

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง “กิ้งก่าก็มีประโยชน์”

พิชยา สุทธิเดชาลัย¹, พิบูล วจิตรกรรม²

^{1,2} สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

กิ้งก่าปัจจุบันคงพบเห็นได้น้อยกว่าอดีต ประโยชน์ของกิ้งก่ามีหลากหลาย เพราะกิ้งก่าคือสัตว์ที่สำคัญต่อระบบนิเวศชนิดหนึ่งโดยสามารถชี้ได้ถึง ความอุดมสมบูรณ์ของที่บริเวณแห่งนั้นเช่นกัน แต่นอกจากนั้นมันยังเป็นอาหารของมนุษย์ด้วย ซึ่งนั่นก็เป็นเหตุผลที่กิ้งก่าในปัจจุบันน้อยลง แต่เจ้ากิ้งก่าเองยังมีประโยชน์อีกหลายอย่าง ทั้งในการเกษตร ในทางวิทยาศาสตร์ หรือ การนิยมมาเพาะพันธุ์ ซึ่งปัญหาของการวิจัยข้อมูลของกิ้งก่ามีน้อย เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสัมภาษณ์ ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จากผลการวิเคราะห์ ในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง กิ้งก่าก็มีประโยชน์ ให้ข้อมูลที่ชัดเจนภาพจินตนาการได้ด้วยการนึกถึง บรรยากาศและวิถีชีวิตของกิ้งก่าในโลก บอกเล่าเรื่องราวของกิ้งก่าในทางประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ แต่ละสายพันธุ์กิ้งก่ามีจุดเด่นที่แตกต่างกัน วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง กิ้งก่าก็มีประโยชน์เพื่อให้ทุกคนเข้าใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามจากกลุ่มนักศึกษาวัยกลางคน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่า 1) การออกแบบกราฟิกก็เคลื่อนไหว เรื่อง กิ้งก่าก็มีประโยชน์ ส่วนใหญ่เป็นคนในกลุ่มวัยกลางคน 2) การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง กิ้งก่าก็มีประโยชน์ มีเนื้อหาที่ชัดเจนเข้าใจง่าย มีลักษณะสีสดชื่น สบายๆ 3) ส่งเสริมให้วัยคนกลางในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับคุณค่าของกิ้งก่า ประโยชน์ ที่อยู่อาศัย การกินอาหาร เพื่อไม่ให้กิ้งก่าบางสายพันธุ์สูญพันธุ์ไป

คำสำคัญ : กิ้งก่า, สัตว์เลี้ยงคลาน, การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

Motion graphic Design. “the chameleon is useful

Pichaya suddachana¹, Pibool Waijittragum²

^{1,2} Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Nowadays, we rarely see lizards out there anymore because of many factors and reasons. These small creatures have many benefits than we might expect, they have important roles in the ecosystem, which can be tell from how rich and fertile the area is. Moreover, it can be human food source, which is one of the reasons the population of lizards has been decline during these past few years. Still, these lizards are more useful than just that. They can be used for agriculture and scientific purpose and can be breed as pet as well. Researching on the lizards create very few problems, by collecting data by using the questionnaire on the target group and interviewing professional graphic designer, and then analyze the data by using basic statistic such as Percentile or Mean value and by interview professional graphic designer. From the analysis, designing moving graphic of lizards can be useful, it shows us a clear picture of environment and livelihood of lizards, help tell us the history and characteristic of lizards, each species of lizards has its own distinctive features. The objective of this research is to design graphic of lizards to help readers understand more about lizards, to attract the interest of target group, by conduct a questionnaire on middle aged subjects and interview professional graphic designers.

The results of the research show us that 1) Designing moving graphic of lizards have good effects on middle aged subjects 2) Designing moving graphic of lizard help in understanding about the lizards with moving and colorful graphic 3) It helps attract and raise awareness of the important and benefits of lizards among middle aged subjects, especially in regarding of habitats and foods of the lizards, to help prevent some species of lizards from extinction.

Keywords: Chameleon, reptile, Motion graphic design

บทนำ

กิ้งก่าเป็นสัตว์เลื้อยคลานชนิดหนึ่ง อยู่ในจำพวกเดียวกับจิ้งจก ตุ๊กแก จิ้งเหลน ในภาษาอีสานของประเทศไทย เรียกว่า กะปอม โดยทั่วไปกิ้งก่ามี 4 ขา มีเกล็ดปกคลุมลำตัว โดยมากแล้วเป็นสัตว์กินเนื้อ โดยจะกินแมลงเป็นหลัก แต่ในจำพวกกิ้งก่าที่มีขนาดใหญ่ เช่น ตัวเงินตัวทอง จะกินสัตว์ที่มีกระดูกสันหลังด้วย และในขณะที่บางชนิด เช่น อีกัวน้ำเขียว ที่พบในอเมริกากลางและอเมริกาใต้ จะกินทั้งผักและผลไม้เป็นอาหารหลัก

กิ้งก่าพบกระจายพันธุ์อยู่ทั่วทุกมุมโลก ยกเว้นแถบขั้วโลกเหนือและขั้วโลกใต้ กิ้งก่ามีขนาดแตกต่างกันมากตั้งแต่เพียงไม่กี่เซนติเมตรจนถึง 3 เมตร โดยมีมังกรโคโมโด นับเป็นกิ้งก่าชนิดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดหนักเกือบ 100 กิโลกรัม

กิ้งก่าปัจจุบันคงพบเห็นได้น้อยกว่าอดีต ประโยชน์ของกิ้งก่ามีหลากหลาย เพราะกิ้งก่าคือสัตว์ที่สำคัญต่อระบบนิเวศชนิดหนึ่งโดยสามารถชี้ได้ถึง ความอุดมสมบูรณ์ของที่บริเวณแห่งนั้นเช่นกัน แต่นอกจากที่มันยังเป็นอาหารของมนุษย์ด้วย ซึ่งนั่นก็เป็นเหตุผลที่กิ้งก่าในปัจจุบันน้อยลงแล้วเจ้ากิ้งก่าเองยังมีประโยชน์อีกหลายอย่าง เช่นทางการเกษตร คือ การกำจัดแมลงที่เป็นศัตรูพืชของเกษตรกร เพราะว่าโดยส่วนใหญ่แล้วเจ้ากิ้งก่านั้นกินพวกแมลงเป็นอาหารนั่นเอง หรือสามารถนำกิ้งก่ามาใช้ในการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ในกรณีนี้จะกล่าวถึงปัญหาเรื่องข้อมูลของกิ้งก่าในปัจจุบันมีน้อย จะมีแค่กิ้งก่าบางชนิดที่มีข้อมูล อย่างเช่น กิ้งก่าคาเมเลียน ที่เราจะรู้จักกันในเรื่องของการเปลี่ยนสีของกิ้งก่าชนิดนี้ หรืออย่างตัวเงินตัวทองเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เหี้ย ก็มีความสามารถในการกินของเน่าเปื่อย เศษซากอาหาร แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเหี้ย

มิใช่สัตว์นักล่า แต่เป็นสัตว์กินซากโดยธรรมชาติ ให้มีระบบการย่อยอาหารที่ดีเยี่ยม ในกระเพาะมีน้ำย่อยที่มีความเป็นกรดรุนแรงและแบคทีเรียสำหรับย่อยสลายซากเน่าโดยเฉพาะ

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการออกแบบ การฝึกเคลื่อนไหว เรื่องประโยชน์ของกิ้งก่ามาใช้ในการให้ความรู้ ซึ่งเป็นการให้ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการนำประโยชน์ของกิ้งก่าในแต่ละสายพันธุ์นั้นมีประโยชน์ต่อระบบนิเวศอย่างไร ถ้าไม่มีกิ้งก่าอาจทำให้ระบบนิเวศเสียสมดุลได้ ให้ความรู้ที่เกี่ยวกับประโยชน์ของกิ้งก่ามาใช้ในการทางวิทยาศาสตร์ที่นำเลือดของกิ้งก่าที่มีเลือดสีเขียวมาใช้ในการทดลองทางการแพทย์ หรือไม่ว่าจะทางการแพทย์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบ กราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อให้ทุกคนเข้าใจ
2. เพื่อออกแบบ กราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

ระเบียบวิธีวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง กิ้งก่าก็มีประโยชน์
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วย แบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบ สัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้ แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบกิ้งก่า หรือมีความสนใจ จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการ สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูล ดังกล่าวจะถูก ใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะ สอดคล้องกับ พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง กิ่งก่าก็มี ประโยชน์

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลด้านทัศนคติ

ตารางที่ 1 ท่านคิดว่าเนื้อเรื่องของสื่อกราฟิก เคลื่อนไหว เรื่อง “กิ่งก่าก็มีประโยชน์” ควรมีเนื้อ เรื่องลักษณะแบบใด

คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เนื้อเรื่องที่ให้ ข้อคิด	19	38	2
เนื้อเรื่องแบบ ให้ความรู้ โดยตรง	31	62	1
รวม		50	100

สรุปผลได้ว่า สิ่งที่ผู้ตอบคำถามคิดเป็น อย่างแรกในสื่อลักษณะกราฟิกเคลื่อนไหว ว่า ควร เป็นเนื้อเรื่องที่ให้ข้อคิดโดยตรง มีจำนวนผู้ตอบ 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62 อันดับที่สอง คือ เนื้อเรื่องให้ ข้อคิด มีจำนวนคนตอบ 19 คน คิดเป็นร้อยละ 38 จากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่า สื่อในเนื้อเรื่องจะมี ลักษณะที่ให้ความรู้โดยตรง นั่นคือจะให้ความรู้

หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกิ่งก่าในแต่ละสายพันธุ์นั้นมี หน้าที่อย่างไรในระบบนิเวศ

ตารางที่ 2 ด้านความต้องการ

บุคลิกภาพของ สี	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ให้ข้อคิดที่ดี	8	16	4
ความสนุก เพลิดเพลิน	10	20	3
เสียงดนตรี	1	2	5
ความสวยงาม	16	32	1
หัวข้อที่เลือกดู	1	2	5
ภาพประกอบ	14	28	2
รวม	50	100	-

สรุปผลได้ว่า จากแบบสอบถามแสดงให้ เห็นว่าการเลือกรับชมกราฟิกเคลื่อนไหว คือความ สวยงามของชิ้นงาน มากที่สุด มีจำนวน 16 คน คิด เป็นร้อยละ 32 อันดับที่สอง คือภาพประกอบ มี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อันดับที่สาม คือความสนุก เพลิดเพลิน มีจำนวน 10 คน คิดเป็น ร้อยละ 20 จากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่า บุคลิกภาพของสี คือ ความสวยงาม

ตารางที่ 3 ท่านคิดว่ากราฟิกเคลื่อนไหว (โมชันกราฟิก) เรื่อง กิ่งก่าก็มี ประโยชน์ ควรใช้แนวไหน

คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
แฟนตาซี	8	16	3

สนุกสนาน	26	52	1
ผจญภัย	14	28	2
แอคชั่น	-	-	-
ลึกลับ	2	4	4
รวม	50	100	-

สรุปผลได้ว่า กิ้งก่ามีประโยชน์ควรมีลักษณะแนว เป็นอันดับแรก คือ สนุกสนาน มีจำนวนผู้ตอบ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อันดับสองได้แก่ ผจญภัย มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อันดับสามได้แก่ แฟนตาซี มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 และอันดับสุดท้ายคือ ลึกลับ มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4 จากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่า ลักษณะแนวเรื่อง คือ ความสนุกสนาน

ตารางที่ 4 ท่านคิดว่าโทนสีของกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่องกิ้งก่าก็มีประโยชน์ แบบไหนที่เห็นแล้วดึงดูดความสนใจของท่านมากที่สุด

คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สดชื่น สบายๆ	28	56	1
อบอุ่น สนุก	14	28	2
ระทึกขวัญ ตื่นเต้น	8	16	3
อ่อนหวาน	-	-	-

รวม	50	100	-
-----	----	-----	---

สรุปผลได้ว่า กิ้งก่ามีประโยชน์ที่มีความน่าสนใจ ดึงดูด มากที่สุด เป็นอันดับแรก คือ สดชื่น สบายๆ มีจำนวนผู้ตอบ 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56 อันดับสองได้แก่ อบอุ่น สนุก มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อันดับสามได้แก่ ระทึกขวัญ ตื่นเต้น มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 จากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่า ลักษณะโทนสี คือ สดชื่น สบายๆ

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้คือ การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง “กิ้งก่าก็มีประโยชน์” แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “ห้องโลกกิ้งก่า” เพื่อนำเสนอลักษณะของกิ้งก่าที่มีอยู่ทั่วโลก ออกแบบให้เกิดความสนุก น่าสนใจ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ สนุกสนาน น่ารัก ผจญภัย กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา ชายและหญิง อายุ 21-36 ปี โดยการ ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง “กิ้งก่าก็มีประโยชน์” จะมีรูปแบบที่สนุกสนาน รูปภาพ มีความเข้าใจง่าย และมีลักษณะที่สดชื่น สบายๆ น่าสนใจ ขั้นตอน

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง “กิ้งก่าก็มีประโยชน์”

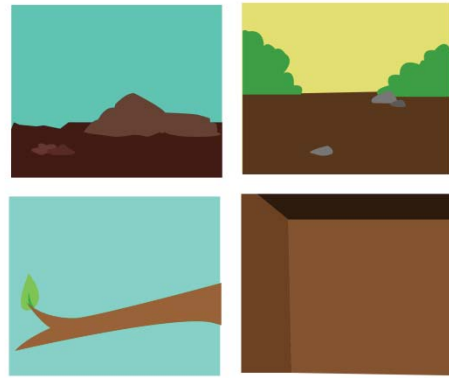
1. ศึกษาข้อมูลของ กิ้งก่า ในแต่ละสายพันธุ์
2. ทำแบบร่างภาพกิ้งก่าสอดคล้องตามแนวความคิด
3. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อ กำหนดโทนของแต่ละสายพันธุ์
4. จัดวางองค์ประกอบ ของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ออกแบบกิ้งก่าตามสัดส่วนจริงในแต่ละสายพันธุ์ 8 สายพันธุ์



ภาพที่ 1 กิ้งก่าตามธรรมชาติ



ภาพที่ 2 ภาพแบบร่างกิ้งก่าแต่ละสายพันธุ์



ภาพที่ 3 ภาพฉากประกอบ

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง “กิ้งก่าก็มีประโยชน์” ใช้หลักการออกแบบสื่อ กราฟิกเคลื่อนไหว สำหรับนักศึกษา โดยเน้นองค์ประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่ ภาพประกอบที่ เหมาะสมจะทำให้รู้สึกถึงความแตกต่างของกิ้งก่า สีสันที่สนุกสนาน สดใส สบายๆ และข้อมูลที่กระชับเข้าใจง่าย สอดคล้องกับแนวความคิดว่า ท้องโลกกิ้งก่า ที่ออกแบบให้เกิดการสร้างภาพ จินตนาการได้ด้วยการสัมผัสถึงบรรยากาศวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ของกิ้งก่า ที่มี เอกลักษณ์ จุดเด่นของแต่ละสายพันธุ์ที่มีความ แตกต่างทางลักษณะของแต่ละสายพันธุ์กิ้งก่า ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักศึกษาแสดงให้เห็นว่ากราฟิกเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบสนุกสนาน แปลกใหม่น่าสนใจ และเข้าใจง่าย จะดึงดูดความสนใจ ทำให้สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสนุกกับสื่อและเป็นภาพจำ ซึ่งตอบโจทย์การทำกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง”กิ้งก่าก็มีประโยชน์” และยังเป็น การเชิญชวน ให้อัยรุ่นใน

ปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญ กับคุณค่า
ของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ของกิ่งก่าที่ตัวเล็กเหล่านี้

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง
“กิ่งก่าก็มีประโยชน์” จัดทำให้อวดคล้องกับ
กลุ่มเป้าหมาย ภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์สื่อสาร
เข้าใจได้ง่าย ตัวละครมีเอกลักษณ์ เฉพาะแต่ละ
สายพันธุ์ แผงความน่ารัก สดใส จดจำได้ง่าย โทนีสี
ที่ให้ ความรู้สึกสนุกสนาน เนื้อหาที่ เหมาะสม
กระชับ เข้าใจง่าย และด้วยความแปลกใหม่ของสื่อ
กราฟิกเคลื่อนไหวที่ออกแบบเพื่อให้อวดคล้องกับ
สนุกกับสื่อ ให้กับการออกแบบภาพกราฟิก
เคลื่อนไหวเพื่อให้ความรู้ เข้าใจง่ายให้ตรง กับ
กลุ่มเป้าหมาย และเป็นที่ยอมรับมากขึ้น ทำให้เกิด
ความสนใจ อนุรักษ์สายพันธุ์กิ่งก่า ไม่ให้สูญหายไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย
ช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึง ขอขอบพระคุณ
ณ โอกาสนี้ขอขอบคุณอาจารย์ที่ ปรึกษา ผู้ช่วย
ศาสตราจารย์ ดร.พิบูล วัชรกรรม ที่ให้คำปรึกษา
ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไข ข้อบกพร่อง
ต่าง ๆ มาโดยตลอด งานวิจัยเล่มนี้ เสร็จ
สมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และ

ผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ ช่วยเหลือ
ทุก ๆ ด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอมาสุดท้าย
ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับ
แนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจน
งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

โลกวิทยาการ. (2561). **ธรรมชาติของ
มังกรโคโมโด**. บทความวิชาการ.

จากแหล่งข้อมูล :

<https://mgronline.com/science/detail/961000021415>

ค้นเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2561

ปศุสัตว์.คอม. (2557). **กิ่งก่า หรือ กะปอม และ
วิธีการจับ**. บทความวิชาการ

จากแหล่งข้อมูล :

<https://pasusat.com/%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B9%88%E0%B8%B2/>

ค้นเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2562

กลุ่มอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพและ
สิ่งแวดล้อม. (2556). **กิ่งก่า**. 26 เมษายน 2562

จากแหล่งข้อมูล :

<http://www.siamensis.org/node/37117>