

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติจากตำนานกรีก เรื่อง “โศกนาฏกรรมรัก” เพื่อเสริมสร้างการรับรู้ความหมายของความรักและการสูญเสีย

Development of a 2D Animated Media Based on Greek Mythology, “The Love Tragedy,” to Enhance Perception of Love and Loss

สุดารัตน์ ชมภูหอม¹, ศิขรินธร สีใส², จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์³

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, sudarat.nilp@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, sikharinthorn.sees@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, Jirawin.de@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภทแอนิเมชันเวกเตอร์ เรื่อง ตำนานความรักระหว่างอะโดนิสและอะโฟรไดต์ จัดทำขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากตำนานเทพปกรณัมกรีก ว่าด้วยโศกนาฏกรรมความรักที่นำไปสู่การกำเนิดดอกกุหลาบสีแดงซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความรักที่งดงามแต่แลกมาด้วยความเจ็บปวดและการสูญเสีย ผ่านกระบวนการผลิตที่มีการออกแบบตัวละคร ฉาก และกำหนดทิศทางแสงสีให้สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่อง เพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่วรรณกรรมคลาสสิกและสอดแทรกคติสอนใจเรื่องความไม่ประมาท โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาและออกแบบแอนิเมชันเรื่องราวตำนานความรักระหว่างอะโดนิสและอะโฟรไดต์ โดยเน้นการตีความใหม่ผ่านสัญลักษณ์ 2) เพื่อสื่อสารความหมายของดอกกุหลาบสีแดง ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งความรักที่เกิดจากการสูญเสียและหยดเลือด ให้ผู้ชมเข้าใจที่มาที่ลึกซึ้งมากกว่าความสวยงามภายนอก 3) เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงคุณค่าของความรักและการเชื่อฟังคำเตือน ผ่านโศกนาฏกรรมของตัวละครที่สะท้อนถึงความไม่แน่นอนของชีวิต โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ บุคคลทั่วไป นักเรียน นักศึกษา ที่มีความสนใจในตำนานกรีกโบราณ งานศิลปะ และการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชัน จำนวน 30 คน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.52 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.75) แปลผลได้ว่าคุณภาพของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.52 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.60) แปลผลได้ว่าคุณภาพของสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับชมสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.53) แปลผลได้ว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำหลัก: แอนิเมชันเวกเตอร์, อะโฟรไดต์, อะโดนิส

Abstract

The research on 2D animation media, specifically vector animation, titled "The Myth of Love between Adonis and Aphrodite," was conducted to convey a story from Greek mythology. It depicts the tragic love that led to the creation of the red rose a symbol of beautiful love that comes at the cost of pain and loss. Through a production process involving character design, background design, and lighting and color direction tailored to the story's emotional tone, the animation serves as a medium to disseminate classic literature while embedding a moral lesson on heedlessness. The objectives of this research were: 1) to study and design an animation about the myth of love between Adonis and Aphrodite, emphasizing a new interpretation through symbolism; 2) to communicate the meaning of the red rose as a symbol of love born from loss and blood, enabling the audience to understand its profound origin beyond superficial beauty; and 3) to make the audience realize the value of love and the importance of heeding warnings through the characters' tragedy, which reflects the uncertainty of life. The target audience consisted of 30 individuals, including the general public and students interested in Greek mythology, art, and animated storytelling.

The results of the study revealed the following: 1) The content quality assessment by content experts resulted in an overall mean of 4.52 and a standard deviation (S.D. = 0.75), indicating that the content quality was at a highest level. 2) The media quality assessment by media experts resulted in an overall mean of 4.52 and a standard deviation (S.D. = 0.60), indicating that the media quality was at a highest level. 3) The satisfaction assessment of the target audience who watched the 2D animation resulted in a mean of 4.67 and a standard deviation (S.D. = 0.53), indicating a highest level of satisfaction.

Keywords: Vector Animation, Aphrodite, Adonis

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อะโดนิสเกิดจากต้นไม้ประหลาดต้นหนึ่ง มันคือต้นไม้เจ้าหญิงต้องสาป นาม เมอร์ธา อะโฟรไดต์ เคยสาปเอาไว้ด้วยเหตุผลที่เมอร์ธาไม่เคารพอะโฟรไดต์และยังพูดจาทำทนายโดยกล่าวว่า “ลูกสาวของข้าสวยกว่าเทพีอะโฟรไดต์หลายเท่า” นั่นจึงเป็นต้นเหตุที่ทำให้เมอร์ธาถูกสาปให้กลายเป็นต้นไม้ เรื่อง

ทั้งหมดเกิดจากอะโพรไดต์ได้เล่นกับคิวปิดลูกชายของเธออยู่ จังหวะที่คิวปิดกำลังจะหอมแก้มแม่ ปลาย ลูกศรในกระบอกเก็บลูกธนูที่สะพายด้านหลังอยู่ ดันแผลออกไปจิ้มเข้าที่หน้าอกของอะโพรไดต์เข้าเต็ม ๆ อะโพรไดต์ได้ผลักลูกชายของเธอออกไปด้วยแรงที่เบาราวกับขนนก ในจังหวะนั้นที่สายตาได้เหลือบไป มองเห็น อะโดนิส ชายหนุ่มรูปงาม นั้นจึงทำให้อะโพรไดต์เกิดความปรารถนาและความรัก รักครั้งนี้ของ อะโพรไดต์ คือสรวงสวรรค์บนโลกมนุษย์ เธอได้ลี้มเลือนหน้าที ลีมีโอลิมปัส และหันมาเดินเท้าเปล่าในป่า ติดตามอะโดนิสนายพรานหนุ่ม อะโดนิสชื่นชอบและรักการล่าสัตว์ อะโพรไดต์รู้ดีว่าความกล้าหาญของเขา อาจนำมาซึ่งหายนะ แล้ววันนั้นก็มาถึง อะโพรไดต์มีธุระต้องกลับสวรรค์ชั่วคราว นางได้ย้ายเป็นครั้งสุดท้าย แต่แววตาของอะโดนิสกลับลุกโชนด้วยความทะนงของวัยหนุ่ม และเมื่ออะโดนิสอยู่เพียงลำพังในป่าลึก สุนัขล่าเนื้อของเขาส่งเสียงเห่าหอน มันพบกับเหยื่อที่ยิ่งใหญ่ที่สุด หมูป่ายักษ์ มันไม่ใช่หมูป่าธรรมดา (บ้าง ก็ว่ามันคือ เทพอาเรสคนรักขีตึงของอะโพรไดต์ ที่แปลงกายมาด้วยความอิจฉา) อะโดนิสลืมนำค้อน เขา ได้ร้องตะโกน และชด์หอกสุดแรง หอกปักเข้าที่สีข้าง แต่มันเพียงทำให้เดรัจฉานโกรธจัด และพุ่งเข้าใส่ร่าง ของนายพรานหนุ่มทันที คมเขี้ยวสีเหลืองฝังลึกเข้าที่โคนขาของเขาและนอนจมกองเลือด อะโพรไดต์ที่รู้ ชาวได้วิ่งผ่านพุ่มหนามแหลมคม โดยไม่รู้ตัว หนามกุหลาบเกี่ยวเข้าที่ข้อเท้าของนาง โลหิตศักดิ์สิทธิ์ของ เทพหีบดลงบนกลีบกุหลาบสีขาวที่บ้านอยู่ริมทาง มันทำให้กุหลาบทั้งพุ่มก็เปลี่ยนเป็นสีแดง สีแห่งความรัก ที่เจ็บปวด

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้และการสื่อสารเนื้อหาเชิงความหมาย จำเป็นต้องอาศัย กระบวนการออกแบบที่เป็นระบบ ทั้งในด้านการตรวจสอบคุณภาพเนื้อหา การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และการประเมินประสิทธิภาพของสื่อ งานวิจัยที่ผ่านมาได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญขององค์ประกอบ ดังกล่าว

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้และการสื่อสารเนื้อหาเชิงความหมาย จำเป็นต้องอาศัย กระบวนการออกแบบที่เป็นระบบ การตรวจสอบคุณภาพสื่ออย่างเป็นขั้นตอนจะส่งผลให้สื่อแอนิเมชันมี คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการรับรู้ของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาแอนิเมชันไม่ควรมุ่งเน้นเพียงความสวยงามเชิงศิลป์เท่านั้น แต่ต้องมีการตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

ในขณะเดียวกัน องค์ประกอบด้านการออกแบบตัวละคร ฉาก เสียง และการใช้สี ถือเป็นปัจจัยที่ มีผลต่อความพึงพอใจและความสนใจของผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ กระบวนการออกแบบการผลิต (Production Design) จึงมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้และการตีความเนื้อหา นอกจากนี้ การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา คุณภาพสื่อ และความพึงพอใจของผู้ชม รวมถึงการประยุกต์ใช้กระบวนการ เขียนบท (Scriptwriting) เพื่อถ่ายทอดผลของการตัดสินใจของตัวละครอย่างมีเหตุผล ยังเป็นการ เสริมสร้างมิติทางศีลธรรมในงานเล่าเรื่องและช่วยกระตุ้นการตระหนักรู้ของผู้ชมได้อีกด้วย

จากการพิจารณาองค์ประกอบดังกล่าว พบว่า การพัฒนาแอนิเมชันที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องบูรณาการ 3 มิติสำคัญ ได้แก่ 1) การรับรองคุณภาพและความถูกต้องของเนื้อหา 2) การออกแบบองค์ประกอบศิลป์และกระบวนการผลิตที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม และ 3) การกำหนดเกณฑ์การประเมินผลและแนวทางการเผยแพร่ที่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม ยังพบช่องว่างในการประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเชิงวรรณกรรมคลาสสิกและการถ่ายทอดความหมายเชิงอารมณ์อย่างลุ่มลึก

ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีความสำคัญในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านการพัฒนาแอนิเมชัน การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อสารเชิงศิลปกรรม มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติจากตำนานกรีก เพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความถูกต้องทางเนื้อหา มีคุณภาพด้านศิลปะการผลิตและสามารถถ่ายทอดความหมายของความรักและการสูญเสียได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

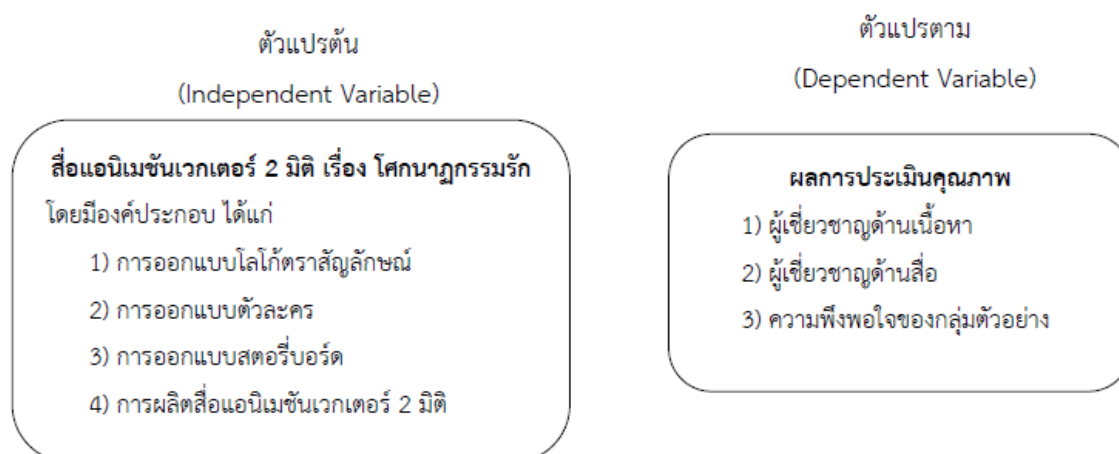
1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากตำนานกรีก เรื่อง “โศกนาฏกรรมรัก” โดยการเล่าเรื่องเสริมสร้างการรับรู้ความหมายของความรักและการสูญเสีย
2. เพื่อถ่ายทอดและสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของความรักและการสูญเสีย
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชันของผู้ชมที่มีต่อการรับรู้ความหมายของความรักและการสูญเสียภายหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับตำนานกรีก เรื่อง “อะโพรไดต์และอะโดนิส” รวมถึงเข้าใจความหมายเชิงสัญลักษณ์ของความรักและการสูญเสียผ่านสื่อแอนิเมชัน
2. ช่วยเสริมสร้างความตระหนักถึงคุณค่าของความรัก ความไม่ประมาทและสัจธรรมของชีวิตสามารถนำข้อคิดที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ งานศิลปกรรมดิจิทัลหรือการเผยแพร่วรรณกรรมคลาสสิกสู่กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้

กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยบูรณาการแนวคิดทางสัญวิทยา (Semiotics) และจิตวิทยาสี (Color Psychology) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายเชิงนามธรรมของการสูญเสียให้ออกมาเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรในการศึกษา ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท เวกเตอร์ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการดำเนินงาน และมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การสร้างผลงานสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท เวกเตอร์แอนิเมชัน เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มที่ชอบเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานเทพกรีกผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มนักศึกษาที่ชื่นชอบในการอ่านตำนานเทพกรีก จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

การวิจัยเรื่อง สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก ผู้จัดทำได้หนดเครื่องมือในการทำวิจัย ดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานเทพปกรณัมกรีก ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวความรักของอะโฟรไดต์และอะโดนิส การกำเนิดและสัญลักษณ์ รวมถึงคติสอนใจเรื่องความไม่ประมาทและการเชื่อฟังคำเตือน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลหลักในการเขียนบทและผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโฟรไดต์และอะโดนิส

2. นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และดำเนินการผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการออกแบบโลโก้ การออกแบบตัวละคร การสร้างสตอรี่บอร์ด และการทำภาพเคลื่อนไหว

3. นำสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส ที่ผลิตเสร็จสิ้น ไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพในด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้สอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน

โดยการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส จัดทำในรูปแบบแบบสอบถามออนไลน์ผ่านระบบ Google Forms ซึ่งลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale)

เชิงประมาณ	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
5	4.50-5.00	มากที่สุด
4	3.50-4.49	มาก
3	2.50-3.49	ปานกลาง
2	1.50-2.49	น้อย
1	1.00-1.49	ปรับปรุง

การพัฒนาแบบสอบถามมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษา วิเคราะห์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. นำผลการศึกษามาดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจให้สอดคล้องกับงานวิจัย

3. พิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามและสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส ผู้ศึกษาได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียน, นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่สนใจในตำนานเทพกรีก และได้รับชมสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก ประเมินความพึงพอใจจำนวน 30 คน โดยผู้ศึกษามีวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

3.2 ผู้ศึกษาได้นำสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก ไปนำเสนอให้กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

3.3 ดำเนินการนำเสนอสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก ให้กับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับให้กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจ

3.4 ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลของการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์และคำนวณหาค่าทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การประเมินคุณภาพที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส โดยประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน

4.2 การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	ระดับคะแนน
มากที่สุด	5 คะแนน
มาก	4 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน

และมีเกณฑ์การประเมินจากการให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับผลการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ระดับความพึงพอใจมากที่สุด	4.50-5.00
ระดับความพึงพอใจมาก	3.50-4.49
ระดับความพึงพอใจปานกลาง	2.50-3.49
ระดับความพึงพอใจน้อย	1.50-2.49
ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	1.00-1.49

5. การผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ

5.1 สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส

5.1.1 แนวคิด (Concept)

"โศกนาฏกรรมรัก" มีแนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอตำนานความรักตามความเชื่อของเทพปกรณัมกรีก ที่แฝงไปด้วยข้อคิดเกี่ยวกับความรัก ความผูกพัน และความสูญเสีย การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ จะช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศให้มีความสวยงาม น่าสนใจ

5.1.2 ออกแบบตัวละคร (Character)

โศกนาฏกรรมรัก มีตัวละครที่ถูกออกแบบโดยอิงลักษณะมาจากตำนานเทพปกรณัมกรีก โดยคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ทางกายภาพที่โดดเด่นและงดงามตามความเชื่อ มีการปรับแต่งรูปลักษณ์ ลายเส้น และบุคลิกภาพให้เหมาะสมกับแนวทางของเรื่อง เพื่อให้ตัวละครดูมีเสน่ห์และสื่อสารอารมณ์ได้อย่างชัดเจน



ภาพ 2 แสดงภาพตัวละครอะโฟรไดต์

5.1.3 การออกแบบโลโก้ (Logo)

ภาพ 3 แสดงการออกแบบโลโก้แอนิเมชัน โลโก้ "Aphrodite The Love Tragedy" ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมกรีกโบราณและดอกกุหลาบ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความรักและความงามของเทพีอะโฟรไดต์ ส่วนของการใช้โทนสีพาสเทลและลวดลายดอกกุหลาบถูกออกแบบมาให้สอดคล้องกับเรื่องราวความ



ภาพ 3 แสดงการออกแบบโลโก้

การผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโฟรไดต์และอะโดนิส ได้ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยผู้วิจัยได้ผลิตสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ อย่างครบถ้วน โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการดำเนินงาน
2. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา
3. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ
4. การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาเกี่ยวกับอะโฟรไดต์และอะโดนิสถูกต้องตามประวัติศาสตร์	4.67	0.58	มากที่สุด
2. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ	4.33	1.15	มาก
3. การเรียบเรียงเนื้อหามีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ความชัดเจนและความเหมาะสมของการใช้ภาษา	4.33	0.58	มาก
5. มีข้อมูลสำคัญของตัวละครอะโฟรไดต์และอะโดนิสครบถ้วน	4.67	0.58	มากที่สุด
6. ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆที่มีต่อตัวละครอะโฟรไดต์และอะโดนิส	4.00	1.00	มาก
7. โดยรวมเนื้อหามีความถูกต้อง เหมาะสม และชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.52	0.75	มากที่สุด

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท เวกเตอร์ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 3 โดยท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 (S.D.= 0.75) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของ สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ โดยรวมเนื้อหาที่มีความถูกต้อง เหมาะสม และชัดเจน มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 5.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อหาเกี่ยวกับอะโพรไดต์และอะโดนิส ถูกต้องตามประวัติศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับ มากที่สุด และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆ ที่มีต่อตัวละครอะโพรไดต์และอะโดนิสมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.00 อยู่ในระดับมาก

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ ของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. คุณภาพการออกแบบและภาพเคลื่อนไหว	4.33	0.58	มาก
2. ความเข้าใจง่ายและความน่าสนใจของการนำเสนอเรื่องราว	4.00	1.00	มาก
3. ความชัดเจนของภาพ เสียง เนื้อหา และการนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. การเรียงลำดับความต่อเนื่องของสื่อ	5.00	0.00	มากที่สุด
5. มีความสร้างสรรค์และเอกลักษณ์	4.67	0.58	มากที่สุด
6. รูปแบบและระยะเวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
7. โดยรวมมีคุณภาพและสามารถนำมาเป็นความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.67	0.58	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.52	0.60	มากที่สุด

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 (S.D.=0.60) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อของ สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียงลำดับความต่อเนื่องของสื่อ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 5.00$ ส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมา มี 3 รายการที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ ความชัดเจนของภาพ เสียง เนื้อหา และการนำเสนอ, มีความสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ และโดยรวมมีคุณภาพและสามารถนำมาเป็นความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับ มากที่สุด และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ความเข้าใจง่ายและความน่าสนใจของการนำเสนอเรื่องราว มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.00 อยู่ในระดับมาก

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท เวกเตอร์ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ ของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ ของสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.ความน่าสนใจและความดึงดูดใจของแอนิเมชันในภาพรวม	4.68	0.52	มากที่สุด
2. เนื้อเรื่องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และสามารถสื่อสารใจความสำคัญ	4.35	0.65	มาก
3. ความสวยงามของตัวละคร ฉาก และการเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.72	0.48	มากที่สุด
4. ดนตรีประกอบ เสียงพากย์ และเอฟเฟกต์ ช่วยสร้างอารมณ์ร่วม	5.00	0.55	มากที่สุด
5. มีความสนุก เพลิดเพลิน และชวนให้ติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ	4.41	0.62	มาก
6. ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตำนานของอะโพรไดต์และอะโดนิส	4.75	0.45	มากที่สุด
7. ความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อแอนิเมชันเรื่องนี้	4.80	0.41	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.67	0.53	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 30 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 (S.D.=0.53) ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อแอนิเมชันเรื่องนี้ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.80$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมาคือ ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตำนานของอะโพรไดต์และอะโดนิส มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.75$ ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน เท่ากับ 0.45 อยู่ในระดับ มากที่สุด และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ เนื้อเรื่องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และสามารถสื่อสารใจความสำคัญ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.35$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.65 อยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้จัดทำได้สรุปผลงานวิจัยไว้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเทพปกรณัมกรีก เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก (อะโพรไดต์และอะโดนิส) โดยเริ่มจากการศึกษาการรวบรวมประวัติความเป็นมา บริบทของเรื่องราว และลักษณะเด่นของตัวละคร นำมาสู่การออกแบบตัวละคร โลโก้ และองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ จากนั้นได้ศึกษาข้อมูลของการสร้างสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความถูกต้องทางเนื้อหา สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจน เข้าใจง่าย และสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อให้ความรู้ จากกระบวนการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้สร้างสรรค์และนำไปเผยแพร่ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป เพื่อเป็นสื่อให้ความรู้ สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับตำนาน และให้ความเพลิดเพลิน อันสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของวิจัย

1. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 (S.D.=0.75) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อสื่อ สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 (S.D.=0.60) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ สื่อแอนิเมชันเวกเตอร์ 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรัก จำนวน 30 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 (S.D.=0.53) ผลการประเมินโดยรวมจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โศกนาฏกรรมรักของอะโพรไดต์และอะโดนิส บรรลุวัตถุประสงค์และมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถอภิปรายผลเชิงวิเคราะห์ได้ดังนี้ ด้านคุณภาพของเนื้อหาและสื่อ ผลการประเมินคุณภาพโดยรวมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) ความสำเร็จนี้เกิดจากการที่ผู้วิจัยไม่ได้เพียงแค่เล่าเรื่องตามตำนาน แต่ได้ตีความสัญลักษณ์ความรักและความเจ็บปวดอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nagy (2021) ที่

วิเคราะห์ถึงมิติความรักเชิงโศกนาฏกรรมของอะโฟรไดต์และอะโดนิส นอกจากนี้ การใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์และจิตวิทยาสีในการออกแบบฉากและตัวละคร ช่วยให้สามารถสื่อสารความรู้สึกเศร้าหมองในช่วงโศกนาฏกรรมได้อย่างมีพลัง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zamudio (2016) ที่ระบุว่า การใช้โทนสีมีผลโดยตรงต่อการรับรู้ทางจิตวิทยาและอารมณ์ของผู้ชมในภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้านความพึงพอใจและการรับรู้ของผู้ชม ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) ทั้งนี้เป็นเพราะการผลิตแอนิเมชันได้ประยุกต์ใช้การกำหนดโทนสีและแสงเงา (Color Script) เพื่อเปลี่ยนเรื่องราวนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pratama & Rall (2023) ที่ชี้ให้เห็นว่าการจัดการสีอย่างเป็นระบบในแอนิเมชันช่วยสร้างบรรยากาศและดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่างานวิจัยควรมีการสอดแทรกข้อมูลเกี่ยวกับบริบทหรือเกร็ดความรู้ของตำนานเพิ่มเติม เนื่องจากตำนานเทพปกรณัมกรีกมักมีรายละเอียดและเวอร์ชันที่หลากหลาย การอธิบายถึงที่มาที่ไปของตัวละครที่เกี่ยวข้อง หรือการระบุชื่อเรียกภาษาอังกฤษและภาษากรีกดั้งเดิมประกอบในสื่อ จะช่วยลดความสับสนและเพิ่มความน่าเชื่อถือทางวิชาการได้ นอกจากนี้ ควรมีการสรุปคติสอนใจหรือมุมมองความรักที่ได้จากเรื่องราวในตอนท้าย เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจในมิติของวรรณกรรมและนำไปประยุกต์ใช้เป็นความรู้ได้ดียิ่งขึ้น

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ พบว่าตัวผลงานควรศึกษาการเคลื่อนไหวตามหลักการแอนิเมชัน (Principles of Animation) เพิ่มเติม เพื่อนำมาพัฒนาสื่อให้มีความพริ้วไหว ดูเป็นธรรมชาติ และลดความแข็งกระด้างของภาพเวกเตอร์ลง และควรให้ความสำคัญกับการจัดแสงเงา (Lighting) รวมถึงการใช้โทนสีของฉากเพื่อส่งเสริมบรรยากาศของเรื่อง โดยเฉพาะในช่วงโคลแมกซ์ที่เป็นโศกนาฏกรรม นอกจากนี้ หากมีการใช้เสียงพากย์จากบุคคลจริงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้ดี ผสมผสานกับการเน้นจังหวะดนตรีประกอบที่เร้าอารมณ์ จะยิ่งช่วยให้ผลงานดูน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับสื่อได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Nagy, G. (2021). *The theo-eroticism of mythmaking about Aphrodite's love for boys like Adonis*. Classical Inquiries. Harvard University. <https://dash.harvard.edu/bitstreams/d4bb942e-3699-46dc-852f-be8b907ba2c6/download>.
- Zamudio, A. L. (2016). *The effect of color on emotions in animated films*. Purdue University. https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open_access_theses.

Pratama, C., & Rall, H. (2023). Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the 'Color Script Generator' Application. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 10(1), 35-48. <https://pdfs.semanticscholar.org/cd29/ba917803f27e6400a24f7d12d50a7138a9depdf>.