิ่งใหญ่ขึ้นทุกวัน จนในที่สุดข้าสาบานว่าใครก็ตามที่ปลดปล่อยข้าให้เป็นอิสระ จะต้องถูกลงโทษด้วยความตาย ความปรารถนาเพียงอย่างเดียวของเขาคือวิธีที่เขาจะตาย ดังนั้นเจ้าต้องเลือก” จอมอสูรเล่าเรื่องของเข

“ได้โปรดเถอะท่าน” ชาวประมงอ้อนวอน “ได้โปรดปล่อยข้าไปเถอะ อย่าให้ข้าโชคร้ายไปกว่านี้เลย ไม่มีมนุษย์คนใดที่โชคร้ายเท่าข้าแล้ว”

จอมอสูรหัวเราะเยาะเขาและพูดว่า “เจ้ากำลังทำให้ข้าเสียเวลา เลือกมาเถิดว่าเจ้าจะตายอย่างไร”

ชาวประมงคิดถึงครอบครัวของเขาและความห่วงใยที่มีต่อพวกเขา ทำให้เขาคิดแผนการบางอย่างขึ้นมาได้ “ท่านช่วยบอกข้าหน่อย” เขาพูดเบาๆ “ท่านตัวใหญ่โต เข้าไปอยู่ในไหแคบๆเช่นนี้ได้จริงหรือ?”

“อะไร?” จอมอสูรหลุดพูดออกมา “เจ้าคนโง่! ข้าจะทำให้เจ้าเห็นด้วยตาของเจ้าเอง”

“มันไม่น่าเชื่อเลย ยักษ์ตัวใหญ่อย่างท่านจะเข้าไปอยู่ในไหใบเล็กๆแบบนี้ได้อย่างไร เป็นไปไม่ได้ ข้าไม่เชื่อหรอก” ชาวประมงกล่าว

“กล้าดียังไง!” จอมอสูรตะคอกด้วยความโกรธ

“ไม่ ข้าไม่เชื่อเรื่องของท่าน” ชาวประมงดูถูกและดูหมิ่นว่าคำพูดของเขาจะทำให้จอมอสูรโกรธมาก

“ข้าจะแสดงให้เห็นเจ้าอีกครั้ง!” เขาตะโกน และเริ่มเปลี่ยนตัวเองเป็นกลุ่มควันอีกครั้ง ควันจำนวนมากเริ่มกระจายไปทั่วทะเลและชายฝั่ง เหมือนกับพายุทอร์นาโดที่หมุนวน เขาปิดตัวเองเป็นกลุ่มควันหมุนวน จนกระทั่งนิ้วที่ละนิ้วเขาเลื่อนกลับเข้าไปในแจกัน

“โง่ละ!” จอมอสูรตะโกนจากจากในไห “เจ้าเชื่อข้าแล้วหรือยัง”

จอมอสุรตะคอกกลับไป “หยุดหลบหลู่ข้า ก่อนที่ข้าจะมาเจ้า”

“อะไรกัน?” ชาวประมงร้องไห้ “ทำไมท่านถึงจะฆ่าคนที่ปลดปล่อยท่านให้เป็นอิสระกันเล่า? ท่านควรจะให้รางวัลกับข้าสิ”

“ข้าจะให้เจ้าหนึ่งอย่าง” จอมอสุรตอบ “ข้าจะให้เจ้าเลือกว่าจะตายอย่างไร”

“ทำไมทำไมท่านต้องฆ่าข้า” ชาวประมงรำไ้

“หากเจ้าได้ฟังเรื่องของข้า แล้วเจ้าจะเข้าใจ” จอมอสุรพูดดังนั้นเขาจึงเล่าเรื่องของเข

“นานมาแล้ว ข้าได้กับภูตอราซาแห่งอสุร เพื่อเป็นการลงโทษ กษัตริย์ได้กักขังข้าไว้ในไหใบนี้ และปิดผนึกด้วยตะกั่วซึ่งอาจไม่ดีพอแล้วเขาก็โยนมันลงในทะเล

“ในช่วง 100 ปีแรกของการถูกจองจำ ข้าสาบานว่าฉันจะให้รางวัลคนที่ปลดปล่อยข้า ด้วยความร่ำรวยมากมาย จากนั้น 100 ปีผ่านไป ไม่มีใครช่วยข้าเลย ในช่วงศตวรรษที่สองที่ถูกจองจำ ข้าสาบานว่าจะมอบสมบัติทั้งหมด ในโลกนี้ให้กับคนผู้ปลดปล่อยข้าเป็นอิสระ ผ่านไปกว่าหนึ่งร้อยปีในศตวรรษที่สามข้าสาบานว่าจะทำให้กษัตริย์แห่งโลก ผู้ช่วยให้รอดของฉันอยู่ใกล้เขตลอดเวลา แต่อีก 100 ปีที่ผ่านมา และข้าก็ยังติดอยู่ในไหใบนี้ ความโกรธของข้าก็ยิ่งใหญ่ขึ้นทุกวัน จนในที่สุดข้าสาบานว่าใครก็ตามที่ปลดปล่อยข้าให้เป็นอิสระ จะต้องถูกลงโทษด้วยความตาย ความปรารถนาเพียงอย่างเดียวของเขาคือวิธีที่เขาจะตาย ดังนั้นเจ้าต้องเลือก” จอมอสุรเล่าเรื่องของเข

“ได้โปรดเถอะท่าน” ชาวประมงอ้อนวอน “ได้โปรดปล่อยข้าไปเถอะ อย่าให้ข้าโชคร้ายไปกว่านี้เลย ไม่มีมนุษย์คนใดที่โชคร้ายเท่าข้าแล้ว”

จอมอสุรหัวเราะเยาะเขาและพูดว่า “เจ้ากำลังทำให้ข้าเสียเวลา เลือกมาเถอะว่าเจ้าจะตายอย่างไร”

ชาวประมงคิดถึงครอบครัวของเขาและความห่วงใยที่มีต่อพวกเขา ทำให้เขาคิดแผนการบางอย่างขึ้นมาได้ “ท่านช่วยบอกข้าหน่อย” เขาพูดเบาๆ “ท่านตัวใหญ่โต เข้าไปอยู่ในไหแคบๆเช่นนี้ได้จริงหรือ?”

“อะไร?” จอมอสุรหลุดพูดออกมา “เจ้าคนโง่! ข้าจะทำให้เจ้าเห็นด้วยตาของเจ้าเอง”

“มันไม่น่าเชื่อเลย ยักษ์ตัวใหญ่อย่างท่านจะเข้าไปอยู่ในไหใบเล็กๆแบบนี้ได้อย่างไร เป็นไปไม่ได้ ข้าไม่เชื่อหรอก” ชาวประมงกล่าว

“กล้าดียังไง!” จอมอสุรตะคอกด้วยความโกรธ

“ไม่ ข้าไม่เชื่อเรื่องของท่าน” ชาวประมงดูถูกและดูหมิ่นว่าคำพูดของเขาจะทำให้จอมอสุรโกรธมาก

“ข้าจะแสดงให้เห็นเจ้าดูอีกครั้ง!” เขาตะโกน และเริ่มเปลี่ยนตัวเองเป็นกลุ่มควันอีกครั้ง ควันจำนวนมากเริ่มกระจายไปทั่วทะเลและชายฝั่ง เหมือนกับพายุทอร์นาโดที่หมุนวน เขาบิดตัวเองเป็นกลุ่มควันหมุนวน จนกระทั่งนิ้วที่ละนิ้วเขาลื่อนกลับเข้าไปในแจกัน

“โง่ละ!” จอมอสุรตะโกนจากจากในไห “เจ้าเชื่อข้าแล้วหรือยัง”

“ข้าเชื่อ!” ชาวประมงพูด แต่เมื่อเขาพูดจบก็ปิดฉนิกไหในทันที “ตอนนี้แหละท่าน” เขาพูด “ข้าจะโยนท่านกลับลงไปทะเล และข้าจะเตือนชาวประมงทุกคน หากใครเหวี่ยงแหแล้วได้เจอกับไหใบนี้ อย่าได้เปิดฉนิกไหขึ้นมา ท่านจะไม่มีวันได้เป็นอิสระอีกต่อไป”

“เจ้าคุณหลอกข้า!” จอมอสูรพูดด้วยความโศกเศร้า “ปล่อยข้าไปเถิด แล้วข้าจะตอบแทนเจ้าด้วยความมั่งคั่ง ให้เจ้าได้ร่ำรวยไปตลอดชีวิต”

ชาวประมงส่ายหน้าแล้วพูดว่า “ข้าไม่สามารถไว้ใจท่านได้แล้ว ข้ากลัว ข้าเองก็รู้การทรยศคนเช่นเดียวกับท่าน และข้าจะให้ท่านได้รับรู้มันเพียงผู้เดียว” หลังจากพูดจบ ชาวประมงก็โยนไหทองแดงลงไปยังก้นทะเลลึก ผู้คนได้กล่าวขานเกี่ยวกับไหใบนั้น ว่ามันยังคงจมอยู่ใต้ทะเลในอีกหลายศตวรรษต่อมา

3.3 การนำนิทานมาประยุกต์ในการออกแบบเสื้อผ้า



ภาพที่ 3.2 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon

ที่มา : <https://www.dexigner.com/news/29149>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon
ที่มา : <https://www.dexigner.com/news/29149>



ภาพที่ 3.4 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง East of the Sun, West of the Moon
ที่มา : <https://www.dexigner.com/news/29149>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง Little Red Riding Hood
ที่มา : <https://fashionista.com/2016/01/fairy-tale-fashion-fit>



ภาพที่ 3.5 การออกแบบเสื้อผ้าจากนิทานเรื่อง Snow White and Rose
ที่มา : <https://fashionista.com/2016/01/fairy-tale-fashion-fit>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย

แบรินด์เครื่องแต่งกาย Sisterhood ต้องการเป็นแบรินด์ที่เปิดกว้างทางด้านแฟชั่น เป็นตัวกลางของความทันสมัยแต่ยังไม่ทิ้งกฎเกณฑ์ และข้อปฏิบัติของศาสนาอิสลาม เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการทางแฟชั่นของสตรียุคใหม่

แนวทางการออกแบบมุ่งเน้นพัฒนาเสื้อผ้า ที่มีแนวความคิดการออกแบบมาจากนิทานอาหรับราตรี ในตอนต่างๆมาเป็น Key Visual หลักของแต่ละ Collection โดยในแต่ละ Collection จะคงความเรียบ และทันสมัยไว้ และเป็นเสื้อผ้าแบบ Ready to Wear

4.2 กลุ่มเป้าหมาย

ตั้งเป้าหมายให้เป็นสตรีมุสลิมในช่วงอายุ 20 - 35 ปี โดยที่มีความสนใจในการแต่งตัว มีความมั่นใจ ชื่นชอบแฟชั่น ที่ดูเรียบ หุ และทันสมัย และฐานเงินเดือน 15,000 บาทขึ้นไป

4.3 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ในปัจจุบันโลกของแฟชั่นได้พัฒนาไปมาก มีเสื้อผ้าแบบใหม่ๆเกิดขึ้นมาหลายต่อหลายแบบ แต่เนื่องด้วยกฎข้อบังคับของศาสนาอิสลาม ทำให้สตรีมุสลิมไม่สามารถที่จะสวมใส่เสื้อผ้าได้ตามความต้องการอย่างเต็มที่ และด้วยกฎข้อบังคับดังกล่าว จึงทำให้เสื้อผ้าของสตรีมุสลิมในท้องตลาดพัฒนาไปได้ไม่มาก ส่งผลตอบสนองความต้องการของสตรีมุสลิมบางกลุ่มไม่ได้ จึงเล็งเห็นในจุดนี้ว่าเป็นการดีที่จะสร้างแบรินด์เพื่อให้เกิดเสื้อผ้าสำหรับสตรีมุสลิมแบบใหม่ๆขึ้นมาตอบสนองความต้องการของสตรีมุสลิมดังกล่าว

ชื่อแบรินด์ Sisterhood (ซิส-เตอร์-ฮูด) มาจากแนวคิดที่ว่า แบรินด์ของเราเป็นแบรินด์ที่ต้องการช่วยเหลือ เสนอแนวทางเสื้อผ้าใหม่ๆสำหรับสตรีมุสลิม จึงเลือกใช้คำว่า Sisterhood ที่มีความหมายในเชิงของ การช่วยเหลือ คำจุน และความรู้สึกว่าไม่ทอดทิ้งกันมาเป็นชื่อของแบรินด์

ไอเดียในการสร้าง Logo มาจากความหมายของคำว่า Sisterhood จึงนำตัวอักษรแต่ละตัว S-I-S-T-E-R-H-O-O-D มาเกี่ยวพันกัน

4.4 สรุปขอบเขตงาน

1. อัตลักษณ์ของแบรินด์
 - 1.1 สัญลักษณ์ของแบรินด์
 - 1.2 นามบัตร
 - 1.3 จดหมาย
 - 1.4 ซองจดหมาย

- 1.5 ถุงใส่สินค้า
- 1.6 ป้ายยี่ห้อสินค้า
- 1.7 กล่องบรรจุภัณฑ์
- 1.8 Brand manual book
2. ผลิตภัณฑ์
 - 2.1 ชุด จำนวน 3 ลายผ้า
 - 2.2 ผ้าคลุมศีรษะ จำนวน 3 ลายผ้า
 - 2.3 กระเป๋า จำนวน 3 ใบ
 - 2.4 เข็มกลัด จำนวน 3 ชิ้น
3. สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์
 - 3.1 เว็บไซต์แบรนด์
 - 3.2 Facebook
 - 3.2 Instagram



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

5.1 แนวทางการออกแบบ

เริ่มจากการศึกษาทฤษฎีข้อบังคับการแต่งการของสตรีมุสลิม ทำให้ทราบว่าข้อบังคับดังต่อไปนี้

1. ปกปิดร่างกาย เห็นได้แค่มือ และใบหน้า
2. ไม่รัดรูป
3. ไม่บางจนทำให้เห็นสัดส่วน
4. ไม่ฉูดฉาดจนเกินไป
5. ไม่มีรูปของสิ่งมีชีวิตในลวดลายผ้า

จากการได้สำรวจความต้องการของสตรีมุสลิมตามกลุ่มเป้าหมาย คือ เป็นสตรีมุสลิม ที่มีอายุตั้งแต่ 20-30 ปี มีความต้องการที่จะให้ชุดออกมาในรูปแบบของ Garconne Style เพราะต้องการที่จะให้ชุดออกมาดูไม่สะดุดตา และโดดเด่นจนเกินไป จะทำให้ผิดหลักของศาสนา และสามารถใส่ได้บ่อยในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 5.1 Fashion Garconne Style

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2019/ys-yohji-yamamoto>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 Fashion Garconne Style

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2020/thom-browne>



ภาพที่ 5.3 Fashion Garconne Style

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2017/joseph>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 1



ภาพที่ 5.4 ภาพแนวทางที่ 1

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2019/3-1-phillip-lim/slideshow/collection#5>

การทำ Tie-dye Fashion เนื่องจากศาสนาอิสลามมีข้อห้ามว่า ห้ามนำรูปของสิ่งมีชีวิตมาเก็บไว้กับตัว จึงเลือกใช้การทำมัดย้อม เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงข้อจำกัดนี้

แนวทางที่ 2



ภาพที่ 5.5 ภาพแนวทางที่ 2

ที่มา : <https://miawinstonhart.com/image/181105325800>

เนื่องจาก Beading Fashion ค่อนข้างเป็นที่นิยมมากอยู่แล้วในท้องตลาดเสื้อผ้ามุสลิม การนำแฟชั่นแบบเก่ามาทำให้ดูทันสมัยขึ้นจึงเป็นอีกตัวเลือกที่น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 3



ภาพที่ 5.6 ภาพแนวทางที่ 3

ที่มา : https://www.instagram.com/p/BE_COaqwzgM/

เป็นการใช้ illustration แบบตรงไปตรงมา ทำให้น่าสนใจ และเล่าเรื่องได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้สี

สีที่ใช้ในการออกแบบเป็นหลัก วิเคราะห์จากตัวเนื้อเรื่อง “ชาวประมงกับจอมอสูร” จะมีทั้งหมด 4 สี ได้แก่ สีขาว สีดำ สีน้ำเงิน และสีแดงส้ม โดยแต่ละสี มีแนวคิดดังนี้

1. สีดำ และสีขาว เป็นสีที่ชาวมุสลิมนิยมใส่ ถือว่าเป็นสีสุภาพของศาสนาอิสลาม สามารถใส่ได้ในทุกโอกาส และคล้องกับเหตุการณ์ในนิทานที่มีการแสดงอภินิหารของจอมอสูร ที่ทำให้เกิดควันจำนวนมาก
2. สีน้ำเงิน มาจากสถานที่ในนิทาน คือริมทะเล
3. สีแดงส้ม เป็นสีที่ใช้แทนตัวจอมอสูร แสดงถึงความโกรธเกรี้ยว



ภาพที่ 5.7 ภาพวาดจากนิทาน ชาวประมงกับจอมอสูร

ที่มา : aabcollection.com

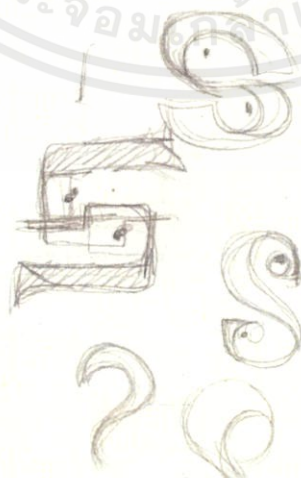
5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ

แบบร่างสัญลักษณ์ของแบรนด์

เริ่มจากการนำคำว่า 'Sisterhood' มาออกแบบให้เป็น logotype โดยให้อยู่ภายใต้ของความหมายที่ว่า การช่วยเหลือ การเกี่ยวพัน การอยู่ร่วมกัน



ภาพที่ 5.8 แบบร่างสัญลักษณ์



ภาพที่ 5.9 แบบร่างสัญลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลือกใช้แนวทางการใช้ Typography เกี่ยวพันกันมาพัฒนาต่อ

sister

SISTER

ภาพที่ 5.10 แบบร่างสัญลักษณ์

เนื่องจากการที่ตัวอักษรอยู่ในบรรทัดเดียวกันจะทำให้อ่านยาก จึงมีการปรับให้ตัวหนังสือไม่ได้อยู่ในบรรทัดเดียวกัน แต่จะซ้อนกันแค่บางส่วนเท่านั้น และมีการปรับสีเพื่อให้มองง่ายมากขึ้น

sister
HOOD

ภาพที่ 5.11 แบบร่างสัญลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 แบบร่างของเสื้อผ้า

หลังจากทำการสำรวจกลุ่มเป้าหมาย ทำให้พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ ประสบปัญหากับการที่ชุดอาบายะในท้องตลาดมีลักษณะยาว ตรง ทื่อ เวลาสวมใส่ทำให้ออกมาดูมีลักษณะตัวใหญ่กว่าปกติ ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายไม่ต้องการที่จะสวมใส่ชุดอาบายะแบบเดิม และต้องการที่จะสวมใส่ชุดที่ทำให้ดูรูปร่างดี แต่เนื่องด้วยกฎข้อบังคับของศาสนาทำให้ไม่สามารถออกแบบชุดออกมาให้มีลักษณะรัดรูป และโชว์รูปร่างตามแบบของแฟชั่นสากลได้ จึงได้แก้ปัญหาในส่วนนี้โดยการออกแบบชุดมีลักษณะคอด และเว้าในช่วงบริเวณเอว หรือมีการใช้เทคนิคเชือกผูกบริเวณเอว ทำให้ผู้สวมใส่มีรูปร่างเพรียวกว่าการสวมใส่ชุดอาบายะแบบปกติ หรือการใช้สีเข้ม และเส้นตั้งมาพราง ทำให้รูปร่างดีขึ้น



ภาพที่ 5.12 ชุดอาบายะแบบปกติ
ที่มา : aabcollection.com



ภาพที่ 5.13 ชุดอบายะแบบปกติ
ที่มา : https://www.instagram.com/p/B8o4RCpJt_g/



ภาพที่ 5.14 การจัมพ์เอว

ที่มา : <https://www.net-a-porter.com/en-us/shop/product/alaia/pleated-cotton-poplin-dress/1133198>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 การใช้เข็มขัด

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2018/ports-1961/slideshow/collection>



ภาพที่ 5.16 การใช้เชือกผูก

ที่มา : <https://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2017/sacai/slideshow/collection#9>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 แบบร่างครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.18 แบบร่างครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

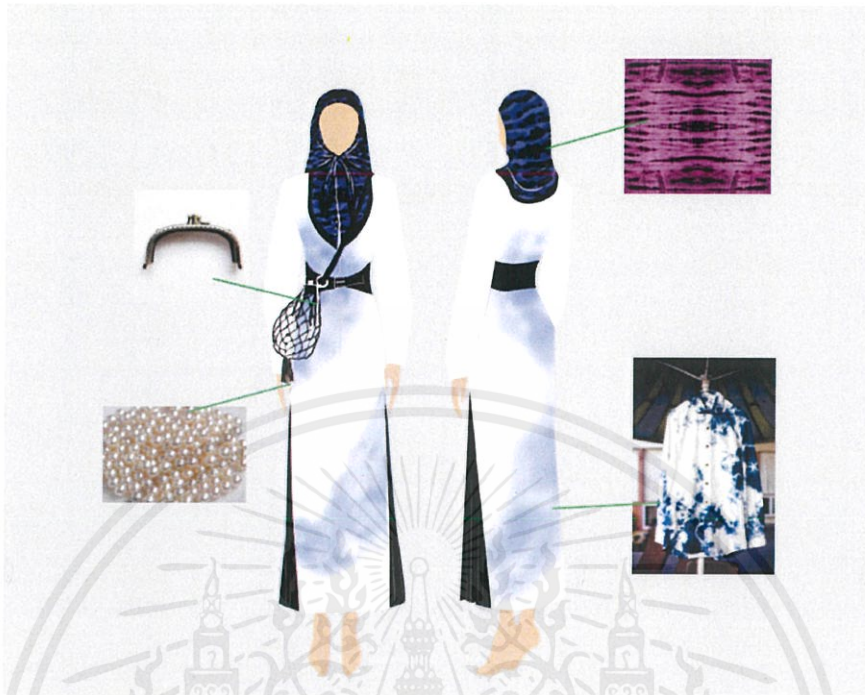
จากแบบร่างครั้งที่ 1 ให้ความรู้สึกรุนแรงมากเกินไป ทำให้ดูไม่เหมาะสมกับการสวมใส่ในชีวิตจริง จึงได้มีการปรับเปลี่ยนให้ดูรุนแรงน้อยลง



ภาพที่ 5.19 แบบร่างครั้งที่ 2

ภาพที่ 5.20 แบบร่างครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 2 ทำให้ได้ทราบว่า การใช้ tie-dye มาเป็นลวดลายนั้นไม่เหมาะสมกับชุดสีที่เลือก ทำให้ต้องมีการปรับเรื่องลวดลายของผ้าทั้งหมด ไปเป็นการใช้ illustration ธรรมดาแทน โดยใช้รูปควีน ไท วงกลมสีส้มแดง คลื่น แห เป็นหลัก



ภาพที่ 5.22 แบบร่างครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

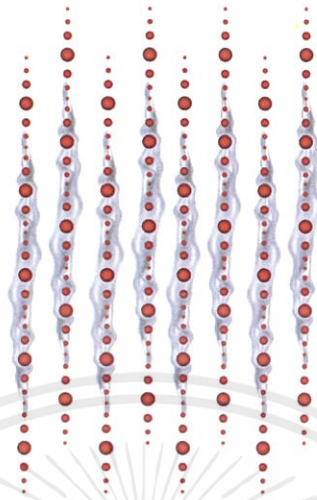


ภาพที่ 5.23 แบบร่างครั้งที่ 3

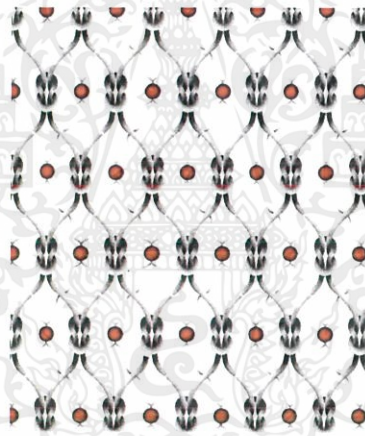


ภาพที่ 5.24 แบบร่างครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.25 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง



ภาพที่ 5.26 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง



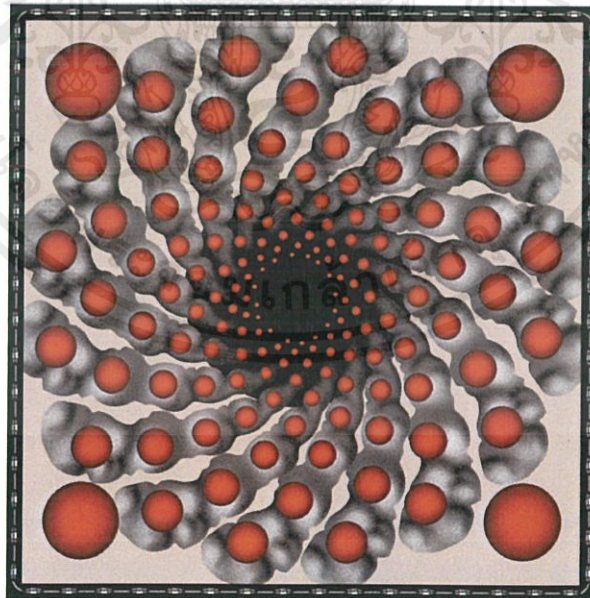
ภาพที่ 5.27 ลวดลายที่ใช้เป็นลายของชุดจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



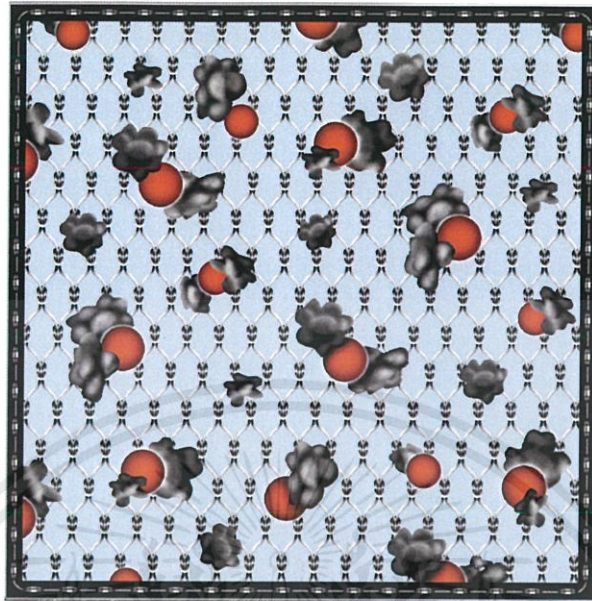
ภาพที่ 5.28 รูปแบบของโครงเสื้อผ้าจริง

แบบร่างลายของเครื่องแต่งกาย (สำหรับผ้าคลุมศีรษะ หรือ ฮีญาบ)



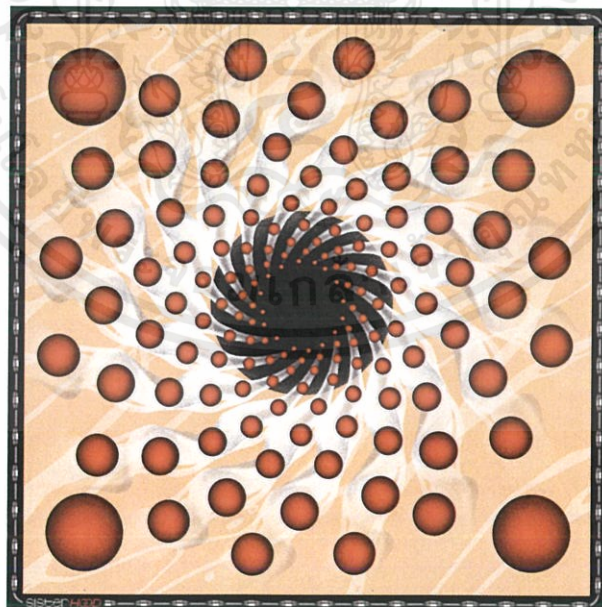
ภาพที่ 5.29 แบบร่างฮีญาบครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.30 แบบร่างฮิญาบครั้งที่ 1

จากแบบร่างครั้งที่ 1 พบว่า กลุ่มก้อนของควีนทำให้ภาพรวมออกมาดูน่ากลัว ไม่น่าสวมใส่ จึงได้ทำการปรับเปลี่ยนในส่วนนั้นเพิ่มเติม



ภาพที่ 5.31 ลวดลายสำหรับฮิญาบจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.32 ลวดลายสำหรับฮิญาบจริง



ภาพที่ 5.33 ลวดลายสำหรับฮิญาบจริง

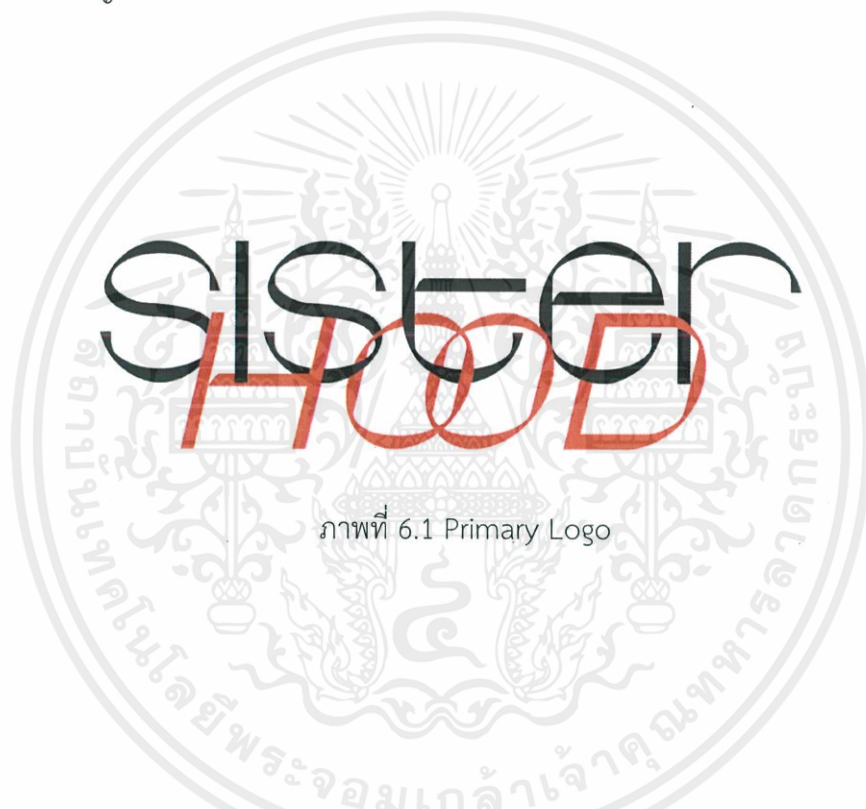
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 อัตลักษณ์ของแบรนด์

6.1.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์

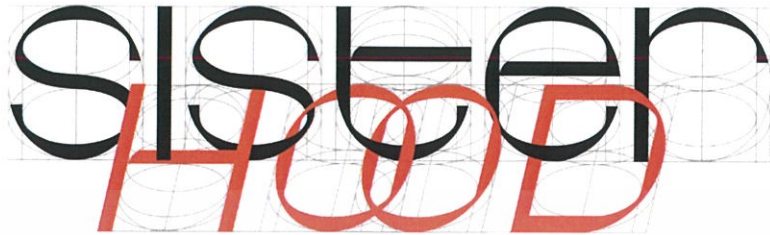


ภาพที่ 6.1 Primary Logo



ภาพที่ 6.2 Secondary Logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 Logo on Grid sytem

6.1.2 นามบัตร



ภาพที่ 6.4 นามบัตรด้านหน้า



ภาพที่ 6.5 นามบัตรด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

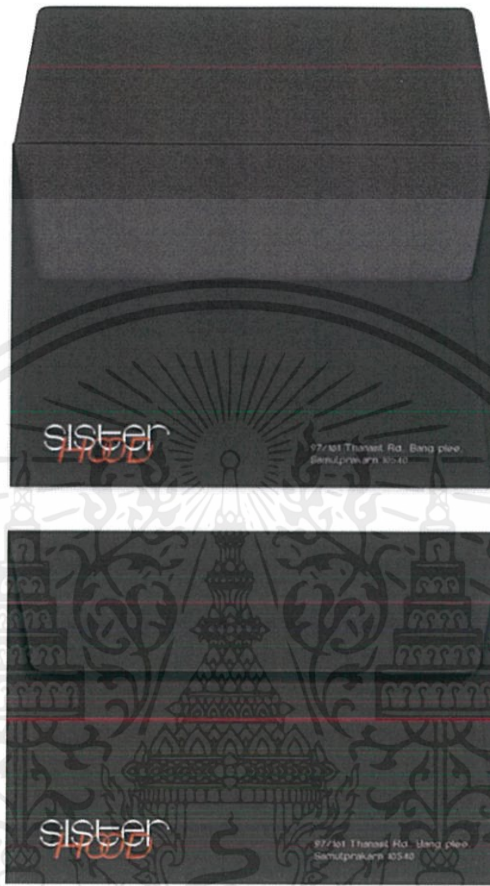
6.1.3 หัวจดหมาย



ภาพที่ 6.6 หัวจดหมาย

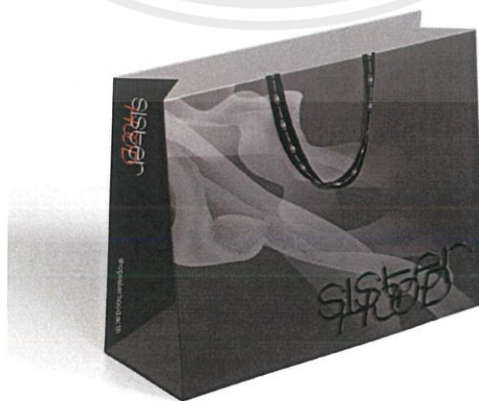
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.4 ซองจดหมาย



ภาพที่ 6.7 ซองจดหมาย

6.1.5 ถุงใส่สินค้า



ภาพที่ 6.8 ถุงใส่สินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.6 ป้ายยี่ห้อสินค้า



ภาพที่ 6.9 ป้ายยี่ห้อสินค้า

6.1.7 กล่องบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 6.10 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับฮิญาบ



ภาพที่ 6.11 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับฮิญาบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเสื้อผ้า



ภาพที่ 6.13 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเสื้อผ้า



ภาพที่ 6.14 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับกระเป๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับกระเป๋



ภาพที่ 6.16 กล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับเข็มกลัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.7 Brand manal book



ภาพที่ 6.17 Brand manal book

6.2 ผลิตภัณฑ์

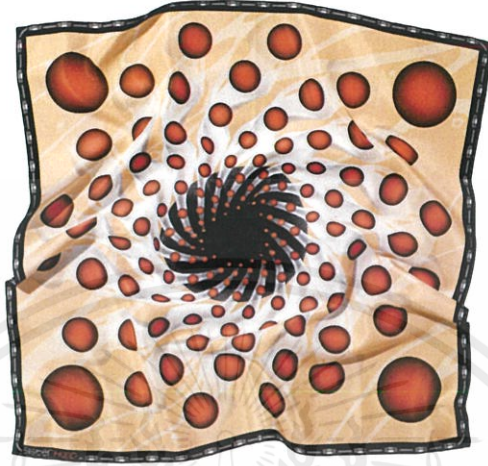
6.2.1 ชุด



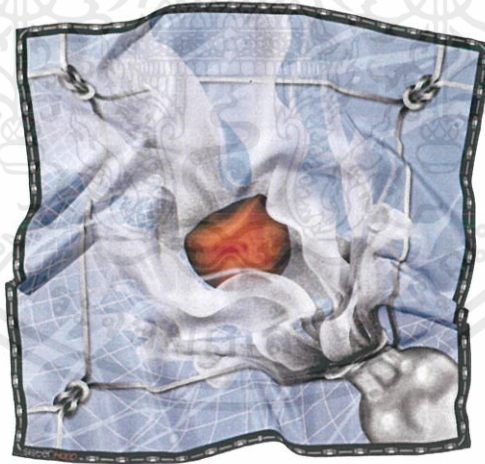
ภาพที่ 6.18 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 ผ้าคลุมศีรษะ หรือฮิญาบ



ภาพที่ 6.19 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง



ภาพที่ 6.20 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

6.2.3 กระเป๋า



ภาพที่ 6.22 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

ภาพที่ 6.24 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.4 เข็มกลัด



ภาพที่ 6.25 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง



ภาพที่ 6.26 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

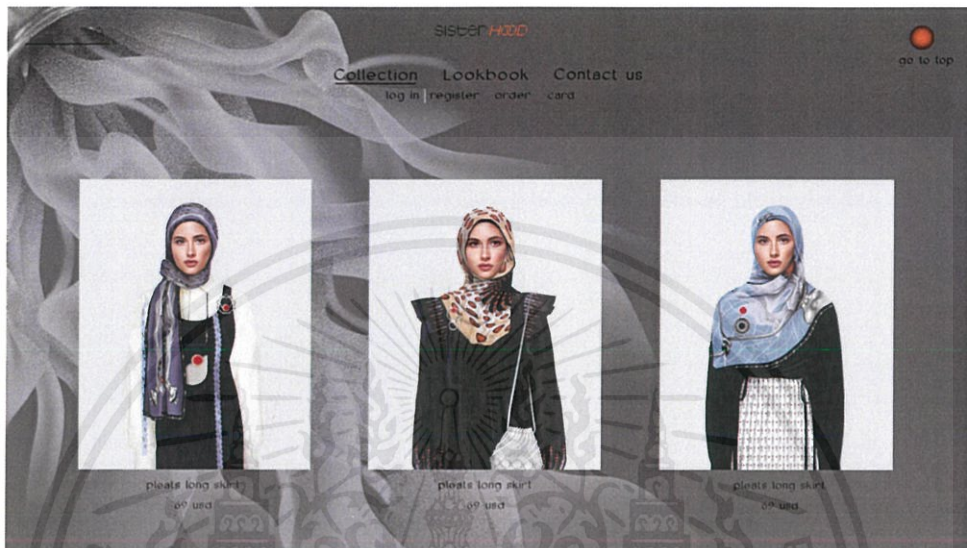


ภาพที่ 6.27 ลายกราฟิก Retouch ลงภาพถ่ายจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

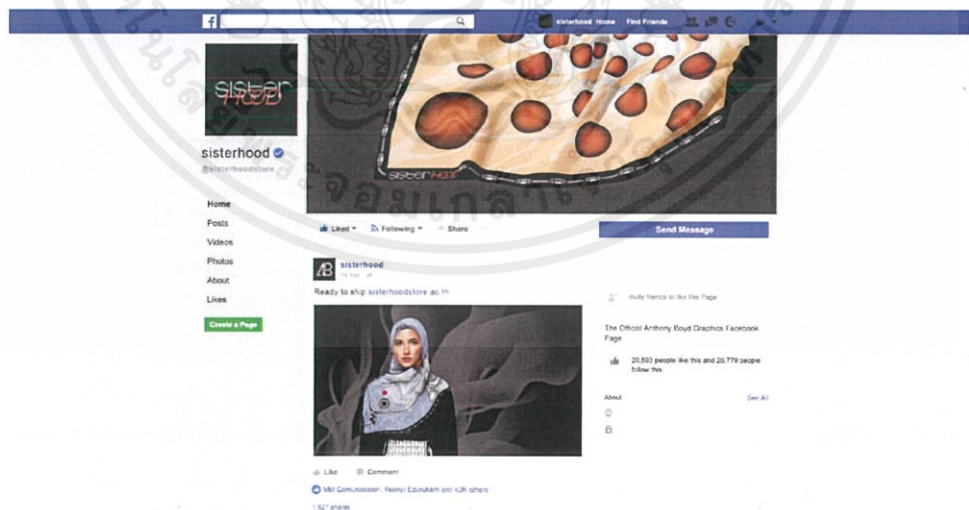
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

6.3.1 เว็บไซต์แบรนด์



ภาพที่ 6.28 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ เวอร์ชัน Desktop

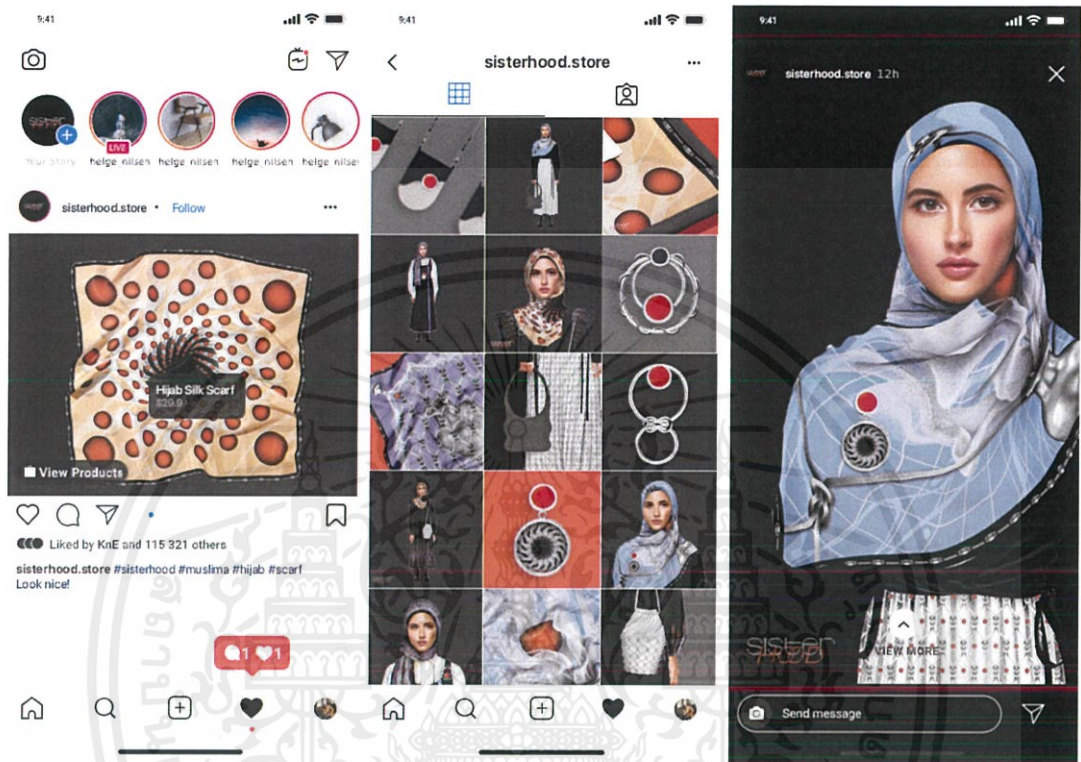
6.3.2 Social Media ประเภท Facebook



ภาพที่ 6.25 ตัวอย่าง Social Media ประเภท Facebook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 Social Media ประเภท Instagram



ภาพที่ 6.26 ตัวอย่าง Social Media ประเภท Instagram

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์ Sisterhood สามารถลู่ทางไปได้ด้วยดี ถึงแม้สื่อของงานจะต้องปรับเปลี่ยนในรูปแบบอื่น ซึ่งต่างจากที่เคยตั้งเป้าหมายไว้มาก

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบชุดตัวอักษรเกิดปัญหา และข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. การขาดการลงพื้นที่ไปสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายจริง ทำให้การออกแบบในครั้งแรกๆ เหมือนคว้าน้ำเหลว เพราะทำออกมาแล้วแทบจะไม่ได้นำออกมาใช้ในงานจริงเลย
2. เนื่องด้วยข้อจำกัดของศาสนาทำให้หลายๆอย่างที่ตั้งเป้าไว้ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากผิดจารีต อาจเป็นเพราะว่าในเรื่องนี้ข้อมูลที่มุมมองของแต่ละบุคคลด้วยว่าอันไหนถูก อันไหนผิด เพราะบางอย่างไม่ได้มีบัญญัติไว้อย่างชัดเจน แต่เป็นความถูกผิดทางความรู้สึกแทน
3. เนื้อเรื่องในนิทานตอนที่เอามาใช้ออกแบบ สามารถดึงมาใช้ได้ยากมาก เนื่องจากเนื้อเรื่องมีไม่เยอะ ตัวละครมีอยู่แค่ 2 ตัว และอยู่ในสถานที่เดิม ทำให้เลือกมาทำรูปใช้นั้นน้อย การออกแบบจึงทำได้ยาก
4. เนื่องด้วยปัญหาไวรัส covid-19 ทำให้ไม่สามารถที่จะผลิตผลงานจริง และถ่าย Photo-book ได้ จึงทำให้งานที่วางแผนไว้ต้องเริ่มใหม่แบบกะทันหัน งานที่ทำไว้หลายๆอย่างต้องโยนทิ้ง และไปคิดงานใหม่ เพื่อให้งานรวมออกมาไม่น้อยจนเกินไป

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายจริงให้เข้าใจอย่างถี่ถ้วน
2. ในเรื่องของศาสนาไม่ควรทำชุดออกมาดูรุนแรง หรือหวาดจนเกินไป เพื่อที่จะไม่ทำให้เกิดปัญหาตามมาทีหลัง ทั้งตัวแบรนด์เอง และตัวผู้สวมใส่ด้วย
3. ควรศึกษานิทานเรื่องๆมาด้วย หรือมีเรื่องสำรองไว้

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่าง เป็นระบบ มีการวางแผนงาน
2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องที่ศึกษามากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ได้ทดลองทำในสิ่งที่แปลกใหม่ไม่เคยทำมาก่อน นั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ได้เรียนรู้ว่าการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ไม่ได้แปลกใหม่ไปจากอย่างอื่นที่ได้เรียน เหมือนการนำองค์ประกอบศิลป์ที่เคยเรียนมาทำให้เกิดผลงานใหม่
5. ได้พบข้อบกพร่องของตัวเอง เพื่อที่จะพัฒนาตัวเองต่อไป
6. ได้รู้จักเพื่อนมุสลิมใหม่ๆที่รู้จัก แต่ไม่เคยคุยกันมาก่อน จากการไปปรึกษาปัญหาต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

อ.อับดุลฆอนี บุญมาเลิศ. (2560). *การแต่งกายของสตรี (มุสลิมะฮ์)*. สืบค้น 20 มกราคม 2563, จาก <https://www.islammore.com/view/940>

FASHION. [ออนไลน์]. 2559.

เข้าถึงได้จาก : <http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006213/006213-01.pdf>

(วันที่ค้นข้อมูล : 20 กุมภาพันธ์ 2563)

Amy Friedman and Meredith Johnson. (2014). *The fisherman and The Jinni*.

Retrieved from <https://www.uexpress.com/tell-me-a-story/2014/1/19/the-fisherman-and-the-jinni-an>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล
ที่อยู่

ขวัญกมล หนูแก้ว
97/161 หมู่บ้านสินเพชร ซอย 15
หมู่ 11 ตำบลบางปลา อำเภอบางพลี
สมุทรปราการ รหัสไปรษณีย์ 10540

การติดต่อ

E-mail: anxxme@gmail.com
โทรศัพท์: 088-011-0031

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553
พ.ศ. 2559
พ.ศ. 2562

ประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาลบ้านกล้วย
มัธยมศึกษา โรงเรียนชยันนาทพิทยาคม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้