

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็ก เกี่ยวกับปัญหาขยะ

ดวงรัตน์ เณรพรหม, ขวัญใจ สุขก้อน

สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

กราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็ก เกี่ยวกับปัญหาขยะ มีความสำคัญ เนื่องจากปัญหาขยะเป็นปัญหาที่มีมาอย่างยาวนาน เกิดจากการกระทำของมนุษย์ โดยขณะนั้นเมื่อสะสมกันเป็นจำนวนมาก จะทำให้เป็นแหล่งของเชื้อโรค ก่อให้เกิดมลภาวะ ทั้งในรูปแบบรูปและกลิ่น เมื่อขยะปนเปื้อนกับสิ่งแวดล้อม ไม่เพียงตนเองที่จะได้รับผลกระทบ แต่ยังส่งผลถึงผู้อื่น ธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตสัตว์น้อยใหญ่ต่างๆ ทั้งบนบกและในน้ำ ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาที่ใกล้ตัวอย่างมาก แต่ยังไม่ได้รับความสนใจมากพอ สำหรับผู้ใหญ่บางคนมองข้ามว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย อาจไม่ได้เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กๆ หรือลูกๆ ฉะนั้น การช่วยแก้ไขปัญหาก็ควรเริ่มต้นจากเด็กๆ การผลิตสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กยุคใหม่เห็นถึงความสำคัญของปัญหาขยะ เพื่อช่วยกันแก้ไขและลดปัญหาต่อไป

ผลการวิจัย พบว่า 1) ได้สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีประโยชน์เพิ่มมากขึ้น 2) ได้สื่อที่แปลกใหม่ เข้ากับเด็กในยุคปัจจุบันได้ 3) เด็กยุคใหม่ได้รับความรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะพร้อมทั้งการลดปัญหามากขึ้น

คำสำคัญ : กราฟิกเคลื่อนไหว, ปัญหาขยะ, เด็กประถม

Motion graphic design for children about waste problem

Tuangrat Nenprom, Khwanchai Sukkon

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

Abstract

The motion graphics for children are important because wastes are problems that have not been solved for a long time and the problems are caused by humans. The amounts of the wastes can be the sources of germs and pollutions including physical form and bad smells. Not only the people creating the wastes will be affected; but their nearby people, nature and animals including land and aquatic ones will be affected if the environments are contaminated by the wastes. These problems are very important, but the problems are not concerned as expected. Some adults considered these problems unimportant. They might not be good role models for the children. Therefore, the problems should be solved by starting from the children. The purpose of these animated graphics is to make the new generations see the importance of the waste problems, mutually solve the problems, and reduce the problems.

The findings were as follows: 1) the beneficial graphics were produced, 2) the new media was created and appropriate for the new generations, and 3) the new generations gain the knowledge about the wastes and problem prevention.

Keywords: Motion graphics, waste problem, primary student

บทนำ

ปัญหาขยะเป็นปัญหาที่มีมาอย่างยาวนาน ส่งผลเสียต่างๆมากมาย ทั้งเรื่องปริมาณขยะที่กองพะเนินเป็นภูเขาสร้างภาพลักษณ์น่าหดหู่ เมื่อขยะสะสมกันมากๆก็เป็นแหล่งสะสมเชื้อโรค ก่อเป็นมลภาวะ ทั้งทางรูป และกลิ่น ขยะที่ปนเปื้อนลงน้ำก็ทำลายสิ่งแวดล้อม ทำให้น้ำเน่าเสีย สาเหตุน้ำท่วมเมืองเกือบทุกครั้ง ก็เพราะท่อน้ำอุดตันไปด้วยขยะ สิ่งต่างๆเหล่านี้คือปัญหาที่ไม่ได้มาจากใคร นอกจากฝีมือพวกเราชาวเมือง ทั้งความฟุ่มเฟือยในการอุปโภคบริโภค การใช้ถุงพลาสติกเกินความจำเป็น และความมั่งง่ายในการไม่คัดแยกขยะ การทิ้งขยะไม่ถูกที่ถูกทาง ทุกสิ่งเป็นปัญหาที่เราถกขึ้นแล้วโยนภาระไปให้คนอื่นจัดการเสมอ โดยเราไม่ได้ตระหนักเลยว่า ขยะเหล่านี้ได้ก่อปัญหามากมายขนาดไหน ทั้งต่อส่วนรวม หรือแม้แต่ตัวเราเอง

ไม่เพียงปัญหาในระดับเมือง แต่วิกฤติขยะยังลามไปถึงในทะเลกลายเป็นแพขยะ ซึ่งไทยเรารั้งอันดับ 5 ของประเทศที่ทิ้งขยะลงทะเลมากที่สุดในโลก มีขยะไหลลงทะเลประมาณ 700,000-1,000,000 ตัน/ปี คร่าชีวิตสัตว์ทะเลมากมาย ทั้งโลมาและเต่าทะเล ทั้งยังก่อภัยเงียบที่น่ากลัวกว่าก็คือผลกระทบของ “ไมโครพลาสติก” จากขยะพลาสติกที่แตกตัวเป็นโมเลกุลเล็ก ปนเปื้อนเป็นอาหารสัตว์สัตว์ทะเล จากปลาเล็ก ไปปลาใหญ่ กินต่อกันเป็นทอดๆ จนย้อนมาถึงมนุษย์ที่อยู่บนสุดของห่วงโซ่อาหาร ก่ออันตรายต่อร่างกาย

การที่จะแก้ไขปัญหานี้ได้ ควรปลูกฝังจิตสำนึกเรื่องการทิ้งขยะตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อที่เด็กจะเติบโตเป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่เป็นแบบอย่างที่ดีกับคนรุ่นหลัง แต่สำหรับบางครอบครัวหรือกับผู้ใหญ่บางคน อาจไม่มีเวลาในการเฝ้าอบรมเด็กๆ หรือบางครั้งอาจมองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย โกลดัว และ

เป็นเรื่องที่น่ารำคาญใจ ส่งผลให้เด็กคิดว่าเป็นเรื่องปกติที่จะทิ้งขยะอย่างไรก็ได้ และกลายเป็นคนมั่งง่าย ซึ่งปัญหาใหญ่มักเกิดจากปัญหาเล็กๆเช่นนี้ ดังนั้นผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญเกี่ยวกับประเด็นปัญหานี้ และต้องการที่จะออกแบบสร้างสรรค์สื่อที่เป็นประโยชน์ ในรูปแบบการ์ตูนที่เด็กสนใจและชื่นชอบ ก็จะสามารถปลูกฝังความคิด จิตสำนึกที่ถูกต้องให้กับพวกเขาได้ สามารถส่งเสริมความสนใจในการทิ้งขยะที่ถูกต้อง เพื่อสร้างวินัยที่ดีให้กับเด็ก และช่วยให้สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติในสังคมสะอาดน่ามองมากขึ้น เพราะการ์ตูนที่ดูในวัยเด็กนั้น เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถบ่มเพาะลักษณะนิสัยบางอย่าง ให้ติดตัวไปจนเป็นผู้ใหญ่ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อที่เป็นประโยชน์
2. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีเรื่องการทิ้งขยะให้กับเด็กที่กำลังโตเป็นวัยรุ่น
3. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการทิ้งขยะในปัจจุบัน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีจากบทความ สื่อเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษา เด็กโตและผู้ใหญ่ ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการดูการ์ตูน ชอบความตลก จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการทำแบบสอบถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก

กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กนักเรียนประถมศึกษา และผู้ใหญ่ จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมความคิดเห็นเกี่ยวกับขยะ 2) พฤติกรรมการใช้สื่อ รูปลักษณะงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียนประถมและผู้ใหญ่ เห็นพฤติกรรมการทิ้งขยะที่ไม่ถูกต้องของผู้อื่นเป็นเรื่องที่ไม่ดี แต่ยังคงมีบางส่วนที่ยังเห็นพฤติกรรมเหล่านั้นเป็นเรื่องปกติ และไม่ให้ความสำคัญมากนัก (ดังตารางที่ 1) สิ่งที่สำคัญที่สุดที่จะดึงดูดความสนใจในการดูการ์ตูนหรืองานเคลื่อนไหว (ดังตารางที่ 2) ลายเส้นที่ควรให้ในงานออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลจากการวิเคราะห์ความคิดความรู้สึก หากเห็นผู้อื่นทิ้งขยะอย่างไม่ถูกต้อง

ความรู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
เฉยๆ	3	6	3
ไม่พอใจเล็กน้อย	15	30	2
ไม่พอใจมาก	32	64	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 สิ่งที่สำคัญที่สุดที่จะดึงดูดความสนใจในการดูการ์ตูนหรืองานเคลื่อนไหว

ปัจจัย	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	ลำดับ
ชื่อเรื่อง	13	26	2
ลายเส้น	4	8	4
สีเส้น	9	18	3
เนื้อเรื่อง	24	48	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ลายเส้นที่ควรให้ในงานออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

ลายเส้น	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
รายละเอียดน้อย	4	8	3
เส้นโค้งมน	2	6	4
แนวการ์ตูนญี่ปุ่น	26	52	1
เกือบเหมือนจริง	17	34	2
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็น ดังนี้ การดำเนินเรื่องควรเน้นไปที่ส่วนใด (ดังตารางที่ 4) ความยาวในการดำเนินเรื่อง (ดังตารางที่ 5) ภาษาที่ใช้ในงานออกแบบ (ดังตารางที่ 6)

ภาษาพูด	-	-	-
มีคำหยาบ			
เล็กน้อย			
รวม	3	100	

ตารางที่ 4 การดำเนินเรื่องควรเน้นไปที่ส่วนใด

การดำเนินเรื่อง	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
สาเหตุปัญหา	3.67	3
ผลกระทบ	4.67	1
การแก้ไข	4.34	2
ผลดีจากการแก้ไข	3	4

ตารางที่ 5 ความยาวในการดำเนินเรื่อง

ความยาว	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
1 – 2 นาที	-	-	-
2 – 4 นาที	2	66.7	1
5 – 7 นาที	1	33.3	-
8 – 10 นาที	-	-	-
รวม	3	100	

ตารางที่ 6 ภาษาที่ใช้ในงานออกแบบ

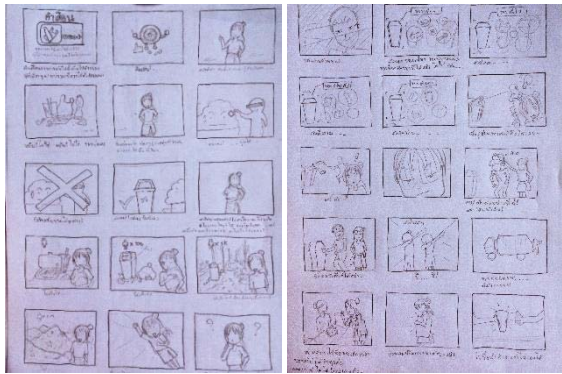
ภาษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	ลำดับ
ทางการ	-	-	-
ภาษาพูด	3	100	1
สุภาพ			

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ กราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ เป็นโครงการออกแบบ สื่ออนุรักษณ์ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “เริ่มง่าย ใกล้ตัว” เพื่อ นำเสนอปัญหาเกี่ยวกับขยะที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวในชีวิตประจำวันมากๆ พร้อมเสนอการช่วยแก้ไขและบรรเทาปัญหา ด้วยวิธีต่างๆที่สารรถทำได้ง่ายๆ เพียงเริ่มจากตัวเอง โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ สนุกสนาน (ENJOYABLE) อนุรักษณ์นิยม (CONSERVATIVE) ธรรมชาติ (NATURAL) กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนประถมศึกษา ชายและหญิง อายุ 7 -12 ปี โดยสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว จะมีรูปแบบที่สนุกสนาน สดแทรกมุกตลกกวนๆชวนปวดหัว ให้ข้อมูล กระชับง่ายต่อการเข้าใจ มีการดำเนินเรื่องให้ข้อมูลอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีตัวดำเนินเรื่องเป็นตัวเล่าเรื่อง ใช้ภาพไปในทางค่อนข้างสมจริง และสีธรรมชาติที่ไม่ฉูดฉาด สบายตา และทำออกมาในรูปแบบสื่อออนไลน์ ที่จะทำให้เด็กๆสมัยใหม่สามารถเข้าถึงได้

ขั้นตอนการออกแบบ

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาขยะ ศึกษาพฤติกรรมของเด็กประถม และทำแบบสอบถาม
2. สรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้บริโภคและผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ
3. คิดเนื้อเรื่องขั้นตอนการให้ข้อมูล เพื่อทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแบบร่างดินสอ สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 2 แบบร่างคอมพิวเตอร์ ตัวดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 3 แบบร่างคอมพิวเตอร์ ภาพขยะ

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ ใช้หลักการออกแบบสื่อรณรงค์สำหรับนักเรียนประถม โดยเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาขยะ สาเหตุการเกิดปัญหาผลกระทบ การแก้ไขปัญหา และเพิ่มความน่าสนใจโดยมีตัวดำเนินเรื่อง เพื่อให้ข้อมูล มีการทำท่าทางสีหน้าอารมณ์ต่างๆ รวมถึงการสอดแทรกมุกตลก กวนๆ เสียงตลกๆร่วมด้วย ให้ไม่น่าเบื่อจนเกินไป คล้ายๆกับการดูเล่าเรื่องและการแคสเกมที่ได้ก๊อปปี้ และให้ข้อมูลกระชับเข้าใจง่าย สอดคล้องกับแนวความคิดที่ว่า เริ่มง่าย ใกล้ตัว

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีเนื้อหาที่ให้ความรู้ การรณรงค์และมุกตลกเข้าด้วยกัน ภาพประกอบค่อนข้างมีรายละเอียดสมจริง รวมกับภาพที่มีรายละเอียดตัดทอนในบางช่วง ตัวดำเนินเรื่องมีความเป็นคนตลก โทงเท๋ที่ใช้เป็นฮีโร่ตามธรรมชาติที่ปรับให้อ่อนลง ง่ายต่อการเข้าใจและสบายตา มีเนื้อหาที่ไม่อ่อนต่อโลกจนเกินไป และมีความเป็นเด็กในยุคปัจจุบันมากขึ้น

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับเด็กเกี่ยวกับปัญหาขยะ เป็นสื่อรณรงค์ที่ส่งเสริมจิตสำนึกในการทิ้งขยะ เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับคนรุ่นหลังต่อไป เพื่อสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม บ้านเมืองที่สะอาดน่าอยู่ ให้คงอยู่ยาวนาน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และผู้ปกครองที่คอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณทุกท่านที่ร่วมมือในการทำแบบสอบถาม ให้ข้อมูลเพื่อศึกษาในการทำวิจัย เป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆ และรุ่นพี่ทุกคน ที่ให้คำแนะนำสำหรับแนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ. (2561). **เด็กยุค**

Generation Alphas. แหล่งข้อมูล :

<https://www.it24hrs.com/2018/generation-alpha-generation-alphas/>. ค้นหามือวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2562

ไทยรัฐออนไลน์. (2557). **ขยะเมืองไทย.**

แหล่งข้อมูล : <https://www.thairath.co.th/content/>.

ค้นหามือวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2562

ไทยโพสต์. (2561). **ขยะพลาสติก ปัญหาขบคิด**

ระดับชาติ. แหล่งข้อมูล :

<https://www.thaipost.net/main/detail/>. ค้นหามือวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2562

Pantip. (2558). **10 อันดับขยะที่พบมากในทะเล**

ไทย. แหล่งข้อมูล :

<https://pantip.com/topic/37805058>.

ค้นหามือวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2562

Campus star. (2561). **ระยะเวลาในการย่อย**

สลาย ของขยะแต่ละประเภท.

แหล่งข้อมูล : <https://lifestyle.campus-star.com/knowledge/>.

ค้นหามือวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2562