

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสื่อผสมส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ จังหวัดน่าน

สุภัทรา ลูกรักษ¹, อัครวัต สิงห์ใจขึ้น²

¹สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

²ตำบลผาสิงห์ อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

Email: supatra.lo@ssru.ac.th¹, Khetgmd@gmail.com²

Received: Apr 20, 2020

Revised: Sep 6, 2020

Accepted: Sep 22, 2020

บทคัดย่อ

การตัดไม้ทำลายป่าเป็นสาเหตุให้สภาพแวดล้อมเกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลกระทบต่างๆ เช่น สัตว์ป่าขาดแคลนอาหารและแหล่งที่อยู่อาศัย การกักเก็บน้ำน้อยลง ต้นน้ำในการกำเนิดแม่น้ำลดลงทำให้เกิดการขาดแคลนน้ำ เป็นต้น ผลกระทบมากมายที่ตามมาส่งผลให้เกิดความแปรปรวนของสภาพดิน ฟ้า อากาศและมลภาวะที่เป็นพิษได้ หากสามารถนำเสนอแนวทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวของการทำลายป่าและเพิ่มความสนใจในการดูแลป่าไม้ให้มากขึ้น

งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยสื่อผสมทำให้เกิดความน่าสนใจและสามารถสร้างความจดจำให้กับผู้ชม นำข้อคิดเรื่องเล่าจากป่านานที่ถ่ายทอดเรื่องราวปัญหาของการทำลายป่าไม้เมืองน่าน ซึ่งเป็นต้นน้ำของแม่น้ำหลายสายในประเทศไทย โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำลายป่าไม้ รูปแบบและวิธีการ รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการทำลายป่า จากนั้นทำการสำรวจและลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม วิเคราะห์และสรุปผลสู่กระบวนการออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการสร้างสรรค์งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคแบบผสมผสานเพื่อให้เห็นถึงผลกระทบจากการตัดไม้ทำลายป่า การเผาป่า การทำไร่เลื่อนลอย และปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของชาวบ้านหรือจากนายทุนที่มีความต้องการทางธุรกิจที่ไม่คำนึงถึงผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมที่จะกลับมาทำร้ายตัวเอง คนในชุมชน และประเทศชาติ

ผลการวิจัยได้เนื้อเรื่องแนวรามาที่นำเสนอให้เห็นปัญหาในแง่มุมของการทำลายป่าจากการตัดไม้ที่ได้จากผลการวิเคราะห์ที่มากที่สุด สร้างความน่าสนใจด้วยภาพและเสียงให้ผู้ชมเกิดการจดจำ ผลกระทบจากการตัดไม้ทำลายป่า สามารถส่งต่อเรื่องราวข้อมูลผลกระทบต่อการตัดไม้ทำลายป่าและช่วยกันอนุรักษ์ป่าต่อไปได้

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหว, สื่อผสม, การอนุรักษ์

Mixed Media and Animation Design for Promoting Nan's Forest Conservation

Supatra Lookraks¹, Akrawat Singjaichuen²

¹Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology
SuanSunandha Rajabhat University

²Pha Sing sub district, Mueang Nan district, Nan

Email: supatra.lo@ssru.ac.th¹, Khetgmd@gmail.com²

Received: Apr 20, 2020

Revised: Sep 6, 2020

Accepted: Sep 22, 2020

ABSTRACT

Deforestation causes the environment to change. Affecting various things such as lacking wildlife, food and habitat and less water retention. The upstream of the river origin decreases resulting in water shortages, etc. The many effects that follow can result in fluctuations in weather and toxic pollution. If able to present an animation design approach that helps viewers learn about deforestation and increase interest in forest care.

The objective of this research is to design motion by using mixed media to make it interesting and able to creating memory for viewers. Bring thoughts and stories from Nan forests that convey the problem of deforestation in Nan. Which is the source of many rivers in Thailand with a method of conducting research by collecting information about destruction. Forest forms and methods, including the impact of deforestation from then surveying and fielding to collect. Gather information from the questionnaire. Analyze and draw results to the design process that is in line with the construction needs. Create animation design using integrated techniques to illustrate the effects of deforestation, forest burning, shifting cultivation and various problems. Caused by ignorance of the villagers or the capitalists, who are want a business that does not take into account the environmental impact that will come back to hurt oneself in the community and the nation.

The result of this research is a drama that presents the problem of deforestation from logging that has the highest analysis results. Create visual interest and sound for the viewer to remember. The impact of deforestation can forward the information about the impact of deforestation and help to conserve the forest further.

Keywords: Motion, Multimedia, Conservation

บทนำ

จังหวัดน่านมีทรัพยากรป่าไม้จำนวนมาก ทำให้เกิดปัญหาป่าไม้ ไม่ว่าจะเป็นการตัดไม้ ทำลาย ป่า, การทำไร่เลื่อนลอย, การเผาป่า ฯลฯ เมื่อเวลาผ่านไป ปัญหาเหล่านี้ยังไม่ลดลงและยังคงเกิดปัญหาอื่นๆ ตามมามากมาย โดยเฉพาะภัยธรรมชาติที่จังหวัดน่านเผชิญอยู่ทุกๆ ปี ปัญหาค่าฝุ่นละอองเกินมาตรฐาน แต่ในทางกลับกันการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังยังไม่เกิดขึ้น ทำให้ป่าไม้ถูกทำลายลงทุกๆ ปี ไม่ว่าจะเป็นด้วยประชาชนที่ขาดความรู้ การประชาสัมพันธ์และสื่อที่จะช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ยังไม่เพียงพอกับการที่จังหวัดน่านขึ้นชื่อเรื่องการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ ด้วยปัญหาที่ยังคงเพิ่มขึ้นในทุกๆ ปี ขาดความจริงจังกับปัญหาและเหตุผลอื่นๆ ที่ทำให้ป่าไม้ถูกทำลายลงเป็นจำนวนมาก ประชาชนยังขาดสื่อที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับป่าไม้และการอนุรักษ์ป่าไม้ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ด้วย วิธีการสร้างความเข้าใจในประโยชน์ของป่าไม้ให้แก่ผู้ชมได้รับรู้สามารถช่วยให้เกิดความตระหนักถึงปัญหาของป่าไม้ในจังหวัดน่าน ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำสายหลักในประเทศและแนวทางการอนุรักษ์ป่า โดยสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบผสมผสานนี้มีการดำเนินเนื้อเรื่องผ่านบุคคลๆ หนึ่ง โดยมีทั้งตัวละครเสริม ฉากภาพประกอบฉาก รวมถึงส่วนประกอบอื่นๆ หรือ

องค์ประกอบที่บ่งบอกถึงลักษณะพิเศษในชุมชน เช่น การใช้ผ้าลายน้ำไหลเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของตัวละคร แสดงให้เห็นเรื่องราวของจังหวัดน่าน เป็นต้น การนำเสนอมุมมองใหม่ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้จะช่วยเพิ่มแนวร่วมในการอนุรักษ์ป่าไม้ ให้คงอยู่ต่อไปได้มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคผสมผสาน นำเสนอปัญหาป่าไม้ที่น่าให้ดูน่าสนใจและ ร่วมมือกันอนุรักษ์ป่าไม้มากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสื่อผสมส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ จังหวัดน่าน ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการ ตัดไม้ทำลายป่า ในรูปแบบต่างๆ มากมาย เพื่อที่จะชี้ให้เห็นถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหามานการชมภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคแบบผสมผสาน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ หนังสือ ที่เกี่ยวกับป่าไม้ จังหวัดน่าน
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

- 3. เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายนักเรียน - นักศึกษา จำนวน 50 คน
- 4. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกรณีศึกษาเกี่ยวกับงานออกแบบสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 15 กรณี
- 5. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าร้อยละ(%) และค่าเฉลี่ย (MEAN)
- 6. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นโจทย์ทางการออกแบบ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้แบ่งเป็น การใช้สื่อมัลติมีเดียและการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามและกรณีศึกษา 15 เรื่อง ผลการเก็บข้อมูลทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ สามารถใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลที่คาดว่าจะได้รับของการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพเคลื่อนไหวที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการดูแลรักษาและอนุรักษ์ป่าไม้ โดยเฉพาะป่าไม้ในจังหวัดน่านที่พบปัญหาการบุกรุกทำลายมากแนวคิดในงานออกแบบ เพื่อให้ผู้คนได้รับรู้และรู้จักประโยชน์ของป่าไม้ การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขโดยใช้รูปแบบของ การออกแบบ คือ ดราม่า ตื่นเต้น โศกเศร้าด้วยภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค ผสมผสาน (stop motion) สามารถสร้างความน่าสนใจ

และจดจำให้กับผู้ชมให้เข้าใจถึงปัญหาและแนวทางแก้ไขได้ง่ายขึ้น

ตารางที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยที่ทำให้ท่านเลือกรับชมภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับป่าไม้

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
การเดินป่า	27	54	1
การบินเขา	1	2	3
การเทียมน้ำตก	-	-	-
การชมสัตว์ป่า	22	44	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 1 ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายเลือกชมภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับป่าไม้มากที่สุด คือ การ เดินป่า และชมสัตว์ป่าตามลำดับจึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการเล่าเรื่องราวและออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่สื่อสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ในป่าและสัตว์ป่าที่จะเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมให้ได้มากที่สุด

ตารางที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับป่าน่านมีความสำคัญต่อประเทศไทยในด้านใด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ด้านการท่องเที่ยว	11	22	2
ด้านทรัพยากรธรรมชาติ	33	66	1
ด้านเศรษฐกิจ	6	12	3
รวม	50	100	

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้เห็นมุมมองเกี่ยวกับป่านานของกลุ่มเป้าหมายที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวให้สื่อสารกับผู้ชมได้จดจำเรื่องราวด้านทรัพยากรธรรมชาติของป่านาน ซึ่งป่าเป็นต้นกำเนิดต่างๆ ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับคนและสัตว์ หากทำลายไปจะสูญเสียทรัพยากรที่สำคัญ

ตารางที่ 3 ภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับปัญหาป่าไม้ใช้เนื้อเรื่องใดสร้างความน่าสนใจและจดจำได้มากที่สุด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ดราม่า	23	46	1
ผจญภัย	14	28	2
แฟนตาซี	6	12	4
ระทึกขวัญ	7	14	3
รวม	50	100	

จากตารางที่ 3 กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในเนื้อเรื่องแนวดราม่ามากที่สุด ทำให้การกำหนดแนวทาง ในการดำเนินเรื่องและออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่จะออกแบบทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์เศร้าของการตัดไม้ทำลายป่าให้ได้มากที่สุด ตรงใจกลุ่มเป้าหมายและเกิดการรับรู้จากการชมภาพเคลื่อนไหวนี้

ตารางที่ 4 แบบสอบถามสาเหตุของปัญหาในการทำลายป่าไม้มากที่สุด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
การตัดไม้	24	48	1
การเผาป่า	13	26	2
การทำไร่เลื่อนลอย	9	18	3
การสร้างเขื่อน	4	8	4
รวม	50	100	

จากตารางที่ 4 สาเหตุของการทำลายป่าไม้มากที่สุดจากการลงพื้นที่สอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย คือ การตัดไม้และการเผาป่าตามลำดับ ทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการเล่าเรื่องให้กับการออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่จะทำให้ผู้ชม

ตารางที่ 5 หัวข้อแบบสอบถามภาพเคลื่อนไหวใช้ภาพและเสียงรูปแบบใดสะท้อนอารมณ์ได้มากที่สุด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ภาพและเสียงประกอบ	47	94	1
ภาพประกอบอย่างเดียว	3	6	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 5 การสร้างความสะท้อนใจในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้ใช้ภาพและเสียงประกอบช่วยให้สามารถบอกเล่าเรื่องราวความสะท้อนใจจากการตัดไม้ทำลายป่าให้ดูสมจริงได้มากจากความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายในการตอบแบบสอบถาม



รูปที่ 1 การนำเสนอผลงานภาพเคลื่อนไหว
ภาพลายเส้นชื่อเรื่อง



รูปที่ 2 ภาพเคลื่อนไหวลายเส้นของตัวละคร
นำในการดำเนินเรื่อง



รูปที่ 3 ภาพเคลื่อนไหวเทคนิคการปั้น
ตัวละครนำในการดำเนินเรื่อง



รูปที่ 4 ภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคผสมผสาน



รูปที่ 5 การจัดการภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค
ผสมผสานแบบต่อเนื่อง 1



รูปที่ 7 การจัดการภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค
ผสมผสานแบบต่อเนื่อง 3



รูปที่ 6 การจัดการภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค
ผสมผสานแบบต่อเนื่อง 2



รูปที่ 8 จบผลงานภาพเคลื่อนไหวด้วยภาพ
ลายเส้นชื่อเรื่อง

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ จังหวัดน่าน ใช้การออกแบบสื่อผสมผสานด้วยการใช้เทคนิคการปั้นจัดฉากเสมือนจริงที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานที่จะสามารถบอกเล่าเรื่องราว ความสะเทือนใจจากการเห็นป่าไม้ถูกทำลายให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ได้รับรู้ปัญหาและการสร้างพลังในการที่จะช่วยกันดูแลรักษาป่าไม้ให้ยืนยาว ด้วยเทคนิคการนำเสนอภาพในมุมมองและรูปแบบใหม่ๆ ผู้วิจัยคาดหวังไว้ว่าจะสามารถบอกเล่าเรื่องราวและสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ปัญหาและช่วยกันอนุรักษ์ป่าไม้ให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวจากปัญหাপ่านาน ใช้หลักการออกแบบสำหรับเยาวชนโดยเน้นให้องค์ประกอบน่าสนใจ ใช้เทคนิคพิเศษเพื่อสร้างการจดจำและใช้ภาพประกอบที่แปลกใหม่ให้กับงาน จึงทำให้ใช้เวลานานในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวและเกิดปัญหาด้านเทคนิคต่างๆ มากมาย แต่ผู้วิจัยก็ได้ใช้ความเพียรพยายามในการแก้ปัญหาให้ดีที่สุด และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เสร็จสมบูรณ์

References

Banthoon Lamsam. (2019). From Bald Mountain To the Sustainable Forest(nan sandbox).

Retrieved April 10, 2020, from <https://bit.ly/2vslHxW>

National Science and Technology Development Agency(NSTDA). (2012). Animation.

Retrieved April 30, 2020, from <https://www.nstda.or.th/en/nstda-knowledge/3016-animation>

Bloggang. (2010). Creating illustrations in design.

Retrieved May 3, 2020, from <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=3>

Character design. (2012). Character design from the giant story. Retrieved on 13 May 2020, from the website: <http://wanyarat-arti3901.blogspot.com>