

SAC-01-022

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ The Development of 2D Animation Media to Preserve the Traditional Weaving Wisdom of the Ban Thamniab Weaving Mill

ภูมิพัฒน์ แก้วพัฒน์¹ และพรศิลป์ บัวงาม²

Poomipat Kaewpat¹ and Pornsin Buangam²

¹นักศึกษาลัทธิบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

²อาจารย์ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

²Lecturer in Bachelor of Business Administration Program in Digital Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhon Si Thammarat
Rajabhat University
อีเมล keen150846@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ (2) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ และ (3) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มสมาชิกและชาวบ้านในพื้นที่ตำบลควนพัง อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการทอผ้าในท้องถิ่น จำนวน 100 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้า 5 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ขั้นตอนการพัฒนาแอนิเมชันประกอบด้วย 6 ขั้นตอนคือ ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล ออกแบบตัวละครและฉาก พัฒนาแอนิเมชัน เพิ่มเสียงและเอฟเฟกต์ ตรวจสอบแก้ไข และเผยแพร่แอนิเมชันผ่านช่องทางออนไลน์ เครื่องมือวิจัยที่ใช้คือแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะด้านความเข้าใจง่ายของเนื้อหา และความน่าสนใจของภาพและเสียง กลุ่มสมาชิกและชาวบ้านที่รับชมได้รับความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทอผ้าและคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้แอนิเมชันในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เห็นว่าเป็นวิธีการที่ทันสมัยและเหมาะสมกับยุคดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้าให้ความเห็นว่าแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และสื่อความหมายได้ดี แอนิเมชันยังสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีแนวโน้มส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมพื้นถิ่นอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : แอนิเมชันสองมิติ การทอผ้า กี่กระตุก การอนุรักษ์ภูมิปัญญา โรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ

Abstract

This research aims to (1) Design and develop a 2D animation to preserve and promote the traditional weaving wisdom of the Ban Thamniab Weaving Mill; (2) Evaluate viewer satisfaction with the 2D animation created to preserve the weaving wisdom of the Ban Thamniab Weaving Mill; and (3) Serve as a learning resource and means of continuing the traditional weaving knowledge of the Ban Thamniab Weaving Mill. The population in this research consisted of 100 members and local residents in Khuan Phang Subdistrict, Ron Phibun District, Nakhon Si Thammarat Province, who are involved in local weaving, along with 5 weaving experts. The sample group was selected using purposive sampling. The development process of the animation consisted of six steps is field data collection, character and scene design, animation development, adding sound and effects, checking and editing, and publishing the animation through online platforms. The research instruments included a 2D animation and structured questionnaires. Data analysis employed quantitative methods using descriptive statistics and qualitative methods through content analysis. The research findings revealed that the 2D animation developed to preserve the traditional weaving wisdom of the Ban Thamniab Weaving Mill received a high level of satisfaction, particularly in terms of the

clarity of the content and the attractiveness of the visuals and sound. The members and local residents who viewed the animation gained significantly more knowledge about the weaving process and the cultural value of local traditions. They also showed a positive attitude toward using animation as a medium to convey cultural heritage, considering it a modern and appropriate approach for the digital era. Weaving experts commented that the animation accurately and comprehensively conveyed the content and communicated effectively. Moreover, the animation successfully captured the attention of younger audiences and showed strong potential in promoting sustainable learning of local culture.

Keywords: 2D Animation, Weaving, Loom, Wisdom Conservation, Ban Thamniab Weaving Mill

บทนำ

โรงทอผ้าบ้านท่าเนียบตั้งอยู่อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นกลุ่มที่ดำเนินกิจกรรมการทอผ้าและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าทอ ซึ่งพัฒนาเป็นผ้าถุง (ผ้าซิ่น) มีสมาชิกในกลุ่มโดยประมาณ 4-5 คน ในยุคปัจจุบันการทอผ้าจะมีแต่ผู้สูงอายุเป็นส่วนใหญ่ที่ยังคงทอผ้าอยู่ ประกอบกับยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคของเทคโนโลยี คนหนุ่มสาวจึงไม่ค่อยนิยมหันมาทอผ้ากัน ทำให้ผ้าถุงหรือผ้าทอซึ่งเป็นเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของท้องถิ่น เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปน้อยลง บางคนแทบจะไม่รู้จักเลย การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมการทอผ้าเอาไว้จึงเป็นเรื่องสำคัญ โรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ เป็นโรงทอผ้าโรงหนึ่งซึ่งยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักมากนักแต่สามารถผลิตผ้าถุงออกมาจำหน่ายได้มากมาย ทั้งนี้ด้วยการปรับตัว การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในด้านการสื่อสาร การเข้าถึงสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ทำให้โรงทอผ้าบ้านท่าเนียบจำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อให้รองรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และเพื่อให้ผ้าถุงที่ผลิตออกมานั้น เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้กว้างขึ้น การทำการตลาดบนโลกออนไลน์จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่โรงทอผ้าบ้านท่าเนียบยังขาดอยู่ในส่วนนี้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งลวดลายของผ้าที่ยังคงมีการอนุรักษ์และจัดทำออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ในลวดลายต่าง ๆ เช่น ลายดอกพิกุล ลายดอกจิก ลายลูกแก้ว ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นลายผ้าที่มีการสืบสานและอนุรักษ์เอาไว้ เพื่อส่งต่อและถ่ายทอดไปยังรุ่นต่อไป

ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและความต้องการของกลุ่มโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่ต้องการจะสืบสานและอนุรักษ์การทอผ้าเอาไว้เพื่อใช้เป็นองค์ความรู้ให้เยาวชนรุ่นหลังได้ศึกษา ได้เรียนรู้เรื่องราวการทอผ้าของกลุ่มโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ซึ่งมีองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติความเป็นมาจุดเริ่มต้นของโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับทอผ้า ขั้นตอนการทอผ้า ผลิตภัณฑ์ผ้าถุงที่มีลวดลายสวยงาม เป็นต้น เพื่อสื่อสาร นำเสนอ เล่าเรื่องไปยังกลุ่มที่สนใจโดยใช้สื่อเทคโนโลยี 2 มิติ ทำหน้าที่นำเสนอและเล่าเรื่องในรูปแบบของการตูนแอนิเมชัน เพิ่มความดึงดูดความน่าสนใจให้กับบุคคลทั่ว ทั้งนักเรียน นักศึกษา ชาวบ้านในชุมชนและชุมชนต่าง ๆ ได้รับรู้เรื่องราว วิธีการทอผ้าของโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยให้เพิ่มความดึงดูดใจของเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลด้านภูมิปัญญาการทอผ้าอย่างสร้างสรรค์และน่าจดจำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ
3. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ชาวบ้านในพื้นที่ตำบลควนพัง อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการทอผ้าในท้องถิ่น จำนวน 100 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้า 5 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 105 คน

เครื่องมือการวิจัย

1. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ

2. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ โดยใช้สถิติการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การประมาณค่า 5 ระดับ Likert Rating Scales ฤทธิกร ไชยงาม, (2562) โดยมีช่วงการแบ่งคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก
- ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี
- ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยมาก

ในการเก็บข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ให้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกไว้ซึ่งเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ชุมชนท้องถิ่น และผู้ที่มีความรู้หรือผู้เชี่ยวชาญที่ทอผ้าของโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ร่วมกันรับชมสื่อแอนิเมชันและประเมินความพึงพอใจสื่อ

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาและเก็บข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมการทอผ้าในชุมชนตำบลควนพั่ง อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้แหล่งข้อมูลหลักจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ช่างทอผ้าท้องถิ่น สังเกตขั้นตอนการทอผ้าจริง และศึกษาจากเอกสาร หนังสือ และเว็บไซต์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. ขั้นตอนการออกแบบและจัดทำแอนิเมชัน 2 มิติ หลังจากที่ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการทอผ้าจากการสัมภาษณ์และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาเพื่อจัดทำแอนิเมชัน 2 มิติ โดยวางแผนการเล่าเรื่องผ่านสตอรี่บอร์ด ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการกำหนดลำดับภาพ การเคลื่อนไหว และบทพูด เพื่อช่วยให้เห็นภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมดก่อนเริ่มพัฒนาแอนิเมชัน
3. ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม เมื่อพัฒนาแอนิเมชันเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ เพื่อนำเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุง แก้ไขแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น
4. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล เมื่อออกแบบแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำสื่อแอนิเมชันให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 105 คน รับชมสื่อ และร่วมกันประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ
5. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากเก็บข้อมูลความพึงพอใจครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างแล้ว จึงมานำมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

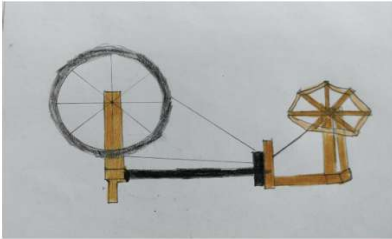
ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ และ (3) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ซึ่งมีผลการวิจัยแยกตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ

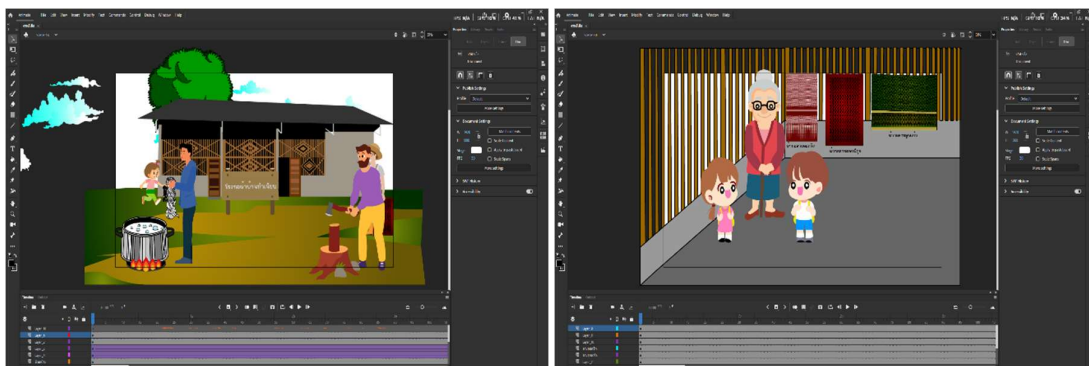
ในการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่และสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าของโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ มาออกแบบและพัฒนาซึ่งมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ

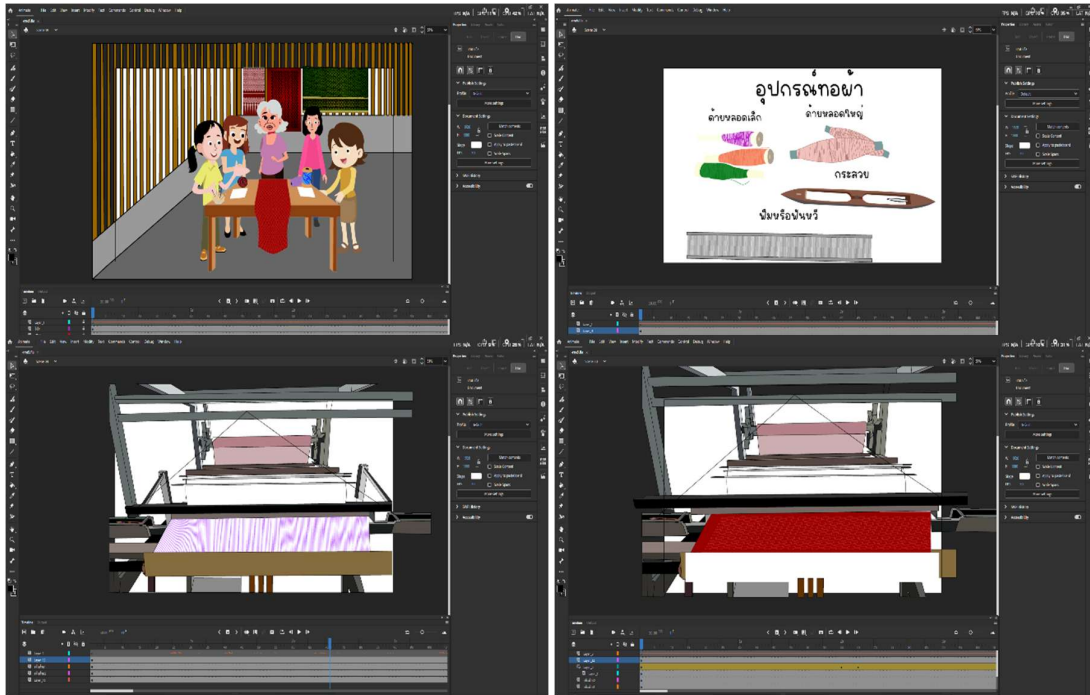
1.1 ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเนื้อหาและโครงเรื่อง โดยจัดทำเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อให้เห็นถึงเค้าโครงของแอนิเมชันที่จะพัฒนา และออกแบบเนื้อหาหรือการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้รับ ผลการออกแบบสตอรี่บอร์ดแสดงดังภาพที่ 1

Storyboard Form เรื่อง : หนูลูก ชั้น : 1-1  ภาพที่ 3-1 แสดงชื่อโครงการ พื้นหลัง : โรงทอผ้า ดันไม้ ก้อนเมฆ ภาพเคลื่อนไหว : ปากและดวงตา ขยับ ก้อนเมฆเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา ข้อความ : คู่มือปฏิบัติการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียน เสียงบรรยาย/บทสนทนา : การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียน เสียงประกอบ/เสียงดนตรี : Safety Net - Riot เวลา : 8 วินาที รายละเอียด : เป็นหน้าแสดงชื่อโครงการ หมายเหตุ : ไม่มี	Storyboard Form เรื่อง : ประกอบที่กระตุก ชั้น : 1-6  ภาพที่ 3-6 ประกอบที่กระตุก พื้นหลัง : โรงทอผ้า ดันไม้ ก้อนเมฆ ภาพเคลื่อนไหว : คนยืนพูดและกระพริบตา ก้อนเมฆเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา ข้อความ : โรงทอผ้าบ้านท่าเนียน เสียงบรรยาย/บทสนทนา : ต่อมามากองชุดสาทรรมได้ส่งผู้เชี่ยวชาญมาสอนการสร้างที่กระตุก โดยจัดทำที่กระตุกจำนวน 13 ที่ เสียงประกอบ/เสียงดนตรี : Safety Net - Riot เวลา : 10 วินาที รายละเอียด : เป็นหน้าท่อนสร้างที่กระตุก หมายเหตุ : ไม่มี
Storyboard Form เรื่อง : แสดงเครื่องเดินด้าย ชั้น : 1-7  ภาพที่ 3-7 แสดงเครื่องเดินด้าย พื้นหลัง : - ภาพเคลื่อนไหว : เครื่องเดินด้ายหมุน ข้อความ : เครื่องเดินด้าย เสียงบรรยาย/บทสนทนา : พร้อมด้วยเครื่องเดินด้าย เสียงประกอบ/เสียงดนตรี : Safety Net - Riot เวลา : 4 วินาที รายละเอียด : เป็นหน้าแสดงเครื่องเดินด้าย หมายเหตุ : ไม่มี	Storyboard Form เรื่อง : เริ่มใช้ที่กระตุก ชั้น : 1-8  ภาพที่ 3-8 เริ่มใช้ที่กระตุก พื้นหลัง : ภายในโรงทอผ้า ไม้ ภาพเคลื่อนไหว : คนสอนยักปากและดวงตา ขยับแขนและขา ข้อความ : - เสียงบรรยาย/บทสนทนา : จากนั้นจึงมีการสอนทอผ้าตั้งแต่วันที่ 14 เมษายน 2525 ถึงวันที่ 14 มิถุนายน 2525 เป็นระยะเวลา 2 เดือน โดยเริ่มจากการสอนทอ 2 ตะกอ เสียงประกอบ/เสียงดนตรี : Safety Net - Riot เวลา : 15 วินาที รายละเอียด : แสดงการสอนทอ 2ตะกอ หมายเหตุ : ไม่มี

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

1.2 ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนหลังจากที่ได้ออกแบบสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว มากำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร ภาพ และเสียง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แสดงดังภาพที่ 2

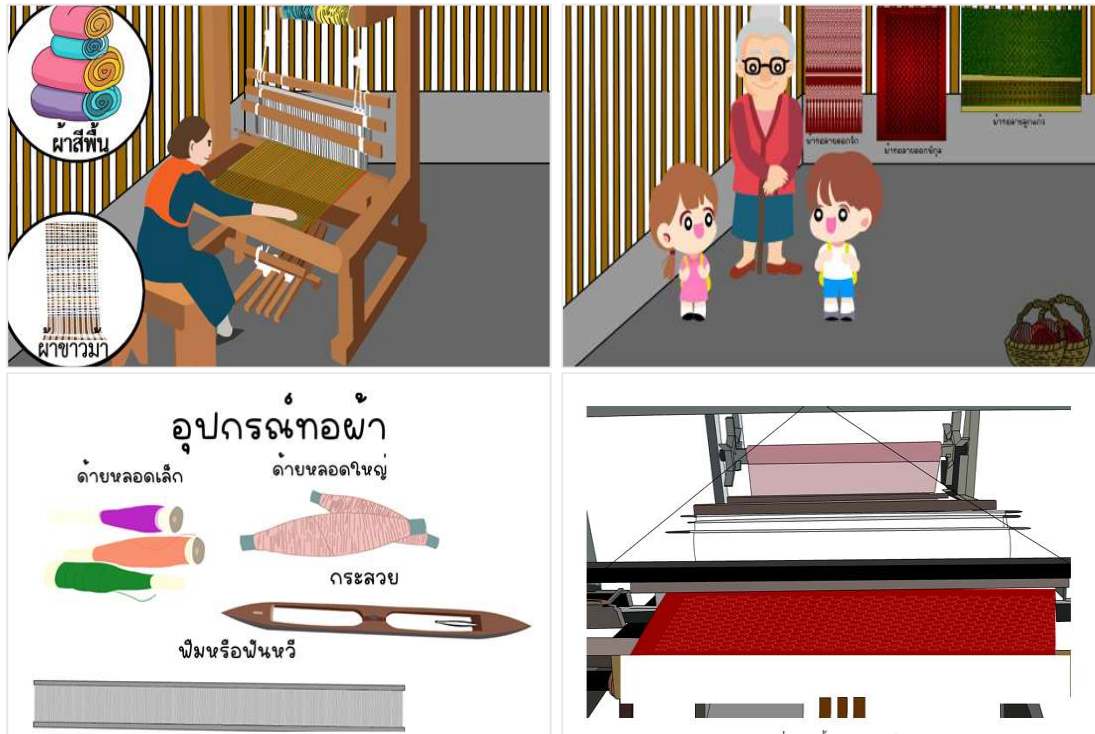




ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างขั้นตอนการผลิต

1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต หลังจากที่ได้ออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว จึงได้ทำส่งออกไฟล์แอนิเมชัน ซึ่งเป็นไฟล์ที่ใช้สำหรับรับชมทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ แสดงดังภาพที่ 3





ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างการพัฒนาแอนิเมชัน

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ
หลังจากนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ
ไปนำเสนอและให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 105 คน ได้รับชมและร่วมกันตอบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ซึ่งมีทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาและความน่าสนใจ 2) ด้านงานศิลป์และ
การออกแบบ และ 3) ด้านการผลิตและเทคนิคการนำเสนอ ได้ผลการประเมินดังตารางที่ 1-3

ตารางที่ 1

ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาและความน่าสนใจ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาในแอนิเมชันมีความน่าสนใจ	4.83	0.43	มากที่สุด
2. การเล่าเรื่องในแอนิเมชันมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย	4.34	0.52	มาก
3. แอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี	4.38	0.56	มาก
4. ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม ไม่รู้สึกน่าเบื่อ	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.49	0.54	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและความน่าสนใจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาหัวข้อตามลำดับดังนี้ เนื้อหาในแอนิเมชันมีความน่าสนใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.43) ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม ไม่รู้สึกน่าเบื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55) แอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดีอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.56) การเล่าเรื่องในแอนิเมชันมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่ายอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.52) ตามลำดับ

ตารางที่ 2

ผลการประเมินความพึงพอใจด้านงานศิลป์และการออกแบบ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การออกแบบตัวละครและฉากมีความสวยงาม	4.37	0.56	มาก
2. การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติและสมจริง	4.40	0.56	มาก
3. การเลือกใช้สีและองค์ประกอบศิลป์มีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
4. ภาพรวมของแอนิเมชันมีเอกลักษณ์และสะท้อนแนวคิดได้ดี	4.43	0.56	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.40	0.56	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจด้านงานศิลป์และการออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาตามหัวข้อตามลำดับดังนี้ ภาพรวมของแอนิเมชันมีเอกลักษณ์และสะท้อนแนวคิดได้ดีอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.56) การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติและสมจริงอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.56) การเลือกใช้สีและองค์ประกอบศิลป์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55) การออกแบบตัวละครและฉากมีความสวยงามอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

ตารางที่ 3

ผลการประเมินความพึงพอใจด้านการผลิตและเทคนิคการนำเสนอ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เสียงบรรยายหรือเสียงพูดชัดเจนและฟังเข้าใจ	4.42	0.56	มาก
2. ดนตรีหรือเสียงประกอบสร้างบรรยากาศได้ดี	4.43	0.52	มาก
3. แอนิเมชันมีความลื่นไหล ไม่สะดุดหรือกระตุกขณะรับชม	4.47	0.54	มาก
4. แอนิเมชันสามารถแสดงผลได้ดีในอุปกรณ์ทั่วไป (เช่น มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์)	4.52	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.46	0.54	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจด้านการผลิตและเทคนิคการนำเสนอ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาตามหัวข้อตามลำดับดังนี้ แอนิเมชันสามารถแสดงผลได้ดีในอุปกรณ์ทั่วไป (เช่น มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.55) แอนิเมชันมีความลื่นไหล ไม่สะดุดหรือกระตุกขณะรับชมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.54) ดนตรีหรือเสียงประกอบสร้างบรรยากาศได้ดีอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.52) เสียงบรรยายหรือเสียงพูดชัดเจนและฟังเข้าใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

3. เป็นแหล่งเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ

ผู้วิจัยได้ทำการเผยแพร่สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ เพื่อให้บุคคลทั่วไป นักเรียนนักศึกษา ชุมชนท้องถิ่นได้เข้ามาศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับการทอผ้าของโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ เพื่อสืบสาน และอนุรักษ์การทอผ้าในรูปแบบนี้ไว้ผ่านช่องทางออนไลน์ <https://www.youtube.com/watch?v=jiC-AsRa68Y>

สรุปผลการวิจัย

จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ มีเนื้อหาในสื่อแอนิเมชันทั้งหมด 4 หัวข้อ คือ ความเป็นมาของกลุ่มโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการทอผ้า ขั้นตอนการทอผ้า และวิธีการเก็บรักษาผ้าทอ ซึ่งมีความยาวประมาณ 5 นาที ผ่านการเล่าเรื่องด้วยตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย และดูน่าสนใจ

2. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ พบว่า ด้านเนื้อหาและความน่าสนใจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ด้านการผลิตและเทคนิคการ

นำเสนอ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.54) และด้านงานศิลป์และการออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.40, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

3. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ พบว่า แอนิเมชัน 2 มิติที่จัดทำขึ้นสามารถสื่อสารเนื้อหาด้านวัฒนธรรมการทอผ้าได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะเยาวชนและประชาชนทั่วไปที่ไม่คุ้นเคยกับภูมิปัญญา สอดคล้องกับยุคปัจจุบันที่ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้สะดวก รวดเร็ว จึงสะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารเรื่องเล่าที่มาจากชุมชนท้องถิ่นผ่านแอนิเมชันจึงเป็นเครื่องมือที่ทันสมัย เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้ โดยไม่ลดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรม และยังสามารถช่วยอนุรักษ์ ถ่ายทอดและสร้างความสนใจต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ สอดคล้องกับ ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส (2563) ซึ่งได้พัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยนำขั้นตอนการก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังผลิมาใช้เป็นกระบวนการในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันจนได้สื่อแอนิเมชันที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ สามารถถ่ายทอดเรื่องเล่าของโรงงานทอผ้าบ้านท่าเนียบ ขั้นตอนการทอผ้า อุปกรณ์การทอผ้า และวิธีการเก็บรักษาได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์

2. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการทอผ้าโรงทอผ้าบ้านท่าเนียบ ที่จัดทำขึ้นสามารถถ่ายทอดความเกี่ยวกับเกี่ยวกับการทอผ้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของจักรพันธ์ เรืองนุภาพขจร (2567) พบว่าแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายสามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้ดี และมีความเหมาะสมในด้านการลำดับเรื่อง การออกแบบภาพ เสียง และรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับงานของอภิวัฒน์ ชัยกลาง และพิมพ์ชนก สุวรรณศรี (2567) ที่พัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โดยใช้หลักการ 3P (Pre-Production, Production, Post-Production) ในกระบวนการสร้างสื่อ พบว่า กลุ่มเป้าหมายวัยกลางคนมีความพึงพอใจในระดับดี โดยเฉพาะด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา และสามารถรับมือกับภัยในโลกออนไลน์ได้ดีขึ้น ซึ่งสนับสนุนแนวคิดว่าการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้บริบทของกลุ่มเป้าหมายจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหา สอดคล้องกับงานวิจัยของอมรเทพ นิลรัตน์ สุริยนต์ บัวเพชร และอุทุมพร ศรีโยม (2566) ที่พัฒนาแอนิเมชันเรื่องการทำผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสวนขันเกษตรยั่งยืน พบว่าการใช้สื่อแอนิเมชันสามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจิตร ศิริกิจ (2566) การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องวิธีป้องกันโควิด-19 พบว่า สื่อแอนิเมชันช่วยให้กลุ่มนักศึกษาที่มีความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านสุขภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แอนิเมชันสามารถเป็นสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดสาระสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้ชมได้

เอกสารอ้างอิง

- จักรพันธ์ เรืองนุภาพขจร. (2567). การพัฒนาแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 12(1), 36–37.
- ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส. (2565, 9 มิถุนายน). *แนะนำเว็บไซต์ "Botnoi Voice " เครื่องมืออ่านข้อความเป็นเสียงเกรดคุณภาพ*.
<https://www.creativosonline.org/th/adobe-animate-cc.html>
- ฤทธิไกร ไชยงาม. (2562, 10 พฤษภาคม). *มาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ท*. <https://www.gotoknow.org/posts/659229>
- วิจิตร ศิริกิจ. (2566). การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องวิธีป้องกันโควิด-19. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษาและการวิจัย*, 9(1), 394–400.
- อภิวัฒน์ ชัยกลาง, และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี. (2567). การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแก๊งคอลเซ็นเตอร์. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชุมชน*, 2(6), 63–66.
- อมรเทพ นิลรัตน์ สุริยนต์ บัวเพชร และอุทุมพร ศรีโยม. (2566). *การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเรื่องการทำผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสวนขันเกษตรยั่งยืน. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านศิลปศาสตร์ ครั้งที่ 8* (น. 322-331). คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.