

บทที่ 5

สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม อนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรม และปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม ซึ่งผู้วิจัยสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการพัฒนา

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 5.1.1.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม
- 5.1.1.2 เพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรม
- 5.1.1.3 เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม

5.1.2 ขอบเขตการวิจัย

- 5.1.2.1 ด้านตัวแปร ได้แก่ เยาวชนกลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง
- 5.1.2.2 ด้านสถานที่ ชุมชนบ้านศิรีวง ต.กำโลน อ.ลานสกา จ.นครศรีฯ
- 5.1.2.3 ด้านเนื้อหา ประกอบด้วยความหมายและลักษณะของสวนสมรม การปลูก การดูแลรักษา การเก็บเกี่ยวและการแปรรูป
- 5.1.2.4 ด้านเทคนิค ออกแบบและสร้างการ์ตูนแอนิเมชันโดยการนำโปรแกรม Adobe Flash มาผสมผสานภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบในแต่ละฉาก ออกมาเป็นชิ้นงานการ์ตูนแอนิเมชัน โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครไม่น้อยกว่า 3 ตัวละคร

5.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1.3.1 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม ประกอบด้วยตัวเนื้อหา 5 ประการคือ ความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม วิธีการปลูก การดูแลรักษา การเก็บเกี่ยว และการแปรรูป นำเสนอเรื่องราวจากการออกแบบ โครงเรื่องและบทด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียงบรรยาย และเพลงประกอบ จำนวน 12 ฉากความยาว 7 นาที

5.1.3.2 แบบประเมินผล การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม งานวิจัยเรื่องการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง ซึ่งประเมินโดยตัวแทนเยาวชนกลุ่มลูกขุนน้ำจำนวน 15 คน

5.1.4 สรุปผลการพัฒนา

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม ในงานวิจัยเรื่อง การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง

ผลการประเมิน มีคุณภาพในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.51$) ตามผลการประเมินตัวแทนเยาวชนกลุ่ม
ลูกขุนน้ำจำนวน 15 คน เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน มีผลดังนี้

- | | | |
|--------------------------------|--------------------------|----------------------|
| 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม | คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก | ($\bar{X} = 4.93$) |
| 2) ด้านวิธีการปลูก | มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก | ($\bar{X} = 4.93$) |
| 3) ด้านการดูแลรักษา | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.27$) |
| 4) ด้านการเก็บเกี่ยว | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.22$) |
| 5) ด้านการแปรรูป | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.51$) |

5.2 อภิปรายผลการพัฒนา

5.2.1 ด้านการพัฒนา

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม ในงานวิจัยเรื่อง การปลูกฝังภูมิปัญญา
ท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง
ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและรายงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นเกี่ยวกับเรื่องสวนสมรม การพัฒนาการ์ตูน
แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ โครงสร้างของ
เนื้อหา จากนั้นนำมาออกแบบโครงเรื่องให้สอดคล้องกับสภาพการณ์จริงในสังคม สอดแทรก
รายละเอียดในบทพูดของตัวละคร ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวในแต่ละฉากเพื่อให้ผู้ชมสนใจและ
เกิดความรู้สึกลอยตาม ในการสร้างบุคลิกและลักษณะของตัวละครได้สร้างจากภาพต้นแบบ
ชาวสวนจริง และจากการสังเกตบุคลิกลักษณะของเด็กที่เติบโตในชุมชนและสังคมตัวเมือง การ
สร้างฉากก็นำภาพถ่ายต้นแบบของเทือกเขาหมู่บ้านคีรีวง สวนสมรม และลักษณะต้นไม้ชนิด
ต่างๆในสวนสมรมมาเป็นแบบวาด สร้างจากหลังของหมู่บ้านเมือง เมื่อมีบทและภาพพร้อมแล้วก็
ทำการบันทึกเสียงของตัวละครทั้ง 4 ตัวจากนั้นตัดต่อแล้วนำมาผสมผสานกับภาพเคลื่อนไหว
ภาพนิ่งที่ออกแบบตามช่วงเวลาต่างๆ ที่ได้ออกแบบในแต่ละฉากด้วยโปรแกรม Adobe Flash

5.2.2 ด้านการประเมินผล

การออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องสวนสมรม นั้นผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึง
เนื้อหาที่เด็กควรจะได้รับเป็นความรู้พื้นฐานเพื่อจุดประเด็นให้มีความสนใจสิ่งที่เขาพบเห็นอยู่ใน
ชีวิตประจำวัน โดยตัวละครเป็นตัวแทนของเด็ก 2 กลุ่มคือเด็กที่เติบโตในชุมชนจะรู้สึกภาคภูมิใจ
หวงแหนสิ่งที่ตนมีและต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม ส่วนเด็กที่เติบโตในตัวเมืองก็มีความสนใจสวนสม
รม ต้องการจะมีสวนสมรมเหมือนเด็กที่เติบโตในชนบทบ้าง โดยมีการลำดับเนื้อหา ทำให้เนื้อหา
ความเหมาะสม มีความถูกต้อง มีความสอดคล้องกันในแต่ละฉากและมีความชัดเจนในการอธิบาย
เนื้อหา เข้าใจง่ายไม่สับสน ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายสามารถนำมาประกอบการเรียนรู้ได้ จึงทำให้
มีผลการปลูกฝังความรู้เรื่องสวนสมรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

จากแบบประเมินการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง พบว่าภาพรวมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.51$) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน มีผลดังนี้ ด้านความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.93$) ด้านวิธีการปลูกมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.93$) ด้านการดูแลรักษามีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.27$) ด้านการเก็บเกี่ยวมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$) ด้านการแปรรูปมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.51$)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนบ้านคีรีวงอื่นๆ มีความน่าสนใจมาก เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นป่าเขาลำเนาไพร อาหารพื้นบ้าน ด้านหัตถกรรม รวมทั้งเรื่องสวนสมรมเพราะมีความสอดคล้องกับแนวคิดของเกษตรธรรมชาติ ซึ่งเป็นการสร้างความสมดุลของระบบนิเวศในการอยู่ร่วมกันของ สัตว์ พืช มนุษย์ อย่างเกื้อกูลและเป็นการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติบนโลกไว้นานๆ

5.3.2 การรวบรวมเนื้อหาควรรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรงด้านนั้นๆหลายๆคน ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการออกแบบเนื้อหาและวิเคราะห์ข้อมูล

5.3.3 ก่อนนำภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ไปสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Flash ต้องเตรียมไฟล์เสียง ไฟล์ภาพ ฉากไว้ให้พร้อม เพราะจะไม่ต้องปรับแก้ใหม่หลายครั้ง

5.3.4 การวาดภาพตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash นั้นควรบันทึกเป็นซิมไบล เมื่อต้องการใช้งานก็สามารถนำซิมไบลแต่ละอย่างมาผสมผสานเป็นภาพเคลื่อนไหวได้หลายแบบโดยไม่ต้องวาดใหม่หรือแก้ไขหลายครั้ง

5.3.5 ควรเตรียมเครื่องมือในการวาดภาพให้พร้อม เช่น เม้าส์ปากกา โปรแกรมกราฟิก เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความละเอียดสูง

5.3.6 ควรบันทึกเสียงในห้องอัดเสียงเนื่องจากมีความคมชัดกว่าการใช้อุปกรณ์บันทึกเสียงเอง และควรรหาแหล่งข้อมูลคาวีโนโสดเพลงประกอบและจัดเตรียมเพลงประกอบที่เหมาะสมไว้หลายๆแบบ

5.3.7 ควรเตรียมโปรแกรมแปลงไฟล์รูปแบบต่างๆ ไว้เพื่อใช้ในการทดสอบการแสดงผลของชิ้นงานเมื่อแสดงผลบนสื่อที่แตกต่างกันเพื่อจะได้ทำการแก้ไขแต่เนิ่นๆ และเพื่อความสะดวกในการเผยแพร่ชิ้นงาน

5.3.8 ควรมีเนื้อหาของภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมประกอบการชมสื่อแอนิเมชัน เนื่องจากจะช่วยแสดงรายละเอียดในส่วนที่ผู้ชมต้องการทราบเพิ่มเติมได้