

## การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รมรงค์ลดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น ณัฐดนัย สวองงาม, สุภัทรา ลูกรักษ์

สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รมรงค์การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น เป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดในเรื่องของผลกระทบการติดโทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาของการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นเวลานานโดยเกิดผลประโยชน์และไม่เกิดผลประโยชน์ มีผลก่อให้เกิดการรบกวนหรือกระทบในหน้าที่ต่างๆ ให้ผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ตระหนักถึงปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงผลกระทบการติดโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านที่เกิดผลประโยชน์ และในด้านที่ไม่เกิดผลประโยชน์ ด้วยภาพที่ทันสมัยขึ้น เข้าถึงวัยรุ่นได้มากขึ้น โดยการใช้ภาพที่มีแรงกระตุ้นพอที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ ภายใต้แนวคิดเก็บโทรศัพท์ เปิดรับประสบการณ์ ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามจากกลุ่มนักศึกษาวัยรุ่น และศึกษาจากกรณีศึกษาจำนวน 15 กรณี

ผลการวิจัย พบว่า 1) วัยรุ่นได้ตระหนักและเห็นถึงปัญหาของการติดโทรศัพท์เคลื่อนที่มากขึ้น 2) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและสื่ออารมณ์ได้ดี 3) ส่งเสริมให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญถึงปัญหาที่มีอยู่ และแก้ไขอย่างถูกต้อง

**คำสำคัญ :** การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, โทรศัพท์เคลื่อนที่, ภัยใกล้ตัว

## 2D Animation Design of Campaign to Reduce Telephone Usage For a Better Life

Natdanai Suayngam, Supatra Lookraks

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

### Abstract

2D Animation Design of Campaign to reduce telephone usage tell the story about the impact of telephone addiction. In order to show the problem of using a telephone for a long time with benefits and without benefits. Has the effect of causing interference or impact in activities and made telephone users aware of the current problems. The objective of research is to design 2D animation with more technical design to meet a group of teenagers by using images. That have enough motivation to make the target group interested. Under the concept of “Stop using phone to get more experience”. Research by Ask the youth group and case study 15 case.

Research result showed 1) Adolescents are aware and see the problem of cell phone addiction. 2) 2D animation media with sequences that are easy to understand, interesting, unique, Able to convey stories and convey emotions well. 3) Encourage teenagers to become interested in and focus on existing problems. And corrected correctly.

**Keywords:** 2D Animation Design, Telephone, Everyday

## บทนำ

ในยุคปัจจุบันโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟน ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น จากความสามารถในการใช้งานที่หลากหลายทำให้โทรศัพท์เคลื่อนที่กลายเป็นอุปกรณ์ที่ทุกคนต้องมีพกติดตัวไว้ ด้วยประโยชน์ที่มากมาย แต่การที่ผู้ใช้โทรศัพท์นั้นได้ใช้ติดกันเป็นเวลานาน โดยไม่เกิดผลประโยชน์จนทำให้เกิดผลเสียตามมา และมีผลก่อให้เกิดการรบกวนหรือกระทบในหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน หรือชีวิตครอบครัว แต่ก็ไม่ใช่ผลร้ายที่เกิดขึ้นกับการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในทุก ๆ เรื่อง การใช้งานให้มีประโยชน์และเหมาะสมจึงเป็นเรื่องสำคัญ

การนำเสนอในโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ซึ่งมีความน่าสนใจและช่วยดึงดูดและได้รับการนิยมน้อยอย่างต่อเนื่อง สื่อภาพเคลื่อนไหวลำดับเรื่องราวที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและสื่ออารมณ์ได้ดี สามารถนำมาใช้เล่าเรื่องราวผลกระทบเมื่อติดสมาร์ทโฟน จะถ่ายทอดผลกระทบการติดสมาร์ทโฟน และเพื่อให้เห็นสาเหตุที่ควรตระหนักเมื่อได้เล่นสมาร์ทโฟนเป็นเวลานานจนไม่เกิดผลประโยชน์ ในเนื้อเรื่องจะถ่ายทอดด้วยการเล่าเรื่องผ่านการใช้ชีวิตประจำวัน แสดงการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม โดยระหว่างการเล่าเรื่องจะมีการใช้สมาร์ทโฟน เพื่อที่จะแสดงในด้านที่มีผลดี และในด้านที่ไม่เกิดผลประโยชน์ เมื่อใช้

สมาร์ทโฟนติดกันเป็นเวลานาน โดยใช้เค้าโครงเรื่องแนวรามาคอมเมดี้ที่สามารถสร้างความน่าสนใจให้กลุ่มเป้าหมายแบบเข้าใจได้ ภาพประกอบและลักษณะตัวละครที่ใช้เสมือนจริงที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้งานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติมีความโดดเด่นน่าสนใจ จึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบพิจารณาจาก แสง สี รูปร่าง แสงและเงา โดยการใช้โทนสีที่อบอุ่น เพื่อให้เกิดความสวยงามและความรู้สึกต่าง ๆ เพื่อให้โครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนี้ แสดงให้เห็นถึงปัญหาของการใช้สมาร์ทโฟนเป็นเวลานานโดยไม่เกิดผลประโยชน์ ให้ผู้ใช้สมาร์ทโฟนได้ตระหนักถึงปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน

เนื่องจากปัญหาและข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงปัญหาและสนใจศึกษาโครงการวิจัยเพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงผลกระทบการติดสมาร์ทโฟนในด้านที่เกิดผลประโยชน์ และในด้านที่ไม่เกิดผลประโยชน์ โดยผู้วิจัยหวังว่า กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับชมภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ผลกระทบเมื่อติดสมาร์ทโฟน ได้ตระหนักถึงการใช้งานสมาร์ทโฟนให้เหมาะสม เกิดประโยชน์ต่อการใช้งาน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงผลกระทบการติดสมาร์ทโฟนในด้านที่เกิดผลประโยชน์ และในด้านที่ไม่เกิดผลประโยชน์
2. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยภาพที่ทันสมัยขึ้น เข้าถึงวัยรุ่นได้มากขึ้น โดยการใช้ภาพที่มีแรงกระตุ้นพอที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ
3. เพื่อส่งเสริมให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญถึงปัญหาที่มีอยู่ และแก้ไขอย่างถูกต้อง

### ระเบียบวิธีวิจัย

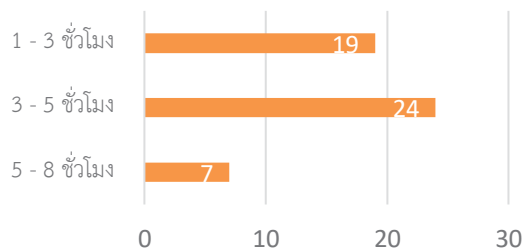
1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตารางสื่อ เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และวัยทำงาน ที่สนใจในงานออกแบบ จำนวน 50 ชุด
4. เก็บข้อมูลกรณีศึกษาจากตัวอย่างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 15 เรื่อง
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการเก็บข้อมูลกรณีศึกษา ข้อมูลดังกล่าว จะถูกใช้เป็นโจทย์ในงานออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รณรงค์การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น

### ผลการวิจัย

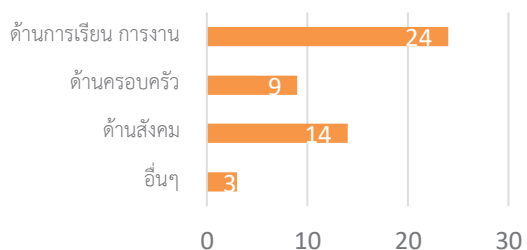
จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา และวัยทำงาน จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 ส่วน คือ 1) พฤติกรรมของผู้บริโภคคือ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่องานออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รวมถึงข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษาจำนวน 15 เรื่อง

**ส่วนที่ 1** ในระยะเวลาหนึ่งวันควรใช้สมาร์ทโฟน 3-5 ชั่วโมง (ตั้งแผนภูมิที่ 1) การติดสมาร์ทโฟนส่งผลในด้านการเรียน (ตั้งแผนภูมิที่ 2) ประโยชน์ของสมาร์ทโฟนที่มีต่อผู้ตอบแบบสอบถาม คือ สืบค้นข้อมูล (ตั้งแผนภูมิที่ 3)

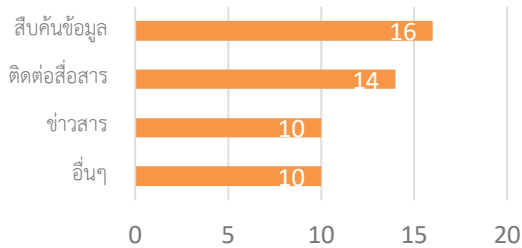
**แผนภูมิที่ 1** ท่านคิดว่าในระยะเวลาหนึ่งวันควรเล่นสมาร์ทโฟนอยู่ในช่วงเวลาที่ชั่วโมงถึงจะเหมาะสม



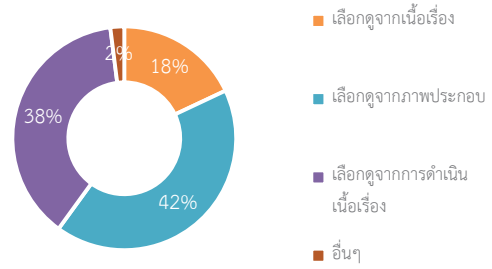
**แผนภูมิที่ 2** ท่านคิดว่าการติดสมาร์ทโฟนส่งผลในด้านใดบ้าง



**แผนภูมิที่ 3** ท่านคิดว่าประโยชน์ของสมาร์ทโฟนที่มีต่อตัวท่านเองมากที่สุดคืออะไร

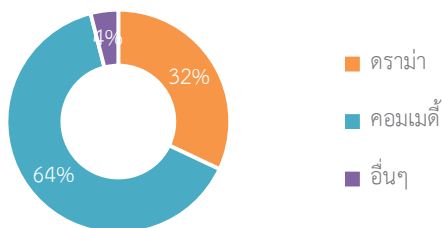


**แผนภาพที่ 6** ปัจจัยใดที่ทำให้ท่านสนใจรับชมภาพเคลื่อนไหวมากที่สุด

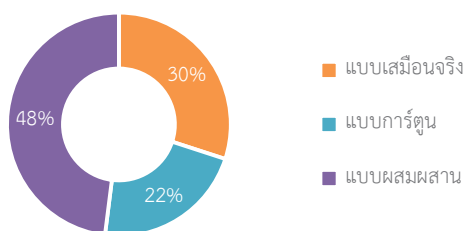


**ส่วนที่ 2** ผู้ตอบแบบสอบถามอยากให้การดำเนินเนื้อเรื่องออกมาในแนวคอมเมดี้รองลงมาคือดราม่า (ดังแผนภาพที่ 4) ตัวละครในรูปแบบที่ผู้ชมสนใจคือ แบบผสมผสาน (ดังแผนภาพที่ 5) และผู้ตอบแบบสอบถามเลือกดูจากภาพประกอบ (ดังแผนภาพที่ 6)

**แผนภาพที่ 4** หากผู้วิจัยออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์อย่างเหมาะสม ท่านอยากให้การดำเนินเนื้อเรื่องออกมาแบบไหน



**แผนภาพที่ 5** ท่านคิดว่าตัวละครรูปแบบใดสามารถสื่อให้ผู้ชมสนใจได้มากที่สุด

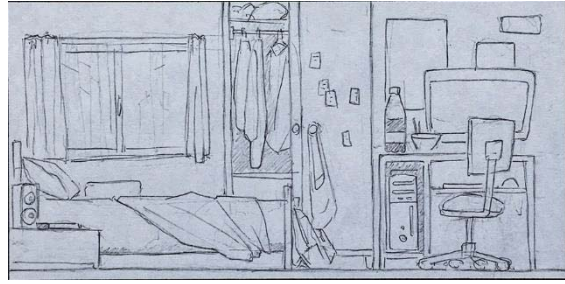


**ส่วนที่ 3** ผลวิเคราะห์กรณีศึกษาสรุปได้ว่าลักษณะเนื้อเรื่องนิยมใช้แนวจินตนาการ ส่วนของข้อพิจารณาเนื้อเรื่องส่วนมากจะใช้แบบเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม ส่วนของการดำเนินเนื้อเรื่องจะเล่าด้วยการเริ่มต้นเรื่องไปจนถึงตอนจบตามลำดับ ส่วนของมุมกล้องในงานภาพเคลื่อนไหวจะใช้มุม Medium shot รองลงมาคือมุม Long shot และมุม Close up shot ตามลำดับ ในส่วนของมุม Extreme close up shot และมุม Extreme long shot จะใช้ในบางกรณี ส่วนของลักษณะสีที่ใช้ในงาน จะใช้สี Triadic tone และ Mono tone เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม และส่วนของเสียงประกอบควรมีดนตรีประกอบและเสียงประกอบ

### ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และกรณีศึกษา 15 กรณี ทำให้ได้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรม และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รณรงค์ลดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น แนวคิดที่ใช้ในงานออกแบบ (Concept) คือ “เก็บโทรศัพท์ เปิดรับประสบการณ์” เพื่อนำเสนอการใช้งานให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม จากปัญหาจึง

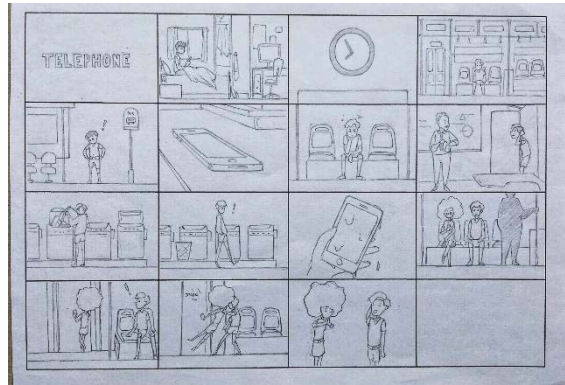
อยากให้ผู้คนได้ตระหนักและเห็นถึงปัญหาที่มีอยู่ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ สนุกสนาน รุนแรง ตราม่าคอมเมดี้ กลุ่มเป้าหมาย (Target Group) คือ อายุ 18-24 ปี อาชีพ นักเรียน นักศึกษา และวัยทำงาน โดยสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จะมีภาพที่ทันสมัยขึ้น เข้าถึงวัยรุ่นได้มากขึ้น โดยการใช้ภาพที่มีแรงกระตุ้นพอที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ



ภาพที่ 2 แบบร่างฉาก

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รณรงค์ลดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น

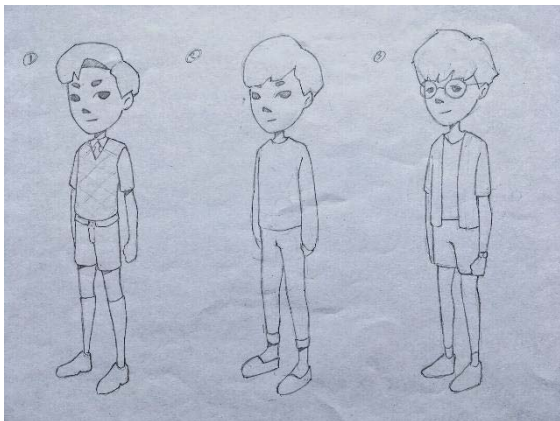
1. ศึกษาข้อมูลเรื่องการติดสมาร์ทโฟน
2. ทำแบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก 2 มิติ ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสี และรูปแบบของงาน
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เป็นไปตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง )



ภาพที่ 3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 4 คาแรคเตอร์



ภาพที่ 1 แบบร่างคาแรคเตอร์



ภาพที่ 5 ฉาก

### วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รณรงค์ลดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น ใช้หลักการออกแบบสื่อสำหรับวัยรุ่น ที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงผลกระทบการติดโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านที่ เกิดผลประโยชน์ และในด้านที่ไม่เกิดผลประโยชน์ ด้วยภาพที่ทันสมัยขึ้น เข้าถึงวัยรุ่นได้มากขึ้น โดย สื่อภาพเคลื่อนไหวลำดับเรื่องราวที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถถ่ายทอด เรื่องราวและสื่ออารมณ์ได้ดี

### สรุปและอภิปรายผล

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จัดทำให้ สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้ภาพที่มีแรง กระตุ้นพอที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ ส่งเสริมให้ วัยรุ่นในปัจจุบันได้รู้ว่าประโยชน์และโทษของ โทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นมีอะไรบ้าง การใช้โทรศัพท์ให้ เกิดผลประโยชน์มากที่สุด ทำให้วัยรุ่นหันมาสนใจ และให้ความสำคัญถึงปัญหาที่มีอยู่ และแก้ไขอย่าง ถูกต้อง

### กิตติกรรมประกาศ

กิตติกรรมประกาศ งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จ ลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่ช่วยแนะนำ และให้คำปรึกษามาโดยตลอดในด้านการให้ คำปรึกษาการแก้ไขงานจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ช่วยเหลือในมุมมองต่าง ๆ ช่วยเหลือทุกด้าน และคอยให้กำลังใจ เสมอมา

ขอขอบคุณแหล่งข้อมูลเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ให้ข้อมูล เพื่อศึกษาในการทำงานวิจัยเป็นอย่างดี ตลอดจน งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

### เอกสารอ้างอิง

พญ. วิมลจันทร์ วุฒิศงสมบัติ (2558). รู้จัก โรคนิโม่โฟเบีย (nomophobia) โรคสุดฮิตของ คนใช้สมาร์ทโฟน. แหล่งข้อมูล :

<https://bit.ly/2oLJMyj> สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2561.

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่ งชาติ (สวทช.). (2012). ภาพเคลื่อนไหว (Animation). แหล่งข้อมูล :

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation/> สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2561.

bloggang. (2553). การสร้างภาพประกอบในการ ออกแบบ. แหล่งข้อมูล :

<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=3> สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2561.

Character design. (2555). การออกแบบตัว คาแรคเตอร์. แหล่งข้อมูล :

<http://wanyarat-arti3901.blogspot.com> สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2561.