

การพัฒนาการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน

อมีนา ฉายสุวรรณ^{1*} ชุมพล จันทร์ฉลอง²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน 2. หาคุณภาพของการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน 3. ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเจ้าฟ้าสร้าง ต.บ้านแปง อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายโดยใช้วิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1. การทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2. แบบประเมินคุณภาพของการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาของการทุน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.57) ด้านภาพและเสียง มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.71) และด้านเทคนิค มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.77) รวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.33 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.69) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน มีระดับความพึงพอใจรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.64)

คำสำคัญ : การทุนแอนิเมชัน

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

² อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

* ผู้นิพนธ์หลัก e-mail: ameena@vru.ac.th

The development of cartoon animation the brother's savings

Ameena Chaysuwan^{1*} Choompon Janchalong²

Abstract

This research have three proposes which 1. to develop of cartoon animation the brother's savings, 2. To find the quality of Cartoon animation about brother's savings and 3. to the satisfaction of the interest on Cartoon animation about brother's savings. The sample in this research. As at the end of primary school education Chaofasang School. Sub. Ban Paeng district Bang Pa-in district. Ayutthaya number 30 people. They were selected by simple random sampling by drawing lottery has a group of students at the end of primary. The tools used in this research include 1. Cartoon animation about brother's savings. The researchers created" 2. Assessment of quality cartoon animation the brothers savings and 3. Assessments were satisfied

with cartoon animation. The statistics used in this study, mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.).

The results showed that the quality cartoon animation. The brothers savings on animation about brother's savings are evaluated by experts. The content of the cartoon Quality was good, ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.57) Audiovisual quality was good ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.71) and technical Quality was good ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.77). The overall quality of the three, with an average total of 4.33 which was good quality ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.69) Assessment of the satisfaction of the sample with a cartoon animation. The brothers savings Are satisfied, including the three at a good level. ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.64)

Keywords : cartoon animation

¹Department of Information Technology, Faculty of Science and Technology, Valaya Alongkorn Rajabhat University Under The Royal Patronage, e-mail: ameena@vru.ac.th

² Department of Information Technology, Faculty of Science and Technology, Valaya Alongkorn Rajabhat University Under The Royal Patronage, e-mail: ameena@vru.ac.th

*Corresponding author, e-mail: ameena@vru.ac.th

บทนำ

สภาพสังคมในปัจจุบันมีแนวโน้มที่พัฒนาประเทศไปเป็นสังคมอุตสาหกรรมใหม่เป็นสังคมที่เน้นด้านการเติบโตทางธุรกิจ ทำให้เกิดปัญหาด้านคุณธรรม เช่น การเห็นแก่ตัว ความฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือยซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งภายในสภาวะการณ์ปัจจุบัน เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้เงินอย่างไม่เห็นคุณค่า ไม่มีเหตุผล ฟุ่มเฟือย ลุ่มหลงในค่านิยมทางวัตถุ และติดเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ทั้งที่ยังไม่สามารถหารายได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมีสิ่งยั่วยุเป็นจำนวนมากจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ พ่อแม่ก็ต้องทำงานมากขึ้น ส่งผลให้มีเวลาอยู่กับลูกน้อยลง จึงเลือกใช้วิธีการจ่ายเงินเพื่อซื้อของให้ลูกเป็นการทดแทนเวลาอยู่กับลูก ทำให้ลูกไม่รู้จักคุณค่าของเงินและใช้จ่ายอย่างไม่ระมัดระวัง และจะก่อให้เกิดปัญหาด้านการเงินในอนาคต ดังนั้นการสอนให้เด็กรู้จักการออมและรู้จักการใช้เงินตั้งแต่ยังเล็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น โดยเริ่มจากสถาบันครอบครัวและโรงเรียน มีการปลูกฝังคุณธรรมการประหยัดอดออม การใช้เงินให้กับเด็กและเยาวชน เพราะว่าเด็กในช่วงวัยนี้สามารถรับการเรียนรู้และปลูกฝังค่านิยมพื้นฐานของความเป็นไทย มีคุณธรรมการประหยัด สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้มีความรู้สึกนึกคิดที่ดี และปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสม

การออมทรัพย์ เป็นการเก็บเงินไว้เพื่อใช้จ่ายในวันข้างหน้า เพื่อซื้อสิ่งที่ต้องการตามที่ได้ตั้งจุดประสงค์และวางแผนไว้ การออมทรัพย์เกิดจากการเก็บสะสมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายที่เหลืกละน้อยเป็นการชะลอการใช้เงิน ซึ่งจำนวนเงินที่ออมคือส่วนของรายได้ที่เหลืออยู่ สิ่งจูงใจในการออม คือเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งในอนาคต ซึ่งได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนแน่นอน จึงก่อให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะออมมากขึ้น เป้าหมายของแต่ละบุคคล อาจแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความต้องการเป็นสำคัญ เป้าหมายในการออมที่ต่างกันเป็นสิ่งกำหนดให้จำนวนเงินออมและระยะเวลาในการออมทรัพย์แตกต่างกัน (ธงชัย บุญพิเชฐวงศ์, 2553)

การออม คือรายได้เมื่อหักรายจ่ายแล้วจะมีส่วนซึ่งเหลืออยู่ ส่วนของรายได้ที่เหลืออยู่ซึ่งไม่ได้ถูกใช้สอยออกไปนี้เรียกว่า เงินออม โดยทั่วไปการออมจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นมีรายได้มากกว่าการจ่ายของเขาทางที่จะเพิ่มเงินออมให้แก่บุคคล อาจทำได้โดยการพยายามหาทางเพิ่มรายได้ให้มากขึ้นด้วยการทำงานมากขึ้น ใช้เวลาว่างในการหารายได้พิเศษ หรือการปรับปรุงงานที่ทำอยู่ให้มีประสิทธิภาพมีรายได้สูงขึ้น นอกจากนั้นการลดรายจ่ายลงด้วยการรู้จักใช้จ่ายเท่าที่จำเป็นและเหมาะสมก็จะทำให้มีการออมเกิดขึ้นได้ เงินออมเป็นปัจจัยที่จะทำให้เป้าหมายซึ่งบุคคลกำหนดไว้ในอนาคตบรรลุจุดประสงค์ เช่น กำหนดเป้าหมายไว้ว่าจะต้องมีบ้านเป็นของตนเองในอนาคตให้ได้ เงินออมจะเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดเป้าหมายที่วางไว้เป็นจริงขึ้นมาได้ นอกจากนี้เงินออยังใช้สำหรับแก้ไขปัญหาคะวนเคืองทางการเงินที่อาจเกิดขึ้นอย่างคาดไม่ถึงของบุคคลได้ด้วย ดังนั้นบุคคลจึงควรมีการออมอย่างสม่ำเสมอในชีวิต ปัจจัยที่ควรพิจารณาในการออมเมื่อเราเริ่มออมเงินแล้ว สิ่งต่อไปที่จะต้องพิจารณาคือ เราจะเก็บเงินออมนั้นไว้อย่างไร หากจะเก็บเป็นเงินสดไว้กับตัว แม้จะนำมาใช้จ่ายได้ง่าย แต่ก็เสี่ยงต่อการสูญหายและไม่มีผลตอบแทนที่จะทำให้เงินออมงอกเงยได้ ทางเลือกของเราจึงอาจเป็นการมองหาผลิตภัณฑ์เพื่อการออมหลากหลายรูปแบบที่ออกโดยสถาบันการเงินต่าง ๆ เช่น บัญชีเงินฝาก ผลิตภัณฑ์คล้ายเงินฝาก เพราะการออมมีผลตอบแทน ดังนั้นจึงเริ่มต้นออมเร็วเท่าไร เงินก็จะยิ่งงอกเงยมากขึ้น (ธนากรแห่งประเทศไทย, 2558)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง งานแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ปรากฏออกมาทางสื่อไม่ว่าจะเป็น เกมส์ ภาพยนตร์หรือโฆษณาจะอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนทั้งสิ้น เนื่องจากการ์ตูนมีบทบาทสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นสื่อที่รับรู้เข้าใจได้ง่ายต่อไปในอนาคต แอนิเมชันจะเข้ามามีบทบาทในสื่อการศึกษาทุกศาสตร์ทุกแขนง เพราะสื่อแอนิเมชัน

สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจตรงกัน เนื่องจากเห็นภาพเคลื่อนไหวในบทเรียนชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง การสร้างงานแอนิเมชันเป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน และสื่อแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่าย และเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากเห็นภาพเคลื่อนไหวในบทเรียนนั้นได้ชัดเจน มากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือภาพนิ่ง (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547)

ดังนั้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการออมเงิน จึงมีแนวคิดพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน เพื่อส่งเสริมการออมให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักการออมเงิน การใช้จ่ายตามความจำเป็น การประหยัดเงิน การวางแผนการใช้เงิน ไม่ทำตัวตามกระแสวัตถุนิยม และให้รู้จักเก็บออม สร้างให้เป็นนิสัยที่ดีต่อไปในอนาคต ซึ่งการออมนั้นอยู่ในค่านิยมหลักของคนไทย ๑๒ ประการของคณะกรรมการรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) โดยตรงกับข้อที่ 10 กล่าวว่าคุณธรรมที่รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักถนอม อดออม อดออมไว้ใช้เมื่อจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการเมื่อมีความพร้อม เมื่อมีภูมิคุ้มกันที่ดี ให้กับเด็กนักเรียนเพื่อปลูกฝังคุณธรรม โดยการนำการตูนแอนิเมชันมาเป็นสื่อการเรียนรู้ในเรื่องการออมนั้น จะทำให้เด็กนั้นรับรู้ได้ง่าย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน
2. เพื่อหาคุณภาพของการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเจ้าฟ้าสร้าง ต.บ้านแปง อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา จำนวน 50 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีจับสลาก ซึ่งจับสลากได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเจ้าฟ้าสร้าง จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

การตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน แบบประเมินคุณภาพการตูนแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน

3. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ

3.1 การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟิน้องออมเงิน ผู้วิจัยได้พัฒนาตามขั้นตอนของการสร้างงานแอนิเมชัน ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) หรือขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างงานแอนิเมชัน โดยเริ่มจากเขียนเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้ กล่าวถึงฟิน้องสองคน คนที่เก็บเงินค่าขนมเป็นประจำ ส่วนคนน้องไม่เก็บเงินเลย จนถึงวันปีใหม่ พ่อและแม่พาไปซื้อของขวัญ คนพี่ได้ของขวัญจากเงินออมของตนเอง ส่วนคนน้องไม่ได้ของขวัญ เพราะไม่มีเงินซื้อนั่นเอง แม่จึงสอนว่าให้รู้จักเก็บออมเงิน จะได้มีเงินมาซื้อของที่เราต้องการ หลังจากนั้นน้องคนเล็กจึงหันมาออมเงินเป็นประจำ เมื่อเวลาผ่านไปจึงมีเงินไปฝากธนาคาร พ่อและแม่จึงสอนลูก ๆ ว่าถ้าเรารู้จักเก็บออมและประหยัดเงิน ในการใช้จ่าย เงินนั้นก็เพิ่มพูนขึ้นได้

หลังจากได้เนื้อเรื่องแล้วก็นำมารอกแบบลักษณะของตัวละคร การออกแบบฉาก และเขียนบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องจนครบถ้วน แสดงดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 1 แสดงรูปและลักษณะตัวละครพี่ชายคนโต

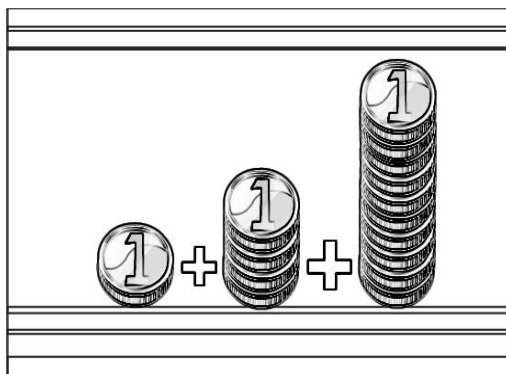


ภาพที่ 2 แสดงรูปและลักษณะตัวละครน้องสาวคนเล็ก

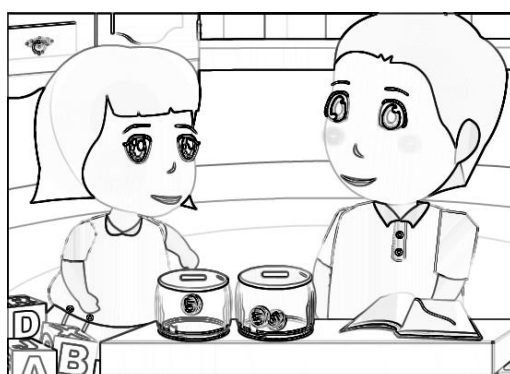


ภาพที่ 3 แสดงรูปและลักษณะตัวละครพ่อและแม่

- ตัวอย่างการเขียนบทดำเนินเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเขียนบทดำเนินเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการเขียนบทดำเนินเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน (ต่อ)

3.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานแอนิเมชันจาก บทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ที่เตรียมไว้ โดยเริ่มจากการวาง Layout และทำการแอนิเมติก (Create an animatic) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างงานแอนิเมชัน แล้วนำไปการเคลื่อนไหวทั้งเรื่อง ทำการใส่เสียงทั้งเสียงสนทนา เสียงบรรยายและเสียงดนตรี เสียงเอฟเฟ็กประกอบต่าง ๆ และทำการแก้ไขส่วนการเคลื่อนไหวและเสียงให้สมบูรณ์

3.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) หลังจากได้ทำการแอนิเมชันเสร็จแล้ว จึงนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเรียงลำดับเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) และนำไปปรับแต่งเสียง ใส่ Title และ Credit ของเรื่อง แล้วทำการจัดเก็บงานในรูปแบบไฟล์วีดีโอ

3.2 ประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน ผู้วิจัยได้ศึกษาและหาคุณภาพของแบบประเมิน ดังขั้นตอนต่อไปนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินคุณภาพ ศึกษาการหาคุณภาพของแบบประเมินคุณภาพ

3.2.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ คุณภาพด้านเนื้อหาของการ์ตูน คุณภาพด้านภาพและเสียง คุณภาพด้านเทคนิค โดยเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใน 5 ระดับ

3.2.3 นำแบบประเมินคุณภาพ ที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง ความเหมาะสมของแบบประเมิน

3.2.4 นำแบบประเมินคุณภาพที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้อง

3.3 ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ศึกษาและประเมินความพึงพอใจ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

3.3.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้าง ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ กำหนดหัวข้อที่ต้องการสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใน 5 ระดับ โดยมีหัวข้อ คือ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ความพึงพอใจด้านภาพและเสียง และความพึงพอใจด้านการนำเสนอ

3.3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง ความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้อง

4. ขั้นตอนและวิธีการเก็บข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1 ผู้วิจัยชี้แจงให้ผู้เชี่ยวชาญเข้าใจวัตถุประสงค์ของการทำการวิจัยในครั้งนี้

4.2 นำแบบประเมินคุณภาพให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพ และนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4.3 นำการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ให้กลุ่มตัวอย่างรับชม โดยใช้เวลาประมาณ 20 นาที

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจให้กลุ่มตัวอย่างทำการประเมินความพึงพอใจ และนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

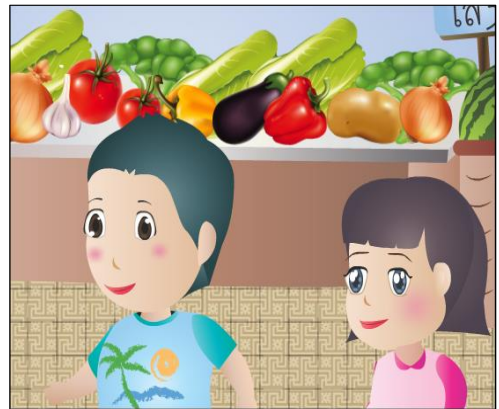
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ผลแบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) จากคะแนนที่แจกแจงความถี่แล้ว และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (ประคอง กรรณสูตร, 2539)

5.2 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีระดับมาตราส่วน 5 ระดับ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของกลุ่มตัวอย่าง (ประคอง กรรณสูตร, 2539)

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฟีน้องออมเงิน มียาวประมาณ 15 นาที โดยใช้หลักการสร้างการ์ตูนแบบ Computer Animation สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท 2 มิติ ที่เหมาะสม นำมาพัฒนาการ์ตูนเรื่องนี้ ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชันให้คล้ายกับการเคลื่อนไหวของตัวละครปกติ การใส่สีให้มีความสวยงามทั้งฉากและตัวการ์ตูน รวมไปถึงการใส่เสียงให้เหมาะสมกับฉากแต่ละฉาก เช่น ตกใจ ดีใจ เสียใจ เป็นต้น ส่วนของการดำเนินเรื่องมีการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนลำดับเรื่องเหตุการณ์ก่อนหลัง ฉากมีความเสมือนจริงและการใส่เสียงพากย์และบรรยายที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่อง มีการปรับมุกตลกและการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนให้มีความเหมือนจริง ในรูปแบบของการนำเสนอการ์ตูนเพื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนานและได้ อรรถรสในการรับชม ทำให้ผู้รับชมมีจิตสำนึกในการเก็บออมเงินและการใช้เงินอย่างประหยัด เป็นการปลูก จิตสำนึกในการออมเงิน ซึ่งเหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย แสดงดังตัวอย่างการ์ตูนในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 6 แสดงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน



ภาพที่ 7 แสดงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน(ต่อ)

หลังจากออกแบบและพัฒนาการต้นเสร็จแล้ว จึงให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและทำการประเมินคุณภาพการต้น และนำการต้นให้กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินมีดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของการต้นแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน โดยผู้เชี่ยวชาญ ดังแสดงผลตามตารางที่ 1

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ต่อการต้นแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ดังแสดงผลตามตารางที่ 2

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพการต้นแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D	ระดับคุณภาพ
1. คุณภาพด้านเนื้อหาของการต้น	4.44	0.57	ดี
2. คุณภาพด้านภาพและเสียง	4.15	0.71	ดี
3. คุณภาพด้านเทคนิค	4.40	0.77	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	0.69	ดี

ผลการประเมินคุณภาพการต้นแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แยกประเมินคุณภาพเป็น 3 ด้าน คือ คุณภาพด้านเนื้อหาของการต้น มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.44 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี คุณภาพด้านภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.15 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี คุณภาพด้านเทคนิค มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.40 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และโดยภาพรวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.33 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ต่อการต้นแอนิเมชัน

รายการประเมิน		S.D	ระดับคุณภาพ
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา	4.29	0.73	ดี
2. ความพึงพอใจด้านภาพและเสียง	4.23	0.61	ดี
3. ความพึงพอใจด้านนำเสนอ	4.26	0.53	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.26	0.64	ดี

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องจอมเงิน ที่ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง แยกประเมินความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน คือ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.23 อยู่ในระดับดี ความพึงพอใจด้านภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.26 อยู่ในระดับดี ความพึงพอใจด้านการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.26 อยู่ในระดับดี และโดยภาพรวมความพึงพอใจทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.26 ซึ่งอยู่ในระดับดี

สรุป

ผลจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องจอมเงิน บรรลุวัตถุประสงค์ดังนี้ คือ

1. ได้การตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องจอมเงิน ซึ่งเป็นการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีการเคลื่อนไหวตลอดทั้งเรื่อง มีความยาวประมาณ 15 นาที มีเสียงสนทนาของตัวละคร มีเสียงบรรยายประกอบ และมีเสียงดนตรีประกอบตลอดทั้งเรื่อง ตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามบทดำเนินเรื่องที่ได้ออกแบบไว้

2. การประเมินคุณภาพการตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องจอมเงิน มีคุณภาพทั้ง 3 ด้านค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.33 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการตูนทำให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจได้ง่ายขึ้นและวิธีการนำเสนอสนุกและน่าสนใจเหมาะสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิจัยของ ราชน สมตาเตะและปิยะศักดิ์ ถิสาสนา (2558) การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องเต้าน้อยผู้ดอทน มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับสุตารัตน์ วงศ์คำพา (2554) การพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ซึ่งพบว่าผลการศึกษาพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินสื่อที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน และสอดคล้องกับปรมาภรณ์ มาเทพ (2551) การพัฒนาสื่อการตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม ซึ่งพบว่าผลการศึกษาคุณภาพและความน่าสนใจของสื่อพบว่านักเรียนชายและหญิงทั้งหมดมีความเห็นสอดคล้องกัน มีความพึงพอใจสื่อการตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม มีความน่าสนใจในระดับดี

3. การประเมินความความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องจอมเงิน มีความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน ค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.26 ซึ่งอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับ สุตารัตน์ วงศ์คำพา (2554) การพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน ซึ่งพบว่าผลการศึกษาพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วนเด็ก มีความพึงพอใจต่อสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับ ปรมาภรณ์ มาเทพ (2551) การพัฒนาสื่อการตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม ซึ่งพบว่าผลการศึกษาพบว่านักเรียนชายและหญิงทั้งหมดมีความเห็นสอดคล้องกัน มีความพึงพอใจสื่อการตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม มีความน่าสนใจในระดับดี และสอดคล้องกับศรีพาวรรณ อินทวงศ์ (2551) การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ซึ่งพบว่า ผลประเมินส่วนใหญ่อยู่ที่ระดับ 4 ซึ่งหมายถึงความพึงพอใจมากและจากการแสดงความคิดเห็น แสดงให้เห็นว่า สื่อสามารถสร้างความตระหนักให้แก่กลุ่มเยาวชนถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยวได้ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรเลือกกลุ่มตัวอย่างให้เหมาะสมกับกับงานวิจัย
2. การรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องจอมเงิน ควรจะเตรียมสถานที่ที่มีอุปกรณ์ที่พร้อมสำหรับการใช้งาน ไม่มีเสียงดังรบกวน เช่น ห้องสมุด หรือห้องประชุม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันและนำเสนอบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้สนใจได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. ควรพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบ 3 มิติ เรื่องอื่น ๆ ต่อไปเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมในเด็กและเยาวชน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ขอขอบพระคุณหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่และอุปกรณ์ในการสร้างเครื่องมือวิจัยและขอขอบพระคุณโรงเรียนเจ้าฟ้าสร้างที่อนุเคราะห์กลุ่มตัวอย่างเพื่อดำเนินการทดลองในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- ธงชัย บุญพิเชฐวงศ์. (2553). การออมทรัพย์และการลงทุนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.rachinuthit.ac.th/thongchai/pages/k2.html> (2559, 5 มกราคม)
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน (How to make 2D Animation). กรุงเทพฯ : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี
- ประคอง กรณสุต. (2539). สถิติเพื่อการวิจัยคำนวณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรมาภรณ์ มาเทพ (2551). การพัฒนาสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง หลักกรรม. การค้นคว้าแบบอิสระ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบสื่อ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราชัน สมตาเตและปิยะศักดิ์ ถิอาสนา (2558). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทน. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการนวัตกรรมครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ประเทศไทย วันที่ 12-13 พฤษภาคม 2558 [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://chair.rmu.ac.th/fi...ail.com20150716143257.pdf> (2559, 10 มกราคม)
- ศรีพาวรรณ อินทวงศ์ (2551). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ. การค้นคว้าแบบอิสระ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบสื่อ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย (2558). การออม. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <https://www.1213.or.th/th/moneymgt/save/Pages/save.aspx> (2559, 10 มกราคม).
- สุดารัตน์ วงศ์คำพา (2554). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.