

## การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี

ศรีสุภัค เสมอวงษ์<sup>1\*</sup> ธนกฤต โพธิ์ชี<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญ ในจังหวัดปทุมธานี เป็นการสร้างสื่อโดยใช้กระบวนการทางด้านการออกแบบ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดประเพณีมอญ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูในระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนที่อยู่ในโครงการโรงเรียนดีศรีตำบล ในสังกัด สพป.ปทุมธานี เขต 1 ในเขตสังกัดอำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ที่สอนในรายวิชาสังคมศึกษามีจำนวนทั้งหมด 22 คน ทำการสำรวจข้อมูลโดยการทำสำมะโน (Census)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากับ 4.71 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี พบว่าครูผู้สอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เท่ากับ 4.12 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งเอาไว้

**คำสำคัญ:** แอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีมอญ

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จังหวัด กรุงเทพมหานคร e-mail: srisupuk.sa@northbkk.ac.th

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จังหวัด กรุงเทพมหานคร e-mail: thanakit.ph@northbkk.ac.th

## DESIGN AND CREATING THE 2D ANIMATION FOR CONSERVATIVE AND CULTURAL INHERITANCE OF MON CULTURE IN PHATUMTHANI PROVINCE

Srisupuk Samerwong<sup>1\*</sup> Tanakrit Phokhee<sup>2</sup>

### ABSTRACT

The study – Design and Creating the 2D Animation for a Conservation and Cultural Inheritance of MON Culture in Phatumthani Province is the creating by using design procedure to pass the knowledge about MON culture. The purposes of the study were: 1) to design and create 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province; 2) to examine the satisfaction of multimedia technology and animation specialist on the design and create 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province; and 3) to examine the satisfaction of teachers to 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province.

A population was selected from 22 primary school teachers who are teaching a social studies subject in Rong Rean Dee Sri Tumbol Plan that responsible to Pathumthani Primary Educational Service Area Office 1, Sam Khok, Pathumthani. The survey was using census method.

The results of the study were as follows: 1) the examine of satisfaction of the specialist on the 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province is at the maximum level equals 4.71; and 2) the examine of satisfaction of teachers on the 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province is at high level equals 4.12. All the results of the satisfaction are following the assumptions of the study

**Keywords:** 2D Animation, MON Culture

### บทนำ

---

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ กรุงเทพมหานคร e-mail: srisupuk.sa@northbkk.ac.th

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ กรุงเทพมหานคร e-mail: thanakit.ph@northbkk.ac.th

ชนชาติมอญ (Mon nationality) เป็นชนชาติเก่าแก่ที่สุดชนชาติหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีถิ่นฐานเดิมอยู่บริเวณพม่าตอนล่าง เป็นชาติหนึ่งที่วางรากฐานทางด้านศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี อักษร ศาสตร์ สถาปัตยกรรม กฎหมาย นาฏศิลป์ และดนตรี เป็นมรดกตกทอดมายังหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น พม่า ไทย ลาว และกัมพูชา โดยทุกวันนี้ ชนชาติมอญ ไม่มีอาณาเขตประเทศปกครองตนเอง เนื่องจากในอดีตบ้านเมืองตกอยู่ในภาวะสงครามมาโดยตลอด ทั้งการแย่งชิงราชสมบัติกันเอง และจากการรุกรานของข้าศึกสำคัญอย่าง “พม่า” เมื่อบ้านเมืองตกเป็นของศัตรู ชาวมอญจึงเป็นอยู่อย่างแสนสาหัส ถูกกดขี่รีดไถ การเกณฑ์แรงงานก่อสร้าง ทำไร่นาหาเสบียงเพื่อการสงคราม และเกณฑ์เข้ากองทัพ โดยเฉพาะสงครามในปี พ.ศ.2300 เป็นสงครามครั้งสุดท้าย ที่คนมอญพ่ายแพ้แก่พม่าอย่างเด็ดขาด ไม่สามารถทวงคืนแผ่นดินกลับมาได้อีกเลยจนทุกวันนี้ ชาวมอญส่วนหนึ่งจึงอพยพโยกย้ายเข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภาร ตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนในเมืองไทย

ชาวมอญ ได้อพยพจากบ้านเมืองของตน เข้ามายังแผ่นดินไทยหลายต่อหลายครั้ง เท่าที่มีการจดบันทึกเอาไว้รวมทั้งสิ้น 9 ครั้ง อีกทั้งชาวมอญได้ตั้งบ้านเรือนอยู่ทั่วไปตามที่ราบลุ่มริมน้ำภาคกลาง ได้แก่ ลพบุรี สระบุรี อุทัยธานี นครปฐม กาญจนบุรี ราชบุรี สุพรรณบุรี อ่างทอง นครนายก ปทุมธานี นนทบุรี สมุทรสงคราม สมุทรปราการ สมุทรสาคร กรุงเทพฯ ฉะเชิงเทรา เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ และบางส่วนของภูมิภาคเหนือ ได้แก่ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง ตาก กำแพงเพชร นครสวรรค์ อุทัยธานี (เขตเมืองที่อยู่ติดชายแดนไทย) ทางอีสาน ได้แก่ นครราชสีมา มีบ้างเล็กน้อยที่อพยพลงใต้ ตัวอย่างเช่น ชุมพร สุราษฎร์ธานี เป็นต้น

มอญสามโคก (มอญปทุมธานี) สามโคกมีชื่อปรากฏอยู่ในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาอยู่หลายฉบับ ที่กล่าวถึงการอพยพชาวมอญเข้ามาอยู่ที่สามโคก ในปี พ.ศ.2203 สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ชาวมอญเมืองเมาะตะมะ ได้อพยพครัวเรือนหนีภัยสงครามเข้ามา ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งบ้านเรือนอยู่ ที่บ้านสามโคก นับเป็นครั้งแรกที่ชาวมอญได้เข้ามาตั้งบ้านเรือน บ้านสามโคกในปัจจุบันคือ ตำบลสามโคก เป็นตำบลหนึ่งใน 11 ตำบล ของอำเภอสามโคก ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งตะวันตก พื้นที่สามโคก มีระยะทางตามฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาประมาณ 2 กิโลเมตร มีวัด 9 วัด แต่ละวัดมีระยะทางห่างกันระหว่างวัด โดยประมาณไม่เกิน 300 เมตร ได้แก่ วัดตาหนัก วัดสะแก วัดสามโคก วัดสิงห์ วัดช่องลม วัดแจ้งนอก วัดแจ้งใน วัดป่าฝ้าย วัดไก่อี้อยู่ มีลำคลองจากแม่น้ำเจ้าพระยา สู่ชุมชนและวัด 9 สาย มีคลองวัดตาหนัก คลองวัดสะแก คลองเกาะปั้น คลองบ้านทาส คลองวัดสิงห์ คลองวัดแจ้ง คลองขนอน คลองวัดป่าฝ้าย ลักษณะพิเศษของชุมชนและวัดสมัยอยุธยาของบ้านสามโคกมักจะก่อตั้งลึกเข้ามาจากแม่น้ำ บ้านสามโคกจากชุมชนมอญริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา สมัยอยุธยา กลายมาเป็นเมืองสามโคก และเปลี่ยนแปลง เป็นเมืองปทุมธานี ในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ ปัจจุบันคือ จังหวัดปทุมธานี บ้านสามโคกปัจจุบัน เป็นตำบลหนึ่งในเขตปกครองของอำเภอสามโคก มีหลายสิ่งหลายอย่างที่มีคุณค่า แก่การเรียนรู้ทั้งเตาเผา ตุ่มอิฐดินเผา โบราณสถาน โบราณวัตถุที่มีค่ายิ่งตามวัดต่าง ๆ ที่เปิดรับ สำหรับนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือนเสมอ

จวน เครือ วิชฌยาจารย์ (2548 : 6) กล่าวว่า ขนบธรรมเนียม ประเพณีของชาวมอญนั้น มีวัฒนธรรมเป็นแบบฉบับมายาวนาน บางอย่างมีอิทธิพลให้กับชนชาติใกล้เคียงด้วย เช่น ประเพณีสงกรานต์ ปล่อยนกปล่อยปลา ข้าวแช่ลำพาวข้าวสาร ฯลฯ บางอย่างก็ถือปฏิบัติกันแต่เฉพาะในหมู่ชนมอญเท่านั้น ชาวมอญเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง ขณะเดียวกันก็นับถือผีบรรพบุรุษกับผีอื่น ๆ ที่มีอิทธิฤทธิ์ รวมทั้งเทวดาองค์ักษ์ในปัจจุบันแม้จะไม่มีชุมชนของผู้สืบเชื้อสายมอญภายในกรุงศรีอยุธยาอยู่ในบริเวณที่กล่าวถึงในประวัติศาสตร์แต่ก็ยังมีชุมชนมอญและกลุ่มวัฒนธรรมมอญกระจายอยู่บริเวณริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาจากพระนครศรีอยุธยาลงมาจนถึงกรุงเทพฯหลายชุมชน ชาวมอญได้ตั้งบ้านเรือนอยู่ทั่วไปตามที่ราบลุ่มริมน้ำภาคกลาง ชาวมอญเป็นกลุ่มชาติ

พันธที่ศรัทธายึดมั่นในพระพุทธศาสนาอย่างเหนียวแน่นและในขณะเดียวกันชาวมอญก็ยังคงเคารพและเชื่อในเรื่องของสิ่งศักดิ์สิทธิ์

โดยเฉพาะในแถบบริเวณของจังหวัดกรุงเทพมหานคร นั่นก็คืออำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานีมีชาวมอญอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แม้ว่าในปัจจุบันนี้ได้กรุ่นหลั่งอาจจะไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวมอญ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีอันเก่าแก่ของชาวมอญให้กับเยาวชนคนรุ่นหลังได้สืบสานและทำความเข้าใจถึงที่มาของประเพณี ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของคุณค่าทางวัฒนธรรมและประเพณีชาวมอญ เพื่อการสานต่อของอารยธรรมอันเก่าแก่โบราณ จึงได้ออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี ผู้ทำการศึกษวิจัยได้กำหนดวิธีการในการดำเนินการวิจัยเป็นดังต่อไปนี้

#### 1. ขั้นการสร้าง

ผู้ทำการศึกษวิจัย ได้ทำการศึกษาเรื่องราวประวัติความมา รายละเอียดของวิถีชีวิต การแต่งกาย ลักษณะทางสังคมและรายละเอียดของประเพณีมอญในอำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ทำการวางเค้าโครงเรื่องและจัดลำดับของเนื้อเรื่อง เขียนผังงาน (Flowchart) ของการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติและเขียนบท (Script) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันจำนวน 3 ท่าน ต่อมาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านต่างๆ และนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติที่สร้างขึ้นไปทดสอบระบบของโปรแกรมเพื่อนำไปใช้งานจริงต่อไป และทำการออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของครูและผู้เชี่ยวชาญ

#### 2. ขั้นการพัฒนา

ในขั้นตอนของการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้ทำการศึกษวิจัยได้นำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้ทำการศึกษวิจัยสร้างขึ้นนั้น นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน เพื่อช่วยพิจารณาประเมินความเหมาะสมและถูกต้องชัดเจนของสื่อและเนื้อหาเพื่อทำการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

#### 3. ขั้นการนำไปใช้

ต่อมานำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี โดยกลุ่มประชากร คือ ครูในระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนที่อยู่ในโครงการโรงเรียนดีศรีตำบล ในสังกัด สพป.ปทุมธานี เขต 1 ในเขตสังกัดอำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ที่สอนในรายวิชาสังคมศึกษามีจำนวนทั้งหมด

22 คน โดยให้ครูทำแบบทดสอบความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ หลังจากที่ได้ชมสื่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ แล้วนำผลดังกล่าวมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4. ชั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยใช้หลักการทางสถิติดังต่อไปนี้คือ

4.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

4.2 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ทำการศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเรื่องการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี โดยเนื้อหาขอบเขตของงานวิจัยประกอบไปด้วยสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยผู้ทำการศึกษาได้วิเคราะห์ผลการศึกษามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี จำนวนทั้งหมด 3 คน โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.71 ซึ่งแปลผลออกมาได้ว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

2. ความพึงพอใจของครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี จำนวนทั้งหมด 22 คน โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.12 ซึ่งแปลผลออกมาได้ว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก และสรุปผลได้ว่าทุกรายการประเมินทั้ง 3 ด้าน ทั้งหมดทุกรายการประเมินมีผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ผ่านมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ดังต่อไปนี้คือ

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.71

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูที่เป็นกลุ่มประชากรในการศึกษา พบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.12

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี มีประเด็นที่น่าสนใจมาอภิปรายได้ดังต่อไปนี้คือ

การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อนำมาทดลองกับกลุ่มประชากร มีการสร้างและพัฒนาสื่อผ่านการทำงานกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ก่อนนำไปใช้จริงได้ทดลองกับกลุ่มประชากรที่เป็นครูระดับประถมศึกษา โดยการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติต้องทำการศึกษา พูดคุยกับครูและผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี เพื่อให้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติตรงกับความต้องการใช้งานมากที่สุด สร้างประโยชน์สูงสุดกับการเรียนการสอน

ในส่วนของการวัดผลความพึงพอใจของกลุ่มประชากร คณะผู้วิจัยทำได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มประชากรโดยได้ทำการศึกษากonstrukแบบสอบถามจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลพบว่าความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอด

ประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรียา จันทร์ส่อง ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรม โดยสรุปผลการวิจัยได้ว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้เผยแพร่ข้อมูลเรื่อง คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ สำหรับเด็กได้

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยคณะผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อเสนอแนะจากประชากร และผู้เชี่ยวชาญ โดยได้สรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ซึ่งได้สรุปรายละเอียดได้ดังนี้

1. ควรศึกษารูปแบบของประเพณีและวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ การแต่งกายและอัตลักษณ์ต่างๆ ของคนมอญเพื่อใช้ในการออกแบบสื่อเพื่อให้ได้รายละเอียดต่างๆ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริงมากที่สุด

2. ควรพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบที่หลากหลายขึ้น เช่น สื่อออนไลน์ หรือเป็นสื่อที่สามารถใช้งานได้ในรูปแบบแอปพลิเคชัน ในระบบ IOS และ Android

3. ควรพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติให้อยู่ในรูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่นำมาหาประสิทธิภาพ สื่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยควรมีการต่อยอดเพิ่มเติมในส่วนของประเพณีและวัฒนธรรมมอญ ให้มีเนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้น ใช้ภาพที่สวยงาม สีสดใสที่สุด เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวสื่อ และยังสามารถพัฒนาไปในส่วนของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้มีความสมจริงในการนำเสนอ และยังช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อและเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ โดยได้รับคำแนะนำและความร่วมมือจากบุคคลหลายฝ่ายเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนจากอาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน ดร.ณปภัช เจริญผล และดร.เทียมยศ ปะสาวะโน ท้ายนี้ต้องขอขอบพระคุณคณะกรรมการตรวจสอบงานวิจัยเฉพาะด้านทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ได้ช่วยพิจารณาให้คำแนะนำตรวจทาน หากงานวิจัยเล่มนี้มีความผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำต้องขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

### เอกสารอ้างอิง

กนกเนตร แสนสุพรรณ. (2552). การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการอนุรักษ์ป่า สำหรับเด็ก 8-9 ปี. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

จวน เครือวิชมยาจารย์. (2548). ประเพณีมอญที่สำคัญ. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

จตุพร สายแวว. (2552). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อรณรงค์การออกกกำลังกายสำหรับเด็ก. การศึกษาค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทักษิณา กล่อมเกลี้ยง. (2553). การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษาเมีย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

บ้านจอมยุทธ. (2557). ประวัติศาสตร์มอญ. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก:

[http://www.baanjommyut.com/library/2552/mon\\_history.html](http://www.baanjommyut.com/library/2552/mon_history.html). (วันที่ค้นข้อมูล: 12 มกราคม 2557).

พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปะนันท์. (2553). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เพศศึกษาสำหรับวัยรุ่นเพื่อเผยแพร่ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต. การศึกษาค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุรียา จันทร์ส่อง. (2553). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก. การศึกษาค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.