

การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food

The Development of 2D Animation on Raw Food Consumption

เจนจิรา สอนสนธิ¹, ทัดพิชา สีใหม่², อมรวิทย์ วัชรพฤกษชาติ³

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, jenjira.sarn@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, tatphicha.seem@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, amornvit.va@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาความปลอดภัยในการรับประทานอาหารดิบหรืออาหารหมัก (2) เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสำหรับงานประชาสัมพันธ์ และ (3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในการประชาสัมพันธ์ต่อกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Raw Food” แบบสอบถามความพึงพอใจการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Raw Food” สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ มาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale (Likert Scale) 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย พึงพอใจน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.60$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.47) (2) การประเมินความพึงพอใจด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.00$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.73) (3) การประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.63) (4) แบบประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก หรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.45$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.78)

คำหลัก: การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food, อาหารดิบ, อาหารเป็นพิษ

Abstract

This research aimed to (1) study the safety of consuming raw or fermented foods, (2) study the process of creating animation media for public relations purposes, and (3) evaluate the satisfaction of the animation media for public relations purposes among a sample group of 30 Students from the Faculty of Information Technology and Digital Innovation. selected by accidental sampling.

The research instruments included the 2D animation titled "Raw Food" and a satisfaction questionnaire. The statistical methods used to analyze the data were a 5-level rating scale (Likert Scale), mean, and standard deviation.

The research findings showed that: (1) Content satisfaction evaluated by subject matter experts was at the 'Highest' level ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.47); (2) Media satisfaction evaluated by media specialists was at a 'High' level ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.73); (3) Content satisfaction evaluated by the 30 participants was at the 'Highest' level ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.63); and (4) Media satisfaction evaluated by the 30 participants was at a 'High' level ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.78).

Keywords: The Development of 2D Animation on Raw Food Consumption, Raw food, Food Poisoning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการใส่ใจปัญหาสุขภาพจากการรับประทาน อาหารดิบ อาหารหมัก อาหารดอง เป็นปัญหาสำคัญ ซึ่งการรับประทานอาหารที่ดิบหรือหมักนั้น อาจส่งผลทำให้ร่างกายได้รับเชื้อโรคเข้ามาโดยไม่รู้ตัว การเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่ขาดความสนใจในการอ่านฉลากผลิตภัณฑ์ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของวันหมดอายุ หรือแหล่งที่มาของอาหาร สิ่งเหล่านี้มักก่อให้เกิดอาการเจ็บป่วย ท้องเสีย คลื่นไส้ อาเจียนได้ สำหรับผู้ที่ชอบบริโภคอาหารดิบหรือหมักมักจะมองข้ามปัญหาเหล่านี้ไปซึ่งอาจจะส่งผลต่อสุขภาพในระยะยาวได้จากผลสำรวจโดยกรมสนับสนุนบริการสุขภาพ (กรมสนับสนุนการบริการสุขภาพ, 2565) อธิบดีกรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กล่าวว่า กระแสการรับประทานอาหารดิบของคนไทยกำลังเป็นที่นิยม เชื่อว่าอาหารดิบมีความสดใหม่ นำรับประทาน รสชาติเป็นที่ถูกปากสำหรับผู้ชื่นชอบอาหารดิบ กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ โดยกองสุขศึกษาจึงได้เฝ้าระวังพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารดิบของประชาชน โดยความร่วมมือจากสำนักงานสาธารณสุขจังหวัดทั่วประเทศ และศูนย์สนับสนุนบริการสุขภาพที่ 1-12 ระหว่างวันที่ 5-31 มีนาคม 2565 มีผู้ตอบแบบสำรวจ จำนวนทั้งสิ้น 113,847 คน ผลการสำรวจ พบว่าคนไทย

ร้อยละ 28 รับประทานอาหารดิบอย่างน้อยหนึ่งอย่าง โดยไม่ผ่านการปรุงสุกหรือไม่ผ่านความร้อน เสี่ยงที่จะเป็นโรคพยาธิ ไข่หูดับ และอาหารเป็นพิษ ไม่คุ้มค่ากับปัญหาสุขภาพและค่าใช้จ่ายที่จะต้องเสียกับค่ารักษาพยาบาลในอนาคตอย่างแน่นอน

สื่อแอนิเมชันเพื่อประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการให้ข้อมูลกับผู้รับชมได้ คณะผู้จัดทำมองเห็นปัญหาเหล่านี้ จึงศึกษาการจัดทำสื่อแอนิเมชันเพื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่ายภายในระยะเวลาสั้น ๆ เหมาะสมแก่การประชาสัมพันธ์ เพื่อประชาชนทั่วไปจะได้มีความตระหนักรู้ในเรื่องของโรคร้ายที่มาจากมารับประทานอาหารดิบ พร้อมนำเสนอวิธีการรับมือหากเกิดอาการไม่พึงประสงค์เมื่อรับประทานอาหารดิบไปแล้ว วิธีการเลือกรับประทานอาหาร

จากความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหา จึงได้จัดทำสื่อแอนิเมชันเรื่อง Raw Food ขึ้นมาเพื่อสร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจ และความปลอดภัยในการรับประทานอาหารดิบ เพื่อประชาสัมพันธ์ ให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการรับประทานอาหารดิบหรือหมัก รวมถึงภัยของ อาหารเป็นพิษ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความปลอดภัยในการรับประทานอาหารดิบหรืออาหารหมัก
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสำหรับงานประชาสัมพันธ์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในการประชาสัมพันธ์ต่อกลุ่มตัวอย่าง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารดิบหรืออาหารหมัก อย่างถูกสุขลักษณะ
2. ได้รับสื่อแอนิเมชันสำหรับการประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารดิบและอาหารหมัก อย่างถูกสุขลักษณะ รวมถึงโรคอาหารเป็นพิษ
3. ได้ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอนิเมชันสำหรับการประชาสัมพันธ์

กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนด ขั้นตอนการดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและ นวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการไว้ ดังนี้

1. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food
 - 1.1 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการรับประทานอาหารดิบ อาหารหมัก และอาหารดอง โรคที่เกิดจากการรับประทานอาหารดิบ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food
 - 1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการค้นหา และนำมาดำเนินการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food
 - 1.3 นำเสนอสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ให้กับผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.4 ปรับปรุงแก้ไขสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food
 - 1.5 นำเสนอต่อกลุ่มตัวอย่าง
2. ขั้นตอนสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food
 - 2.1 ศึกษาแบบสอบถามความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพสื่อจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบประเมินคุณภาพสื่อ

2.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพสื่อ

2.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพสื่อไปใช้เก็บข้อมูล

การศึกษารวบรวมข้อมูล

จากข้อมูลในเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คณะผู้จัดทำได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาเพื่อการวิเคราะห์ โดยแบ่งส่วนในการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร

1.1 ผู้จัดทำได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food และนำมาวิเคราะห์เรียบเรียงก่อนเริ่มออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอนิเมชันและเนื้อหารวม 6 ท่าน หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปให้กลุ่มตัวอย่างประเมิน จำนวน 30 ท่าน พร้อมปรับปรุง แก้ไขตามลำดับขั้นตอนกระบวนการทำโครงการ

1.2 ทำการเก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจ และนำแบบประเมินความพึงพอใจไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการใช้เครื่องมือในการหาข้อสรุปของวิทยานิพนธ์ การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food เพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบประเมินคุณภาพสื่อในการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 ท่าน และด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ประเมินนั้นใช้แบบประเมินคุณภาพที่สร้างขึ้นมาจาก โดยมีมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale (Likert Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยกำหนดการประเมิน ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยที่การประเมินใช้วิธีหาค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณภาพจากการรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food จากผลการหาค่าคะแนนเฉลี่ยการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 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

2. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มบุคคลที่เคยรับประทานอาหารดิบหรืออาหารหมัก หรืออาหารดอง สุ่มกลุ่มตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลสอบถามความพึงพอใจ โดยมีมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale (Likert Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยกำหนดการประเมิน ดังนี้

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

โดยที่การประเมินใช้วิธีหาค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยกำหนดผลการประเมินระดับความพึงพอใจในการชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food จากผลการหาค่าเฉลี่ย นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เป็นผู้ตอบประเมิน 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

การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food

1. ขั้นตอนออกแบบ ทางผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลการรับประทานอาหารดิบหรือหมัก และโรคอาหารเป็นพิษ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยขั้นตอนก่อนการผลิต เป็นขั้นตอนการวางแผนความคิด การทำ Mood Board การเขียนบท ทฤษฎีการเลือกใช้สี การออกแบบตัวละคร การทำสตอรี่บอร์ด และการทำแอนิเมติก โดยนำขั้นตอนก่อนการผลิตได้แก่ การออกแบบตัวละคร การทำสตอรี่บอร์ด และการทำแอนิเมติก จากนั้นส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนดำเนินการสร้างสื่อแอนิเมชัน

2. ขั้นตอนการผลิต ทางผู้จัดทำได้นำข้อมูลขั้นตอนการก่อนผลิตมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การกำหนดตำแหน่งของตัวละครและฉาก การกำหนด Key Animation การตัดเส้นและลงสี และการทำภาพพื้นหลัง

3. ขั้นตอนหลังการผลิต ทางผู้จัดทำได้นำสื่อที่จัดเตรียมในขั้นตอนการผลิตมาประกอบเข้าด้วยกัน ขั้นตอนนี้ประกอบไปด้วย การรวมฉากและตัวละคร การจัดทำ Motion Graphic การใส่เสียงพากย์และเสียงประกอบ และการตัดต่อ โดยนำผลลัพธ์ที่ได้ส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อตรวจสอบ



ภาพ 2 แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food

4. ขั้นตอนทดสอบและหาประสิทธิภาพ ทางผู้จัดทำนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนส่งให้กลุ่มตัวอย่างประเมิน

5. ขั้นตอนนำไปใช้ ทางผู้จัดทำนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ส่งให้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ โดยมีเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจ จากนั้นวัดความพึงพอใจสรุปผลด้วยหลักทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง Raw Food

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S. D.	แปลผล
1. ความถูกต้องของข้อมูล	4.67	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
2. เนื้อหาในงานมีความเหมาะสม	4.67	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
3. การเล่าเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.47	พึงพอใจมาก
4. สื่อสารเข้าใจง่าย	4.67	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
5. ใช้คำเหมาะสม	4.67	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.60	0.47	พึงพอใจมากที่สุด

จากตาราง 1 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) เมื่อพิจารณาผลสำรวจพบว่า ความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหาในงานมีความเหมาะสม สื่อสารเข้าใจง่าย และใช้คำเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) การเล่าเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.33$) ตามลำดับ

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S. D.	แปลผล
1. การใช้สี	4.33	0.47	พึงพอใจมาก
2. การดำเนินเนื้อเรื่อง	4.00	0.82	พึงพอใจมาก
3. เสียงพากย์	3.00	0.82	พึงพอใจปานกลาง
4. เสียงประกอบ	4.00	0.00	พึงพอใจมาก
5. ตัวละคร	4.33	0.94	พึงพอใจมาก
6. ฉาก	4.33	0.94	พึงพอใจมาก
7. ระยะเวลา	4.33	0.94	พึงพอใจมาก
รวม	4.00	0.73	พึงพอใจมาก

จากตาราง 2 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.00$) เมื่อพิจารณาผลสำรวจพบว่า การใช้สื่อตัวละคร ฉาก และระยะเวลา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$) การดำเนินเนื้อเรื่อง และเสียงประกอบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.00$) เสียงพากย์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$) ตามลำดับ

ตาราง 3.1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นผลของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S. D.	แปลผล
1. เนื้อหาของแอนิเมชันเป็นประโยชน์แก่ผู้รับชม	4.60	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
2. การดำเนินเนื้อเรื่องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.67	0.60	พึงพอใจมากที่สุด
3. ตระหนักถึงภัยอาหารเป็นพิษหลังจากรับชมสื่อ	4.47	0.81	พึงพอใจมาก
4. เนื้อหาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.60	0.61	พึงพอใจมากที่สุด
5. ภาษาที่ใช้เหมาะสมเข้าใจง่าย	4.73	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.62	0.63	พึงพอใจมากที่สุด

จากตาราง 3.1 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) เมื่อพิจารณาผลสำรวจพบว่า ภาษาที่ใช้เหมาะสมเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) การดำเนินเนื้อเรื่องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.67$) เนื้อหาของแอนิเมชันเป็นประโยชน์แก่ผู้รับชม และเนื้อหาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.60$) ตระหนักถึงภัยอาหารเป็นพิษหลังจากรับชมสื่อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.47$) ตามลำดับ

ตาราง 3.2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นผลของกลุ่มตัวอย่าง ต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ด้านสื่อ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ตัวละครมีเอกลักษณ์	4.43	0.88	พึงพอใจมาก
2. สื่อแอนิเมชันชวนให้น่าติดตาม	4.43	0.92	พึงพอใจมาก
3. ความเหมาะสมของเสียงพากย์และเสียงประกอบ	4.33	0.70	พึงพอใจมาก
4. ความเหมาะสมของฉาก	4.47	0.76	พึงพอใจมาก
5. ความเหมาะสมของระยะเวลา	4.60	0.61	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.45	0.78	พึงพอใจมาก

จากตาราง 3.2 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ด้านสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.45$) เมื่อพิจารณาผลสำรวจพบว่า ความเหมาะสมของระยะเวลา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) ความเหมาะสมของฉาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.47$) ตัวละครมีเอกลักษณ์ และสื่อแอนิเมชันชวนให้น่าติดตาม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.43$) ความเหมาะสมของเสียงพากย์และเสียงประกอบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับรองลงมา ($\bar{X} = 4.33$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food เพื่อศึกษาความปลอดภัยในการรับประทานอาหารดิบหรือ อาหารหมัก เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสำหรับงานประชาสัมพันธ์ และเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในการประชาสัมพันธ์ต่อกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ ได้ผลลัพธ์ดังต่อไปนี้ 1) การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด 2) การประเมินความพึงพอใจด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก 3) การประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาและสื่อ โดยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างประชากรแบบบังเอิญ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และพึงพอใจมาก ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) โดยเฉพาะในประเด็นเนื้อหาเป็นประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชยาภรณ์ ศรีสมุทธนาถ (2562) ที่พบว่าอุบัติการณ์ของโรคอาหารเป็นพิษยังคงเป็นปัญหาสำคัญของประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยเรียนที่ขาดความตระหนักรู้ ดังนั้น สื่อแอนิเมชันที่จัดทำขึ้นจึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอาหารดิบและโรคอาหารเป็นพิษ เพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพในระยะยาว สอดรับกับแนวทางการป้องกันและควบคุมโรคที่ต้องเน้นการดำเนินการในกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อที่เข้าใจง่าย

ผลการประเมินความพึงพอใจด้านสื่อจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.45$) โดยผู้รับชมมีความพึงพอใจต่อความมีเอกลักษณ์ของตัวละคร ($\bar{X} = 4.43$) และความน่าติดตามของสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จิรภัทร ทองคำ (2566) ที่กล่าวว่าการออกแบบตัวละครที่ดีจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำให้กับผู้ชม การที่แอนิเมชันเรื่อง Raw Food ได้รับการประเมินในระดับสูงด้านตัวละครและการดำเนินเรื่อง แสดงให้เห็นว่าการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจช่วยให้ผู้รับชมจดจำกับเนื้อหา และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Raw Food ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการเสริมข้อมูลด้านอาการที่รุนแรงของโรคอาหารเป็นพิษเพิ่มเติม เช่น อาการไข้สูง หรืออาการอาเจียนรุนแรง เพื่อให้ผู้รับชมตระหนักถึงความสำคัญของการเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลอย่างทัน่วงที

1.2 สื่อแอนิเมชันนี้มีความกระชับ เหมาะสำหรับการประชาสัมพันธ์ในวงกว้าง แต่หากนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน อาจต้องมีการบรรยายเสริมในส่วนของเนื้อหาเชิงลึกเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาและการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันครั้งต่อไป ควรให้ความสำคัญกับการผสมเสียง (Sound Mixing) โดยเฉพาะการปรับระดับความดังระหว่างเสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบ (Background Music) ให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้เสียงดนตรีรบกวนการรับรู้เนื้อหาของผู้รับชม

2.2 ควรเน้นความสม่ำเสมอของสัดส่วนตัวละคร (Character Proportion) และความถูกต้องของมุมมองภาพ (Perspective) ตลอดทั้งเรื่อง รวมถึงการออกแบบฉากในส่วนเนื้อหาให้มีความกลมกลืน (Unity) กับฉากดำเนินเรื่องหลัก เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมที่ต่อเนื่องให้กับผู้ชม

2.3 ควรเพิ่มเทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion) ในฉากที่เป็นการให้ความรู้หรือฉากที่มีเนื้อหายาว เพื่อดึงดูดความสนใจและลดความรู้สึกเบื่อหน่ายของผู้รับชม รวมถึงการใช้หลักการแอนิเมชัน (Animation Principles) เช่น การแสดงอารมณ์ที่ชัดเจน (Exaggeration) ในฉากตลก เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม

เอกสารอ้างอิง

- กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ. (2565). *กรม สบส. เตือนประชาชนร้อยละ 28 นิยมบริโภคอาหารดิบ เสี่ยงโรคพยาธิ ใช้หูดับ ติดเชื้อในระบบทางเดินอาหาร อาจถึงขั้นเสียชีวิต*. https://hss.moph.go.th/show_topic.php?id=4996
- จิรภัทร ทองคำ. (2566). *การออกแบบตัวละครเพื่อรายงานแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์จักรวาล* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/2671?mode=simple>
- ชยาภรณ์ ศรีสมุทรนาถ. (2562). *สถานการณ์โรคอาหารเป็นพิษ (ยกเว้นโรคอาหารเป็นพิษจากเห็ด) ประเทศไทย ปี พ.ศ. 2556-2560*. WESR. <https://he05.tci-thaijo.org/index.php/WESR/article/view/1447>
- ชนพล จุลกะเศียน. (2566). *Character Design การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง*. arit.rmutto.ac.th. https://arit.rmutto.ac.th/e-book/admin/book_file/125bookfile.pdf
- ผศ.ดร.พิมพ์เพ็ญ พรเฉลิมพงศ์. (ม.ป.ป.). *Fermented food / อาหารหมัก*. Food Wiki. <https://www.foodnetworksolution.com/wiki/word/1814/fermented-food>
- โรงพยาบาลศิริรินทร์ กรุงเทพฯ. (ม.ป.ป.). *อาหารเป็นพิษ อร่อยปากลำบากกาย*. Sikarin. <https://www.sikarin.com/health/อาหารเป็นพิษ>
- วรנית หิรัญพงษ์. (2564). *ซอยจู้ อาหารที่ไม่ใช่แค่อาหาร แต่เป็นวัฒนธรรมของชาวอีสาน*. The Standard. <https://thestandard.co/soi-juh-north-eastern-food>
- Al-Shamma, N. (2021). *Photoshop's journey to the web*. web.dev. <https://web.dev/articles/ps-on-the-web>
- Melling, E. (2019). *10 principles of character*. Yesimadesigner. <https://yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration>

MT Media Producer. (ม.ป.ป.). *กล่องเครื่องมือ After effects*. Akksitdu. <https://akksitdu.blogspot.com/p/after-effects>

Panadda Jaiboonlue. (2566). *ประเภทของงานแอนิเมชัน*. Medium. <https://medium.com/@panadda.ja>

Paris, S. (2024). *Adobe After Effects (2024) review*. Techradarpro. <https://www.techradar.com/pro/software-services/adobe-after-effects-2024-review>

Safesiri. (2561). *Likert Scale คืออะไร? (มาตรวัดของลิเคิร์ท)*. GreedisGoods. <https://greedisgoods.com/likert-scale>