

## การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย The Public Relations Media Development of 2D Animation Title Phi Ta Khon Festival, Dan Sai District, Loei Province

อาทิตยา วงศ์ลา<sup>1</sup> วรดา บรรลือทรัพย์<sup>1</sup> ปฐมาวดี คำทอง<sup>2</sup> ไหมคำ ต้นติปทุม<sup>2</sup>

E-mail: hi063018@gmail.com, worada096@gmail.com, Patamawadee\_kt@hotmail.com, maikam\_yam@msn.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็น เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานผีตาโขน จำนวน 2 คน และนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในจังหวัดเลยจำนวน 382 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน และแบบสอบถามความพึงพอใจ เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน ได้แก่ Adobe Animate CC Adobe Photoshop CC Sony Vegas Pro 16 Adobe Premiere Pro วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน ความยาว 5.55 นาที มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การละเล่นประเพณีตาโขนที่สืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ เพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่และอนุรักษ์สืบสานประเพณี และมรดกทางวัฒนธรรมสืบไป 2. ผู้ใช้มีความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.35$ , S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อันดับแรก พบว่า ด้านการนำไปใช้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.43$ , S.D. = 0.62) รองลงมา คือ ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.35$ , S.D. = 0.62) และด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.66)

**คำสำคัญ:** สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีผีตาโขน

### Abstract

The objectives of this research were 1) Public Relations Media Development of 2D Animation Title Phi Ta Khon Festival 2) to determine the satisfaction of user with the Public Relations Media of 2D Animation. The sample consisted of 2 staff at Phi Ta Khon Museum and 382 tourist in loei province. The instruments included: Public Relations Media Development of 2D Animation Title Phi Ta Khon Festival and satisfaction questionnaire. Tools used to develop animation media include Adobe Animate CC, Adobe Photoshop CC, Sony Vegas Pro 16, Adobe Premiere Pro. The data were analyzed using such arithmetic mean ( $\bar{X}$ ) and standard deviation (S.D.). The research found that: 1. Public Relations Media Development of 2D Animation Title Phi Ta Khon Festival had the length of 5.55 minutes with its content concerning with history and playing the Phi Ta Khon tradition that has been passed down from ancestors In order to publicize, Disseminate and preserve tradition and cultural heritage. 2. The satisfaction of the user with the Public Relations Media Development of 2D Animation showed that the overall satisfaction was at a high level ( $\bar{x} = 4.35$ , S.D. = 0.63) when considering one of the first items, it was found that the use was at the high level ( $\bar{x} = 4.43$ , S.D. = 0.62), followed by picture and sound at a high level ( $\bar{x} = 4.35$ , S.D. = 0.62) and content and story is at a high level ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.66)

**Keywords:** public relations media, 2D animation, Phi Ta Khon festival

### ความเป็นมาของปัญหา

อุตสาหกรรมท่องเที่ยว เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้หลายประเทศ เนื่องด้วยการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ในหลายประเทศทั่วโลกส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและรายได้ภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวลดลงรวมถึงประเทศไทยด้วย รัฐบาลจึงมีนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวฟื้นฟูเศรษฐกิจภายในประเทศ ให้คนไทยมาเที่ยวในประเทศมากขึ้น โดยมีโครงการ เราเที่ยวด้วยกัน กระตุ้นให้ประชาชนเดินทางไปใช้จ่ายท่องเที่ยวภายในประเทศ ตามเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์แผนฟื้นฟูการท่องเที่ยวเพื่อสร้างงานสร้างรายได้ ภายในประเทศ รวมทั้งสร้างรายได้จากฐานนักท่องเที่ยวต่างชาติ (สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2563) และมีการส่งเสริมการท่องเที่ยววัฒนธรรม เทศกาล ประเพณี โดยมีการประชาสัมพันธ์เชิญชวนผ่านสื่อออนไลน์และออนไลน์ซึ่งได้รับความนิยมในปัจจุบัน การนำเสนอสื่อออนไลน์มีหลายรูปแบบ เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอ และแอนิเมชันเป็นสื่อหนึ่งที่มีความนิยมเนื่องจากใช้ความคิดหรือจินตนาการสร้างตัวละครจากลายเส้นรูปทรงต่างๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหว (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552) มีเสียง

<sup>1</sup> นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ข้อความประกอบเสมือนมีชีวิตขึ้นมา ทำให้เกิดความน่าสนใจ ง่ายต่อการจดจำในการถ่ายทอดเรื่องราว สามารถรับชมได้ทุกวัย และสามารถถ่ายทอดผ่านโซเชียลมีเดียได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งรัฐบาลกำหนดมาตรฐาน SHA ความปลอดภัยด้านสุขอนามัยผนวกกับมาตรฐานด้านบริการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยววิถีชีวิตใหม่ สร้างความมั่นใจให้กับนักท่องเที่ยวในการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 เพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็นประเพณีท้องถิ่นที่มีมายาวนาน ชาวบ้านเรียกว่า งานบุญหลวง หรือ งานบุญใหญ่ ที่รวมเอา บุญพระเวส หรือ บุญพระเวสสันดร ซึ่งนิยมนำกันในเดือน 4 และ งานบุญบั้งไฟ ที่นิยมนำกันในเดือน 6 มารวมเข้าไว้ด้วยกัน การละเล่นผีตาโขนเป็นส่วนหนึ่งของงานบุญหลวง จัดขึ้นช่วงเดือน 7 หรือเดือน 8 การละเล่นผีตาโขนตามความเชื่อเกิดจากพระเวสสันดรและพระนางมัทรีเดินทางออกจากป่ากลับเมือง บรรดาผีป่าทั้งหลายต่างอาลัยต่อการเดินทางจากไปของทั้งคู่จึงพากันแฝงตัวกับชาวบ้านเพื่อทำการสังเอดีจ จึงมีคำเรียกว่า ผีตามคน ที่เพี้ยนมาเป็นผีตาโขน เครื่องแต่งกายของผีตาโขน ประกอบด้วย ส่วนหัวเรียกว่าหน้ากาก ทำจากหวดหนึ่งข้างเหนียว เสื้อผ้าเป็นชุดที่ทำจากเศษผ้าเย็บติดกัน และมีหมากกะหล่ง หรือกระดิ่ง (คล้ายที่แขวนคอโค) แขวนไว้ที่เอวเพื่อให้เกิดเสียงดังเวลาเดิน และมีตาทำจากไม้เนื้ออ่อน ผีตาโขนจะมี 2 ชนิด คือ ผีตาโขนใหญ่และผีตาโขนเล็ก การละเล่นผีตาโขนมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อภูตผีวิญญาณ โดยเฉพาะผีบรรพบุรุษ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวอำเภอด่านซ้ายเชื่อถือ (กุลภพ โปธิ์กิ่ง, 2554) ผู้จัดทำได้ลงพื้นที่สำรวจสอบถามเจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย พบว่า งานประเพณีผีตาโขนจัดขึ้นทุกปีและมีนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างจังหวัดมาท่องเที่ยว รูปแบบการประชาสัมพันธ์ส่วนใหญ่ผ่านป้ายไวเนลโปสเตอร์ออนไลน์ผ่านโซเชียลมีเดีย มีคำบรรยายและรูปภาพประกอบทำให้การประชาสัมพันธ์ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

ดังนั้นผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญของปัญหาจึงได้พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในลักษณะการจำลองสถานการณ์นำเสนอรูปแบบมัลติมีเดีย มีทั้งภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ และเสียงประกอบ ในการเผยแพร่ประวัติความเป็นมา การละเล่นผีตาโขน ผ่านช่องทางยูทูป (Youtube) ซึ่งเป็นการประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวเห็นภาพชัดเจนทำให้นักท่องเที่ยวอยากมาเที่ยวประเพณีผีตาโขนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์สืบสานประเพณี และมรดกทางวัฒนธรรมสืบไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

#### วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย  
การวิจัยประยุกต์ (Applied research)
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
  - 2.1 กลุ่มประชากร คือ
    - 2.1.1 เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จำนวน 2 คน
    - 2.1.2 นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในจังหวัดเลย ไม่ทราบจำนวนประชากร
  - 2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ
    - 2.2.1 เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จำนวน 2 คน
    - 2.2.2 นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในจังหวัดเลยจำนวน 382 คน โดยใช้สูตรของ W.G.cochran รวม 384 คน กรณี

ไม่ทราบจำนวนประชากร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
  - 3.1 สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
  - 3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย

จังหวัดเลย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
  - 4.1 จากการลงพื้นที่ศึกษาปัญหา รวบรวมข้อมูล พบว่า ส่วนใหญ่การประชาสัมพันธ์ประเพณีผีตาโขนผ่านป้ายไวเนลโปสเตอร์ออนไลน์ผ่านโซเชียลมีเดีย มีคำบรรยายและรูปภาพประกอบทำให้รูปแบบการประชาสัมพันธ์ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร
  - 4.2 ทำการวิเคราะห์และออกแบบโดยใช้แผนผังการพัฒนา

4.3 ออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร ตามลำดับขั้นตอนการทำงาน โดยเขียน Story Board ฉากแต่ละฉาก ได้ทั้งหมด 18 ฉาก ซึ่งมีความยาว 5.55 นาที และตัวละคร ได้แก่ ยาย และน้ำใส

4.4 สร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

4.5 พัฒนาโครงงาน สร้างภาพเคลื่อนไหวและใส่เสียงให้สมบูรณ์

4.6 ทดลองใช้และปรับปรุงแอนิเมชัน โดยปรับปรุงฉาก ตัวละครและเสียงตัวละครให้ดูน่าฟังยิ่งขึ้น และมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

4.7 ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย จำนวน 3 ด้าน ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพและเสียง ด้านการนำไปใช้ ซึ่งลักษณะของแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ใช้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามรูปแบบของ Likert Scale แบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 104 – 105)

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย โดยใช้ระดับคะแนนของระดับความพึงพอใจของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามรูปแบบของ Likert Scale แบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ คือ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 104 – 105)

ระดับความพึงพอใจ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับความพึงพอใจ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับความพึงพอใจ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับความพึงพอใจ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับความพึงพอใจ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

5.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละคน

$\sum X^2$  แทน ผลรวมคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง

$(\sum X)^2$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N แทน จำนวนผู้ใช้ในกลุ่มเป้าหมาย

นำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

**ผลการวิจัย**

1. ผลการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มีฉากทั้งหมดจำนวน 18 ฉาก ความยาว 5.55 นาที เนื้อหาแสดงถึงประวัติความเป็นมา การละเล่นผีตาโขน ผลที่ได้แสดงในภาพที่ 1



2. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน โดยประเมินผลความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพและเสียง ด้านการนำไปใช้ ซึ่งแสดงผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 1 – 3 ดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินความพึงพอใจ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ลำดับการนำเสนอเนื้อหามีความเหมาะสม	4.44	0.67	มาก
2. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อเรื่อง	4.24	0.60	มาก
3. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.23	0.68	มาก
4. เวลาที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม	4.17	0.69	มาก
รวม	4.27	0.66	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.27$ , S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อันดับแรก พบว่า ลำดับการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.67) รองลงมา คือ ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.24$ , S.D. = 0.60) เนื้อหาที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.23$ , S.D. = 0.68) และเวลาที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.69)

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินความพึงพอใจ ด้านภาพและเสียง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ตัวละครและฉากมีความสวยงาม	4.39	0.57	มาก
2. ตัวละครและฉากดึงดูดความน่าสนใจ	4.34	0.69	มาก
3. การใช้ภาษาการตูนมีความเหมาะสม	4.25	0.65	มาก
4. เสียงบรรยายมีความชัดเจนเหมาะสม	4.25	0.64	มาก
5. ความสอดคล้องภาพกับการดำเนินเรื่อง	4.50	0.57	มากที่สุด
รวม	4.35	0.62	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.35, S.D. = 0.62$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อันดับแรก พบว่า ความสอดคล้องภาพกับการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.57$ ) รองลงมา คือ ตัวละครและฉากมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.39, S.D. = 0.57$ ) ตัวละครและฉากดึงดูดความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.34, S.D. = 0.69$ ) การใช้ภาษาการ์ตูนมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.65$ ) และเสียงบรรยายมีความชัดเจนเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.64$ )

### ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจ ด้านการนำไปใช้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ผู้ชมได้รู้ประวัติความเป็นมาประเพณีผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์	4.38	0.66	มาก
2. ผู้ชมได้รู้การละเล่นผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์	4.50	0.67	มากที่สุด
3. ผู้ชมดูสื่อประชาสัมพันธ์แล้วอยากมาเที่ยวประเพณีผีตาโขน	4.42	0.54	มาก
รวม	4.43	0.62	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.62$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อันดับแรก พบว่า ผู้ชมได้รู้การละเล่นผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.67$ ) รองลงมา คือ ผู้ชมดูสื่อประชาสัมพันธ์แล้วอยากมาเที่ยวประเพณีผีตาโขน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.42, S.D. = 0.54$ ) และผู้ชมได้รู้ประวัติความเป็นมาประเพณีผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.66$ )

### ตารางที่ 4 ความพึงพอใจภาพรวมสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.27	0.66	มาก
2. ด้านภาพและเสียง	4.35	0.62	มาก
3. ด้านการนำไปใช้	4.43	0.62	มาก
รวม	4.35	0.63	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.35, S.D. = 0.63$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อันดับแรก พบว่า ด้านการนำไปใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.62$ ) รองลงมา คือ ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.35, S.D. = 0.62$ ) และด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยและ S.D. เป็น ( $\bar{X} = 4.27, S.D. = 0.66$ )

### อภิปรายผล

ผลการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย บรรลุวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ร่วมกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ตกแต่งภาพสร้างฉากดำเนินเรื่อง ใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 16 ใช้สำหรับบันทึกเสียง และใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ตัดต่อเสียง มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การละเล่นประเพณีผีตาโขนที่สืบทอดต่อกันมาจากรบรรพบุรุษ ความยาว 5.55 นาที ผ่านช่องทางยูทูบ (Youtube) ([https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR3Fi7RkH9EsVnNTrXrbqlhuoN2QUERc8fDuLL\\_d4ui2kqvxCX3Ri0kbl&v=LvqVDFtrpgQ&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR3Fi7RkH9EsVnNTrXrbqlhuoN2QUERc8fDuLL_d4ui2kqvxCX3Ri0kbl&v=LvqVDFtrpgQ&feature=youtu.be)) ซึ่งสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่เป็นนักท่องเที่ยวสนใจมาเที่ยวประเพณีผีตาโขนมากขึ้น รวมทั้งเป็นการอนุรักษ์สืบสานประเพณี และมรดกทางวัฒนธรรมสืบไป ซึ่งสอดคล้องกับ พรณลัท เรื่องสมวงศ์ (2558) ได้ทำโครงการการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคม

สังคมและวัฒนธรรมอาเซียน เพื่อเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรับรู้ให้กับเยาวชนไทย

2. ภาพรวมความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ผลดังนี้

2.1 ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจในความสอดคล้องภาพกับการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อเรื่อง และเวลาที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม เป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทินกร ลุนโน และ พจนศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนนท์ (2560) ได้การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง น้ำใจ พบว่า เนื้อหาในการสร้างแอนิเมชันมีความต่อเนื่องกัน เนื้อหาเหมาะสม ทำให้เนื้อหาน่าสนใจ

2.2 ด้านภาพและเสียง พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจในความสอดคล้องภาพกับการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมาก รองลงมา ตัวละครและฉากมีความสวยงาม และเสียงบรรยายมีความชัดเจนเหมาะสมเป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ณัฐทิกา เกิดทรัพย์และคณะ (2562) ได้พัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ยุงลายตัวร้าย พบว่า การออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในระดับดีมาก

2.3 ด้านการนำไปใช้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม ผู้ชมได้รู้การละเล่นผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ผู้ชมดูสื่อประชาสัมพันธ์แล้วอยากมาเที่ยวประเพณีผีตาโขน และได้รู้ประวัติความเป็นมาประเพณีผีตาโขนจากการดูสื่อประชาสัมพันธ์เป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ดวงพร ไม้ประเสริฐ และ อลงกรณ์ ม่วงไหม (2563) ได้พัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคกล้ามเนื้อหัวใจตายเฉียบพลัน พบว่า ผู้ชมได้รับความรู้และประโยชน์เรื่องโรคกล้ามเนื้อหัวใจตายเฉียบพลันจากการดูแอนิเมชัน

### สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ที่พัฒนาความยาว 5.55 นาที มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การละเล่นประเพณีผีตาโขนที่สืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ เพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่และอนุรักษ์สืบสานประเพณี ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสืบไป

2. ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย พบว่า ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อแชร์สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน จากช่องทางยูทูป (Youtube) สู่โซเชียลมีเดีย และเพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้ผู้สนใจมาเที่ยวประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้ายมากขึ้น อีกทั้งเผยแพร่อนุรักษ์สืบสานประเพณีด้วย

2. นักท่องเที่ยวต้องเตรียมสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีผีตาโขน ผ่านช่องทางบนยูทูป (Youtube) ได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรเน้นการเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชันให้สมจริงมากยิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

กุลภพ โพธิ์กิ่ง. (2554) ผลกระทบจากการส่งเสริมการท่องเที่ยวงานประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโขนที่มีต่อวิถีชุมชน ในเขตเทศบาลตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง บธ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

ชูศรี วงศ์รัตน์. (2549). เทคนิคการเขียนเค้าโครงการวิจัย: แนวทางสู่ความสำเร็จ. กรุงเทพฯ: บริษัทไทม์เนรมิตกิจ อินเตอร์โพรเกรสซิฟจำกัด.

ณัฐทิกา เกิดทรัพย์ และคณะ. (2562). แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ยุงลายตัวร้าย. (1-2 เมษายน, 2562). การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านศิลปะศาสตร์ ครั้งที่ 4 “ศาสตร์บูรณาการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน”. สงขลา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. หน้า 577-584.

- ดวงพร ไม้ประเสริฐ และ อลงกรณ์ ม่วงไหม. (2563). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคกล้ามเนื้อหัวใจตายเฉียบพลัน. (1 มกราคม – มิถุนายน, 2563). วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. 6(1), 99-109.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ: ไทย
- ทินกร ลุนโน และ พจนศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2560). การพัฒนากำตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง น้ำใจ. (2-3 มีนาคม, 2560). การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. หน้า 1-7.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรนลัท เรื่องสมวงศ์. (2558). โครงการ การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. (กรกฎาคม - ธันวาคม, 2558). วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 17(1), 99-108.
- สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2563). ผลกระทบเชื้อไวรัส COVID-19 ต่อวิกฤตการท่องเที่ยวของประเทศไทย (Impact of COVID-19 on Tourism Sector in Thailand). <[https://www.senate.go.th/document/Ext24365/24365130\\_0002.PDF](https://www.senate.go.th/document/Ext24365/24365130_0002.PDF)> (สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2563).