



การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์บอร์ด ภาพประกอบ เคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน

Creating learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in the
form of kiosks Motion illustrations with AR system through the application.

ภาณุวัฒน์ กาฬลิป

Panuwad Kalip

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Visual Communication Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

Panuwad.ka@ssru.ac.th

(Received : Aug 18, 2022 Revised : Nov 15, 2022 Accepted : Dec 1, 2022)

บทคัดย่อ

วิจัยนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์บอร์ด ภาพประกอบ
เคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจ ส่งเสริมการ
เรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารงานศิลปะกับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจ ต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา
รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้ จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากการลงพื้นที่และภาคเอกสาร เพื่อการหาแนว
ทางการออกแบบ ซึ่งได้สรุปลักษณะของผลงานการออกแบบ คือ ลักษณะของภาพศิลปะร่วมสมัย และใช้สีในชุดสีไทยโทน โดยการเอา
ลักษณะต่างๆของพื้นที่ เอกลักษณ์ของ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) ลักษณะประติมากรรมฤๅษีตัดตน และจิตรกรรมฝาผนัง
นำมาถอดแบบเพื่อให้มีความเชื่อมโยงกับผลงาน และนำผลงานประเมินความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยการวิจัยนี้ได้ผลการ
ออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบ จำนวน 2 ต้นแบบ ประกอบไปด้วย 1 ภาพที่สื่อลักษณะความหมายของฤๅษีตัดตน และ 2 ภาพที่
แสดงถึงการตัดตนโดยการยกตัวอย่าง ท่าที่ 75 ตัดตนแก้ปวดขา แก้กะโหลก ซึ่งผลงานภาพประกอบทั้ง 2 ภาพ สามารถเคลื่อนไหวด้วย
ระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้ ด้วยแอปพลิเคชัน Artivive และผลงานการออกแบบต้นแบบคีย์บอร์ดในพื้นที่ 1.2 x 3 m จำนวน 1
ต้นแบบ เพื่อใช้เป็นพื้นที่การนำเสนอและสื่อสารข้อมูลเรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ นักเรียน/นักศึกษา นักออกแบบ และนักท่องเที่ยว โดยการคัดเลือก
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน โดยมีเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้
1) แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว และ 2) แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคีย์บอร์ด แล้วนำผลการประเมินมา
สรุป วิเคราะห์ หาผลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอภิปรายผล

จากการสรุปผลการวิจัยพบว่า ต้นแบบผลงานการออกแบบสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์
บอร์ด ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบเออาร์ผ่านแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับความพึงพอใจในระดับมาก ที่สามารถนำเสนอสื่อสาร
เนื้อหาข้อมูลได้ดี แสดงถึงภาพลักษณ์ เอกลักษณ์ ของเนื้อหาได้

คำสำคัญ : คีย์บอร์ด, ภาพประกอบ, ฤๅษีตัดตน, เคลื่อนไหว, แอปพลิเคชัน

Abstract

The Evaluation was based on This research creates learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in kiosks Motion illustrations with AR system through the application. The purposes of this project were: development and design media promote learning, perception, and communication of art in technology. Moreover, continue the cultural arts, including supporting tourism to increase income. From the study and research, find design guidelines that summarize the characteristics of the design work, namely the characteristics of contemporary art illustrations, and use the colors in the Thai tone color scheme. By taking the characteristics of the area, the identity of Wat Phra Chetuphon Wimon Mangklaram (Wat Pho), as architecture, sculpture, and mural painting This research resulted from the design of 2 prototypes of illustration media. Both illustrations can be animated via the



AR with the Artivive application, and the prototype design works. Kiosk in the area of 1.2 x 3 m, amount of 1 prototype.

The research population consisted of designers, design students, tourists, and others. The sample selection was purposive. In total, there were 100 participants in this research. Research tools were questionnaires, which were divided into two-part parts as follows: 1) Motion illustrations Design with AR 2) Kiosk Media Design

The research concluded that the satisfaction rates of Prototype Design learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in kiosks Motion illustrations with the AR system. This result can be interpreted that the design works were accomplished in terms of communication and well can show the content's image and identity. The results of these questionnaires assessment. The next step was conclusion, analysis, and discussion, respectively. The statistics used in this research were mean, percentage and the standard deviation.

Keywords : Kiosk, Illustration, Hermit exercise, Motion, Application

บทนำ

เนื่องด้วยยุทธศาสตร์ชาติตั้งแต่ปี 2561-2580 ในส่วนของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป้าหมายที่กำหนดไว้ คือ การเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวระดับโลก หรือ เป็นแม่เหล็กการท่องเที่ยวระดับโลก โดยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผ่านการพัฒนาสินค้าและบริการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีจุดเน้นที่น่าสนใจคือ การสร้างมูลค่าเพิ่มด้วย content แต่จากปัญหาเศรษฐกิจซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้ภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวซบเซาอย่างมาก ส่งผลกระทบต่อภาพรวมเศรษฐกิจ ทำให้ในหลายภาคส่วนรวมกันพยายามที่จะผลักดันการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐและเอกชนเพื่อเพิ่มเม็ดเงินในประเทศให้มากขึ้น โดยซึ่งปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมากมาย ที่สื่อมีเดียต่างๆ โซเชียลเน็ตเวิร์กที่มีการขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งได้มีการพัฒนาไปคู่ขนานกับการที่ประเทศไทยได้เริ่มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุและยุคสมัยที่ผู้คนสมัยใหม่หันมาใส่ใจในการดูแลสุขภาพ รักสุขภาพมากขึ้น จึงเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่จะนำมาพัฒนาต่อยอดต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวได้

ซึ่งเรื่องราวของฤๅษีตัดตนที่วัดพระเชตุพนฯ ถือว่าเป็นจุดเกิดของวิชาการนวดแผนไทยที่มีประวัติยาวนานซึ่งเป็นหนึ่งในศาสตร์ของการออกกำลังกายการดูแลสุขภาพในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในตำนานหรือนิทานโบราณ มักจะเรียกผู้ที่เป็นนักพรตหรือนักบวชที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร ว่า "ฤๅษี" ซึ่งประเทศไทยในอดีตน่าจะมียักษ์บวชประเภทนี้ที่แสวงหาความสงบสันโดษอยู่ตามป่าเขา เมื่อได้บำเพ็ญเพียรสมาธินานๆ อาจมีอาการเมื่อยขบ จึงได้ทดลองขยับเหยียดร่างกาย มีการยืดและเกร็งตัว ตัดตน ทำให้เกิดเป็นท่าตัดต่างๆ ซึ่งทำให้อาการเจ็บป่วย เมื่อยขบหายไปได้ (พราหมณ์ บุรพา, 2549)

แรงจูงใจในการเรียนรู้ คือ กระบวนการกระตุ้นให้มนุษย์แสดงออกอย่างมีทิศทางและเป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยมีแรงขับหรือการกระตุ้นจากภายในตัวบุคคล เช่น ความต้องการ, ความปรารถนา, ความทะเยอทะยาน, ความสนใจพิเศษ, และทัศนคติหรือเจตคติ และสิ่งจูงใจที่เกิดจากการจูงใจภายนอก เช่น เป้าหมาย, ความคาดหวัง, ความก้าวหน้า และสิ่งล่อใจต่างๆ (จตุรภัทร ประทุม, 2559)

การสื่อสาร (communication) คือ กระบวนการในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมหรือในกลุ่ม เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลาระหว่างผู้เกี่ยวข้อง โดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ และโดยที่แต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องจะเป็นทั้งผู้ส่งสารและรับสารไปด้วยกัน การสื่อสารมีหลายรูปแบบ ซึ่งหนึ่งในรูปแบบของการสื่อสาร คือ การสื่อสารผ่านงานศิลป์ (การวาดภาพ ภาพประกอบ งานปั้น และดนตรี เป็นต้น) โดยในยุคปัจจุบันการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีนั้นมีรูปแบบที่มากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันถือเป็นรูปแบบของเทคโนโลยีในรูปแบบหนึ่ง ที่ใช้ในการสื่อสารสิ่งต่างๆให้เกิดการรับรู้การเรียนรู้ได้

การออกแบบเป็นการวางแผนสร้างรูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุฬ ตั้งเจริญ, 2539) ซึ่งการออกแบบที่ได้นั้นเป็นการแสดงการสื่อสาร การนำไปใช้รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และ รสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ (วิรุฬ ตั้งเจริญ, 2537)

คีย์บอร์ด คือ ร้านค้าขนาดเล็กหรือพื้นที่ขนาดเล็กในการจัดจำหน่ายหรือแสดงสินค้า โดยจะต้องตั้งอยู่ตามจุดที่กลุ่มเป้าหมายที่มีการเดินทางหรือสัญจรในจำนวนมาก ซึ่งการออกแบบก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการทำให้เกิดการสะดุดตาและเกิดความน่าสนใจ แปลกแตกต่าง เพื่อที่จะดึงดูดผู้บริโภค (พีเอชพี, 2560)



จากการศึกษาจึงเห็นว่า การวิจัยการออกแบบคือสื่อสื่ภาพประกอบเรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) เคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน เป็นการวิจัยที่ศึกษาเรื่องถาษิตัดตนที่วัดพระเชตุพน ฯ เพื่อวิเคราะห์ในการหาแนวทางการออกแบบสื่อสื่ภาพประกอบที่แสดงถึงเรื่องราวต่าง ๆ ำหนดของถาษิตัดตน ซึ่งสามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้โดยผ่านแอปพลิเคชัน ในระบบ AR (Augmented reality) ที่มีระบบการแสดงผลภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยการจัดแสดงเป็นพื้นที่คืออสนขนาดเล็ก เป็นการนำเสนอสื่อเพื่อสร้างแรงจูงใจในการศึกษาเรียนรู้การรับรู้งานศิลปะผ่านเทคโนโลยีในปัจจุบันและให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เกิดขึ้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมในยุคที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีกับการดูแลสุขภาพสภาพของคนยุคใหม่ และยังเป็นการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของศิลปะวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมารวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การเสริมสร้างรายได้ให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยว การสร้างความรู้และกระบวนการทัศนใหม่ที่สร้างความเข้าใจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านงานออกแบบ สร้างองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของคนไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสนภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านสื่อสื่ภาพประกอบที่ประยุกต์กับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจ
3. เพื่อการต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ศึกษา วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร
2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ นักศึกษาด้านการออกแบบ และนักท่องเที่ยว
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ข้อมูลทางการออกแบบคืออสนสื่อสื่ภาพประกอบเคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน ให้มีคุณลักษณะและมีประสิทธิภาพที่เหมาะสม
4. ขอบเขตด้านการออกแบบต้นแบบคืออสนสื่อสื่ภาพประกอบเรื่องเล่าถาษิตัดตนเคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การสร้างสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสน ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีการดำเนินการวิจัยในหัวข้อดังต่อไปนี้

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

1. กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ
2. กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สวนสุนันทา
3. กลุ่มนักท่องเที่ยว

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการเลือกจากกลุ่มประชากร โดยรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 100 คน โดยแบ่งออกเป็น ได้แก่

1. กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ จำนวน 10 คน
2. กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สวนสุนันทา จำนวน 80 คน
3. กลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จากการวิจัย เรื่องการสร้างสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสน ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้เลือกใช้เครื่องมือในการวิจัย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นการกำหนดรูปแบบคำถาม คือ มีการกำหนดคำถามในการใช้สอบถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบภาพประกอบที่ใช้ในการสื่อสาร และการออกแบบ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแบ่งข้อมูลในการสอบถามดังนี้



ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รูปแบบของผลงาน

2. แบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อใช้ในการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ทั้งเรื่องของการสื่อสาร กราฟิก การใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว

โดยจะแบ่งออกเป็นด้าน ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์
2. ด้านการรับรู้และการสื่อสาร
3. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้

ตอนที่ 3 แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคืออส

โดยจะแบ่งออกเป็นด้าน ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและโครงสร้าง
2. ด้านการรับรู้และการสื่อสาร
3. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้

โดยการประเมินในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการแปลความหมายข้อมูล ได้กำหนดเกณฑ์โดยใช้คะแนนเฉลี่ยของจุดตัด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 100)

4.51 – 5.00 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆดังนี้

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวข้องกับเรื่องฤาษีดัดตนที่วัดพระเชตุพน ฯ จากการลงพื้นที่ เก็บข้อมูล การสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย

การรวบรวมการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารข้อมูลเกี่ยวข้อง กับการออกแบบคืออส นิทรรศการรูปแบบ ลักษณะของสื่อการประชาสัมพันธ์ ภาพประกอบ องค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมการจากทำแบบถามความพึงพอใจในการการสร้างสรรคสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤาษีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ในด้านความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสาร ด้านการออกแบบ ความสวยงาม ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ ด้านการพัฒนา และส่งเสริมทางการตลาดและด้านอื่นๆ ข้อเสนอแนะ

การออกแบบพัฒนา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤาษีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านสื่อภาพประกอบที่ประยุกต์กับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจและรวมถึงการต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้ โดยการวิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบผลงานการออกแบบ ประกอบไปด้วยดังนี้

1. ออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว จำนวน 2 ภาพ
2. ออกแบบคืออสสำหรับถ่ายทอดข้อมูล จำนวน 1 แบบ ขนาดพื้นที่ 1.2x3 เมตร

การประเมินผลการออกแบบ

ในการวิจัยในครั้งนี้จะทำการประเมินผลความพึงพอใจในการออกแบบคืออสภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน โดยการแบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 3 ตอน คือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อ



ภาพประกอบเคลื่อนไหว และแบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคืออส จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สกลนคร และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 10 คน

โดยการประเมินจากต้นแบบผลงานการออกแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหว โดยนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินประสิทธิภาพของผลงานทั้งหมดมาดำเนินการคำนวณด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และผลงานออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง เพื่อหาแนวทางในการออกแบบภาพประกอบ โดยการสอบถามเป็นการสอบถามเพื่อหารูปแบบขอลักษณะภาพประกอบและโทนสี ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ เรื่องเล่าชาติตตน (วัดโพธิ์) ที่ใช้ในการสื่อสาร ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสรุปรูปแบบของ ภาพ ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ

รูปแบบภาพประกอบ			
	ภาพลักษณะไทย	ภาพอนิเมะ	ภาพศิลปะร่วมสมัย
ค่าร้อยละ	24	8	68

ตารางที่ 2 ผลสรุปรูปแบบของ สี ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ

รูปแบบโทน				
	สีพาสเทล	สีไทยโทน	สีโมโนโทน	สีนีออน
ค่าร้อยละ	16	56	20	8

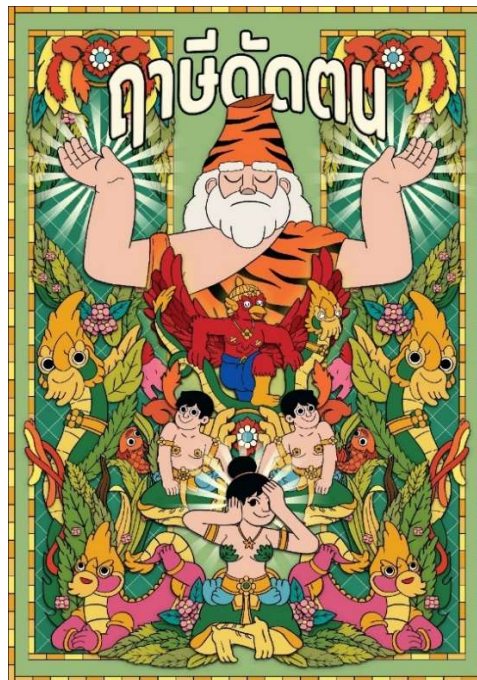
จากตารางที่ 1 และ 2 ผลสรุปที่ได้ คือ ภาพลักษณะไทย มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 24 ภาพอนิเมะ มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 8 และลักษณะภาพศิลปะร่วมสมัย มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 68 โดยลักษณะโทนสีพาสเทล มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 16 สีไทยโทน ร้อยละ 56 สีโมโนโทน ร้อยละ 20 และ สีนีออน ร้อยละ 8 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของรูปแบบภาพประกอบที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นลักษณะภาพศิลปะร่วมสมัย และการใช้สีในการออกแบบ คือ ชุดสีไทยโทน

จากผลสรุปของรูปแบบภาพประกอบและโทนสีที่ได้จากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายตัวอย่างนั้นผู้วิจัยได้นำผลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งข้อมูลภาคเอกสารต่างๆ เช่น หลักการออกแบบ การสื่อสาร การนำเสนอ และทฤษฎีการออกแบบ เพื่อหารูปแบบของการนำเสนอและออกแบบโดยการเอาลักษณะต่างๆของพื้นที่ เอกลักษณ์ของ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) และลักษณะประติมากรรมถาชีดัดตน ภายในวัด นำมาถอดแบบเพื่อให้มีความเชื่อมโยงกับผลงาน เช่น ลวดลายประดับบนเจดีย์ ลักษณะของโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพระอุโบสถ ที่นำมาลดทอนให้ความร่วมสมัย ซึ่งรวมถึงชุดสีที่นำมาใช้ในการออกแบบเป็นการดึงสีการงานจิตรกรรมฝาผนังโดยการนำมาเทียบเคียงกับชุดสีไทยโทน โดยการผสมผสานกับลักษณะของสัตว์ป่าหิมพานต์ให้เกิดความแฟนตาซีร่วมด้วย

ผลงานการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้ผลงานการออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบ จำนวน 2 ต้นแบบ โดยผลงานภาพประกอบทั้ง 2 ภาพ สามารถเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้ ด้วยแอปพลิเคชัน Artivive และผลงานการออกแบบต้นแบบคือสไลด์ในพื้นที่ 1.2 x 3 m จำนวน 1 ต้นแบบ เพื่อใช้เป็นพื้นที่การนำเสนอและสื่อสารข้อมูลเรื่องเล่าถาชีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว โดยได้ผลงานออกแบบมีดังนี้

1. ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1
ที่มา ภาพวิวัฒน์ กาฬลิข

ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1 เป็นการออกแบบที่สื่อสารเล่าเรื่องราวของความเป็นมาของถาชีดัดตน คือ ถาชีหรือโยคี อันหมายถึง นักพรต หรือ นักบวชที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร ซึ่งถือเป็นสัปปายะสถานที่ท่านเหล่านั้นแสวงวิเวกบำเพ็ญตบะ บารมีสู่พรหมโลกตามลัทธิ และพิธีกรรมต่างๆ เมื่อได้บำเพ็ญเพียรสมาธินานๆ อาจมีอาการเมื่อยขบ จึงได้ทดลองขยับเขยื้อนร่างกาย มีการยืดอและเกร็งตัวดัดตน ทำให้ เกิดเป็นท่าดัดต่างๆ ซึ่งทำให้อาการเจ็บป่วย เมื่อยขบหายไปได้ จึงได้บอกเล่าสืบต่อมา

2. ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2

ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2 เป็นการออกแบบที่สื่อสารถึงลักษณะท่าทางการดัดตนในแต่ละท่า ในลักษณะของความหมายและขั้นตอนการบริหาร โดยต้นแบบการออกแบบในครั้งนี้เป็นการนำเสนอใน ท่าที่ 75 ดัดตนแก้ปวดขา แก้กตะคริว ถอดความว่า พระถาชีเทวปฐ ผู้ทำหน้าที่ตักน้ำสรงบูชาญาณส่งพระคิวงเป็นผู้แสดงบทธาสนะแห่งถาชี ด้วยท่าดัดตนแก้อาการลมปิดขา และลมตะคริว

ขั้นตอนการบริหาร โดยยืนย่อเท้าเป็นหลัก มือหนึ่งเหยียดขาหนึ่งที่พับขึ้นด้านหลังอีกมือหนึ่งกดศีรษะไปทางขาที่ยกพับขึ้น



นั้น

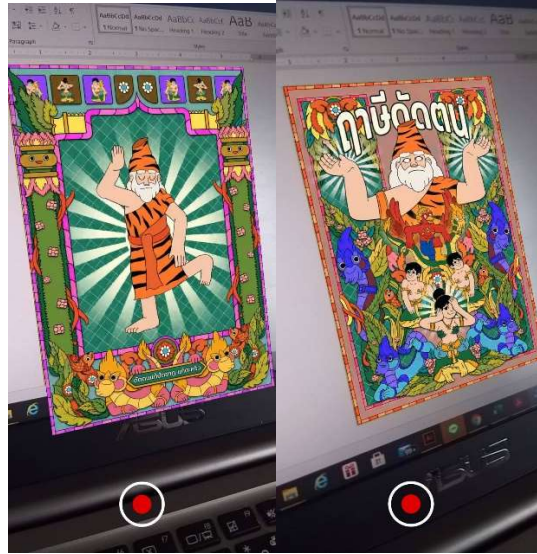
ปัตตมาภ เป็นชื่อที่โบราณเรียกกลมในร่างกายชนิดหนึ่งที่เป็นโทษทำให้เคลื่อนไหวกายไม่สะดวก ในบทนี้เป็นท่าระบายลมที่
ด้านหน้าข้อเท้า ปลายกระดูกแข้ง อันทำให้ข้อนิ้วกลาง นิ้วนาง และนิ้วหัวแม่มือ จึงต้องทั้งเหยียดและกดเส้นแก้กตะคริวพร้อมกัน



ภาพที่ 2 ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2
ทีมา ภาพวิวัฒน์ กาหลิบ



ภาพที่ 3 ลักษณะการเคลื่อนไหวของภาพประกอบที่ 2
ทีมา ภาพวิวัฒน์ กาหลิบ



ภาพที่ 4 การแสดงผลภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน Artvive
ที่มา ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

3. ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส

ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส เป็นการออกแบบบนพื้นที่ขนาด 1.2 x 3 m โดยการออกแบบโครงสร้างของคิโออส เป็นในลักษณะการตัดทอนให้มีความทันสมัย โดยแนวคิดคือการนำเอาลักษณะของการตัดโค้ง ดัดงอให้ที่ความอ่อนนุ่ม เปรียบเหมือนทางทำต่างๆ ในการตัดต้น และการนำเสนอรูปแบบให้เปรียบเหมือนสถานที่การบำเพ็ญตบะบารมี ของฤาษี หรือโยคี ที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส 2
ที่มา ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

การประเมินผล

ผลการประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.45 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้และการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.16 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.43 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก และด้านที่ 3 ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.12 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก สรุปผล



การประเมินผลงานออกแบบทั้ง 3 ด้าน ของผลงานออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.45 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก

ผลการประเมินผลงานออกแบบสื่อคือส ได้ดังนี้ ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบและโครงสร้าง มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.47 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้และการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.13 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.47 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก และด้านที่ 3 ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก สรุปผลการประเมินผลงานออกแบบทั้ง 3 ด้าน ของผลงานออกแบบต้นแบบสื่อคือส มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา การเก็บข้อมูล และการหาแนวทางในการออกแบบ สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคือส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นสื่อที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีได้ดี เนื่องจากเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และการศึกษาตลอดชีวิต โดยยังสามารถนำไปพัฒนาเพื่อมาส่งเสริมใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในอนาคต และเป็นการต่อยอดไปสู่ธุรกิจการท่องเที่ยว การช่วยในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ขององค์กร การสร้างภาพลักษณ์ถึงความน่าเชื่อถือ และยังสามารถที่จะดึงดูดความน่าสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบต้นแบบคือส ที่นำเสนอเรื่องราวผ่านภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบเออาร์ แอปพลิเคชัน Artivive สำหรับการเผยแพร่ข้อมูลเนื้อหา เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) โดยผลงานออกแบบภาพประกอบ ประกอบไปด้วย 1 ภาพที่สื่อลักษณะความหมายของอาชิตตต และ 2 ภาพที่แสดงถึงการตัดต่อนโดยการยกตัวอย่าง ท่าที่ 75 ตัดต่อนักปัดฆาฏ แก้วตะกริว ซึ่งเป็นท่าที่ช่วยในการแก้อาการนั่งทำงานเป็นเวลานานจนเป็นตะคริว อาการออฟฟิศซินโดรมเบื้องต้น ซึ่งเป็นอาการที่พบบ่อยในสังคมปัจจุบัน และการออกแบบคือส โดยการนำความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ และศิลปะแบบร่วมสมัยมาผสมผสาน ตัดทอนสู่งานออกแบบในลักษณะที่ทันสมัย ซึ่งจากการประเมินผลการออกแบบผลที่ได้ คือ สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคือส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีระดับค่าความพึงพอใจในระดับที่มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ลักษณะของงานภาพประกอบเคลื่อนไหวควรเพิ่มการบรรยายถึงข้อมูลละเอียดของเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับภาพ
2. สื่อคือสควรมีสีสันให้มีความสอดคล้องกับภาพประกอบหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง
3. ลักษณะของพื้นที่ของสื่อคือสควรมีขนาดที่ไม่ใหญ่เกินไป โดยอาจลดขนาดพื้นที่ให้เล็กลงและเพิ่มเป็นจำนวนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

จตุรภัทร ประทุม. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต

27. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา.

ชม ภูมิภาค. (ม.ป.ป). เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). เครื่องมือเทคโนโลยีทางการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

พราหมณ์ บุรพา. (2549). อาชิตตต นวดแผนไทย ตำรับวัดโพธิ์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยควอลิตี้บุ๊คส์

พีเอชพี. (2560). ทำความรู้จักคือส. สืบค้น 30 มีนาคม 2564, จาก <http://www.mindphp.com>.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). มนุษย์กับความงาม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิวรรธน์ จันทรเทพย์. (2548). การจัดแสดงและนิทรรศการ. คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.