

การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษ
กิตติพงษ์ ประชาชิต^{1*}

Designing and Developing Cartoon for Enhancing Oral Cultural Awareness of
Sisaket Province.
Kittipong Prachachit^{1*}

^{1*} Department of Arts and Design, Faculty of Humanities and Social Sciences, Sisaket Rajabhat University

^{1*} สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

*Corresponding author E-mail address : 9eddy@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะ เรื่องศรีพทุธเศศวร จังหวัดศรีสะเกษ สำหรับเป็นข้อมูลในการออกแบบบทเนื้อเรื่อง เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม ประเพณีขุขปาฐะ เรื่องศรีพทุธเศศวร ของนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อประเมินผลการรับรู้ด้านวัฒนธรรม จากหนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุธเศศวร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานรูปแบบ ได้แก่ การวิจัยเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสำรวจ ผลการวิจัยสรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุธเศศวร ได้แต่งบทจากข้อมูลที่ได้จากบันทึกภาษาขอมที่ได้จารึกไว้ที่กรอบประตูระเบียงคต ปราสาทสระกำแพงใหญ่ วัดสระกำแพงใหญ่ อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ รูปแบบการ์ตูน SD 5ส่วน หรือ Super Deformation สัดส่วน 5 ส่วน ซึ่งเป็นรูปแบบการผสมผสานระหว่างการตูนตัดทอนและการตูนแนวเหมือนจริง ซึ่งได้จากผลการสำรวจความต้องการของกลุ่มทดลอง การตัดเส้นได้ใช้เส้นที่มีน้ำหนักเบา เข้ม แตกต่างกันตามจังหวะของแสงและเงาของภาพ เพื่อสร้างอารมณ์ และความสวยงามให้กับเส้นการ์ตูนการลงสีได้ใช้สีในลักษณะคู่สีตรงกันข้ามในบริเวณที่เป็นเป็นจุดเน้น เพื่อสร้างความสนใจ และนำสายตาผู้อ่าน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุธเศศวรก่อนการทดลองโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อย รายชื่อมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุธเศศวรก่อนการทดลองในข้อ “สระน้ำศักดิ์สิทธิ์ช่วยให้ผู้อบิณมีสุขภาพพลานามัยดี” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุธเศศวรหลังการทดลองโดยภาพรวมอยู่ในระดับ รายชื่อมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุธเศศวรหลังการทดลองในข้อ “ปืมหาศักราช 959 หรือปี พ.ศ. 1580 อาณาจักรขอม เป็นอาณาจักรที่ทรงอิทธิพล” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุธเศศวรด้านเนื้อหาโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากรายข้อ “หนังสือสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้เกิดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมของชาวศรีสะเกษประเพณีขุขปาฐะ เรื่องศรีพทุธเศศวร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ด้านความเหมาะสมและความงามของภาพ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก รายข้อ “ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการนำเสนอ”และ “ขอบเขตของเนื้อหาในการนำเสนอ”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ด้านประสิทธิภาพ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากรายข้อ “ความน่าสนใจของหนังสือการ์ตูน”มีค่าเฉลี่ยสูงสุดโดยรวม กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากรายข้อด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนในด้านประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยสูงสุด จากการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุธเศศวร พบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะหลังการทดลองด้วยการมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการรับรู้ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : หนังสือการ์ตูน วัฒนธรรม ศรีสะเกษ การรับรู้ ศรีพทุธเศศวร การออกแบบ

ABSTRACT

This research, “designing and developing cartoon for enhancing oral cultural awareness of Sisaket Province”, aims to study about the oral culture of Sripluettasaun, Sisaket, in order to keep record of the story to use them in designing and developing cartoon for enhancing oral cultural awareness of Sisaket Province for Sisaket high school and university students. In addition, this research aims to assess the cultural awareness from Sripluettasaun cartoon. Researcher uses mixed-method in this study consisted of qualitative, survey, and document study. In conclusion, Sripluettasauncomic was created after Khmer document from the engraving in the door way of Srakampangyai castle, in Srakampangyai, Utumporn District, Sisaket Province. The cartoon was in 5SD or 5 Super Deformation which is the combination of retrenched cartoon and realistic cartoon. This is from the survey of the needs of the sample group. The microscopy using a lightweight intensity vary according to the rhythm of light and shadows of the images. In order to create a feeling and beauty of the comic strip. This comic use the contrast color to generate interest in readers' eyes. Most of the respondents were female who study in high school and undergraduate. The samples are perceived oral culture of Sripluettasaun, Sisaket in low level before they received the treatment. The highest average of the issue was “divine Pool help us have a good health. The samples are perceived oral culture of Sripluettasaun, Sisaket, better. From the issue of perception of oral culture of Sripluettasaun, Sisaket, “Mahasakarat 959 or Putasakarat 1580, Khmer Empire was a powerful empire” has a highest average. The samples were satisfied with the quality design of the comics Sripluettasaun. In the issue of “the suitability of the colors used in the present and the scope of the content” was in high level average. The samples were satisfied with the efficiency of the comic. In the issue “an interesting aspect of the comic book” was high level average, the samples were satisfied with this. The efficiency of comic books in terms of efficiency has the highest average. The result of the research was; the average perception of oral culture after received treatment was a higher than average pre-test recognition statistically significant at the 0.05 level. Moreover, hypothesis viewed the satisfaction with the content correlated with perceived cultural significance at the 0.05 level.

บทนำ

การ์ตูนไทยเกิดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2458 โดยพัฒนาขึ้นพร้อมๆกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นพร้อมๆกัน การ์ตูนไทยเริ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนเล่มละ 5 สตางค์ไปจนถึงการ์ตูนเล่มละ 1 บาท จากนั้นก็ได้พัฒนามาเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 283-284) ปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลกับผู้อ่านเป็นอย่างมากในประเทศไทยและยังมีบทบาทต่อสังคมและวัฒนธรรมไทยจากการนำเข้าของการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนทั้งหลายหันมาสนใจการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนที่เขียนโดยคนไทย ทั้งๆที่เริ่มต้นพัฒนาพร้อมกัน แต่ประเทศไทยกลับต้องซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนจากญี่ปุ่น เนื่องจากมีปัจจัยหลายๆประการ โดยเฉพาะประเทศไทยขาดการส่งเสริมด้านการ์ตูน โดยทราบได้จากงานวิจัยวิทยานิพนธ์ของพันทิพย์ พูเดช เรื่อง “การพัฒนาภาพยนตร์ไทยทางโทรทัศน์สู่ความเป็นสากล” พบว่า ปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยสู่ความเป็นสากลประกอบด้วย เงินทุน เทคโนโลยี บุคลากร การขยายช่องทางการตลาด นโยบายภาครัฐ สถานะโทรทัศน์ สถาบันการศึกษา กฎหมาย สังคมและวัฒนธรรม จากเหตุผลที่ทำให้การ์ตูนไทยขาดการส่งเสริมนี้ จึงทำให้มีนักเขียนการ์ตูนอยู่น้อยมาก ดังนั้นผลผลิตที่ออกมาจึงมีปริมาณน้อยตามไปด้วย

การ์ตูนไทยมักจะถูกวิพากษ์วิจารณ์บ่อยครั้งในเรื่อง ประเด็นของการครอบงำทางวัฒนธรรมเนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย ซึ่งหากมองความนิยมจากมูลค่าทางเศรษฐกิจนับเฉพาะมูลค่าในประเทศไทยปีพ.ศ. 2553 พบว่า มูลค่าทางเศรษฐกิจของการ์ตูนในประเทศไทยมีสูงถึงประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี โดยส่วนแบ่งการ์ตูนไทยอยู่ที่ร้อยละ 5-7 ส่วนอีกร้อยละ 90 จะเป็นกลุ่มการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนที่เหลือเป็นกลุ่มการ์ตูนจากประเทศอื่นๆ เช่น เกาหลี ออสเตรเลีย เป็นต้น

(วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล, 2553) จากมูลค่าทางเศรษฐกิจข้างต้นนี้แสดงให้เห็นว่าการตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากคนไทยมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในการสำรวจผู้บริโภคการตูนทุกครั้งพบว่า ส่วนใหญ่แล้วผู้บริโภคคนไทยนิยมอ่านหรือเปิดชมการตูนญี่ปุ่นมากเป็นอันดับแรก และเมื่อสื่อการตูนสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอื่นๆ ได้ โดยเฉพาะเมื่อปริมาณการชมหรือการบริโภคมีอย่างสูงก็ย่อมส่งผลให้การตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมต่อคนไทยได้เป็นอย่างมาก เช่น แบบแผนของการแต่งกาย เสื้อผ้า ทรงผม การกิน การแสดงออกทางใบหน้าและท่าทาง กิจกรรมการละเล่น สื่อที่บริโภค ความเชื่อและค่านิยมของเด็กปัจจุบันที่เลียนแบบประเทศญี่ปุ่น ล้วนแล้วแต่ได้ซึมซับวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกายและบุคลิกภาพจากตัวละครในการตูนนั้นๆ (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544) ซึ่งเป็นสาเหตุให้วัฒนธรรมของญี่ปุ่น และชาติอื่นๆ เข้ามามีบทบาทในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่รับสื่อการตูนจากประเทศญี่ปุ่น เพราะหนังสือการตูนสามารถสื่อสารกับเด็กได้โดยตรงโดยเด็กจะค่อยๆ ซึมซับปัจจัยต่างๆ เรื่อยมา จนกลายเป็นแบบแผนและค่านิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่นของเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งการตูนบางเรื่องมีเนื้อหารุนแรง อาจจะมีผลกระทบต่อจิตใจสำนึกของเด็กได้

จากเหตุผลดังกล่าว พบว่าได้ว่า หนังสือการตูนที่นำเข้าจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น เกาหลี หรือ อเมริกา ล้วนได้นำเอาวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาร่วมในการออกแบบ และพัฒนาอุตสาหกรรมด้านการตูน โดยนำวิถีชีวิตวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผ่านหนังสือการตูน ทำให้ผลงานการตูนประเทศดังกล่าวมีความโดดเด่นมีเอกลักษณ์ และได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศมีการเติบโต ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรม ประเภทมุขปาฐะของจังหวัดศรีสะเกษและความสามารถในการถ่ายทอดและดึงดูดความสนใจของเยาวชน ของหนังสือการตูน ซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษให้กับเยาวชน และประชาชนทั่วไปในจังหวัดศรีสะเกษ เกิดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะที่น่าสนใจเพราะนอกจากความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น และสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ยากให้ง่ายต่อการเรียนรู้แล้วยังสามารถสร้างความสนุกให้กับคนดูได้ทุกเพศทุกวันอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะเรื่องศรีพทุทธศวรจังหวัดศรีสะเกษ สำหรับเป็นข้อมูลในการออกแบบบทเนื้อเรื่อง
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือการตูนส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม ประเภทมุขปาฐะ เรื่องศรีพทุทธศวร ของนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดศรีสะเกษ
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ด้านวัฒนธรรม จากหนังสือการตูน เรื่องศรีพทุทธศวร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบปัจจัยสำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบหนังสือการตูนให้ประสบความสำเร็จได้
2. ได้หนังสือการตูน เรื่องศรีพทุทธศวรที่มีผลต่อการรับรู้ด้านวัฒนธรรมของศรีสะเกษ
3. ได้ทราบผลการรับรู้และความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาในจังหวัดศรีสะเกษ ที่มีต่อหนังสือการตูนเรื่องศรีพทุทธศวร
4. ได้เผยแพร่หนังสือการตูน เรื่องศรีพทุทธศวรตามโรงเรียนต่างๆและแหล่งเรียนรู้สำคัญต่างๆในจังหวัดศรีสะเกษเพื่อให้ทุกคนได้เรียนรู้ตำนานและสถานที่สำคัญของจังหวัดศรีสะเกษโดยทั่วกัน
5. ได้ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษประเภทมุขปาฐะในรูปแบบที่น่าสนใจ และมีความทันสมัยสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี สามารถเผยแพร่ไปสู่คนกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มได้ง่ายเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมศรีสะเกษสู่กลุ่มผู้บริโภคต่อไป
6. ได้เผยแพร่ข้อค้นพบในการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสือการตูน และสื่ออื่นๆให้มีความน่าสนใจให้มียุทธศาสตร์วัฒนธรรม และสามารถส่งเสริมวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะของจังหวัดศรีสะเกษให้คงอยู่และสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของงานวิจัย

1.ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จำนวน 5,451 คน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จำนวน 10,137 คน นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษจำนวน 10,000 คน รวมจำนวน 22,588 คน

2.กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจะแบ่งกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ รวมทั้งหมดผู้ศึกษาจะใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยเทียบจากตารางจำนวนประชากรของเครซี่และมอร์แกน(Krejcie & Morgan, 1970 อ้างถึงใน ธาณินทร์ ศิลปจารุ, 2555 หน้า 49)

3.เนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับตำนานศรีพทุทธศวรเท่านั้น เช่น เนื้อหา ความเชื่อ การแต่งกายในยุคขอม ปราสาทหินที่ปรากฏในตำนานเท่านั้นการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาที่ใช้วิธีการผสมผสานรูปแบบ ซึ่งได้แก่

3.1 การวิจัยเอกสารในการสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษ ทัศนศึกษาการวัดการดู และทัศนศึกษาการรับรู้

3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้มาจากการผู้เชี่ยวชาญ และปราชญ์ทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 ท่าน

3.3 การวิจัยเชิงสำรวจเป็นการสอบถามความคิดเห็นปัจจัยในการนำไปใช้ในการออกแบบภาพการดูของของกลุ่มทดลองและทดสอบการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

วิธีดำเนินการวิจัย

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 การแบ่งกลุ่มและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ประเภทกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนกลุ่มประชากร/คน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง/คน
1. นักเรียนประถมศึกษา	5,451	80
2. นักเรียนมัธยมศึกษา	10,137	160
3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี	10,000	160
รวม	25,588	400

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการสร้างเครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้ระยะเวลา 1 ปี โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะศึกษาและผลิตหนังสือการดูเรื่องศรีพทุทธศวร

ระยะนี้เป็นการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อมูลขั้นพื้นฐานด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษ ด้านการออกแบบหนังสือการดู ด้านการรับรู้ นอกจากนี้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและผลิตหนังสือการดู เรื่องศรีพทุทธศวรซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในงานวิจัยขั้นนี้ เพื่อนำไปใช้ในการวัดการรับรู้ ของชาวศรีสะเกษ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา ออกแบบ ผลิต และทำการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญอย่างละเอียด เพื่อตรวจสอบคุณภาพของงานให้ออกมามีคุณภาพที่สุด โดยมีขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

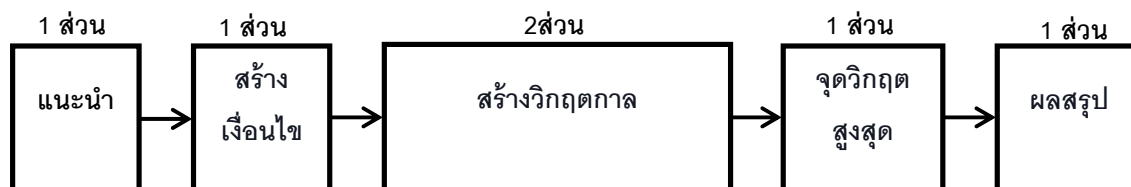
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิดและสำรวจความสนใจในรูปแบบการดูจากกลุ่มทดลอง ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ มุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษ เรื่องศรีพทุทธศวร การดู หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และการรับรู้ จากนั้นนำรูปแบบการดูไปสำรวจความสนใจในรูปแบบการดูจากกลุ่มทดลอง

ขั้นตอนที่ 2 สังเคราะห์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม สังเคราะห์ข้อมูลเรื่องตำนานศรีพทุฑเศศวร หลักการออกแบบ การ์ตูน และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรให้มีความสวยงามน่าสนใจ และสอดคล้องกับความสนใจของชาวศรีสะเกษได้ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน

ขั้นตอนที่ 3 เขียนบท จากข้อมูลที่ได้ทำให้สามารถสังเคราะห์ และ เรียบเรียงเป็นบทการ์ตูนได้ ซึ่งได้นำโครงสร้างหลักของเรื่องเล่ามาเพิ่มเติมและใส่รายละเอียดให้มีความต่อเนื่องและดูเป็นเรื่องราวที่สนุกมากยิ่งขึ้นภายใต้โครงสร้างของหลักการเขียนบท แล้วตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 ท่าน โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการแบ่งช่วงระยะเวลาให้เหมาะสมกับช่วงอารมณ์ของการ์ตูนได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้สามารถดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสนใจอย่างต่อเนื่องได้ด้วย โดยได้แบ่งสัดส่วนของโครงสร้างบทไว้ดังนี้

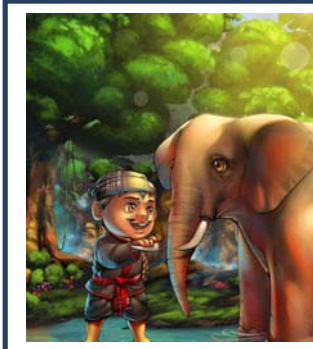
- | | |
|------------------|--------|
| 1.แนะนำ | 1 ส่วน |
| 2.สร้างเงื่อนไข | 1 ส่วน |
| 3.สร้างวิกฤตกาล | 2 ส่วน |
| 4.จุดวิกฤตสูงสุด | 1 ส่วน |
| 5.ผลสรุป | 1 ส่วน |

ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในช่วงระยะเวลาของส่วนที่ 3 คือช่วงสร้างวิกฤตกาล หรือปัญหาอุปสรรคให้กับตัวละครมากที่สุด เนื่องจากเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่จะทำให้การ์ตูนเกิดความสนุกสนานน่าติดตาม ซึ่งถ้าในส่วนนี้มีระยะเวลาน้อยเกินไปจะทำให้การ์ตูนสนุกไม่เต็มที่ น้ำหนักการให้ความสนุกจะอยู่ในระดับปานกลาง แต่ถ้าปัญหาและอุปสรรคของตัวละครเยอะเกินไปสัดส่วนเกินครึ่งมันจะทำให้การ์ตูนอ่านแล้วเครียดและเหนื่อย หรือน่าเบื่อได้



ขั้นตอนที่ 4 สร้างแบบสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละคร Character Style โดยมีรูปแบบตัวละครที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบการ์ตูน SD 3 ส่วน หรือ Super Deformation สัดส่วน 3 ส่วน ซึ่งจะมีสัดส่วนที่หัวค่อนข้างโต และตัวเล็ก รายละเอียดต่างๆ จะน้อยกว่าตัวการ์ตูนปกติ 2) รูปแบบการ์ตูน SD 5 ส่วน หรือ Super Deformation สัดส่วน 5 ส่วน ซึ่งเป็นรูปแบบการผสมผสานระหว่างการตูนตัดทอน (SD) และการตูนแนวเสมือนจริง (Real) และ 3) รูปแบบการ์ตูน Real เป็นการ์ตูนที่เน้นความสมจริงในเรื่องของสัดส่วน และพื้นผิว มีความละเอียดสูง คล้ายกับคนจริง

1. รูปแบบ SD 3



2. รูปแบบ SD 5

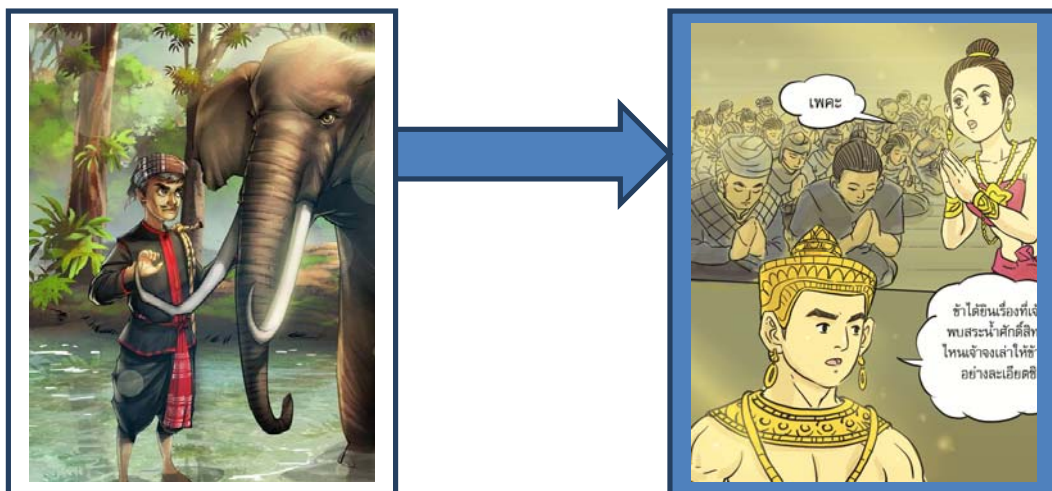


3. รูปแบบ Real



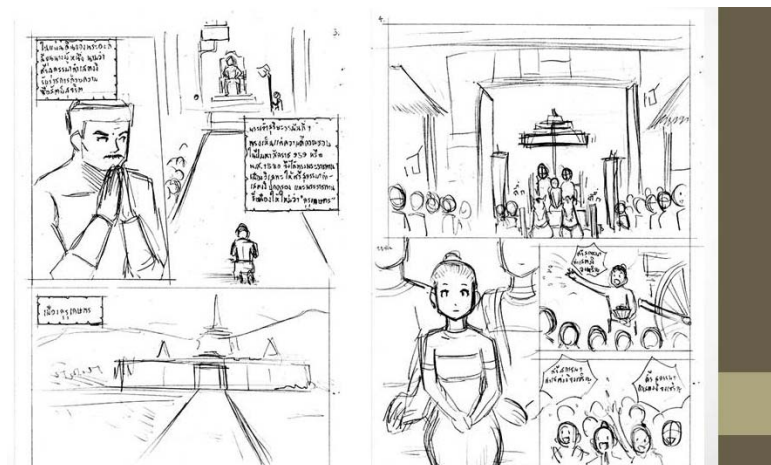
ภาพ 1 ภาพแบบสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละคร

ขั้นตอนที่ 5 ออกแบบตัวละคร จากผลการสำรวจรูปแบบตัวละครทำให้ผู้ศึกษาได้แนวทางในการออกแบบตัวละคร เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจในรูปแบบตัวละครของชาวศรีสะเกษ โดยนำเนื้อหาจากบทที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว นำมาศึกษามาเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด จากนั้นได้วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบตัวละคร จากนั้นได้ศึกษาการแต่งกายชาวขอม ที่ได้กล่าวถึงในตำนานศรีพทุทธศวร เพื่อให้นำไปสร้างสรรค์ในการออกแบบให้เกิดความสวยงาม และความแปลกใหม่ เพื่อให้งานออกแบบตัวละครมีน่าสนใจ จากข้อมูลเบื้องต้นได้วิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครและทำการออกแบบเพื่อที่จะใช้ในการประกอบการทำหนังสือการ์ตูนตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญจากนั้นนำไปสร้างภาพกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ ต่อไปโดยการสร้างนั้นจะต้องมีสัดส่วนรูปทรงและรายละเอียดของสีและลวดลายใกล้เคียงกับภาพแบบมากที่สุด



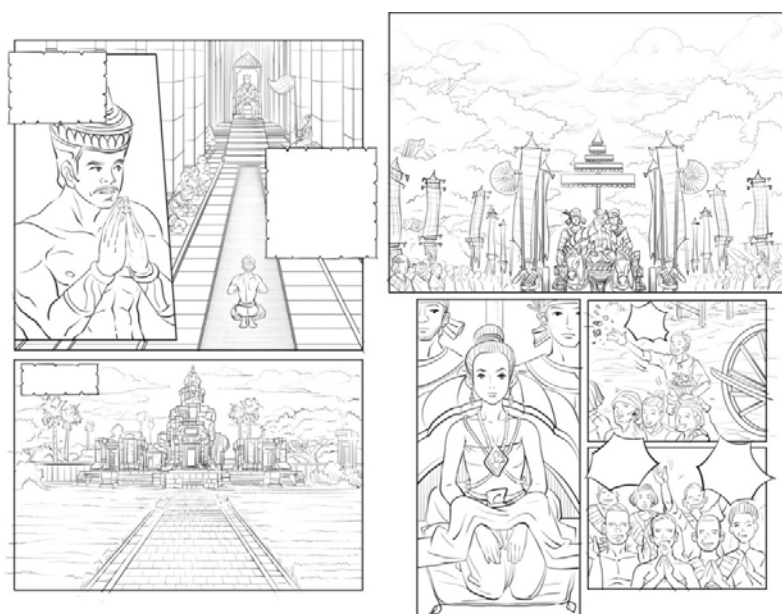
ภาพ 2 ภาพการประยุกต์รูปแบบการ์ตูนที่เกิดจากความสนใจของกลุ่มทดลอง

ขั้นตอนที่ 6 ออกแบบสตอรี่บอร์ดและเลเอาท์ หลังจากที่ได้เนื้อเรื่อง และตัวละครเสร็จแล้วผู้วิจัยได้ออกแบบสตอรี่บอร์ดและเลเอาท์ เพื่อเล่าเรื่องด้วยภาพด้วยการจัดวางภาพในตำแหน่งที่น่าสนใจและมีความต่อเนื่องจากนั้นตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ



ภาพ 3 ภาพการออกแบบสตอรี่บอร์ดและเลย์เอ๊าท์

ขั้นตอนที่ 7 ตัดเส้นการ์ตูนและลงสีในคอมพิวเตอร์กราฟิก หลังจากได้ Story board เสร็จแล้วในขั้นตอนการวาดนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาในการทำมากที่สุด เพราะจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องท่าทางของตัวละครแสงเงา องค์ประกอบอื่นๆในฉากกราฟิกที่ใช้ในการแสดงอารมณ์ของการ์ตูนเพื่อจะได้การ์ตูนที่มีความสวยงามและน่าสนใจมากที่สุด



ภาพ 4 การตัดเส้นการ์ตูนในโปรแกรม Photoshop

ขั้นตอนที่ 8 ออกแบบหนังสือ ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะใช้หลักการออกแบบกราฟิกและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เข้ามาช่วยในการออกแบบองค์ประกอบของหนังสือให้มีความสวยงามและสอดคล้องกับพฤติกรรมการอ่านของผู้บริโภค ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบจำนวน 5 ท่าน



ภาพ 5 การลงสีและออกแบบกราฟิกในโปรแกรม Photoshopให้กับหนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุฑเศศวร

ขั้นตอนที่ 8 นำหนังสือการ์ตูนมาทดลองกับกลุ่มทดลอง(Try out) กับกลุ่มนักเรียน



ภาพ 6 การนำหนังสือการ์ตูนมาทดลองกับกลุ่มทดลอง

ระยะที่ 2ระยะสร้างแบบสอบถามและประเมินคุณภาพ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎีการสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะศึกษาทฤษฎีการรับรู้

ขั้นตอนที่ 2 ลงมือสร้างเครื่องมือวิจัยตามแนวคิดหรือทฤษฎี ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการร่างคำถามแบบสอบถามตามแนวคิดและทฤษฎี และอ้างอิงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรเป็นหลัก

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้องแบบสอบถาม ตรวจสอบความถูกต้องของการสร้างแบบสอบถามว่าเป็นไปตามแนวคิดหรือทฤษฎีการสร้างแบบสอบถามหรือไม่ ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดผล จำนวน 5 ท่าน

ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบข้อคำถามแต่ละข้อว่าสอดคล้องหรือตรงและครอบคลุมตามคำนิยามหรือไม่และควรมีการแก้ไขหรือเพิ่มเติมอะไรอีกบ้างตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดผลจำนวน 5 ท่าน

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงแก้ไข ทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจะส่งให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจสอบอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 6 ทดลอง ทดลองใช้เครื่องมือวิจัยกับกลุ่มทดลอง

ขั้นตอนที่ 7 นำข้อมูลจากการทดลองไปหาคุณภาพ นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปหาคุณภาพผู้วิจัยใช้วิธีการทางสถิติหาคุณภาพทั้งรายข้อและทั้งฉบับเพื่อหาว่าผู้ตอบเข้าใจคำถามหรือไม่คำถามที่มีการตอบน้อยหรือไม่ตอบก็ต้องพิจารณาว่าคำถามยากไปหรือไม่ ถ้ายากนักกลับไปปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 8 แก้ไขปรับปรุง ถ้าพบว่าเครื่องมือวิจัยยังมีข้อบกพร่องผู้วิจัยก็ต้องทำการปรับปรุงแก้ไขจนกว่าจะมีคุณภาพตามเกณฑ์

ขั้นตอนที่ 9 เตรียมทดลองใช้ จัดเตรียมเครื่องมือวิจัยให้พร้อมที่จะนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ระยะที่ 3 ระยะวัดและประเมินผล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาเชิงทดลองด้วยตนเอง โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 สถาบันการศึกษาในเขตจังหวัดศรีสะเกษ มีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขอความอนุเคราะห์ ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้บริหารสถาบันการศึกษาในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ

ขั้นตอนที่ 2 จัดเตรียมหนังสือ จัดเตรียมหนังสือการดู เรื่องศรีพทุทธศวร

ขั้นตอนที่ 3 ชี้แจงชี้แจงรายละเอียดและขั้นตอนในการกรอกข้อมูล ให้กับกลุ่มตัวอย่างเข้าใจอย่างละเอียด

ขั้นตอนที่ 4 แจกแบบสอบถามและหนังสือให้กับกลุ่มตัวอย่าง นำแบบสอบถามแจกให้กลุ่มตัวอย่างได้ลงมือทำ โดยใช้เวลาประมาณ 20 นาที แล้วเก็บรวบรวม จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือการดู เรื่องศรีพทุทธศวร ซึ่งใช้เวลาในการอ่านประมาณความยาว 20 นาที

ขั้นตอนที่ 5 ทดลอง นำแบบสอบถามแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง ให้กลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบสอบถามโดยใช้เวลาประมาณ 20 นาที จากนั้นเก็บรวบรวม

ขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อหาผลของการรับรู้ และความพึงพอใจ ตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 7 สรุปและรายงานผลการวิจัย นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาสรุป และรายงานผลการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 8 เผยแพร่งานวิจัย เผยแพร่งานวิจัยต่อสังคม โดยส่วนของงานวิจัยที่เผยแพร่มี 2 ส่วน ดังนี้

1. บทความวิจัย นำผลของการวิจัยส่งตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ
2. เผยแพร่หนังสือการดู เรื่องศรีพทุทธศวร มีแผนในการเผยแพร่ เพื่อให้เข้าถึงประชาชนและเป็นประโยชน์สำหรับประชาชนมากที่สุด โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ห้องสมุดโรงเรียนในเขตเทศบาล
- ห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
- ห้องสมุดศูนย์การศึกษาตามอัธยาศัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะ เรื่องศรีพทุฑเศศวร จังหวัดศรีสะเกษ สำหรับเป็นข้อมูลในการออกแบบบทเนื้อเรื่อง เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม ประเพณีขุขปาฐะเรื่องศรีพทุฑเศศวร ของนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อประเมินผลการรับรู้ด้านวัฒนธรรม จากหนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุฑเศศวร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานรูปแบบ ได้แก่ การวิจัยเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสำรวจ ผู้วิจัยได้สรุปอภิปรายผลและจัดทำข้อเสนอแนะ ดังนี้

ตอนที่ 1 สรุปผลการออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุฑเศศวร

พบว่า หนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุฑเศศวร บทของการ์ตูนเรื่องนี้แต่งจากข้อมูลที่ได้จากบันทึกภาษาขอมที่ได้จารึกไว้ที่กรอบประตูระเบียงคต ปราสาทสระกำแพงใหญ่ วัดสระกำแพงใหญ่ อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ โดยได้นำข้อมูลจากจารึกนั้นมาเขียนบท โดยได้เพิ่มเนื้อหาบางส่วนผสมเข้าไปแต่ยังคงแก่นเรื่องสำคัญไว้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ เพื่อให้บทความเกิดความสนุกสนานและมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกันอย่างมีเหตุผล ลักษณะรูปแบบของตัวละครในเรื่อง เป็นรูปแบบการ์ตูน SD 5 ส่วนหรือ Super Deformation สัดส่วน 5 ส่วนซึ่งเป็นรูปแบบการผสมผสานระหว่างการ์ตูนตัดทอน (SD) และการ์ตูนแนวเสมือนจริง (Real) ซึ่งได้จากการสำรวจความต้องการของกลุ่มทดลอง จำนวน 100 คน และได้นำรูปแบบการ์ตูนดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบตัวละครทั้งหมดในหนังสือการ์ตูน เรื่องศรีพทุฑเศศวร การออกแบบฉาก ได้นำเอาความเชื่อ วิถีชีวิตประจำวัน ข้าวของเครื่องใช้ และสิ่งปลูกสร้างต่างๆ ยุคขอม สมัยพระเจ้าวรมันที่ 1 มาร่วมใช้ในการออกแบบฉาก ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านั้นจะสามารถบ่งบอกถึงยุคสมัย ภูมิปัญญาเฉพาะท้องถิ่นได้ดี ทำให้คนดูมีความเชื่อ และหลงใหลไปกับบรรยากาศในการ์ตูน ในหนังสือการ์ตูนฉบับนี้ได้ออกแบบสตอรี่บอร์ดและวางเลย์เอ๊าท์ เช่น กรอบภาพ ลักษณะของภาพ ทิศทางภาพ ตำแหน่งที่จะวางข้อความหรือกราฟิกอื่นๆ ไว้ให้มีความสมบูรณ์ การตัดเส้นและลงสีให้การ์ตูนได้ใช้โปรแกรมกราฟิกในการตัดเส้นและลงสี การตัดเส้นได้ใช้เส้นที่มีน้ำหนักเบา เข้ม แตกต่างกันตามจังหวะของแสงและเงาของภาพ เพื่อสร้างอารมณ์ และความสวยงามให้กับเส้นการ์ตูน การลงสีได้ใช้สีในลักษณะตรงกันข้ามในบริเวณเป็นจุดเน้นความสนใจเช่นภาพส่วนใหญ่ใช้สีวรรณะเย็นประมาณ 80% ของพื้นที่แต่ตรงบริเวณที่ต้องการใช้เป็นจุดแห่งความสนใจอาจใช้สีวรรณะร้อนประมาณ 20%ของพื้นที่ซึ่งจะทำให้บริเวณดังกล่าวเกิดความน่าสนใจ และเกิดการรับรู้ได้เร็วขึ้น การใช้ตัวอักษร ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบตัวพิมพ์ธรรมดาเพราะมีความเหมาะสมสำหรับใช้พิมพ์เนื้อเรื่องทั้งหมดของสิ่งพิมพ์ต่างๆ อีกทั้งยังช่วยให้อ่านง่ายอีกด้วย

ตอนที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัด ศรีสะเกษเรื่องศรีพทุฑเศศวร

พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุฑเศศวรก่อนการทดลองโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.91$) รายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุฑเศศวรก่อนการทดลองในข้อ “สระน้ำศักดิ์สิทธิ์ช่วยให้ผู้อบิณมีสุขภาพพลานามัยดี” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.28$) รองลงมา “ศรีสุกรรมากาสเตงเจ้าพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 โดยได้นำ ไถภทระ ซึ่งเป็นบุตรไปถวายเพื่อเป็นข้าบาทบริจาริกา แก่พระเจ้าสุริยวรมันที่ 1” ($\bar{X}=4.13$) และข้อ “เมืองกูรเทศร ซึ่งมีศรีสุกรรมากาสเตงจี เป็นเจ้าเมือง มีชื่อเดิมว่า เมืองวิเวทพะ” ($\bar{X}=3.72$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุฑเศศวรหลังการทดลองโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.10$) รายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขปาฐะจังหวัดศรีสะเกษเรื่องศรีพทุฑเศศวรหลังการทดลองในข้อ “ปีมหาศักราช 959 หรือปี พ.ศ. 1580 อาณาจักรขอม เป็นอาณาจักรที่ทรงอิทธิพล” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.25$) รองลงมา “อาณาจักรขอมในปี พ.ศ. 1580 กษัตริย์ผู้ครองนคร มีนามว่า พระบาทกมรเตงกันตวนอญศรีสุริยวรมันทเว หรือ พระเจ้าสุริยวรมัน ที่ 1” ($\bar{X}=4.19$) และข้อ “กัมรเตงชคตศรีพทุฑเศศวร เป็นชื่อเรียกเดิมของปราสาทหินสระกำแพงใหญ่” ($\bar{X}=3.89$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

ตอนที่ 3สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวร

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านเนื้อหาโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.75$) รายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านเนื้อหาในข้อ “หนังสือสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้เกิดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมของชาวศรีสะเกษประเภทมุขปาฐะ เรื่องศรีพทุฑเศศวร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.33$) รองลงมา “ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพประกอบ” ($\bar{X} = 3.93$) และข้อ “การเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับการถ่ายทอดเนื้อหา” ($\bar{X} = 3.61$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านความเหมาะสม และความงามของภาพโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.77$) รายข้อ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านความเหมาะสม และความงามของภาพ ในข้อ “ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการนำเสนอ” มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับข้อ “ขอบเขตของเนื้อหาในการนำเสนอ” ($\bar{X} = 3.93$) รองลงมา ข้อ “ความกลมกลืนของภาพ” เท่ากับข้อ “ท่าทางการแสดงออกของตัวละคร” ($\bar{X} = 3.92$) และข้อ “ความน่าสนใจของภาพ” ($\bar{X} = 3.40$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.85$) รายข้อ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนในข้อ “ความน่าสนใจของหนังสือการ์ตูน” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.96$) รองลงมา ข้อ “หนังสือการ์ตูนสามารถสร้างแรงจูงใจต่อผู้อ่าน” เท่ากับข้อ “หนังสือการ์ตูนสามารถทำให้ผู้อ่านคล้อยตาม” ($\bar{X} = 3.93$) และข้อ “หนังสือการ์ตูนสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ” ($\bar{X} = 3.58$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรโดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.82$) รายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนในด้านประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.85$) รองลงมา ด้านความเหมาะสม และความงามของภาพ ($\bar{X} = 3.77$) และด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.75$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

สรุปผลการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรพบว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะหลังการทดลองด้วยการมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการรับรู้ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05สรุปผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหา มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.579 ความพึงพอใจด้านความเหมาะสม และความงามของภาพมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.512 ความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.511 ความพึงพอใจโดยรวมมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.511

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรได้แรงบันดาลใจจากข้อมูลที่ได้จากบันทึกภาษาของที่ได้จารึกไว้ที่รอบประตูระเบียงคตปราสาทสระกำแพงใหญ่วัดสระกำแพงใหญ่อำเภอดุสิตบุรีจังหวัดศรีสะเกษรูปแบบการ์ตูนSD 5ส่วนหรือSuper Deformation สัดส่วน 5 ส่วนซึ่งเป็นรูปแบบการผสมผสานระหว่างการตูนตัดทอนและการตูนแนวเสมือนจริงซึ่งได้จากการสำรวจความต้องการของกลุ่มทดลองการตัดสินใจใช้เส้นที่มีน้ำหนักเบาเข้มแตกต่างกันตามจังหวะของแสงและเงาของภาพเพื่อสร้างอารมณ์และความสวยงามให้กับเส้นการ์ตูนการลงสีได้ใช้สีในลักษณะคู่สีตรงกันข้ามในบริเวณเป็นเป็นจุดเน้นเพื่อสร้างความสนใจและนำสายตาผู้อ่านกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับปริญญาตรีกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านความเหมาะสมและความงามของภาพโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากรายข้อกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวร ด้านความเหมาะสมและความงามของภาพ ส่วน

ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการนำเสนอ” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งเท่ากับขอบเขตของเนื้อหาในการนำเสนอ” โดยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2535 : 39) ที่ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนยอดนิยมพบว่าเกณฑ์ในการเลือกหนังสือการ์ตูนดูจากปกและเนื้อกระดาษดูจากของแถมและรางวัลตราการซื้อ / เดือน มากที่สุด 50-150 บาทต่อเดือน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนวลทิพย์ ปริญญาญกมล (2538) ที่ได้ศึกษาถึงความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทยศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบกรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานคร และเด็กในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งสอง นิยมการจัดรูปเล่มแนวตั้งมากที่สุดและต้องการให้การตูนมีขนาดเล็กเป็นภาพสีที่มีการวาดภาพเหมือนจริงรวมทั้งชอบตัวหนังสือแบบตัวพิมพ์ชัดเจนมากที่สุดทั้งนี้เป็นเพราะว่าหน้าปกของหนังสือเป็นสิ่งที่ผู้อ่านได้เห็นเป็นอันดับแรกและเป็นสิ่งที่ดึงดูดสายตาผู้อ่านในการอ่านหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มได้ หากหน้าปกไม่น่าสนใจ แม้ว่าจะมีเนื้อหาดีเพียงใด อาจจะไม่สามารถดึงดูดผู้อ่านให้อ่านหนังสือการ์ตูนได้

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านเนื้อหาโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านเนื้อหาในข้อ “หนังสือสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้เกิดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมของชาวศรีสะเกษประเภทมุขปาฐะ เรื่องศรีพทุฑเศศวร และความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัฐพงศ์ พิสิษฐสุสิริ (2552) ได้กล่าวถึงการทำงานร่วมระหว่างภาพกับภาษาในหนังสือภาพประกอบสำหรับเยาวชนเพื่อการออกแบบแอนิเมชันพบว่าภาพประกอบเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์เนื่องด้วยที่ผ่านมานั้นภาพประกอบมีบทบาทในหนังสือประเภทต่างๆ เรื่องนั้นจะมีชีวิตชีวาและมีความหมายก็ต่อเมื่อมีภาพประกอบที่ดีเพราะภาพประกอบทำงานร่วมส่งเสริมสนับสนุนหรือบางครั้งสร้างเนื้อหาที่เกินเลยจากตัวอักษรแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนช่องที่ภาพจะทำงานเป็นหลักและให้ตัวอักษรทำหน้าที่สนับสนุนงานออกแบบแอนิเมชันที่สามารถสื่อสารกับคนดูได้ดีนั้นขึ้นอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนทำให้ผู้นั้นรับรู้ได้ดียิ่งขึ้นเช่นเดียวกับภาพประกอบซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์เนื่องด้วยที่ผ่านมานั้นภาพประกอบมีความสำคัญมากมีบทบาทในหนังสือประเภทต่างๆ เนื้อเรื่องจะมีชีวิตชีวาและมีความหมายก็ต่อเมื่อมีภาพประกอบที่ดีเพราะภาพประกอบทำงานร่วมส่งเสริมสนับสนุนหรือบางครั้งสร้างเนื้อหาที่เกินเลยจากตัวอักษรแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนช่องที่ภาพจะทำงานเป็นหลักและให้ตัวอักษรทำหน้าที่สนับสนุนผลการศึกษาพบว่าวิธีการที่นำมาใช้ในการทำงานของภาพคือการใช้ภาพแสดงรายละเอียดเป็นวิธีที่นำมาใช้มากที่สุดซึ่งเป็นการนำเสนอความเป็นไปของตัวเนื้อเรื่องจึงทำให้เกิดความเข้าใจของตัวเนื้อหานั้นได้ชัดเจนเป็นวิธีการที่ทำให้เข้าใจภาพได้ง่ายในส่วนของการทำงานของตัวอักษรวิธีที่นำมาใช้มากที่สุดคือการเสริมความหมายของภาพจะทำให้สามารถเข้าใจในส่วนของภาพได้ง่ายเป็นการทำงานร่วมกันอย่างดีระหว่างการแสดงรายละเอียดและการเสริมความหมายของภาพซึ่งเป็นการทำงานของภาพและภาษาที่จะทำให้เกิดถึงอารมณ์ของตัวเนื้อเรื่องได้ดีที่สุดและทำให้เกิดอารมณ์ในการอ่านเปรียบเสมือนการชมภาพยนตร์จากงานออกแบบแอนิเมชันประกอบเพลงที่สามารถสื่อสารกับคนดูได้ดังนั้นขึ้นอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนทำให้ผู้นั้นรับรู้ได้ดียิ่งขึ้นและขึ้นอยู่กับประสบการณ์

ผลการวิจัยที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องศรีพทุฑเศศวรด้านประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนในด้านประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมาด้านความเหมาะสมและความงามของภาพและด้านเนื้อหาสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริภพแก้วไกรสิน (2549) ได้กล่าวถึงการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพในตัวละครจักรวาลต่างๆทางโทรทัศน์กับแก่นจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็กโดยในงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงที่มาของจินตนาการและวิธีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวละครมนุษย์ในละครจักรวาลต่างๆทางโทรทัศน์และเพื่อให้ทราบถึงแก่นจินตนาการในละครจักรวาลต่างๆในการรับรู้ของผู้ชมที่เป็นเด็กโดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรู้เข้าเชิงสัญลักษณ์และแนวทางการศึกษาแก่นจินตนาการแนวคิดเรื่องสัมพันธ์บทผลจากการวิจัยพบว่าวิธีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวละครมนุษย์ในละครจักรวาลต่างๆทางโทรทัศน์มีวิธีการที่สำคัญได้แก่ 1) การนำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะภาพตามแบบแผนของจักรกรรมไทยแนวประเพณี 2) การสื่อความหมายแฝงจากภาษาภาพโทรทัศน์ 3) การสร้างบริบทเพื่อกำกับความหมายอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร 4) การสร้างสัมพันธ์บท 5) การประยุกต์ใช้รหัสภาพการ์ตูนในแง่ของที่มาของจินตนาการเกี่ยวกับตัวละครมนุษย์ในการรับรู้ของเด็กประกอบด้วย 1) งานจิตรกรรมและงานประติมากรรมในศาสนสถาน 2) งานวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน 3) งานสื่อสารมวลชนและ 4) กระบวนการ

ชุดেলাทางสังคมจากครอบครัวและโรงเรียนสำหรับแก่นจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็กที่มีต่อละครจักรๆวงศ์ๆประกอบด้วย 1) แก่นจินตนาการที่เน้นความถูกต้องเป็นจริง 2) แก่นจินตนาการที่เน้นค่านิยมทางสังคม 3) แก่นจินตนาการที่เน้นประโยชน์ทั้งส่วนบุคคลและทางสังคม

เอกสารอ้างอิง

- จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). **ตำนานการ์ตูน**. กรุงเทพฯ : แสงดาว.
- วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล. (2553). **คอลัมน์ Life Style : Read & Write**. หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2555). **การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS**, (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: บิซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- นวลทิพย์ ปริญญาญกุล. (2538). **ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัฐพงศ์ พิสิษฐสุสิริ. (2552). **การศึกษาการทำงานร่วมระหว่างภาพกับภาษาในหนังสือภาพประกอบสำหรับเยาวชนเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ศักดิ์ชัย เกียรติณาคินทร์. (2554). **หลักการออกแบบศิลปะ PRINCIPLES OF DESIGN**. กรุงเทพฯ: บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่นจำกัด.
- สิริภพ แก้วไกรสิน. (2550). **การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพในตัวละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ทางโทรทัศน์กับแก่นจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็ก**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.