

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย Development of 2D Cartoon Animation for BoonBoekBan Tradition at Huai Som, Phu Kradueng, Loei

ฐาปณี คำนนท์¹ ธัญญารัตน์ สอนสุภาพ¹ ปฐมาวดี คำทอง² ภัทรณัฐสุดา จารุจิรพันธ์²
E-mail: thapanee.kamnom@gmail.com, thanyaratg32@gmail.com,
patamawadee.kha@lru.ac.th, phatnutsoda.jar@lru.ac.th

บทคัดย่อ

ประเพณีบุญเบิกบ้าน เป็นประเพณีของชาวบ้าน ตำบลห้วยส้ม จัดขึ้นทุกวันข้างขึ้น เดือน 6 ของทุกปี เพื่อสร้างความเป็นสิริมงคลให้กับชุมชน และทางชุมชนอยากอนุรักษ์ สืบสานประเพณีเหล่านี้ โดยการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันให้เข้าใจง่าย สามารถถ่ายทอดความรู้เหล่านี้ไปยังผู้ที่สนใจได้เข้ามาเรียนรู้ การจัดทำวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย และ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ของผู้ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในทำวิจัยคือ บุคคลทั่วไปในจังหวัดเลย จำนวน 384 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีไทย สื่อประชาสัมพันธ์

Abstract

Boon Berek Ban tradition is a tradition of Huai Som Sub-District. It is held every day of the moon of the 6th month to create prosperity for the community. The community wants to conserve carry on these traditions by conveying the story through 2D animated cartoons for publication. The media can transfer these knowledge to those who are interested in learning tradition. The purposes of this research were 1) to develop a 2D cartoon animation entitled for Boonboekban tradition at Huaisom, Phukradueng, Loei. 2) to study satisfaction of the target group on 2D cartoon animation entitled for Boonboekban tradition at Huaisom, Phukradueng, Loei. The samples used in the research were the users in Loei Province consisted of 384. The research tools used were the 2D cartoon animation user satisfaction survey on BoonBerekBan Tradition, Huai Som, Phu Kradueng, Loei Province. The statistics used were mean, percentage and standard deviation. The results of a study on the development of 2D cartoon animation titled Boon Berek Ban Tradition, Huai Som Sub-district, Phu Kradueng District, found that the overall satisfaction of the users was at a high level.

Keywords: 2D cartoon animation, Thai tradition and culture, Public relations media

ความเป็นมาของปัญหา

ชุมชนบ้านผาซ้อ ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย เป็นชุมชนที่มีวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม มีวิถีชีวิต ประเพณี ที่สืบทอดจากบรรพบุรุษตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ประเพณีบุญเบิกบ้าน เป็นประเพณีของชาวบ้าน ตำบลห้วยส้ม พร้อมใจกันทั้ง 10 ชุมชนร่วมใจกันจัดขึ้นทุกวันข้างขึ้น เดือน 6 ของทุกปี เพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้ายและสร้างความเป็นสิริมงคลให้กับตนเองและครอบครัว จากการสัมภาษณ์ผู้ใหญ่บ้านชุมชนบ้านผาซ้อ พบว่า ประเพณีบุญเบิกบ้านเป็นประเพณีบอกเล่าสืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น ไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ทางผู้ใหญ่บ้านจึงอยากอนุรักษ์สืบสานประเพณีเหล่านี้ในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันให้เข้าใจง่ายเพื่อถ่ายทอดความรู้เหล่านี้ไปยังเยาวชนรุ่นหลังหรือผู้ที่สนใจได้เข้ามาเรียนรู้

¹ นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่มีบทบาทมากมายและมีความหลากหลายในการประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ สามารถสร้างความเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน นำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน โฆษณา ประชาสัมพันธ์ เป็นต้น มีช่องทางการในการสื่อสารที่ง่ายและสะดวก จะเห็นได้ว่าปัจจุบันช่องทางบนสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการเผยแพร่ที่ง่ายและสะดวก อาทิเช่น เว็บไซต์ ยูทูบ เฟซบุ๊ก และ โซเชียลมีเดียอื่น ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

ดังนั้น ผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหาจึงได้พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย ขึ้นมาในลักษณะการจำลองสถานการณ์โดยนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบด้วย รูปภาพ สี เสียง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อถ่ายทอดและเผยแพร่เรื่องราวประเพณีบุญเบิกบ้าน ประวัติความเป็นมา ความเชื่อที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษทุกปี ให้เป็นรูปธรรมให้ผู้สนใจได้เข้าใจในเรื่องราวและเห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมประเพณีบุญเบิกบ้านให้คงคู่กับชาวจังหวัดเลยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและเผยแพร่สื่อการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการจัดการทำวิจัยครั้งนี้ เรื่องพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย เป็นการวิจัยและพัฒนา มีการกำหนดวิธีการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรได้แก่ บุคคลทั่วไปในจังหวัดเลย กลุ่มตัวอย่างคือ บุคคลทั่วไปในจังหวัดเลย จำนวน 384 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ด้านเนื้อหา ด้านภาพ ด้านเสียงและด้านการนำไปใช้

3. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาระบบ

มีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้ หลังจากศึกษาปัญหาข้อมูลจากเจ้าหน้าที่และตัวแทนชุมชน ผู้วิจัยได้รวบรวม ข้อมูลเบื้องต้นสามารถแบ่งเนื้อหาของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน (Animation) 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

3.1 การออกแบบและพัฒนา จากการออกแบบสามารถเขียนแผนผังพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน(Animation) 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน

3.2 การวิเคราะห์และออกแบบ (System Analysis) ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร สตอรี่บอร์ด (Story board)

3.3 การออกแบบ (Design) ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างตัวละคร โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหา

3.4 การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน (Implementation) ผู้วิจัยได้พัฒนาเนื้อเรื่อง ประวัติความเป็นมา ความเชื่อเกี่ยวกับประเพณี ประกอบด้วย การวาดตัวละครและฉาก การสร้างแอนิเมชัน (Animation) และเรนเดอร์ (Render) งานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และการนำส่วนประกอบทั้งหมดมาทำการตัดต่อ

3.5 การบำรุงรักษา (Maintenance) เป็นขั้นตอนของการทดสอบโปรแกรม ได้รับข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษา มีการแก้ไขและปรับปรุงงานจากผู้เชี่ยวชาญ และมีการเก็บรายละเอียดของงานทั้งหมด และนำสื่อประชาสัมพันธ์ไปใช้งานจริง

4. การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บข้อมูลทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำแบบสอบถามทั้ง 384 ชุด สอบถามกับผู้ใช้ทั่วไปต่อความพึงพอใจของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน สำหรับตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้างควมพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ กำหนดหัวข้อที่ต้องการสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อการทุนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใน 5 ระดับ โดยมีหัวข้อ คือ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ความพึงพอใจด้านความสวยงาม ความพึงพอใจด้านเสียง และความพึงพอใจด้านการนำไปใช้

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง ความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้อง

4.5 นำการทุนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน สำหรับตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย ให้กลุ่มตัวอย่างรับชม โดยใช้เวลาประมาณ 20 นาที และนำแบบประเมินความพึงพอใจให้กลุ่มตัวอย่างทำการประเมินความพึงพอใจและนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อวิเคราะห์สถิติ โดยหาค่าร้อยละเพื่อการศึกษาข้อมูลทั่วไป หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของการพัฒนาการทุนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้สถิติ ดังนี้

- การหาค่าเฉลี่ยของคะแนน คำนวณได้จากสูตร $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$,

โดย \bar{X} = ค่าเฉลี่ยของคะแนน, $\sum X$ = คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่าง, N = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณได้จากสูตร $s = \sqrt{\frac{1}{N-1} \sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}$

โดย S = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต้องการหา, N = จำนวนของข้อมูลทั้งหมด, X_i = ข้อมูลแต่ละค่าตัวในเซต, \bar{X} = ค่าเฉลี่ยของข้อมูลทั้งหมด

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ความพึงพอใจเพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าคะแนน	5
พึงพอใจมาก	ให้ค่าคะแนน	4
พึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าคะแนน	3
พึงพอใจน้อย	ให้ค่าคะแนน	2
พึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าคะแนน	1

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมทั้งรายด้านและรายข้อและนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมินดังนี้ (ชานินทร์ ศิลปจารุ, 2555)

ค่าเฉลี่ย	4.50 - 5.00	หมายถึงพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 - 4.49	หมายถึงพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 - 3.49	หมายถึงพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 - 2.49	หมายถึงพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	0.50 - 1.49	หมายถึงพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการทุนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัย ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์การทุนแอนิเมชัน 2 มิติ และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพและเสียง และการนำไปใช้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ แบ่งออกเป็น 33 ตอน เป็นไฟล์นามสกุล .mp3



ภาพที่ 1 ชื่อเรื่อง

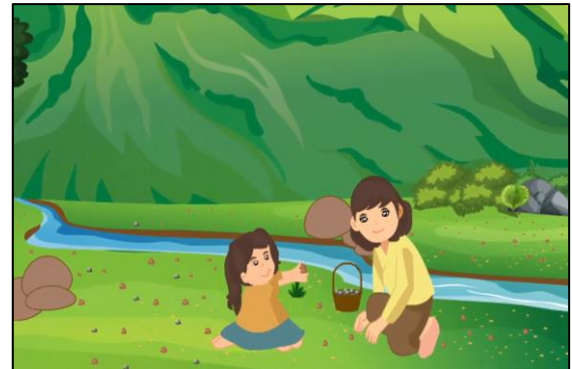


ภาพที่ 2 หมู่บ้านผาฆ้อง

ภาพที่ 1 ได้นำเสนอเนื้อหาของชื่อเรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีบุญเบิกบ้าน
ภาพที่ 2 ได้นำเสนอเกี่ยวกับหมู่บ้านผาฆ้อง ตำบลห้วยส้ม อำเภอกู่กระดิง จังหวัดเลย



ภาพที่ 3 เก็บหินกรวด



ภาพที่ 4 หาหินกรวด

ภาพที่ 3 และ ภาพที่ 4 ได้นำเสนอตัวละครแม่และน้องนึ่งกำลังเก็บและหาหินกรวด เพื่อจะนำไปทำไปเข้าสู่พิธีกรรมตาม
ความเชื่อ ที่เรียกว่า พิธีเสาทักบ้าน ซึ่งเป็นหนึ่งในพิธีบุญเบิกบ้าน



ภาพที่ 5 เช้าวันที่หนึ่ง

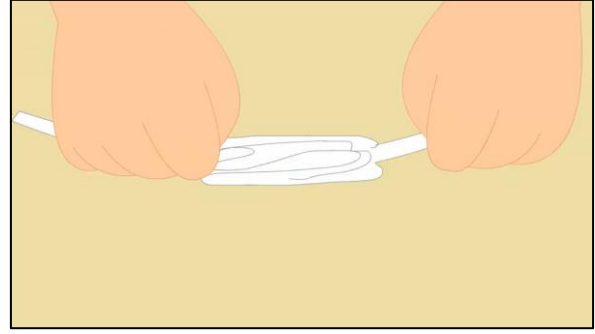


ภาพที่ 6 ทำพิธีเสาทักบ้าน

ภาพที่ 5 และภาพที่ 6 ได้นำเสนอภาพวันแรกของประเพณีบุญเบิกบ้าน ซึ่งได้มีการทำพิธีเสาทักบ้าน โดยผู้นำชุมชนและ
ชาวบ้านจะได้ร่วมพิธีกรรมและรับสายสิญจน์ไปยังบ้านของตนเอง



ภาพที่ 7 คุณแม่น้องน้อมโยงสายสิญจน์เข้าบ้าน



ภาพที่ 8 พิธีกรรมมัดสายสิญจน์

ภาพที่ 7 และ 8 ได้นำเสนอคุณแม่และน้องน้อมกำลังมัดและโยงสายสิญจน์เข้าบ้าน เพื่อความเป็นสิริมงคล



ภาพที่ 9 เช้าวันที่สอง



ภาพที่ 10 ห่อข้าวต้ม

ภาพที่ 9 และ 10 ได้นำเสนอภาพวันที่สองของประเพณีบุญเบิกบ้าน ชาวบ้านได้ช่วยกันห่อข้าวต้ม เพื่อนำไปทำบุญ



ภาพที่ 11 เช้าวันที่สาม



ภาพที่ 12 ชาวบ้านตักบาตร

ภาพที่ 11 และ 12 ได้นำเสนอภาพวันที่สามของประเพณีบุญเบิกบ้าน ชาวบ้านได้ทำบุญตักบาตร เลี้ยงพระและถวายจิ้งหรีด (จิ้งหรีด หมายถึง ข้าว, อาหาร, ของขบเคี้ยว เป็นคำโบราณที่ใช้กับพระสงฆ์)

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่อง เรื่องประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดเลย

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจภาพรวมของการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ด้านเนื้อหา ด้านความสวยงาม ด้านเสียง ด้านการนำไปใช้

หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการเล่าเรื่องมีความเข้าใจง่าย	4.38	0.73	มาก
2. เนื้อหาที่มีความถูกต้อง	3.82	0.82	มาก
3. เนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.14	0.87	มาก
4. เนื้อหาที่มีความกะทัดรัด เข้าใจง่าย	4.11	0.84	มาก
5. Animation 2D มีภาพลักษณ์โดยรวมที่ดี	4.08	0.83	มาก
6. ระยะเวลาเนื้อหามีเพียงพอกับความเหมาะสม	4.07	0.82	มาก
เฉลี่ยรวม	4.10	0.82	มาก
ด้านความสวยงาม			
1. ความสวยงามของตัวการ์ตูน Animation 2D	4.50	0.67	มาก
2. สีเส้นของ Animation 2D มีความเหมาะสม	3.83	0.83	มาก
3. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.26	0.78	มาก
4. ความเหมาะสมในการใช้สีตัวอักษรและรูปภาพ	4.16	0.87	มาก
5. มีการจัดตำแหน่ง ออกแบบไม่ซับซ้อนและมีความสวยงาม	4.06	0.79	มาก
6. ขนาดความสมดุลของการจัดวางรูปภาพกับหน้าจอ	4.13	0.81	มาก
เฉลี่ยรวม	4.15	0.79	มาก
ด้านเสียง			
1. ระดับความดังของเสียงบรรยายเหมาะสม	4.41	0.73	มาก
2. ความชัดของเสียง	3.97	0.76	มาก
3. ความเหมาะสมของเพลงประกอบ Animation 2D	4.37	0.75	มาก
เฉลี่ยรวม	4.25	0.75	มาก
ด้านการนำไปใช้			
1. ผู้ชมมีความสนระหว่างชมการ์ตูน	4.41	0.71	มาก
2. ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูน	3.94	0.81	มาก
3. ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการ์ตูนเรื่องนี้	4.37	0.71	มาก
เฉลี่ยรวม	4.24	0.74	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าภาพรวมด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.82) อยู่ในระดับมาก พิจารณาจากความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ความเหมาะสมในการจัดลำดับการเล่าเรื่องมีความเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.73) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เนื้อหาที่มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.87) อยู่ในระดับมาก เนื้อหาที่มีความกะทัดรัด เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.84) อยู่ในระดับมาก Animation 2D มีภาพลักษณ์โดยรวมที่ดี ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.83) อยู่ในระดับมาก ด้านระยะเวลาเนื้อหามีเพียงพอกับความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.82) อยู่ในระดับมาก เนื้อหาที่มีความถูกต้อง ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.82) อยู่ในระดับมาก ภาพรวมด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.79) อยู่ในระดับมาก พิจารณาจากความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ความสวยงามของตัวการ์ตูน Animation 2D ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) อยู่ในระดับมาก รองลงมา ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.78) อยู่ในระดับมาก ความเหมาะสมในการใช้สีตัวอักษรและรูปภาพ ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.87) อยู่ในระดับมาก ขนาดความสมดุลของการจัดวางรูปภาพกับหน้าจอ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.81) อยู่ในระดับมาก มีการจัดตำแหน่ง ออกแบบไม่ซับซ้อนและมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.79) อยู่ในระดับมาก สีเส้นของ Animation 2D มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.83) อยู่ในระดับมาก ด้านภาพรวมด้านเสียง ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.75) อยู่ในระดับมาก พิจารณาจากความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ระดับความดังของเสียงบรรยายเหมาะสม ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.73) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ความเหมาะสมของเพลง

ประกอบ Animation 2D ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.75) อยู่ในระดับมาก ความชัดของเสียง ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.76) อยู่ในระดับมาก ภาพรวมด้านการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.74) อยู่ในระดับมาก พิจารณาจากความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ผู้ชมมีความสนระหว่าง ชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.71) อยู่ในระดับมาก รองลงมา ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการ์ตูนเรื่องนี้ ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.71) อยู่ใน ระดับมาก และ ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูน ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.81) อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจผู้ใช้งานภาพรวม

ผลการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา	4.10	0.82	มาก
2. ด้านความสวยงาม	4.15	0.79	มาก
3. ด้านเสียง	4.25	0.75	มาก
4. ด้านการนำไปใช้	4.24	0.74	มาก
รวม	4.18	0.78	มาก

จากตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญ เบิกบ้าน จำนวน 384 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจภาพรวม ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.78) อยู่ในระดับมาก พิจารณา ความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ด้านเสียง ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.75) อยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.74) อยู่ในระดับมาก ด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.76) อยู่ในระดับมาก และ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.82) อยู่ในระดับ มาก ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอกุระติง จังหวัดเลย ได้ใช้หลักการสร้าง การ์ตูนแบบ Computer Animation สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท 2 มิติ ที่เหมาะสม มาพัฒนาการ์ตูนเรื่องนี้ ทำการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชันให้คล้ายกับการเคลื่อนไหวของตัวละครปกติการใส่สีให้มีความสวยงามทั้งฉากและตัวการ์ตูนรวม ไปถึงการใส่เสียงให้เหมาะสมกับฉากแต่ละฉาก ส่วนของการดำเนินเรื่องมีการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนลำดับเรื่องเหตุการณ์ก่อนหลัง ฉากมีความเสมือนจริง และการใส่เสียงพากย์และบรรยายที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่อง มีการปรับมุกตลกและการเคลื่อนไหวของตัว การ์ตูนให้มีความเหมือนจริง ในรูปแบบของการนำเสนอการ์ตูนเพื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนานและได้รรถรสในการ รับชม สามารถอภิปรายผลตามผลวัตถุประสงค์งานวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการอภิปรายตามผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิก บ้าน พบว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอกุระติง จังหวัดเลย เนื้อหาประกอบด้วย ประวัติ ความเป็นมาของประเพณีบุญเบิกบ้าน ที่นำมาพัฒนาเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งสามารถนำมาเผยแพร่ให้เด็กรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ถึงวัฒนธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนกิจ ดอนโคตร และ สุภัทรา ลูกรักษ์ (2562) ผลการวิจัยนี้มีเพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ประเพณีบุญบั้งไฟ” เพื่อออกแบบสื่อแนะนำเรื่องราวของ เทศกาลประเพณีบุญบั้งไฟที่เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ได้ เพื่อเป็นการเชิญชวน ให้ผู้คนหันมา ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และ ตำนานความเชื่ออีสานโบราณ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ดึงดูด เด็กวัยรุ่นยุคใหม่ ให้หัน กลับมาสนใจและอนุรักษ์ประเพณีที่สวยงาม และ เป็นเอกลักษณ์หนึ่งของประเทศไทย จึงมีความ สอดคล้องกับทวิวิจัยของการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน

2. ผลการอภิปรายตามผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน พบว่าภาพรวมทั้ง 4 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.18 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะผู้วิจัยได้ นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนทำให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจได้ง่ายขึ้นและวิธีการนำเสนอสนุกและน่าสนใจ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุมพล จันทรฉลอง และ อมينا ฉายสุวรรณ (2559) ได้ ศึกษา เรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทพ 3 ฤดู กับการลดภาวะโลกร้อน ซึ่งพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สนใจที่มีการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทพ 3 ฤดู กับการลดภาวะโลกร้อน ที่ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่างรวมทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.10 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.64) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เฉลิมวุฒิ สุดโท และ ธวัชชัย สหพงษ์ (2559) การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ฟันน้องออมเงิน ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟันน้องออมเงินมีระดับ ความพึงพอใจรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.64)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอกุระติง จังหวัดเลย บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1. การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน พัฒนาในรูปแบบการนำมาจัดทำขึ้นเป็นวิดีโอเพื่อให้คนได้ศึกษาได้ง่าย และจดจำเรื่องราวได้รวดเร็วกว่าการมานั่งท่องจำในหนังสือ และเป็นการสร้างผลงานจากวัฒนธรรมพื้นบ้านขึ้นมาเป็นรูปธรรมและสามารถบอกต่อเรื่องราวของวัฒนธรรมของชาวบ้านได้ส่งต่อกับลูกหลานและคนรุ่นใหม่ได้ศึกษาและเรียนรู้ 2. การประเมินความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ระดับมาก เมื่อพิจารณาเรียงจากความพึงพอใจสูงสุดพบว่า ด้านเนื้อหา ด้านความสวยงาม ด้านเสียง และด้านการนำไปใช้งาน ตามลำดับ

จากการออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกบ้าน ตำบลห้วยส้ม อำเภอกุระติง จังหวัดเลย มีเนื้อหาเน้นถึงการอธิบายให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของประเพณีและ ความเชื่อที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษทุกปีให้อยู่ในรูปแบบเพื่อให้ผู้สนใจได้เข้าใจเรื่องราว และถ่ายทอดภูมิปัญญาของปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งเป็นการเผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรมของชุมชน จังหวัดเลย ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจภาพรวมของผู้ใช้งานต่อสื่อแอนิเมชันพบว่ามีความอยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อเทียบกับการประชาสัมพันธ์แบบเดิมคือแผ่นพับและโปสเตอร์ที่มีข้อจำกัดสามารถเผยแพร่เฉพาะในพื้นที่อำเภอและการท่องเที่ยวภายในจังหวัดเท่านั้น ทำให้สื่อแอนิเมชันการ์ตูน 2 มิติ ที่นำเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาพัฒนาส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายในทุกสถานที่และเวลา เป็นช่องทางการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดีในยุคปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การชมการ์ตูนแอนิเมชันนักท่องเที่ยวต้องควรมีสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยในที่นี้สามารถรับชมได้ผ่านช่องทางยูทูป (Youtube) เพื่อรับชมสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน ผู้พัฒนาควรปรึกษาและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิต ตลอดจนปรับแก้ไขเนื้อหาให้ทันสมัย เพื่อให้สื่อที่ผลิตออกมามีประสิทธิภาพ

2. ควรพัฒนาการ์ตูนในรูปแบบ 3D Animation เพื่อทำให้มีความสนใจมากยิ่งขึ้นและสมจริงมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันและนำเสนอบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้สนใจได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ควรพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบ 3 มิติ เรื่องอื่นๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

เฉลิมวุฒิ สุทธิ และ ธวัชชัย สหพงษ์ (2559). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หนูเมืองกับหนูนา. วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2(1), 10-19.

ชุตติพงศ์ พันธุ์สมบัติ และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2559). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบนิทานเป็นฐานเรื่องการบริโภคสำหรับเด็กปฐมวัย. วารสาร Information อินฟอร์เมชัน, 23 (1), 32-40.

ชุมพล จันทร์ฉลอง และ อมينا ฉายสุวรรณ. (2559). การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทพ 3 ฤดู กับการลดภาวะโลกร้อน. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 11(2), 193-203.

ชุมพล จันทร์ฉลอง. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการเคลื่อนไหวแบบทวินผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์. หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.

ชนกจิ ดอนโคตร และสุภัทรา ลูกรักษ์. (2562). การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญบั้งไฟ. บทความวิจัยสาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

เบญจวรรณ จุปะมะตังและธวัชชัย สหพงษ์ (2560). การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น . วารสารการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 3 (2).

อมينا ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันทร์ฉลอง. (2559). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟีน้องออมเงิน. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์, 11(2), 193-203.