



ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต. 2559. “การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ” ใน วารสารวิถีสังคมมนุษย์. ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน. หน้า 116-135.

การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก
เพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ
The Design and Development of Motion Infographics
for Presenting the Legend of Sisaket

ดร.กิตติพงษ์ ประชาชิต*

Dr.Kittipong Prachachit



* อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรีพทุทธศวร จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559 และ 2) เพื่อประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก มีการหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ตำรา เอกสาร วิชาการ สื่อสมัยใหม่ และผู้เชี่ยวชาญเพื่อยืนยันความถูกต้อง และคุณภาพของกระบวนการผลิตในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการเขียนบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก สร้างภาพกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การสร้างการเคลื่อนไหว และการผลิตเสียงพบว่า การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรีพทุทธศวร จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559 บทมีความชัด เข้าใจง่าย และมีความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องไม่สับสนวุ่นวาย ภาพ มีความสวยงามของเส้นที่คม สีของภาพมีความสวยงามดูมีมิติ การเคลื่อนไหวภาพสามารถเล่าเรื่องได้ดีสอดคล้องกับเสียงบรรยาย กราฟิกประกอบมีความคมชัด มีสีและขนาดที่เหมาะสม อ่านได้ง่ายชัดเจน และเสียงบรรยายสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความยิ่งใหญ่ของตำนานเมืองศรีสะเกษได้ ดนตรีบรรเลงที่ใช้เป็นดนตรีพื้นบ้านซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ให้กับงานได้เป็นอย่างดี จากการออกแบบและพัฒนาโดยใช้กระบวนการของผู้เชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาทำให้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกนี้พบว่า คุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ มีคุณภาพที่ดี ทั้งเนื้อหา ภาพกราฟิก การเคลื่อนไหว และเสียง

คำสำคัญ: โมชันอินโฟ กราฟิก, ศรีสะเกษ

Abstract

The purposes of this research were 1) to design and develop motion infographics for presenting the legend of Sisaket in Sriphrutthesuan festival and 2) to assess quality of motion infographics for presenting the

legend of Sisaket. The 15 target samples of this qualitative research were five experts in culture, five experts in design, and five experts in communication arts. The design and development of motion inforgraphics information were from various sources such as texts, academic papers, modern media, and experts in order to ensure accuracy and quality of production procedures in screenplays, characters, background, graphics, compositions, animations, and sound productions.

The findings revealed that the screenplays were clear, easy to understand, and continuous without confusion. Also, the screenshots presented fine lines and colorful dimensions. Moreover, the animations went well with narration which was able to express feeling of great legend of Sisaket. The graphics were appropriate in color, size and legible. In addition, the harmony of local instruments created good moods very well. In conclusion, the quality of design and development of motion inforgraphics were accomplished by using experts' procedures in screenplays, graphics, animations, and sounds.

Keywords: motioninforgraphics, Sisaket

ที่มาของปัญหา

จังหวัดศรีสะเกษ อดีตเคยเป็นดินแดนที่ขอมใช้เป็นเส้นทางไปมาหาสู่กันระหว่างเมืองประเทศราช ในยุคอาณาจักรขอมเรืองอำนาจ ซึ่งได้ปรากฏโบราณสถาน และโบราณวัตถุของขอม จำนวน 15 แห่ง สำนวญโดยกรมศิลปากรเมื่อปี พ.ศ.2512 อาณาจักรขอมได้สร้างปราสาทเหล่านี้ขึ้นเพื่อเป็นที่พักและประกอบพิธีทางศาสนาระหว่างเดินทางจากนครวัด นครธมข้ามเทือกเขาพนมดงรัก ปราสาทหินสระกำแพงใหญ่เป็นอีกปราสาทหินซึ่งมีความสมบูรณ์มากของจังหวัดศรีสะเกษและมีเรื่องเล่าที่จารึกไว้ตรงกรอบประตูระเบียงคตมีเนื้อความได้กล่าวถึงการซื้อที่ดินถวายแก่เจ้านายผู้ล่วงลับคือ “กมรเตงขตศรีพฤทธศวร” (สำนักงานจังหวัดศรีสะเกษและศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ, 2532)

การรำศรีพทุทเทศวร เป็นพิธีกรรมบวงสรวง “ศรีพทุทเทศวร” เทวรูปแห่ง “กัมมรเตงชคต ศรีพทุทเทศวร” หรือปราสาทสระกำแพงใหญ่ ซึ่งจังหวัดศรีสะเกษได้เล็งเห็นความสำคัญของพิธีกรรมนี้จึงได้จัดงานเทศกาลดอกคำวนบาน สืบสาน ประเพณีสี่เผ่าไท ขึ้นเป็นประจำทุกปี โดยเริ่มต้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2531 จนถึงปัจจุบัน โดยกำหนดให้วันศุกร์ ที่ 2 ของเดือนมีนาคม ของทุกปีเป็นวันงาน ในงานมีการแสดงแสงสีเสียง ตำนานการสร้างเมืองศรีสะเกษ ในการแสดงชุด “ศรีพทุทเทศวร” และงานแสดงศิลปวัฒนธรรม 4 เผ่าไท ได้แก่ เผ่าเขมร เผ่ากวย เผ่าลาว และเผ่าเยอ เป็นชนเผ่าดั้งเดิมของจังหวัดศรีสะเกษ การแสดงศรีพทุทเทศวร ได้จัดแสดงขึ้นทุกปีและมีการใช้บทและเสียงพากย์ประกอบการแสดงเดิมมาแล้ว 28 ปี เนื้อหาบางส่วนถูกเพิ่มเติมเข้าไปภายหลัง ทำให้ผู้ชมส่วนมากเกิดความสับสนในเนื้อหาความเป็นมาของตำนานเมืองศรีสะเกษและตำนานศรีพทุทเทศวรว่ามีความเป็นไปเป็นมาและเกี่ยวข้องกันอย่างไร (สำนักงานจังหวัดศรีสะเกษและศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ, 2532)

ในปี พ.ศ. 2559 องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ได้เป็นเจ้าภาพในการจัดงานเป็นครั้งแรก จึงได้เล็งเห็นถึงปัญหาดังกล่าว จึงสนับสนุนให้ทำการวิจัยฉบับนี้ขึ้น เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอินโฟกราฟิกในการนำเสนอความเป็นไปเป็นมาของตำนานเมืองศรีสะเกษ ฉายบนจอแอลอีดีขนาดใหญ่ให้ผู้เข้าร่วมชมการแสดงศรีพทุทเทศวร ได้เรียนรู้ความเป็นมาของตำนานเมืองศรีสะเกษ ก่อนชมการแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวทั้ง 2 ยุคเข้าด้วยกันได้ ซึ่งสื่อมัลติมีเดียอินโฟกราฟิกนี้ เป็นสื่อที่มีความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อหาที่ยากและซับซ้อน ให้อยู่ในรูปแบบที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ อีกทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี จึงเหมาะเป็นอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อถ่ายทอดตำนานเมืองศรีสะเกษ ให้เป็นสื่อที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญทางประวัติศาสตร์ไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษในงานศรีพทุทเทศวร จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

ขอบเขตของการศึกษา

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้
คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน
2. ขอบเขตของการพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก
 - 2.1 เนื้อหาข้อมูล ได้แก่ ตำนานเมืองศรีสะเกษ และวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ
 - 2.2 กรอบและแนวทางการพัฒนา โดยใช้รูปแบบการนำเสนอด้วยกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ผสมผสานเข้ากับเทคนิคดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง และการออกแบบอินโฟกราฟิก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 โมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ ความยาว 5 นาที ผลิตด้วยโปรแกรม After Effect และ Photoshop
 - 3.2 ชุดคำถามประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ

การดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเมืองศรีสะเกษ และวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบบท
2. การศึกษาค้นคว้าเอกสารตำรา หลักการ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน ดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง และการออกแบบอินโฟกราฟิก เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาตัวละคร ฉาก กราฟิก และการเคลื่อนไหว
3. สันทนากลุ่ม ในประเด็นปัญหาของขอบเขตของเนื้อหาตำนานเมืองศรีสะเกษ เพื่อนำข้อมูลนี้มาพัฒนาเป็นบท โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 5 ท่าน ดังภาพประกอบที่ 1 การสนทนากลุ่มประเด็นปัญหาของขอบเขตของเนื้อหาตำนานเมืองศรีสะเกษ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม ในการร่วมกันสนทนาเพื่อถอดประเด็นสำคัญในการกำหนดทิศทางของเนื้อหาในการนำเสนอในครั้งนี้ โดยเนื้อหาที่ได้จากการสนทนากลุ่มพบว่า การแสดงศรีพญาเรศวรของจังหวัดศรีสะเกษ มีมาตั้งแต่ปี

พ.ศ. 2531 ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นนัยยังเนื้อหาที่ไม่ครบถ้วน และมีการเพิ่มเติมบางส่วนเข้าไปในบทการแสดง ทำให้การรับรู้เนื้อหาของผู้ชมเกิดความสับสน จึงมีความจำเป็นต้องทำสื่อชิ้นอื่นโพกราฟิก เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาของตำนานเมืองศรีสะเกษโดยย่อและครอบคลุมเนื้อหาที่เป็นของตำนานเมืองศรีสะเกษ ตั้งแต่สมัยขอมจนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยการสะท้อนในเวทีนี้พบว่า การนำเสนอจะต้องเชื่อมโยงเนื้อหาตั้งแต่ปี พ.ศ.1100 ในยุคสมัยที่อาณาจักรขอมเรืองอำนาจ ซึ่งในยุคนั้นได้สร้างปราสาทขึ้นเป็นจำนวนมากและมีพิธีกรรมต่างๆเกิดขึ้น หนึ่งในนั้นคือการรำศรีพทุทธศวร ซึ่งในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับการแสดงศรีพทุทธศวร จนกลายเป็นการแสดงประจำของจังหวัดศรีสะเกษ นอกจากนั้นควรมีการนำเสนอความเป็นมาของจังหวัดศรีสะเกษในสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยการนำของตากะจะ หรือพระยาไกรภักดีศรีนครลำดวน และปิดท้ายด้วยวัฒนธรรม 4 เผ่าไท จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญของจังหวัดศรีสะเกษ



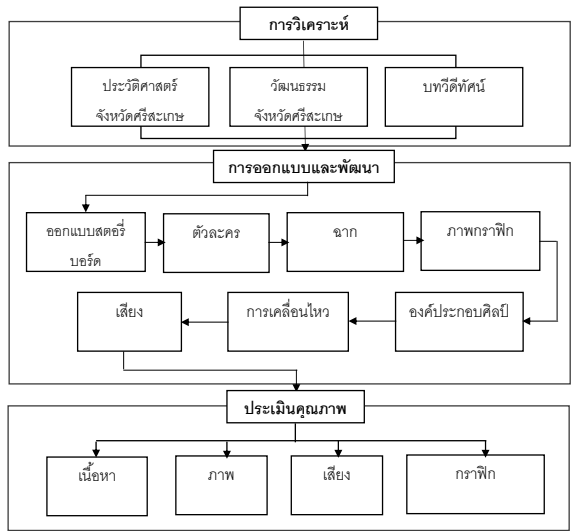
ภาพประกอบที่ 1 การสนทนากลุ่มประเด็นปัญหาของขอบเขตของเนื้อหาตำนานเมืองศรีสะเกษ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม

4. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ หลังจากได้กรอบของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอจากเวทีการสนทนากลุ่มแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบในการศึกษาเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ จากนั้นได้วิเคราะห์เนื้อหาออกมาในรูปแบบของบทวิทยทัศน์ จากนั้นได้ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์จำนวน 5 ท่านได้ตรวจสอบความถูกต้อง คุณภาพ และความสมบูรณ์ของบท มีการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้บท มีต่อเนื่องและน่าสนใจ ดังภาพประกอบที่ 2 บทโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ

บทวิทัศน์ โมชันอินโฟกราฟิก ตำนานเมืองศรีสะเกษ		
ลำดับที่	ภาพประกอบ	คำบรรยาย
1	กราฟิกโมชันให้พริ้วไหวแบบ 3D Animation	ศรีสะเกษ เมืองปราสาททราย กระเบื้องดินเผาโบราณ ผ้าไหมมัดหมี่ เครื่องลายคราม
2	แผนที่การกระจายอำนาจของอาณาจักรขอม	ในปี พ.ศ. 1100 ในยุคสมัยที่ อาณาจักรขอมเรืองอำนาจ
3	ภาพแสดงการเกิดเขื่อนปราสาททรายในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 15 แห่ง เช่น ปราสาทหินและสระกำแพงใหญ่ สระ กำแพงน้อย ปราสาทขอมทุก ปราสาทบ้านตามบ้าน สมัย ปราสาทและ ปราสาทดินเผาล้อม (เขื่อนกำแพง ข.กับ สระขี้เหล็ก)	ศรีสะเกษเป็นดินแดนที่เคย ขึ้นชื่อ ให้เป็นเมืองสำคัญมาช้านาน ระหว่างสมัยประวัติศาสตร์ ก็ได้ ปรากฏในตำนานขอม และ โบราณวัตถุขอมมีจำนวน 15 แห่ง สำคัญโดยกรมศิลปากรเมื่อ ปี พ.ศ. 2512
4	พิธีบวงสรวงพร เทวา ในปราสาท	อาณาจักรขอมได้สร้างปราสาท หลายแห่งขึ้นเพื่อเป็นที่สักการะ ประกอบพิธีทางศาสนาของชาว เมืองจากอาณาจักร ขอม
5	แผนที่ และเส้นทางโบราณเขื่อนโบราณศรีรัต ใต้ เขื่อนสระวัง เมืองขมิย และเมืองรัตนนคร	บ้านเขื่อนขันธ์และบ้านผู้ สูงศักดิ์จากบ้านเขื่อนขันธ์
6	แผนที่ - แผนที่ ตำนานขอมยุคโบราณได้กล่าวไว้ - Capson สมัยสุโขทัย - Capson พ.ศ. 2200 - การขยายของอาณาจักรขอม	เมื่ออาณาจักรขอมเสื่อมอำนาจ ลง ปะเทศได้เกิดศึกเสียดินแดน จึงว่างเปล่าเป็นจำนวนมาก แต่ที่จังหวัดศรีสะเกษ และ จังหวัดใกล้เคียงยังคงมีป้อมปราการ และเมืองโบราณ จนถึงสมัยสุโขทัย ประมาณปี พ.ศ. 2200 ขอมได้จัด โดยให้ขอมมาตั้งเมืองขึ้น

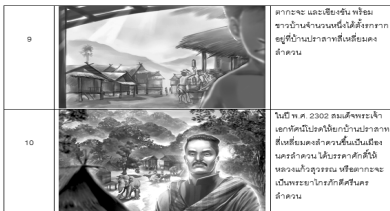
ภาพประกอบที่ 2 บทโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ

5. ออกแบบและพัฒนา ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาที่ได้จากบทที่สามบูรณ มีผสมผสานกับความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและด้านการออกแบบโดยมีกรอบในการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษดังภาพประกอบที่ 3 โครงสร้างขั้นตอนการผลิตการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก



ภาพประกอบที่ 3 โครงสร้างขั้นตอนการผลิตการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก

5.1 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากบท มาวาด เป็นบทบาท ซึ่งเป็นภาพประกอบที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหา และมืองค์ประกอบภาพที่สวยงาม ภาพประกอบที่ 4 ภาพสตอรี่บอร์ดโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ นอกจากนี้ยังเป็นการเช็คความต่อเนื่องของเรื่องจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่งได้ เมื่อเสร็จ แล้วสตอรี่บอร์ดจะเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการกำกับทุกขั้นตอนของการทำงาน



ภาพประกอบที่ 4 ภาพสตอรี่บอร์ดโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

5.2 การออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครได้ใช้สัดส่วนของตัวละคร ที่เหมือนจริงแต่ตัดทอนเล็กน้อยในส่วนของการละเอียดของร่างกายและการแต่งกาย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ กลุ่มนี้มีความสนใจภาพการ์ตูนที่เป็นแนวเหมือนจริง (กิตติพงษ์ ประชาชิต, 2559) ดังภาพประกอบที่ 5 การออกแบบตัวละครในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ซึ่งตัวละครส่วนใหญ่เป็นบุคคลสำคัญที่อ้างอิงไว้ในประวัติศาสตร์จังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวละครแต่ละตัวจากบท และข้อมูลภาพวาดประกอบที่มีในฐานข้อมูลต่างๆ ของจังหวัด และอำเภอขุขันธ์



ภาพประกอบที่ 5 การออกแบบตัวละครในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

5.3 การออกแบบฉาก ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะทางกายภาพและลักษณะภูมิประเทศของพื้นที่ และได้สอดแทรกลักษณะดังกล่าวลงไปในฉาก เช่น ต้นลำตวน ต้นไม้ประจำจังหวัด ปราสาทขอม บ้านชาวของชาวกูย และความเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านศรีสะเกษเข้าไปในฉาก โดยเริ่มจากการร่างแบบขาวดำ เพื่อเช็คว่าความเรียบร้อยและองค์ประกอบที่สวยงาม ดังภาพประกอบที่ 6 ภาพแบบร่างขาวดำการออกแบบฉากในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

จากนั้นนำภาพร่างเข้าสู่กระบวนการดิจิทัล เพ้นต์ ในโปรแกรม Photoshop เพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม และสามารถสื่อสารความเป็นพื้นที่จังหวัด ศรีสะเกษผ่านการออกแบบฉากให้ได้มากที่สุด ภาพประกอบที่ 7 ภาพแบบดิจิทัล เพ้นต์ ฉากในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ



ภาพประกอบที่ 6 ภาพแบบร่างชาวตำการออกแบบฉากในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอ
ตำนานเมืองศรีสะเกษ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพแบบดิจิทัล เพ้นต์ฉากในโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมือง
ศรีสะเกษ

5.4 ภาพกราฟิก ผู้วิจัยได้ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการตัดเส้นและลงสีให้กับภาพ โดยใช้เทคนิค ดิจิทัล เพ้นติ้ง ในโปรแกรม Photoshop เพื่อให้เกิดความคมชัด อารมณ์ และสื่อสารรายละเอียดต่างๆในบทออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพประกอบที่ 8 ภาพประกอบในโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ โดยใช้เทคนิค ดิจิทัล เพ้นติ้ง



ภาพประกอบที่ 8 ภาพประกอบในโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ โดยใช้เทคนิค ดิจิทัล เพ้นติ้ง

5.5 องค์ประกอบศิลป์ การวางองค์ประกอบต่างๆลงไปในการประกอบ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ช่วยให้แต่ละภาพของงานดูมีความสวยงาม มีระยะ ความลึก ไกลใกล้ และดูเป็นธรรมชาติ ช่วยในการสร้างความสุขให้กับงาน ดังภาพประกอบที่ 9 การจัดองค์ประกอบศิลป์ในโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ



ภาพประกอบที่ 9 การจัดองค์ประกอบศิลป์ในโมชันอินโฟกราฟิกตำนานเมืองศรีสะเกษ

5.6 การเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ออกแบบการเคลื่อนไหวเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของกล้อง แบบซ้ายๆ มีการเคลื่อนซ้าย ขวา เข้า ออก ขึ้น และลง ดังภาพประกอบที่ 10 การออกแบบและทำการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม After Effect ได้ทำการเคลื่อนไหวตามเสียงบรรยาย โดยเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาภาพตามเสียงบรรยาย เพื่อให้สอดคล้องและเกิดการเรียนรู้ตามลำดับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นตามบท



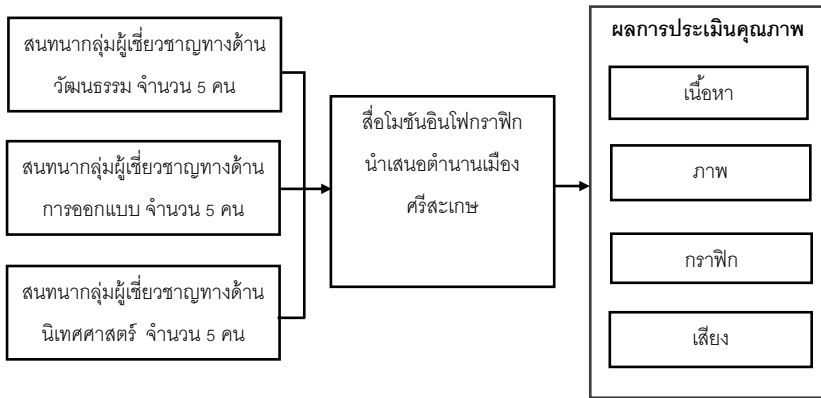
ภาพประกอบที่ 10 การออกแบบและทำการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม After Effect

5.7 เสียง ผู้วิจัยได้คัดเลือกเสียงบรรยายที่เป็นผู้ชายที่มีความใหญ่ ก้อง เพื่อถ่ายทอดความยิ่งใหญ่ของเรื่องราวต่างๆไปยังผู้ชม และได้บันทึกเสียงดนตรีพื้นบ้าน เข้าไปสร้างบรรยากาศให้กับงาน ดังภาพประกอบที่ 11 การบันทึกเสียงดนตรีพื้นบ้าน จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อให้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของแต่ละเหตุการณ์และสื่อถึง ความเป็นวัฒนธรรมศรีสะเกษได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบที่ 11 การบันทึกเสียงดนตรีพื้นบ้านจังหวัดศรีสะเกษ

6. การประเมินคุณภาพ หลังสิ้นสุดการออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้ทำการ ประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ โดยใช้วิธีการสนทนา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่ม โดยใช้ข้อคำถามเดียวกันเพื่อยืนยันคำตอบเดียวกัน โดยกลุ่ม ในการสนทนากลุ่มในครั้งนี้มีทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน ดังภาพประกอบที่ 12 แผนภูมิการประเมินคุณภาพ สื่อโมชันอินโฟกราฟิก



ภาพประกอบที่ 12 แผนภูมิการประเมินคุณภาพสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

สรุปผลการวิจัย

จากการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานแสดงศรีพุทธเทศวร จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559 และได้ประเมินคุณภาพ โมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน ผู้วิจัย ได้สรุปผลการวิจัยไว้ 2 ประเด็นไว้ ดังนี้

สรุปผลของการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานแสดงศรีพุทธเทศวร จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559 ในส่วนของการออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารตำรา งานวิจัย หนังสือ และสื่อสารสนเทศต่างๆ เพื่อรวบรวมความรู้ นอกจากนั้นยังได้ใช้การสนทนากลุ่มของผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม ด้านการออกแบบ และด้านนิเทศศาสตร์ เพื่อเข้ามามีส่วนร่วมเสนอแนะแนวทางการออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เพื่อนำข้อมูลนั้นไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา ผสมผสาน ส่วนประกอบต่างๆ ในคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อหาความลงตัวให้สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมชมสื่อของกลุ่มผู้ชมการแสดงศรีพุทธเทศวร จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้ บท สตอรี่บอร์ด ตัวละคร ฉาก ภาพกราฟิก องค์ประกอบ

ศิลป์ การเคลื่อนไหว และเสียง โดยผู้วิจัยได้เริ่มจากการพัฒนาบท ซึ่งบทได้เขียนจากตำนาน และประวัติศาสตร์ของจังหวัดศรีสะเกษ และเขียนบทให้ครอบคลุมสมัยขอม จนถึงสมัย กรุงศรีอยุธยา นอกจากนั้นบทยังมีความกระชับเพื่อให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาทั้งหมดใน ระยะเวลาไม่เกิน 10 นาทีได้ เมื่อพัฒนาบทเสร็จแล้วผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน ได้ตรวจสอบความถูกต้อง และได้ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 ท่าน ในการตรวจสอบความสมบูรณ์ ความต่อเนื่อง และความน่าสนใจของการเล่าเรื่องของบท จนบทได้รับการยืนยันในคุณภาพว่ามีเนื้อหาที่ครอบคลุม ถูกต้อง และมีความเหมาะสมในการเล่าเรื่องอย่างน่าสนใจ

การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ใช้สัดส่วนที่เหมือนจริง เนื่องจากกลุ่มผู้ชมการแสดงส่วนใหญ่อายุ 15 ปีขึ้นไป ซึ่งคนกลุ่มนี้มีความสนใจสัดส่วนการดูที่เหมือนจริงมีความละเอียดสูง การออกแบบจะได้ออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมความสนใจในรูปแบบการ์ตูนของกลุ่มผู้บริโภคเป็นหลัก นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้ผสมผสานวัฒนธรรมการแต่งกายของจังหวัดศรีสะเกษในยุคขอม ยุคสมัยกรุงศรีอยุธยา และปัจจุบันเข้าไปด้วยเพื่อ บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ตัวละครแต่ละตัวได้สร้างจากจินตนาการผสมผสานกับ ข้อมูลเบื้องต้นในท้องถิ่นและเอกสาร ไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัย รูปร่างของแต่ละคน การแต่งกาย นอกจากเรื่องตัวละครที่สำคัญในการเล่าเรื่องแล้ว ฉากเป็นอีกองค์ประกอบที่ช่วย ถ่ายทอดสถานการณ์ บรรยากาศ และอารมณ์ของเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี ซึ่งการออกแบบ ฉากในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำลองสถานการณ์จากยุคสมัยขอม และสมัยกรุงศรีอยุธยา ที่ได้ปรากฏในบท มีการสอดแทรกวัฒนธรรมและลักษณะภูมิประเทศของพื้นที่จังหวัด ศรีสะเกษผสมผสานเข้าไปร่วมกับจินตนาการเพื่อจำลองขึ้นมาให้เกิดความน่าสนใจและเหมาะสมกับเนื้อหาที่ได้ปรากฏตามบท เช่น ต้นลำดวน ปราสาทขอม หมู่บ้านของชาวกูย ลักษณะของป่าแถวเทือกเขาพนมดงรัก เป็นต้น

ภาพกราฟิก ผู้วิจัยได้ใช้ภาพวาดลายจากเส้นดินสอ แล้วตัดเส้นในโปรแกรม กราฟิก 2 มิติ ด้วยเทคนิคดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง ซึ่งเทคนิคนี้จะให้ภาพที่สวยงาม และมีรายละเอียดของลายเส้น สี และแสงเงา สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและสถานการณ์ต่างๆออกมาได้อย่างดี จากนั้นผู้วิจัยได้นำภาพกราฟิกตัวละครและฉากมาจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้องค์ประกอบของภาพเกิดความสมดุลและความสวยงาม ในการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับ โมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้ ผู้วิจัยเน้นการสร้างมิติ หรือระยะความลึกให้กับแล้วทำการ

เคลื่อนไหวเข้า ออก หรือซ้าย ขวา หรือขึ้น ลง อย่างช้าๆ โดยใช้การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อโปรแกรม After Effect ทำให้โมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้มีการเคลื่อนไหวที่มีระยะความลึก สวยงาม และค่อยๆเฉลยคำตอบของเรื่องราวต่างๆออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ตามลำดับและลงตัว

นอกจากเรื่องของภาพและการเคลื่อนไหวแล้ว เสียงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับงานโมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้ โดยผู้วิจัยทำการออกแบบเสียงไว้ 2 ส่วน คือ เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยายเป็นเสียงผู้ชายที่มีความใหญ่ ก้องกังวาน เพื่อสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับงาน เนื่องจากภาพและเรื่องราวในโมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้เป็นตำนานการสร้างบ้านแปงเมืองของจังหวัดศรีสะเกษ เสียงบรรยายที่ใช้จึงต้อง ชัด และมีพลัง ทำให้สามารถสื่อถึงอารมณ์ของงานได้เป็นอย่างดี นอกจากเสียงบรรยายแล้วผู้วิจัยได้สอดแทรกวัฒนธรรมความเป็นขอมโบราณและความเป็นวัฒนธรรม 4 เผ่าไท จังหวัดศรีสะเกษเข้าไปด้วยดนตรีพื้นบ้าน เช่น สโน แคน ซอ กลอง ดนตรีพื้นบ้านเหล่านี้สามารถบ่งบอกถึงช่วงเวลา สถานที่ และอารมณ์ของงานได้เป็นอย่างดี เมื่อรวมกันแล้วระหว่างภาพและเสียงทำให้งานโมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้มีความสมบูรณ์และลงตัวพร้อมที่จะถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญของจังหวัดและอารมณ์ความเป็นตัวตนคนศรีสะเกษได้อย่างเต็มที่

สรุปผลของการประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม จำนวน 5 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน พบว่า คุณภาพทางด้านเนื้อหา มีความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดศรีสะเกษออกมาได้ดี มีความเข้าใจได้ง่าย ไม่วกวน มีความต่อเนื่องของเนื้อเรื่อง และข้อมูลที่ถ่ายทอดมีความเหมาะสม ไม่เยิ่นเย้อจนเกินไป ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ คุณภาพทางด้านภาพ มีความสวยงามของเส้นที่คม เป็นธรรมชาติ นอกจากนั้นการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกถือว่าทำได้ดีดูมีมิติ และมีรายละเอียดครบถ้วนสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจในการชมการตูนของกลุ่มผู้ใหญ่ หากลดรายละเอียดของภาพวาดลงอีก และเพิ่มความสดใสเพิ่มเข้าไปจะทำให้กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนสนใจมากขึ้น แต่อาจจะทำให้ลดความน่าเชื่อถือลดลง การเคลื่อนไหวของภาพช้า นุ่มนวล สวยงาม และเล่าเรื่อง

ได้สอดคล้องกับเสียงบรรยาย ขาดความตื่นเต้นเพราะการเคลื่อนไหวที่น้อยเกินไป คุณภาพของกราฟิก มีความคมชัด มีสีและขนาดที่เหมาะสม อ่านได้ง่าย ระยะเวลาในการนำเสนอกราฟิกมีความเหมาะสมต่อการรับรู้โดยรวมมีความสวยงามกลมกลืนไปกับภาพและเนื้อหา ของงาน และคุณภาพของเสียง พบว่าสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความยิ่งใหญ่ของตำนานเมืองศรีสะเกษได้ดี มีความคมชัดของการออกเสียง เข้าใจง่าย และดนตรีบรรเลงที่ สอดแทรกดนตรีพื้นบ้านเข้าไบนั้นสามารถสร้างอารมณ์ให้กับงานได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก ตำนานเมืองศรีสะเกษ มีการหา คำตอบจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ตำรา เอกสารวิชาการ สื่อสมัยใหม่ และผู้เชี่ยวชาญด้าน วัฒนธรรม ด้านการออกแบบ และด้านนิเทศศาสตร์ เพื่อยืนยันความถูกต้อง และคุณภาพ ของกระบวนการผลิตในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการเขียนบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก สร้างภาพกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การสร้างการเคลื่อนไหว และการผลิตเสียง เมื่อทุกขั้นตอนมีคุณภาพ การนำส่วนประกอบที่มีคุณภาพมารวมกัน ทำให้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกชุดนี้เป็นสื่อที่มีคุณภาพ หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต มีการตรวจสอบคุณภาพอีกครั้งโดยผู้เชี่ยวชาญทำให้มีความมั่นใจได้ว่าคุณภาพของบท มีความชัด เข้าใจง่าย และมีความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องไม่สับสนวุ่นวาย ภาพ มีความสวยงามของเส้นที่คม สีของภาพมีความสวยงามดูมีมิติ การเคลื่อนไหวภาพสามารถเล่าเรื่อง ได้ดีสอดคล้องกับเสียงบรรยาย กราฟิกประกอบมีความคมชัด มีสีและขนาดที่เหมาะสม อ่านได้ง่ายชัดเจน และเสียงบรรยายสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความยิ่งใหญ่ของตำนานเมือง ศรีสะเกษได้ ดนตรีบรรเลงที่ใช้เป็นดนตรีพื้นบ้านซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ให้กับงานได้เป็น อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ จงรัก เทพนา (2559) ได้กล่าวถึงการถ่ายทอดข้อมูลจากการ ออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าดูแค่ภาพที่นำเสนอ ซึ่งสามารถพูดได้ว่าอินโฟกราฟิกไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้ กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงามแก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัย เพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ จากการออกแบบและพัฒนาโดยใช้กระบวนการของ ผู้เชี่ยวชาญเข้ามาร่วมในการพัฒนาทำให้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกมีคุณภาพดี ทั้งเนื้อหา ภาพกราฟิก การเคลื่อนไหว และเสียง สอดคล้องกับ นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ที่ได้กล่าวไว้ว่าข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็น

ภาพในรูปแบบของอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้นเร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวก อยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2557) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบภาพกราฟิกและตัวการ์ตูน ส่งผลให้การรับรู้เกี่ยวกับขั้นตอนต่างๆที่มีความซับซ้อนของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ดี การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนาการนำไปใช้ และการประเมินผล ส่วนการสร้างการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงขนาดและรูปร่างของวัตถุ ใช้เทคนิคโมชันอินโฟกราฟิก ทำให้มีสติมีทัศนคติที่ดีต่อการนำเสนอข้อมูล เนื่องจากการนำเสนอข้อมูลลักษณะดังกล่าวเป็นการกระตุ้นความสนใจ เชื่อมโยงและสนับสนุนให้คนติดตามหาความรู้ไปยังแหล่งข้อมูลอื่น ทำให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้โมชันอินโฟกราฟิกยังสามารถถ่ายทอดเนื้อหาดีๆ และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการนำเนื้อหาในท้องถิ่นที่เป็นประโยชน์ต่อเยาวชน มาพัฒนาให้กลายเป็นสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม เพื่อให้เข้าถึงความสนใจของเยาวชนในยุคปัจจุบันได้

สื่อโมชันอินโฟกราฟิกเป็นสื่อที่มีประโยชน์และคุณค่าเป็นอย่างมากถ้าหากเนื้อหาในการนำเสนอมีความถูกต้อง ไม่ผิดเพี้ยน นักออกแบบจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องของการตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาให้ถี่ถ้วนลงมีผลิตและเผยแพร่

เอกสารอ้างอิง

กิจติพงษ์ ประชาชิต. (2557). **หลักการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน**. อุบลราชธานี : โรงพิมพ์อุบลออฟเซต.

_____. (2559). “การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีทฤษฎีพระพุทธศาสนาจังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2557”. **วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์**. 7(1) : มกราคม - มิถุนายน 2559.

- จรงรัก เทศนา. อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เว็บไซต์ ครูจรงรัก เทศนา โรงเรียน
อุทัยวิทยาคม. [http://www.krujongrak.com/\(7 มีนาคม 2559\)](http://www.krujongrak.com/(7 มีนาคม 2559)).
- นฤมล ถิ่นวิรัตน์. 2555. อิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อนกรณี
ศึกษาโครงการ“รู้สู้ Flood”. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบ
นิเทศศิลป์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรารณณ์ สามโกเศศ. Infographics ช่วยการเรียนรู้. <http://www.bangkokbiznews.com> (7 มีนาคม 2559)
- พงษ์พัฒน์ สายทอง. 2557. “การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก เรื่องกระบวนการวิจัย สำหรับ
นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม”.
ศิลปกรรมสาร. 9(2): 87 - 107.
- อาศิรา พนาราม. Infographic เทรนด์มาแรงในสังคม “เครือข่ายนิยม”.<http://www.tcdc.or.th/>. (15 มีนาคม 2559)