

การออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า (Saddlebag for Vespa)

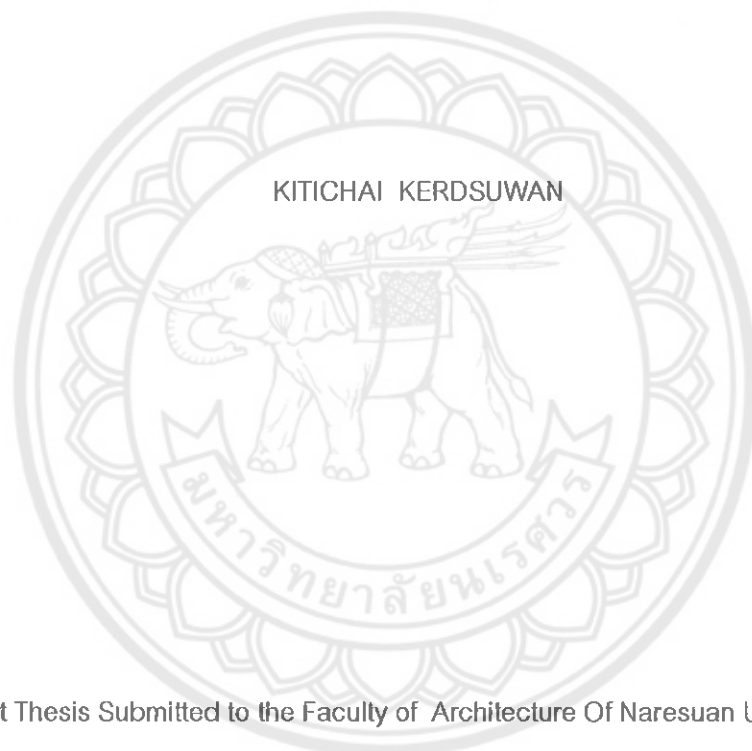


ศิลปะนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาลัทธิสุนทรียศาสตร์ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ธันวาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

LEATHER SADDLE BAG DESIGN FOR VESPA



Art Thesis Submitted to the Faculty of Architecture Of Naresuan University

In Partial Fulfillment of the Requirement for

the Bachelor of fine and applied Art Degree In Packaging Design

May 2017

Copyright 2107 by Naresuan University

คณะกรรมการได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ของ นาย กิตติชัย เกิดสุวรรณ "การ
ออกแบบกระเป๋าน้ำสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า " แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบ
ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน
(รศ.ดร.จิราวัดน์ พิระสันต์)



.....กรรมการ
(ดร.เจนยuth ศรีหิรัญ)



.....กรรมการ
(อาจารย์ วราภรณ์ มামী)



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รศ.ดร. จิรวัดณ์ พิระสันต์ ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ได้แนะนำ ดิชม ตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนทำให้งานออกมาสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายสุรชัย กุสุโมทย์ (คุณพ่อ) นางสาวประทวน คันสร (คุณแม่) นางประทีป เพ็งพุ่ม (คุณป้า) CraftsmanGus นายอนุวัติ ปลอดภัย (เพื่อนร่วมสาขา) และทุกคนในครอบครัว ที่เป็นกำลังใจอย่างดีเสมอมาคอยช่วยสนับสนุนเสมอมาทั้งทางด้านทุนในการซื้ออุปกรณ์ และแรงบันดาลใจในการทำงานและทุกๆอุปสรรค ขอขอบพระคุณเพื่อนและอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษา

ขอขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ที่ให้การสละเวลาให้คำปรึกษาที่ดีโดยตลอด ถ้าไม่มีอาจารย์และเพื่อนที่คอยติชมให้คำแนะนำที่ดีต่าง ๆ งานวิทยานิพนธ์นี้คงสำเร็จไปไม่ได้ ขอขอบคุณจากใจจริง

กิตติชัย เกิดสุวรรณ

ชื่อเรื่อง	การออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า
ชื่อผู้วิจัย	นาย กิตติชัย เกิดสุวรรณ
สถานที่ปรึกษา	รศ.ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์
กรรมการที่ปรึกษา	ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ อาจารย์ วราภรณ์ มามี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
คำสำคัญ	การออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า วัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ฟังก์ชัน และรูปแบบ การออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้าที่สาธารณะ พกพา 2) เพื่อศึกษา และวิเคราะห์ความต้องการของผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าและกลุ่มผู้รักในการ เดินทางคางแรม 3) เพื่อพัฒนาการออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า

วิธีดำเนินการวิจัย การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงลักษณะการวิจัย และพัฒนา มาใช้ในการ วิจัยเพื่อวิเคราะห์รูปแบบ ฟังก์ชันและรูปแบบ การออกแบบกระเป๋านั่งสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า ศึกษาแนวโน้มความต้องการของ ผู้บริโภคผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้าสำหรับเดินทาง

การสรุปผลการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยพบว่า 1) การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม กับการใช้งานและการเลือกส่วนของหนังต่างที่มีคุณภาพเพราะจะทำให้ได้ชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์ 2) ความต้องการของผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้าสำหรับการเดินทางคางแรมที่ต้องการกระเป๋านั่งที่มี น้ำหนักไม่มากนักมีความเรียบง่ายสามารถบรรจุสมภาระที่จำเป็นในการเดินทางได้และมีความ คงทนทนต่อสภาพอากาศต่างๆ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
กรอบแนวคิดในการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบ	6
2.1.1 ความหมายของการออกแบบ	7
2.1.2 วิธีการออกแบบ	9
2.1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ	10
2.2. การออกแบบกระเป๋าหนัง (saddlebag)	12
2.2.1 ประวัติความเป็นมาการออกแบบเครื่องหนัง	12
2.2.2 ประเภทของกระเป๋าหนัง	13
2.2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องหนังทำมือ	21
2.2.4 แนวทางการผลิตและออกแบบเครื่องหนัง	28
2.2.5 อุตสาหกรรมหนังและและชนิดของหนัง (Leather Type)	36
3. กลุ่มเป้าหมาย	43
3.1 ผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า (Vespa) อายุ 25-30 ปี	44
3. วิธีการดำเนินการวิจัย	44
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การวิเคราะห์ข้อมูล	48

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4.ผลการวิจัย	49
กำหนดหัวข้อในการวิจัย / ศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย	49
เก็บรวบรวมข้อมูล	49
ข้อมูลผู้บริโภครองกลุ่มเป้าหมาย	49
การออกแบบผลิตภัณฑ์	50
พัฒนาแบบร่างและสร้างต้นแบบ	55
ขั้นตอนการผลิต	59
นำเสนองาน	66
5.บทสรุป	70
ความมุ่งหมายของการวิจัย	70
สรุปผล และ อภิปรายผล	71
ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	72
ประวัติผู้วิจัย	73



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 Beast Duffel bag	14
ภาพที่ 2 Bucket bag	14
ภาพที่ 3 Cable bag	15
ภาพที่ 4 Envelope clutch	15
ภาพที่ 5 front pocket messenger bag	16
ภาพที่ 6 indiana satchel	16
ภาพที่ 7 Hobo crossbody	17
ภาพที่ 8 Soft Sided Carry on	17
ภาพที่ 9 Rounded Duffel	18
ภาพที่ 10 Utility Duffel	18
ภาพที่ 11 Middle wallets Tenjin Work	19
ภาพที่ 12 Long wallets Tenjin Work	20
ภาพที่ 13 ไม้หนีบสำหรับเย็บหนัง	21
ภาพที่ 14 ไม้ขีดขอบหนัง	22
ภาพที่ 15 ค้อนไม้	22
ภาพที่ 16 ใช้สำหรับตัดสายชนิดต่างๆ	23
ภาพที่ 17 ตัวตัดปลายหนังแบบตอกให้ได้รูปทรงตามแบบ	23
ภาพที่ 18 Cuter	24
ภาพที่ 19 วงเวียน	24
ภาพที่ 20 ซ้อมตอกหนังสำหรับเย็บมือ	25
ภาพที่ 21 ตัวตอกสำหรับเจาะรู	25
ภาพที่ 22 เหล็กแหลม	26
ภาพที่ 23 Tochigi Leather	27
ภาพที่ 24 Horween Leather	27

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 25 Tenjin Work	28
ภาพที่ 26 Nerb Handcrafts	28
ภาพที่ 27 Jirawat Leather	29
ภาพที่ 28 Vime Handcrafted	29
ภาพที่ 29 Product by Nerb handcraft 01	30
ภาพที่ 30 Product by NerbHandcrafts 02	30
ภาพที่ 31 Product by Jirawat Leather 01	31
ภาพที่ 32 Product by Jirawat Leather 02	32
ภาพที่ 33 Product by Vitme Handcrafted 01	33
ภาพที่ 34 Product by Vime Handcrafted 02	33
ภาพที่ 35 Product by Tenjin Work 01	34
ภาพที่ 36 Product by Tenjin Work 02	34
ภาพที่ 37 ความแตกต่างของคุณภาพหนัง	37
ภาพที่ 38 ตัวอย่างหนังฟอกฝาดขนาดครึ่งตัว	37
ภาพที่ 39 การแบ่งชั้นของหนังในส่วนต่างๆ	38
ภาพที่ 40 ภาพแสดงส่วนต่างๆของหนังเต็มตัว	38
ภาพที่ 41 Callouses	39
ภาพที่ 42 Brands	40
ภาพที่ 43 Stretch Marks	40
ภาพที่ 44 Pores	41
ภาพที่ 45 Scars	42
ภาพที่ 46 กลุ่มเป้าหมายผู้ขับที่รถจักรยานยนต์เวสป้า	43
ภาพที่ 47 ภาพการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย	50
ภาพที่ 48 ภาพแสดงตัวอย่างกระเป๋าที่กำลังออกแบบ	51
ภาพที่ 49 ภาพตัวอย่างกระเป๋า Rabber killer	51

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 50 ภาพกลุ่มเป้าหมาย	52
ภาพที่ 51 เก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานรถจักรยานยนต์เวสป่า	53
ภาพที่ 52 Mood and Tone	54
ภาพที่ 53 แบบร่างกระเป๋าหนังครั้งที่ 1	55
ภาพที่ 54 แบบร่างกระเป๋า Middle Wallet ครั้งที่ 1	56
ภาพที่ 55 แบบร่างกระเป๋าหนัง ครั้งที่ 2	57
ภาพที่ 56 แบบร่างกระเป๋าหนัง ครั้งที่ 3	58
ภาพที่ 57 การเตรียมวัสดุในการทำกระเป๋าหนัง	59
ภาพที่ 58 เลือกอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ประกอบกับกระเป๋าหนัง	60
ภาพที่ 59 การเตรียมแบบและดูรายละเอียดกระเป๋าหนัง	61
ภาพที่ 60 การตัดเย็บกระเป๋าหนัง	62
ภาพที่ 61 ภาพการเขียนแบบกระเป๋าหนัง (saddle bag)	63
ภาพที่ 62 ภาพการเขียนแบบของหนังสำหรับใส่อุปกรณ์ข้าง	64
ภาพที่ 63 ภาพการเขียนแบบกระเป๋าต่างค์แบบกลาง (middle wallet)	65
ภาพที่ 64 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋าในการนำเสนอ	66
ภาพที่ 65 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋าในการนำเสนอ	67
ภาพที่ 66 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋าในการนำเสนอ	67
ภาพที่ 67 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋าในการนำเสนอ	68
ภาพที่ 68 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋าในการนำเสนอ	69

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์เครื่องหนังมีการผลิตอย่างมากในท้องตลาดทั้งกระเป๋าสะพายข้าง (tote bag) กระเป๋าสะพายหลัง (backpack) และกระเป๋าเดินทาง ผลิตภัณฑ์ที่มีต้นทุนสูงผู้ผลิตจึงลดต้นทุนต่างๆเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีราคาที่เหมาะสม อาจทำให้คุณภาพของกระเป๋าลดน้อยลงทั้งในด้านการระยะเวลาการใช้งานและคุณภาพของหนังที่นำมาใช้ ด้วยกรรมวิธีการผลิตที่ใช้เครื่องจักรเป็นหลักจึงทำให้คุณภาพและคุณค่าในตัวผลิตภัณฑ์น้อยลง ผู้ออกแบบจึงมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นและศึกษาข้อเสียต่างๆเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้น

การออกแบบกระเป๋าสำหรับผู้ขับขี่จักรยานเวสป้าเป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า ในด้านคุณสมบัติของกระเป๋าที่เหมาะสมในการใช้งานทั้งในด้านความสวยงามและคุณภาพของผลิตภัณฑ์ กระเป๋าที่เหมาะสมในการใช้เดินทางและบรรจุสมภาระต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของวัสดุที่ดีเหมาะสมคงทน มีระยะเวลาการใช้งานที่ยาวนานขึ้น โดยการศึกษา ทดลอง การเลือกใช้หนังที่มีคุณภาพและวัสดุที่คงทน อะไหล่กระเป๋าที่มีคุณภาพ ด้ายที่ใช้ในการเย็บ ชนิดของหนังที่เลือกใช้ และวิธีการบำรุงรักษาที่สามารถยืดอายุการใช้งานให้นานมากขึ้น

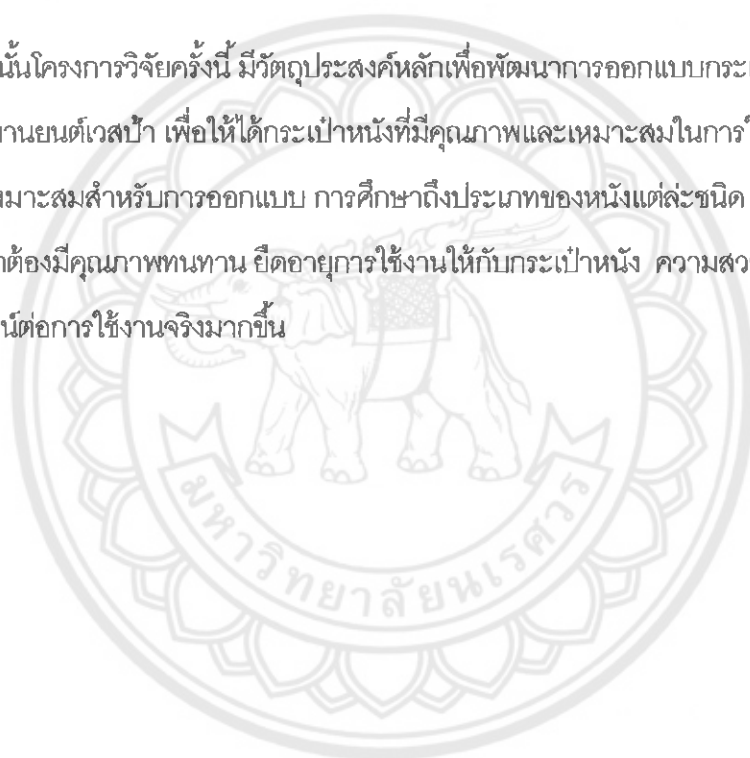
ดังนั้นการพัฒนากระเป๋านหนังสำหรับผู้ขับขี่เวสป้าเพื่อการพักผ่อนจึงมีความจำเป็นเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับการใช้งานและมีคุณภาพที่ดี การศึกษาถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้งานจริงของผู้บริโภคจะทำให้ได้กระเป๋านหนังสำหรับการเดินทางที่ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

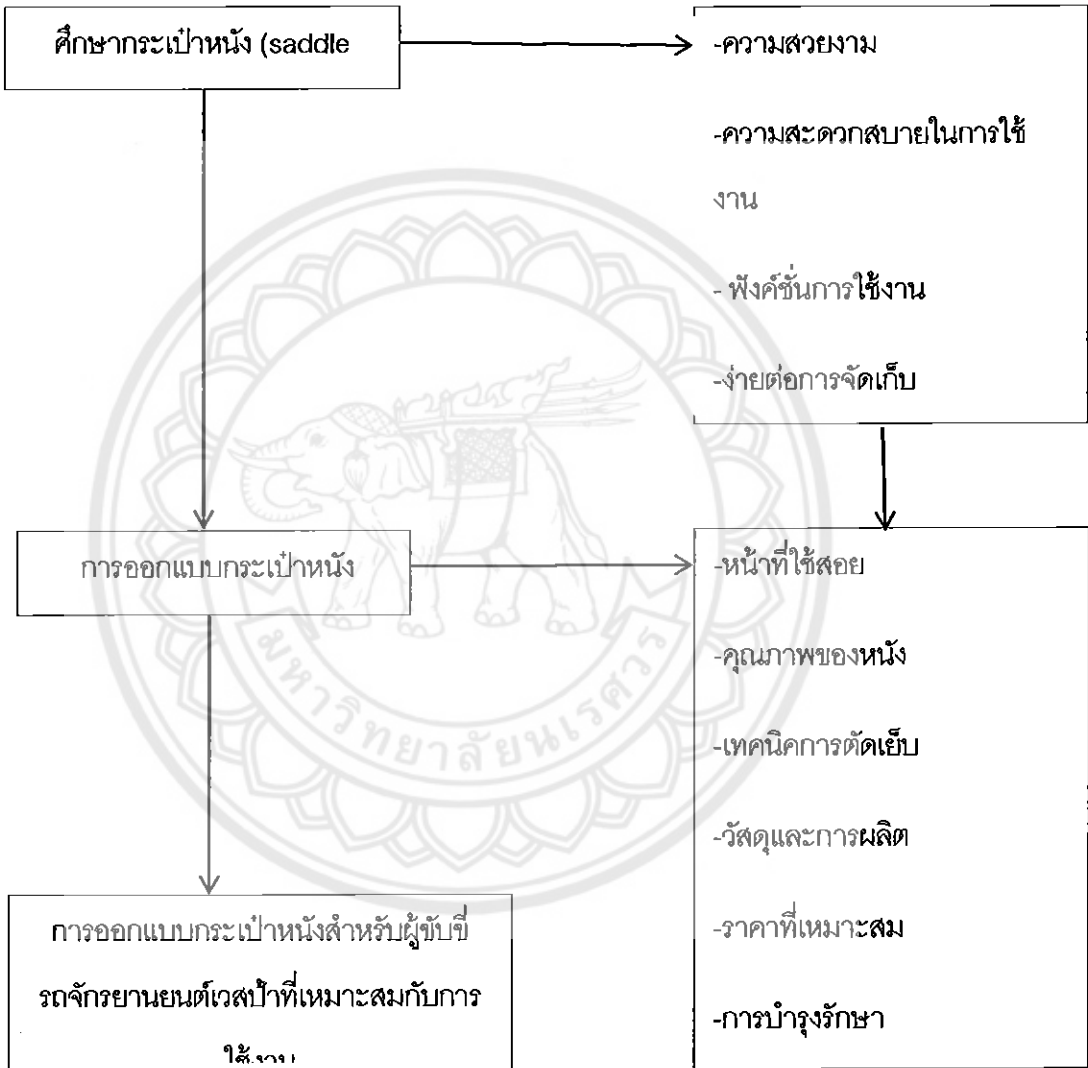
1. เพื่อวิเคราะห์ฟังก์ชันและรูปแบบ ของกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า
3. เพื่อพัฒนาการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ดังนั้นโครงการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า เพื่อให้ได้กระเป๋าหนังที่มีคุณภาพและเหมาะสมในการใช้งาน การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบ การศึกษาถึงประเภทของหนังแต่ละชนิด เทคนิคและวิธีการเย็บที่ถูกต้องมีคุณภาพทนทาน ยืดอายุการใช้งานให้กับกระเป๋าหนัง ความสวยงามเรียบง่ายมีประโยชน์ต่อการใช้งานจริงมากขึ้น



ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าการออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า เป็นการออกแบบเพื่อการใช้งาน

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

การออกแบบวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยจะศึกษาในพื้นที่ของกลุ่มผู้ขับขี่เวสป้าในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

2. ขอบเขตด้านช่วงเวลา

การศึกษาค้นคว้าเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาเชิงพัฒนาในการออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่เวสป้า

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

3.1 ขอบเขตด้านคุณสมบัติด้านการออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่เวสป้า

- การออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า มีความคงทนต่อสภาพอากาศและแดดฝน สามารถทำความสะอาดได้เมื่อเกิดความเปรอะเปื้อน
- การออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า ต้องไม่ปรากฏข้อบกพร่องอย่างเด่นชัด ไม่มีเส้นด้ายโผล่ออกมา
- การออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าต้องใช้งานได้ตามความเหมาะสมและมีความคงทนแข็งแรงไม่ขาดหรือหลุดของเส้นด้าย

4.ขอบเขตด้านการผลิต

การออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า ได้มีการศึกษาข้อมูลในส่วนต่างๆ เพื่อกระบวนการออกแบบดังนี้

- หน้าที่ใช้สอย
- รูปทรงและสัดส่วน
- สีของด้าย
- การเย็บ
- ความสวยงาม
- คุณภาพของวัสดุ
- ราคาที่เหมาะสม
- วัสดุและการผลิต

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า โดยตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ประกอบไปด้วย

-กระเป๋าหนังสะพายข้าง (Saddle Bag)	1	ใบ
-กระเป๋าสตางค์ (Middle Wallet)	1	ใบ
-กระเป๋าใส่อุปกรณ์ซ่อม (bag key)	1	ใบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า
2. ได้กระเป๋าหนังที่มีคุณภาพสวยงามและมีความคงทนทันสมัย
3. ได้ทราบถึงกระบวนการในการออกแบบอย่างถูกต้อง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนา หมายถึงการเปลี่ยนแปลง โดยผ่านลำดับขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ระดับที่ดีขึ้น มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเหมาะสมกว่าเดิมหรือเป็นที่น่าพอใจ (ปกรณ ปรียากร.2538,หน้า5)
2. กระเป๋าหนัง หมายถึง กระเป๋าที่ตัดเย็บขึ้นมาจากหนังของสัตว์ที่ผ่านกระบวนการฟอกเพื่อให้หนังมีความอ่อนนุ่มมากขึ้นนิยมฟอกด้วยสารเคมี และมีการฟอกโดยการใส่สารสกัดจากธรรมชาติ อาทิเช่นจากเปลือกไม้ หนังที่นิยมนำมาตัดเย็บเป็นกระเป๋ามีหลายชนิด เช่นหนังวัว ,หนังควาย ,หนังงู ,หนังจระเข้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เป็นกระบวนการศึกษาเอกสารทางวิชาการหรือบททวนวรรณกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์เอกสาร บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการออกแบบกระเป๋าหนังหรือชนิดและประเภทของหนังที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ โดยครอบคลุมเนื้อหาดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

1.1 ความหมายของการออกแบบ

1.2 วิธีการออกแบบ

1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ

2. การออกแบบกระเป๋าหนัง (saddlebag)

2.1 ประวัติความเป็นมาการออกแบบเครื่องหนัง

2.2 ประเภทของกระเป๋าหนัง

2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องหนัง

2.4 แนวทางการผลิตและออกแบบเครื่องหนัง

2.5 ชนิดของหนังและคุณภาพหนัง (Leather Type)

3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 ผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า (Vespa) อายุ 25-30 ปี

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบ

การออกแบบนั้นมีความจำเป็นที่ต้องพิจารณาด้านสุนทรียศาสตร์ประโยชน์ใช้สอยหลักเศรษฐศาสตร์ และมุมมองสังคมการเมือง ทั้งในสิ่งที่ออกแบบและขั้นตอนการออกแบบ การออกแบบอาจจะเกี่ยวข้องกับการค้นหาข้อมูล ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ การทำแบบจำลองการปรับเปลี่ยนให้ทำงานร่วมกันได้

1.1 ความหมายของการออกแบบ

ความหมายของคำว่า “การออกแบบ” นั้นคืออะไร มีที่มาอย่างไร ซึ่งคำว่า “การออกแบบ” นั้นได้มีคำนิยาม การตีความ การจำกัดความ ไว้หลากหลายความหมาย ตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล เช่น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้นโดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาสักตัว เราจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้น ว่าจะต้องใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสมในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงจุดประสงค์ของการนำไปใช้งานความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับน้ำหนักได้มากน้อยเพียงใด สีสนักรควรจะใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆ ของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

อาร์ สุธิพันธ์ (2527: หน้า 19) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบ หมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้นโดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ใช้ได้ หมายถึงการ ปรับปรุงรูปแบบงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างๆที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น

พาสนา ตันทลัษณ์ (2526 : 293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์ โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้มีคำจำกัดความของการออกแบบอันหนึ่งที่กล่าวว่า การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving activity-Archer,1965) จากคำจำกัดความแสดงให้เห็นว่าในการออกแบบจะเริ่มจากการมีปัญหามีการตั้งเป้าหมายที่มาจากฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมการทำงานเพื่อแก้ปัญหาจากการออกแบบและรวบรวมผลผสมผสานให้บรรลุตามความประสงค์ที่กำหนด ในอดีตผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบและผลิตผลงานการออกแบบของตนมักอยู่ในตัวคนเดียว คือช่างฝีมือผู้สร้างสรรคงานหัตถกรรม วิชาชีพช่างศิลป์ ต่อมาเมื่อมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความสลับซับซ้อนของสภาพความต้องการให้ครบถ้วน จึงต้องให้เกิดเป็นอาชีพนักออกแบบขึ้น ผู้ที่ทำหน้าที่นี้มักเป็นผู้ที่ได้รับการศึกษาและฝึกฝนมา โดยเฉพาะ ดั้งนั้นเมื่อกล่าวถึงวิธีการทำงานออกแบบในอดีตที่ผ่านมาจึงจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ

1) วิธีการของช่างฝีมือ (หรือ Unselfconscious process) เป็นวิธีการทำงานโดยการลองผิด-ลองถูกของช่างฝีมือด้วยความคุ้นเคยกับปัญหาในงานของตน ช่างฝีมือจะจัดการ แก้ไข

ปัญหาอย่างได้อย่างตรงจุดนั้นโดยการค่อยปรับเปลี่ยน ช่างฝีมือได้รับการฝึกฝนขณะทำงาน เป็นลูกมือมาก่อน จึงมีข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ วัสดุและกรรมวิธีการผลิตสะสมไว้ในความทรงจำเนื่องจากไม่มีการจดบันทึกและการวาดภาพเก็บไว้เป็นหลักฐาน ดังนั้น การพัฒนาในงานออกแบบจึงกินเวลานาน และทำให้ยากที่จะเปลี่ยนแปลง ทั้งหมดมักเป็นการค่อยปรับเปลี่ยนไปทีละน้อยในระหว่างการทำงาน ข้อดีของการทำงานออกแบบในลักษณะนี้ คือ ช่วยให้ช่างสามารถจดจำที่มทราบเข้าไปอย่างแน่นแฟ้นยากแก่การลืมเลือน

2) วิธีของช่างเขียนแบบ (หรือ Self conscious process) เป็นวิธีการทำงานที่ใช้แบบ (Drawing) เป็นศูนย์กลางในการคิด การปรับปรุงและการพัฒนาแบบ เนื่องจากในการทำงานออกแบบที่มีความซับซ้อนและมีขนาดใหญ่มากขึ้น เช่น

การออกแบบอาคารหรือเรือเดินสมุทร เป็นต้น จำเป็นต้องแบ่งออกเป็นแผนกตามความถนัดของแรงงาน เพื่อ ช่วยให้การทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น วิธีการช่างเขียนแบบต่างจากการทำงานของช่างฝีมือตรงที่ต้องใช้การวาดภาพ สำเร็จขึ้นก่อนลงมือทำ และใช้การคาดคิดล่วงหน้าไปในอนาคต (Perceptual span) วิธีการออกแบบในลักษณะนี้ช่วยให้มีอิสระในการเปลี่ยนแปลงและสามารถแก้ไขแบบได้ง่ายขึ้น

สรุปได้ว่า การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆตามความต้องการของมนุษย์โดยใช้กระบวนการการวางแผน การคิดที่เป็นขั้นตอน และการที่จะลงมือทำขึ้นมา โดยการ ใช้วัสดุแต่ละชนิด และคุณสมบัติของวัสดุด้วย ความความคิด ความต้องการ เพื่อให้ได้ความ สะดวกสบายที่สุด และการออกแบบยังมีความหมายรวมถึงการแก้ไข สิ่งเก่า ให้เป็นสิ่งใหม่ ที่มี ความสวยงามมากขึ้น

1.2 วิธีการออกแบบ

การออกแบบคือการรู้จักสังเกตช่วยให้มนุษย์ได้เรียนรู้กระบวนการที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ คือการเริ่มขึ้นของสิ่งต่างๆ แล้วจึงค่อยเปลี่ยนแปลงเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ

ระเบียบแบบแผน มนุษย์แม้ไม่เห็นการกำเนิดของโลกแต่สามารถทราบถึงการจัดเรียงตัวของดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาลซึ่งมีวงโคจรเป็นชั้นๆเรียงกันอย่างเป็นระบบ เห็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติตั้งแต่พระอาทิตย์ขึ้นในยามเช้าและค่อยๆ ลอยลับขอบฟ้าไปในเวลาเย็น ฤดูกาลที่หมุนเวียนไปอย่างสม่ำเสมอ กระแสน้ำที่มีการไหลขึ้น-ลง นอกจากนี้เรายังได้เรียนรู้ธรรมชาติมีระบบการคัดเลือกให้สิ่งมีชีวิตที่แข็งแรงกว่าเท่านั้นจึงสามารถอยู่รอดสืบทอดเผ่าพันธุ์และมีวิวัฒนาการเพื่อปรับปรุงให้มีความเหมาะสมต่อการดำรงชีวิตมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างที่เป็นปรากฏการณ์ให้เห็นได้เหล่านี้ ช่วยสอนให้มนุษย์เกิดความเข้าใจและนำไปลอกเลียนแบบใช้ในการจัดการกับสิ่งต่างๆ ตำนานและความเชื่อดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เมื่อมีการจัดระบบเกิดขึ้นได้ช่วยแก้ไขความยุ่งเหยิง ทำให้การอยู่ร่วมกันมีความกลมกลืนและหลักการเดียวกันนี้เองยังถูกนำไปใช้ในการปกครองชุมชนคนหมู่มากในการแบ่งหน้าที่กันตามความชำนาญ

ในการออกแบบก็เช่นกัน มนุษย์ได้นำการจัดระเบียบมาใช้โดยการขีดเส้น และจัดเรียงรูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอย่างเหมาะสมช่วยให้ทำงานตามหน้าที่หรือจุดมุ่งหมายได้ดีขึ้นดังตัวอย่างการออกแบบเครื่องมือหรืออาวุธที่ทำจากหิน หรือ ในตัวอย่างงานที่มีความซับซ้อนเช่นการจัดผังเมืองของชุมชนโบราณ

1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ

การเปลี่ยนแปลงรูปทรงธรรมชาติให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมกับความต้องการด้านการใช้งานและความต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดเป็นจุดมุ่งหมายประการแรก แต่ความต้องการของมนุษย์ไม่เคยมีขีดจำกัดความต้องการใหม่ๆ ที่เกิดเป็นแรงผลักดันให้มีการ

สร้างสรรค์ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องหากพิจารณาสิ่งต่างๆรอบตัวเรามีทั้งสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น ที่พักอาศัย มีสิ่งที่มีมุ่งหวังในการสร้าง จนกล่าวได้ว่าโลกที่มีความซับซ้อนและมีความเฉพาะอย่างมีวิถีชีวิตที่ได้รับความสะดวกสบายและมีอันตรายมากในขณะเดียวกัน ในสิ่งที่มนุษย์คิดค้นออกแบบมานาชนิดจะพบว่ามัลักษณะร่วมกัน คือการแก้ปัญหา และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

1.4.1 การออกแบบระบบ (System Design) หมายถึงการออกแบบในลักษณะการจัดวางระบบหรือระเบียบแบบแผนเพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

1.4.2 การออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design) หมายถึงการออกแบบในลักษณะต่างๆในสภาพแวดล้อมของมนุษย์ ตั้งแต่การจัดวางผังเมืองซึ่งนับเป็นสภาพแวดล้อมขนาดใหญ่ การวางผังเมืองที่มีขนาดเล็กลง มีลักษณะเฉพาะเป็นงานออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องกับทั้งระบบและลักษณะรูปทรงเข้าด้วยกัน

1.4.3 การออกแบบสิ่งของ (Artefact Design) หมายถึง การออกแบบข้าวของเครื่องใช้ที่สัมผัสโดยตรงกับมนุษย์และเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ถ้าเปรียบกับการออกแบบระบบและสภาพแวดล้อมจะพบว่าการออกแบบสิ่งของเกี่ยวข้องกับและอยู่ใกล้ชิดกับมนุษย์มากกว่า มีขนาดเล็กกว่าและมีความละเอียดลึกซึ้งในแง่มุมของรูปทรง การใช้สัร้อยและการผลิตซึ่งทำให้ได้ทั้งรูปงานหัตถกรรมและอุตสาหกรรม แบ่งออกได้ 2 หลักเกณฑ์ดังนี้

1. การจำแนกตามสิ่งที่ปรากฏ

- งานออกแบบ 2 มิติ (Two-Dimensional Design)
- งานออกแบบ 3 มิติ (Three-Dimensional Design)

2. การจำแนกตามเนื้อหาในการออกแบบ

- งานออกแบบทางโครงสร้าง/ทางเทคโนโลยี (Structure-Technology)

- งานออกแบบทางการตกแต่ง/ความงาม (Decorative-Aesthetic)

2. การออกแบบกระเป่าหนัง

ในการออกแบบกระเป่าหนังสำหรับผู้ขับที่รถจักรยานยนต์เวสป้าต้องคำนึงถึงความ สะดวกสบายในการใช้งานและความคงทนของกระเป่าหนังเนื่องจากการเดินทางกลางแจ้งอาจ ต้องพบกับแสงแดดและสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงกระเป่าที่ใช้ในการบรรจุสมภาระจึงมีความ จำเป็นที่จะต้องสามารถปกป้องสิ่งของต่างๆที่อยู่ข้างในกระเป่าได้

ในการออกแบบเพื่อพัฒนากระเป่าหนังสำหรับผู้ขับที่รถจักรยานยนต์เวสป้าจึงมีความ จำเป็นทั้งในด้านคุณภาพและความสวยงามเพื่อให้ได้กระเป่าหนังที่มีความเหมาะสมต่อการใช้ งานการศึกษาถึงปัญหาจากกลุ่มผู้ใช้งานจริงจะทำให้ได้งานออกแบบกระเป่าหนังที่ตรงตาม ความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคและสร้างมาตรฐานผลิตภัณฑ์เครื่องหนังให้ดียิ่งขึ้นไป

2.1 ประวัติความเป็นมาของกรออกแบบเครื่องหนัง

จากบันทึกในประวัติศาสตร์เรื่องของหนังสัตว์ ย้อนกลับไปเมื่อปีพุทธศักราช 1300 เพราะมีการค้นพบเศษซากโบราณวัตถุที่ทำจากหนังแท้ในประเทศอียิปต์ จากนั้นมาในทวีป ยุโรป เอเชีย และอเมริกาเหนือ ได้ริเริ่มนำหนังสัตว์มาขึ้นรูป สร้างเป็นผลิตภัณฑ์ขึ้นโดยมี กรรมวิธีในการผลิตเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น เช่น ชาวกรีกโบราณเริ่มใช้หนังสัตว์เป็นเครื่องนุ่มห่ม ในช่วงปีพุทธศักราช 1200 และการใช้หนังสัตว์ได้แผ่ขยายไปยังอาณาจักรโรมัน ต่อมาในยุค กลาง ชาวจีนได้เรียนรู้ถึงกรรมวิธีในการนำหนังสัตว์มาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ในยุคนั้น สำหรับใน ทวีปอเมริกาเหนือ ชาวอินเดียแดงเป็นผู้ริเริ่มการนำหนังสัตว์มาใช้ก่อนที่คนผิวขาวจะอพยพเข้า ทวีป

หนังแท้ ถือกำเนิดขึ้นพร้อมๆ กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและยุคต่างๆตาม ประวัติศาสตร์หากพูดให้เข้าใจกันง่ายๆหนังแท้มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัตถุและ

นำมาซึ่งความเจริญของยุคสมัย เครื่องหนังหรือหนังสัตว์นั้นได้ถูกนำมาผลิตเป็นของใช้ ของ
จำเป็นในชีวิตประจำวันมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ แต่ก่อนมนุษย์ได้ใช้หนังสัตว์เป็น

เครื่องนุ่งห่ม จากนั้นก็นำมาทำเป็นอุปกรณ์ป้องกันการต่อสู้ นำมาทำเป็นพรม เป็นที่
รองนอน ยกตัวอย่างสาวชาวอียิปต์ ถือว่าหนังสัตว์ เป็นเครื่องประดับอันเลอค่า เหมือนเครื่อง
เพชร ชินงามในยุคปัจจุบัน หรืออย่างทหารโรมัน ใช้หนังสัตว์ในการทำเป็นเสื้อเกราะ รองเท้า
เข็มขัด เป็นต้น

2.2 ประเภทของกระเป๋าหนัง

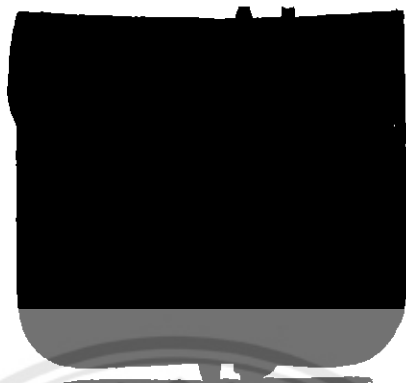
กระเป๋าหนังมีการออกแบบและนำมาใช้หลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตาม
ลักษณะการใช้งานซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ กระเป๋าหนังได้รับความนิยมอย่างมากทั่วโลก
ประเทศทั่วโลกจึงมีแบรนด์เครื่องหนังที่มีชื่อเสียงระดับโลกออกแบบกระเป๋าสูทองตลาด
หลากหลายรูปแบบตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จึงแยกประเภทของกระเป๋าหนังพอ
สังเขป ดังนี้



ภาพที่ 1 Beast Duffel bag



ภาพที่ 2 Bucket bag



ภาพที่ 3 Cable bag



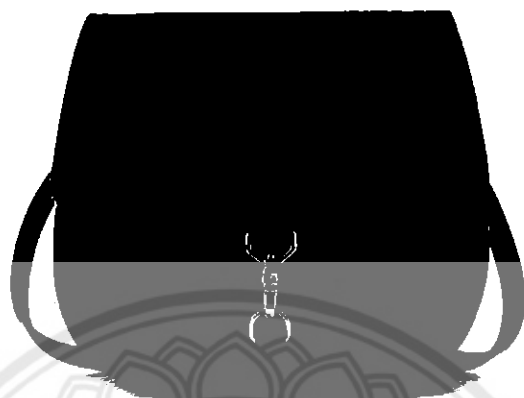
ภาพที่ 4 Envelope clutch



ภาพที่ 5 front pocket messenger bag



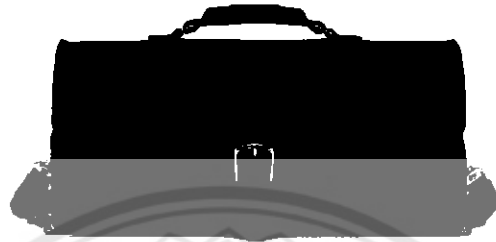
ภาพที่ 6 indiana satchel



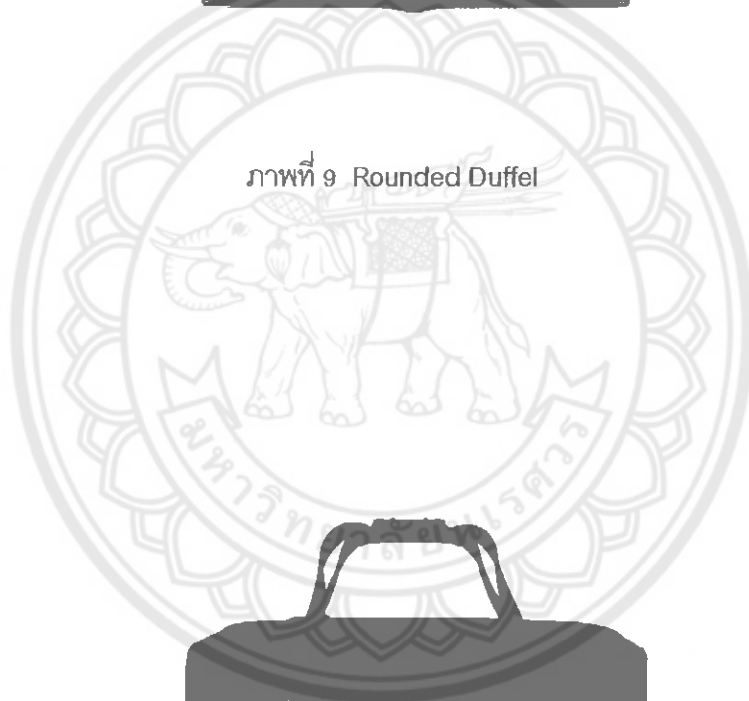
ภาพที่ 7 Hobo crossbody



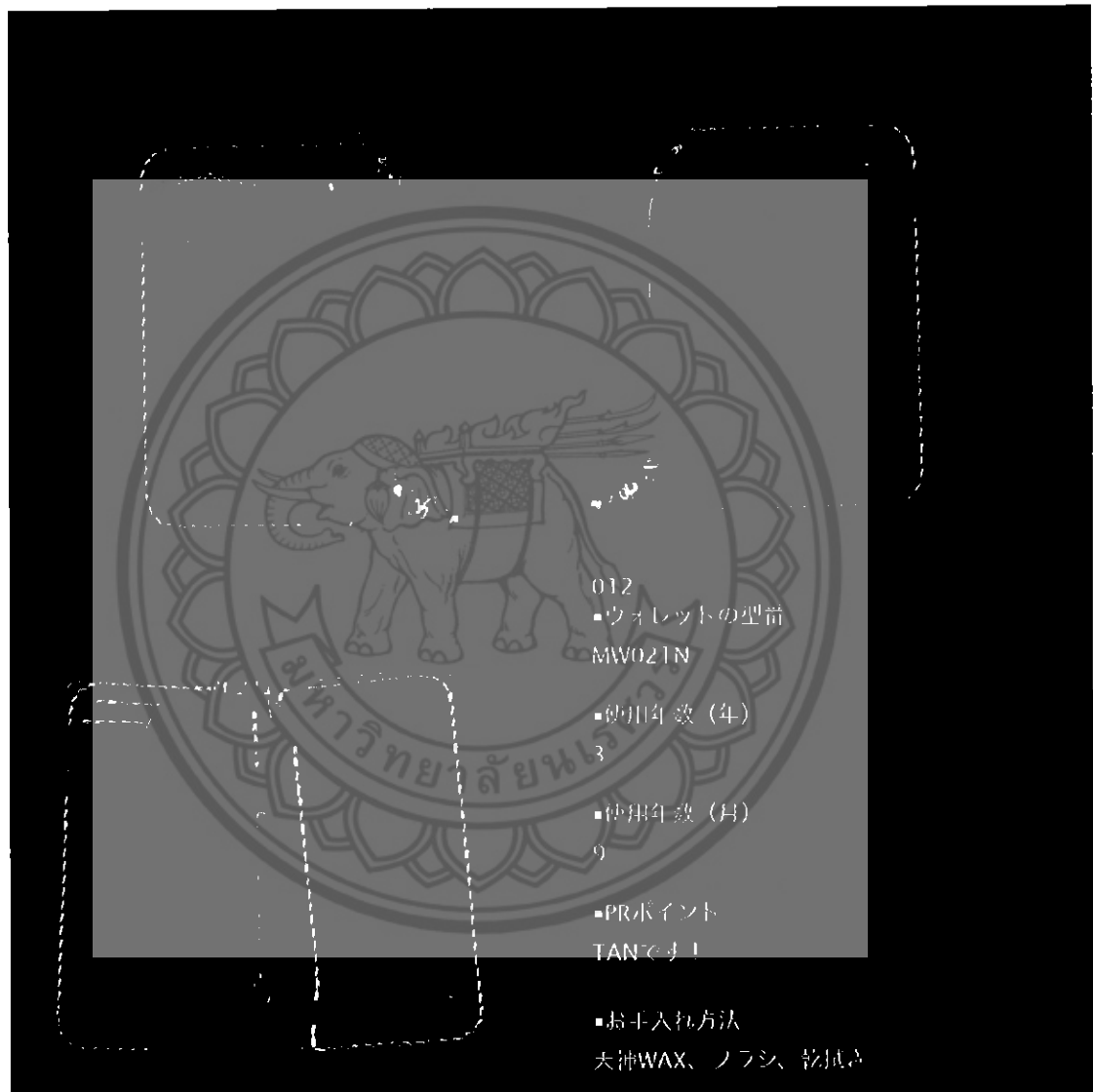
ภาพที่ 8 Soft Sided Carry on



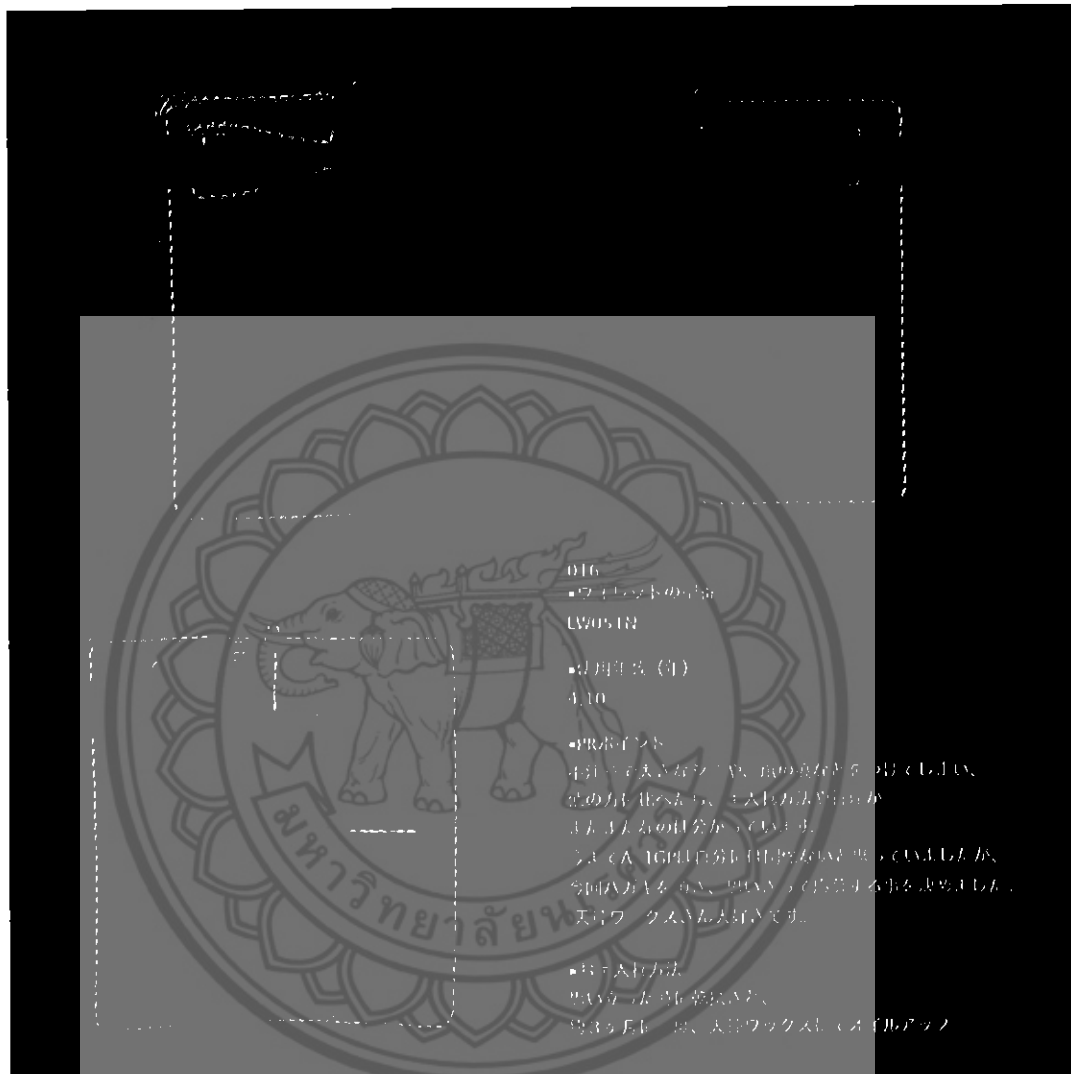
ภาพที่ 9 Rounded Duffel



ภาพที่ 10 Utility Duffel



ภาพที่ 11 Middle wallets Tenjin Work



ภาพที่ 12 Long wallets Tenjin Work

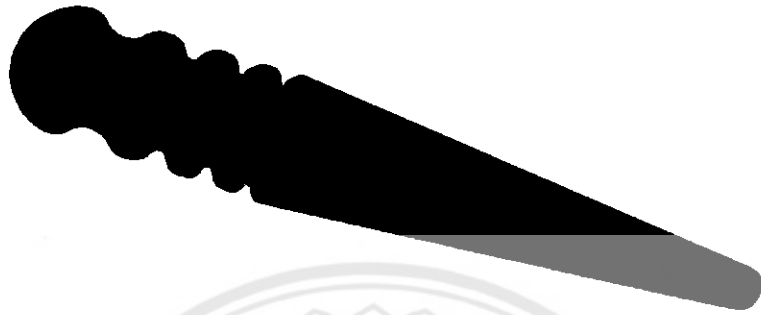
(ที่มา 12-13 <https://www.facebook.com/tenjinworks/?pnref=story>)

2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องหนังทำมือ

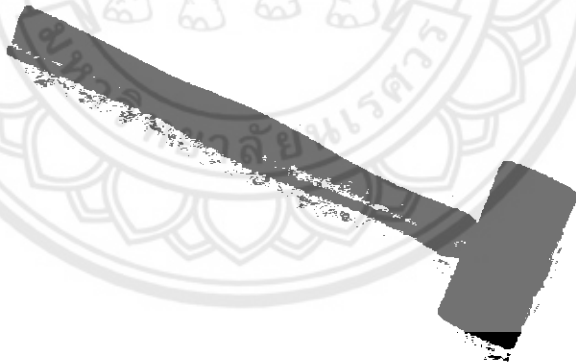
ในการผลิตเครื่องหนังมีกระบวนการที่ซับซ้อนหลากหลายขั้นตอนดังนั้นจึงมีเครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตงานเยาะพอสสมควร ในระบบอุตสาหกรรมจะขั้นตอนที่ชัดเจนเป็นสายการผลิตซึ่งต้องมีการลงทุนเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงรวบรวมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องหนังมาโดยสังเขปเพื่อให้เป็นแนวทางแก่ผู้สนใจได้ศึกษา ดังนี้



ภาพที่ 13 ไม้หนีบสำหรับเย็บหนัง



ภาพที่ 14 ไม้ชั่งชอบหนึ่ง



ภาพที่ 15 ค้อนไม้



ภาพที่ 17 ตัวตัดปลายหนังแบบตอกให้ได้รูปทรงตามแบบ



ภาพที่ 18 Cuter

ภาพที่ 19 วงเวียน



ภาพที่ 20 ซ้อมตอกหนังสำหรับเย็บมือ

ภาพที่ 21 ตัวยอกสำหรับเจาะรู



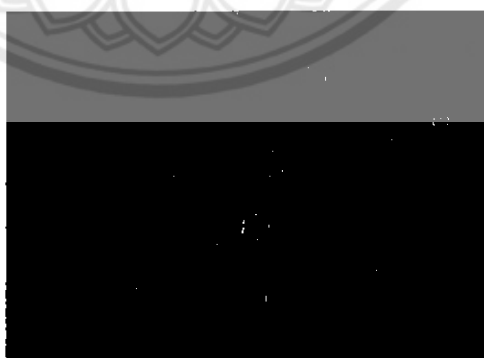
ภาพที่ 22 เหล็กแหลม

2.4 แนวทางการผลิตและออกแบบเครื่องหนัง

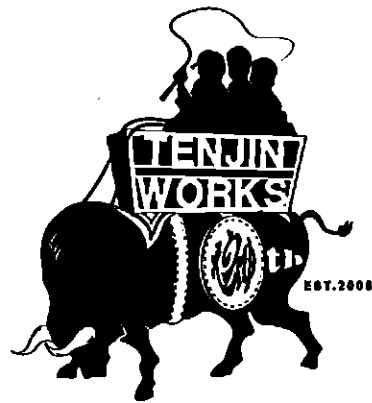
ผู้ผลิตเครื่องหนังและโรงงานผลิตหนังที่เป็นวัตถุดิบในการนำมาตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่จำนวนมากทั่วโลกทั้งแบรนด์ขนาดเล็กและขนาดใหญ่ในการเลือกหนังจากโรงฟอกจึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการออกแบบเพราะหากหนังที่เลือกใช้ไม่มีคุณภาพตั้งแต่ขั้นตอนแรกซึ่งแน่นอนว่าผลิตภัณฑ์ที่ผลิตออกมานั้นจะมีคุณภาพที่ลดน้อยลงผู้วิจัยจึงรวบรวมแบรนด์ผู้ผลิตหนังฟอกและผู้ออกแบบกระเป๋าหนังในแบบต่างๆที่มีอยู่ในปัจจุบัน (Marker) มาไว้พอสังเขป



ภาพที่ 23 Tochigi Leather



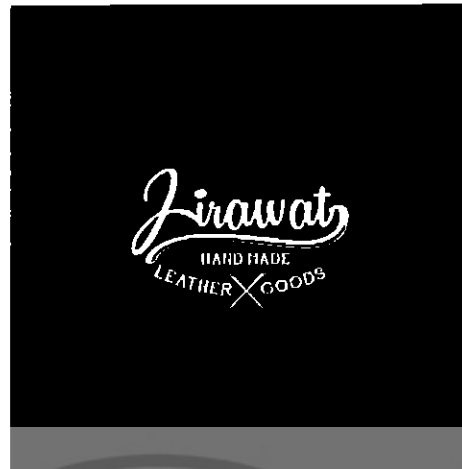
ภาพที่ 24 Horween Leather



ภาพที่ 25 Tenjin Work



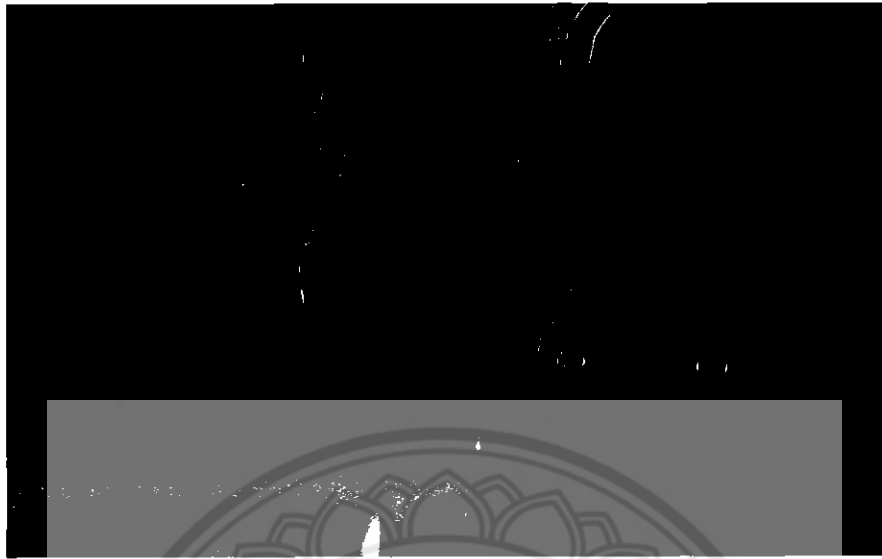
ภาพที่ 26 Nerb Handcrafts



ภาพที่ 27 Jirawat Leather



ภาพที่ 28 Vime Handcrafted



ภาพที่ 29 Product by Nerb handcraft 01

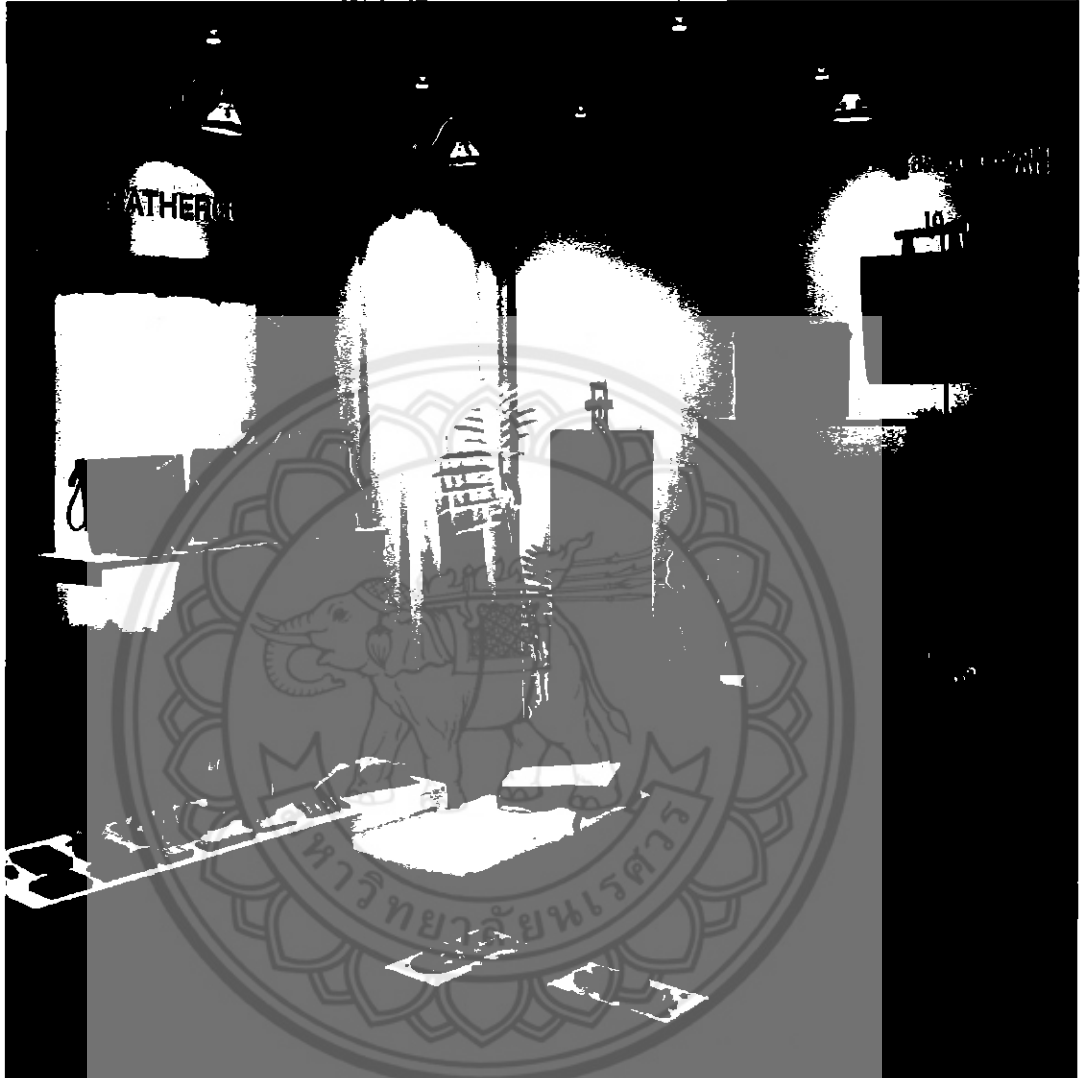


NERB

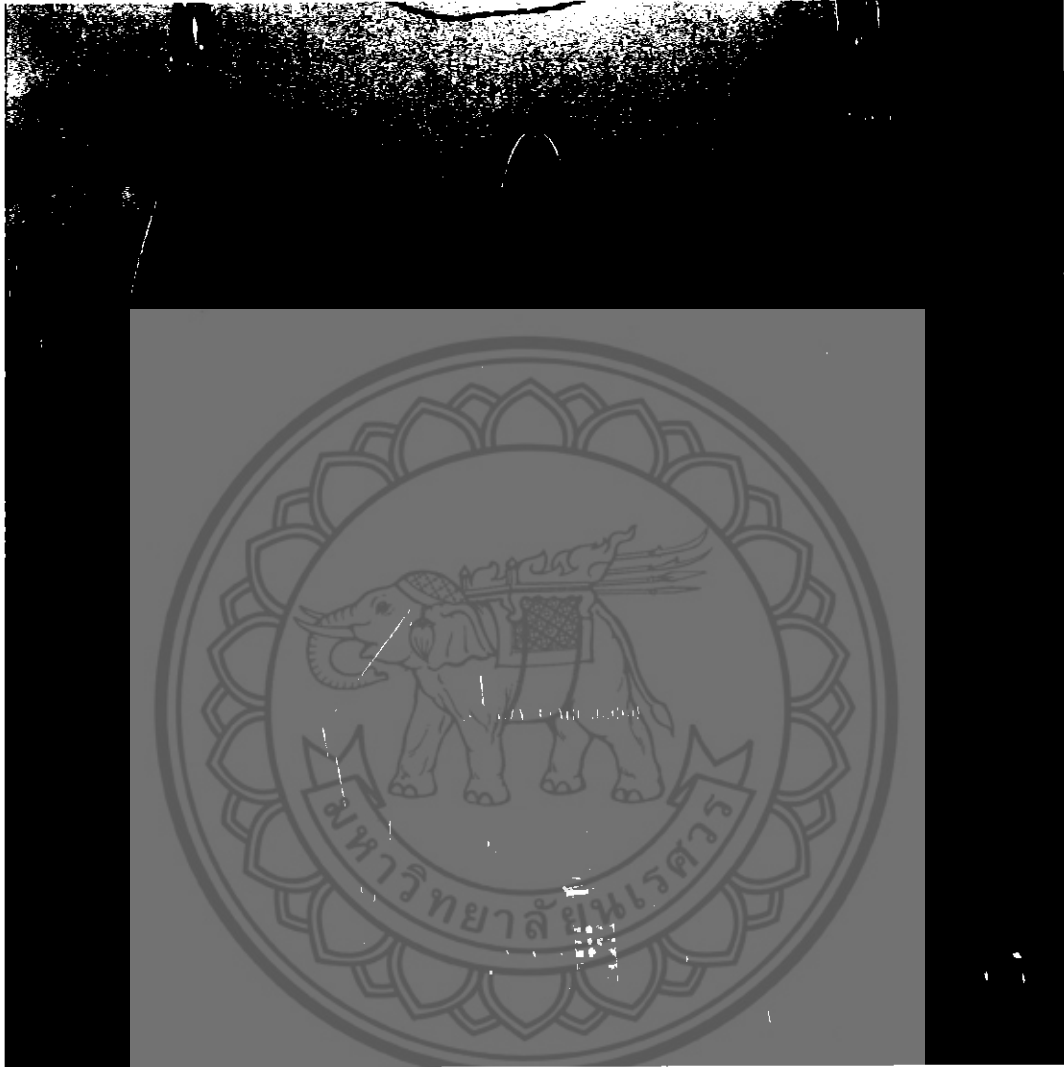
MAIL BAG
SEE YOU ON
12 OCTOBER , 2016
8.30 PM

Leather : vegetable-tanned
Colour : Natural sun Tan
Design : 2016

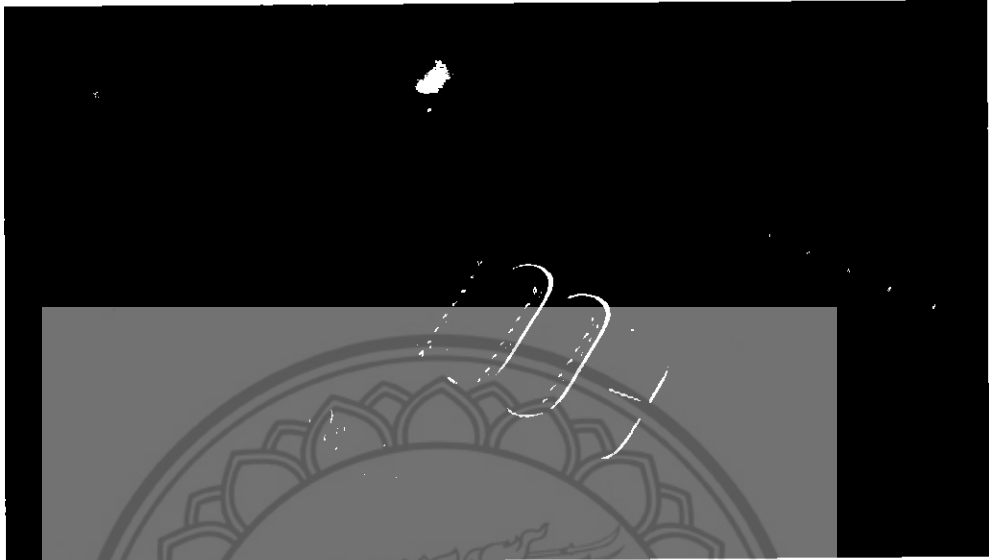
ภาพที่ 30 Product by NerbHandcrafts 02



ภาพที่ 31 Product by Jirawat Leather 01



ภาพที่ 32 Product by Jirawat Leather 02



ภาพที่ 33 Product by Vime Handcrafted 01



ภาพที่ 34 Product by Vime Handcrafted 02



ภาพที่ 35 Product by Tenjin Work 01



ภาพที่ 36 Product by Tenjin Work 02

2.5 อุตสาหกรรมหนังและและชนิดของหนัง (Leather Type)

นักออกแบบเครื่องหนังจะผลิตงานออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้วัสดุที่มีคุณภาพเพราะการเลือกใช้วัสดุที่ดีและเป็นที่ต้องการของท้องตลาดจะทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นผู้วิจัยจึงรวบรวมข้อมูลการเลือกและสังเกตหนังชนิดต่างๆคุณสมบัติและคุณภาพของหนังฟอกที่จะ ที่มาที่ไปตั้งต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ

2.5.1 อุตสาหกรรมหนังดิบ (Raw Hide and Skins)

การผลิตหนังดิบ เป็นอุตสาหกรรมต้นน้ำของอุตสาหกรรมหนังและเครื่องหนัง ซึ่งเป็นผลพลอยได้ของกรรมปศุสัตว์ โดยในการผลิตหนังดิบ จะเป็นเพียงการนำหนังสัตว์ที่ได้จากโรงงานฆ่าสัตว์ผ่านกระบวนการเก็บรักษา ซึ่งมีหลายวิธี เช่น หนังแช่น้ำเกลือ (Grin Cure) หนังหมักเกลือ (Wet Salted Hide) หนังตากแห้ง (Dried Hide) หนังอาบน้ำยา (Arsenic Ted Hide) และหนังหมักเกลือ (Dry Salted Hide) โดยหนังที่นิยมนำมาเป็นวัตถุดิบในการผลิตในอุตสาหกรรมหนังและผลิตภัณฑ์หนัง แบ่งประเภทได้ดังนี้

1) หนังวัว (Hides) เป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตของอุตสาหกรรมหนังและผลิตภัณฑ์หนัง ซึ่งหนังวัวที่ได้ส่วนใหญ่มาจากประเทศในแถบแอฟริกา รองลงมา คือ อินเดีย และจีน

2) หนังแกะและแพะ (Sheep and goat skins) โดยหนังส่วนใหญ่จะมีการผลิตจากประเทศออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ จีน อินเดีย และปากีสถาน รวมทั้งประเทศในแถบแอฟริกา โดยที่จีนมีการผลิตหนังแกะมากเป็นอันดับหนึ่งของโลก

3) หนังอื่นๆ เช่น หนังเฟอร์ (Fur) และหนังประเภท Exotic Skins เช่น หนังจระเข้ หนังกู หนังกระจอกเทศ หนังปลากระเบน เป็นต้น ซึ่งหนังเหล่านี้ ส่วนใหญ่เป็นหนังที่นำมาทำสินค้าสำหรับตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) มีราคาค่อนข้างสูง

2.5.2 อุตสาหกรรมฟอกหนัง (Leather tanning and finishing)

อุตสาหกรรมฟอกหนัง คือ อุตสาหกรรมกลางน้ำของอุตสาหกรรมหนังและผลิตภัณฑ์หนัง ซึ่งการฟอกหนัง เป็นการเปลี่ยนสภาพหนังดิบ (Raw hides and skin) ให้สามารถนำมาย้อมสี และตกแต่งหนัง เพื่อนำไปผลิตเป็นผลิตภัณฑ์หนังต่างๆ ในการฟอกหนัง มีกรรมวิธีการฟอกที่ใช้กันอยู่ 2 วิธี คือ

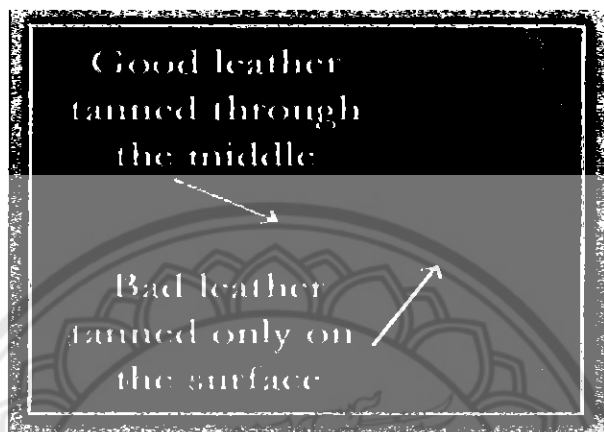
1) การฟอกโครม(Chrome Tanning) หนังที่ฟอกแล้วจะทนต่อความร้อนและความชื้นได้ดี หนังที่ผ่านการฟอกโครมแล้วเรียกว่า หนังเขียว (Wet Blue) ซึ่งการฟอกประเภทนี้เป็นที่นิยมกว่า เนื่องจาก ใช้เวลาสั้น สารเคมีราคาถูกและตลาดมีความต้องการอยู่มาก

2) การฟอกฝาด (Vegetable Tanning) การฟอกประเภทนี้จะนำสารสกัดประเภทแทนนิน ซึ่งสกัดได้จากเปลือกไม้ยูคาลิปตัส คว้าบราโค และอื่นๆ มาเป็นตัวฟอก นอกจากนี้หนังฟอกสามารถแบ่งตามลักษณะของหนัง คือ หนังทรงหรือหนังชั้นนอก (Upper Leather) ซึ่งเป็นวัตถุดิบในการผลิตรองเท้า เข็มขัด และเฟอร์นิเจอร์ ส่วนหนังท้องหรือหนังชั้นใน (Side Leather) จะนำมาทำถุงมือและหนังชั้นในต่างๆ เช่น ชั้นในรองเท้า กระเป๋า เสื้อหนัง ซึ่งจะมีความอ่อนนุ่มกว่าหนังชั้นนอก

2.5.3 การเลือกและคุณภาพหนังฟอกรูปแบบต่างๆ

ลักษณะพื้นฐานของหนังแท้ ในอดีตหนังแท้มีลักษณะพื้นฐานที่ชัดได้ง่ายเช่น มีกลิ่นหนัง ผิวมีรูขุม ด้านหลังเป็นขน สักหลาด ซึ่มซับน้ำหากอากาศเย็นเมื่อสัมผัสจะรู้สึกอุ่น ขณะที่อากาศร้อน เมื่อสัมผัส จะรู้สึก เย็นดูแลทำความสะอาด ง่ายบนผิวเป็นธรรมชาติไม่มีรอยต่อลาย (Emboss repeat) การพัฒนาด้านต่างๆ ในอุตสาหกรรมฟอกหนัง และการตกแต่ง (Finishing) เป็นปัจจัย ที่ทำให้ลักษณะพื้นฐานเปลี่ยนไปจนไม่อาจจะใช้เป็นตัวพิจารณา บ่งบอก ความเป็นหนังแท้ได้อีกต่อไป ซึ่งการฟอกย้อม ในปัจจุบันมีความพยายาม ที่จะลดกลิ่น หรือให้เงาจางที่สุด ดังนั้น หนังแท้ที่ดีจึงมักไม่มีกลิ่น มีการใช้ Water Repel lance เพื่อป้องกันไม่ให้น้ำเกาะ หนังมีขนวน และถ่ายเทอากาศได้เป็นเฉพาะหนัง ประเภท Full grain หรือ Corrected grain ที่ผ่านการ Top coating หรือ Finishing บางๆ เท่านั้น หนังแท้ส่วนใหญ่ผิวลาย รอยย่นของผิว (Grain Break) โดยปกติจะมีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนผิวหนังของคนแต่หนังแท้บางชนิดที่เนื้อแน่น หรือ แข็ง ที่เป็น หนังคุณภาพดีก็ไม่มีรอยย่นของผิว ให้สังเกตดูขณะเดียวกันหนังเทียม PU จะมีรอยย่นของผิวใกล้เคียงกับหนังแท้ทั่วไป

หนังแท้ จะมีขนาด (Shape/Size) แต่ละชิ้น ไม่แน่นอน เพราะเป็นของธรรมชาติ หนังแท้จะไม่ ติดไฟ
หรือถ้าติดก็จะดับได้เอง



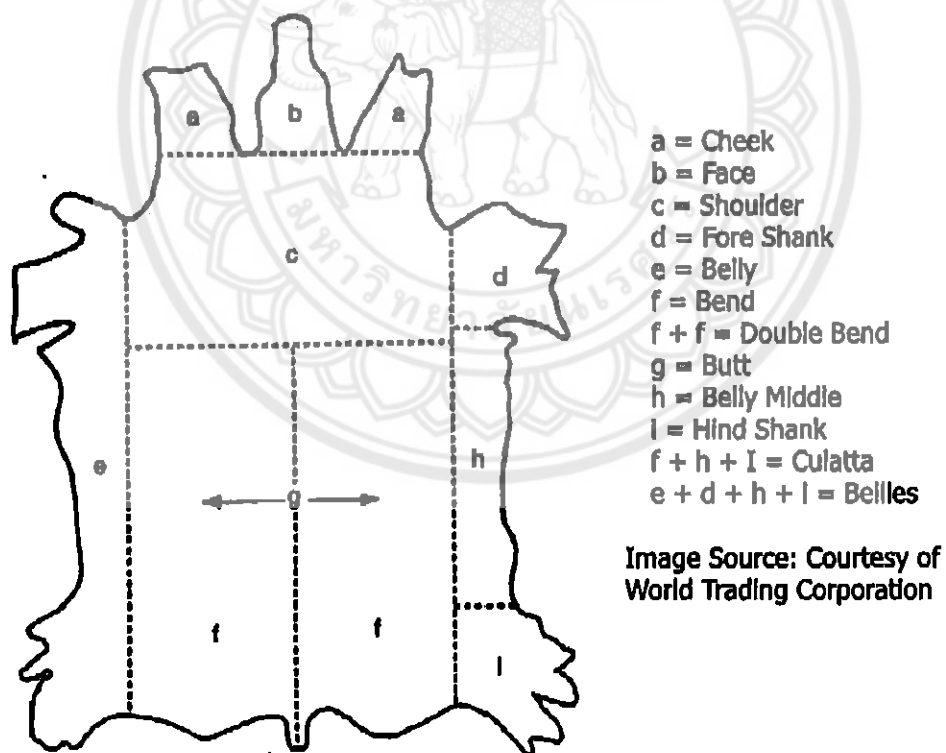
ภาพที่ 37 ความแตกต่างของคุณภาพหนัง



ภาพที่ 38 ตัวอย่างหนังฟอกฝาดขนาดครึ่งตัว



ภาพที่ 39 การแบ่งชั้นของหนังในส่วนต่างๆ



ภาพที่ 40 ภาพแสดงส่วนต่างๆของหนังเต็มตัว

2.5.3 ลักษณะพื้นผิวของหนังที่เกิดจากร่องรอยต่างๆ

หนังในแต่ละพื้นมีความแตกต่างกันซึ่งผู้เป็นช่างหนังหรือนักออกแบบต้องทำความเข้าใจถึงที่มาของรอยต่างๆบนพื้นผิวของหนัง ลักษณะของหนังมีความแตกต่างกันออกไปตามสภาพอากาศและการเลี้ยงดูในแต่ละประเทศ

1) Callouses ลักษณะรอยที่เกิดขึ้นจากการกดทับของผิวหนังงัวซึ่งเกิดขึ้นโดยการทำวันนอนอยู่ในท่าเดิมซ้ำๆเป็นเวลานานทำให้เกิดเป็นรอยที่เกิดจากการกดทับของผิวหนัง



ภาพที่ 41 Callouses

2) Brands ลักษณะรอยที่เกิดจากการใช้เหล็กร้อนไฟประทับตราซึ่งในการเลี้ยงวัวอาจไม่มีทุนมากพอสำหรับการทำแบรนด์ที่ดีพอจึงใช้วิธีการทำตำหนิจากเหล็กเผาไฟแทนการประทับตราด้วยวิธีอื่น



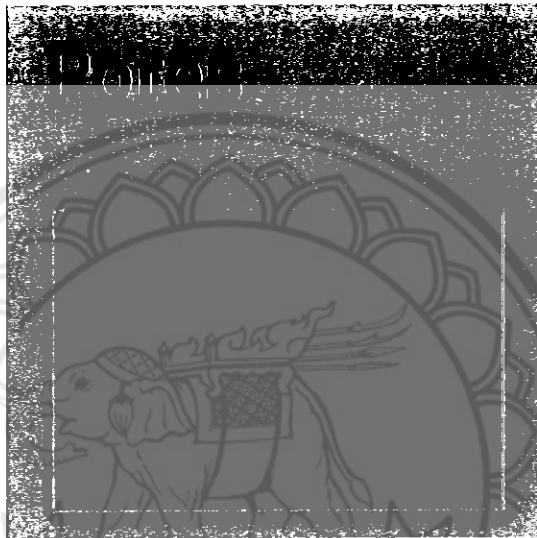
ภาพที่ 42 Brands

3) Stretch Marks ลักษณะรอยที่เกิดจากการแตกของผิวหนังซึ่งส่วนมากจะเกิดขึ้นกับ
แม่ตั้งครรภ์ที่มีความอ้วนมาก ซึ่งคล้ายกับการแตกของผิวหนังมนุษย์



ภาพที่ 43 Stretch Marks

4) Pores ลักษณะของรูรูมขนของหนังซึ่งเกิดขึ้นโดยปกติรูรูมขนเหล่านี้จะหายไปหรือลดน้อยลงขึ้นอยู่กับการผลิตจากโรงฟอกหนังว่ามีการตกแต่งผิวหน้าของหนังมากน้อยแค่ไหนซึ่งรอยเหล่านี้เป็นลักษณะโดยปกติของหนังทุกๆชนิด



ภาพที่ 44 Pores

5) Scars ลักษณะของหนังที่เกิดจากรอยแผลของกิ่งไม้หรือลวดที่มีความแหลมคมที่เกิดจากการเดินไปมาของวัว ลักษณะรอยเหล่านี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมในการเลี้ยงดู

Scars



ภาพที่ 45 Scars

3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 ผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า(Vespa) อายุ 25-30 ปี

TARGET GROUP

"วัยทำงาน อายุ 25-35 ปี"



PHOTO: / facebook / Sathit Binkboy Vachfong / IG: Vime / IG: eak_sre_mlan

Arch Thesis Project 2016 Naresuan University / Architecture Arts and Design

ภาพที่ 46 กลุ่มเป้าหมายผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า

บทที่ 3

MISSING



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพทั่วไปของกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า ใน อำเภอเมือง จ.พิษณุโลก ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาอย่างสร้างสรรค์งานออกแบบให้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังนี้

- 1.กำหนดหัวข้อในการวิจัย / ศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย
- 2.เก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.ข้อมูลผู้บริโภครองกลุ่มเป้าหมาย
- 4.การออกแบบผลิตภัณฑ์
- 5.พัฒนาแบบร่างและสร้างต้นแบบ
- 6.ขั้นตอนการผลิต
- 7.นำเสนองาน

1.กำหนดหัวข้อในการวิจัย / ศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋าหนังเป็นการพัฒนาการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าให้มีรูปแบบที่สวยงามและเรียบง่ายเหมาะสมกับการใช้งานโดยการเลือกใช้วัสดุที่มีคุณภาพมาใช้ในการออกแบบและผลิตเพื่อให้ได้กระเป๋าหนังที่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้

2.เก็บรวบรวมข้อมูล

ในส่วนของการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นได้ สอบถามจากผู้มีความรู้ในด้านการขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า และกลุ่มผู้ชอบและสนใจในงานเครื่องหนัง

3.ข้อมูลผู้บริโภครองกลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาผู้บริโภค และได้ทำการเลือกกลุ่มเป้าหมายดังนี้

-ผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้า ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก อายุ 25-35

-มีรายได้ 20,000 บาท / เดือนขึ้นไป สามารถซื้อผลิตภัณฑ์กระเป๋าหนังสำหรับผู้

ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าได้ในราคาเหมาะสมกับรายได้

การออกแบบผลิตภัณฑ์

4.1 ขั้นตอนการออกแบบ



PHOTO © U Oah! Brickboy Yodthong

Arts Thesis Project 2016 / Mahasarakham University / Architecture Arts and Design

ภาพที่ 47 ภาพการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 48 ภาพแสดงตัวอย่างกระเป๋าที่กำลังออกแบบ



ภาพที่ 49 ภาพตัวอย่างกระเป๋ารubber killer

TARGET GROUP "วัยทำงาน อายุ 25-35 ปี"



ภาพที่ 50 ภาพกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 51 เก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานรถจักรยานยนต์เวสป้า

MOOD AND TONE

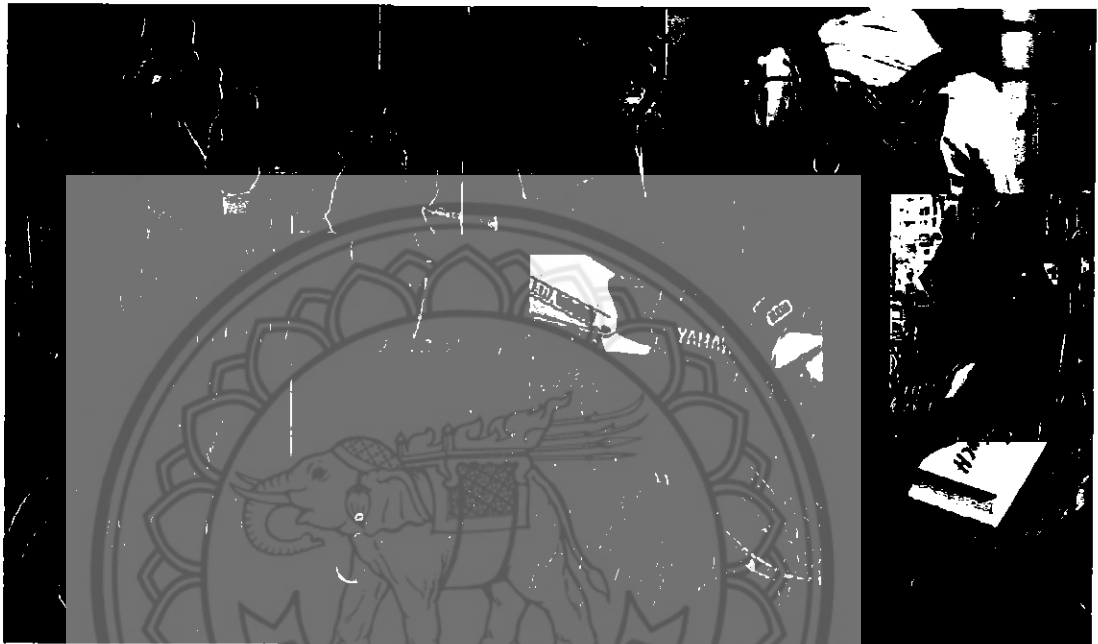


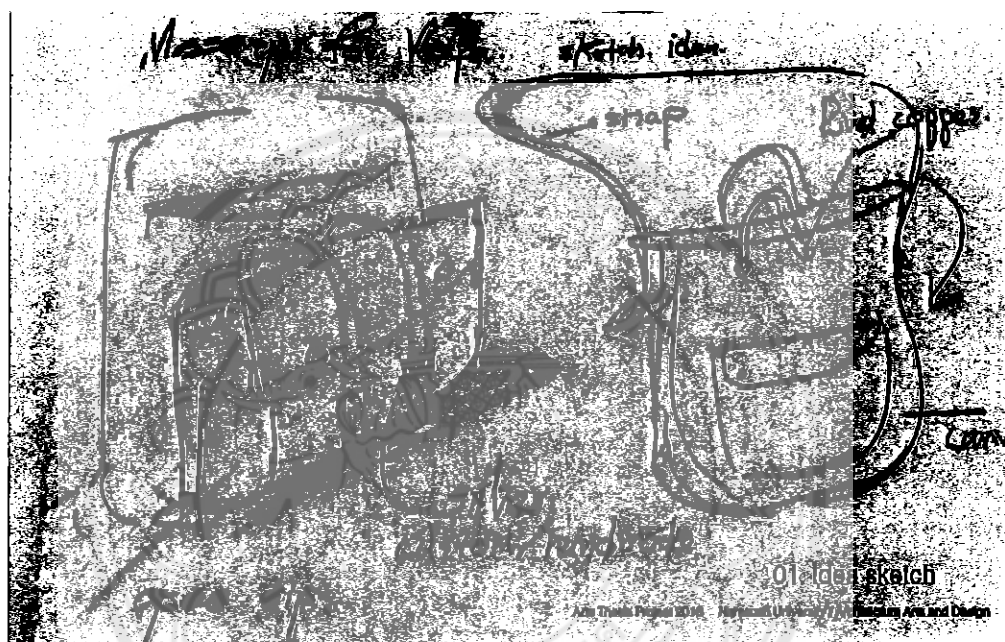
PHOTO: IG willleathergoods / Facebook / Rubber IG like

Arts Thesis Project 2016 Naresuan University / Architecture Arts and Design

ภาพที่ 52 Mood and Tone

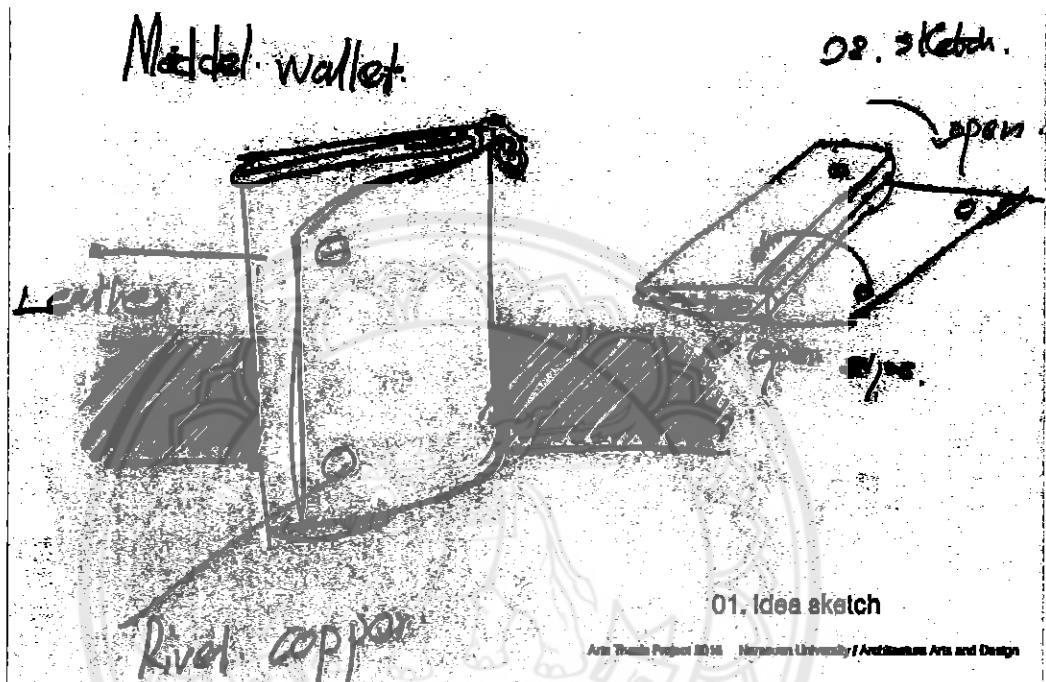
5. พัฒนาแบบร่างและสร้างต้นแบบ

แบบร่างครั้งที่ 1

การออกแบบกระเป๋าหนังสะพายข้างสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า
(Leather messenger bag design for vespa scooter)

ภาพที่ 53 แบบร่างกระเป๋าหนังครั้งที่ 1

การออกแบบกระเป๋าหนังสะพายข้างสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า
(Leather messenger bag design for vespa scooter)



ภาพที่ 54 แบบร่างกระเป๋า Middle Wallet ครั้งที่ 1

แบบร่างครั้งที่ 2

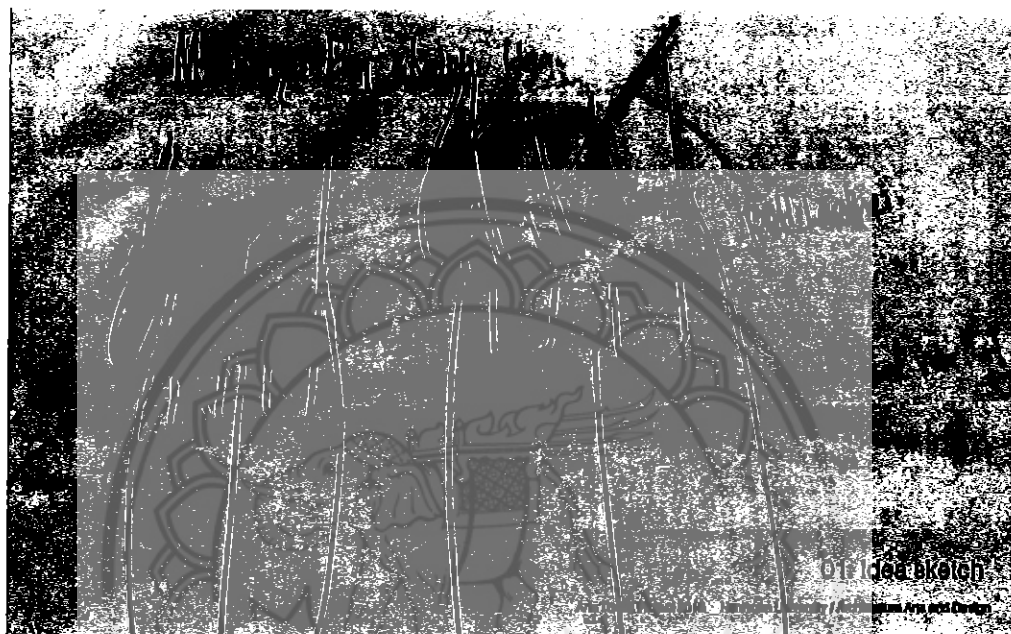
การออกแบบกระเป๋าหนังสะพายข้างสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า
(Leather messenger bag design for vespa scooter)



ภาพที่ 55 แบบร่างกระเป๋าหนัง ครั้งที่ 2

แบบร่างครั้งที่ 3

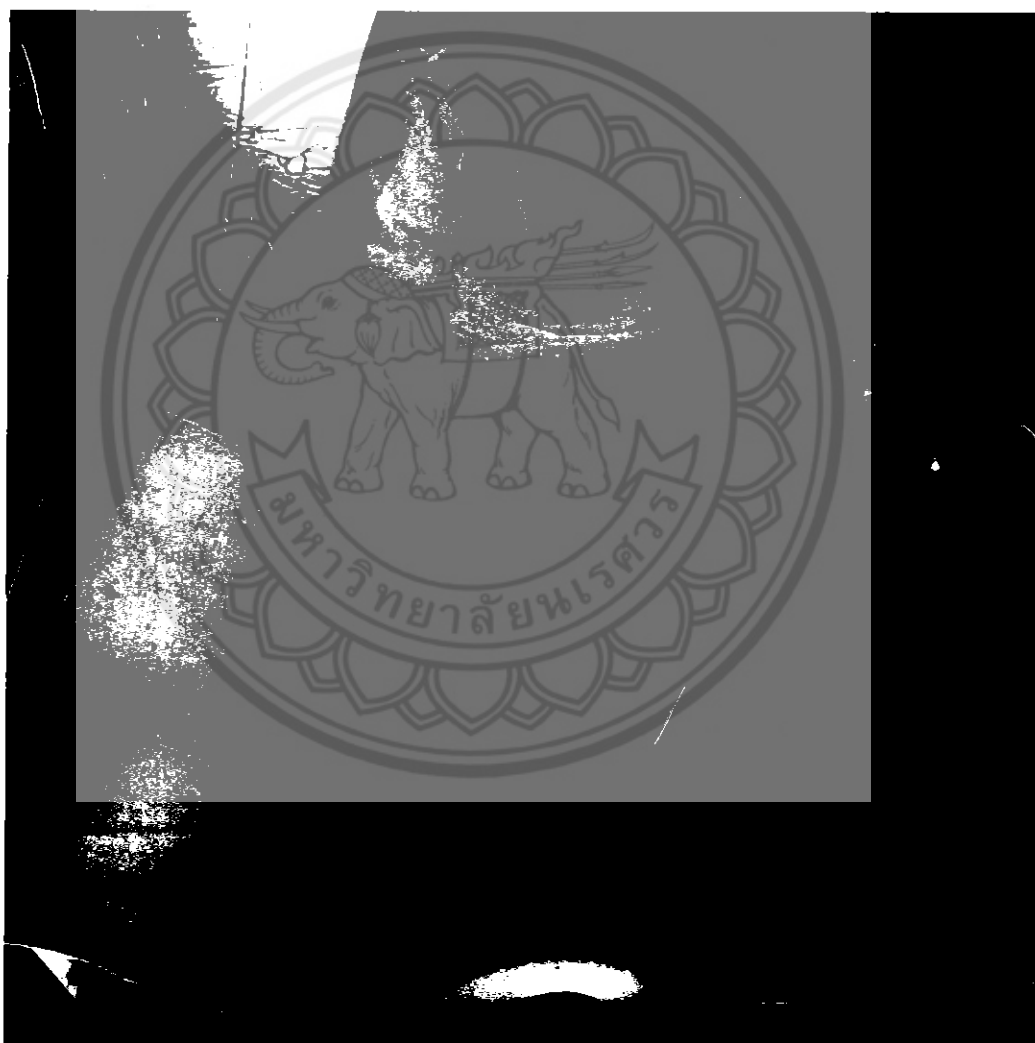
การออกแบบกระเป๋าหนังสะพายข้างสำหรับรถจักรยานยนต์เวสป้า
(Leather messenger bag design for vespa scooter)



ภาพที่ 56 แบบร่างกระเป๋าหนัง ครั้งที่ 3

6. ขั้นตอนการผลิต

6.1 การเตรียมและจัดหาวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิต



ภาพที่ 57 การเตรียมวัสดุในการทำกระเป่าหนัง



ภาพที่ 58 เลือกอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ประกอบกับกระเป่าหนัง

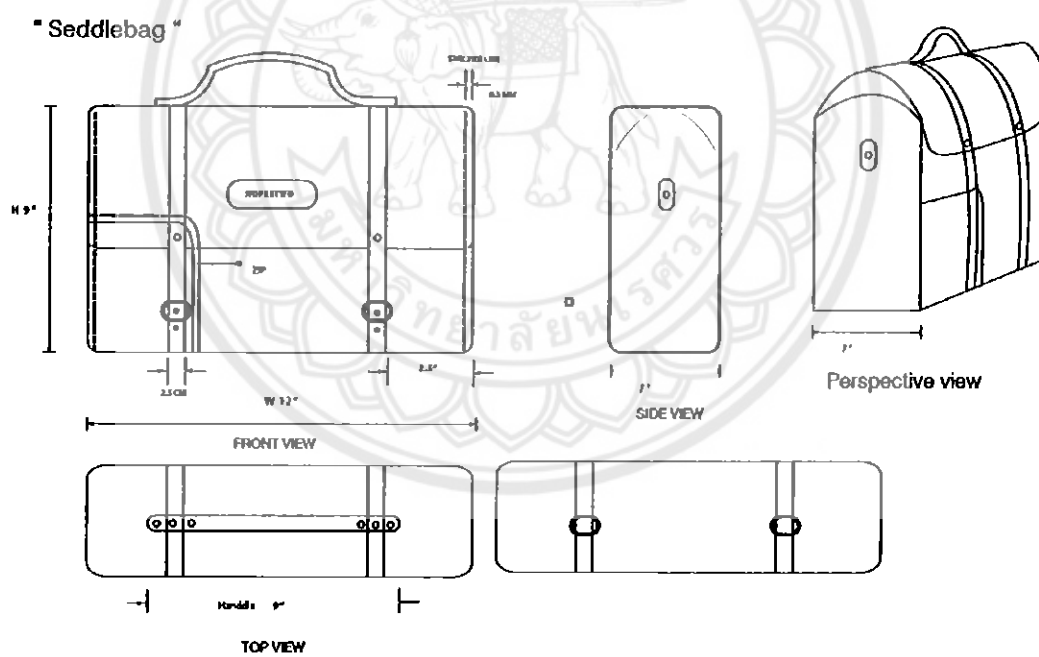


ภาพที่ 59 การเตรียมแบบและดูรายละเอียดกระเป๋าน้ำ

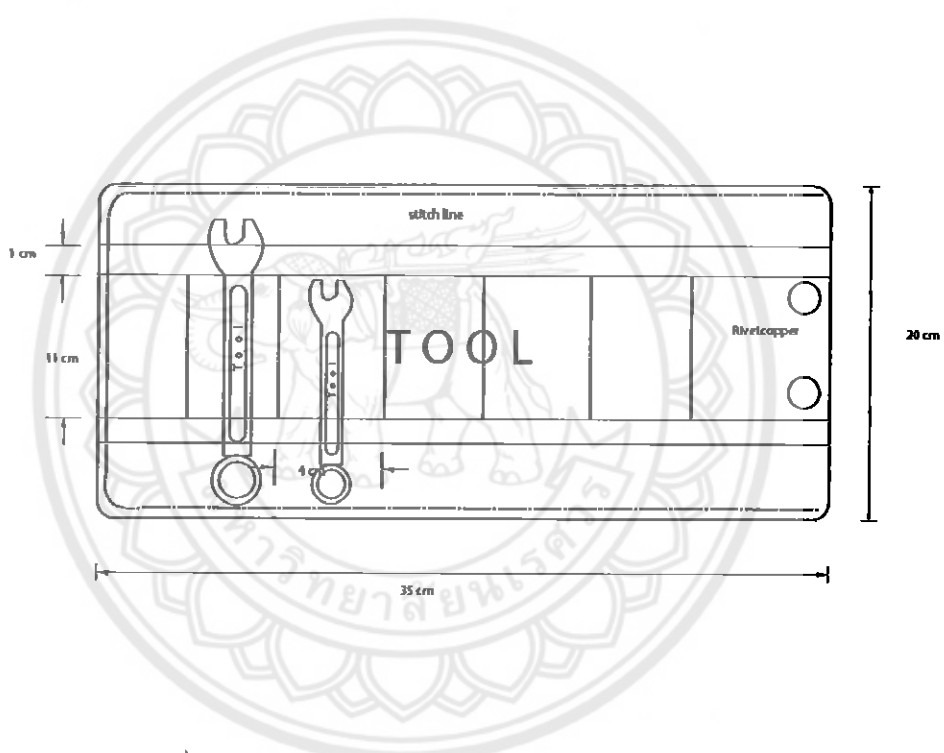


ภาพที่ 60 การตัดเย็บกระเป๋าหนัง

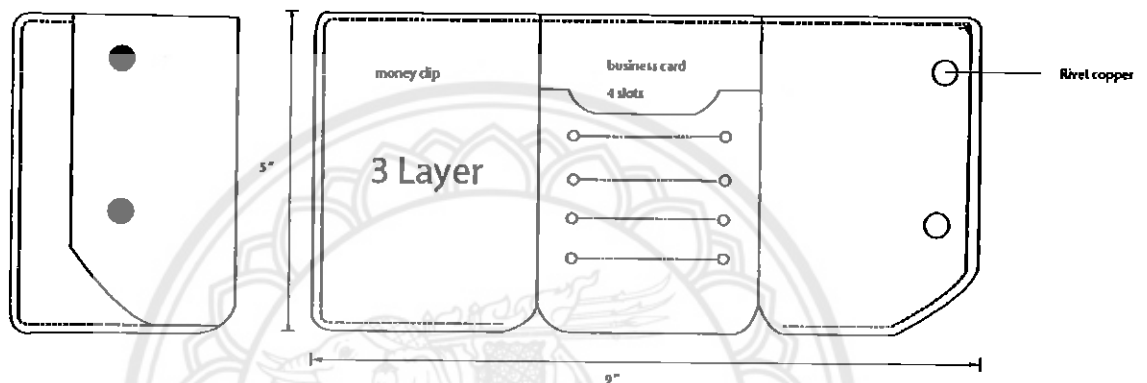
6.2 การเขียนแบบกระเป๋าทั้ง 3 ใบ working drawing



ภาพที่ 61 ภาพการเขียนแบบกระเป๋าหนัง (saddle bag)



ภาพที่ 62 ภาพการเขียนแบบของหนังสำหรับใส่อุปกรณ์ช่าง



ภาพที่ 63 ภาพการเขียนแบบกระเป๋าสตางค์แบบกลาง (middle wallet)

7. นำเสนอผลงาน



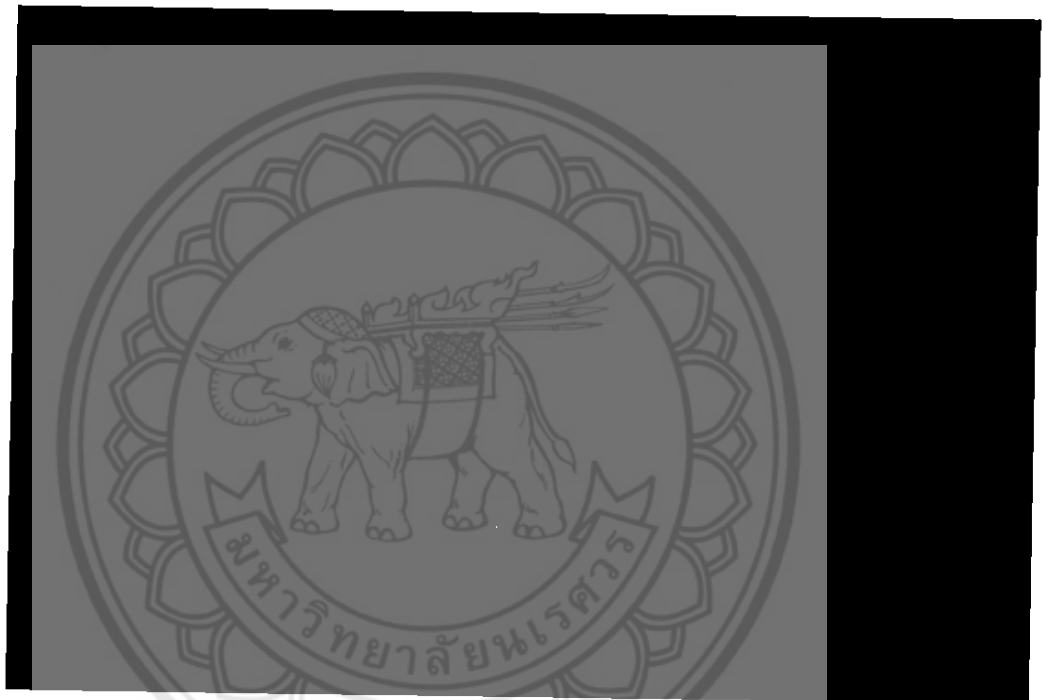
ภาพที่ 64 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋านำเสนอ



ภาพที่ 65 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋านำเสนอ



ภาพที่ 66 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋านำเสนอ



ภาพที่ 67 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋านำเสนอ



ภาพที่ 68 แสดงรูปภาพของผลงานกระเป๋านำเสนอ

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาคำคว่ำวิจัยครั้งนี้ในหัวข้อการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคและให้ได้กระเป๋าหนังที่คุณภาพเหมาะสมกับการใช้งาน และมีความเรียบง่ายสวยงาม

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

การออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

5.1 ศึกษารูปแบบกระเป๋าหนังสำหรับการเดินทาง

กระเป๋าถือเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านประโยชน์ใช้สอยและเพื่อความสวยงามมีรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปการใช้งานของกระเป๋าในแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกันออกไปเพื่อวัตถุประสงค์ในแต่ละรูปแบบการใช้งาน ผู้วิจัยจึงศึกษาและเปรียบเทียบข้อแตกต่างของกระเป๋าในแต่ละประเภทและนำคุณสมบัติที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบกระเป๋าหนังสำหรับผู้ขับขี่จักรยานยนต์เวสป้า

เนื่องจากในปัจจุบันผู้บริโภคยังไม่พึงพอใจกับสินค้าที่มีอยู่ในท้องตลาดซึ่งเปรียบเทียบระหว่างราคาสินค้าและคุณภาพแล้วยังไม่เป็นที่เหมาะสม ราคากเป๋าหนังในท้องตลาดมีทั้งราคาสูงและราคาปานกลางซึ่งคุณภาพของผลิตภัณฑ์ยังไม่สอดคล้องกับราคา

5.2 การศึกษาพฤติกรรมการใช้งานของผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าในจังหวัดพิษณุโลก

ในการออกแบบกระเป๋าสำหรับการเดินทางจึงต้องมีการสอบถามจากผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์เวสป้าถึงความเหมาะสมในการใช้งานและรูปทรงกระเป๋าที่เหมาะสมในการติดตั้งในส่วนต่างๆของรถและความจำเป็นต่างๆในการใช้กระเป๋าหนังของที่จะบรรจุภายในมีอะไรบ้างและสิ่งจำเป็นจะต้องมีในการเดินทางมีอะไรบ้าง ความสะดวกสบายในการขับขี่ในขณะที่มีกระเป๋าหนังเป็นต้น

5.2 สรุป และ อภิปรายผล

จากการศึกษาหัวข้อวิจัยเรื่อง การออกแบบกระเป่าหนังสือสำหรับผู้ขับขีรถจักรยานยนต์ เวสป้า ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สรุปได้ดังนี้

5.2.1 ศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป่าหนังสือ

5.2.2 ศึกษาวิธีการตัดเย็บ และการเลือกวัสดุในการผลิตงาน

5.2.3 ศึกษาการเลือกชนิดของหนังและคุณภาพของหนังที่ใช้

5.2.4 กระบวนการออกแบบได้เป็นไปตามกระบวนการออกแบบ ประกอบไปด้วยแนวความคิดในการออกแบบ หลักในการออกแบบ ส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบ องค์ประกอบการออกแบบรูปร่าง รูปทรง การจัดวางและสี

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ความพร้อมในเรื่องการนำเสนอยังไม่สมบูรณ์และขาดการเตรียมข้อมูลในการนำเสนอ ข้อมูลที่นำเสนอยังไม่ครบถ้วนและชัดเจนเท่าที่ควร

5.3.2 การวางแผนการทำงานต้องมากขึ้นเพื่อไม่ให้เกิดการทำงานล่าช้า ต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและเตรียมความพร้อมต่างๆให้มากขึ้น

5.3.3 การจัดลำดับความสำคัญและการวางแผนที่ดีจะทำให้การศึกษาเป็นไปด้วยดี รวดเร็วและประสบความสำเร็จ

บทสรุปการศึกษาค้นคว้าวิจัยนั้นนอกจากในส่วนของเอกสาร กระบวนการผลิตก็เป็นสิ่งสำคัญเพราะความเป็นไปได้จริง การนำไปใช้จริงของผู้บริโภค ซึ่งผู้วิจัยได้พบปัญหาต่างๆมากมายทำให้เรียนรู้และแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กว้างขึ้น อาศัยพื้นฐานของความเป็นจริง ทั้งการศึกษา การค้นคว้า การวิเคราะห์และการผลิต เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง อันเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ศึกษาวิจัยและบุคคลรุ่นต่อไป

บรรณานุกรม

นวนน้อย บุญวงษ์(2542) .หลักการออกแบบ (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ :จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

(ออนไลน์) Vitme Handcrafted . <https://www.facebook.com/vitmehandcraft/?ref=ts>

IG : Vitme Handcrafted

(ออนไลน์) Tenjin Work. <http://www.tenjinworks.com/>.

(ออนไลน์) facebook. Nerb Handcrafts

https://www.facebook.com/profile.php?id=100005720405643&hc_ref=SEARCH

(ออนไลน์) Saddlebag Leather. <http://www.saddlebackleather.com/bags-briefcases/luggage>

(ออนไลน์) <http://vintageblog.com>

(ออนไลน์) <http://www.craftsmangus.com/>

