



การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถาน  
ของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร

Animation Design for Disseminating Religious Places and Sanctuaries of  
Wat Dhammamongkoltaiboonyanonviharn

ธีระพล สุทธิพนไพศาล\* วัฒนะ จูชะวิภาต และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์

Thiraphon Sutthiponpaisal\* Wattana Chudhavipata and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

\*Corresponding author, E-mail: [saintboz@gmail.com](mailto:saintboz@gmail.com)

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร โดยใช้สื่อแอนิเมชัน 3 มิติและข้อมูล ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการนำเสนอวัดธรรมมงคลฯ ใ้ให้ในที่รู้จักเป็นวงกว้างมากขึ้น การนำเสนอศาสนสถานที่สำคัญและปูชนียสถานต่าง ๆ ภายในวัดธรรมมงคลฯ ที่ควรค่าแก่การสักการบูชาของพุทธศาสนิกชนทุกคนเพื่อรำลึกถึงคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า พระธรรมอันเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตให้เป็นที่ไปด้วยความปกติสุข และพระสงฆ์ผู้ดำรงไว้ซึ่งคำสอนของพระศาสดาซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับพุทธศาสนิกชน โดยสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ นั้นมีความยาวประมาณ 7 นาที จัดทำขึ้นเพื่อกลุ่มผู้ชมที่นับถือพระพุทธศาสนาและนักท่องเที่ยว สามารถนำไปปรับให้ป็นสื่อนำเสนอและกิจกรรมต่าง ๆ ของทางวัดได้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายในวัดบอกเล่าความเป็นมาและความสำคัญของสถานที่เหล่านั้นโดยใช้โมเดล 3 มิติ เนื่องจากขั้นตอนงานวิจัยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ภายในวัด ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ กลายมาเป็นภาพยนตร์สั้น ที่เน้นการใช้โมเดล 3 มิติ ที่สวยงามของสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ภายในวัด สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อมที่สวยงาม และภาพถ่ายประกอบกับเสียงบรรยายเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ อีกทั้งผลงานวิจัยเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์สามารถเผยแพร่สู่สากลได้ จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร จำนวน 37 คน พบว่ากลุ่มผู้ชมให้คะแนนความพึงพอใจด้านข้อมูลมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสวยงามและด้านความน่าสนใจที่มีต่อวัดหลังดูสื่อตามลำดับ

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ ศาสนสถาน ปูชนียสถาน วัดธรรมมงคล



## Abstract

This research aimed to disseminate religious places and sanctuaries of Wat Dhammamongkol Taobunyanon Vihara. Using 3D animation and data media is an important point in presenting Wat Dhammamongkol Taobunyanon Vihara to be known more widely. The presentation of important religious sites and shrines within Wat Dhammamongkol Taobunyanon Vihara is worthy of all Buddhists' worship to commemorate the teachings of the Lord Buddha. Dharma is considered as a guideline for living with normal happiness, and the monks, who maintain the teachings of the Prophet, are regarded a good model for Buddhists. The 3D animation is approximately 8 minutes in length, made for the Buddhist audience and tourists. It can be adapted to be a medium of presentation and activities of the temple, with the content about the sites and sacred things inside the temple, telling the history and importance of those places with 3D models. The research process started with collecting data from various sources within the measurement through analysis which was synthesized into a short movie with the focus on the use of beautiful 3D models of various architecture within the temple to create descriptions of beautiful environment and photos with audio narration to add more interest. Moreover, the findings published in an online format can be distributed globally. From the questionnaire of opinions towards animation media to disseminate religious places and sanctuaries of Wat Dhammamongkol Taobunyanon Vihara, 37 respondents rated the reliance on information the most, followed by the beauty and the interest towards the temple after watching the media, respectively.

**Keywords:** 3D Animation, Religion, Sanctuary, Wat Dhammamongkol Taobunyanon Vihara

## 1. บทนำ

ตั้งแต่อดีต ‘วัด’ เป็นศาสนสถานที่มีความสำคัญทางพระพุทธศาสนาและมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของชาวไทยมาอย่างช้านาน วัดเป็นที่พักและสถานปฏิบัติธรรมของพระสงฆ์ในการประกอบศาสนพิธีที่สำคัญต่าง ๆ วัดในประเทศไทยมีพัฒนาการมาตั้งแต่สมัยที่พระสงฆ์ได้นำพระพุทธศาสนาจากประเทศอินเดียเข้ามาเผยแผ่ยังดินแดนที่เรียกว่าสยามประเทศในช่วงพุทธศตวรรษที่ 9 - 10 หรือตอนต้นสมัยทวารวดี เมื่อไปถึงเมืองใด ๆ และได้มีโอกาสเผยแผ่คำสั่งสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าให้เป็นที่รู้จักจนกระทั่งผู้คนเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของพระพุทธศาสนาและศรัทธาในพระธรรมคำสอนอย่างมั่นคงแล้ว พระสงฆ์จึงได้จัดสร้างวัดขึ้นเป็น ‘ศาสนสถาน’ ซึ่งในการสร้างวัดขึ้นมาแต่ละแห่งนั้นย่อมต้องการที่ดินสำหรับปลูกสร้างเสนาสนะอันเป็นที่อยู่ของพระภิกษุสามเณร และ ‘ศาสนสถาน’ ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับปฏิบัติกิจทางศาสนาในหมู่สงฆ์ และร่วมกับฆราวาส เช่น โบสถ์ วิหาร ศาลาการเปรียญ ฯลฯ ‘ปูชนียสถาน’ ในวัดนั้นได้แก่ มณฑปที่ประดิษฐานพระพุทธรูป หอพระธรรม หรือหอไตรสำหรับเก็บรักษาคัมภีร์พระธรรม พระสถูปเจดีย์ หรือพระมหาธาตุเจดีย์ ซึ่งเป็นที่บรรจุและเก็บรักษาพระบรมสารีริกธาตุ เพื่อเป็นประโยชน์แก่



พระพุทธศาสนาและพุทธศาสนิกชนในประเทศไทยซึ่งส่วนใหญ่นับถือพระพุทธศาสนา ร้อยละ 93.5 (กฤษพงศ์ โนนไธสง, 2561)

เช่นเดียวกับวัดอื่น ๆ ในประเทศไทยวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร กรุงเทพมหานครก็มีศาสนสถานและปูชนียสถานที่สำคัญปรากฏอยู่อย่างมากมาย เช่น พระวิริยะมงคลมหาเจดีย์ ศรีรัตนโกสินทร์ อุโบสถวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร (วัดธรรมมงคล, 2557) ศาลาพระพุทธมงคลธรรมศรีไทย (หลวงพ่อยก) ศาลาการเปรียญ (ศาลา 84 ปี พระเทพเจติยาจารย์) ฯลฯ แต่อย่างไรก็ตามสิ่งเหล่านี้ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในหมู่พุทธศาสนิกชนดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาดังกล่าวและเพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ข้อมูลของวัดให้รับรู้เป็นวงกว้าง การผลิตเพื่อเผยแพร่สื่อแอนิเมชัน จึงเป็นทางออกในการนำเสนอบอกเล่าเรื่องราวความสำคัญของศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร (สถาบันพลังจิตตานุภาพ, 2559)

## 2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาข้อมูลศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร สุขุมวิท 101 บางจาก พระโขนง กรุงเทพมหานคร
- 2) เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันด้วยเทคนิคสื่อผสมเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร
- 3) เพื่อผลิตสื่อแอนิเมชันด้วยเทคนิคสื่อผสมเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร
- 4) เพื่อสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อสื่อแอนิเมชันด้วยเทคนิคสื่อผสมเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนในการออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหาร ต้องใช้หลายขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้การทำงานเป็นระบบ ง่ายต่อการทำงาน โดยแบ่งได้ 3 ขั้นตอนหลัก ๆ คือ ขั้นตอนก่อนผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

### 3.1 ขั้นตอนก่อนผลิต (Pre-Production)

ขั้นตอนแรกของการทำงานวิจัยโดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลศาสนสถานและปูชนียสถานภายในวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนทวิหารจากฐานข้อมูล บทความ ประวัติความเป็นมา หนังสือ เว็บไซต์และบทความออนไลน์ต่าง ๆ รวมถึงการสำรวจพื้นที่ภายในวัดธรรมมงคลฯ เพื่อนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ความยาวประมาณ 8 นาที ดำเนินเรื่องผ่าน โมเดล 3 มิติ ศาสนสถานและปูชนียสถานและบทเสียงบรรยาย ดังแสดงในรูปที่ 1 Concept Art สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เน้นการเล่าเรื่องโดยเสียงใช้แอนิเมชัน 3 มิติ และภาพเป็นส่วนประกอบ เพื่อเพิ่มความเข้าใจและความครบถ้วนของเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร



รูปที่ 1 Concept Art

จากบทสื่อนิเมชันและข้อมูลการออกแบบทั้งหมดถูกปรับเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จากรูปที่ 2 สตอรี่บอร์ดสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนท์วิหาร เพื่อกำหนดบรรยากาศ ระยะเวลาเปลี่ยนฉาก รวมถึงการกำกับมุมกล้อง หลังจากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ดแบบเคลื่อนไหว (Animatic Storyboard) ทำการ Playblast Video จาก โปรแกรม Autodesk Maya 2020 และใส่เสียงบรรยายเพลงประกอบให้ใกล้เคียงกับแอนิเมชันจริงมากที่สุดเพื่อความชัดเจน ซึ่งขั้นตอนก่อนผลิตเป็นส่วนสำคัญในการวางแผนและแก้ไขก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต

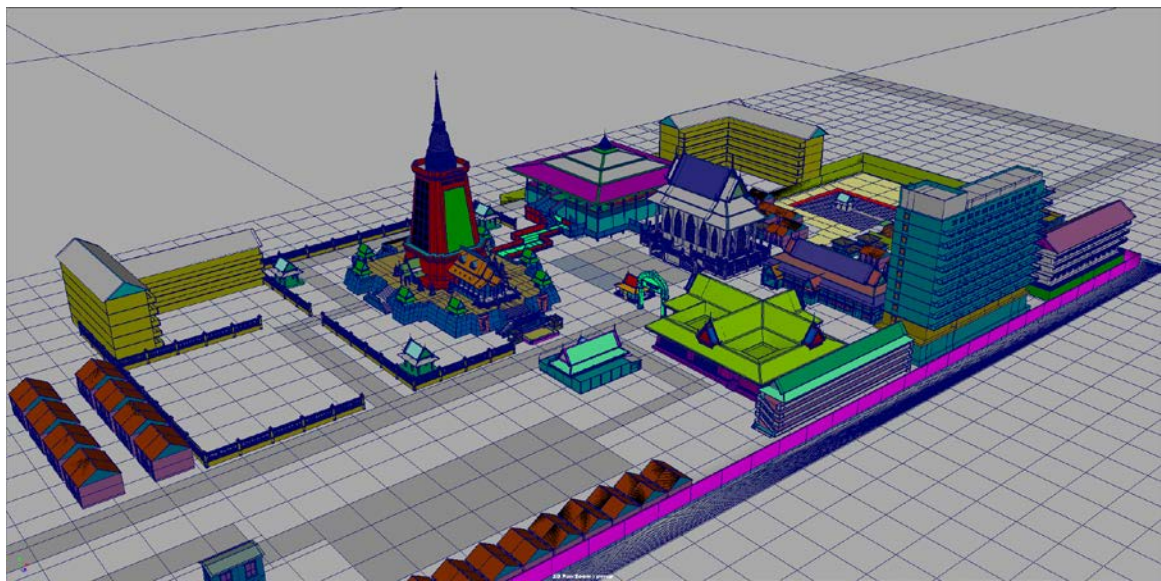


รูปที่ 2 สตอรี่บอร์ด (Storyboard)



### 3.2 ขั้นตอนผลิต (Production)

เมื่อสตอรี่บอร์ดแบบเคลื่อนไหวเสร็จแล้วจึงมาสู่ขั้นตอนการขึ้นโมเดล 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2020 อ้างอิงแบบมาจากภาพถ่ายจากสถานที่จริงภายในวัด จากนั้นนำไฟล์โมเดล 3 มิติ ไปสร้างพื้นผิว (Texture) ด้วยโปรแกรม Twinmotion EDU 2020.2 ดังแสดงในรูปที่ 3 และ 4 แล้วสามารถเพิ่มเติมส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น ต้นไม้ พื้นหญ้า ก้อนหิน ฯลฯ เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นไปอีก และเราสามารถจัดมุมมองที่ต้องการภายในโปรแกรม Twinmotion EDU 2020.2 ได้การทำแอนิเมชัน (Animation) การจัดแสง (Lighting) การเรนเดอร์ (Render)



รูปที่ 3 การขึ้นโมเดล 3 มิติ ในโปรแกรม Autodesk Maya 2020



รูปที่ 4 สร้างพื้นผิว (Texture) ด้วยโปรแกรม Twinmotion EDU 2020.2



จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ทำให้การออกแบบจากสถานที่ที่มีรูปแบบที่ใกล้เคียงกับสถานที่จริงมีสีสันสวยงามและมีส่วนประกอบเพิ่มเติมต่าง ๆ ที่ทำให้ดูสมจริงขึ้นอีกด้วย มีตัวละครประกอบฉากเพื่อให้สามารถใช้สายตาเทียบสัดส่วนสถานที่กับบุคคลได้ ในรูปที่ 5 ฉากศาสนสถานที่ทำ การจัดแสง (Lighting) ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 5 เทียบสัดส่วนสถานที่กับบุคคล



รูปที่ 6 เทียบสัดส่วนสถานที่กับบุคคล



จากรูปที่ 7 โมเดล 3 มิติ ศาลาพระพุทธมงคลธรรมศรีไทย และรูปที่ 8 โมเดล 3 มิติ อาคารวิริยะชัย การออกแบบจากมีส่วนสำคัญอย่างมากในสร้างบรรยากาศของสื่อแอนิเมชัน สถานที่ภายในเรื่องคือวัดธรรมมงคลฯ ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ประกอบไปด้วย ตึกสูง อาคารบ้านเรือนต่าง ๆ ซึ่งสถาปัตยกรรมที่เอกลักษณ์นี้จะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมกับสื่อแอนิเมชันมากขึ้น



รูปที่ 7 โมเดล 3 มิติ ศาลาพระพุทธมงคลธรรมศรีไทย

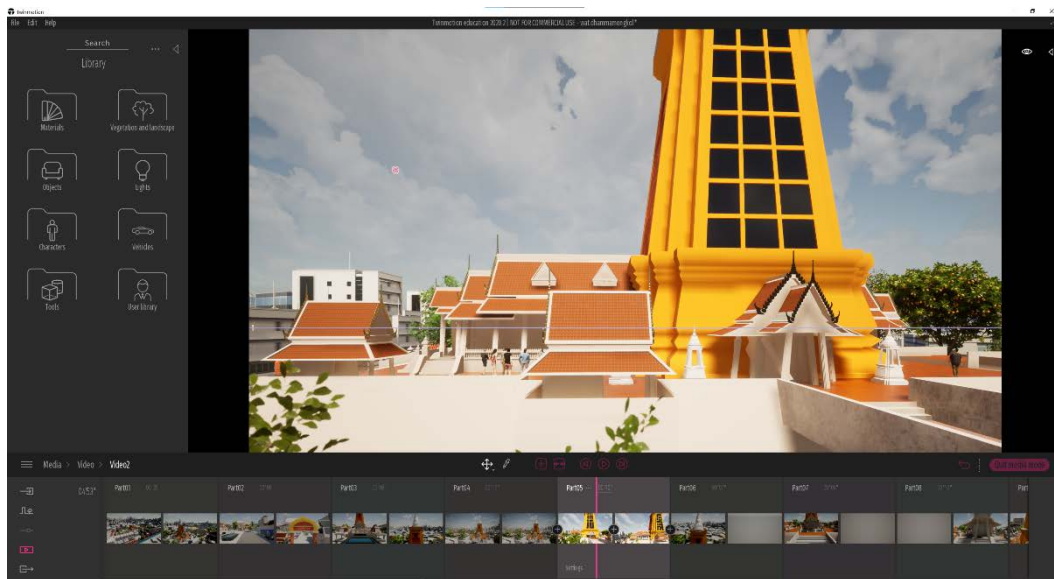


รูปที่ 8 โมเดล 3 มิติ อาคารวิริยะชัย

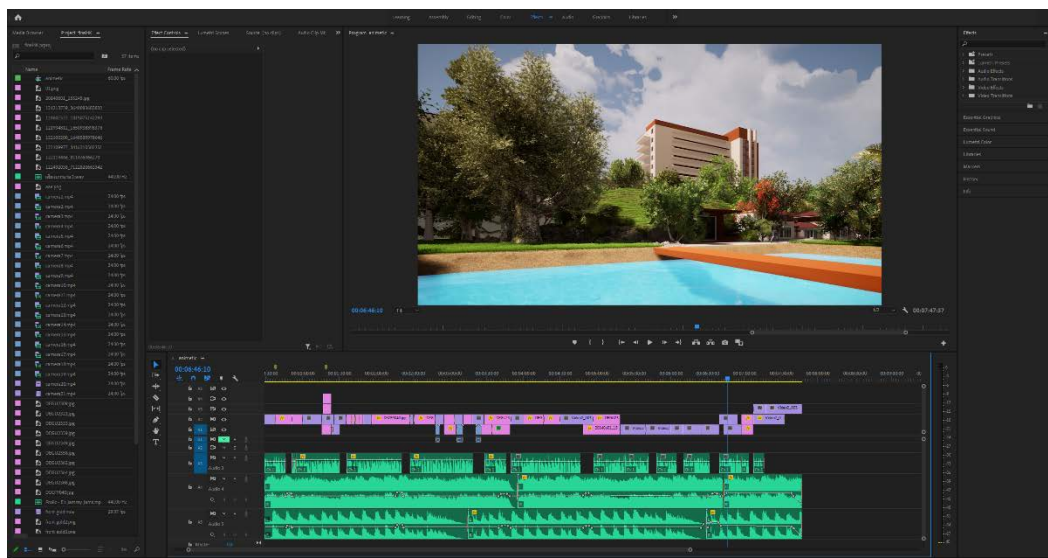


### 3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ในขั้นตอนสุดท้ายเป็นการตัดต่อ การตกแต่งภาพเรนเดอร์ที่ได้มาให้สมบูรณ์มากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Twinmotion EDU 2020.2 และ Adobe Premiere Pro 2020 ในการใส่เอฟเฟกต์ ปรับแสงเงา ปรับค่าความชัดของมิติกภาพ หรือแก้ไขภาพบางส่วนดังแสดงในรูปที่ 9 และ 10 หลังจากนั้นเป็นขั้นตอนการใส่เสียงบรรยายและเสียงประกอบ เพื่อให้สื่อแอนิเมชันเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 9 การตกแต่งภาพเรนเดอร์ด้วย โปรแกรม Twinmotion EDU 2020.2



รูปที่ 10 การตัดต่อใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020





#### 4. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนท์วิหาร ได้ข้อมูลประกอบผลการวิจัยดังนี้

4.1 เพศชาย จำนวน 22 คน หรือร้อยละ 61.1 และเพศหญิง จำนวน 14 คน หรือร้อยละ 38.9

4.2 อายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 0 คน อายุ 15-20 ปี จำนวน 1 คน หรือร้อยละ 2.8 อายุ 21-30 ปี จำนวน 20 คน หรือร้อยละ 55.6 อายุ 31-40 ปี จำนวน 2 คน หรือร้อยละ 5.6 อายุ 41-50 ปี จำนวน 5 คน หรือร้อยละ 13.9 และอายุมากกว่า 50 ปี จำนวน 8 คน หรือร้อยละ 22.2

ตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน

| ประเด็นที่ถาม                                   | $\bar{X}$   | SD               | แปลผล* |
|---|-------------|------------------|--------|
| 1. ความเข้าใจในเนื้อหา                          | 4.64        | 0.53             | ดีมาก  |
| 2. ความสวยงามในด้านของการออกแบบบรรยากาศภายในวัด | 4.54        | 0.60             | ดีมาก  |
| 3. ความสนใจที่มีต่อวัดธรรมมงคลหลังรับชมสื่อ     | 4.48        | 0.65             | ดี     |
| หมายเหตุ *เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน $\bar{X}$       |             |                  |        |
| 4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก                       | 1.50 – 1.49 | หมายถึง พอใช้    |        |
| 3.50 – 4.49 หมายถึง ดี                          | 1.00 – 1.49 | หมายถึง ปรับปรุง |        |
| 2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง                     |             |                  |        |

งานวิจัยการออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนท์วิหาร ได้รับผลตอบรับที่ดี ผู้ชมมีความเข้าใจประเด็นของเนื้อหาข้อมูล สามารถมองเห็นภาพรวมทั้งหมดของศาสนสถานและปูชนียสถานภายในวัดธรรมมงคลฯ ได้อย่างครอบคลุมควรแก่การส่งให้ผู้อื่นได้รับชม ในด้านการออกแบบโมเดล 3 มิติ และจากกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากกว่ารองจากด้านเนื้อหา อีกทั้งยังมีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจต่องานวิจัย เช่น หากทำให้สั้นและกระชับมากกว่านี้จะทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ทฤษฎีมุมมองที่หลากหลายด้วย หรือการเพิ่มเสียงเอฟเฟกต์ที่เกี่ยวกับข้อมูลที่บรรยายจะทำให้การดำเนินเรื่องมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นไปอีก

จากนั้นตอนดำเนินงานวิจัยทั้งหมด พบว่าปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในช่วงการผลิตที่ใช้โปรแกรม 3 มิติ และการตรวจความถูกต้องของข้อมูลมีความซับซ้อนมาก ทำให้ผู้วิจัยต้องค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม รวมถึงการวางแผนขั้นตอนการทำงานใหม่และทำการแก้ไขให้ทันเวลาที่ได้กำหนดไว้

#### 5. สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถาบุญญนนท์วิหาร ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาทักษะในด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็น การเขียนบท การทำเสียงบรรยาย การวาดคาแรคเตอร์ การจัดมุกกล้อง การซ้อนภาพ การขึ้น โมเดล 3 มิติ การทำวีให้กับโมเดล การ



จัดแสงเรนเดอร์ และมีความชำนาญมากขึ้นอย่างยิ่งในด้านวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปพัฒนางานวิจัยให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้กลุ่มเป้าหมายที่นับถือพระพุทธศาสนาและนักท่องเที่ยวได้รับทราบถึงการมีอยู่ของวัดธรรมมงคลฯ ศาสนสถานและปูชนียสถานที่สำคัญภายในวัด เนื่องจากเนื้อเรื่องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน อีกทั้งโมเดล 3 มิติและฉากต่าง ๆ ยังมีความสวยงามออกแบบมาโดยคำนึงถึงผู้ชมเป็นหลัก ด้วยความยาวประมาณ 8 นาที ทำให้สื่อแอนิเมชันมีความสะดวกต่อการเผยแพร่บนสื่อออนไลน์

## 6. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาและการออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนสถานและปูชนียสถานของวัดธรรมมงคลเถา บุญญานันทวิหาร สำเร็จเป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ศาสตราจารย์ วัฒนะ จุฑะวิภาต ที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางการสร้างงานวิจัย ขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ดำนิตติกุล ที่ให้คำปรึกษาด้านการเขียนรูปเล่มงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

ขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทิววงศ์ ที่สอนทุกขั้นตอนในการสร้างสื่อแอนิเมชันอย่างใกล้ชิด ขอขอบคุณนางศิริรัตน์ เย็นสุข ที่ปรึกษานักศึกษาปริญญาโท ที่คอยอำนวยความสะดวกเรื่องเอกสาร และแจ้งข่าวสารต่าง ๆ

ที่สำคัญขอขอบพระคุณ พระอาจารย์จากสำนักงานธรรมบริการวัดธรรมมงคลฯ ที่ให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ของวัดธรรมมงคลฯ เพื่อนำมาผลิตเป็นสื่อแอนิเมชัน นอกจากนี้ยังมีผู้ที่มีความร่วมมืออีกหลายท่าน จึงขอนมัสการและขอบพระคุณทุกรูป รุณท่านไว้ ณ โอกาสนี้

## 8. เอกสารอ้างอิง

กุขพงศ์ โนดไธสง. (2561). สำนักงานสถิติฯ เผยผลสำรวจสถานะทางสังคม วัฒนธรรม และสุขภาพจิต ปี 2561

สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2563, จาก

<http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/News/2561/N21-09-61-1.aspx>

วัดธรรมมงคล. (2557). ประวัติวัดธรรมมงคล. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2563, จาก

<http://www.dhammadamongkol.com/%e0%b8%9b%e0%b8%a3%e0%b8%b0%e0%b8%a7%e0%b8%b1%e0%b8%95%e0%b8%b4%e0%b8%a7%e0%b8%b1%e0%b8%94/>

สถาบันพลังจิตตานุภาพ. (2559). สถาบันพลังจิตตานุภาพ. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2563, จาก

<http://www.samathi.com/2016/institute.php>