

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปเที่ยวเกาะยวน้อยกันเถอะ

รมิดา พันระชาติ¹, พิบูล ไวจิตรกรรม²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปเที่ยวเกาะยวน้อยกันเถอะ เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยว-นักศึกษา โดยใช้สถานที่เกาะยวน้อย อำเภอเกาะยว จังหวัดพังงา เป็นสถานที่ในการเชิญชวนและกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวให้ฟื้นฟูกลับมาอีกครั้ง โดยเล่าเรื่องราว เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชุมชนและดึงดูดเด่นสถานที่ในเกาะยวน้อย อำเภอเกาะยว จังหวัดพังงา ผ่านตัวละครที่มีนิสัยสอดคล้องกับกลุ่มพฤติกรรมผู้บริโภคหรือกลุ่มวัยรุ่น ในรูปแบบผจญภัย เนื้อเรื่องเป็นการท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงนิเวศน์ในการเผยแพร่แหล่งท่องเที่ยว วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเชิญชวนให้ไปเที่ยวเกาะยวน้อย อำเภอเกาะยว จังหวัดพังงา 2) เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์ และ 3) เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาการท่องเที่ยวผิงทะเลอันดามันของประเทศไทยอย่างยั่งยืน ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถาม จากกลุ่มนักท่องเที่ยวหรือนักศึกษาวัยรุ่น และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่า 1) เกาะยวน้อย อำเภอเกาะยว จังหวัดพังงา เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่กลุ่มเป้าหมายรู้จักเป็นอย่างดี 2) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปเที่ยวเกาะยวน้อยกันเถอะ มีเนื้อหาและรูปแบบการถ่ายทอดที่สอดคล้องกับรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย 3) กลุ่มเป้าหมายรู้สึกมีจิตสำนึกต่อการรักษาระบบนิเวศน์มากขึ้น

คำสำคัญ : เกาะยวน้อย,การท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์,การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

2D animation design “Let's go to Koh Yao Noi”

Ramida Phanthachart¹ , Pibool Waijittragum²

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

Abstract

The 2D animation media design “Let's go to Koh Yao Noi” to be in line with the tourism development plan of the Ministry of Tourism and Sports of Thailand is a tool to promote and reach the target group of tourists and students by using the location of Koh Yao Noi, Koh Yao District, Phang Nga Province. Koh Yao Noi is a place to invite and stimulate the tourism economy to revive back again by telling the story about the way of life of the community and draw the landmarks in Koh Yao Noi, Koh Yao District, Phang Nga Province through characters that are consistent with the consumer behavior group or teenagers in an adventure style. The story is an ecotourism in the distribution of tourist attractions. The purpose of the research is to design 2D animation, cultivate responsible tourism, focus on the awareness of sustainable ecological preservation, conduct research with inquiries from a group of tourists or teenage students, and interview design experts.

The results showed that 1) Koh Yao Noi, Koh Yao District, Phang Nga Province is more well known. 2) 2D animation media “Let's go to Koh Yao Noi” has the content that is consistent with the consumer habits and video footage in the 2 dimensional animation component. 3) Promote tourism with a sense of preservation of the ecosystem to be sustainable.

Keywords: Koh Yao Noi Island, ecotourism, 2D animation design

บทนำ

เกาะยวน้อย ตั้งอยู่ที่ อำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา อยู่ในเขตทะเลฝั่งอันดามัน มีพื้นที่ประมาณ 137.6 ตร.กม. อีกทั้งยังถูกล้อมรอบด้วยเกาะเล็กๆ อีกมากมาย และเป็นอำเภอที่ตั้งอยู่ใจกลางระหว่าง หมู่เกาะของ จังหวัดกระบี่และภูเก็ต โดยประชากรส่วนใหญ่ของเกาะยาวเป็นชาวมุสลิม ร้อยละ 99.9 คนในชุมชนพื้นที่เกาะยวนั้นทำการเกษตรทั้งบนน้ำและบนบก และบนเกาะแห่งนี้มีที่นากว่า 500 ไร่ ปัจจุบันมีประชากร 5,000 คน ประชากรแฝง 1,500 คน มีจำนวนทั้งสิ้น 1,800 ครัวเรือน จำนวน 7 หมู่บ้าน เกาะยาวมีชุมชนที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีแหล่งธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์สูงมาก (เกาะยวน้อย: 2554)

การท่องเที่ยวภายในพื้นที่ส่วนใหญ่จะเป็นการท่องเที่ยวเข้าถึงวิถีชาวบ้านเพราะส่วนใหญ่ที่พักมักจะเป็นการพักแบบโฮมสเตย์ เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนและสร้างความประทับใจกับแขกผู้มาเยือน นอกจากนั้นเกาะยวน้อย อำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา จึงเป็นที่สนใจแก่นักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก จังหวัดพังงาเป็นจังหวัดหนึ่งที่ได้รับค่านิยมจากนักท่องเที่ยว เนื่องจากมีแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่สวยงามหลากหลายและยังคงอุดมความสมบูรณ์ไว้มากมายมีวัฒนธรรมและประเพณีที่น่าสนใจ วิถีชีวิตที่เรียบง่ายของผู้คนสัติด้านอาชญากรรมน้อย และมีพื้นฐานเศรษฐกิจดีพอสมควร นอกจากนี้ยังเป็นจังหวัดที่มีประชากรมีความสุขมากที่สุดของประเทศติดต่อกัน 2 ปีซ้อน จากผลการสำรวจของกรมสุขภาพจิตและสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2552 – 2553 สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้การท่องเที่ยวของจังหวัดพังงาเป็นอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่มี

เอกลักษณ์เฉพาะตัว (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา: 2557)

จากสถิติของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาประเทศไทย ปี 2561 พบว่าสถิติเกาะยวน้อยมีคะแนนการท่องเที่ยวที่เจริญเติบโตเพิ่มมากขึ้นทุกปี คะแนนสถิติของการเสี่ยงถูกทำลายกลับอยู่ในคะแนนที่ 2 : 10 เมื่อเทียบกับตัวเลขสถิติของการเติบโตในการพัฒนาการท่องเที่ยวทางด้านอื่นๆ แล้วนั้น ทำให้อาณาเขตแหล่งธรรมชาติของเกาะยวน้อย จ.พังงา จึงมีความเสี่ยงต่อการถูกทำลายเป็นอย่างมาก (สาระดีดีดอทคอม: 2544)

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยและออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง "ไปเที่ยวเกาะยวน้อยกันเถอะ" จะเป็นการท่องเที่ยวในเชิงนิเวศน์ (Ecotourism) จะเป็นการปลูกฝังการท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบ ในแหล่งธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และแหล่งวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับระบบนิเวศ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้องในท้องถิ่น เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกต่อการรักษาระบบนิเวศอย่างยั่งยืน เพื่อให้ชุมชนเกาะยวน้อยได้เป็นที่รู้จักและเป็นชุมชนตัวอย่างที่ดีของชุมชนอื่นๆ และในหมู่เกาะใกล้เคียง เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเชิญชวนให้ไปเที่ยวเกาะยวน้อย อำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา
2. เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์
3. เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาการท่องเที่ยวฝั่งทะเลอันดามันของประเทศไทยอย่างยั่งยืน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การท่องเที่ยว เกาะยาวน้อย

2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษาชาย-หญิง ที่ชื่นชอบชอบท่องเที่ยวระบบนิเวศน์ วิถีชีวิต จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

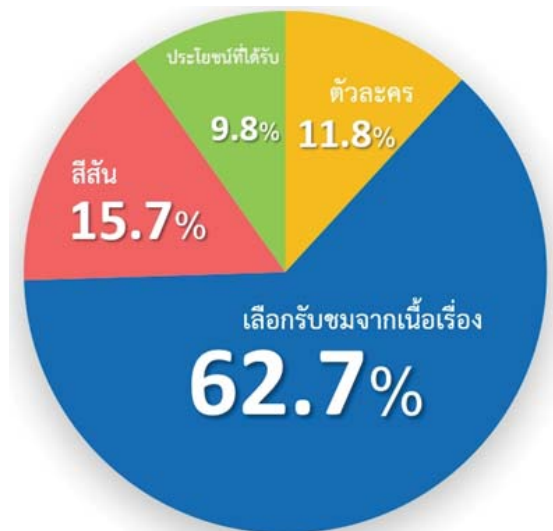
6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปท่องเที่ยว เกาะยาวน้อย กันเถอะ ข้อมูล หรือเครื่องมือประเภทใด เอกสาร ข้อมูล หรือเครื่องมือ นั้น ๆ ได้มาอย่างไร โดยวิธีใด และการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา-นักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการใช้สื่อประเภทภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2) ลักษณะของสื่อ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบ จำนวน 3 คน มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50

คน มีผู้ที่ให้ความสนใจในเรื่องมากที่สุด คือ ร้อยละ 63 รองลงมา คือ สีสัน ร้อยละ 16 (ดังแผนภูมิที่ 1) จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน มีผู้ที่ให้ความสนใจในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวมากที่สุด คือ ร้อยละ 56 รองลงมา คือ มีเสียงพากย์และดนตรีประกอบ ร้อยละ 25 (ดังแผนภูมิที่ 2) จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน มีผู้ที่ให้ความสนใจในแนวทางการดำเนินเรื่องแบบผจญภัย มากที่สุด คือ ร้อยละ 46 รองลงมา คือ โรแมนติก-คอมเมดี้ ร้อยละ 28 (ดังแผนภูมิที่ 3) จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน มีผู้ที่ให้ความสนใจนิสัยของตัวละครแบบว่า เริงสนุกสนาน มากที่สุด คือ ร้อยละ 44 รองลงมา คือ สันโดษ ร้อยละ 40 (ดังแผนภูมิที่ 4) จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน มีผู้ที่ให้ความสนใจลักษณะตัวละครแบบสัดส่วนสมจริง มากที่สุด คือ ร้อยละ 68 รองลงมา คือ หัวใหญ่กว่าตัว ร้อยละ 20 (ดังแผนภูมิที่ 5)



แผนภูมิที่ 1 ผลวิเคราะห์ปัจจัยที่ผู้บริโภคเลือกรับชมภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ



แผนภูมิที่ 2 ผลวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ



แผนภูมิที่ 5 ผลวิเคราะห์รูปร่างลักษณะตัวละครที่ผู้บริโภคต้องการ



แผนภูมิที่ 3 ผลวิเคราะห์ลักษณะแนวทางการดำเนินเรื่อง



ตั้งแผนภูมิที่ 4 ผลวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครเอกที่ผู้บริโภคต้องการ

ส่วนที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 3 ท่าน เสนอแนะให้ใช้แนวคิดว่า “การค้นหาชีวิต” มีพล็อตเรื่องเกี่ยวกับ “เด็กหนุ่มที่หนีออกจากบ้านหนีจากเมืองวุ่นวายที่ตัวเองอาศัยอยู่ สืบสนว่าชีวิตต้องการอะไรเค้าออกเดินทางเพื่อไปค้นหาตัวเอง จนได้มาเจอกับเกะยวน้อยเขาจึงได้พบกับคำตอบว่าชีวิตต้องการอะไรกันแน่” ซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายช่วง 18-25 ปี เป็นวัยรุ่นที่ชอบความท้าทายอยากค้นหาตัวเอง โดยจะสอดแทรกการผจญภัยเข้าไปในเรื่อง ใช้เทคนิควีดีโอผสมผสานกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้มีสัดส่วนที่เหมาะสม คือ วีดีโอ (ภาพถ่าย) 20% ผสมกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (ภาพสร้างจากโปรแกรม) 80% ใช้โทนสีและอารมณ์ของงานน่าจะมีลักษณะนุ่มนวล เป็นธรรมชาติ ลักษณะภาพวาดเป็นลายเส้นกราฟิกที่ถูกตกแต่งแบบจิตรกรรม เพื่อให้ภาพดูสมจริงและสวยงาม ตัวอักษรที่ใช้ควรมีลักษณะแบบผีแปลง เพื่อให้ความรู้สึกที่สบายและดูสนุกสนาน ความยาวของเนื้อเรื่องที่เหมาะสม คือ 4 – 8 นาที

ผลงานออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อการท่องเที่ยว “เกาะยวน้อย อำเภอกะยง จังหวัดพังงา” ในรูปแบบเชิงนิเวศน์ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “The Journey Unexpected” การเดินทางที่ไม่คาดคิด ได้แรงบันดาลใจมาจากรื่องจริงที่ได้มีโอกาสไปเที่ยวเกาะยวน้อย อำเภอกะยง จังหวัดพังงา และได้พบเจอกับชาวบ้านที่มีน้ำใจและให้การต้อนรับเป็นอย่างดีและธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์สวยงาม โดยใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเป็นสื่อกลาง ถ่ายทอดเรื่องราวดีๆ ที่ได้ไปเจอมาในเกาะยวน้อย อำเภอกะยง จังหวัดพังงา โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & tone) คือ ผจญภัย-สนุกสนาน รูปลักษณะตัวละครมีสัดส่วนสมจริงทรอดแทรกเรื่องราวการท่องเที่ยวแบบเชิงนิเวศน์เทคนิคการวาดเป็นลักษณะ Painting ผสม Vector กลุ่มเป้าหมายเป็น นักศึกษา-นักท่องเที่ยว อายุ 18-25 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นที่ชอบความท้าทายแปลกใหม่ เนื้อเรื่องมีภาพเคลื่อนไหว 2 มิติผสมกับสื่อวีดิภาพถ่ายเพื่อนำเสนอในรูปแบบใหม่ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมกลุ่มผู้บริโภค

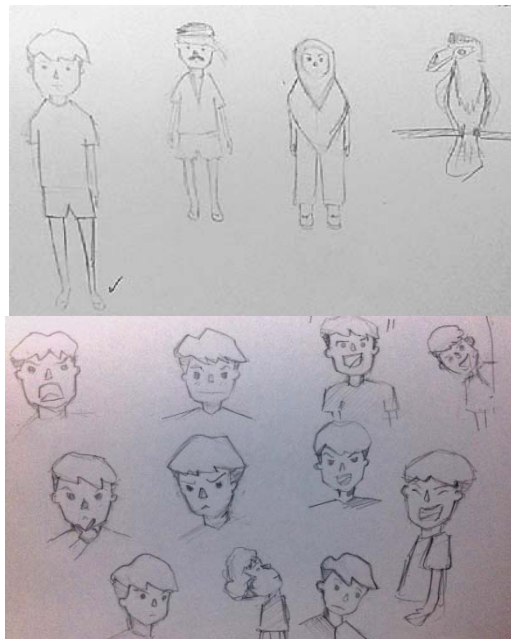
ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปเที่ยวเกาะยวน้อยกันเถอะ

1. ศึกษาข้อมูลเกาะยวน้อย อำเภอกะยง จังหวัดพังงา และลงพื้นที่ (ดังภาพที่ 1)
2. ทำแบบร่างตัวละคร สตอรี่บอร์ด และเนื้อเรื่องให้คล้องกับแนวคิด (ดังภาพที่ 2-3)

3. ออกแบบตัวละคร ฉาก เสียงประกอบ วิดีโอประกอบ มุมกล้องสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (ดังภาพที่ 4-8)



ภาพที่ 1 ลงพื้นที่คุยกับชาวบ้าน

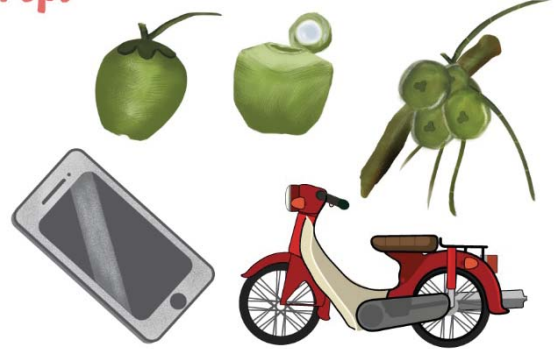


ภาพที่ 2 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด

Props



ภาพที่ 6 ลักษณะพร็อพ

Charactors

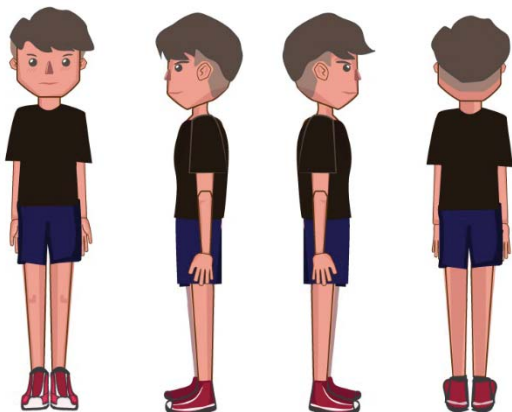


ภาพที่ 4 ลักษณะตัวละครทั้งหมด

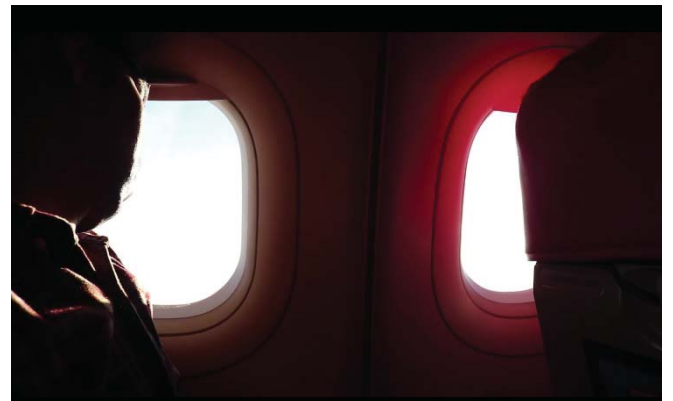


ภาพที่ 7 ลักษณะฉากประกอบ

Main Character



ภาพที่ 5 ลักษณะตัวละครหลัก



ภาพที่ 8 ลักษณะวิดีโอประกอบ

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไป
เที่ยวเกาะยาวน้อยกันเถอะ ใช้หลักการออกแบบ
ภาพเคลื่อนไหวสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สำหรับ

นักศึกษา-นักท่องเที่ยว วัยรุ่น โดยเน้นองค์ประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่ ตัวละคร เนื้อเรื่อง ภาพประกอบฉาก มุมกล้อง โดยใช้สีโทน สดใส เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็น นักท่องเที่ยว นักศึกษา อายุ 18-25 ปี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่น โดยพนม เกตุมาน (2550)

ผลการทดสอบการใช้สื่อแก่นักศึกษาแสดงให้เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มีรูปแบบผจญภัยสนุกสนาน แปลกใหม่ น่าสนใจ และเข้าใจง่าย จะดึงดูดความ สนใจ ทำให้สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสนุกกับสื่อและเป็นภาพจำ ซึ่งตอบโจทย์การทำสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และยังเป็น การเชิญชวนท่องเที่ยวในเกาะยว น้อย ให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจการท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงนิเวศน์

สรุปผลการวิจัย

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติไปเที่ยวเกาะยว น้อยกันเถอะ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อเรื่องมีจุดเด่นที่น่าสนใจนำเสนอในรูปแบบใหม่ โดยนำวิดีโอภาพถ่ายมาผสมอยู่ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ตัวละครมีพฤติกรรมสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ไปเที่ยวเกาะยว น้อยกันเถอะ เป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงนิเวศน์โดยใช้เกาะยวน้อยเป็นสถานที่ในการสื่อกลาง ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นทำให้ ช่วยเสริมสร้างรายได้ให้กับชาวบ้าน เพื่อเชิญชวนให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงนิเวศน์ เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติให้เป็นที่ยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง พฤติกรรมนักท่องเที่ยว โดยชวัลนุช อุทยาน (2552)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวกิจตรกรรม ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ ช่วยเหลือทุก ๆ ด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบพระคุณชุมชน เกาะยวน้อย อำเภอเกาะยว จังหวัดพังงา ที่ให้ข้อมูลเพื่อศึกษาในการทำวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับแนวความคิดที่ดี ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจให้ตลอดจน งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562).

ประวัติเกาะยวน้อย. แหล่งข้อมูล :

<https://thai.tourismthailand.org/สถานที่ท่องเที่ยว/เกาะยว--633> ค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2562

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557).

ข้อมูลทางด้านการท่องเที่ยว. สถิตินักท่องเที่ยว. แหล่งข้อมูล :

https://www.mots.go.th/more_news.php?cid=411. ค้นเมื่อวันที่ 24 เมษายน 2562

สาระดีดีดอทคอม. (2544).

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์.

บทความวิชาการ. แหล่งข้อมูล :

http://www.sara-dd.com/index.php?option=com_content&view=article&id=220:ecotouri

sm-tourism&catid=25:the-
project&Itemid=72. ค้นเมื่อวันที่ 24
เมษายน 2562

พนม เกตุมาน. (2550). พฤติกรรมวัยรุ่น.

บริษัทคลินิกจิต-ประสาท.

แหล่งข้อมูล :

http://www.psyclin.co.th/new_page_57.htm ค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2562

ชวัลนุช อุทยาน. (2552). พฤติกรรมนักท่องเที่ยว.

การท่องเที่ยว มทร.กรุงเทพ.

แหล่งข้อมูล :

<http://touristbehaviour.wordpress.com> ค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2562