

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง

จัฐภัสส์ บุญมี, ดวงรัตน์ ด่านไทรนา²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง มีจุดประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนคลองบางหลวง และเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตริมคลอง การคมนาคมทางน้ำ หรือการค้าขายในอดีต โดยเล่าเรื่องราวและบรรยากาศของชุมชนคลองบางหลวงในอดีตผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง โดยการดึงจุดเด่นและเอกลักษณ์ของชุมชนคลองบางหลวงออกมาสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติออกแบบให้สอดคล้องตามกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจในวิถีชีวิต และบรรยากาศของชุมชนคลองบางหลวง วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือเพื่อออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง ให้ชุมชนคลองบางหลวงเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุมชนคลองบางหลวงเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น 2) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวงมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สนุกสนาน และสีสันที่สดใส 3X ส่งเสริมให้วัยรุ่นหันมาสนใจในวิถีชีวิตของผู้คนในอดีต และเห็นถึงภูมิปัญญาของคนในชุมชน เพื่อให้วิถีชีวิตเหล่านั้นยังคงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ: การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ชุมชนคลองบางหลวง วัยรุ่น

2D animation media design Khlong Bang Luang Community.

Chattaphat Boonmee , Duangrat Danthainum²

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

Abstract

2D animation media design Khlong Bang Luang Community. The purpose is to tell the story of the lifestyle of people in the Khlong Bang Luang community. And the identity of the lifestyle along the canal. Water transport or trade in the past by telling the story and atmosphere of Khlong Bang Luang community in the past through the 2D animation media Khlong Bang Luang Community by pulling the strength and identity of the Khlong Bang Luang community. 2-dimensional animation media designed to be in line with the target group, ie teenagers So that the target group is interested in the way of life and the atmosphere of Khlong Bang Luang community. The purpose of the research is to design 2-dimensional animation media about Khlong Bang Luang community For the Khlong Bang Luang community to be known more.

The results of the research indicate that: 1) The Khlong Bang Luang community is known more and more among teenagers.2) 2-dimensional animation media about Khlong Bang Luang community, with content that is easy to understand, fun and bright colors. 3) Encourage teenagers to become interested in the way of life of people in the past. And see the wisdom of the people in the community so that those lifestyles continue.

Keywords: 2D animation media design Khlong Bang Luang Community Teenagers.

บทนำ

ชุมชนคลองบางหลวง คือชุมชนเก่าแก่ริมแม่น้ำ ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา คลองบางหลวง หรือ คลองบางกอกใหญ่ เดิมเคยเป็นแม่น้ำเจ้าพระยาสายเดิมมาก่อน แต่เพราะเป็นแม่น้ำช่วงที่โค้งอ้อมกินบริเวณกว้าง เวลาแล่นเรือผ่านมาจึงทำให้เสียเวลาในการเดินทางไปมาก ครั้งนั้น สมเด็จพระชัยราชาธิราชพระมหากษัตริย์ในแผ่นดิน กรุงศรีอยุธยาจึงโปรดเกล้าฯให้มีการขุดคลองลัดขึ้น ในปี พ.ศ.2065 เพื่อร่นระยะทางและระยะเวลาสำหรับบรรดาพ่อค้าต่างชาติที่จะมาค้าขายเจริญ สัมพันธ์ไมตรีกับอาณาจักรอยุธยา ภายหลังจากขุดคลองแล้ว คลองที่ขุดกลับมีขนาดใหญ่โตขึ้นเพราะกระแสน้ำไหลมากัดเซาะชายฝั่งให้กว้างขึ้น ขณะที่แม่น้ำสายดั้งเดิมค่อยๆ เล็กกลง กลายสภาพเป็นคลองสายหนึ่งเท่านั้น ปัจจุบันปากคลองทางฝั่งโรงพยาบาล ศิริราชเรียกกันว่า คลองบางกอกน้อย ส่วนปากคลองอีกด้านหนึ่ง ทางป้อมวิไชยประสิทธิ์เรียกกันว่า คลองบางกอกใหญ่ ส่วนเหตุที่เรียกคลองบางกอกใหญ่ว่าคลองบางหลวงก็เนื่องจาก เมื่อคราวที่สมเด็จพระเจ้าตากสิน มาสร้างราชธานีใหม่ที่กรุงธนบุรีนั้นข้าราชการขุนนางชั้นผู้ใหญ่หลายต่อหลายท่านมาจับจองสร้างบ้านกัน อยู่ริมคลอง บางกอกใหญ่ เพราะเป็นบริเวณใกล้เคียงกับพระราชวังกรุงธนบุรี ชาวบ้านจึงเรียกคลองแถบนี้อีก ชื่อหนึ่งว่า "คลองบางข้าหลวง" และเหลือเพียง "คลองบางหลวง" ในที่สุดคลองบางหลวงทุกวันนี้เป็นที่ตั้งของชุมชนที่เรียกว่า "ชุมชนริมคลองบางหลวง" ปัจจุบันยังเต็มไปด้วยกลิ่นอายในอดีต เราสามารถพบเห็นวิถีชีวิตแบบ

ดั้งเดิมของชาวบ้านแถบนี้ ไม่ว่าจะเป็นบ้านไม้ชั้นเดียวรูปร่างเก่าแก่ วัดที่แสนสงบร่มเย็น ตลอดจนถ้าคลองมีปลาชุกจำนวนมากอยู่ในน้ำ และนี่ก็คือเสน่ห์และความน่าสนใจของที่นี่ สำหรับการเยี่ยมชม ชุมชนริมคลองบางหลวง เริ่มจากวัดคูหาสวรรค์ หรือหากมาทางเจริญสนิทวงศ์ซอย 3 เข้ามาสุดซอย และข้ามสะพาน มากี่จะเจอบ้านเก่าที่นำมาทำเป็นร้านค้า ร้านกาแฟ สำหรับนั่งทานชมวิวยุริยคลอง เป็นระยะทางเดินสั้นๆ

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยและออกแบบสื่อมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ โดยเป็นการนำเอกลักษณ์ของบ้านศิลปินคลองบางหลวงมาจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อเชิญชวนให้ผู้คนสนใจและมาท่องเที่ยว เก็บเกี่ยวประสบการณ์และดูงานศิลปะที่มีค่าภายในบ้านศิลปินคลองบางหลวง

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงโครงการการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมการท่องเที่ยว และเป็นการประชาสัมพันธ์ชุมชนคลองบางหลวง เพื่อให้ชุมชนคลองบางหลวงเป็นที่รู้จักอีกครั้งและเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มายังสถานที่ท่องเที่ยวนี้ ทำให้สถานที่ท่องเที่ยวกลับมาเป็นที่น่าสนใจอีกครั้ง และเป็นการสืบสานศิลปวัฒนธรรมของไทยและเอกลักษณ์ของชุมชนคลองบางหลวง ให้คนรุ่นหลังจากนี้ได้รู้จักได้ชื่นชมศิลปวัฒนธรรมที่สวยงามของเอกลักษณ์ความเป็นไทย และเอกลักษณ์ของชุมชนคลองบางหลวงสืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยการดึงเอกลักษณ์ของ ชุมชนคลองบางหลวงออกมาให้โดดเด่น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ สื่อ เว็บไซต์ และมัลติมีเดียรวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับ

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วย แบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้ แบบสอบถาม กับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่ม นักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบชอบท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณีจำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก กรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูล ดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่ง จะ สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง ชุมชนคลองบางหลวง

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 50 คนผลที่ได้จะ แยกเป็น 2 เรื่องคือ 1) พฤติกรรมของ กลุ่มเป้าหมาย 2) ลักษณะความต้องการของ กลุ่มเป้าหมาย รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากวิเคราะห์ กรณีศึกษาดังนี้

ส่วนที่ 1 คุณชอบไปท่องเที่ยวชมชนคลอง บางหลวงกับบุคคลใดมากที่สุด(ดังตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจำแนกตามบุคคลที่ไปท่องเที่ยวด้วยมากที่สุด

บุคคลที่ไปท่องเที่ยวด้วย	ร้อยละ	ลำดับ
ท่องเที่ยวกับเพื่อน	58	1
ท่องเที่ยวกับครอบครัว	30	2
ท่องเที่ยวกับคนรัก	8	3
ท่องเที่ยวคนเดียว	4	4
รวม	100	

ส่วนที่ 2 คุณคิดว่าการดำเนินเรื่องของ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบใดเหมาะกับชุมชน คลองบางหลวงมากที่สุด(ดังตารางที่ 2) คุณ อยากจะทราบเรื่องราวใดของชุมชนคลองบาง หลวงเป็นพิเศษ(ดังตารางที่ 3) ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่คุณคิดว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับนำมาใช้ในการ สร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องชุมชนคลอง บางหลวงมากที่สุด(ดังตารางที่ 4)

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายจำแนกจากความชอบวิธีการดำเนินเรื่อง que คิดว่าเหมาะสมมากที่สุดกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ชุมชนคลองบางหลวง

การดำเนินเรื่อง	ร้อยละ	ลำดับ
ดราม่า	28	2
ผจญภัย	14	4
ไซไฟ	18	3
แฟนตาซี	30	1
แอคชั่น	10	5
รวม	100	

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายจำแนกจากความสนใจในเรื่องราวของชุมชนคลองบางหลวงด้านใดเป็นพิเศษ

เรื่องราวที่น่าสนใจเป็นพิเศษ	ร้อยละ	ลำดับ
บ้านศิลปินคลองบางหลวง	36	2
การแสดงหุ่นกระบอกเล็ก	50	1
เรื่องราววิถีชีวิตของชุมชนคลองบางหลวง	14	3
รวม	100	

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายจำแนกจากความชอบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

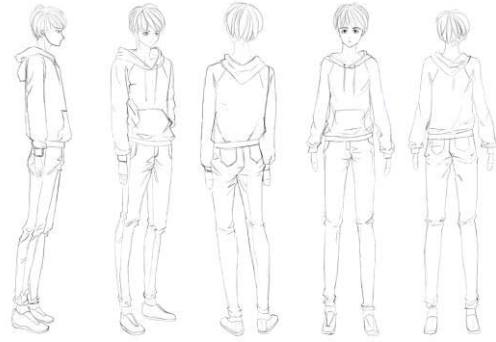
รูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	ร้อยละ	ลำดับ
กราฟิกรายละเอียดสูง	14	4
ภาพรายละเอียดต่ำ	18	3
ภาพรายละเอียดสูง	24	2
ภาพสีน้ำมัน	6	6
ภาพกราฟิก	10	5
ภาพรายละเอียดชัดเจนดูสบายตา	28	1
รวม	100	

ส่วนที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ผลปรากฏว่าส่วนมากนิยมใช้การดำเนินเรื่องแบบจินตนาการใช้ตัวละครในแบบเหมือนจริง ส่วนจากนั้นจะใช้ฉากที่สมจริงแบบลดทอนรายละเอียดเป็นแนวทางในการออกแบบส่วนเสียงที่ใช้เป็นเสียงสนทนาผสมผสานกับเสียงดนตรีเพื่อให้เรื่องราวดูตื่นเต้น สีสที่ใช้ในงานจะใช้เป็นแบบผสม การดำเนินเรื่องจะเป็นแบบจินตนาการและใช้มุกกล้อแบบปกติ และมุกไถ่

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่าเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับ

พฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ ออกแบบสื่อ
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นโครงการออกแบบ
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ
(Concept) คือ มองผ่านร่องไม้ คือ การสร้าง
เรื่องราวที่เชิญชวนและแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต
ของคนในชุมชนคลองบางหลวงและเอกลักษณ์
ของชุมชนคลองบางหลวงให้ผู้คนสนใจ โดยใช้
รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ
สนุกสนาน , แฟนตาซี กลุ่มเป้าหมาย ชาย-หญิง
อายุ 20-25 ปี (จังหวัดกรุงเทพมหานคร) ชอบ
ท่องเที่ยวกับเพื่อนและสนใจวิถีชีวิตชุมชนเก่า
โดยสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จะมีเนื้อเรื่อง
น่าสนใจและแปลกใหม่



ภาพที่ 2 แบบร่างคาแรคเตอร์



ภาพที่ 3 แบบร่างคาแรคเตอร์ลงสี

วิจารณ์ผลการวิจัย

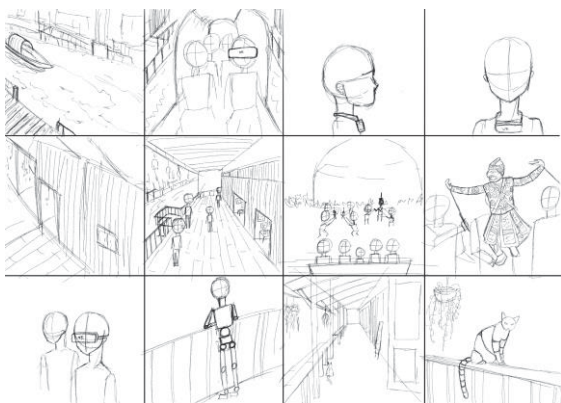
การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
เรื่อง ชุมชนคลองบางหลวงใช้หลักการ ออกแบบ
สำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ที่สนใจในการ
ท่องเที่ยวตามชุมชนเก่าแก่ที่มีเรื่องราวและ
บรรยากาศแบบดั้งเดิม เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ
สนุกสนานและมีประโยชน์ ใช้รูปภาพที่สวยงาม
และเข้าถึงได้ง่าย สีสันสดใส น่าชม

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักศึกษาทำ
ให้ เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีรูปแบบ
สนุกสนาน สีสันสดใส และดึงดูดความสนใจด้วย
รูปภาพที่สวยงาม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความ

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2
มิติ เรื่อง ชุมชนคลองบางหลวง

1. สรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม
กลุ่มเป้าหมายและผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
15 ตัวอย่าง

2.ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด และลงสีตัวละคร



ภาพที่ 1 แบบร่างดินสอสตอรี่บอร์ด

สนใจ ซึ่งตอบโจทย์การทำสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องชุมชนคลองบางหลวง ใช้หลักการออกแบบสื่อสำหรับนักเรียนนักศึกษาที่ไม่ภูมิใจในรูปร่างของตนเอง โดยใช้ภาพวาดลายเส้นที่มีรายละเอียดชัดเจนดูง่ายสบายตา กับโทนสีแบบผสมเพื่อความหลากหลายทางอารมณ์ของงาน และสร้างเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่และไม่น่าเบื่อ ซึ่งสอดคล้องแนวคิดดี ๆ ที่ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ดวงรัตน์ ด่านไถยนา ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และพี่ชาย ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ และคอยให้กำลังใจเสมอมา สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับแนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

ตะลุย กทม. กับผู้ว่าฯอัศวิน (2560) เสน่ห์คลองบางหลวงเสน่ห์ศิลป์และบ้านไม้ริมคลอง สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2561. จาก <https://www.aswinbkk.com/bangluangcanal/>

Mgronline (2561) “ชุมชนริมคลองบางหลวง” สัมผัสวิถีชีวิตดั้งเดิมกับงานศิลป์ทรงคุณค่า สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2561. จาก <https://mgronline.com/travel/detail/9610000027928>

Paiduaykan (2561) ชุมชนริมคลองบางหลวง สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2561. จาก <https://www.paiduaykan.com/province/central/bangkok/klongbangluang.html>

JAMMER STUDIO (2561) ทฤษฎีสี / วงจรสี / เทคนิคการใช้สี by. JAMMER STUDIO สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2561. จาก <https://www.jammerstudio.com/single-post/2018/02/17/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5-%E0%B8%A7%E0%B8%87%E0%B8%88%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B5-%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%84%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%AA%E0%B8%B5-by-JAMMER-STUDIO>

Thanawat Boontan (2558) พื้นฐานการสร้าง Animation 2D สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2561. จาก <https://www.slideshare.net/thanawatboontan/animation-2d-1>