



การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย

เกริกชัย เรืองศรี^{1*} และธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*tonton3329@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย 2) แบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 50 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.51) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.52)

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน อาชีพหลังเรียนจบ มัลติมีเดีย

The Development of Cartoon Animation on Career for Multimedia Graduate

Kroekchai Ruangsri^{1*} and Thanyanan Sajjaboriboon¹

¹Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,
Nakhon Pathom Rajabhat University
*tonton3329@gmail.com

Abstract

The aims of this research were 1) to develop of Cartoon Animation on Career for Multimedia Graduate and 2) to evaluate the audience satisfaction for Cartoon Animation on Career for Multimedia Graduate. The research tools were Cartoon Animation on Career for Multimedia Graduate, the questionnaire for cartoon animation quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The research sample was the undergraduate student majoring in Multimedia Technology Department, Nakhon Pathom Rajabhat University, consisted of 50 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 high level ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.51) and 2) the user satisfaction was at the highest level ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.52)

Keywords: Cartoon Animation, Career for Multimedia Graduate, Multimedia

1. บทนำ

การเติบโตของโลกออนไลน์ได้ทำให้การประชาสัมพันธ์องค์กรหรือสินค้าและบริการเปลี่ยนอย่างสิ้นเชิง จากรูปแบบการประชาสัมพันธ์แบบออฟไลน์ เช่น การลงข่าวในหนังสือพิมพ์ การลงข่าวในโทรทัศน์ การแจกข่าวประชาสัมพันธ์ การเข้ามาของโลกดิจิทัลก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในวงการนักประชาสัมพันธ์ เรียกว่าความรวดเร็วของการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับวินาที และมีช่องทางที่เปิดกว้างทั้งโซเชียลมีเดีย ออนไลน์ รวมถึงแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารบนโลกโซเชียลต่างๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้สร้างให้เกิดโอกาสที่มากขึ้น มีโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น [1] แอนิเมชันถือเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และมีการนำมาใช้อย่างแพร่หลายในงานโฆษณา เนื่องจากมีความน่าดึงดูดและสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ในวงกว้าง [2] แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการแสดงภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันหลายๆ ภาพ ด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาเสมือนว่าภาพเคลื่อนไหวได้ แอนิเมชันมีทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ [3]

จากการที่สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เปิดรับสมัครมาหลายปี พบว่าผู้เรียนมีความต้องการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียเป็นอันดับต้น ๆ ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เนื่องจากผู้เรียนได้มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถโต้ตอบได้หลายทาง มีการสร้างสื่อแอนิเมชันและเกม รวมทั้งสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ทันสมัย ทำลายความสามารถในเชิงความคิดสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา จึงเป็นแรงจูงใจในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียของผู้เรียน จากสถานการณ์การพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมสื่อใหม่และแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม รวมทั้งความต้องการศึกษาต่อของผู้เรียนในจังหวัดนครปฐมและจังหวัดรอบนอก จึงได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ที่เน้นทักษะปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความชำนาญในวิชาชีพ และมี

ทักษะทั่วไปที่สามารถปฏิบัติงานในสังคมและวัฒนธรรมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียจะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนเข้าร่วมการฝึกงานกับภาคเอกชน ที่เป็นผู้ผลิตสื่อดิจิทัล ผลิตรายการโทรทัศน์ และผลิตสื่อมีเดียต่าง ๆ [4] ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมีเดีย ปัญหาที่พบคือนักศึกษาบางส่วนที่ยังไม่ทราบว่ามีอาชีพอะไรบ้างที่สามารถนำไปฝึกงาน หรือไปประกอบอาชีพได้เมื่อจบการศึกษาไปแล้ว ดังนั้นเมื่อนักศึกษาได้เข้าเรียนในหลักสูตรมีเดียแล้ว นักศึกษาจึงควรที่จะทราบว่าเมื่อเรียนทางด้านมีเดียไปแล้วจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพได้บ้าง การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นการประชาสัมพันธ์อีกรูปแบบหนึ่ง เพื่อนำเสนอให้ผู้รับชมหรือผู้ที่ต้องการศึกษาต่อในสายงานทางด้านมีเดียได้นำไปเป็นแนวทางประกอบการตัดสินใจในการศึกษาต่อหรือประกอบการตัดสินใจในการหาสถานที่ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมีเดีย รวมทั้งใช้เป็นแนวทางในการสมัครงานหรือหาอาชีพการทำงานในอนาคตได้

จากข้อมูลข้างต้น การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดียในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันจะช่วยเป็นสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น เนื่องจากเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันพร้อมเสียงพากย์และดนตรีประกอบ ทำให้ภาพกราฟิกมีชีวิตและตื่นต่อนักติดตาม ช่วยดึงดูดความสนใจผู้ชมวัยเรียนได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดีย
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการดูการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดีย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 50 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดีย แบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.2.1 การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดีย มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพต่างๆ ในสายงานอาชีพทางด้านมีเดียหลังเรียนจบไปแล้วสามารถประกอบอาชีพอะไรได้บ้าง ซึ่งมีขั้นตอนการในพัฒนาดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ระบุเตรียมการก่อนการทำ ซึ่งอยู่ในระยะของการรวบรวมข้อมูลเนื้อหา ทำการเรียบเรียงเนื้อหา จากนั้นเขียนเรื่องย่อ เขียนบทดำเนินเรื่องให้สัมพันธ์กับเวลา ออกแบบตัวละคร เขียนบทภาพ ออกแบบฉากและจัดวางแผนผังเรื่องลำดับเนื้อหาให้เหมาะสม ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันมีความยาวประมาณ 10 นาที



ภาพที่ 1 การเขียนบทดำเนินเรื่องและบทภาพ

ขั้นตอนที่ 2 ระยะเวลาทำ ซึ่งเป็นขั้นตอนในการลงมือวาดรูปลงคอมพิวเตอร์ ลงสีให้กับรูปภาพ ตัวละครและฉากต่างๆ ในการตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint Pro และทำภาพให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม CapCut



ภาพที่ 2 การวาดภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint Pro



ภาพที่ 3 การทำภาพให้เคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม CapCut

ขั้นตอนที่ 3 ระยะเวลาหลังทำ เป็นขั้นตอนในการตัดต่อใส่แสง สี เสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบให้สัมพันธ์กับเนื้อหา และเหมาะสมกับเวลา โดยการดูลักษณะประกอบต่างๆ โดยรวมทั้งหมด ตกแต่งแสงสีให้สวยงามเข้ากับฉากและตัวละคร รวมถึงการใส่เสียงเอฟเฟกต์ต่างๆ ด้วย โดยใช้โปรแกรม CapCut



ภาพที่ 4 การบันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม CapCut

3.2.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของการตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาปัจจัย รวบรวมข้อมูล และวัตถุประสงค์ของการประเมิน
- จัดทำโครงร่างของแบบสอบถามทั้งแบบปลายปิดและแบบปลายเปิด
- ดำเนินการนำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูล
- กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ เป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป

3.2.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาปัจจัย รวบรวมข้อมูล และวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจ
- จัดทำโครงร่างของแบบสอบถามทั้งแบบปลายปิดและแบบปลายเปิด
- ดำเนินการนำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล

3.3 วิธีการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับช่วงวัยรุ่น มีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

- บอกวัตถุประสงค์และรายละเอียดให้กับกลุ่มตัวอย่าง
- จัดให้กลุ่มตัวอย่างรับชมการตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นผ่านแพลตฟอร์มยูทูบ
- ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินหลังจากรับชมการตูนเรียบร้อยแล้วผ่านกูเกิลฟอร์ม
- จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- แปลความหมายของค่าสถิติที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของการตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 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

การเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

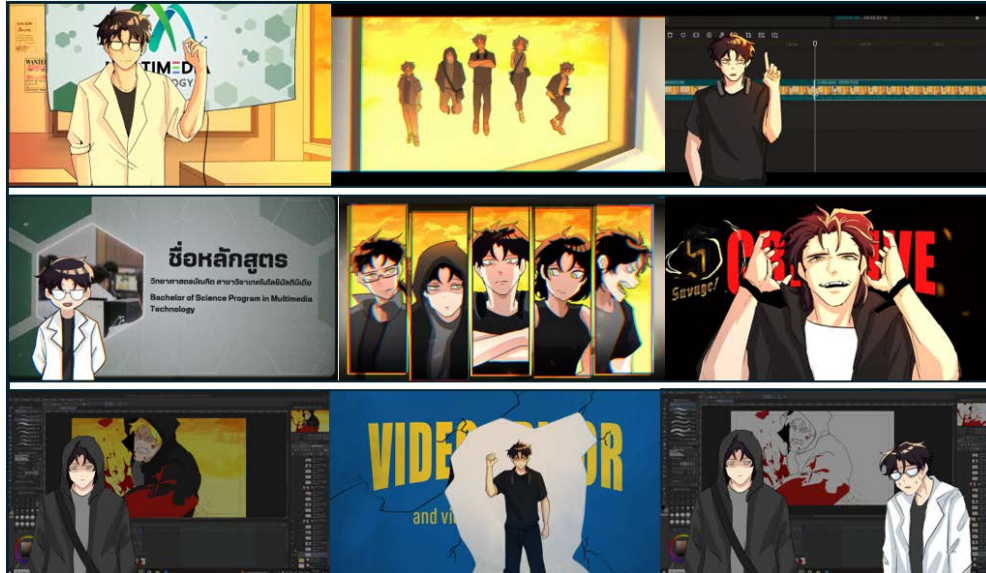
ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	ต้องปรับปรุง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการพัฒนากำตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย

ผลการพัฒนากำตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพต่างๆ ในสายงานอาชีพทางด้านมัลติมีเดีย มีความยาวประมาณ 10 นาที มีผลการพัฒนาดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
2. การเรียงลำดับเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
3. ความสัมพันธ์ของภาพประกอบกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
4. ความสวยงามของตัวละคร	5.00	0.00	ดีมาก
5. ความสวยงามของฉากหลัง	4.33	0.58	ดี
6. การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.67	0.58	ดีมาก
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.67	0.58	ดีมาก
8. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.33	0.58	ดี
9. ภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจได้ง่าย	4.33	0.58	ดี
10. ความเหมาะสมของเวลา	4.33	0.58	ดี
รวม	4.50	0.51	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดี ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของตัวละคร

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการดูแอนิเมชัน

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น จากผู้รับชมจำนวน 50 คน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.46	0.50	ดี
2. ความสวยงามของการ์ตูน	4.82	0.39	ดีมาก
3. เสียงดนตรีประกอบ	4.46	0.58	ดี
4. เสียงบรรยาย	4.58	0.54	ดีมาก
5. ภาษาที่ใช้	4.62	0.49	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.38	0.53	ดี
7. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.72	0.45	ดีมาก
รวม	4.58	0.52	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 50 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับพึงพอใจดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของการ์ตูน

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นนั้น เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลเนื้อหา เขียนเรื่องย่อ เขียนบทให้สัมพันธ์กับเวลา เรียงลำดับเนื้อหา ออกแบบตัวละคร เขียนบทภาพ ตัดต่อใส่เสียงดนตรีประกอบให้สัมพันธ์กับเนื้อหาและเสียงบรรยาย ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมแล้วอยู่ในระดับดี ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของการ์ตูน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ekaraj Worasamutprakarn และ Paramee Suntiwoongboon [5] ที่ได้พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันของเด็กรวัยประถมตอนต้น พบว่า ผลการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเนื้อเรื่องสามารถนำมาประยุกต์กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กได้ทำให้สามารถเข้าถึงง่าย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้รับชม จำนวน 50 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งพบว่าผู้ชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความสวยงามของการ์ตูนเช่นเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นเป็นการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม เป็นภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว จึงดึงดูดความสนใจของผู้รับชมได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Choompon Janchalong [6] ที่ได้พัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์ผีนป่าผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีต่อการดูการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์ผีนป่าผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากแอนิเมชันทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนานและได้อรรถรสในการรับชม กลุ่มเป้าหมายรับรู้ได้โดยตรงเข้าใจง่ายและรวดเร็ว

6. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมัลติมีเดีย 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการดูการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 50 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของการตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก จะเห็นได้ว่าการตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีพหลังเรียนจบมีเดีย นับว่าเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบการตูนแอนิเมชันรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้รับชมเข้าใจได้ง่ายและนำความรู้ไปเป็นแนวทางประกอบการตัดสินใจในการหาสถานที่ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมีเดีย ศึกษาต่อหรือนำไปเป็นแนวทางในการสมัครงานในอนาคต

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การพัฒนาการตูนแอนิเมชันปัญหาที่พบในระหว่างการสร้างคือการเพิ่มเติมบทหรือเนื้อหา ทำให้เสียเวลาในการสร้างฉากและการเคลื่อนไหวใหม่ ดังนั้นในการพัฒนาการตูนแอนิเมชันควรเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาให้ดี ทำการเรียบเรียงเนื้อหาให้ครบถ้วน จากนั้นเขียนเรื่องย่อ เขียนบทดำเนินเรื่องให้สัมพันธ์กับเวลา ออกแบบตัวละคร เขียนบทภาพ จัดวางแผนผัง เรียงลำดับเนื้อหาให้เหมาะสม ใส่ฉากและภาพประกอบให้สัมพันธ์กับเนื้อหา ตัดต่อใส่แสง สี เสียงพากย์ เสียงดนตรี ประกอบให้สัมพันธ์กับเนื้อหาและเวลา

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยในครั้งต่อไปอาจมีการวัดผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากสื่อด้วย และสามารถนำแนวคิดนี้ไปปรับใช้ในการพัฒนาเนื้อหาอื่นๆ ได้ หรืออาจใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น AR หรือ VR มานำเสนอเผยแพร่เนื้อหานี้ในรูปแบบอื่นๆ ต่อไปได้

8. เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Preedee Nukulsomprattana. (February 29, 2020). *Digital PR*. Popticles. <https://www.popticles.com/branding/digital-pr/> (In Thai)
- [2] Goel, D. & Upadhyay, R. (2017). Effectiveness of use of Animation in Advertising: A Literature Review. *International Journal of Scientific Research in Network Security and Communication*, 5(3), 146 - 159.
- [3] Taweesak Kanchanasuwan. (2017). *Multimedia Online 2D Animation*, Bangkok: SE-ED Ucation Public Company Limited. (In Thai)
- [4] Academic. (February 14, 2022). *Bachelor of Science Program in Multimedia Technology*. Nakhon Pathom Rajabhat University. <https://academic.npru.ac.th/course/uploads/files/.pdf> (In Thai)
- [5] Ekaraj Worasamutprakarn and Paramee Suntiwoongboon. (2024). The Development of 2D Animation to Raise the Motivation of Sharing for Primary School Student, *Animation Game Digital Media and Technology Journal*, 1(2), 19-36. (In Thai)
- [6] Choompon Janchalong. (2018). Development of 2D Animation Cartoon for Forests through Computer Networking, *Valaya Alongkorn Review (Humanities and Social Science)*, 8(2), 93-103. (In Thai)