

การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมของเด็กและเยาวชน

Design and Development of 2D Animation Media on Saving Money to Promote Saving Behavior among Children and Youth

ชญานุช หาญละคร¹, จักรพงษ์ กานอ², จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์³

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, chyanut.han@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, chakkapong.kano@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, jirawin.de@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ คือ (1) เพื่อการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมของเด็กและเยาวชน (2) เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการออมเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับประถมศึกษา (3) เพื่อเสริมสร้างวินัยทางการเงินและพฤติกรรมการออมเงินของนักเรียนโรงเรียนวัดหาดสูง ผ่านการใช้สื่อแอนิเมชันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้นำไปใช้ทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน มาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากประชากรคือนักเรียนโรงเรียนวัดหาดสูง ตำบลไม้เรียง อำเภอฉวาง จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีเครื่องมือ คือ แบบวัดการรับรู้ และแบบสอบถามต่อกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นวัดความพึงพอใจสรุปผลด้วยหลักทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.24$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.47) (2) การประเมินความพึงพอใจด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.52$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.40) (3) การประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.78$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.78) (4) แบบประเมิน ความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.80$) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D. = 0.78)

คำหลัก: แอนิเมชัน 2 มิติ, การออมเงิน, เด็กและเยาวชน

Abstract

This research aimed to (1) Design and Development of 2D Animation Media on Saving Money to Promote Saving Behavior among Children and Youth, (2) Promote awareness and understanding of the importance of saving money in daily life among primary school students, and (3) Enhance financial discipline and saving behavior among students at Wat Hatsung School through the use of animation media as a learning tool. The 2D animation media on the topic of "Saving Money" was used with a sample group of 30 people, who were students from Wat Hatsung School, Mai Rieng Subdistrict, Chawang District, Nakhon Si Thammarat Province. The tools used were a perception measurement scale and a questionnaire for the sample group. Satisfaction was then measured, and the results were summarized using statistical methods, namely the mean and standard deviation.

The research results showed that (1) The satisfaction evaluation of the content by content experts was at a very satisfactory level, or mean ($\bar{X} = 4.24$) and standard deviation (S.D. = 0.47), and (2) The satisfaction evaluation of the media by media experts was at a very satisfactory level. or the mean ($\bar{X} = 4.52$) and the standard deviation (S. D. = 0.40) (3) The satisfaction evaluation of the 30 sample group on the content was at the highest satisfaction level, or the mean ($\bar{X} = 3.78$) and the standard deviation (S. D. = 0.78) (4) The satisfaction evaluation of the 30 sample group on the media was at the very satisfied level, or the mean ($\bar{X} = 3.80$) and the standard deviation (S.D. = 0.78)

Keywords: 2D animation, Saving money, Children and youth.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกที่กำลังเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ทางด้านเศรษฐกิจ ทักษะทางการเงินก็ยิ่งมีความสำคัญ ปัจจุบันนี้เด็กไทยมีปัญหาด้านการเงินเป็นจำนวนมาก ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มมากขึ้น แต่การออมที่ลดน้อยลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากปัญหาที่มาจากหนี้สินในครัวเรือน ค่าสินค้าที่เพิ่มสูงมากขึ้น หรือเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป เด็กเล็กมักจะมีปัญหาการเงินที่ไม่พอใช้ในชีวิตประจำวัน รายจ่ายที่เพิ่มมากขึ้น ไม่มีเงินเก็บ หมุนเงินไม่ทัน จนกระทั่งไม่มีเงินสำรองตอนเกิดเหตุฉุกเฉิน จึงทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้ปกครองและเด็กเล็ก ครัวเรือนไทยมีอัตราการออมลดลงและเริ่มมีการยืมเงินคนอื่น หรือการกู้เงินในอนาคตมาใช้ อย่างไรก็ตาม ถ้าเยาวชนได้เรียนรู้ถึงความจำเป็นและความพอเพียงของการใช้เงินมากขึ้น จะทำให้มี

เงินเก็บที่เพิ่มมากขึ้น เรียนรู้การออมเงินในชีวิตประจำวันได้ เช่น การเก็บเงินเก็บจากที่เหลือ การหัก 10 เปอร์เซ็นต์ ของจำนวนเงินที่ได้ เป็นต้น (Prudential.)

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ ศิลปะการสร้างการเคลื่อนไหวในพื้นที่ 2 มิติ ซึ่งรวมถึงตัวละคร สิ่งมีชีวิต เอฟเฟกต์ และพื้นหลัง ภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวจะเกิดขึ้นเมื่อภาพวาดแต่ละภาพถูกจัดลำดับพร้อมกัน ในช่วงเวลาหนึ่ง สื่อแอนิเมชันเป็นสื่อศิลปะรวมถึงสื่อบันเทิงที่มีบทบาทสำคัญมากในสังคมปัจจุบัน เพราะเป็นสื่อที่สามารถสร้างสรรค์จินตนาการ การออกแบบ และเรื่องราวได้อย่างไร้ขีดจำกัด ประเภทของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งรูปแบบต่างก็มีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการใช้งาน (Kashu Team.)

คณะผู้จัดทำอยากให้ความรู้ด้านการออมเงิน เพื่อให้เด็กตระหนักถึงปัญหาด้านการเงิน และเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีวินัยในการออมเงิน และรู้จักการอดออมมากยิ่งขึ้น จึงมีแนวคิดในการสร้างสรรค์การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการออมเงิน และวิธีเก็บออมเงินในฉบับต่าง ๆ ของนักเรียนโรงเรียนวัดหาดสูง ตำบลไม้เรียง อำเภอฉวาง จังหวัดนครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน
2. เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการออมเงินในชีวิตประจำวัน และวินัยทางการเงินและพฤติกรรมการออมเงินของนักเรียนระดับประถมศึกษา
3. เพื่อการศึกษาและความพึงพอใจในด้านของสื่อที่สามารถนำไปต่อยอดในการนำไปเป็นความรู้ในกายภาคหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

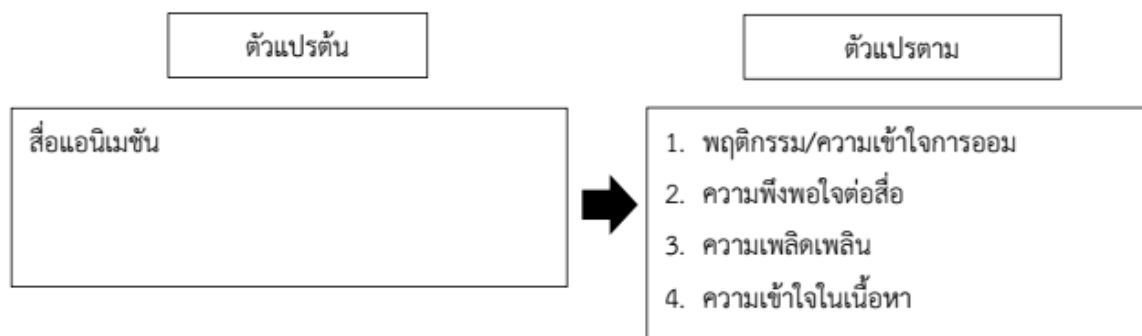
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน ที่มีคุณภาพ สามารถใช้ป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านการเงินสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนมีความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออมเงินมากขึ้น รวมทั้งสามารถนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการเงินในชีวิตประจำวันได้
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตและวินัยทางการเงินในสถานศึกษา และสามารถต่อยอดสู่การพัฒนาสื่อด้านการเงินสำหรับเด็กในบริบทอื่น ๆ ได้

กรอบแนวคิด

1. การวิเคราะห์ปัญหาในด้านการใช้เงิน

ตาราง 1 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และวิเคราะห์สาเหตุที่เป็นไปได้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) และมีขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การจัดทำโครงการ เรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน คณะผู้จัดทำกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดหาดสูง ที่ได้รับชมการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในโครงการ

การทำโครงการ เรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน คณะผู้จัดทำได้กำหนดเครื่องมือในการทำโครงการไว้ ดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิธีการออมเงิน
2. นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และดำเนินการผลิต
3. ดำเนินการออกแบบตัวละคร ทำสตอรี่บอร์ดและแอนิเมติก
4. พบผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพในด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

5. ปรับปรุงแก้ไขการการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน
6. นำเสนอต่อกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินคุณภาพที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน โดยประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน

การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยคณะผู้จัดทำได้ใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

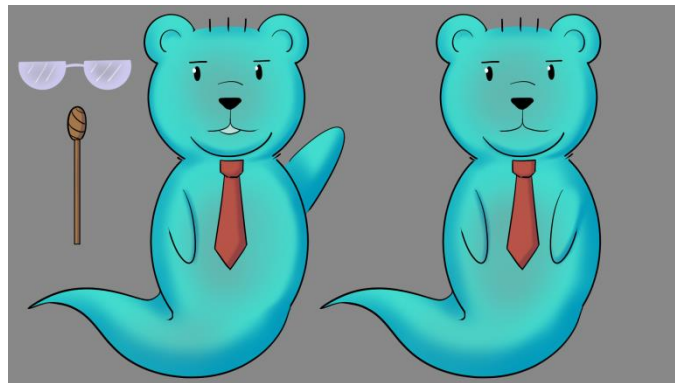
โดยที่การประเมินใช้วิธีหาค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณภาพจากการชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน จากการหาค่าคะแนนเฉลี่ยการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ขั้นตอนพัฒนาสื่อ

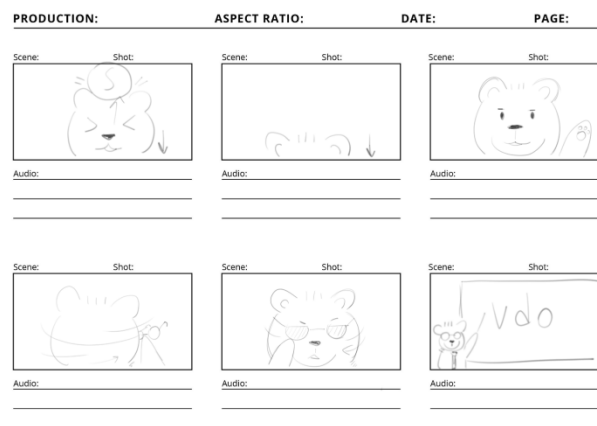
การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ดำเนินการ 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบตัวละคร และฉาก จากขั้นเตรียมการมาวิเคราะห์



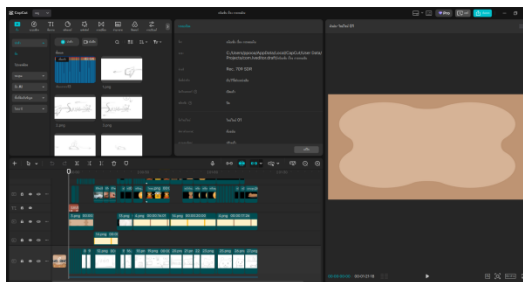
ภาพ 2 แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน

2. ขั้นตอนออกแบบ นำข้อมูลด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบตัวละคร และฉาก จากขั้นเตรียมการมาวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการเขียนบท (Script-Writing) การวาดภาพสตอรี่บอร์ด การพัฒนาตัวละคร การจัดทำแอนิเมติก จากนั้นตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญก่อนการผลิต โดยนำผลงานจากขั้นก่อนการผลิต ได้แก่ บทภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร ฉากและแอนิเมติกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญแอนิเมชันจำนวน 3 ท่าน และนำคำวิพากษ์มาปรับปรุง



ภาพ 3 Storyboard เรื่อง การออมเงิน

3. ขั้นการพัฒนา หรือขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นการพัฒนางาน แอนิเมชัน โดยจะแยกการวาดฉากและการวาดการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร จากนั้นจึงทำ การประกอบซ็อนภาพ และเก็บรายละเอียดเพื่อส่งไปในขั้นตอนการใช้โปรแกรมตัดต่อหรือขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) เป็นการนำภาพเคลื่อนไหวที่สร้างไว้เป็นซ็อนทยอย ๆ ต่อเนื่องกันมาทำการตัดต่อ ใส่เสียงพากย์ และเสียงบรรยากาศ ก่อนทำการประมวลผลวิดีโอ



ภาพ 4 กระบวนการตัดต่อ

4. ขั้นการทดสอบและหาประสิทธิภาพ นำผลงานแอนิเมชันให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ ประเมินและนำข้อมูลที่ได้รับมาแก้ไข จากนั้นนำผลงานที่ได้รับการปรับปรุงทำ การรับรองประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ได้แก่ ด้านเนื้อหา 3 คน และด้านสื่อ 3 คน

5. นำไปใช้ทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน มาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนวัดหาดสูง ตำบลไม้เรียง อำเภอฉวาง จังหวัด นครศรีธรรมราช โดยมีเครื่องมือคือแบบวัดการรับรู้ และแบบสอบถามต่อกลุ่มตัวอย่าง จากนั้น วัดความพึงพอใจสรุปผลด้วยหลักทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน มีผลการวิเคราะห์ความ สอดคล้องของเนื้อหาและออกแบบที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อการ ออกแบบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
2. ภาพประกอบและการออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
3. เนื้อหาของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สอดคล้องกับหัวข้อ	4.67	0.94	มาก
4. การบรรยายช่วยส่งเสริมเนื้อหาให้เข้าใจมากขึ้น	4.33	0.47	มาก
5. ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา	4.67	0.47	มากที่สุด
6. สื่อและเนื้อหาสามารถสร้างการจดจำได้	4.33	0.47	มาก
7. คุณภาพของเนื้อหาอยู่ในระดับดี	4.00	0.00	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.24	0.47	มาก

จากตาราง 1 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.24$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.47)

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อการออกแบบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
2. ภาพประกอบและการออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับ วัย	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สี แสง และองค์ประกอบภาพ ช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเรื่องราว	4.33	0.47	มาก
4. การบรรยายช่วยส่งเสริมเนื้อหาให้เข้าใจมากขึ้น	4.67	0.47	มากที่สุด
5. ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา	4.67	0.47	มากที่สุด
6. สื่อและเนื้อหาสามารถสร้างการจดจำได้	4.33	0.47	มาก
7. คุณภาพของเนื้อหาอยู่ในระดับดี	4.33	0.47	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.52	0.40	มาก

จากตาราง 2 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความพึงพอใจด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.52$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.40)

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านเนื้อหาต่อการออกแบบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.57	0.72	มาก
2. ภาพประกอบและการออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับ วัย	3.60	0.80	มาก
3. สี แสง และองค์ประกอบภาพ ช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเรื่องราว	3.87	0.67	มาก
4. การบรรยายช่วยส่งเสริมเนื้อหาให้เข้าใจมากขึ้น	3.63	0.84	มาก
5. ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา	3.80	0.79	มาก
6. สื่อและเนื้อหาสามารถสร้างการจดจำได้	4.00	0.77	มาก
7. คุณภาพของเนื้อหาอยู่ในระดับดี	3.97	0.84	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.80	0.78	มาก

จากตาราง 3 ผลการวิจัยพบว่าการประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด หรือค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.78) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.78)

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านสื่อต่อการ ออกแบบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงิน

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.90	0.83	มาก
2. ภาพประกอบและการออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับ วัย	3.73	0.63	มาก
3. สี แสง และองค์ประกอบภาพ ช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเรื่องราว	3.73	0.89	มาก
4. การบรรยายช่วยส่งเสริมเนื้อหาให้เข้าใจมากขึ้น	3.77	0.72	มาก
5. ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา	3.90	0.79	มาก
6. สื่อและเนื้อหาสามารถสร้างการจดจำได้	3.93	0.85	มาก
7. คุณภาพของเนื้อหาอยู่ในระดับดี	3.63	0.75	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.78	0.78	มาก

จากตาราง 4 ผลการวิจัยพบว่าแบบประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.80) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D = 0.78)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “การออมเงิน” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมของเด็กและเยาวชน ที่พัฒนาขึ้นด้วยตัวละครลักษณะลดทอนรายละเอียด และการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน มีสีสันสดใส งานแอนิเมชันมีขนาด 1920 x 1082 pixel ความยาว 1.21 นาที โดยได้ผลการประเมินดังต่อไปนี้ (1) การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (2) การประเมินความพึงพอใจด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อยู่ในระดับ พึงพอใจมาก (3) การประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด (4) แบบประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

ณทิพรดา ไชยศิลป์ (2563) เนื่องจากสถานการณ์ในปัจจุบันมีการระบาดของ Covid-19 ระลอกใหม่ ส่งผลกระทบต่อประชาชน สังคม และสิ่งแวดล้อม เทรนด์การออมเงินสำหรับปีนี้ นับว่าเป็นสิ่งที่ต้องคิดกันมากที่สุด เพราะช่วงนี้สถานการณ์ทั้งรอบโลก และในประเทศก็ไม่น่าวางใจไม่มีความมั่นคงหรือหลักประกันใด ๆ เงินสำรองจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นการออมเป็นตัวแปรที่สำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจเนื่องจากเงินออมเป็นแหล่งที่มาของเงินลงทุนภายในประเทศ ซึ่งสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ หากประเทศใด มีเงินออมภายในประเทศอย่างเพียงพอต่อการลงทุนในประเทศแล้ว ประเทศนั้นย่อมไม่มีความจำเป็นต้องพึ่งพาทุนจากภายนอกประเทศ อันจะส่งผลดีต่อการมีเสถียรภาพภายในประเทศได้อย่างดียิ่ง วิธีบริหารเงิน เพื่อรองรับกับสถานการณ์ที่ผันผวนอย่างช่วงเวลานั้นเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นมาก ถึงแม้หลาย ๆ คนจะเถียงว่าโอกาสเก็บเงินนั้น “แทบจะเป็นศูนย์” เพราะบางคนโดนให้ออกจากงานด้วยซ้ำแต่เราจะบอกเลยว่า การออมเงินนั้นยังเป็นสิ่งที่ “เป็นไปได้” และง่ายกว่าที่เราคิดเพียงรู้จักวางแผนการใช้จ่ายเงินให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำลังเผชิญกันอยู่แล้วเราจะฝ่าวิกฤตินี้ไปด้วยกัน

ลักขณา ธรรมสุภาพงศ์, เอมอร หวานเสนาะ (2563) การศึกษาวิจัยเรื่อง แรงจูงใจของนักศึกษาในการออมเงินกับโครงการธนาคารโรงเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษา 2) ศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยที่ส่งผลต่อการออมเงินของนักศึกษา 3) ศึกษาผลของกิจกรรมส่งเสริมการออมเพื่อเป็นข้อมูลให้กับโครงการธนาคารโรงเรียนได้มีแนวทางในการเลือกวิธีการจูงใจหรือจัดกิจกรรมส่งเสริมการออมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังเป็นแนวทางให้กับสถาบันการศึกษาอื่นหรือผู้ปกครองในการส่งเสริมการออมให้กับเยาวชน ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวช. และ ปวส. ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาอสมอินุปลัตม์ภักดิ์ ปีการศึกษา 2562 จำนวน 547 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม โดยศึกษากับกลุ่มทดลอง จำนวน 150 คน การวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีประเด็นที่นักศึกษาเห็นด้วย ได้แก่ การที่ตนเองรู้จักธนาคารโรงเรียน วัตถุประสงค์ของการฝากเงินและขึ้นขอต่อการรับฟังข้อเสนอแนะของธนาคาร ส่วนปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อการออมเงินของนักศึกษาได้แก่ การที่นักศึกษาตั้งเป้าหมายในการออมเงิน ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Otto, A. (2013) และ Cruce, A. (2002) ที่กล่าวว่าวัยรุ่นจะมีการออมเงินเพื่อวัตถุประสงค์ที่แน่ชัด

สุรสิทธิ์ วันทาเขียว, ณัฐวุฒิ ฮันตระกูล (2567) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน กับพฤติกรรมการออมเงินของข้าราชการ สำนักงานประมงกลาโหม และความรู้ความเข้าใจการออมเงิน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการออมเงินของข้าราชการ สำนักงานประมงกลาโหม ผู้วิจัยเลือกข้าราชการ สำนักงานประมงกลาโหมเป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 172 คน โดยใช้วิธีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ (Percentage), ค่าความถี่ (Frequency), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation), สถิติ t-test, สถิติ F-test และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิจัยพบว่า

ผู้ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง เป็นนายทหารชั้นประทวน มีช่วงอายุระหว่าง 26-33 ปี ซึ่งปัจจุบันมีสถานภาพโสด มีการศึกษาตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไป มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 15,001-20,000 บาท เป็นข้าราชการฝ่ายปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 84.6 และมีอายุราชการอยู่ที่ระหว่าง 4-6 ปี ความรู้ความเข้าใจด้านการออมเงิน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (3.82) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความรู้ความเข้าใจการออมไว้ในชีวิตประจำวัน (3.94) รองลงมาคือ ด้านความรู้ความเข้าใจการออมไว้ใช้จ่ายฉุกเฉิน (3.91) รองลงมาคือ ด้านความรู้ความเข้าใจการออมเพื่อพัฒนาตนเอง (3.79) รองลงมาคือ ด้านความรู้ความเข้าใจรูปแบบการออมเงิน (3.75) และน้อยที่สุด คือ ด้านความรู้ความเข้าใจการออมเพื่อการลงทุน (3.71) ตามลำดับ และพฤติกรรมการออมเงิน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (3.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเป้าหมายในการออม (Why) (3.82) รองลงมาคือ ด้านสถานที่ในการออม (Where) (3.37) รองลงมาคือ ด้านประเภทการออม (What) (3.17) รองลงมาคือ ด้านการส่งเสริมการออม (How) (3.16) รองลงมาคือ ด้านผู้มีอิทธิพลต่อการออม (Who) (3.00) และน้อยที่สุด คือ ด้านช่วงเวลาในการออม (When) (2.89) ตามลำดับ

อมิณา ฉายสุวรรณ, ชุมพล จันทรฉลอง (2016) การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน 2. หาคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน 3. ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พี่น้องออมเงิน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเจ้าฟ้าสร้าง ต.บ้านแปง อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายโดยใช้วิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2. แบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาของการ์ตูน 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) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน มีระดับความพึงพอใจรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.64)

ข้อเสนอแนะ

1. ความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการออมเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับประถมศึกษา
2. นักเรียนโรงเรียนวัดหาดสูง ผ่านการใช้สื่อแอนิเมชันมีความรู้ สร้างวินัยทางการเงินและพฤติกรรมการออมเงินได้มากยิ่งขึ้น
3. มีการพัฒนาด้านวิธีการออมเงินเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมเงินของเด็กและเยาวชน

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนการออมแห่งชาติ. (2563). 4 วิธีออมเงิน ใช้ชีวิตแบบพอเพียง ตามแนวพระราชดำริ ในหลวงรัชกาลที่ 9. กองทุนการออมแห่งชาติ. <https://www.nsf.or.th/node/958>
- สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคายเขต 1. (2563). งานวิจัย เรื่อง แนวทางส่งเสริมพฤติกรรมการออมของนักเรียน ระดับประถมศึกษา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของโรงเรียนหัว หาดวิทยา. สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคายเขต 1. http://www.nkedu1.go.th/NEW2563/admin_web/pic_news3/ilovepdf_merged.pdf
- สุรสิทธิ์ วันทาเขียว, ณัฐวดี อัครระกูล. (2567.10.22.). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการออมเงินของข้าราชการสำนักงานงบประมาณกลาโหม. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). การออม. ธนาคารแห่งประเทศไทย. <https://www.bot.or.th/th/satang-story/money-plan/saving.html>
- อมิณา ฉายสุวรรณ, ชุมพล จันทร์ฉลอง (2016). การพัฒนาการทุนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 11 ฉบับที่ 2.
- Admeadme. (2024). รู้จัก Motion Graphic คืออะไร ทำไมได้รับความนิยมในยุคดิจิทัล. Admeadme. <https://www.admeadme.co/blog/graphic-design/motion-graphics-digital/>
- Arya Frouzaanfar. (2024). A Journey Through the History of 2D Animation. Arya Frouzaanfar. <https://picotion.com/blog/history-of-2d-animation/>
- exvention. (2024). แอนิเมชัน (Animation) โลกแห่งภาพเคลื่อนไหว. exvention. <https://exvention.co.th/animation/>
- Kashu Team. (2024). Revisiting the History of 2D Animation - Past, Present, and Future. kashu.co. <https://kashu.co/history-of-2d-animation/>
- mrmeestudio. (2017). แอนิเมชันมีกระบวนการสร้างอย่างไร. mrmeestudio. <https://mrmeestudio.com/แอนิเมชันมีกระบวนการส/>

Prudential. (2567). สูตรลดการออมเงินล้าน แบบฉบับมือใหม่หัดออม ทำง่าย ได้ผลจริง. Prudential.
<https://www.prudential.co.th/corp/prudential-th/th/article/how-to-save-money/>