บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

Multimedia หมายถึง สื่อหลาย ๆ ชนิดที่ใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน แต่ความหมายในปัจจุบันจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์เป็นหลัก โดยการใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถทางด้านมัลติมีเดียนำเสนอผลงานหรือจัดการ เกี่ยวกับการเรียนการสอนสื่อหลายๆอย่างที่ใช้ในรูปของมัลติมีเดียในความหมายดังกล่าวจึงเป็นการจัดการและนำเสนอ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีทัศน์ ประกอบเสียง เพื่อใช้ในการนำเสนอระบบงานหรือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สื่อหลาย ๆ ชนิดที่ใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน แต่ความหมายในปัจจุบันจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์เป็นหลัก โดยการใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถทางด้านมัลติมีเดียนำเสนอผลงานหรือจัดการ เกี่ยวกับการเรียนการสอนสื่อหลายๆอย่างที่ใช้ในรูปของมัลติมีเดียในความหมายดังกล่าวจึงเป็นการจัดการและนำเสนอ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีทัศน์ ประกอบเสียง เพื่อใช้ในการนำเสนอระบบงานหรือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เนื่องจากว่าปัจจุบันนี้ การเรียนการสอน จึงทำให้เกิดให้เกิดระบบการเรียนรู้แบบดิจิตอล การเรียนการสอนทางไกล การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง และการเรียนการสอนแบบกระจาย อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง และการให้บริการข้อมูลข่าวสารสื่อเป็นที่ยอมรับกันในระดับประเทศ และระดับนานาชาติมานานกว่าทศวรรษ ว่ามี อิทธิพลอย่างสูง ต่อการสร้างทัศนคติ อัตลักษณ์ และคุณลักษณะต่างๆ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่นคน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์ หรือ แนวความคิด โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้า หรือการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆด้วยตนเอง ตลอดจนพัฒนาศักยภาพการคิด ได้แก่ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ปัจจุบันผู้คนสนใจและเข้าถึงสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สามารถเร้าความสนใจของได้มากกว่าการอ่านหนังสือ เนื่องจากว่าสื่อมัลติมีเดียมีความสะดวกสบายในการอ่านและมีเนื่อหาและ เทคนิคหลากหลาย มีให้เลือกศึกษาหลายรูปแบบ

สื่อมัลตีมีเดีย ปัจจุบันเป็นศิลปะประยุกต์แขนงหนึ่ง ที่สร้างสารองค์ประกอบทางศิลปะให้ปรากฏเป็นรูปแบบในลักษณะของการนำเสนอข้อมูล เพื่อเสริมสร้างสิ่งต่าง ๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้นกว่าเดิมที่มีอยู่ จึงทำให้เกิดแนวคิดที่จะนำเอาสื่อที่ทันสมัยและเป็นที่นิยมอยู่ในตอนนี้มาเป็นตัวช่วยในการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ เพื่อต้องการให้เป็นที่รู้จักกันให้มากขึ้น

เนื่องจากในประเทศไทยของเรานั้นมีชาวเขาอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก และถึงจะมีอยู่เป็นจำนวนมากก็จริงแต่ยังไม่ค่อยมีใครรู้จัก และรู้จริงถึงความเป็นมาของชาวเขาอย่างถ่องแท้ จึงทำให้เป็นสิ่งที่น่าสนใจมากที่จะนำเอาเรื่องราวของชาวเขามานำเสนอ หากแต่ว่าชาวเขาก็มีอยู่หลายเผ่าพันธุ์ จึงทำให้เป็นเรื่องยากที่จะสามารถนำเสนอได้หมด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกนำเอาชาวเขาเผ่าม้งมาศึกษา เนื่องจากว่าชาวเขาเผ่าม้งมีลักษณะที่โดดเด่นทั้งเรื่องของประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย โดยเฉพาะการแต่งกายของชาวเขาเผ่าม้งมีการแต่งกายที่ดูมีเอกลักษณ์ เพราะมีการออกแบบลวดลายเสื้อผ้าใส่กันเองโดยมีเอกลักษณ์ที่ตัวลวดลาย และสีสันที่ดูฉูดฉาด สะดุดตาที่ประดับอยู่บนเสื้อผ้า และได้รับการสืบทอดมาหลายรุ่น และยังคงมีอยู่มาจนถึงปัจจุบัน ให้เราได้เห็นถึงความสวยงาม นอกจากนี้ยังมีประเพณีที่เป็นที่น่าสนใจอีกหลากหลาย ที่สามารถบอกถึงความเป็นมาของเผ่าพันธุ์ของตนได้อย่างชัดเจน และมองดูแล้วเป็นที่น่าประทับใจจึงทำให้เกิดแนวคิดที่จะนำเรื่องราวของชาวเขาเผ่าม้งมานำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่ได้จินตนาการมาจากประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง ที่มุ่งเน้นการออกแบบที่บอกถึงลักษณะเด่น และความเป็นเอกลักษณ์ของชาวเขาเผ่าม้ง เพื่อต้องการที่จะนำเสนอและเผยแพร่ออกมาให้ผู้คนได้รับรู้ถึงข้อมูล ในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ที่สามารถทำให้ทั้งเด็ก และผู้ที่สนใจและต้องการทราบถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับชาวเขาเผ่าม้ง ผลงานวิจัยนี้สามารถบอกถึงความเป็นมาของชาวเขาเผ่าม้งได้เป็นอย่างดี

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ต้องการพัฒนา เทคนิค วิธีการ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียโดยอาศัยศึกษาข้อมูลมาจากประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง เพื่อนำเสนอข้อมูลให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น และสร้างการรับรู้ทางศิลปะ และนำมาประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ให้มีรูปแบบและลวดลายที่แปลกใหม่ จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน คือ

1. ศึกษาสภาพทั่วไปเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชาวเขาเผ่าม้ง
2. เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวกับประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบเอกลักษณ์ และข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง เพื่อมานำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ทั้งเด็กและผู้ที่สนใจ เข้าใจง่ายในเนื้อหาของงาน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึง นิสิตวิชาเอกออกแบบสื่อนวัตกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ส่วนการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาของชาวเขาเผ่าม้ง
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง
3. วิเคราะห์แนวคิด และสร้างสื่อมัลติมีเดียออกมาในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูล เพื่อการศึกษาข้อมูลของชาวเขาเผ่าม้ง
4. สร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวที่มีอยู่เดิมและนำมาพัฒนาและประยุกต์ ออกแบบให้มีรูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสม โดยนำเอาข้อมูลที่ศึกษาที่ได้จากการวิจัยมาพัฒนาและประยุกต์ใช้กับสื่อมัลติมีเดียให้มีความน่าสนใจ และดำรงความเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างสง่างาม

สมมติฐานงานวิจัย

การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และลวดลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้ง และออกแบบให้เกิดรูปแบบของการนำเสนอแบบใหม่ที่ยังคงเอกลักษณ์ และความโดเด่นของความเป็นชาวเขาเผ่าม้งอยู่ แต่นำมาพัฒนาและประยุกต์ให้เป็นสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้ดูน่าสนใจ และมีความเป็นสากลมากขึ้นและง่ายต่อการใช้งาน

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาตำราเอกสารทางด้านที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางศิลปะ และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

2. ทดลองออกแบบ ค้นหาข้อมูลทางการออกแบบ สื่อมัลติมีเดีย กำหนดรูปแบบและนำไปสร้างสรรค์ผลงาน

3. สร้างสรรค์ผลงานและวิเคราะห์เนื้อหาทั้งทางแนวคิด ที่ได้จากการวิจัยการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และสรุปเนื้อหาจากการวิจัยทางการควบคุมการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และนำมานำมาเรียบเรียงเป็นตำราทางวิชาการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ออกแบบ หมายถึง ประดิษฐ์รูปลักษณ์ขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์ (พจนานุกรมฉบับมหาวิทยาลัย 2532 หน้า 6)

การออกแบบ หมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการเลือกการจัดวัสดุ และเครื่องมือ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ ในด้านความงามและอัตถะประโยชน์ หรือสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมาย ในความงดงามความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม (วิรัตน์ พิชญไพบูลย์ 2527 หน้า 1)

สไตล์ หมายถึง แบบฉบับเฉพาะของตน (กนิษฐา นาวารัตน์ 2540 หน้า 626)

สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

การออกแบบลวดลาย หมายถึง ศิลปะประยุกต์แขนงหนึ่ง ที่สร้างสานองค์ประกอบทางศิลปะให้ปรากฏเป็นรูปแบบในลักษณะลวดลาย เพื่อเสริมแต่งโครงสร้างสิ่งต่าง ๆ ให้มีคุณค่ามากขึ้นกว่าเดิมที่มีอยู่ (ผู้ช่วยศาสตร์ตราจารประเสริฐ ศีลรัตนา, 2538, หน้า 3)