

## การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด Cartoon Animation about the Isan Tradition of Bun Pha Wet

วราพร ศิริอำมาตย์<sup>1\*</sup> และ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน<sup>1</sup>

<sup>1</sup>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์  
จังหวัดปทุมธานี 13180

Waraporn Siriammat<sup>1\*</sup> and Kittisak Singsungnoen<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program of Information Technology, Faculty of Science, Valaya Alongkorn Rajabhat University  
under the Royal Patronage, Pathumthani Province 13180

\*Corresponding author E-mail: waraporn.si@vru.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด 2) เพื่อวิเคราะห์และออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด 3) เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อจำนวน 3 ท่าน ด้วยวิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) และนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด 2) แบบประเมิน ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด พบว่าได้การ์ตูนแอนิเมชัน ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับ ประเพณีบุญผะเหวด การ์ตูนแอนิเมชันแทรกแง่คิดในเรื่องการทำความดีและที่มาของประเพณีอีสานบุญผะเหวด ผ่านตัวละคร มีบทสนทนามีความยาว 7.35 นาที 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$ =4.48, S.D.=0.69)

**คำสำคัญ:** การ์ตูน, อีสาน, ประเพณี

### ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the creation of cartoon animation titled Isan Bun pha wet Tradition 2) to analyze and design cartoon animation on Isan Bun pha wet tradition 3) to develop cartoon animation on Isan Bun pha wet tradition The target group of this study consisted of 3 media design and development specialists with a specific method (Purposive Sampling) and students of Information Technology Valaya Alongkorn Rajabhat University The study tools were 1) cartoon animation on the theme of Isan Bun Pha wet Tradition 2) the satisfaction assessment form of the target group towards cartoon animation titled Isan Bun Pha wet Tradition. Statistics used Values mean and standard deviation. The results of the study found that 1) cartoon animation on the Isan Bun Pha wet tradition It was found that the animation was broadcasted. The story of the Bun Pha wet tradition cartoon animation Insert ideas about doing good deeds and the origins of the Isan Boon Phawet tradition through characters. There is a dialogue with the length of 7.35 minutes. Animated cartoons on the Isan tradition of Bun Pha wet as a whole were at a high level ( $\bar{X}$ =4.48, S.D.=0.69)

**Keywords:** Cartoon, Isan, Tradition

## บทนำ

ประเพณีเป็นระเบียบแบบแผนที่กำหนดพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมา จนเป็นที่ยอมรับของส่วนรวม ประเพณีของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งจะมีลักษณะที่คนในกลุ่มนั้นประพฤติ ปฏิบัติสืบต่อกันมาจากคนรุ่นหนึ่งสู่อีกคนหนึ่งต่อเนื่องกันจนเป็นมรดกทางสังคมที่คนเหล่านั้นถือว่าถูกต้องและดีงาม ในแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทยมีประเพณีที่หลากหลายไปตามความเชื่อของผู้คนที่สังคมได้ ถ่ายทอดสืบต่อกันมา ถึงแม้ว่าในปัจจุบันความเจริญทางด้านวิทยาการต่าง ๆ จะมีเพิ่มมากขึ้นแต่ประเพณี เหล่านั้นก็ยังคงมีผู้ปฏิบัติสืบสานกันมาอย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกัน

งานบุญผะเหวดของกลุ่มชาติพันธุ์ในอีสานมีมาตั้งแต่ครั้งปู่ยาตาดาย ตั้งแต่มีการตั้งหมู่บ้าน การจัดงานแต่ละครั้งของชาวบ้านต้องช่วยกันทำเป็นการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาที่มีรายละเอียดของ พิธีกรรมหรือกิจกรรมที่ทำที่มากมายและแทบทุกกิจกรรมที่ทำนั้นมักจะแฝงไปด้วยความเชื่อในทุกพื้นที่ พิธีกรรมมีความเชื่อเป็นตัวสนับสนุนหรือเป็นสิ่งที่คอยจัดกระบวนการคิดของผู้ทำให้มีความศรัทธา เชื่อมั่นและมีความเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนได้ทำนั้นระยะเวลาการจัดงานประเพณีบุญผะเหวดกลุ่มชาติพันธุ์ใน อีสานที่มีการกำหนดตายตัวโดยมากกำหนดทำกันภายในเดือน 4 หรือเดือนมีนาคมของทุกปี เดือนไข ของชาวบ้านที่จัดเวลาดังกล่าวก็คือ ชาวบ้านพึงเสร็จจากการเก็บเกี่ยวข้าวขึ้นยุ้งฉางและเป็นช่วงฤดูแล้ง ชาวบ้านจึงมีเวลาว่างมีข้าวปลาอาหารอุดมสมบูรณ์ดังนั้นช่วงเวลาดังกล่าวจึงเป็นเวลาที่เหมาะสมที่จะ ทำบุญผะเหวด ซึ่งเป็นประเพณีที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับวิถี [1]

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation Cartoon) เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่สามารถสื่อเรื่องราวต่าง ๆ และทำให้เนื้อหานั้นมีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยการ์ตูนแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดลงสู่เด็กและ เยาวชนนั้นต้องมีเทคนิควิธีการในการสอดแทรกความรู้เข้ากับเนื้อหาวิชา เพื่อเป็นการสร้างความสนใจ ของเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่ได้รับในการเรียนการสอน การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติมี บทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างความเพลิดเพลินและแทรกคติสอนใจ หากเรานำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติซึ่งมีการแทรกข้อคิดดี ๆ มานำเสนอจะทำให้เกิดความ น่าสนใจ ดึงดูดใจ สร้างแรงดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี การนำเสนอเรื่องราวผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ 2 สามารถเพิ่มเทคนิคบางอย่างที่สร้างจินตนาการเชิงดึงดูดใจได้มากกว่าสื่อการแสดงบุคคลที่พบโดย บุคคลทั่วไป การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถเข้าถึงและได้รับความสนใจจากเด็กและเยาวชนสามารถ ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ต้องการสื่อสารได้ สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นที่ ยอมรับกันว่าการ์ตูนแอนิเมชันคือสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมีอิทธิพลและสามารถโน้มน้าวต่อแนวความคิดของเด็กและเยาวชนได้ อีกทั้งการ์ตูนแอนิเมชันเป็นองค์ประกอบของ สื่อใหม่ (New Media) ซึ่งสามารถประยุกต์รูปแบบการใช้งานให้เข้ากับหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ได้ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการ์ตูน แอนิเมชันยังเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงเด็ก และเยาวชน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันทั้งเนื้อหาเรื่องแนวคตินามธรรมยัง ถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย จากเหตุผลข้างต้นผู้จัดทำจึงเกิดแนวคิดในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด เพื่อแทรกแง่คิดในเรื่องการทำมาหากินและที่มาของประเพณีอีสานให้วัยรุ่นหันมาใส่ใจมากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินประสิทธิภาพของ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดและเพื่อประเมินความพึงพอใจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “แสงสว่างในความมืด” ที่จัดทำขึ้นนี้จำเป็นต้องเข้าใจในหลักการและทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เทคนิคการสร้างแอนิเมชันตามหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างตัวละครในสื่อแอนิเมชันให้มีการเคลื่อนไหวแบบมีชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวในระดับที่ สามารถสื่อสารและดึงดูดอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม รวมถึงบอกเล่าเรื่องราวในการนำเสนอ นั้น จะมีหลักการในการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 12 ข้อ ได้แก่ การบีบอัดและการยืด การกำหนดเวลา การเตรียมการแสดง การกำหนดการกระทำในฉาก การกำหนดภาพรวมการเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องและการทับซ้อน การเพิ่มและลดอัตราการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหว เลียนแบบธรรมชาติการเคลื่อนไหวจริง การแสดงเกินจริง การวาดภาพ และการดึงดูดความสนใจ [2]

2. ทฤษฎีสีและเส้น สีทำให้ตัวละครและฉากในสื่อแอนิเมชันมีการสื่อสารเป็นไปอย่างชัดเจนและง่ายต่อการจดจำ สีถือเป็นส่วน สำคัญในการดึงดูดผู้ชมให้เกิดอารมณ์และการตอบสนอง [3] วรรณของสีจะให้ความรู้สึกที่ แตกต่างกัน เช่น

สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง จะให้ความรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน สีเขียว สีฟ้า จะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น เส้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่ใช้แทนตัวแสดงจริง ซึ่งสามารถใช้เป็นตัวแทนความรู้สึกและอารมณ์ ของตัวละครและฉากในสื่อแอนิเมชัน เช่น เส้นตั้งหรือเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ สุภาพ อ่อนโยน [4]

ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ [5] ได้ให้ความหมายของ “การออกแบบคาแรคเตอร์” ไว้ดังนี้ การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design) หมายถึง การออกแบบหรือการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่มีรูปร่างหน้าตา นิสัย บุคลิกลักษณะเด่น-ด้อยแตกต่างกันไป ตามจินตนาการหรือตามเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้นหรือไม่มีเนื้อหาเรื่องราวมากำหนดก็ได้และเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ทั้งนี้ไม่จำกัดชนิดของโปรแกรมและเทคนิคในการสร้างงาน

## วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาการทำการ์ตูนแอนิเมชันและได้วิเคราะห์ถึงเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยจึงแบ่งขั้นตอนสำหรับพัฒนาเครื่องมือออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนวิเคราะห์ 2) ขั้นตอนออกแบบ 3) ขั้นตอนพัฒนา 4) ขั้นตอนประเมินผล ดังนี้

1) ขั้นตอนวิเคราะห์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของผู้ที่จะศึกษา เช่น ศึกษาช่วงอายุ ช่วงวัยของผู้ที่จะศึกษาและปริมาณของเนื้อหา รวมถึงการวิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหาให้มีความชัดเจน และรูปแบบที่จะใช้ในการนำเสนอให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2) ขั้นตอนออกแบบ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก จะใช้โปรแกรม Paint Tool SAI และใช้โปรแกรม Adobe After Effects CS6 ในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน

### 2.1) ตัวละคร ประกอบด้วย

1. ตาสม ชายวัยชราอายุ 72 ปี
2. ยายริน ภรรยาของ ตาสม อายุ 69 ปี
3. แม่เอ้ ลูกสาวยายรินและตาสม อายุ 49 ปี
4. สัมหวาน ลูกสาวแม่เอ้ อายุ 12 ปี



ภาพที่ 1 แสดงรูปและลักษณะของตัวละคร

### 2.2) ฉาก ประกอบด้วย

1. ฉากหมู่บ้านในเมืองกรุง
2. ฉากป่าไม้
3. ฉากทุ่งนา
4. ฉากบ้าน
5. ฉากถนน
6. ฉากวัด

3) การพัฒนา ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้พัฒนางานตามขั้นตอนที่วางไว้จากเนื้อเรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสาน บุญผะเหวด ในส่วนของการออกแบบตัวละครและออกแบบฉาก จะใช้โปรแกรม Paint Tool SAI และใช้โปรแกรม Adobe After Effects CS6 ในการสร้างการ์ตูน

3.1) วิธีสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยนำตัวละครที่เราได้วาดจาก โปรแกรม Paint Tool SAI มาทำ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame

3.2) วิธีการสร้างแอนิเมชัน นำตัวละครและฉากประกอบต่าง ๆ โดย โปรแกรม Adobe After Effects CS6 และ ใช้ในการตัดต่อวิดีโอใส่เสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ

4) ขั้นการประเมินผล ผู้ศึกษาสร้างแบบสอบถามโดยอ้างอิงจากงานวิจัย เพื่อประเมินคุณภาพของการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด โดยใช้ระบบประเมินคุณภาพของการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด ซึ่งเป็นการสอบถาม 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์ประเมินคุณภาพ ดังนี้

4.21 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

3.41 – 4.20 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก

2.61 – 3.40 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง

1.81 – 2.60 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.80 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นำการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ มีเกณฑ์ประเมินคุณภาพ ดังนี้

4.21 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

3.41 – 4.20 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก

2.61 – 3.40 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง

1.81 – 2.60 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.80 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการประเมิน จะถูกนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัย และวิจารณ์ผลการวิจัย

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดเป็นการเล่าเรื่องราวถึงประเพณีอีสานบุญผะเหวด ประวัติความเป็นมาของประเพณีอีสานบุญผะเหวด การ์ตูนเรื่อง นี้ได้นำเสนอถึงการทำความดีการทำความชั่ว การ์ตูนเรื่อง นี้จะมีระยะเวลา 3-5 นาที ยังเหมาะสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและผู้ที่สนใจในการศึกษาหาข้อมูลเรื่องนี้อีกด้วย

1.ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างวิดีโอแอนิเมชัน



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างวีดิโอแอนิเมชัน

## 2. ผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพโดยรวมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
<b>1.ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 การดำเนินเรื่องสามารถสื่อความหมาย	4.61	0.69	มากที่สุด
1.2 ระยะเวลาของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสมกับ	4.53	0.74	มากที่สุด
1.3 เนื้อหา เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจได้ง่าย	4.50	0.79	มาก
1.4 รูปแบบและเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.46	0.74	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.52</b>	<b>0.74</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2.ด้านเทคนิค</b>			
2.1 องค์ประกอบของภาพสามารถสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์	4.51	0.81	มากที่สุด
2.2 เสียงที่ใช้สอดคล้องกับภาพ เนื้อหา และการดำเนินเรื่อง	4.53	0.74	มากที่สุด
2.3 เสียงประกอบในสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสมการออกแบบ	4.56	0.83	มากที่สุด
2.4 ความคมชัดของภาพในสื่อ	4.43	0.88	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.51</b>	<b>0.82</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>3.ด้านการออกแบบ</b>			
3.1 ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.55	0.67	มากที่สุด
3.2 ฉากประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.50	0.77	มาก
3.3 แสงในสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.45	0.83	มาก
3.4 ความเหมาะสมโดยรวมของแอนิเมชัน	4.51	0.72	มากที่สุด
3.5 การใช้สีในการออกแบบมีความเหมาะสม	4.55	0.79	มากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.51</b>	<b>0.75</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>4. ด้านประโยชน์</b>			
4.1 ได้รับความรู้จากการชมแอนิเมชัน	4.75	0.60	มากที่สุด
4.2 จากการชมแอนิเมชันสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.73	0.60	มากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.74</b>	<b>0.60</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม</b>	<b>4.54</b>	<b>0.75</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด แยกประเมินคุณภาพเป็น 4 คุณภาพด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 รองลงมา คือ คุณภาพเทคนิคและด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และอันดับสุดท้ายด้านประโยชน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 โดยภาพรวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมากที่สุด

3.ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1.คุณภาพด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน	4.55	0.58	มาก
2.คุณภาพการออกแบบและเสียง	4.52	0.27	มากที่สุด
3.คุณภาพด้านการนำเสนอ	4.40	0.66	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.48	0.69	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คนพบว่า มีความพึงพอใจการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.48$  ,S.D.=0.69)

### สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนา การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด มีการเคลื่อนไหวตลอดทั้งเรื่อง มีความยาว 7.35 นาที โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อ 3 ท่าน มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.54$  , S.D.=0.75) และการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คนพบว่า มีความพึงพอใจการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวดในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.48$  , S.D.=0.69)

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด มีเนื้อหาเพื่อมุ่งหวังให้ประโยชน์ในเรื่องนี้ เป็นสื่อที่เหมาะสมนำไปใช้ เป็นสื่อการสอนให้นักเรียน นักศึกษา ได้ตระหนักถึงคุณค่าของประเพณี การทำความดี เพื่อจะได้ช่วยกันสืบต่อวัฒนธรรมต่อไป ซึ่งผู้วิจัยได้นำสื่อไปเผยแพร่ไว้ในเว็บไซต์ ยูทูป ทำให้สะดวกในการเข้าชมสื่อและสะดวกที่จะนำสื่อไปเผยแพร่

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ควรกำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันให้ชัดเจน เพื่อจะสามารถพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีเนื้อหาตรงกับกลุ่มของผู้ชม ซึ่งจะให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ ดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน ที่ให้คำปรึกษาในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ สถานที่ และรวมถึง อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการพัฒนา การตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประเพณีอีสานบุญผะเหวด

## เอกสารอ้างอิง

- [1] บัญชา จำปารักษ์. 2557. การศึกษาบุญมหาชาติ(ผะเหวด). สารนิพนธ์. (ม.ป.พ.).
- [2] Brooks, S. 2016. Tradigital Animate CC 12 Principles of Animation in Adobe Animate. Cheshire: Servis Filmsetting.
- [3] สุรชาติพย์ หอมสุวรรณ. 2557. การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อโทรในการออกแบบเว็บไซต์ . กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- [4] อนัน วาโซะ. 2561. เริ่มต้นวาดการ์ตูนอย่างมืออาชีพด้วย Illustrator CC. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.
- [5] ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์. 2555. กระบวนการสร้าง อัตลักษณ์ พัฒนาของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์. หลักสูตร ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.