

พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

A Development of 2D Animation Cartoon on Overweight Children Problem Campaign

สุดารัตน์ วงศ์คำพา¹, สานิตย์ กายาผาด², วิทยา อารีราษฎร์³

Sudarat Wongkompa¹, Sanit Kayapart², Wittaya Arreerard³

Received: 30 January 2011; Accepted: 25 April 2011

บทคัดย่อ

ปัจจุบันพบว่าภาวะอ้วนเป็นปัญหาสุขภาพที่สำคัญที่มีอุบัติการณ์ของโรคเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยเรียน การ์ตูนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องเร้าความสนใจสำหรับเด็กได้เป็นอย่างดี จึงมีการนำสื่อการ์ตูนมาใช้ประกอบการนำเสนอในการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน จึงถูกพัฒนาขึ้นโดยมีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษารูปแบบตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ 2) พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ให้มีคุณภาพโดยใช้รูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบที่ได้จากการศึกษา 3) ศึกษาการรับรู้ของเด็กที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองสื่อได้มาจากเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 11-12 ปี กำลังเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนอนุบาลมุกดาหาร จำนวน 2 ห้อง ห้องเรียนละ 45 คน รวมจำนวน 90 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน แบบประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ แบบวัดการรับรู้ และแบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. เด็กส่วนใหญ่ชอบรูปแบบ การ์ตูนแบบย่อส่วน ลักษณะฉากสมจริง และเพลงเร็ว ไม่มีเนื้อร้อง
2. ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินสื่อที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน
3. เด็กมีการรับรู้ต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก
4. เด็กมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

โดยสรุป สื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้กับเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 11-12 ปี ได้อย่างเหมาะสม ทำให้เด็กเกิดการรับรู้และพึงพอใจได้อย่างดี

คำสำคัญ: สื่อ การ์ตูน แอนิเมชัน ความพึงพอใจ การรับรู้

Abstract

Nowadays, being overweight is a crucial health problem for children in the learning age group. Cartoons are an adequate tool for stimulating the interest of children; therefore, a cartoon was used to accompany learning presentations. This research aimed to 1) study cartoon characters that children admired the most, 2) develop

¹ นิสิตปริญญาโท, ² รองศาสตราจารย์, ³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150

¹ Masterdegree student, ² Associate Professor Dr, ³ Assistant Professor Dr, Faculty of Informatics, Mahasarakham University, Kantharawichai District, Maha Sarakham 44150 Thailand.

* Corresponding author : Sudarat Wongkompa, Faculty of Informatics, Mahasarakham University, Kantharawichai District, Maha Sarakham 44150, Thailand. E-mail : su_navamin@hotmail.com

2 dimension animated cartoon on the overweight children problem campaign by using the researched cartoon characters that children admired the most, 3) investigate the children's perception of the 2 dimension animated cartoon on the overweight children problem campaign and 4) determine the level of satisfaction toward the 2 dimension animated cartoon on overweight children problem campaign. Research samples consisted of two classes of 45 students from each class, a total of 90 students, in Prathomsuksa 5-6 from Anuban Mukdahan School, obtained by drawing lots. Research instruments were a questionnaire regarding cartoon characteristic that children admired, 2D animation cartoon media on overweight children problem campaign, a media evaluation form for experts, a perception evaluation, and a satisfaction survey. Statistics used in data analyses were percentage, mean, and S.D.

The results of the study were as follows:

1. Most of the children admired minimized scaled cartoon characters with realistic scenes and energetic rhythm music without lyrics.
2. The created media evaluated by the experts received a high level rating for three aspects.
3. The children perceived 2D animation cartoon at the highest level.
4. The children had satisfaction toward 2D animation cartoon at the highest level.

In conclusion, the 2D animation cartoon media on overweight children problem campaign created by the researcher could be implemented with primary level students appropriately since the media could provide children's perception and satisfaction adequately.

Keywords : Media, Cartoon, Animation, Satisfaction, investigate

บทนำ

สถานการณ์โรคอ้วนในวัยเด็กมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างรวดเร็วนอกจากนี้ยังทวีความรุนแรงขึ้นโดยตลอด เพราะผลกระทบที่เกิดขึ้นมิได้ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพเฉพาะช่วงวัยเด็กเท่านั้นแต่ส่งผลกระทบต่อตลอดช่วงชีวิต ทั้งนี้มีสาเหตุสำคัญสืบเนื่องมาจากพฤติกรรมในชีวิตประจำวันของเด็กที่ก่ออันตรายต่อสุขภาพของตนเอง การป้องกันภาวะอ้วนในวัยเด็กจึงเป็นการแก้ไขปัญหาก็ถูกต้องเหมาะสมทั้งต่อตัวเด็กเองและประเทศชาติในระยะยาว ภาวะอ้วนในเด็กก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพตามมามากมาย โดยผลจากความอ้วน ต่อสภาพทางร่างกายที่พบบ่อยในวัยเด็ก ได้แก่ ข้อเข่าบิดงอเข้าหากัน (Genu Vulgum) ที่เกิดจากน้ำหนักตัวตกลงที่เข่า โรคผื่นผิวหนังจากการเสียดสีรอยแตกของผิว (Striae Pinkish) ในบริเวณก้น ต้นขา ท้องน้อย และต้นแขน เป็นต้น สำหรับผลกระทบของความอ้วนที่เกิดต่อเนื่องตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ที่ชัดเจน ได้แก่ โรคข้อเสื่อม เบาหวานชนิดไม่พึ่งอินซูลิน ความดันโลหิตสูง มะเร็งบางชนิด ข้ออักเสบ นิ้วในถุงน้ำดี เส้นเลือดขาด โรคเก๊าท์ โรคไตโรคระบบทางเดินหายใจ เป็นต้น¹ นอกจากนี้ภาวะอ้วนยังส่งผลกระทบต่อจิตใจและสังคมอย่างค่อนข้างชัดเจน คือ การสูญเสีย ความมั่นใจความ

ภาคภูมิใจในตนเอง จากการสูญเสียภาพลักษณ์ หรือการถูกล้อเลียนในหมู่เพื่อนฝูงทำให้มีปัญหาทางอารมณ์ เป็นปมด้อย เก็บกด แยกตัว เกิดปัญหาทางสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นไม่ได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน เกิดความคับข้องใจ ส่งผลให้มีสมาธิในการเรียนน้อยผลการเรียนด้อยลงกว่าเพื่อนๆ ซึ่งความรู้สึกด้านลบเหล่านี้จะติดฝังแน่นไปจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่²

ในช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในชีวิตที่อาจจะชี้ว่าเด็กจะเป็นโรคอ้วนตลอดชีวิตหรือไม่ ทั้งนี้เป็นเพราะโรคอ้วนในเด็กส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นในช่วงวัยนี้ หรือเป็นต่อเนื่องมาจากวัยอนุบาล ถ้าเกินวัยนี้ไปแล้วยังคงอ้วนอยู่ก็มีโอกาสเป็นโรคอ้วนไปตลอดชีวิต ถ้าจะให้น้ำหนักตัวลดลงเป็นปกตินั้นควรแก้ไขในช่วงอายุนี้ให้ได้ จึงควรให้ความสำคัญกับการรักษาและป้องกันโรคอ้วนในวัยนี้ให้มากที่สุด³

แอนิเมชันเป็นศิลปะของการเคลื่อนไหวที่เล่าเรื่องด้วยท่าทางและคาแร็กเตอร์แอนิเมชัน คือมีตัวละครมาเล่าเรื่องเหมือนกับหนัง แต่ความพิเศษของตัวการ์ตูนอยู่ตรงที่อาจมีรูปร่างหน้าตาน่ารัก มีแอ็คชั่นเกินจริง เช่น เดินแล้วเต็งหน้าเต็งหลัง ลอยตัวดีลิ่งกา ซึ่งเป็นความพิเศษของการ์ตูน การ์ตูนแอนิเมชันเป็นการนำเสนอภาพประกอบ

ที่มีเนื้อหาเรื่องราวอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมมาก สามารถบรรยายเนื้อหาเรื่องราวด้วยตัวเอง การแสดงออก จะใช้ท่าทาง หน้าตา น้ำเสียง อารมณ์ของตัวละคร ประกอบ กับสีหน้าของฉากที่ให้บรรยากาศ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องด้วย ภาพมากกว่าคำพูดของตัวละครเป็นหลัก⁴ เมื่อนำข้อดี ของ Animation 2D ที่สามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึก ร่วมได้สมจริงกว่า โดยเฉพาะ Cartoon Animation เพราะ สามารถแสดงออกทางด้าน สีหน้า อารมณ์ ความรู้สึกของ ตัวละคร ผ่านทางการวาด รวมถึงการลงสีที่ให้ความรู้สึก นุ่มนวล และอ่อนโยนกว่า จึงช่วยดึงดูดความสนใจของ ผู้เรียนและสื่อความหมายได้ดีกว่า ดังคำกล่าวของดวง เนตร คงปริพันธ์⁵ที่ว่า “ผู้เรียนไม่เพียงแต่ชอบบทเรียน ที่ได้ตอบได้ในรูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น แต่ผู้ เรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าด้วย”

ด้วยเหตุผลดังกล่าว หากได้มีการพัฒนาสื่อใน รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ตัวการ์ตูนที่เด็ก ชื่นชอบมาเป็นตัวนำเรื่อง ทำให้สื่อเป็นที่ดึงดูดความสนใจ เกิดแรงจูงใจที่จะประพฤติปฏิบัติตามแนวทางที่นำเสนอ อันจะส่งผลทำให้การรณรงค์ปัญหาโรคอ้วนในเด็กได้เป็น อย่างดี ทำให้ผู้วิจัยสนใจพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วนขึ้นเพื่อแก้ปัญหาเด็กอ้วน

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ
2. เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ ปัญหาเด็กอ้วน ให้มีคุณภาพโดยใช้รูปแบบการ์ตูนที่เด็ก ชื่นชอบที่ได้จากการศึกษา
3. เพื่อศึกษาการรับรู้ของเด็กที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเม ชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิ เมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
 - กลุ่มประชากร ได้แก่ เด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 11-12 ขวบ กำลังเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียน อนุบาลมุกดาหาร ระดับชั้นละ 5 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 45 คน รวมจำนวน 10 ห้องเรียน 450 คน
 - กลุ่มตัวอย่างแยกเป็น 2 กลุ่ม
 - กลุ่มที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาลักษณะ และรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชอบ ได้มาจาก เด็กชั้น ป.5/3 และ ชั้น ป.6/1 จำนวน 90 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster

Sampling) ด้วยการจับฉลาก

กลุ่มที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความ พึงพอใจและการรับรู้ ได้มาจาก ชั้น ป.5/2 และ ป. 6/2 จำนวน 90 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ด้วยการจับฉลาก

2. ตัวแปรที่ศึกษา

- 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่
 - 2.1.1 รูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบแบ่งเป็น 3 ลักษณะได้แก่ 1) การ์ตูนแบบสัดส่วนเหมือนจริง 2) การ์ตูนแบบย่อส่วน 3) การ์ตูนแบบขยายส่วน
 - 2.1.2 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์ แก้ปัญหาเด็กอ้วน
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.2.1 คุณภาพ ของสื่อที่สร้างขึ้น
 - 2.2.2 ความพึงพอใจและการรับรู้ของเด็กที่มี ต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สร้างขึ้น เพื่อรณรงค์แก้ ปัญหาเด็กอ้วน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ
2. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สร้างจากรูปการ์ตูนแอนิ เมชันที่เด็กชื่นชอบ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน
3. แบบประเมินคุณภาพของสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน
5. แบบสอบถามการรับรู้ที่เกิดจากการใช้สื่อการ์ตูนแอนิ เมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. แบบสอบถามรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ โดยมีขั้นตอนดังนี้
 - 1.1 ศึกษารูปแบบและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ สร้างแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยเลือกวิธีการสร้างแบบสอบถาม จากตำราการออกแบบ ทั้งในด้านทฤษฎีจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 ศึกษาลักษณะของตัวการ์ตูน ตามรูปแบบ ดังนี้
 - 1.2.1 การ์ตูนแบบสัดส่วนเหมือนจริง
 - 1.2.2 การ์ตูนแบบย่อส่วน
 - 1.2.3 การ์ตูนแบบขยายส่วน
 - 1.3 สร้างแบบสอบถามตามลักษณะของตัวการ์ตูน
 - 1.4 นำแบบสอบถามความสนใจเกี่ยวกับลักษณะและ รูปแบบการ์ตูนที่เด็กชอบไปนำเสนอประธานและคณะ

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

1.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยและความเหมาะสมอีกครั้ง

1.6 นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.6.1 อาจารย์สุวิษ ธิระโคตร อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.6.2 อาจารย์สุชาติ แสนพิช อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.6.3 นายทรงชัย อุบลเผื่อน Visual Effects Community บริษัท กันตนาแอนิเมชัน

1.7 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะและนำไปจัดพิมพ์เพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป

2. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ที่สร้างขึ้นจากรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชอบผู้วิจัยดำเนินการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)

1.1 กำหนดเนื้อหาที่จะนำมาสร้างสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

ผู้วิจัยจึงแบ่งเนื้อหาของสื่อออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นส่วนที่กล่าวถึงอาหารที่เป็นมูลเหตุทำให้เกิดความอ้วน การเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสมสำหรับเด็ก อาหารที่หลีกเลี่ยงความอ้วน

ตอนที่ 2 เป็นส่วนข้อที่พึงปฏิบัติที่จะไม่ให้เกิดความอ้วน หรือ การลดความอ้วนสำหรับเด็กที่อาจจะอ้วนอยู่แล้ว ได้แก่ เรื่องของการออกกำลังกาย ประกอบด้วยความรู้เบื้องต้น ข้อพึงปฏิบัติเกี่ยวกับการออกกำลังกาย เป็นต้น

1.2 เขียนเนื้อเรื่อง โดยใช้เนื้อหาที่กำหนดไว้

1.3 นำเนื้อเรื่องที่เขียนเสร็จไปนำเสนอประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

1.4 นำเนื้อเรื่องมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาให้กระชับขึ้นและใช้คำที่สามารถสื่อให้เด็กเข้าใจง่ายยิ่งขึ้นตามข้อเสนอแนะ

1.5 นำข้อมูลด้านเนื้อหาเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสม จำนวน

3 ท่าน ดังนี้

1.5.1 แพทย์หญิงพัชราวดี ศรีดาพันธ์ นายแพทย์ชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มงานกุมารเวชกรรม โรงพยาบาลมุกดาหาร

1.5.2 นางปราณี อุษุพันธ์ นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ ฝ่ายโภชนาการและสิ่งแวดล้อม สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดมุกดาหาร

1.5.3 นางสุภัคชญา สินพูน ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัยมุกดาหาร

1.6 แก้ไขปรับปรุงตามจากผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะแล้วนำเสนอประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์อีกครั้งเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

1.7 ศึกษาวิธีการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิธีการนำเสนอ ออกแบบ ขั้นตอน และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.8 ออกแบบตัวการ์ตูนประกอบสื่อ ตามผลที่ได้จากแบบสอบถามความสนใจของเด็กที่นำมาวิเคราะห์และหาคำร้อยละ

1.9 เขียนบทภาพ (Storyboard) ที่จะนำมาสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ แล้วนำมาเสนอต่อ ประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความเรียบร้อยและความเหมาะสม

1.10 นำตัวละครที่ออกแบบไว้และบทภาพนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสมจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1.10.1 อาจารย์สุวิษ ธิระโคตร อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.10.2 อาจารย์สุชาติ แสนพิช อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.10.3 นายทรงชัย อุบลเผื่อน Visual Effects Community บริษัท กันตนาแอนิเมชัน

2. ขั้นตอนการผลิต

การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ซึ่งมีวิธีการสร้าง ดังนี้

2.1 ขั้นศึกษาความต้องการในระบบ (System Requirements) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาเด็กอ้วนและวิธีการป้องกัน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ รวมทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อรองรับในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

2.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design) จากการศึกษาจาก

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปรูปแบบการออกแบบความเหมาะสม กับการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีส่วนประกอบ ดังนี้

- การออกแบบเนื้อหา การกำหนดหัวข้อของเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์และจากการศึกษา และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

- การออกแบบตัวการ์ตูน ภาพ ตัวอักษร เสียง ฉาก ผู้วิจัยได้สอบถามเด็กเพื่อใช้ในการจัดทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2.3 ขั้นตอนสร้างและพัฒนา (Develop)

- สร้างตัวละคร (Model) และฉาก ที่ออกแบบไว้แล้วในคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือในโปรแกรมกราฟิก

- ตกแต่งภาพการ์ตูน ตัวอักษร ฉาก ด้วยโปรแกรมกราฟิก

- นำการ์ตูนมาทำการเคลื่อนไหว (Animate) เพื่อให้เกิดการดำเนินเรื่องจะต้องขยับตัวละครเพื่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ตาม Story Board ด้วยโปรแกรม สร้างภาพเคลื่อนไหว

- การอัดเสียงบรรยาย ด้วยโปรแกรมบันทึกเสียงด้วยระบบคอมพิวเตอร์

- ใช้การนำภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อวิดีโอ ด้วยโปรแกรมด้วยโปรแกรมตัดต่อวีดิทัศน์ เพื่อให้ได้ไฟล์ .AVI

- บันทึกข้อมูลลงแผ่น โดยบันทึกแบบ VCD หรือ DVD

2.4 ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation)

2.4.1 หลังจากที่ได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในขั้นตอนที่ 3 แล้ว ในขั้นตอนนี้จะเป็นการประเมินผลเพื่อรับทราบถึงคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบ และด้านเนื้อหา ด้านละ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (ชุดเดิมตั้งที่กล่าวมาแล้ว)

2.4.2 การทดสอบแบบ 1: 1 โดยการนำสื่อที่สร้างขึ้นไปให้เด็กกลุ่มเป้าหมาย 1 คน ได้ดูแบบตัวต่อตัว พูดคุยกับเด็กแบบเป็นกันเอง เพื่อให้เด็กได้บอกข้อบกพร่องของสื่อ

2.4.3 การทดสอบกลุ่มเล็ก (Small group) เป็นการนำสื่อที่ได้ปรับปรุงจาก 1:1 แล้ว ไปทดสอบเหมือนการทดลองกับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอน

เหมือนกับการทดลองจริง และแจกแบบสอบถามการรับรู้และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ เพื่อหาความเชื่อมั่น

3. แบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประสิทธิภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิธีการสร้างเครื่องมือมีดังนี้

3.1 ศึกษารูปแบบและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินสื่อซึ่งผู้วิจัยเลือกวิธีการสร้างแบบสอบถามจากตำราการออกแบบ ทั้งในด้านทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ออกแบบและสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูน โดยแบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านรณรงค์ และด้านแอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็น 5 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับคุณภาพ
5	หมายถึง มากที่สุด
4	หมายถึง มาก
3	หมายถึง ปานกลาง
2	หมายถึง พอใช้
1	หมายถึง ควรปรับปรุง

3.3 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนที่สร้าง เสนอต่อประธานควบคุมและกรรมการควบคุม เพื่อตรวจสอบความชัดเจนทางภาษา และความถูกต้องตามเนื้อหา

3.4 แก้ไขและปรับปรุงแบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนตามข้อเสนอแนะของประธานควบคุมและกรรมการควบคุม

3.5 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อ ที่ผ่านการตรวจสอบจากประธานควบคุมและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ชุดเดิม) เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ในเรื่องความชัดเจนทางภาษา และความถูกต้องตามเนื้อหา

3.6 แก้ไขและปรับปรุงแบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูน โดยการปรับปรุงการใช้ภาษาให้มีความชัดเจนง่ายต่อการตอบแบบประเมินมากขึ้น

3.7 พิมพ์แบบประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนเพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลต่อไป

4. แบบวัดการรับรู้ และแบบวัดความพึงพอใจที่ได้จากการชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

4.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบวัดการรับรู้ และแบบวัดความพึงพอใจ ตลอดจนงาน

วิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้าง

4.2 สร้างแบบวัดการรับรู้ และแบบวัดความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับการรับรู้และความพึงพอใจ
5	ระดับมากที่สุด
4	ระดับมาก
3	ระดับปานกลาง
2	ระดับน้อย
1	ระดับน้อยที่สุด

4.3 นำแบบวัดการรับรู้เสนอต่อประธานควบคุมและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

4.5 นำแบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อประธานและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

4.6 นำแบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนอนุบาลมุกดาหาร จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลาก โดยทดลองหลังจากการทดลองใช้สื่อการ์ตูน (กลุ่มตัวอย่างเดียวกันกับการทดลองใช้สื่อการ์ตูน)

4.7 นำแบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total Correlation) ตามสูตรของเพียร์สัน (Pearson) โดยการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทำการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยการหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach)

4.8 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ คือ การรับรู้ของเด็กจากการดูสื่อการ์ตูน ผู้วิจัยคัดเลือกไว้ 10 ข้อ มีความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .81 ส่วนแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการ์ตูน มีความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ .80

4.9 แก้ไขปรับปรุงแบบวัดการรับรู้ และแบบวัดความพึงพอใจแล้วเสนอต่อประธานและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

4.10 พิมพ์แบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับเด็กต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล กับโรงเรียนอนุบาลมุกดาหาร เพื่อศึกษาความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชอบ ทดลองสื่อโดยการเปิดปิดสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที จากนั้นดำเนินการแจกแบบวัดการรับรู้และแบบวัดความพึงพอใจเพื่อให้เด็กตอบ เก็บรวบรวมแบบวัด และวิเคราะห์ผลทางสถิติในลำดับต่อไป ซึ่งนำค่าเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.51 – 5.00	ระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	ระดับมาก
2.51 – 3.50	ระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	ระดับน้อย
1.00 – 1.50	ระดับน้อยที่สุด

ผลการทดลอง

1. ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ ซึ่งเกณฑ์ที่จะนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาพัฒนาคือข้อที่มีคำร้อยละมากที่สุด ซึ่งรูปแบบตัวการ์ตูนประกอบไปด้วย

1.1 เด็กส่วนใหญ่ชอบรูปแบบการ์ตูน คือ การ์ตูนแบบย่อส่วน มากที่สุด (ร้อยละ 50.00) รองลงมาการ์ตูนแบบสัดส่วนเหมือนจริง (ร้อยละ 33.33) และน้อยที่สุดเป็นการ์ตูนแบบขยายส่วน (ร้อยละ 16.67)

1.2 ฉากที่ชื่นชอบมากที่สุด คือฉากสมจริง (ร้อยละ 58.89) รองลงมาเป็นฉากคล้ายจริง (ร้อยละ 41.11)

1.3 เสียงเพลงที่ชื่นชอบมากที่สุด คือเพลงเร็ว ไม่มีเนื้อร้อง (ร้อยละ 31.11) รองลงมาเป็นเพลงช้า ไม่มีเนื้อร้อง (ร้อยละ 27.78) และน้อยที่สุดเป็นเพลงช้ามีเนื้อร้อง (ร้อยละ 18.89)

2. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ที่สร้างขึ้นจากลักษณะและรูปแบบการ์ตูนที่เด็กชอบ มีลักษณะเป็นนามสกุล AVI ซึ่งบันทึกในรูปแบบของซีดีรอมสามารถนำมาอ่านด้วยเครื่องเล่นซีดีและคอมพิวเตอร์ได้

3. คุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเม

เมซัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = .52) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 3 ด้าน มีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับมากเท่ากันทุกด้านประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านบรรณรค์ และด้านแอนิเมชัน

4. การรับรู้ของเด็ก ที่ได้จากการชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อบรรณรค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

Table 1 The perception of child to cartoon animation 2D for the campaign to solve the child obesity problem.

List	\bar{x}	S.D.	Knowledge Level
1. I know the penalty for being obese.	4.48	.57	High
2. It's about eating foods that cause obesity.	4.46	.60	High
3. I know about eating a healthy diet.	4.58	.56	Highest
4. I know the benefits of eating fruits and vegetables.	4.59	.58	High
5. I know Pooklook: a unique character that makes the character a favorite Tuta.	4.31	.61	High
6. I know why girls like the character named Samat.	4.38	.63	High
7. I know the cons of exercise, and not to overdo.	4.36	.78	High
8. I know how to exercise properly.	4.32	.79	High

Table 1 (Cont.) The perception of child to cartoon animation 2D for the campaign to solve the child obesity problem.

List	\bar{x}	S.D.	Knowledge Level
9. I know how to make their non-obese.	4.34	.72	High
10. I would like a good character name Pooklook and Tuta	4.68	.56	Highest
Total	4.45	.64	มาก

จากตาราง 1 พบว่า เด็กมีการรับรู้ต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อบรรณรค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = .64) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 3 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดได้แก่ ข้อ 10 จากคำถามว่า น้องๆ อยากสุขภาพดีเหมือนตัวละครชื่อปูกูกและตุ๊ะ รองลงมาข้อ 4 น้องๆ ทราบถึงประโยชน์ของการรับประทานผักและผลไม้ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดอยู่ในระดับมาก ได้แก่ 5 น้องๆ ทราบถึงจุดเด่นตัวละครชื่อปูกูกที่ทำให้ตัวละคร

5. ความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อบรรณรค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน

Table 2 The satisfaction of child to cartoon animation 2D for the campaign to solve the child obesity problem.

List	\bar{x}	S.D.	Pleasure Level
Content	4.38	.64	High
Campaign	4.11	.76	High
Animation	4.20	.73	High
Total	4.24	.71	High

จากตาราง 2 พบว่า เด็กมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เพื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านมีความพึง

พอใจด้วยรวมในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหา รองลงมาด้านแอนิเมชัน และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านดนตรี

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน สามารถอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการศึกษาลักษณะตัวการ์ตูนที่เด็กชอบที่ ผลการศึกษาพบว่า เด็กมีความชื่นชอบการ์ตูนแบบย่อส่วนที่ดูน่ารัก กะทัดรัด แปลกใหม่ ลักษณะแบบจากสมจริง ไม่มีการลดทอนรายละเอียด ออกแบบให้ดูสมจริง เสียงเพลงประกอบลักษณะเพลงเร็ว ไม่มีเนื้อร้อง เพื่อเข้าอารมณ์ให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การ์ตูนแบบย่อส่วน เป็นการ์ตูนที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวการ์ตูน สามารถเน้นความสำคัญให้ชัดเจน สร้างให้โดดเด่นเป็นพิเศษ เน้นถึงอารมณ์ความรู้สึกของการ์ตูน เช่น ลูกตา ใบหน้า สีส้น เป็นต้น

2. การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน พบว่า ผลการศึกษาคคุณภาพอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากกว่าด้านอื่นๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา รองลงมาด้านแอนิเมชัน ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าด้านอื่น ได้แก่ ดนตรี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยได้นำหลักขบวนการผลิตสื่อเพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ 2) การออกแบบ 3) การพัฒนาสื่อ 4) การนำไปใช้ และ 5) การประเมินผล และแต่ละขั้นตอนได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบขั้นตอนการผลิตทุกครั้ง และก่อนการผลิตสื่อการ์ตูน ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล เกี่ยวกับลักษณะตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ รวมทั้งลักษณะฉาก ภาพ และเสียง และผู้วิจัยได้คำนึงถึงวัยของเด็กที่จะรับรู้ถึงสื่อการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการ์ตูนเหมาะสมกับวัยของเด็กในช่วงอายุนั้นรวมถึงโปรแกรมประยุกต์เพื่อใช้ในการผลิตสื่อ ทำให้การ์ตูนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้เด็กได้รับรู้ได้ง่ายและสมจริงมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปีติมนัส บันลือ⁶ ได้พัฒนาสื่อการสอนของเด็กโดยใช้ภาพการ์ตูน ในการดำเนินเรื่องกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏสวนสุนันทาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 139 คน ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 92.00/92.20 สามารถนำไปใช้เรียนได้จริง

3. ผลการศึกษาการรับรู้ของเด็กต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การ์ตูนสามารถใช้เป็นอุบายกระตุ้นให้เด็กสนใจ และตั้งใจเรียนอย่างได้ผล ให้เด็กเข้าใจบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งการ์ตูนมีประโยชน์ในการช่วยให้เด็กสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อการ์ตูนที่พัฒนาขึ้นใช้รูปแบบการ์ตูน เสียงดนตรี ฉาก ที่ได้จากการศึกษาเบื้องต้นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบ สามารถเป็นเครื่องมือปลุกความสนใจในการถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างสมบูรณ์แบบ ทำให้เด็กมีความเพลิดเพลิน ได้รับความรู้เกี่ยวกับการรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัย รวมทั้งการออกแบบมีความน่าสนใจโดยการใช้หลักสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ประกอบด้วย กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว การ์ตูน สี เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบ เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรประภา ธนเศรษฐี⁷ พบว่า การ์ตูนเคลื่อนไหวที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนนั้น สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและพบว่าการสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหวมีค่าใช้จ่ายสูงไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการผลิตจากคอมพิวเตอร์กราฟิก การบันทึกเสียงบรรยาย เสียงเทคนิคพิเศษ

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา ด้านดนตรี และด้านแอนิเมชัน อยู่ในระดับระดับมากทุกด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อมีเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย มีความน่าสนใจ และมีเนื้อเรื่องไม่ยาวเกินไป เด็กสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และก่อนการสื่อผลิตสื่อ ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามลักษณะความชื่นชอบของตัวตัวการ์ตูน ฉาก และเสียงเพลง รวมทั้งกระบวนการผลิตสื่อได้ผ่านผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพสื่อ และได้ทดลองได้กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จึงทำให้สื่อมีคุณภาพ เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาสามารถจดจำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอริกันต์ อุนจะนา⁸ ศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้หลักวิธีการคิดแบบหวมกความคิด 6 ไบความพึงพอใจในการใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลำปางกัลยาณี อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง นักเรียนส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจและเห็นด้วยกับวิธีเรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทักษะการคิด

เพราะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ในการศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัดเกี่ยวกับรูปแบบการ์ตูนอยู่เพียง 3 รูปแบบ ตลอดทั้งเรื่องของฉาก ดนตรีประกอบ มีการศึกษาอยู่ในกรอบที่จำกัดซึ่งเป็นวงแคบควรมีการศึกษาในเรื่องรูปแบบอื่นๆ เพิ่มขึ้น

2. ควรมีการผลิตสื่อการ์ตูนสำหรับนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กในระดับอนุบาล อันจะเป็นการปลูกฝังให้เด็กได้มีทัศนคติในเรื่องของการปฏิบัติตนให้ถูกต้องตั้งแต่วัยเริ่มต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ แพทย์หญิงพัชรารัตน์ ศรีดาพันธ์ คุณปราณี อุษพันธ์ คุณครูสุภัคชญา สินพูน อาจารย์สุวิษ ธิระโคตร อาจารย์สุชาติ แสนพิช คุณทรงชัย อุบลเฟื่อน และอาจารย์สาขาวิชาสื่อมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

1. ศรีสุดา วงศ์วิเศษกุล. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านพฤติกรรมปฏิบัติ เพื่อสุขภาพกับภาวะโภชนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วท.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล, 2540.
2. น้ำฝน ทองตันไทรย์. การรับรู้ความสามารถของตนเองและการปฏิบัติ เพื่อป้องกันภาวะอ้วนในวัยรุ่นหญิง. วิทยานิพนธ์ พย.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2541.
3. พิภพ จิรภิญโญ. ลดความอ้วนชวนลูกผอม. กรุงเทพฯ : ฟอรัชชาด, 2548.
4. จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. Animation says hi. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ, 2548.
5. ดวงเนตร คงปรี่พันธ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเนื้อหาที่เป็นกระบวนการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

6. ปิติมนัส บันลือ. การพัฒนาสื่อการสอนของเด็กโดยใช้ภาพการ์ตูนในการดำเนินเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2544.
7. พรประภา ธนเศรษฐ์. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546.
8. อธิกานต์ อุณจะนำ. การศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549.