



การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น

ศิริช ฮวบข้า^{1*} และธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*satodrawga1234@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น 2) แบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.49)

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน อาหารและสารอาหาร ช่วงวัยรุ่น

The Development of Cartoon Animation on Food and Nutrients Suitable for Adolescents

Siwat Hubkhum^{1*} and Thanyanan Sajjaboriboon¹

¹Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,
Pathom Rajabhat University
*satodrawga1234@gmail.com

Abstract

The aims of this research were 1) to develop of Cartoon Animation on Food and Nutrients Suitable for Adolescents and 2) to evaluate the audience satisfaction for Cartoon Animation on Food and Nutrients Suitable for Adolescents. The research tools were Cartoon Animation on Food and Nutrients Suitable for Adolescents, the questionnaire for cartoon animation quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The research sample was the undergraduate student of Nakhon Pathom Rajabhat University, consisted of 60 students using purposive sampling. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The results were as follows: 1) the assessment of overall quality was at the highest level ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) and 2) the audience satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.49).

Keywords: Cartoon Animation, Food and Nutrients, Adolescents

1. บทนำ

การสื่อสารด้วยภาพเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในยุคปัจจุบัน จะเห็นได้จากการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ที่นิยมใช้ภาพในการสื่อสาร เพื่อบอกเล่าเรื่องราว บันทึกเหตุการณ์ หรือเพื่อขายสินค้า [1] สื่อแอนิเมชันมีการนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป และยังสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 และแอนิเมชันมีผลต่อการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว [2] แอนิเมชัน คือการตูนหรือภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวซึ่งเกิดจากกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว การนำเสนอที่แสดงถึงคุณภาพ พลัง และความตื่นเต้น ทำให้ภาพดูมีชีวิต มีพลัง และความตื่นเต้น [3]

วัยรุ่นถือเป็นช่วงวัยแห่งความท้าทายในการเปลี่ยนผ่านจากเด็กเพื่อก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ในช่วงวัยนี้จะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ มิติ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา [4] วัยรุ่นสามารถรับประทานอาหารได้มาก เพราะมีการเจริญเติบโตของร่างกายอย่างรวดเร็ว ต้องการอาหารที่มีพลังงานสูงแต่ให้คุณค่าทางโภชนาการครบถ้วน วัยรุ่นมักจะให้ความสำคัญกับรูปร่างและสัดส่วนของร่างกายซึ่งไม่ควรใช้วิธีการอดอาหารเพื่อลดน้ำหนัก แต่ควรใช้วิธีการรับประทานอาหารให้ถูกสัดส่วนและออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ [5] พฤติกรรมการบริโภคอาหารของวัยรุ่นมักมีสาเหตุมาจากความเชื่อและค่านิยมที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร ซึ่งบริโภคตามโฆษณาชวนเชื่อที่มาจากบุคคลที่มีชื่อเสียง หรืออาหารที่มีรูปแบบแปลกใหม่ [6] การรู้จักเลือกบริโภคอาหารเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับวัยรุ่น เพราะเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจอย่างรวดเร็ว ทำให้ต้องการสารอาหารที่เหมาะสมเพื่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่ดี การบริโภคอาหารที่

ไม่เหมาะสมอาจนำไปสู่ปัญหาสุขภาพได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว เช่น โรคอ้วน ภาวะขาดสารอาหาร ดังนั้นการให้ความรู้ แก่วัยรุ่นเรื่องอาหารและสารอาหารจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งในยุคปัจจุบันที่ข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ง่ายนั้นมีแหล่งข้อมูลที่มามากมาย หลากหลาย การตูนแอนิเมชันเป็นสิ่งหนึ่งที่ส่งผลต่อวัยรุ่นในหลายด้าน ทั้งความบันเทิง การเรียนรู้ และการสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งสามารถมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพและทัศนคติได้ นอกจากนี้การตูนแอนิเมชันยังสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ ได้ด้วย การตูนแอนิเมชันจึงสามารถเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความตระหนักเกี่ยวกับโภชนาการได้เป็นอย่างดี

จากข้อมูลข้างต้น การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น ในแบบการตูนแอนิเมชันจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้รับชมช่วงวัยรุ่น ด้วยเนื้อหาที่สั้นและกระชับจะช่วยให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น ประกอบกับภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสวยงาม มีดนตรีประกอบช่วยให้ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ การตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น แบบประเมินคุณภาพของการตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.3.1 การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน

การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับการบริโภคสารอาหารที่ควรได้รับในช่วงวัยรุ่น โภชนาการสำหรับวัยรุ่น และโรคร้ายที่อาจเกิดขึ้นในระยะยาว มีขั้นตอนการพัฒนาดังนี้

ระยะที่ 1 Pre-Production ระยะเตรียมการก่อนการทำ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของการรวบรวมเนื้อหาเรื่องราว การเขียนบทละคร Screenplay และ Storyboard ซึ่งการตูนแอนิเมชันมีความยาวประมาณ 4 นาที

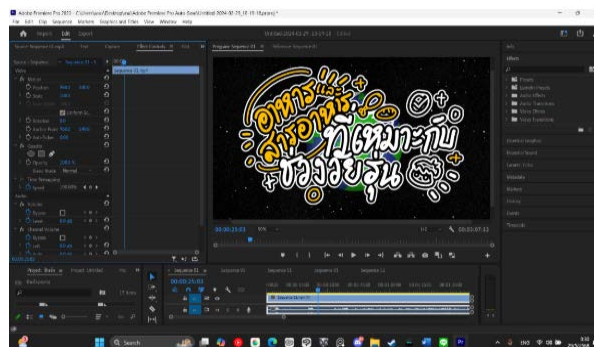
	ตัวละครกำลังดูอาหาร		ตัวละครกำลังดูอาหาร
	ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ		ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ
	ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ		ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ
	ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ		ตัวละครกำลังดูอาหารอย่างสนใจ

ภาพที่ 1 การเขียนบทละครและ Storyboard

ระยะที่ 2 Production เป็นระยะการทำ ซึ่งวาดรูปลงคอมพิวเตอร์รวมถึงสีให้กับตัวละครและฉากต่างๆ โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint รวมทั้งภาพประกอบต่างๆ ในการ์ตูนแอนิเมชัน และทำภาพให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

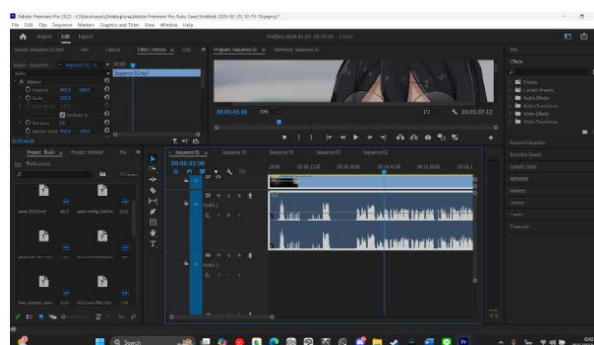


ภาพที่ 2 การวาดภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 3 การทำภาพให้เคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro

ระยะที่ 3 Post-Production เป็นขั้นตอนหลังทำ ด้วยการประกอบภาพรวมทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีการตัดต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของการ์ตูน และตกแต่งแสงสีให้สวยงามโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro รวมทั้งการใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟคต่างๆ และเสียงดนตรีประกอบ



ภาพที่ 4 การบันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro



ภาพที่ 5 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่นที่พัฒนาขึ้น

3.3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- ทำการรวบรวมข้อมูล ศึกษาปัจจัย และวัตถุประสงค์ของการประเมิน
- ทำการร่างโครงร่างแบบสอบถามทั้งแบบปลายปิดและแบบปลายเปิด
- จากนั้นนำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูล
- ทำการกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ คือเป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป

3.3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- ทำการรวบรวมข้อมูล ศึกษาปัจจัย และวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจ
- ทำการร่างโครงร่างแบบสอบถามทั้งแบบปลายปิดและแบบปลายเปิด
- จากนั้นนำร่างแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล

3.4 วิธีการทดลอง

ในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น มีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

- บอกวัตถุประสงค์และรายละเอียดให้กับกลุ่มตัวอย่าง
- จัดให้กลุ่มตัวอย่างรับชมการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นผ่านแพลตฟอร์มยูทูป
- ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินหลังจากรับชมการ์ตูนเรียบร้อยแล้วผ่านกูเกิลฟอร์ม
- จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์หาค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- แปลความหมายของค่าสถิติที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	ต้องปรับปรุง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น

ผลการพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่นที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการบริโภคสารอาหารที่ควรได้รับในช่วงวัยรุ่น โภชนาการสำหรับวัยรุ่น และโรคร้ายที่อาจเกิดขึ้นในระยะยาว ภาพมีขนาด 1920x1080 pixel การ์ตูนมีความยาว 4 นาที ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
2. ความสัมพันธ์ของภาพประกอบกับเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
3. การเรียงลำดับเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
4. ความสวยงามของตัวละคร	5.00	0.00	ดีมาก
5. การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.33	0.58	ดี
6. ความสวยงามของฉากหลัง	5.00	0.00	ดีมาก
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.67	0.58	ดีมาก
8. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.67	0.58	ดีมาก
9. ภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจได้ง่าย	5.00	0.00	ดีมาก
10. ความเหมาะสมของเวลา	4.33	0.58	ดี
รวม	4.73	0.45	ดีมาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสัมพันธ์ของภาพประกอบกับเนื้อหา การเรียงลำดับเนื้อหา ความสวยงามของตัวละคร ฉากหลัง และภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจได้ง่าย

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่นที่สร้างขึ้น จากจำนวนผู้รับชม จำนวน 60 คน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.48	0.50	ดี
2. ความสวยงามของการ์ตูน	4.77	0.43	ดีมาก
3. เสียงบรรยายชัดเจน	4.65	0.55	ดีมาก
4. เสียงดนตรีประกอบ	4.67	0.51	ดีมาก
5. ภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.70	0.46	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.68	0.50	ดีมาก
7. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.73	0.45	ดีมาก
รวม	4.67	0.49	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 60 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับพึงพอใจดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของการ์ตูน

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่นที่สร้างขึ้นนั้น เริ่มจากการวางโครงเรื่องย่อ เขียนบทละคร เรียบเรียงลำดับเนื้อหาให้สัมพันธ์กับเวลา ออกแบบตัวละครและแผนผัง ออกแบบฉากหลัง ออกแบบการเคลื่อนไหว เสียงบรรยายและภาษาที่ใช้ต้องเข้าใจง่าย รวมถึงเสียงดนตรีประกอบที่ต้องสอดคล้องกัน ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมแล้วอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kampanat Kusirirat และ Jindapa Leeniwa [7] ที่ได้สร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมการละเล่นไทย สำหรับนักศึกษา กลุ่ม Gen Z พบว่า ผลงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์แอนิเมชันสามารถนำไปส่งเสริมการละเล่นไทย แก่นักศึกษากลุ่ม Gen Z ได้อย่างเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของนักศึกษากลุ่ม Gen Z เนื่องจากผลการสร้างสรรค์แอนิเมชันเป็นไปตามการออกแบบที่มีเนื้อหาให้ความรู้และวิธีการละเล่นไทยที่เหมาะสมกับกลุ่มนักศึกษา Gen Z มีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Visual Storytelling เนื้อเรื่องเน้นความสนุก เน้นการใช้อารมณ์และกิริยาท่าทางตัวละครเล่าเรื่อง เพื่อทำให้กลุ่ม Gen Z ติดตามจากอารมณ์และท่าทางของตัวละครด้วยกิริยาท่าทาง

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้รับชม จำนวน 60 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งพบว่าผู้ชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของการ์ตูน ทั้งนี้พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบการ์ตูนแทนเนื้อหาที่เป็นข้อความบรรยาย และการ์ตูนมีตัวละครกับฉากหลังที่มีสีสันสวยงาม เสียงบรรยายที่สนุกสนานช่วยดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี จึงเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้รับชมที่เป็นช่วงวัยรุ่น และด้วยเนื้อหาที่สั้นกระชับจึงทำให้สามารถเข้าใจได้ง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ing-orn Wongsrirsuksa, Natee Pakdeesopa, Wantanee Samatthanaret และ Natthanicha Deederm [8] ที่ได้พัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง สงครามยุทธหัตถี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันได้แทรกแง่คิดเรื่องความกล้าหาญ การ์ตูนแอนิเมชันมีความสอดคล้องกันระหว่างภาพกับเนื้อหาจึงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับชมได้ดี

6. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญและความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อแอนิเมชันการ์ตูนช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้รับชมช่วงวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ด้วยเนื้อหาที่สั้นและกระชับช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย ประกอบกับภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสวยงาม มีเสียงดนตรีประกอบ และเสียงบรรยายที่สนุกสนานจึงช่วยดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดีด้วย

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันปัญหาที่พบคือเสียงบรรยาย การเคลื่อนไหวและภาพประกอบต้องสัมพันธ์กัน เพราะการแก้ไขจะทำให้เสียเวลาในการเรียบเรียงใหม่ ดังนั้นในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันควรเริ่มจากเรียบเรียงเนื้อหาให้เหมาะสมเขียนโครงเรื่องย่อ เขียนบทละครให้สัมพันธ์กับเวลา ออกแบบตัวละครและฉากหลังให้สัมพันธ์กับเนื้อหา วางแผนผังและออกแบบการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับเวลา เสียงบรรยายควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและต้องสัมพันธ์กันกับภาพประกอบเสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟคเพื่อให้การ์ตูนที่สมบูรณ์

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปอาจวัดผลการเรียนรู้ที่ได้รับด้วย หรือนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาปรับใช้ร่วมกัน เช่น โมเดล 3 มิติ หรือสื่อ AR เพื่อเผยแพร่เนื้อหาความรู้แบบใหม่ เพื่อดึงดูดความสนใจของช่วงวัยรุ่นให้มากขึ้น รวมทั้งนำแนวคิดรูปแบบการวิจัยนี้ไปใช้พัฒนาเนื้อหาอื่นต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Nutthawut Singnongsaung and Jarunee Wansirikul. (2021). Magical of Communication in Night Photography, *Siam Communication Review*, 20(1), 181-192. (In Thai)
- [2] Waraporn Damjub. (2023). Animation Media Design for Teaching Development, *Interdisciplinary Sripatum Chonburi Journal*, 9(1), 1-20. (In Thai)
- [3] Macmillan Dictionary. (n.d.). *Animation*. Macmillan Publishers Limited. Retrieved April 2, 2025, <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/animation>
- [4] Phawika Paksa. (2023). Social Self-Concept: Essential Perspective of Self-Concept for Adolescence, *Journal of MCU Buddhapanya Review*, 8(2), 307-320. (In Thai)
- [5] Golden Jubilee Medical Center. (n.d.). *Types of Headaches*. Mahidol University. Retrieved April 2, 2025, <https://www.gj.mahidol.ac.th/main/food/>. (In Thai)
- [6] Thatsanee Singhabunphong, Chantana Papattha and Chaowalit Auppathak. (2024). Perception Affecting Healthy Food Consumption Behavior Among Teenagers in Bangkok, *Journal for Research and Innovation Institute of Vocational Education Bangkok*, 7(1), 114-129. (In Thai)



- [7] Kampanat Kusirirat and Jindapa Leeniwa. (2025). Creating 2D Animation Media to Promote Thai Traditional Games for Gen Z Students, *Animation Game Digital Media and Technology Journal*, 2(1), 60-76. (In Thai)
- [8] Ing-orn Wongsiruksa, Natee Pakdeesopa, Wantanee Samatthanaret and Natthanicha Deederm. (2023). The Development of a Cartoon Animation Story “The Battle of Yuthahathi” for Primary 5 Students, *Journal of Research and Innovation in Science and Technology*, 4(2), 45-55. (In Thai)