การใช้การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อการประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษา เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

ณัตตยา เอี่ยมคง[1*] ธีรศักดิ์ จำนงค์ศาสตร์[2]

Received : April 16, 2020
Revised : August 25, 2020
Accepted : August 27, 2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ 2) หาคุณภาพของการนำการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติมาใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์แนวการศึกษาต่อ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง ผู้ที่มีความสนใจในการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เครื่องมือการวิจัยประกอบไปด้วย 1) การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ที่พัฒนาขึ้น 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชั่น 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับชมการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น

ผลการวิจัยพบว่า 1) การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ที่ได้พัฒนาขึ้นมีความยาวประมาณ 5.08 นาที ประกอบไปด้วย 6 ฉาก 2 ตัวละคร 2) ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินขั้นการออกแบบพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นโครงสร้างเนื้อเรื่อง ผู้เชี่ยวชาญประเมินเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดีมาก คุณภาพของการออกแบบฉาก ตัวละคร การดำเนินเนื้อหาภายในการ์ตูนแอนิเมชั่น ภาพและเสียง คุณภาพด้านการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ด้านความเหมาะสมของเวลาการนำเสนออยู่ในระดับดี ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ชมการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเยาวชนหันมาให้ความสนใจกับการนำเสนอแนวทางการศึกษาต่อผ่านการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เป็นอย่างมาก ซึ่งสื่อรูปแบบนี้สามารถสร้างความสนใจและความเข้าใจให้กับผู้รับชมที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 หรือผู้ชื่นชอบการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

[1] อาจารย์ ดร. สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี อีเมล : nuttaya.iam@vru.ac.th

[2] นักวิจัยอิสระ อีเมล : aea_jumnongsat_2217@hotmail.com

**ผู้นิพนธ์หลัก อีเมล : nuttaya.iam@vru.ac.th*

DEVELOPMENT OF 3D ANIMATION CARTOON FOR PUBLIC RELATION CASE STUDY: EDUCATIONAL TOUR IN THE DIGITAL BUSINESS PROGRAM, BUSINESS ADMINISTRATION COUSE

Nuttaya Iam-khong[1*] Theerasak jamnoosart[2]

Abstract

The objective of the research aims to 1) Develop 3D animation cartoon: Educational tour in the digital business program, Business Administration Course. 2) Find the quality of 3D animation cartoon: Educational tour in the digital business program, Business Administration Course. 3) Study the satisfaction of viewers in the 3D animation cartoon: Educational tour in the digital business program, Business Administration Course. The participants in this research were 30 people in high school grade 6 who are interested in 3D animation cartoons. The research instruments were 1) 3D animation cartoon: Educational tour in the digital business program, Business Administration Course. 2) Interview form for animation cartoon quality experts 3) Questionnaire for the satisfaction of the viewers of animation cartoon.

The results showed that 1) 3D animation cartoon: Educational tour in the digital business program, Business Administration Course that developed has approximately 5.08 minutes in length consisting of 6 scenes and 2 characters. 2) The media quality evaluation results by experts assess the design stage, develop cartoon animation structure Story: The expert evaluates the story at a very good level. The quality of the character set design, the content operation within the animation cartoon, motion and sound, the presentation quality is very good level. The appropriateness of the presentation time is good level. The results of the satisfaction evaluation of the sample who watched the animation cartoon in overall had the very good level. The research shows that young people have turned their attention to presenting educational guidelines through 3D animation cartoon. Which this type

[1] *Dr., Digital Business Program Faculty of Management Sciences, Valaya Alongkorn Rajabhat University Under The Royal Patronage, email : nuttaya.iam@vru.ac.th*

[2] *Independent Researcher, e-mail : aea_jumnongsat_2217@hotmail.com*

**Corresponding author, email : nuttaya.iam@vru.ac.th*

of media can create interest and understanding for viewers those are high school students in grade 6 or who interested in the 3D animation cartoon as well.

Keywords: Animation Cartoon, 3D Animation, Digital Business Program

บทนำ

แอนิเมชั่น (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายภาพรูปวาด หรือ รูปถ่ายแต่ละขณะของจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเลื่อนเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็วเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาในคอมพิวเตอร์การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชั่นที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต (Sorkine-Hornung, Kobbelt, Griffiths, 2007; Moreno, 2014; Musa, Ziatdinov, Griffiths, 2013) ประเภทของการ์ตูนแอนิเมชั่นนั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 2 มิติ แอนิเมชั่น คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบที่มองเห็นความสูงและความกว้าง และ 3 มิติ คือ จะมองเห็นทั้งความสูง ความกว้าง ความลึก โดยแอนิเมชั่น 3 มิติ จะที่ได้รับความนิยมมากกว่าแอนิเมชั่น 2 มิติ (พูนศักดิ์ ธนพันธ์พาณิช, 2558) การเผยแพร่สื่อแอนิเมชั่นอาทิเช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณา ที่ใช้การผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารนั้นช่วยสร้างความเข้าใจความกระจ่างในสารที่ต้องการจะสื่อถึงแอนิเมชั่นเข้ามาทดแทนช่องว่างบางอย่างในสังคม จึงทำให้ผู้รับชมเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดการดึงดูดความสนใจ และความคล้อยตามของผู้รับชม ด้วยเพราะรูปแบบในการนำเสนอผ่านการแสดงออกของงตัวละคร การกำหนดช่วงเวลาการเคลื่อนไหวภาพ เพลงประกอบ และระยะเวลาการนำเสนอ สิ่งนี้จะสร้างความประทับใจให้กับผู้รับชมได้นาน (Goel & Upadhyay, 2017) สื่อประเภทนี้จึงได้รับความสนใจในกลุ่มบุคคลทั่วไป และในกลุ่มผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วง 13 – 19 ปี เป็นอย่างมาก (Barve et al., 2015) ปัจจุบันจึงมีการนำสื่อแอนิเมชั่นมาใช้ประกอบกับการโฆษณากันแพร่หลายมากขึ้น โดยการตลาดรูปแบบการซื้อขายที่ต่างไปจากการตลาดแบบเดิม ด้วยช่องทางการซื้อขายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) การสร้างช่องทางการตลาดดิจิทัลนี้ใช้ต้นทุนในการตลาดต่ำและสื่อมีอิทธิพลสูง การแพร่กระจายของข่าวสารสามารถเข้าถึงผู้รับชมได้มากขึ้น โดยในที่นี้ขอยกตัวอย่างสินค้าจากการ์ตูนแอนิเมชั่นที่เราพบเห็นกันได้ง่ายและเป็นที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบัน คือ การ์ตูนแอนิเมชั่นแสดงอิโมชั่นอาทิเช่น สติกเกอร์ไลน์เป็นแอนิเมชั่นที่ช่วยให้การสื่อสารประสบความสำเร็จและตรงตามความต้องการที่ผู้ส่งสาร ด้วยการ์ตูนที่สื่อถึงสภาวะอารมณ์และความต้องจิตใจของผู้ส่งสารด้วยข้อความ รูปภาพและเสียง เป็นต้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2562) แอนิเมชั่นสร้างรายได้จากการพัฒนาสื่อการ์ตูนออนไลน์ งานสร้างสรรค์จากการวาดภาพดิจิทัลอาร์ท หรือการทำงานกราฟิค สื่อการ์ตูน 2 มิติ และ 3 มิติ ในปัจจุบันเป็น

ธุรกิจมาแรงลงทุนน้อยแต่สร้างรายได้มหาศาลกลุ่มคนที่นิยมดาวน์โหลดเป็นกลุ่มเยาวชนและบุคคลทั่วไป (GamingDose, 2020)

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงการ์ตูนแอนิเมชั่นเป็นสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์สินค้าผ่านช่องทางการตลาดในสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีศึกษาคุณภาพของการนำการการ์ตูนแอนิเมชั่นมาใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์แนวทางการศึกษาต่อ และความพึงพอใจของผู้รับชมผ่านกรณีศึกษาเรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ไว้เป็นทางเลือกในการนำเสนอหลักสูตรสำหรับผู้ที่มองหาสื่อที่ได้รับความสนใจจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 และบุคคลทั่วไปที่ชื่นชอบในการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

2. เพื่อหาคุณภาพของการการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติเรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ด้วยการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. ศึกษาความพึงพอใจและความเข้าใจของผู้รับชมสื่อแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ พัฒนาขึ้นโดยโปรแกรม Autodesk maya 2015 โปรแกรม Adobe after effects โปรแกรม Adobe premiere pro CS6 และโปรแกรม Adobe photoshop CS6

2. แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกด้านคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจของผู้รับชมการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความสนใจในการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ จำนวน 30 คน โดยการเก็บข้อมูลดำเนินการเก็บข้อมูลผ่านงานนิทรรศการด้านการศึกษาต่อของโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดปทุมธานี

การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ

การวิจัยการพัฒนากระบวนการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ในครั้งนี้ใช้การวิจัยแบบผสมผสานเป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหวโดยแบ่งขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ โดยเริ่มจากเขียนเนื้อเรื่องมีเนื้อหาดังนี้

รุ่นน้องเป็นนักศึกษาปี 1 ได้เข้ามาศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ อยากทราบข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยและสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลจึงเดินดูภายในมหาวิทยาลัยเรื่อยมา กระทั่งพบรุ่นพี่ของสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเธอจึงเดินไปทักทายและแนะนำตัวกับรุ่นพี่ น้องชื่อดาวค่ะ อยากถามข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยและที่ตั้งของคณะวิทยาการจัดการ รุ่นพี่จึงแนะนำตัวว่าตนเองพี่ชื่อเดือน ยินดีที่ได้รู้จักจากนั้นจึงพาเดินแนะนำสถานที่ภายในมหาวิทยาลัย และอาคารที่ตั้งของคณะวิทยาการจัดการ แล้วพาน้องดาวไปห้องสาขาพร้อมกับแนะนำ อาจารย์ในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล โครงสร้างของหลักสูตรธุรกิจดิจิทัล พื้นฐานความรู้และวิชาที่น่าสนใจในสาขาวิชา และกิจกรรมของสาขาวิชา น้องดาวรับฟังและกล่าวขอบคุณพี่เดือน

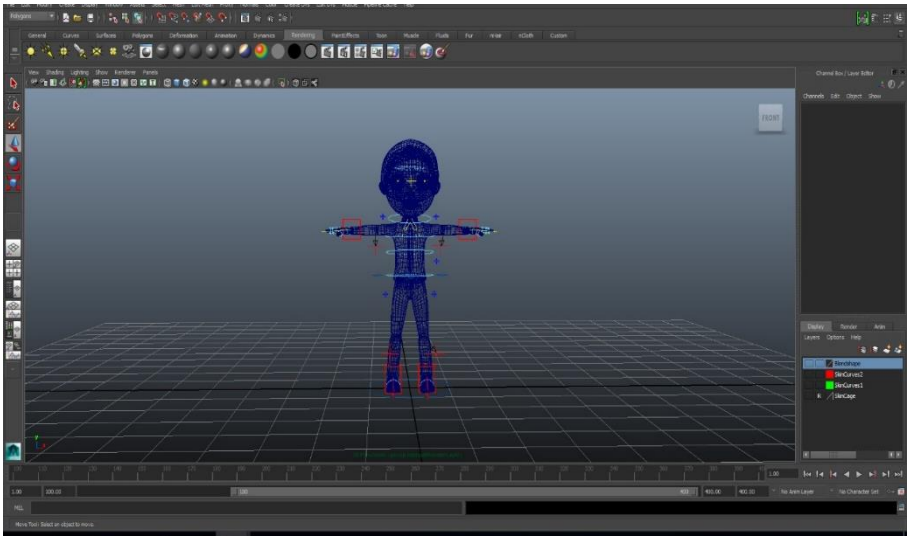
เนื้อเรื่องจะดำเนินตามนี้ในขั้นตอนต่อไป คือ การออกแบบลักษณะของตัวละคร การออกแบบฉาก และเขียนเนื้อเรื่องประกอบภาพด้วยการใช้เครื่องมือเขียนบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ออกแบบไว้จนครบถ้วน

ขั้นที่ 2 การออกแบบและผลิตการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ การออกแบบ เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานแอนิเมชั่นจากบทดำเนินเรื่องที่เตรียมไว้โดยเริ่มจากการการออกแบบฉากและตัวละคร โดยในการสร้างฉากจะประกอบไปด้วย 6 ฉากด้วยกันและตัวละคร 2 ตัวละคร ดังภาพตัวอย่างภาพที่ 1- 4

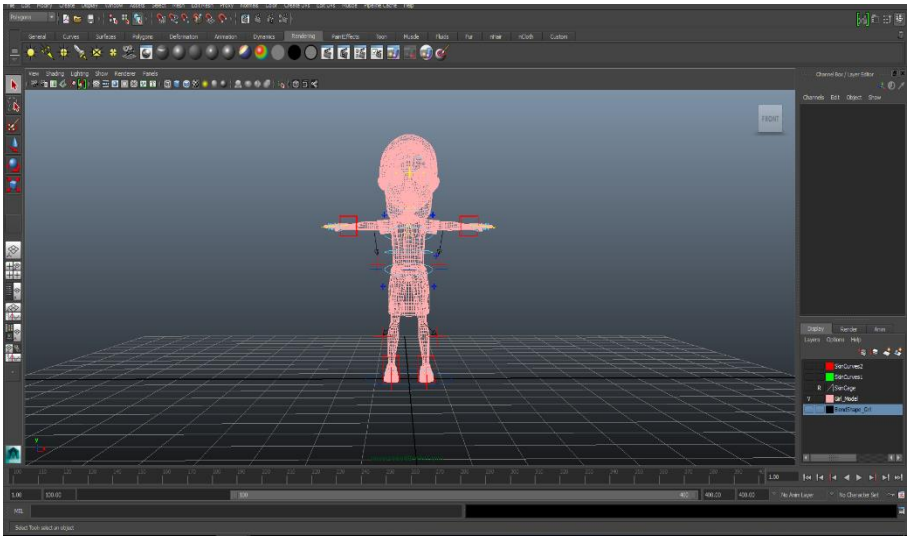
ภาพที่ 1 เป็นโมเดลการสร้างตัวละครชาย คือ เดือน เพื่อเป็นผู้ดำเนินเนื้อเรื่องและอธิบายเนื้อหานำเสนอรายละเอียดของสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

ภาพที่ 2 เป็นโมเดลการสร้างตัวละครหญิง คือ ดาว ตัวละครทำหน้าที่ซักถามเพื่อให้เนื้อเรื่องค่อยๆ ดำเนินไปเปรียบได้กับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล สถานที่ภายในคณะ และมหาวิทยาลัย พร้อมกับความต้องการทราบข้อมูลพื้นฐานของสาขาวิชาและบุคคลากรภายในสาขาวิชาเมื่อเข้ามาศึกษาต่อแล้ว

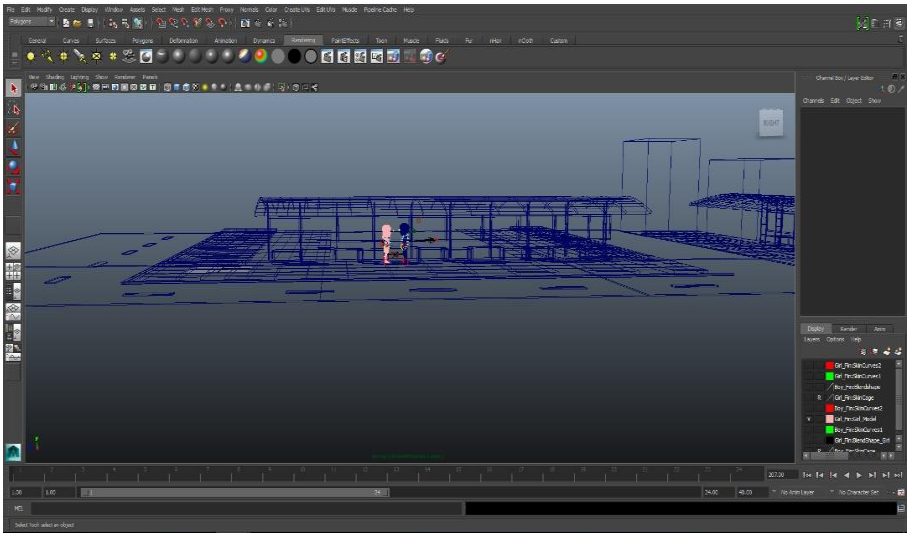
ภาพที่ 3 และ 4 เป็นการออกแบบโครงสร้างจำลองอาคารคณะและมหาวิทยาลัยเพื่อให้เห็นภาพรวมและจุดเด่นของสถานที่ สร้างความน่าสนใจผ่านแอนิเมชั่นทำให้ผู้รับชมอยากมาสถานที่จริง



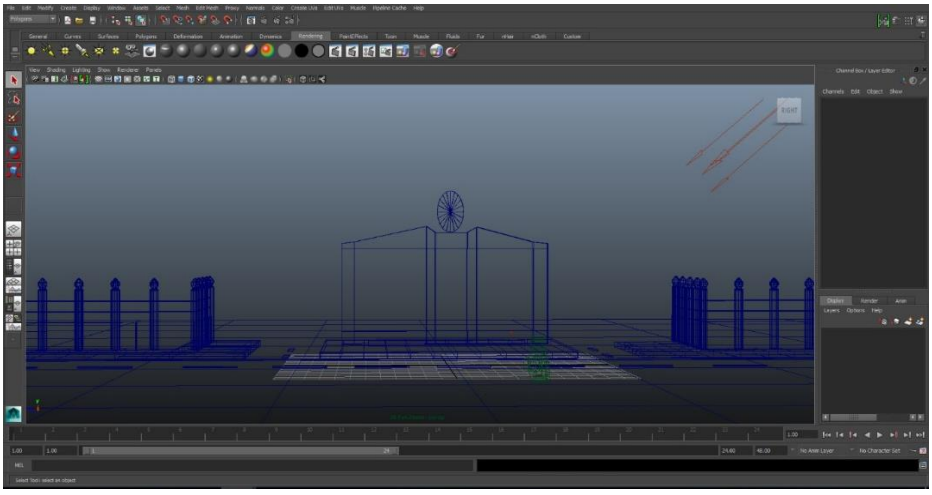
ภาพที่ 1 การออกแบบและสร้างตัวละครผู้ชาย “เดือน”



ภาพที่ 2 การออกแบบและสร้างตัวละครผู้หญิง “ดาว”



ภาพที่ 3 การออกแบบฉากอาคารคณะวิทยาการจัดการ

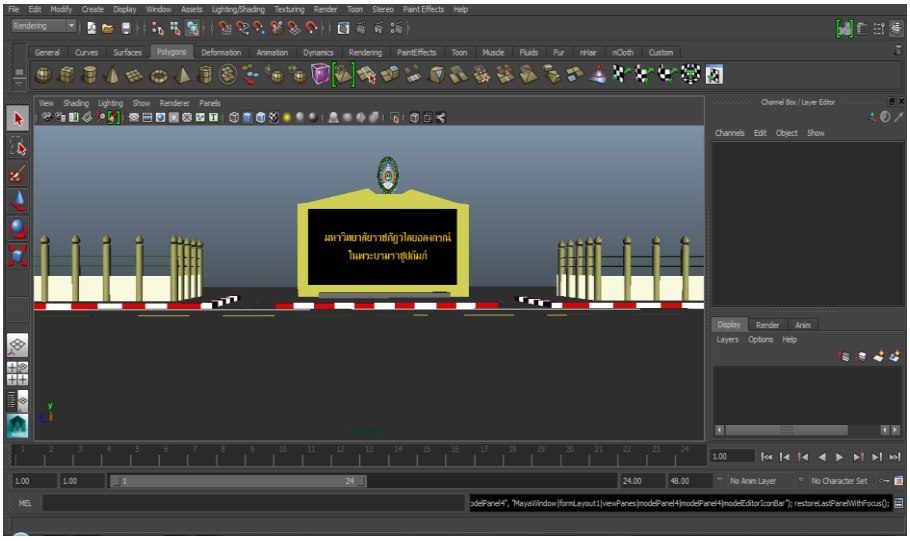


ภาพที่ 4 การออกแบบฉากมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

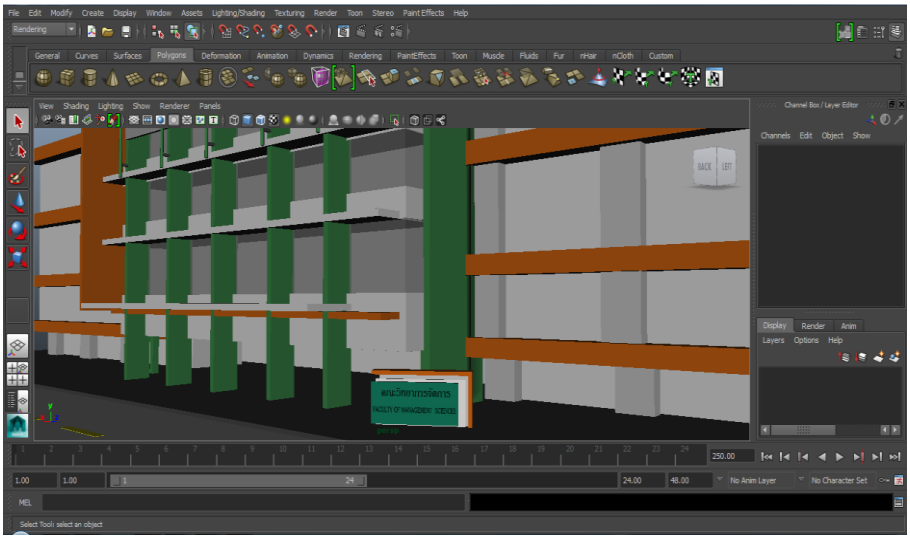
การผลิตจะเป็นการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ ในครั้งนี้ประกอบไปด้วยโปรแกรม Autodesk maya 2015 ทำในส่วนของการสร้างเนื้อหาภายในการ์ตูนแอนิเมชั่นประกอบด้วย การลงสี ภาพประกอบ วิดีโอ และ

เพลงประกอบ โปรแกรม Adobe after effects ใช้การแปลงวีดีโอจากโปรแกรม Autodesk maya 2015 โปรแกรม Adobe premiere pro CS6 ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ และโปรแกรม Adobe photoshop CS6 ใช้ในการตัดต่อเพื่อให้เสมือนจริงใช้เวลาในการดำเนินเนื้อเรื่องทั้งหมด 6.45 นาที ดังแสดงในภาพที่ 5 – 8

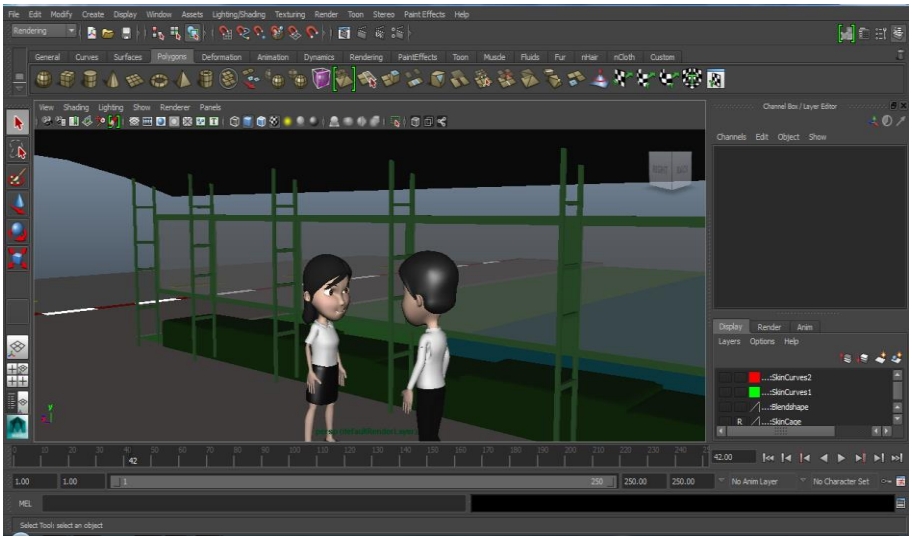
ภาพที่ 5 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครชายและหญิง



ภาพที่ 6 ตัวอย่างฉากแรกหน้ามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์



ภาพที่ 7 อาคารคณะวิทยาการจัดการ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการทำงานของตัวละครร่วมกับฉาก

ภาพที่ 6 และ 7 เป็นภาพการนำเสนอสถานที่เด่นสร้างการจดจำให้กับผู้รับชม โดยภายในเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชั่นนั้นนำเสนอข้อมูลสาขาวิชา และกล่าวแนะนำบุคคลากรภายในหลักสูตรผ่านการสนทนาของตัวละครเดือนและดาว เป็นการสอดแทรกเนื้อหาสร้างความเข้าใจข้อมูลแนวทางการศึกษาต่อผ่านตัวละครที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชั่น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับชมและสร้างความเข้าใจผ่านบรรยากาศและสิ่งอำนวยความสะดวกโดยรอบของการศึกษาต่อในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ด้วยการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ตรวจสอบเครื่องมือด้วยนักวิชาการจำนวน 3 ท่าน แล้วจึงนำมาใช้กับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในการประเมินคุณภาพของสื่อในส่วนของเนื้อเรื่อง การเขียนบทดำเนินเรื่อง การออกแบบและผลิตการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ จากนั้นจึงนำผลสัมฤทธิ์การประเมินมาปรับปรุงวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินเชิงคุณภาพแล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างผู้รับชมที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ สร้างเครื่องมือการประเมินความพึงพอใจและแบบสัมภาษณ์วัดความรู้ที่ได้จากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ ตรวจสอบเครื่องมือการประเมินความพึงพอใจและแบบสัมภาษณ์ ด้วยนักวิชาการจำนวน 3 ท่าน แล้วจึงนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ที่มีความสนใจในการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ จำนวน 30 คน โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งมีระดับมาตราส่วน 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2552) โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการอภิปรายผล

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ข้อด้วยกันดังนี้

1) การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ มีความยาวประมาณ 5.08 นาที ประกอบไปด้วย 6 ฉาก และ 2 ตัวละคร พัฒนาขึ้นโดยมีเนื้อหาการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เล่าเรื่องราวแนวทางการศึกษาต่อโดยในที่นี้ยกกรณีศึกษาเป็นการประชาสัมพันธ์หลักสูตรเพื่อเป็นแนวทางสร้างสรรค์สื่อที่ตรงต่อความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 และบุคคลทั่วไปที่ชื่นชอบในการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ

2) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและเสนอแนะแนวทางการปรับเนื้อหาและการดำเนินเนื้อเรื่องแล้วจึงประเมินคุณภาพของสื่อหลังจากที่ได้ทำการปรับแก้แล้วผลที่ได้จากข้อเสนอแนะและการประเมินมีดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีการประเมินคุณภาพของสื่อเป็น 3 ด้าน ด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก

ด้านแรก การออกแบบพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นโครงสร้างเนื้อเรื่อง ผู้เชี่ยวชาญประเมินเนื้อเรื่องว่าเป็นการนำเสนอเนื้อหาจากภาพกว้างที่กล่าวถึงมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยนำเสนอผ่านแลนด์มาร์กที่เป็นจุดสังเกตอันดับแรกของมหาวิทยาลัย คือ ป้ายหน้ามหาวิทยาลัย จากนั้นจึงค่อย ๆ ลดภาพลงสู่ระดับคณะที่แสดงผ่านอาคารที่เป็นจุดสังเกตหลักของคณะ และลงสู่ระดับสาขาวิชา เนื้อหาแสดงให้เข้าใจภาพรวมโดยง่ายถึงโครงสร้างสาขาวิชาและกิจกรรมในสาขาวิชา อันเป็นสิ่งที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลให้ผู้สนใจศึกษาต่อรับรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจเป็นอันดับแรก ถือว่าเป็นการจัดเนื้อเรื่องที่ดีมาก

ด้านที่สอง คุณภาพของการออกแบบฉาก ตัวละคร การดำเนินเนื้อหาภายในการ์ตูนแอนิเมชั่น ภาพและเสียง คุณภาพด้านการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ประกอบด้วยหลักการลงสี ภาพประกอบวิดีโอ และเพลงประกอบ ที่มีการนำเสนอความน่าสนใจด้วยการใช้เทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาช่วยในการนำเสนอเนื้อหา ทำให้เกิดความเพลิดเพลินกับผู้รับชม และเกิดความสนุกสนานระหว่างรับชม

ด้านที่สาม ความเหมาะสมของเวลาการนำเสนอ ผู้เชี่ยวชาญประเมินอยู่ในระดับดี เสนอแนะให้ปรับลดความยาวของเนื้อหาเวลานำเสนอ โดยให้แก้บทบางส่วนที่มีเนื้อหาซ้ำและไม่จำเป็นออก สร้างความกระชับให้กับการดำเนินเนื้อเรื่อง ไม่ให้เกิดความสับสนในการรับชม และสร้างความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยจึงแก้ไขแล้วนำเสนอเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล ที่ชัดเจนขึ้น ปรับบทและตัดเนื้อหาในส่วนที่ซับซ้อนลงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจากเดิมที่เนื้อหามีความยาว 6.45 นาที ลดเวลาในการนำเสนอลงโดยใช้เวลา 5.08 นาที

3) ผลการประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ จากกลุ่มตัวอย่างดังแสดงตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติเรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพความพึงพอใจ
คุณภาพด้านเนื้อหา	4.65	0.20	มากที่สุด
คุณภาพด้านภาพเสียง	4.53	0.48	มากที่สุด
คุณภาพด้านนำเสนอ	4.97	0.17	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.72**	**0.28**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน คือ คุณภาพด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.65 ระดับคุณภาพความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คุณภาพด้านภาพเสียง มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.53 ระดับคุณภาพความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านคุณภาพด้านนำเสนอมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.97 ระดับคุณภาพความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และโดยภาพรวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.72 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์วัดความรู้จากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ มีความเข้าใจในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล ทราบแนวทางการศึกษาโดยกลุ่มตัวอย่างอธิบายว่า จากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ พอจะเห็นภาพรวมของมหาวิทยาลัย

คณะที่จะเข้าศึกษา เข้าใจลักษณะการศึกษาในมหาวิทยาลัย การแต่งกาย การใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย ทราบถึงรายวิชาที่ต้องศึกษาเพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าศึกษาต่อ และอาชีพหลังจบการศึกษา

อภิปรายผลจากผลการวิจัยที่ได้นำเสนอการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยได้ยกกรณีศึกษาการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติขึ้นไว้เป็นทางเลือกในการนำเสนอหลักสูตรสำหรับผู้ที่กำลังมองหาสื่อที่ได้รับความสนใจจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 และบุคคลทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์ (2559) การ์ตูนแอนิเมชั่นสามารถถ่ายทอดสอดแทรกความรู้เนื้อหาที่ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความสนใจ เพลิดเพลินดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ส่งผลต่ออิทธิพลความคิดและสามารถโน้มน้าวความคิดเด็กและเยาวชนได้ จึงเหมาะสมในการนำมาสร้างเป็นสื่อเพื่อการแนะนำสร้างแนวทางการศึกษาต่อได้

ในส่วนของการประเมินสื่อนั้นผู้เชี่ยวชาญประเมินขั้นการออกแบบพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นโครงสร้างเนื้อเรื่อง การนำเสนอเนื้อหาที่เน้นไปที่ภาพรวมใหญ่จึงค่อย ๆ ลดขนาดของภาพรวม ผู้เชี่ยวชาญประเมินให้ระดับความเหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลและการจัดการเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดีมาก และความเหมาะสมของเวลาการนำเสนอ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้จำกัดความยาวของเนื้อหาเวลา โดยในส่วนนี้สอดคล้องกับกระบวนการพื้นฐานในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่นโดย Jeremy (1994) ได้เสนอแนวทางในการปรับเนื้อหาภาพยนตร์ แอนิเมชั่นไว้ดังนี้ หลักการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชั่นควรวางโครงสร้างตามลำดับดังนี้ แนวคิดหลักในการนำเสนอภาพยนตร์ แก่นเรื่อง แนวเรื่อง รูปแบบลักษณะ และการเล่าเรื่อง ซึ่งลำดับของเนื้อหาและระยะเวลาในการนำเสนอมีผลต่อความประทับใจของผู้ชม นิพนธ์ คุณารักษ์ (2556) กล่าวว่า เนื้อหาสาระของภาพยนตร์แอนิเมชั่นมักจะปรากฏให้เห็นถึง แนวคิด ค่านิยม หรือสะท้อนความต้องการส่งสาร สื่อความหมายจากผู้ผลิตไปยังผู้รับชม แฝงมาในรูปแบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เข้าชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ โดยภาพรวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.72 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิช ถิระโคตร และคณะ (2560) แสดงให้เห็นกลุ่มผู้สนใจในการ์ตูนแอนิเมชั่นส่วนมากเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและปริญญาตรี ระดับเจตคติต่อสื่อแอนิเมชั่นและแรงจูงใจในการใช้สื่อแอนิเมชั่นเพื่อการเรียนรู้มีดังนี้ ความคิดเห็นต่ออิทธิพลของสื่อแอนิเมชั่นมีผลต่อความสนใจและความชอบส่วนตัว ผ่านลักษณะการถ่ายทอดเนื้อหา แอนิเมชั่นเป็นสื่อที่รับรู้ได้ทั้งตาและหู มีสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ สร้างความสนุกสนานและผ่อนคลาย

สรุป

จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 3 ข้อดังนี้ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ 2) เพื่อหาคุณภาพของการการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติเรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ด้วยการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) ศึกษาความพึงพอใจและความเข้าใจของผู้รับชมสื่อแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่อง พาทัวร์แนวการศึกษาต่อสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรบริหารธุรกิจ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เรื่องนี้เป็นตัวอย่างการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์แนวใหม่อีกทางเลือกหนึ่งในการแนะนำแนวทางการศึกษาต่อที่สร้างความสนใจให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 และบุคคลทั่วไปที่ชอบรับชมวิดีทัศน์และสามารถนำเสนอและประชาสัมพันธ์ส่งไปยังกลุ่มผู้บริโภคผ่านสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น ยูทูป เฟซบุ๊ก และ อินสตราแกรม เป็นต้น เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชั่นเรื่องนี้ยังสร้างจุดน่าสนใจจากตัวละคร 2 ตัว ที่พูดคุยซักถามด้วยคำพูดที่เข้าใจง่าย พร้อมกับพาชมสถานที่ต่าง ๆ ภายในมหาวิทยาลัย ฉากที่สร้างขึ้นเน้นไปที่ภาพใหญ่อันเป็นแลนด์มาร์กของมหาวิทยาลัยเชื้อเชิญให้ผู้รับชมอยากมาสัมผัสสถานที่จริง ไล่ระดับไปสู่เนื้อหาของสาขาวิชา สร้างความเพลิดเพลินกับผู้รับชม ด้วยบทพูดและภาษาของตัวละครที่ย่อยง่าย เข้าใจง่าย และมีการดำเนินเนื้อเรื่องที่กระชับ

ข้อเสนอแนะ

การนำการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ ไปพัฒนาต่อควรเพิ่มในส่วนของฉากและสีสันให้เกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้น เสียงที่ใช้ในการพากย์ควรสร้างอรรถรสให้กับผู้รับชมมากขึ้น หรืออาจดำเนินเนื้อเรื่องเป็นซีรีย์ ดำเนินเนื้อเรื่องร้อยเรียงที่ชักจูงใจผู้รับชมให้ติดตามในตอนต่อไป สร้างความต่อเนื่องได้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ไทยรัฐออนไลน์. (2562). **Thairath entertain**. สืบค้นจาก https://www.thairath.co.th/entertain/ /news/1312012.

ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2552). **การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2556). **การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่น ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจน์ศิริทร์ ลิมปินันทน์. (2559). การพัฒนาแอนิเมชั่นนิทานพื้นบ้านในรูปแบบแอนดรอยด์แอพพลิเคชั่นเพื่อสืบทอดให้คนรุ่นหลังอย่างยั่งยืน. **วารสารวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและชุมชน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม** ปีที่ 3, 2(6), 1050 - 1161.

พูนศักดิ์ ธนพันธ์พานิช. (2558). **เริ่มต้นเรียนรู้การใช้งานโปรแกรม Maya**. กรุงเทพฯ: อักษรเจินดี.

สุวิช ถิระโคตร และคณะ. (2560). เจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในการใช้แอนิเมชั่นเพื่อการเรียนรู้. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม** ปีที่ 5, 2(10), 92 - 101.

Barve. et.al. (2015). Effects of Advertising on Youth (Age Group of 13-19 Years Age). **Journal of Mass Communication & Journalism**, Volume 5, 260-265. DOI:10.4172/2165-7912.1000260

Goel, D. & Upadhyay, R. (2017). Effectiveness of use of Animation in Advertising: A Literature Review. Int. J. Sci. Res. **in Network Security and Communication**, Volume 5, 146 - 159.

GamingDose. (2020). **Game and Animation Line Today**. *Retrieved from* https://today.line.me/th/pc/article/.

Jeremy, B. G. (1994). Animated Television: **The Narratire Cartoon**. USA.: Wadswarth.

Moreno L. (2014). **The creatiion process of 2D animation movies**. Retirieved from https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf.

Musa, S., Ziatdinov, R. & Griffiths, C. (2013). **Introduction to computer animation and its possible educational applications**. Retrieved from https://arxiv.org/abs/1312.1824.

Sorkine-Hornung, A. & Griffiths, K. (2007). Character animation from 2D pictures and 3D motion data. **ACM Journal Transactions on Graphics**, 26(1).