

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

The Development of Animation Media to Promote Gold Panning Cultural Tourism,
Ron Thong Subdistrict, Bang Saphan District, Prachuap Khiri Khan Province

สุกัญชลิภา บุญมาธรรม¹ ศิริพร อ่วมศิริ^{1*} พีรศุภย์ บุญมาธรรม² ปราโมทย์ ตงจีน³ ดนัย เจษฎาฐิติกุล⁴ กรกรต เจริญผล¹
และ ญาณิศา อັตถาวระ¹

Sukanchalika Boonmatham¹ Siriporn Uamsiri^{1*} Pheerasut Boonmatham² Pramote Tongchin³ Danai Jedsadathitikul⁴

Korakrot Charoenphon¹ and Yanisa Atthawara¹

¹สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

²สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

³สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

⁴สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

¹Applied Computer Program, Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University

²Computer Science Program, Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University

³Computer Program, Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University

⁴Digital Innovation Program, Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University

*Corresponding Author; E-Mail: siriporn.uam@mail.pbru.ac.th

Received: 04 July 2024 /Revised: 17 December 2024 /Accepted: 17 December 2024

บทคัดย่อ

การร่อนทองบางสะพาน ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นการสะท้อนวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ ซึ่งมีวิธีการและขั้นตอนการร่อนที่น่าสนใจและควรถูกอนุรักษ์ไว้ไม่ให้สูญหาย เพื่อเผยแพร่เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมให้ผู้สนใจหรือคนรุ่นหลังได้เรียนรู้ ทำให้ตำบลร่อนทองถูกจัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มาเยี่ยมชมแหล่งร่อนทองและลองร่อนทองกัน โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) สื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3) แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชันประกอบด้วย ส่วนนำ ส่วนเนื้อหา ส่วนสรุป 2) ผลการประเมิน

คุณภาพของสื่อแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.44) และ 3) ผลการศึกษาประเมินความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.57) ดังนั้น สื่อแอนิเมชันดังกล่าวสามารถแสดงเรื่องราวประวัติศาสตร์และกระบวนการร่อนทองผ่านภาพเคลื่อนไหว ช่วยสร้างความตระหนักรู้ เข้าใจในคุณค่าและอนุรักษ์วัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป และยังสามารถกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวต้องการมาสัมผัสกับวัฒนธรรมได้อีกด้วย

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทองบางสะพาน การส่งเสริมการท่องเที่ยว

Abstract

The Gold Panning Tradition in Ron Thong Subdistrict, Bang Saphan District, Prachuap Khiri Khan Province, Reflects the Local Way of Life, Characterized by Intriguing Methods and Processes That Merit Preservation. This Tradition Should be Conserved and Disseminated as Cultural Knowledge for Interested Individuals and Future Generations. Consequently, Ron Thong Subdistrict has been Designated a Cultural Tourism Destination, Allowing Visitors to Observe and Participate in Gold Panning Activities. This Research Aimed to 1) Develop an Animation to Promote Cultural Tourism Focused on Gold Panning, 2) Evaluate the Quality of The Developed Animation, and 3) Evaluate User Satisfaction with The Animation. The Research Tools included: 1) An Animation Designed to Promote Cultural Tourism Featuring the Gold Panning Tradition in Ron Thong Subdistrict, 2) A Quality Evaluation Form for The Animation, and 3) A Satisfaction Evaluation Form for The Animation. Data Were Analyzed using Descriptive Statistics, Including Mean and Standard Deviation.

The Research Findings Revealed The Following: 1) The Animation was Structured into Three Main Components: Introduction, Content, and Summary, 2) The Quality of The Animation, as evaluated by Three Experts, was Rated at The Highest Level Overall ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.44), and 3) The User Satisfaction with The Animation was Rated at A High Level Overall ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.57). The Results demonstrate that Developed Animation Effectively Portrays the History and Processes of Gold Panning Through Visual Storytelling. It Raises Awareness of Cultural Values, Fosters Understanding, and Promotes the Conservation of This Cultural Heritage. Additionally, it has the Potential to Stimulate Tourists' Interest in Experiencing the Gold Panning Tradition Firsthand, Thereby Enhancing Cultural Tourism.

Keywords: Animation, Cultural Tourism, Gold Panning in Bang Saphan, Tourism Promotion

บทนำ

วัฒนธรรมการร่อนทองบางสะพาน หรือทองนพคุณเป็นแร่ทองคำที่ถูกพบในตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นแหล่งแร่ทองคำที่อุดมสมบูรณ์มาแต่อดีตหลักฐานจากพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาบันทึกไว้ว่าการร่อนทองที่บางสะพานเกิดขึ้นตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2290¹ การร่อนทองบางสะพานเป็นการสะท้อนวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ ซึ่งมีวิถีการและขั้นตอนการร่อนที่น่าสนใจและควรถูกอนุรักษ์ไว้ไม่ให้สูญหายเพื่อเผยแพร่เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมให้ผู้สนใจหรือคนรุ่นหลังได้เรียนรู้ ทำให้ตำบลร่อนทองถูกจัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอำเภอบางสะพานเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มาเยี่ยมชมแหล่งร่อนทองและลองร่อนทองกัน² ซึ่งมีความสนใจจำนวนมากไปร่อนทองเพื่อนำไปขายในปัจจุบันยังมีการพบทองคำอยู่บ้างแต่จำนวนลดน้อยลงเนื่องด้วยจำนวนทองที่ลดลงในปัจจุบันจึงมีคนไปร่อนทองไม่มากนัก การพบทองที่อำเภอบางสะพานมีจำนวนมากและเป็นทองเนื้อสูงที่สุด คือ สุกปลั่งเหลืองอร่าม เรียกว่า นพคุณแก่น้ำ หรือ ทองเนื้อเก่า³ เป็นทองเนื้อดีที่สุดของประเทศไทย

การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่น่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในท้องถิ่นที่มีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่น่าสนใจเพื่อประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม⁴ เพื่อส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของทองนพคุณ การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการร่อนทองคำแท้และความหมายทางศาสตร์ของแร่นี้อาจช่วยเสริมสร้างความสนใจในการเยี่ยมชมสถานที่ที่มี

ทองนพคุณอยู่ ด้านการศึกษาและการวิจัย¹ ซึ่งการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมส่งผลให้มีการศึกษาและวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับทองนพคุณ การศึกษาความสำคัญของแร่ในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของท้องถิ่น อาจมีประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในระยะยาว และด้านการสร้างรายได้ให้กับชุมชน⁵ ซึ่งการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาจส่งผลให้มีรายได้เพิ่มขึ้นสำหรับชุมชนในพื้นที่ที่มีทองนพคุณ การจัดกิจกรรมท่องเที่ยว การขายของที่มาจากทองนพคุณ หรือการให้บริการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องอาจช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่⁶

จากความสำคัญที่ได้กล่าวมาข้างต้น รวมถึงความสำคัญของชุมชนที่ควรค่าแก่การส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อดึงดูดผู้สนใจหรือนักท่องเที่ยวผ่านการนำเสนอเรื่องราวและเพิ่มการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบ้านปาร์ร่อน ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผ่านช่องทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ให้รู้จักและเกิดความสนใจอยากมาเที่ยวสถานที่แห่งนี้ ทั้งนี้หากมีนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้นก็ย่อมก่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจโดยรวมของชุมชนจากนักท่องเที่ยวเกิดการพัฒนาลินค้าหรือบริการต่าง ๆ เพิ่มขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาชุมชน ของชุมชน จังหวัดและประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. วิธีการร่อนทองอำเภอบางสะพาน

หลักฐานจากพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา บันทึกไว้ว่าการขุดและร่อนทองในอำเภอบางสะพาน เกิดขึ้นในสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เมื่อประมาณ ปีพุทธศักราช 2289 ผู้รั้งเมืองกุยได้ส่งทองร่อนหนัก 3 ตำลึง ซึ่งขุดได้จากบางสะพาน ทูลเกล้าฯ ถวายสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ต่อมาได้โปรดให้ไพร่พลจำนวน 2,000 คนไปร่อนทองที่บางสะพาน จนถึงปีพุทธศักราช 2291 ได้ทองหนัก 90 ชั่ง เป็น น้ำหนัก 54 กิโลกรัม หรือ 3,600 บาท และโปรดให้นำทองทั้งหมดไปแผ้วเป็นทองแผ่นใหญ่ หุ้มยอดมณฑป พระพุทธบาทสระบุรี

คุณสมบัติของทองบางสะพานหรือทองบางตะพานเป็นทองเนื้อดีที่สุดในเมืองไทย หรือเรียกว่า ทองนพคุณ หรือคนพคุณเนื้อเก่า เป็นทองที่พบในธรรมชาติ ทองร้อยเปอร์เซ็นต์ โดยไม่ต้องถลุง มีลักษณะสุกปลั่งเหลืองอร่าม ตามหนังสือประชุมประกาศสมัยรัชกาลที่ 4 บันทึกไว้ว่า ทองคำที่ซื้อขายกันนั้น เรียกตามเนื้อและตามราคา เช่น ทองหนักบาทหนึ่งเป็นเงิน 4 บาท เรียกว่า เนื้อสี่ ทองหนักบาทหนึ่งเป็นเงิน 5 บาท เรียกว่า ทองเนื้อห้า

ทองหนักบาทหนึ่งเป็นเงิน 8 บาท 2 สลึง เรียกว่า ทองเนื้อแปดสองขา ทองหนักบาทหนึ่งเป็นเงิน 9 บาท เรียกว่า นพคุณเก่า น้ำ ดังนั้นทองนพคุณเนื้อเก่า จึงหมายถึง ทองที่มีราคาเก่าบาทต่อน้ำหนัก 1 บาท ซึ่งเป็นราคาที่สูงกว่าทุกแหล่งในประเทศไทย และเชื่อว่าเป็น แหล่งทองคำเนื้อดีที่สุดของไทย

แหล่งแร่ทองคำของตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน โดยเฉพาะบ้านป่าร่อนหมู่ที่ 6 อยู่ห่างจากถนนเพชรเกษมประมาณ 4 กิโลเมตร เป็นแหล่งแร่ทองคำที่อุดมสมบูรณ์มาแต่อดีต มีการขุดทองกันมากที่สุดบริเวณห้วยจิ้งห้นซึ่งอยู่ห่างจากหมู่บ้านประมาณ 500 - 1,000 เมตร บริเวณที่มีการขุดทองนั้นมักจะมีชื่อว่า เนิน นำหน้า เพื่อเป็นที่สังเกตของผู้ขุดทอง เช่น เนินม้า เป็นเนินที่นักเดินทางไปขุดทองมักจะพักผูกม้าไว้บริเวณนี้ เนินไก่เขี่ย เนินนี้จะมีแร่ทองอยู่ต้นบริเวณใต้ผิวดินขนาดไก่เขี่ยก็พบก้อนทอง เนินยายบี มีแร่ทองปนอยู่ในดินที่เหนียวมาก จนต้องนำดินที่ขุดได้ไปแช่น้ำให้อ่อนตัว แล้วอาศัยผู้เฒ่าที่อยู่เฝ้าบ้านปัดดินให้แห้งเพื่อหาเนื้อทอง เป็นต้น แสดงดัง Figure 1. สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ในการร่อนทอง ได้แก่ เลียง จอบหรือพลั่ว ถึง แสดงดัง Figure 2.



Figure 1. Gold Veins in Bang Sa Pan Subdistrict



Figure 2. Equipment Used for Gold Panning

วิธีการร่อนทอง ในปัจจุบันที่นิยมมี 2 วิธี ดังนี้

1. วิธีแบบเดิมที่มีมาแต่โบราณ โดยนำเลียงมาใส่ดินแล้วนำไปขยี้กับน้ำให้เป็นโคลนแล้วเอียงเลียงให้น้ำในคลองพัดโคลนให้หมุนวนออกจากเลียงไป คงเหลือแต่แร่ทองลงอยู่ก้นเลียง ดังแสดงใน Figure 3.

2. วิธีแบบสมัยใหม่ที่เริ่มใช้กันในปัจจุบัน โดยการฉีดทอง ซึ่งเป็นการใช้เครื่องสูบน้ำดันน้ำผ่านสายยางนำมาฉีดที่กองดินเพื่อหาแร่ทอง โดยผู้ที่ไปร่อนทองส่วนมากจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก จะเป็นชาวบ้านในพื้นที่ที่ประกอบอาชีพทำสวนยางพารา สวนปาล์ม และชาวบ้านที่อาศัยอยู่ใกล้เคียงในแหล่งร่อนทอง กลุ่มที่สอง จะเป็นคนที่ร่อนทองเป็นอาชีพ โดยการหาเงินจากการมาร่อนทองและนำทองไปขายที่ร้านทองหรือขายให้กับนักทองเที่ยว และในช่วงเวลาที่มักมีคนไปร่อนทองกันเป็นจำนวนมาก คือช่วงฝนตกน้ำใกล้ท่วม เพราะจะมีน้ำไหลผ่านทางน้ำเป็นจำนวนมาก ทำให้ดินที่ทับถมแร่ทองไว้ถูกพัดออกและแร่ที่อยู่ใต้ดินก็จะพัดขึ้นมา เมื่อน้ำลดมักจะมีคนไปร่อนทองกัน



Figure 3. Demonstration of Panning for Gold Using a Lieng

2. แอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว โดยการแสดงภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันหลาย ๆ ภาพ ด้วยความเร็วที่ทำให้เกิดภาพลวงตาเสมือนว่าภาพเคลื่อนไหวไว้ได้ ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน แบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน⁷ ดังนี้

1. ขั้น ตอน เติ รีย ม ก าร ก่ อ น ก าร ทำ (Pre-Production) โดยสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้

เขียนเรื่องหรือบท (Story) เป็นสิ่งแรกที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชัน

ออกแบบภาพ (Visual Design) ในการวาดลักษณะของตัวละคร ลักษณะของฉากและสี

ทำบทภาพ (Storyboard) เป็นการนำบทที่เขียนขึ้นนำมาร่างภาพลายเส้น พร้อมคำบรรยายอย่างคร่าว

ร่างช่วงภาพ (Animatic) การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อเพื่อให้ทราบเวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (Shot) อย่างแม่นยำ พร้อมทั้งใส่เสียงพากย์ของตัวละคร

2. ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่าง ๆ มีความสวยงาม สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะ

กำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

วางผัง (Layout) เป็นการกำหนดมุมภาพฉาก และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด การวางแผนของการเคลื่อนไหวตัวละครในแต่ละช็อตภาพ การแสดงสีหน้าอารมณ์ตัวละคร

ทำให้เคลื่อนไหว (Animate) เป็นการเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เสียงประกอบและฉากต่าง ๆ ให้กับตัวละคร

3. ขั้นตอนหลังการทำ (Post-Production)

การประกอบภาพรวม (Compositing) เป็นขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังรวมเป็นภาพเดียวกัน

ดนตรีและเสียงประกอบ (Music And Sound Effects) เป็นการเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่าง ๆ รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิโรจน์ ศรีหิรัญ^๘ การใช้สื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัลในยุคการหลอมรวมสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดสมุทรสงคราม พบว่านักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ชอบการสื่อสารที่ทันสมัย มีความหลากหลาย ลักษณะในการใช้สื่อควรมีลักษณะ Pr5+1 เน้นการใช้สื่อรูปธรรมจับต้องได้ 5 ประเภท ได้แก่ แอปพลิเคชันบนมือถือ แผ่นพับ แนะนำเส้นทางการท่องเที่ยวพร้อม Qr Code สื่อวิดีโอแนะนำแหล่งท่องเที่ยว สื่อดิจิทัลประเภทวีล็อก และสื่ออินโฟกราฟิก โดยอยู่บนพื้นฐานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงประชาสัมพันธ์

อดนพลิชฐ์ ไชยเชษฐ รัชดา ภักดิ์ยิ่ง และจริยา ปันทวัฏฐ^๙ ได้ทำการพัฒนาสื่อ

ประชาสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงพุทธในจังหวัดขอนแก่น โดยรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อและนักท่องเที่ยวเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบเนื้อหาผลิตสื่อประชาสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์แหล่งท่องเที่ยว 8 แห่ง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพุทธสื่อสารให้นักท่องเที่ยวทราบถึงความเป็นเอกลักษณ์ของวิถีชุมชน ได้เข้าถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นแล้วทำการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญและนักท่องเที่ยว พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ย 4.22

สุทธิพงษ์ คล่องดี และ นลินี ชนะมูล¹⁰ ได้ทำการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ชุมชนขนมแปดกริมคลองหนองบัว จังหวัดจันทบุรี โดยรวบรวมข้อมูลชุมชนบ้านหนองบัว ได้แก่ ขนมหวาน ขนมแปดกริม และอาหารพื้นเมืองไปรณช นำมาสร้างสื่อโมชันกราฟิก ทั้งหมด 6 หัวข้อ 1) สถานที่ตั้งของชุมชนขนมแปดกริมคลองหนองบัว 2) ประวัติความเป็นมา 3) อัตลักษณ์ของชุมชน 4) แหล่งชุมชนโบราณที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ 5) ขนมพื้นบ้านของแปดกริม 6) จุดห้ามพลาด และ 7) อาหารและของฝาก เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์บน Youtube พบว่านักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 และประชาชนในชุมชนหนองบัวยอมรับสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก 4.22 โดยมีข้อเสนอแนะว่า ควรมีภาพ

ขนมจริง เรื่องราวหรือวิธีการทำขนม ประกอบกับ ภาพกราฟิก และควรมีเสียงบรรยายเพื่อเพิ่มความ เข้าใจ

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

1. สื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์โดยใช้ 1) โปรแกรม Medibang Paint Pro ในการวาดภาพ ออกแบบตัวละครและฉาก 2) โปรแกรม Blender ทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3) โปรแกรม Audacity ในการบันทึกและตัดต่อเสียง 4) โปรแกรม Vsdc Free Video Editor ในการตัดต่อวิดีโอ

2. แบบประเมินคุณภาพประเมินคุณภาพ ของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของสื่อ แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยว ตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่มีความ เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการ เพื่อประเมิน คุณภาพของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2. ผู้ใช้งานทั่วไป จำนวน 30 คน เลือกกลุ่ม ตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เพื่อศึกษาความพึง พอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร่อนทอง อำเภอ บางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ทีมวิจัยนำกระบวนการแบบ Agile Model มาใช้ในการทำงาน เนื่องจากการสร้างผลงานอนิเมชันต้องมีความยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้ชม ผู้วิจัยจึงสร้างผลงานแล้วส่งมอบ ผลงานเป็นระยะ ๆ ทำให้ได้รับข้อคิดเห็นย้อนกลับ และปรับปรุงงานผลงานได้อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้ได้ ผลงานที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของผู้ชม และสามารถส่งมอบผลงานได้อย่างรวดเร็ว มี รายละเอียดการดำเนินงาน ดังแสดงใน Figure 4.

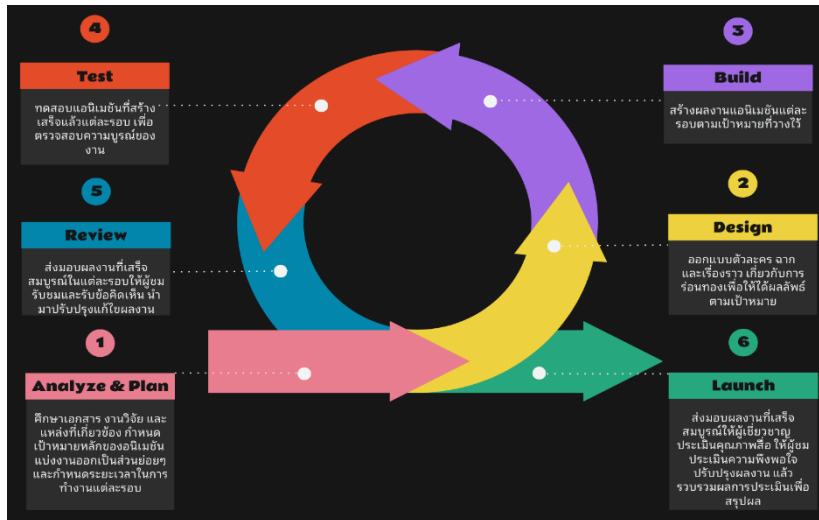


Figure 4. Agile Model Diagram of this Research

กระบวนการทำงานรูปแบบ Agile Model ที่นำมาประยุกต์ใช้มีรายละเอียด ดังนี้

1. Analyze & Plan ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เทคนิคโปรแกรมที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ตั้งเป้าหมายในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันในแต่ละรอบเพื่อนำไปส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2. Design ออกแบบองค์ประกอบเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตามหลักการผลิตสื่อ 3P ในขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นการวางแผนและเตรียมการสำหรับการสร้างแอนิเมชัน

ได้แก่ การเขียนบท ออกแบบร่างตัวละคร ออกแบบฉาก ออกแบบ บทภาพ (Story Board) ตัวละครฉาก การเลือกเสียงดนตรี เสียงประกอบ สื่อองค์ประกอบของภาพ คำบรรยาย สื่อแอนิเมชันมีทั้งหมด 4 ฉาก โดยเนื้อหาจะนำเสนอเรื่องราวประวัติของบางสะพาน ตั้งแต่สมัยโบราณ การขุดพบ การร่อนทอง และการเชิญชวนเพื่อการท่องเที่ยว

3. Build การสร้างสื่อแอนิเมชันตามแผนที่กำหนดไว้ในแต่ละรอบ ตามหลักการผลิตสื่อ 3P ในขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นการผลิตสื่อแอนิเมชันตามแผนที่วางไว้ ได้แก่ 1) การวาดภาพออกแบบตัวละครและฉากด้วยโปรแกรม Medibang Paint Pro โดยมีตัวละครที่ออกแบบ 2 ตัวละคร คือ เฟลินและป้าวาด ที่ได้สนทนากันตามสถานการณ์ต่าง ๆ 2) การบันทึกและตัดต่อเสียงบรรยายด้วยโปรแกรม Audacity และ 3) การทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติด้วย Blender

ซึ่งตัวอย่างการออกแบบตัวละครและบทภาพ
ดังแสดงใน Figure 5. และ Figure 6. และขั้นตอน
หลังการผลิต (Post-Production) เป็นการปรับแต่ง
และจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชัน
หลังจากที่ผลิตเสร็จแล้ว ได้แก่ การลำดับ
ภาพเคลื่อนไหว เสียง ใส่คำบรรยาย และตัดต่อ
วิดีโอด้วย VsdC Free Video Editor



Figure 5. Character Design Named Ploen and Auntie Wad

ลำดับ	ภาพ	บท
1		เพลิน : สวัสดีค่ะทุกคน วันนี้ เพลินจะพาทุกคนไปร่อนทอง กันค่ะ แต่ก่อนอื่นเรามารู้ ประวัติคร่าวๆตามพระราช พงศาวดารเกี่ยวกับทองบาง สะพานกันค่ะ
2		หลักฐานจากพระราช พงศาวดารกรุงศรีอยุธยา กล่าวว่าเมื่อปีพ.ศ. 2289 ผู้รัง เมืองกุย

Figure 6. Example of Storyboard

การนำหลักการผลิตสื่อ 3P มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Agile Model มีรายละเอียด ดังแสดงใน Figure 7.

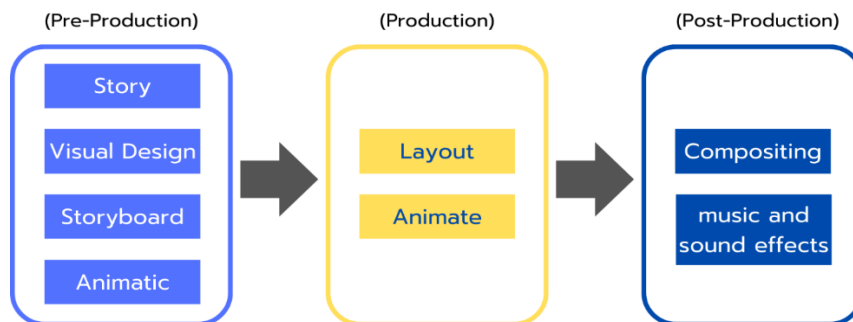


Figure 7. The Process of Creating Animation

4. Test การทดสอบสื่อแอนิเมชัน ในด้าน ความสมบูรณ์ของชิ้น ความสั้นไหลของผลงาน และความครบถ้วนของเนื้อหาในแต่ละรอบตาม เป้าหมายที่กำหนดไว้

5. Review ส่งมอบผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ในแต่ละรอบให้กับผู้ชมเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ แล้วนำมาปรับปรุง

6. Launch ส่งมอบผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อ แล้วปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำไปให้ผู้ใช้งานทั่วไป จำนวน 30 คน ประเมินความพึงพอใจของสื่อ ด้วยวิธีการแบบสุ่มอย่างง่าย โดยเก็บรวบรวม ข้อมูลจากการประเมิน แล้วนำไปวิเคราะห์และ สรุปผล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน¹¹ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

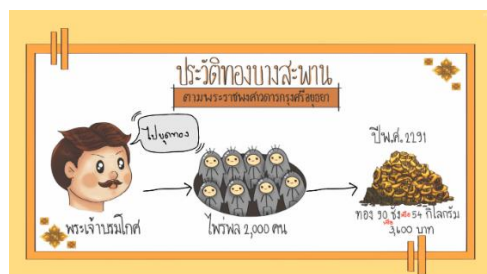
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบล ร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการ ร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ ตามขั้นตอนการพัฒนาสื่อ แอนิเมชัน ที่มีความยาว 3.49 นาที โดยมีเนื้อหา เกี่ยวกับการนำเสนอการร่อนทองเพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของตำบลร่อนทอง อำเภอบาง สะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้แก่ ประวัติ ของทองบางสะพาน อุปกรณ์และวิธีการร่อนทอง ของชาวบางสะพาน วิถีชีวิตของคนพื้นที่ผู้ร่อนทอง การเดินทางมายังแหล่งท่องเที่ยวร่อนทองบาง สะพาน และการเชิญชวนนักท่องเที่ยว ตัวอย่าง แสดงดัง Figure 8.



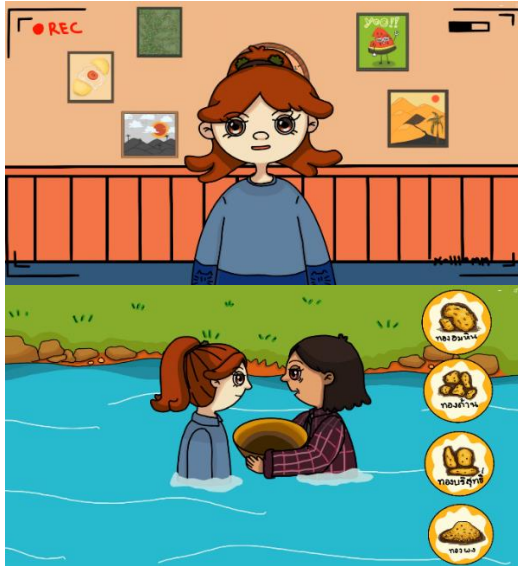


Figure 8. The Results of Developing Animation

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ จำนวน 3 คน จากนั้นนำผลการประเมินวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐานเทียบกับเกณฑ์และสรุปผล แสดงดัง Table 1.

Table 1. The Results of Quality Evaluation by Experts

Items	$\bar{X}$	S.D.	Acceptance Level
1. Quality of Content and Information	4.53	0.46	Highest Level
2. Quality of Picture and Animations	4.57	0.49	Highest Level
3. Quality of Sound and Audio Description	4.73	0.35	Highest Level
4. Quality of Method and Interactive	4.40	0.46	High Level
Total	4.56	0.44	Highest Level

จาก Table 1. ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหาและการนำเสนอข้อมูล ด้านภาพและภาพเคลื่อนไหว

ด้านเสียงและการใช้ภาษา ส่วนด้านที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก คือ ด้านปฏิสัมพันธ์

3. ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

หลังจากดำเนินการทดลองนำเสนอสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่พัฒนาขึ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานทั่วไป จำนวน 30 คน ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการประเมินความพึงพอใจ ดังแสดงใน Table 2.

Table 2. The results of acceptance evaluation by user

Items	$\bar{X}$	S.D.	Acceptance Level
1. Suitability of Content	4.50	0.51	Highest Level
2. The Sequence of The Story is Easy to Understand	4.53	0.57	Highest Level
3. Suitability of Scene Placement	4.67	0.48	Highest Level
4. The Beauty of 2d Animated Characters	4.47	0.57	High Level
5. Suitability of Colors in 2D Animation	4.40	0.56	High Level
6. Clarity of The Narration	4.50	0.51	Highest Level
7. Suitability of The Caption	4.63	0.49	Highest Level
8. Suitability of 2D Animation Soundtracks	4.10	0.71	High Level
9. Suitability of Presentation Time	4.43	0.50	High Level
10. Knowledge Gained and can be used for Further Development	4.37	0.76	High Level
Total	4.46	0.57	High Level

จาก Table 2. ผลการประเมินความพึงพอใจ โดยผู้ใช้งานทั่วไป พบว่า มีพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ลำดับในการดำเนิน

เรื่องเข้าใจง่าย ความเหมาะสมในการจัดวางฉาก ความชัดเจนของเสียงบรรยาย ส่วนด้านที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก คือ ความสวยงามของตัวละครแอนิเมชันสองมิติ ความเหมาะสมของสีสันแอนิเมชันสองมิติ ความเหมาะสมของเพลงประกอบแอนิเมชันสองมิติ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอ และได้รับความรู้และนำไปต่อยอดได้



อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร้อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ประกอบด้วยองค์ประกอบ ส่วนนำ:ประวัติความเป็นมาของทองบางสะพาน ส่วนเนื้อหา:ขั้นตอนการร่อนทองผ่านตัวละครชื่อเพลินและป้าวาด ส่วนสรุป: กล่าวขอบคุณและเชิญชวนให้มาท่องเที่ยวในชุมชน โดยในการพัฒนาสื่อจะเกี่ยวข้องกับตัวละคร ข้อความ ภาพพื้นหลัง ฉาก สี และองค์ประกอบของภาพ เสียงประกอบ และการเลือกเสียงดนตรี ส่งผลให้สื่อมีคุณภาพและ ผู้ได้รับชมได้เข้าใจเนื้อหาได้ที่เหมาะสม โดยผู้ชมสื่อแอนิเมชันได้แก่บุคคลทั่วไปที่สนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการท่องเที่ยวให้ได้รับความรู้ความเข้าใจในเนื้อเรื่องและได้รับความสนุกสนานจากสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น นอกจากนี้จะเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการท่องเที่ยวที่เป็นวิถีชีวิตชุมชน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแก่บุคคลที่สนใจ ซึ่งสื่อแอนิเมชันสามารถเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์และกระบวนการร่อนทองผ่านภาพเคลื่อนไหว ช่วยสร้างความตระหนักรู้ เข้าใจในคุณค่าและอนุรักษ์วัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป สามารถกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวต้องการมาสัมผัสกับวัฒนธรรมด้วยตนเอง ซึ่งอาจส่งผลให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ สุทธิพงษ์ คล่องดี และ นลินี ชนะมูล¹⁰ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ชุมชนขนมแปดกิโลเมตรหนองบัว จังหวัดจันทบุรี พบว่าสามารถนำเสนอเนื้อหา สถานที่ตั้ง ประวัติ

ความเป็นมาของชุมชนทำให้ผู้รับชมได้รับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของชุมชน และสามารถเผยแพร่ในช่องทางโซเชียลมีเดียได้

2. ผลการประเมินคุณภาพการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร้อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า ได้ใช้กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติ ที่ทำให้สื่อแอนิเมชันมีคุณภาพ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ให้การประเมินคุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ในประเด็นด้านเนื้อหาและการนำเสนอข้อมูลที่มีการใช้บท (Script) และ Storyboard ที่มีลำดับที่ชัดเจน ทำให้ง่ายต่อการติดตามและสร้างความสนใจ ด้านภาพและภาพเคลื่อนไหว ที่มีการใช้สีและลวดลายที่แสดงเอกลักษณ์ของพื้นที่ ด้านเสียงและการใช้ภาษา ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน โดยผลการประเมินนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญานิน อุประ, ประภาพร ต๊ะดง, และ ศิริกรรณ์ กันขันธ์¹² ที่พัฒนาสื่อการสอนแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง แม่ฮ่องสอนเมืองสามหมอก ที่ได้รับการประเมินประสิทธิภาพของสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านเนื้อหาของสื่อ ด้านภาษาที่ใช้ ด้านวัตถุประสงค์ และด้านลักษณะของสื่อ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ตำบลร้อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จากผู้ใช้งานทั่วไป จำนวน 30 คน พบว่ามีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเนื้อหา มีความเหมาะสม การดำเนินเรื่องที่เข้าใจง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบของฉากที่ดี เสียงและข้อความ

บรรยายที่ชัดเจน อาจเนื่องจากการใช้สื่อแอนิเมชันที่มีความสวยงาม มีสีสันเหมาะสมในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม เสียงบรรยายมีคุณภาพฟังเข้าใจง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรพันธ์ เรืองนุกาภขร¹³ ได้พัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย ที่ได้รับการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ในด้านความเหมาะสมของเสียงประกอบ ความเหมาะสมของเนื้อหา เรื่องราว ตัวละคร ฉาก และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

1. นำสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาเรียบร้อยแล้วไปเผยแพร่ผ่านทางช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมวิถีชีวิตชุมชนด้วย
2. พัฒนาต่อยอดงานวิจัยในรูปแบบของสื่อแอนิเมชันสามมิติ
3. นำทฤษฎี Gamification เข้ามาช่วยในการจัดทำสื่อให้เหมาะกับกลุ่มบุคคลที่สนใจ

กิตติกรรมประกาศ

ทีมผู้วิจัยขอขอบคุณศูนย์เรียนรู้การร่อนทองบางสะพาน บ้านลุงเล็ก ผู้ให้ข้อมูลการร่อนทองจนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

1. นิภา เพชรสม. การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นเรื่องทองบางสะพานที่บ้านป่าร่อน ของโรงเรียนบางสะพานวิทยา จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม .

วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 2021;7:34–48.

2. กาญจนา บุญส่ง, นิภา เพชรสม. ชุดฝึกอบรมการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและหลักสูตรสถานศึกษาที่เน้นอาเซียน. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี; 2556.
3. สำนักศิลปากรที่ 1 ราชบุรี. บ้านป่าร่อน ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ [อินเทอร์เน็ต]. 2563 [เข้าถึงเมื่อ 26 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.finearts.go.th/fad1/view/13066-บ้านป่าร่อน-ตำบลร่อนทอง-อำเภอบางสะพาน-จังหวัดประจวบคีรีขันธ์>
4. ชลัญญ์ พงศ์ธราธิก, สุมณตรี นิ่มเนติพันธ์, อนันต์ มาลารัตน์. การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์ 2564;6:77–91.
5. วีรศักดิ์ ฟองเงิน, สุรพงษ์ เพ็ชรหาญ, เนตรดาว ไทรัตน์. การพัฒนาชุมชนโอท็อปนวัตวิถีและส่งเสริมการท่องเที่ยว ด้วยระบบภูมิสารสนเทศศาสตร์ จังหวัดลำปาง. วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2019;5:65–74.
6. สมหมาย ปานทอง, ญาณกร ให้อายุ, โกมล ปราชญ์กัตัญญ, เสรี วงษ์มณฑา. แนวทางการจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อความยั่งยืนของการท่องเที่ยว อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารปรัชญาปริทรรศน์ 2021;26:1–11.



7. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน - สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ [อินเทอร์เน็ต]. 2554 [เข้าถึงเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2023]. เข้าถึงได้จาก: [//kanchanapisek.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=chap7.htm](http://kanchanapisek.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=chap7.htm)
8. วิโรจน์ ศรีหิรัญ. การใช้สื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัลในยุคการหลอมรวมสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา 2565;7:121-31.
9. อณพพิชฐ์ ไชยเชษฐ, รัชดา ภักดียิ่ง, จริยา ปันทวัฏกุล. การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงพุทธ ใน จังหวัด ชอน แก่น . J Buddh Educ Res 2021;7:120-9.
10. สุทธิพงษ์ คล่องดี, นลินี ชนะมูล. การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ชุมชนชนมแปลงริมคลองหนองบัว จังหวัดจันทบุรี. วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2021;7:75-83.
11. บุญชม ศรีสะอาด, บุญส่ง นิลแก้ว. การอ้างอิงประชากรเมื่อใช้เครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่ากับกลุ่มตัวอย่าง. Journal of Educational Measurement Mahasarakham University 2561;3:22-5
12. ชญานิน อูประะ, ประภาพร ต๊ะดง, ศิริกรณ กัญชิต. การพัฒนาสื่อการสอน แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แม่ฮ่องสอนเมืองสามหมอก. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน 2023;1:48-59.
13. จักรพันธ์ เรืองนุภาพขจร. การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม 2024;12:36-48.