

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย พุทธิพงษ์ จันทรพูล¹, สุภัทรา ลูกรักษ์²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เกิดขึ้นจากภาพข่าวและเหตุการณ์สะเทือนใจ ที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่อเชื่อมโยงความเป็นไปได้ในการถูกหลอกลวงหรือหลงผิด ให้ไปทำงานในเรือประมง จนเกิดเป็นปัญหาข้ามชายฝั่ง ซึ่งในปัจจุบันยังคงมีคนที่ยังตกเป็นเหยื่อและคิดว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ควรที่จะถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านี้ให้กับผู้ที่รับชม ให้มีความระมัดระวังตัวและรู้เท่าทันกลของการหลอกลวง

การดำเนินการวิจัยและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ ใช้เครื่องมือการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา วิทยาลัยทำงาน จำนวน 50 คน และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และ ค่าเฉลี่ย ประกอบกับการตีความจากตัวอย่างกรณีศึกษา 15 กรณี ได้ว่า แนวทางการออกแบบจะมีโครงเรื่องที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริง ภายใต้แนวคิด แยกความหวัง หนีเรือนรก ซึ่งมีภาพประกอบมีลักษณะเหมือนจริงผสมผสานกับภาพลายเส้น มีการใช้โทนสี โมโน โทน และ ดนตรีประกอบมาช่วยสร้างความรู้สึกร่วม ให้ผู้รับชมได้คล้อยตามไปกับตัวละคร และเหตุการณ์นั้น ๆ

ผลการวิจัย พบว่า การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย สามารถถ่ายทอดเรื่องราวการหลอกลวง ผ่านภาพเคลื่อนไหวอันมีเอกลักษณ์ และ ถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง และน่าจดจำ ทำให้คนหันมาสนใจปัญหาการหลอกลวงคนให้ไปทำงานในเรือประมงมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ปัญหาการข้ามชายฝั่ง , การหลอกลวง, ความระมัดระวังตัว

2D Animation Design “lost it live”

PUTTIPONG CHANPOOL¹, SUPATRA LOOKRAKS²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology

Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

This research derives from news and This tragic story moved me. Making researchers want to create animation media to tell story Of Unfold enticing people to work on fishing boats. Must encounter unexpected events Both physical assault and heavy labor Until being a human trafficking in Thailand. At present, there are still prey. I would like to convey these stories to those watching. To be careful and know trick of cozenage and not being prey.

In the collect data with Questionnaires that will be from collegian and worker. analyzing the data obtained from basic statistics viz Percentage and average (MEAN) from and Including studying work from media and case study 15 case. The analysis concluded that Design guidelines There will be a storyline that has been inspired by the true story , under the concept of the “last hope in under ship” , and which has a illustration of Realistic picture and blend with a line image , analogy mono tones And film score To help create a sense that the audience was amenable to the character. And that event

The result of the research found 2D Animation Design “lost it live” can communicate story of enticing people to work. Through a unique animation and Convey the feelings of the characters profoundly and make the people turn their attention to the problem a human trafficking in Thailand even more

Keywords: human trafficking, enticing, Be careful

บทนำ

การค้าแรงงานประมงเถื่อนในประเทศไทย เป็นปัญหาการค้ามนุษย์ที่เกิดขึ้นมานานในสังคมไทย มีคนตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงให้ไปทำประมงเถื่อนแบบผิดกฎหมายอยู่มาก แม้ว่าจะมีการนำเสนอถ่ายทอดเรื่องราว ปรากฏภาพ จักรกุ่มผู้กระโดด แต่ปัญหานี้ยังไม่หมดไปและยังคงมีอยู่และเกิดขึ้นสืบเนื่องจากมีผู้ถูกล่อลวงมักจะถูกโน้มน้าวด้วย เงิน จึงเป็นตัวล่อที่ทำให้ตัดสินใจตกลงไปทำประมงและตกเป็นเหยื่อของการค้าแรงงานเถื่อนโดยที่ไม่รู้ตัว การกระทำนี้ ส่งผลกระทบต่อประเทศไทยถูกจับตามองจากต่างชาติ และกระทบต่อระบบเศรษฐกิจการส่งออกอาหารทะเล หากไทยไม่สามารถแก้ปัญหาได้ จะถูกระงับการส่งออกสินค้า และ ส่งผลให้ต้องมีการเลิกจ้างงานจำนวนมาก

ผู้วิจัยได้อ่านข่าวเกี่ยวกับการล่อลวงคนให้ไปทำงานในเรือประมงต้องทนใช้แรงงานอย่างหนัก หลายปีกว่าจะหลบหนีออกมาได้ ผู้วิจัยรู้สึกสะท้อนจิตใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จึงเล็งเห็นว่าควรจะมีการนำเสนอเรื่องราว ข้อมูล เหตุการณ์ของการล่อลวง ให้ออกมาในรูปแบบของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายและยังไม่มีกรนำเสนอออกมาในรูปแบบนี้ ให้กับกลุ่มคนวัยรุ่นตอนปลาย คนว่างงาน คนที่มีรายได้น้อย ซึ่งเป็นกลุ่มที่อาจจะ

ตกเป็นเหยื่อได้ ในปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนยุคใหม่ขึ้นเรื่อย ๆ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ดี เกิดการจดจำได้ง่ายผ่านการรับชมเพียงไม่นาน การจะถ่ายทอดเรื่องราว จึงง่ายขึ้น ทั้งกับผู้ค้าแรงงาน และผู้ใช้แรงงานโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่อง เหตุการณ์จริงที่จะนำมาสร้างสรรค์งานออกแบบนี้ เพื่อให้เกิดความสมจริง ในส่วนของภาพประกอบ และลักษณะตัวละครที่ใช้ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จะมีการออกแบบให้มีผสมผสานระหว่างลักษณะสมจริง และภาพลักษณะลายเส้น เข้ามาช่วยในการสื่อสาร เนื่องจากต้องการที่จะสื่อถึงอารมณ์ที่เสมือนจริง สร้างความกดดัน และความระทึกใจระหว่างรับชม เพื่อดึงความรู้สึก ของผู้รับชมให้มีอารมณ์ร่วมและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ได้อย่างลึกซึ้ง

จากปัญหาและข้อมูลข้างต้นที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะสร้างสรรค์งานออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตที่ถูกขโมย” เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและเพิ่มความระทึกใจระทึกตัว ให้กับผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและแสดงให้เห็นปัญหาการล่อลวงจนเกิดเป็นปัญหาแรงงานที่มีผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจในครอบครัว สังคม และประเทศชาติได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตที่ถูกขโมย” ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของการถูกล่อลวงให้ไปทำงานในเรือประมง และเพิ่มความระมัดระวังตัว ให้กับผู้ที่อาจตกเป็นเหยื่อของการล่อลวง

2. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้มีเอกลักษณ์น่าจดจำได้ และถ่ายทอดอารมณ์ของผู้ถูกกระทำ ให้ได้มากที่สุด

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูล จากเว็บไซต์ หนังสือ บทความวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ

2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลในรูปแบบการเก็บแบบสอบถาม และกรณีศึกษา 15 กรณี

3. เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา วิทยาลัย จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลกรณีศึกษาจากตัวอย่างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 15 เรื่อง โดยมีหลักเกณฑ์ทางด้าน เนื้อหา การใช้ภาพประกอบ โทนีสี มุมกล้อง และ เสียงประกอบ

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการเก็บข้อมูลกรณีศึกษา ข้อมูลดังกล่าว จะถูกใช้เป็นโจทย์ในงานออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. นำ ข้อมูลข้างต้น มา ออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ ข้อมูล ที่ได้ จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา และวัยทำงาน จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 ส่วน คือ 1) พฤติกรรมของผู้บริโภคคือ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ต่องานออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รวมถึงข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษาจำนวน 15 เรื่อง ได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่ผู้ทำแบบสอบถามเลือกรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มากที่สุดคือ เลือกรับชมจากเนื้อเรื่อง (ดังตารางที่ 1) ความสนใจในการเล่าเนื้อเรื่องของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ คือการเล่าเรื่องแบบไขปริศนาของเรื่องไปเรื่อย ๆ (ดังตารางที่ 2) และผู้ตอบสอบถามคิดว่าปัญหาการค้ำมนุษย์ทางการประมงมีสาเหตุ มาจาก การล่อลวงเหยื่อให้ไปทำงานด้วย (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่เลือกรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหว

ข้อพิจารณาในการเลือกลักษณะต่าง ๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
เลือกรับชมจากเนื้อเรื่อง	23	46	1
เลือกรับชมจากตัวละคร	9	18	3
เลือกรับชมจากภาพประกอบ	12	24	2
เลือกรับชมจากประโยชน์ที่ได้รับ	6	12	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสนใจในการเล่า
เนื้อเรื่องของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

การดำเนินเรื่อง	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
เล่าตามลำดับเวลา	16	32	2
เล่าสลับระหว่าง ตอนต้นกับตอน ปลาย	4	8	3
เล่าย้อนหลัง	2	4	4
เล่าแบบไขปมของ เรื่องไปเรื่อย ๆ	28	56	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการค้ำ
มนุษย์ทางการประมง

สาเหตุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
การล่อลวงเหยื่อให้ ไปทำงานด้วย	31	62	1
การลักพาตัว	4	8	3
สมัครใจไป คิดว่า รายได้ดี	11	22	2
ไม่รู้ว่าจะถูกหลอก	4	8	4
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อเรื่องแบบใดที่ควรนำไปในงาน
ออกแบบกลุ่มเป้าหมายเลือก สร้างจากเรื่องจริง /
แรงบันดาลใจ (ดังตารางที่ 4)

ลักษณะแนวทางการดำเนินเรื่องของงานออกแบบ
คือ ตรามา (ดังตารางที่ 5) และ ลักษณะภาพประกอบ
ที่คิดว่าควรนำมาใช้ คือ ภาพลักษณะเสมือนจริง (ดัง
ตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เนื้อเรื่องแบบใดที่คน
นำไปใช้ในงานออกแบบ

ลักษณะของเนื้อ เรื่อง	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
สร้างจากเรื่องจริง/ แรงบันดาลใจ	44	88	1
แต่งขึ้นใหม่	6	12	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินเรื่อง
ของงานออกแบบ

แนวทางการ ดำเนินเรื่อง	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
สนุกสนาน	6	12	6
ตรามา	28	56	1
ตื่นเต้น	25	50	2
กดดัน	23	46	3
แอ็คชั่น	8	16	5
ปริศนา	20	40	4
รวม	-	100	

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ลักษณะภาพประกอบที่คิดว่าควรนำมาใช้ในงานออกแบบ

ลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพประกอบ	(คน)	(%)	
เสมือนจริง	39	78	1
ลายเส้น	3	6	4
การ์ตูน	4	8	2
ลดทอนลาย	4	8	3
ละเอียด			
รวม	50	100	

ส่วนที่ 3 การข้อมูลกรณีศึกษา ผลปรากฏว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะเรื่องแนวจินตนาการดำเนินเรื่องแบบมีเริ่มต้นเรื่อง กลางเรื่อง และกึ่งจบเรื่อง ส่วนภาพประกอบที่ใช้จะเป็นแบบผสมผสานมีทั้งการใช้แบบลายเส้นผสมกับการ์ตูน มีการใช้มุมมองแบบระดับสายตาเป็นมุมมองหลักและสลับใช้มุมมองอื่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ มีการใช้เสียงและดนตรีประกอบ เพื่อช่วยดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมให้ร่วมไปกับเหตุการณ์นั้น

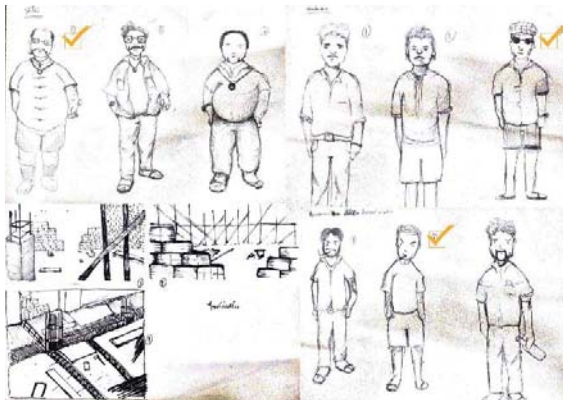
ผลงานการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และกรณีศึกษา 15 กรณี ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรม และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของ การวิจัยครั้งนี้ คือ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชีวิตที่ถูกขโมย ภายใต้แนวคิด แลกความหวังหนี้เรือนรก

ปัญหาการล่อลวงคน ให้ไปทำงานในเรือประมง คนที่ตกเป็นเหยื่อจะถูกโน้มน้าวด้วยเงิน หรือเปรียบเสมือนความหวัง โดยเรื่องราวเนื้อหาที่จะนำเสนอได้รับแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์การจริง แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือเหตุการณ์การล่อลวงและหลังจากถูกส่งขึ้นเรือแล้ว มีภาพประกอบแบบผสมผสานระหว่างลักษณะสมจริงและภาพลักษณะลายเส้น มุมภาพแบบภาพยนตร์ ใช้โทนสีสองโทนหลักๆในการออกแบบคือ โทนสีข้างเคียง และ Mono Tone แตกต่างกันไปในแต่ละเหตุการณ์ มีการใช้ดนตรีและเสียงประกอบในงานออกแบบเพื่อดึงอารมณ์ของผู้รับชม

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย

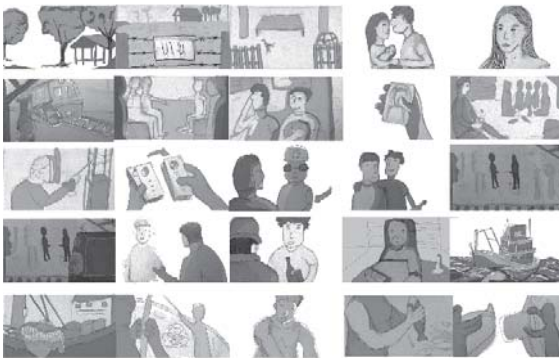
1. ศึกษาข้อมูลเรื่องการล่อลวงคนให้ไปทำงานในเรือประมงในประเทศไทย
2. ออกแบบเนื้อเรื่องโดยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริง
3. ทำแบบร่างคาแรคเตอร์ ฉากให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เป็นไปตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 6)



ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละครและฉาก



ภาพที่ 5 ตัวละคร(เพื่อนพระเอก/ภรรยาพระเอก)



ภาพที่ 2 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 6 ฉากการเดินทางเรือ

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชีวิตที่ถูกขโมย ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของการล่องคน ให้ไปเป็นเหยื่อในเรือประมง มีการนำเสนอที่น่าสนใจ ภาพเคลื่อนไหว และการลำดับเรื่องราวมีการดำเนินไปอย่างลึกลับ ซึ่งดนตรีประกอบสามารถดึงอารมณ์ให้มีความรู้สึกร่วมได้ดี และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้ถูกกระทำได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 3 ตัวละคร(พระเอก/ไต่กิ่ง/คนล่องวาง)

สรุปและอภิปรายผล

ได้ผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย ที่จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย มีการใช้ภาพประกอบลักษณะผสมผสานลายเส้นกับความเสมือนจริง โดยมีการใช้โทนสีข้างเคียง สื่อให้เห็นองค์ประกอบภาพที่สมจริง ทั้งตัวละคร และ ฉากประกอบ ชวนให้เห็นบรรยากาศการใช้ชีวิตของคนใช้แรงงาน และมีการใช้โทนสี โมโน โทน เข้ามาช่วยเสริม ในช่วงที่มีการดำเนินเนื้อหาที่มีการใช้ความรุนแรง ประกอบกับการเล่าเรื่องที่ไขปมของเรื่องให้ความรู้สึก トラม่า กัดตัน และระทึก ชวนน่าติดตาม เพื่อให้ผู้รับชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร และสร้างการจดจำเหตุการณ์ได้ หลังจากที่ได้รับชม

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชีวิตที่ถูกขโมย ถ่ายทอดเหตุการณ์การล่อลวงคนให้ไปทำงานในเรือประมงทำให้ผู้รับชมตระหนักถึงการมีอยู่ของปัญหาของการค้ามนุษย์ในอุตสาหกรรมประมง ของไทย และ รู้เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมของการล่อลวง

กิตติกรรมประกาศ

กิตติกรรมประกาศ งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จ ลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่ช่วยแนะนำและให้คำปรึกษาโดยตลอดในด้านการให้คำปรึกษา การแก้ไขงานจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ช่วยเหลือในมุมมองต่าง ๆ ช่วยเหลือทุกด้าน และคอยให้กำลังใจ เสมอมา ขอขอบคุณแหล่งข้อมูล เว็บไซต์ต่าง ๆ และบทความวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ให้

ข้อมูลเพื่อศึกษาในการทำงานวิจัยเป็นอย่างดี ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

ข่าวสด.(2561). แฉเรื่องสุดโหดในเรือ ลุงถูกหลอกให้ไปทำงานใน. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2561. จากเว็บไซต์:

https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_892886

มูลนิธิกระจกเงา. (2560). ศูนย์การต่อต้านการค้ามนุษย์ มูลนิธิกระจกเงา. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2561. จากเว็บไซต์:

<http://www.notforsale.in.th/Web/h2.html>

แอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล. (2561). สิทธิมนุษยชน. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2561. จากเว็บไซต์:

<https://www.amnesty.or.th/latest/blog/62/>

bloggang. (2553). การสร้างภาพประกอบในการออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561. จากเว็บไซต์:

<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=3>

NORDEN. (2558). เทคนิคการตัดต่อ หัวใจการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561. จากเว็บไซต์:

<http://www.norden.co.th>