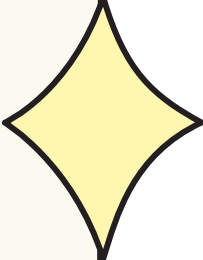
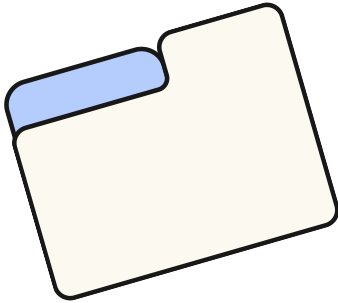
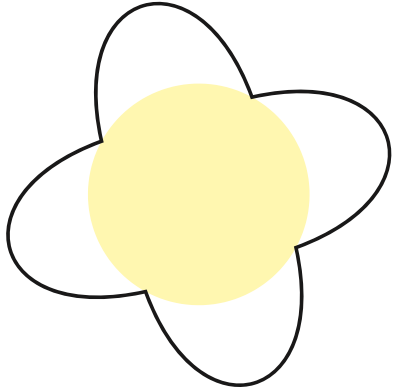
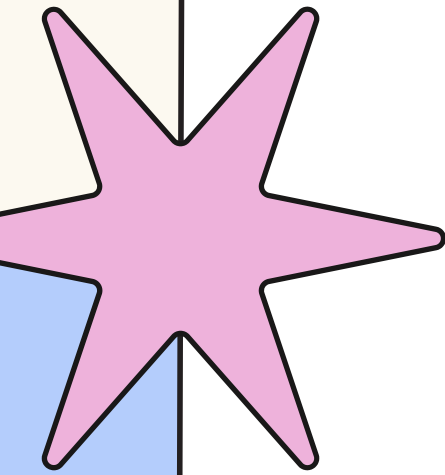


การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ

เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน



**DEVELOPMENT OF 2D MOTION GRAPHIC
TO PROMOTE DUGONG CONSERVATION**



อาจารย์ที่ปรึกษา



พศ.ดร.กชพรรณ ยังมี



กรรมการสอบ



อ.อรทัย สุทธิรักษ์

กรรมการสอบ



พศ.ศิริพร น้อยอำคา

บทคัดย่อ

โครงการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน ความยาว 1 นาที 10 วินาที โดยใช้ตัวละครพะยูน "รีน" นำเสนอปัญหาขยะพลาสติกที่ส่งผลกระทบต่อพะยูน สถิติประชากรพะยูนที่ลดลง และแนวทางปฏิบัติ 5 ข้อสำหรับชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน และประเมินคุณภาพสื่อด้วยแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และกลุ่มเป้าหมายอายุ 15 ปี ขึ้นไป 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อเสนอแนะวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการประเมินพบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินสื่ออยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.37, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.71) โดยด้านเนื้อหาและด้านการสื่อสารเพื่อการอนุรักษ์อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.67 และ 3.53) ส่วนกลุ่มเป้าหมายประเมินอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.30, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.51) โดยด้านเนื้อหาสูงสุดในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.64) ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.00) และร้อยละ 56.7 ระบุว่าจะแนะนำสื่อต่อแน่นอน ทั้งสองกลุ่มเสนอตรงกันให้เพิ่มการเคลื่อนไหวของตัวละคร ปรับการเปลี่ยนฉากให้นุ่มนวล และปรับสมดุลเสียง สรุปได้ว่าสื่อมีเนื้อหาเหมาะสมและกระตุ้นความตระหนักและแนวโน้มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ แต่ควรปรับปรุงด้านภาพ ตัวละคร และเสียงก่อนเผยแพร่

คำสำคัญ : โมชันกราฟิก 2 มิติ, พะยูน, การอนุรักษ์, ขยะพลาสติก

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูนในครั้งนี้อาจจะล่วงไปได้ด้วยดี
ด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต

ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาโครงงาน

อีกทั้งยังช่วยแก้ไขปัญหาดังต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

สำหรับคำแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต

นอกเหนือจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ

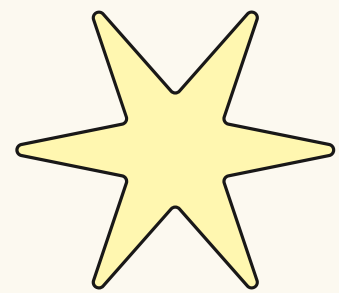
และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิตเรื่องนี้อาจจะล่วงไปด้วยดี

ผู้พัฒนาสื่อขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสื่อทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา

ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว

ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียนตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้พัฒนาสื่อเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ภครนันท์ บุญส่ง



สารบัญ

1

หลักการและเหตุผล

2

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

3

วิธีดำเนินการศึกษา

4

ผลการศึกษา

5

สรุปผลการศึกษา

6

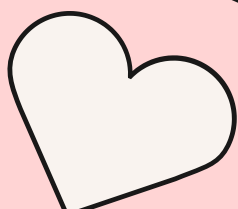
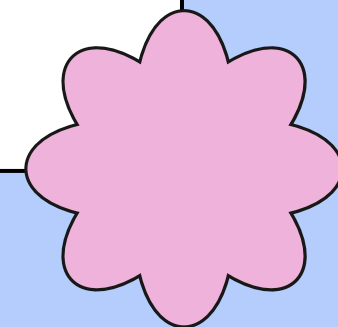
อภิปรายผลการศึกษา

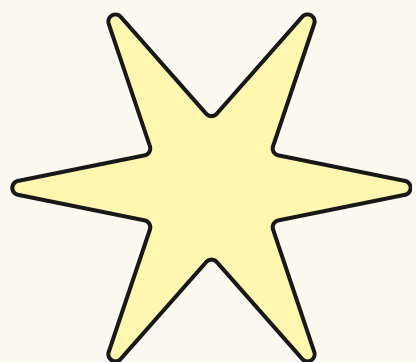
7

เอกสารอ้างอิง

8

ประวัติของผู้พัฒนาสื่อ



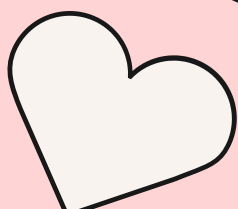
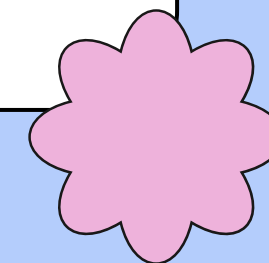


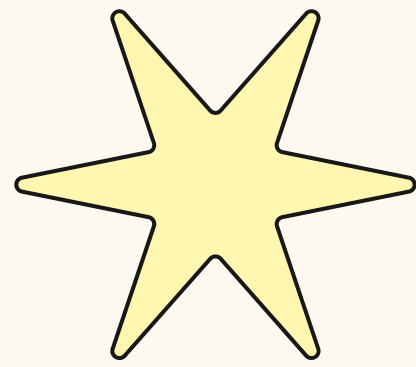
หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน วิดีโอคอนเทนต์ดิจิทัลและตัวละครเสมือน (Virtual Character) ได้กลายเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของผู้รับสารโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและคนรุ่นใหม่ที่ใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์

แนวคิดของโครงการนี้ คือการใช้ตัวละครแอนิเมชันที่ผลิตคอนเทนต์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน โดยออกแบบตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพะยูน สัตว์ทะเลหายาก ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหายะทะเล ตัวละครดังกล่าวจะถูกใช้ผลิตคอนเทนต์ออนไลน์ เช่น คลิปวิดีโอและโมชันกราฟิก เพื่อถ่ายทอดข้อมูล ความรู้ และแนวทางปฏิบัติในการลดขยะทะเลในรูปแบบที่เข้าใจง่าย โดยอิงแนวคิดการตลาดเชิงสังคม (Social Marketing Theory) ที่มุ่งสื่อสารให้เกิดการตระหนักและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางบวก (Kotler & Lee, 2008)

โครงการนี้คาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่เอื้อต่อการลดปัญหายะทะเลเพื่ออนุรักษ์พะยูนในระยะยาว





วัตถุประสงค์การศึกษา

1

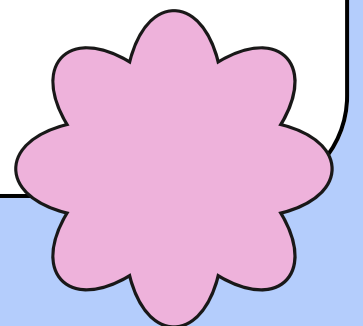
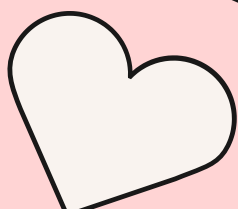
เพื่อพัฒนาสื่อ
โมชันกราฟิก 2 มิติ
ส่งเสริมการอนุรักษ์
พะยูน

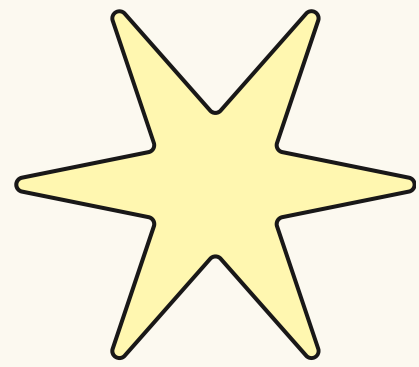
2

เพื่อประเมินคุณภาพของการ
พัฒนาสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ
เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน

3

เพื่อประเมินการรับรู้ของกลุ่ม
เป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาสื่อ
โมชันกราฟิก 2 มิติ เพื่อ
ส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน





เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1

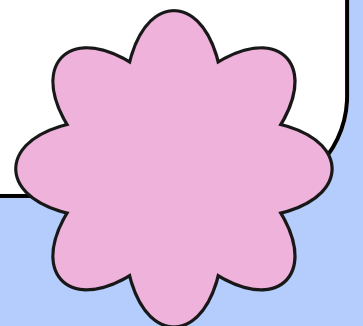
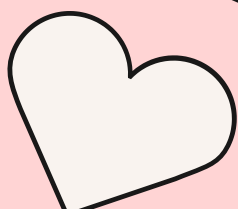
สื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ
เพื่อส่งเสริมการ
อนุรักษ์พะยูน

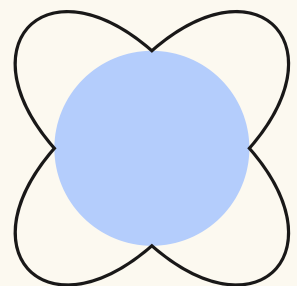
2

แบบประเมินคุณภาพสื่อ การ
พัฒนาสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ
เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน

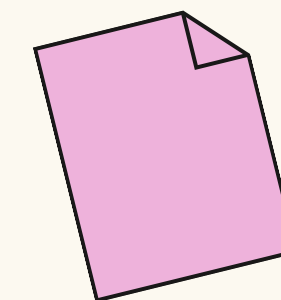
3

แบบสอบถาม การรับรู้ของ
กลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อ
โมชันกราฟิก 2 มิติ เพื่อ
ส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูน





ขอบเขตการศึกษา



1 ด้านเนื้อหา

เกี่ยวกับการอนุรักษ์พะยูน

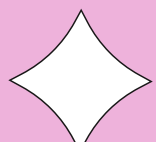
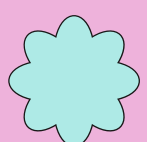
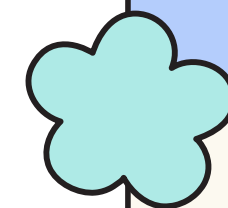
2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มคนอายุ 15 ปี ขึ้นไป
ไม่จำกัดเพศ
จำนวน 30 คน

3 รูปแบบสื่อ

คลิปสื่อโมชันกราฟิก
ยาว 1 นาที 10 วินาที
จำนวน 1 คลิป
สัดส่วน 9:16
เผยแพร่บน TIKTOK

วิธีการดำเนินการศึกษา



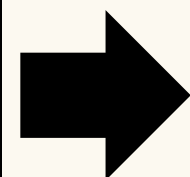
1

Direction Concept

Introduction

อธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ของ
พะยูนในประเทศไทยและภัยคุกคาม
ในปัจจุบัน

1. พะยูนคืออะไร?
2. วิกฤตและความเสี่ยง?
3. สาเหตุที่ทำให้พะยูนลดจำนวนลง?

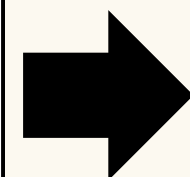


Main Idea

นำเสนอแนวทางการอนุรักษ์พะยูน
ที่คนสามารถลงมือทำได้จริงในชีวิต
ประจำวัน

1. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
ลดการใช้พลาสติกแบบใช้ครั้ง
เดียวทิ้งและจัดการขยะ

2. ข้อควรปฏิบัติในพื้นที่อนุรักษ์
ข้อปฏิบัติตนสำหรับนักท่องเที่ยว
และผู้ประกอบการเรือเมื่อเข้าใกล้
แหล่งอาศัยของพะยูน



Conclusion

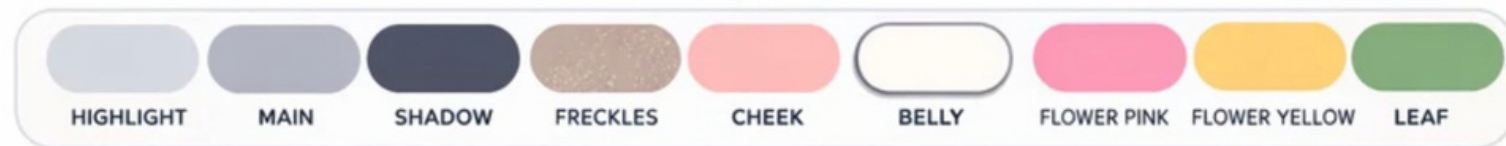
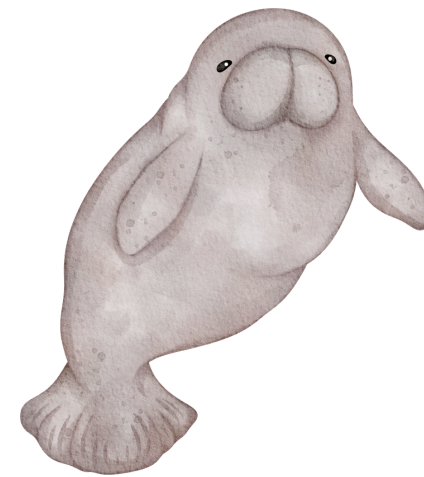
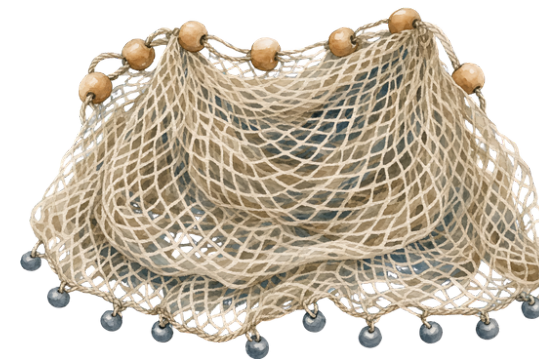
สรุปข้อคิดสำคัญและปลูกความ
ตระหนักรู้ให้แก่คนรุ่นใหม่

1. การมีส่วนร่วมแนะนำช่องทาง
ติดตามข่าวสารและการสนับสนุน

2. เชิญชวนให้ทุกคนร่วมมือกันดูแล
พื้นที่ทะเลเพื่อปกป้องพะยูน
และคืนความสมบูรณ์ให้ธรรมชาติ

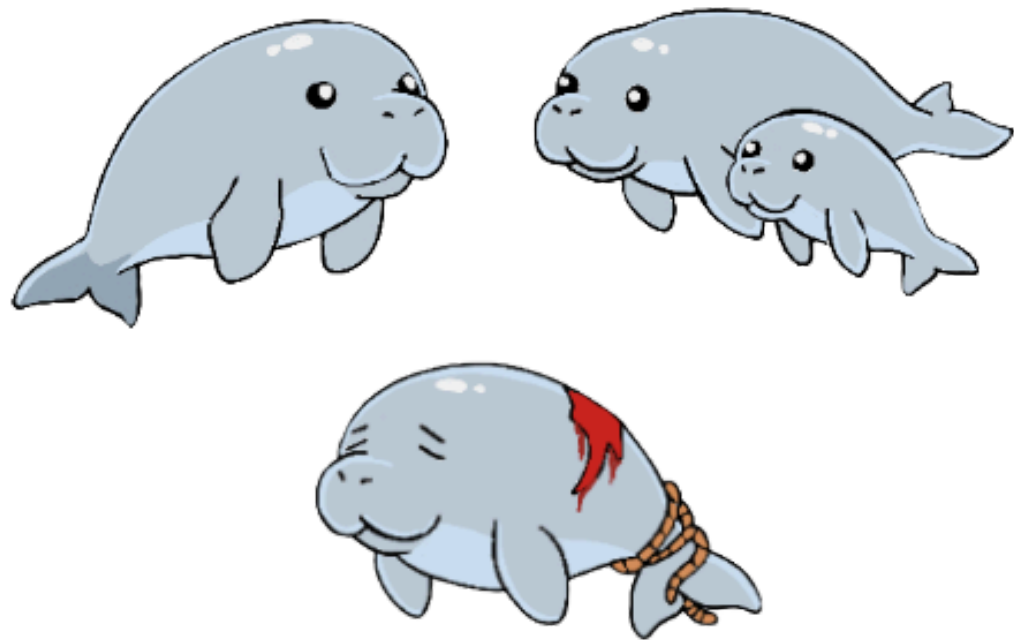
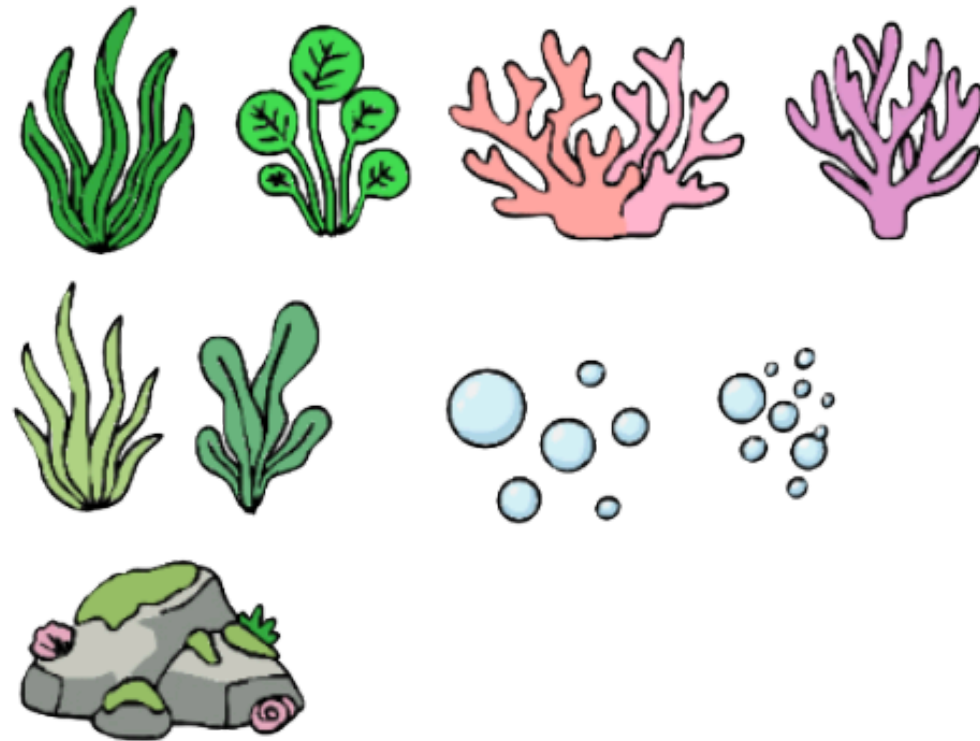
2

MoodBoard



3

Graphic Design

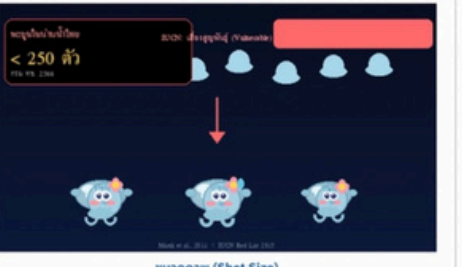


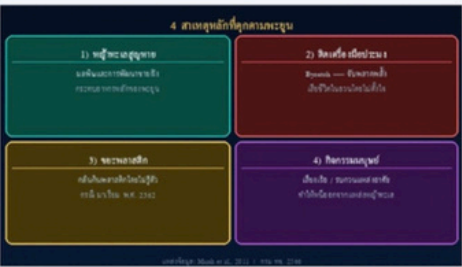
4

Storyboard

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S1	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Wide Shot (WS)</p> <p>อธิบายภาพ / Visual ได้ทะเลลึก แสงกระเพื่อมจากผิวน้ำ หลากหลายโทนสี ปลาเล็ก ๆ ว่ายผ่าน ฟองอากาศลอยขึ้น กล้อง: Fade in from black → Slow pan ขึ้นสู่ผิวน้ำ Title Card ปรากฏด้วย Typewriter Effect</p> <p>ตัวละคร (Character) ไม่มีตัวละคร (Ocean Background only) บรรยากาศ: ลม สว่างงาน ลึกถึง</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) เสียงคลื่น / เสียงน้ำทะเล / เสียงฟองอากาศ</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Ambient ocean + Slow strings (ถ้า ลม)</p> <p>บทพูด / Voice Over (Narrator — เสียงบรรยาย นุ่มนวล) "ท้องทะเล... บ้านของสิ่งมีชีวิตนับล้านชนิด แต่วิถีนี้ บ้านหลังนี้กำลังเสี่ยงจะจางหายไป..."</p>	0:00 — 0:15 (15 S)

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S2	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Wide Shot → Zoom In</p> <p>อธิบายภาพ / Visual Screen เปลี่ยนเป็นแสงอุ่น บรรยากาศมืดมน ภาพขลุ่ยฟลุต กลางฉาก วนวนกลางทึบ Counter animation: 4.8 → 12.7 ล้านตัว Icon ขลุ่ย วนวน Fly-in ที่ละชิ้น Red vignette overlay เพื่อความตึงเครียด</p> <p>ตัวละคร (Character) VTuber "บาร์น" (corner overlay ล่างซ้าย) ขนาด 1/4 จอ สีหน้า: เป็นห่วง ถึงจุด</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) Alarm ding / Tension SFX เสียงน้ำอุ่น / เสียงขลุ่ยฟลุตกระแทกกัน</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Minor key — Tension build up (เกร็ง หวั่น)</p> <p>บทพูด / Voice Over (บาร์น — น้ำเสียงเป็นห่วง) "ทุกๆ ปี มีทะเลหายากที่เสี่ยงการเราถึง 13 ล้านตัวนะ... มันเสี่ยง กับเพื่อน ๆ ในทะเลยิ่งกว่า บาร์นจะเล่าให้ฟังนะ"</p>	0:15 — 0:27 (12 S)

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S3	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Medium Long Shot → Pull Back</p> <p>อธิบายภาพ / Visual ภาพซูมเข้ามาบนภาพ (สัญลักษณ์สัตว์) ขลุ่ย จางหายไป เหลือเพียง 3 ตัวโดยรอบกลางจอ ฟันหลังมืดสลัว Stat Card: "< 250 ตัว" IUCN Badge: "Vulnerable — เสี่ยงสูญพันธุ์" BGM เปลี่ยนเป็น Slow Piano สร้างอารมณ์เศร้า</p> <p>ตัวละคร (Character) VTuber "บาร์น" (corner overlay) สีหน้า: เศร้า มีน้ำตา กับหน้า Animation: ดวงตาและ คิ้วหน้าเล็กน้อย</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) Sad sting SFX เสียงน้ำเย็นๆ ค่อยๆ หนาว</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Slow Piano — Emotional / Melancholy</p> <p>บทพูด / Voice Over (บาร์น — น้ำเสียงเศร้า นุ่มนวล) "พวกทะเลหายาก... ตอนนี้อาจจะมีไม่ถึง 250 ตัวแล้วนะ IUCN บอกว่าพวกทะเลหายากที่เสี่ยงการเรา... และบาร์นก็เห็นด้วยนะ..."</p>	0:27 — 0:40 (13 S)

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S4	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Full Shot (FS) 4-Card Grid</p> <p>อธิบายภาพ / Visual 4-Card Infographic Grid Sequential reveal (ทุก 0.4 S) ① หลากหลายโทนสี — แดง / ฟ้า / เขียว / เหลือง ② ดึงเครื่องดนตรีประกอบ — Bymatch ③ ขลุ่ยฟลุตหายาก — กรณี "บาร์น" พ.ศ. 2562 ④ กิจกรรมอนุรักษ์ — เสียงเรือ / รบกวนแหล่งอาศัย</p> <p>ตัวละคร (Character) VTuber "บาร์น" (corner overlay) สีหน้า: จริงจัง ห่วงใย Animation: ขึ้นที่ card แดงในขณะพูดถึง</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) Ding SFX x 4 (ถ้า card) Bounce pop sound แดง card</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Moderate tension — Semi-serious</p> <p>บทพูด / Voice Over (บาร์น — จริงจัง) "มีอยู่ 4 สาเหตุหลักที่ทำให้ทะเลหายากเสี่ยงการเรา การตัดวงจร ขลุ่ยฟลุตหายาก และการรบกวนจากมนุษย์ ทั้งหมดนี้เกิด จากการกระทำของเราทั้งนั้น..."</p>	0:40 — 0:50 (10 S)

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S5	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Medium Shot (MS) + Side Panel</p> <p>อธิบายภาพ / Visual BGM เปลี่ยนเป็น Hopeful / Upbeat กับ พื้นหลังเปลี่ยนเป็นสีเขียวของฟ้า ทะเลสาบ Checklist 5 ข้อ Slide-in จากขวา ที่ละข้อ Impact Calc: คนไทย 1 ล้านคน ลด 1 ใน/วัน = 365 ล้านใน/ปี</p> <p>ตัวละคร (Character) VTuber "บาร์น" (energetic กลับมา) สีหน้า: ยิ้มแย้ม ตื่นเต้น Animation: ตัว checklist ในกรีน: ตัวจริง</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) Tick SFX x 5 (ถ้าข้อ)</p> <p>Positive chime / Checkmark draw sound</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Upbeat — Hopeful Pop / Acoustic (สดใส มีพลัง)</p> <p>บทพูด / Voice Over (บาร์น — energetic) "แต่ยังมีหวังนะ! สาเหตุทั้งหมดนั้นมนุษย์สามารถหยุดได้! มีหลาย สิ่งที่คุณทำได้เลยตั้งแต่ตอนนี้ นะ! เราต้องการพวกเราร่วมกันนะ~"</p>	0:50 — 0:56 (6 S)

ฉาก	ขนาดภาพ / อธิบายภาพ / ตัวละคร	เสียง (FX / BGM / เสียงพูด)	ระยะเวลา
S6	 <p>ขนาดภาพ (Shot Size) Wide Shot (WS) → Iris Out</p> <p>อธิบายภาพ / Visual ทะเลสีฟ้าใสสะอาด พระอาทิตย์ขึ้น หลากหลายโทนสี บาร์น + ขลุ่ยฟลุตหายาก วนวนอย่างมีความสุข Hashtag #SaveDugong + CTA Button: แฮรี่ / Like / ติดตาม End Card: Logo + QR Code nsm ทบ. (dmcr.go.th) ปิดด้วย Iris Out → Fade to deep blue</p> <p>ตัวละคร (Character) VTuber "บาร์น" + ขลุ่ยฟลุตหายาก Animation: โลกกลับมา สีหน้า: ยิ้มแย้ม ตื่นเต้น</p>	<p>SFX (เสียงประกอบ) Gentle wave SFX / Soft bubble SFX Confetti fish SFX / Iris out whoosh</p> <p>BGM (ดนตรีประกอบ) Soft Piano → ค่อยๆ ลดเสียงลงจนจบ</p> <p>บทพูด / Voice Over (บาร์น — ยิ้มแย้ม นุ่มนวล) "บาร์นเชื่อว่า ถ้าเราช่วยกัน ทะเลที่สวยงามจะกลับมาอีกครั้งนะ ช่วย แฮรี่ให้หน่อย ด้วยนะ! ขอขอบคุณทุกคนมาก ๆ น้าชาย!"</p>	0:56 — 1:00 (4 S)

5

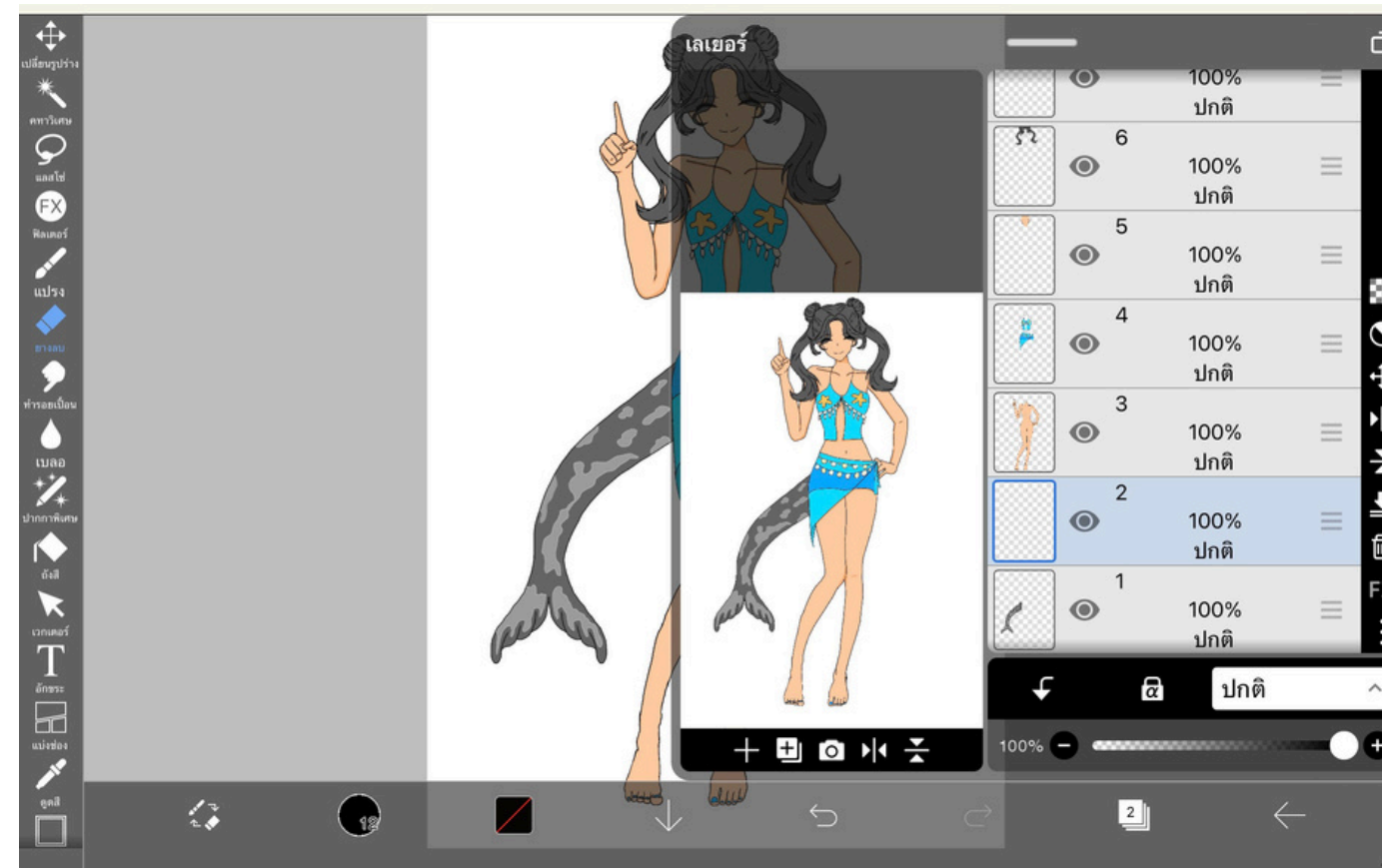
Production

1 เตรียมความพร้อมข้อมูลและองค์ประกอบกราฟิก 2D รวบรวมกราฟิกทั้งหมดที่ออกแบบไว้มาเตรียมพร้อมสำหรับการเคลื่อนไหว

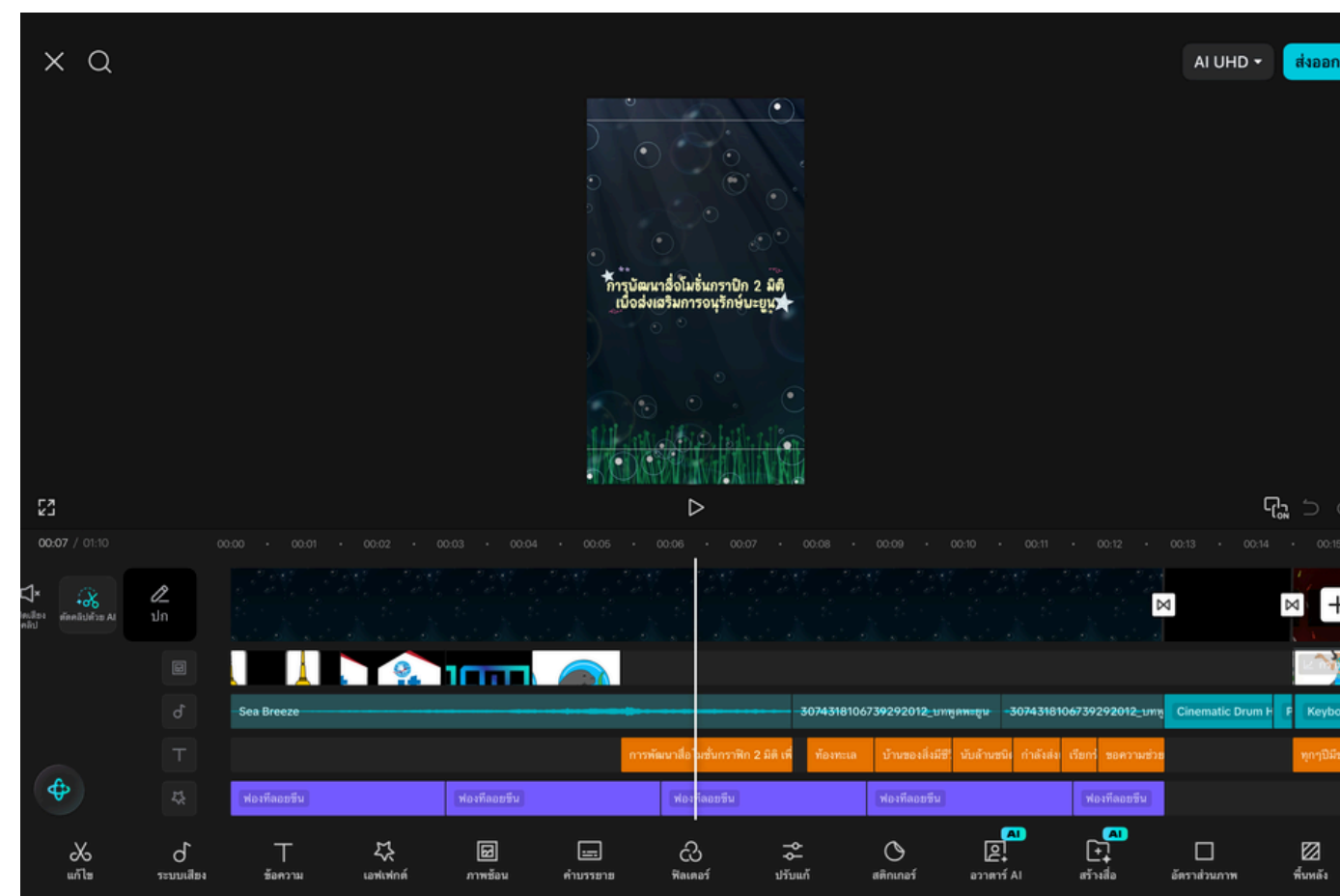
2 จัดเรียงลำดับเรื่องราวและองค์ประกอบเล่าเรื่องตามสตอรี่บอร์ด เพื่อให้เนื้อหาการอนุรักษ์ปะยูนเข้าใจง่ายขึ้น

3 จัดทำโมชันกราฟิก 2D ในโปรแกรม After Effect นำภาพกราฟิกมาทำอนิเมชันให้ตัวละครปะยูนขยับและเคลื่อนไหวอย่างธรรมชาติ

4 บันทึกและจัดสรรเสียงพากย์และเสียงประกอบ จัดเสียงพากย์บรรยายเนื้อหา นำมาตัดต่อผสมกับดนตรีประกอบ



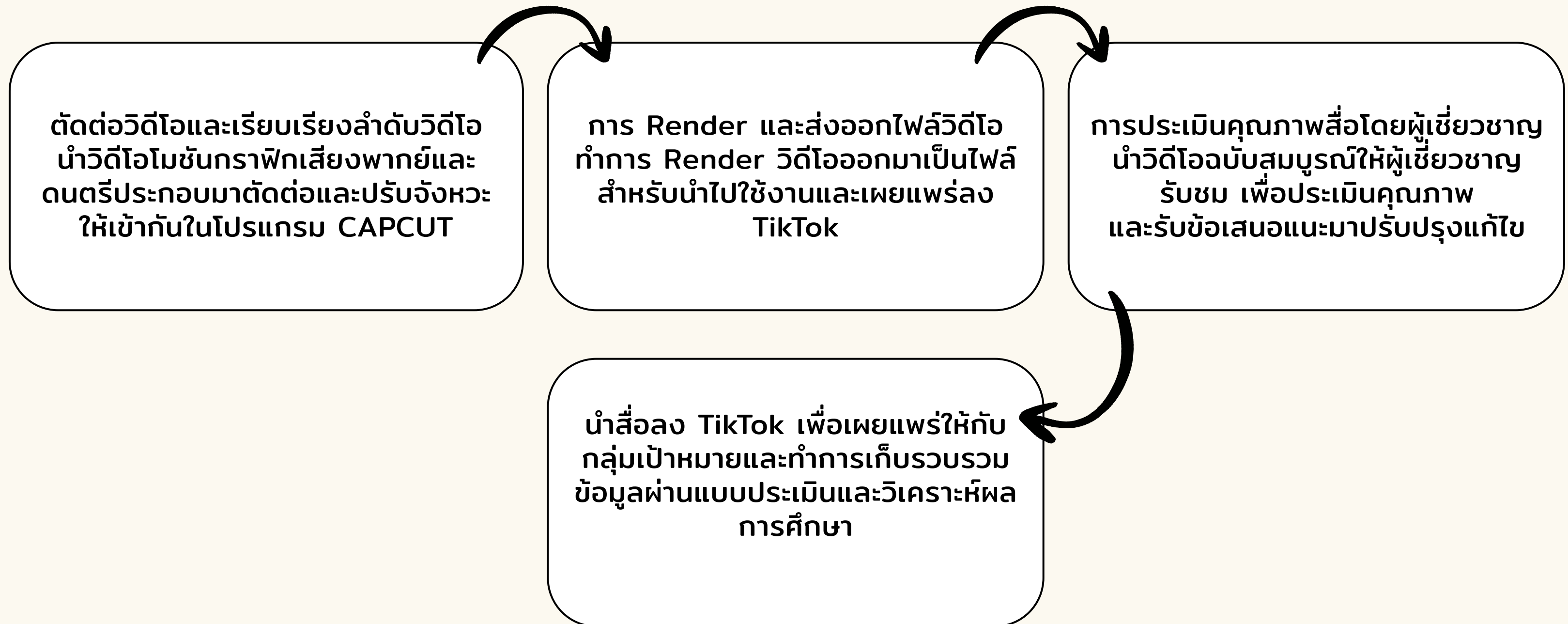
การออกแบบตัวละคร "รีน"



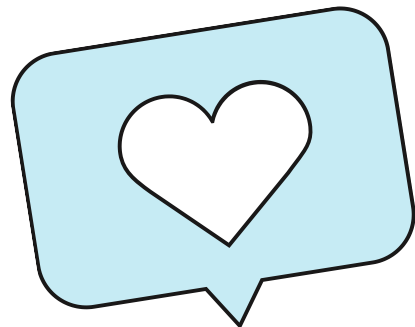
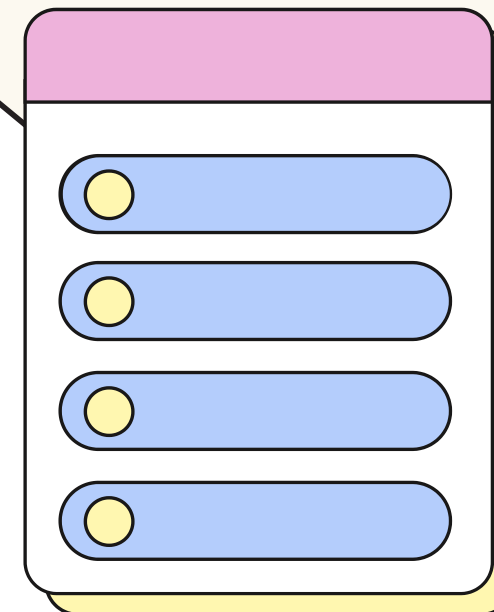
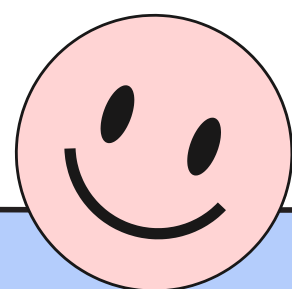
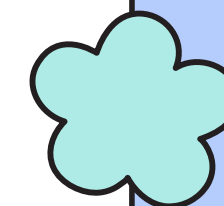
การตัวละครปะยูนขยับและเคลื่อนไหว ใส่เสียงพากย์และดนตรีประกอบ

6

Post - Production



สรุปผลการศึกษา



ผู้เชี่ยวชาญ

รองคณบดีฝ่ายพัฒนานิสิต



รศ.ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์



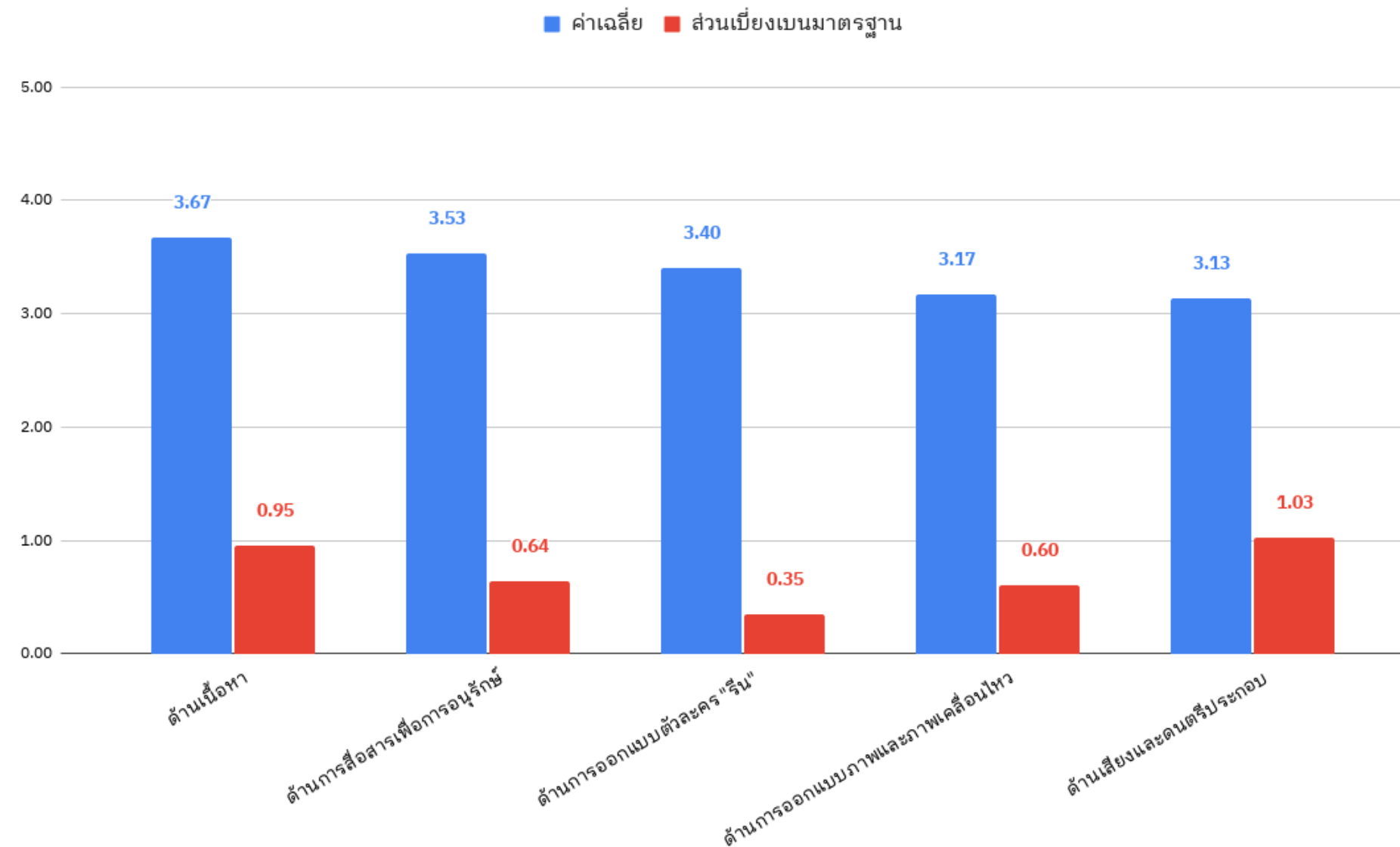
ผศ.สุวิชัย พรรษา

อาจารย์



อ.มนันยา นิ่มพิศาล

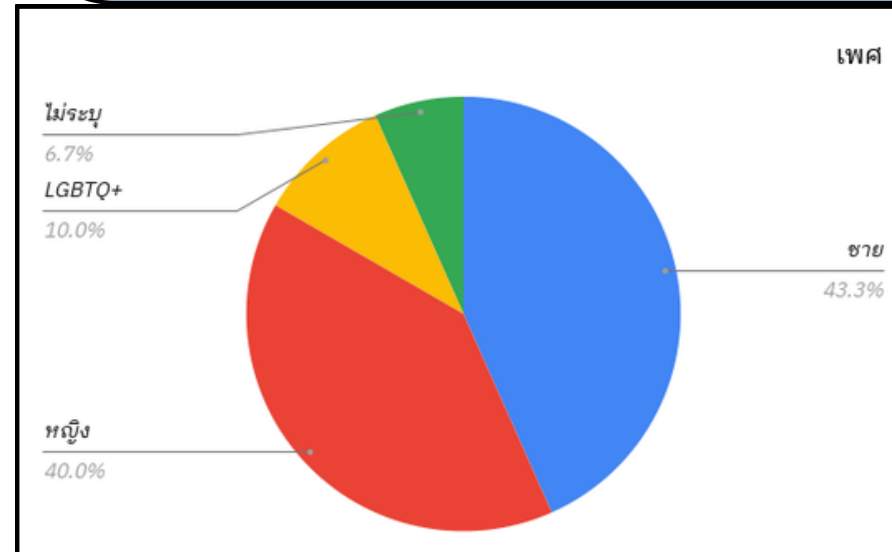
ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



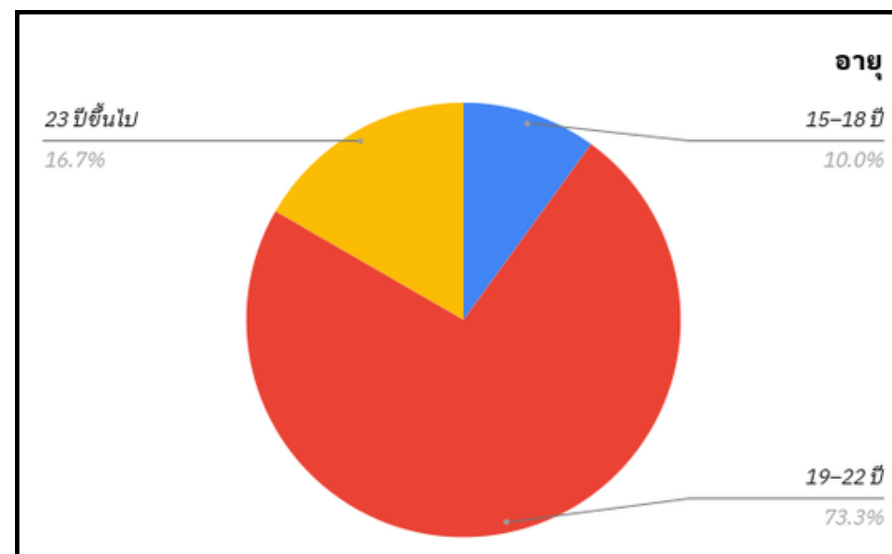
ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่าด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x} = 3.67$, S.D. = 0.95) รองลงมาคือด้านการสื่อสารเพื่อการอนุรักษ์ ($\bar{x} = 3.53$, S.D. = 0.64) ซึ่งทั้งสองด้านอยู่ในระดับมาก แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเนื้อหาของสื่อมีความถูกต้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงการอนุรักษ์พะยูนได้ ส่วนด้านที่เหลืออยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านตัวละคร ($\bar{x} = 3.40$, S.D. = 0.35) ด้านภาพและภาพเคลื่อนไหว ($\bar{x} = 3.17$, S.D. = 0.60) และด้านเสียงและดนตรี ($\bar{x} = 3.13$, S.D. = 1.03) โดยด้านเสียงและดนตรีมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ซึ่งสะท้อนว่าองค์ประกอบด้านภาพและเสียงยังเป็นส่วนที่ควรปรับปรุงเป็นลำดับแรก เมื่อพิจารณาในภาพรวมทุกด้าน สื่อได้รับการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.37$, S.D. = 0.71)

ในเรื่องส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าด้านเสียงและดนตรีและด้านเนื้อหา มีค่า S.D. สูง ซึ่งเป็นผลมาจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านให้คะแนนแตกต่างกันค่อนข้างมาก ส่วนด้านตัวละครมี S.D. ต่ำที่สุด แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันมากที่สุดว่าตัวละคร "ริน" อยู่ในระดับปานกลางและควรได้รับการปรับปรุง เช่น ปรับสัดส่วนให้เป็นแบบ SD หรือ Chibi และเพิ่มการเคลื่อนไหว

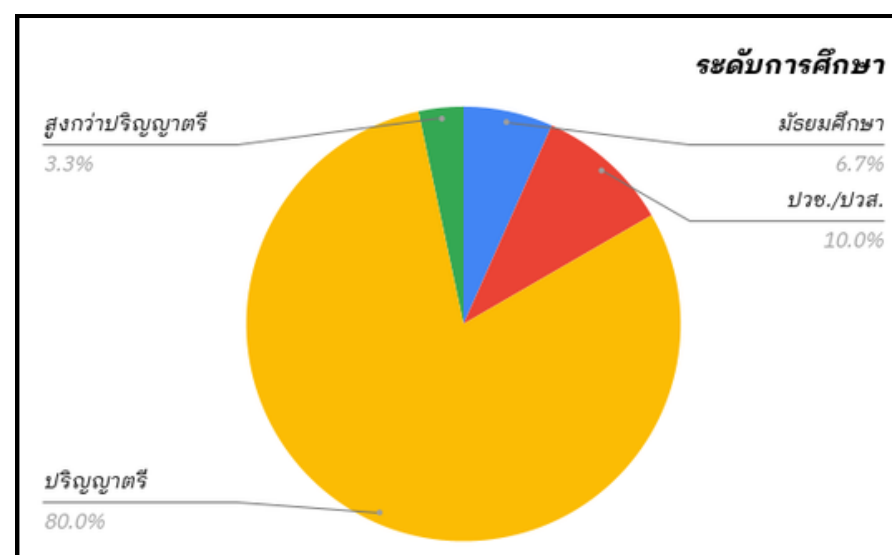
ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



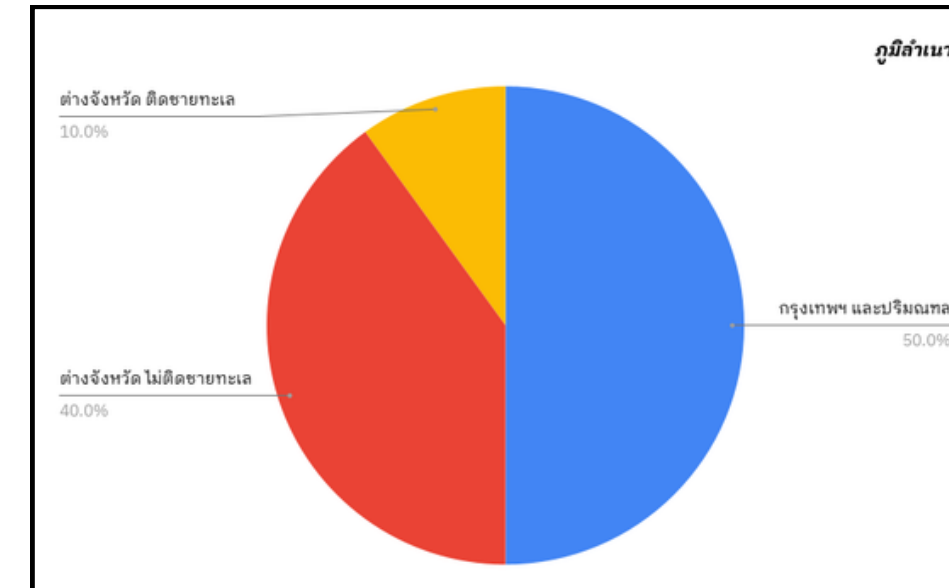
ชาย จำนวน 13 คน
หญิง จำนวน 12 คน
LGBTQ+ จำนวน 3 คน
ไม่ระบุ จำนวน 2 คน



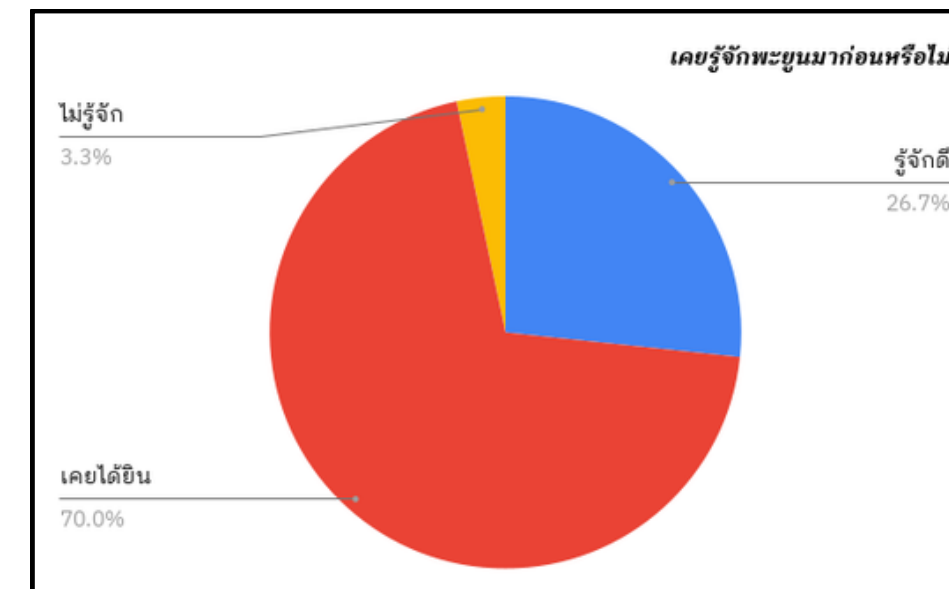
15-18 ปี จำนวน 3 คน
19-22 ปี จำนวน 22 คน
23 ปีขึ้นไป จำนวน 5 คน



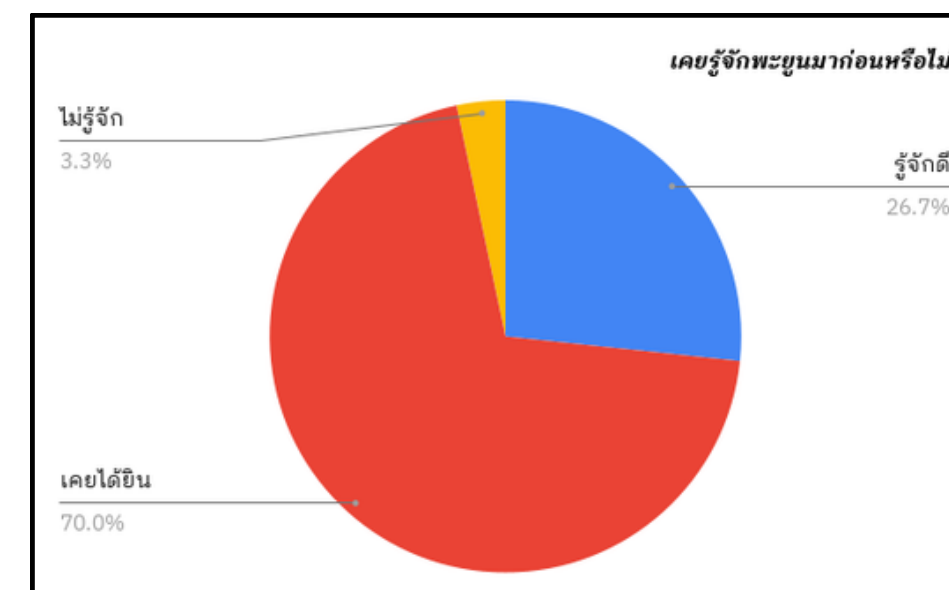
มัธยมศึกษา จำนวน 2 คน
ปวช./ปวส. จำนวน 3 คน
ปริญญาตรี จำนวน 24 คน
สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 1 คน



กรุงเทพฯ และปริมณฑล
จำนวน 15 คน
ต่างจังหวัด ไม่ติดชายทะเล
จำนวน 12 คน
ต่างจังหวัด ติดชายทะเล
จำนวน 3 คน

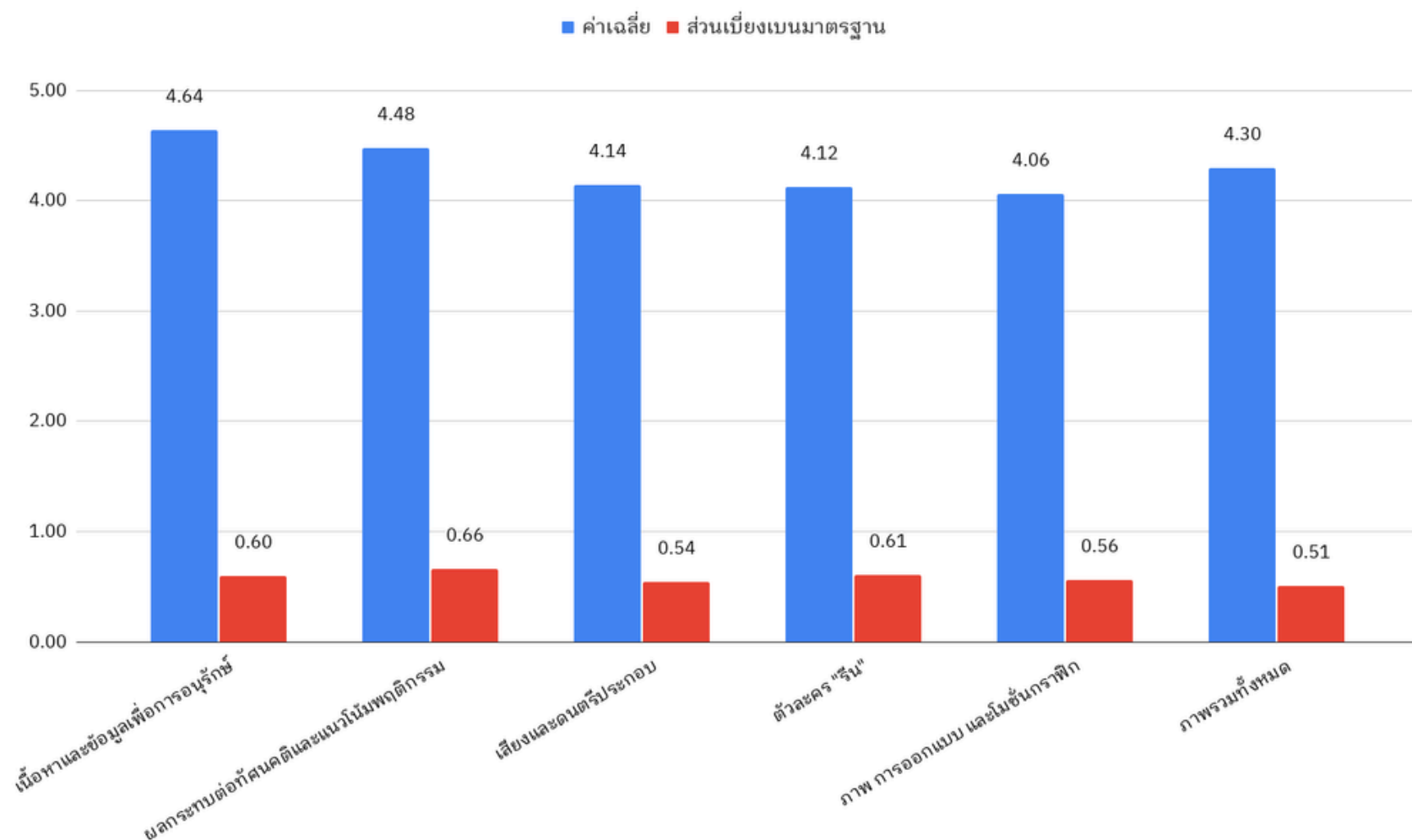


รู้จักดี จำนวน 8 คน
เคยได้ยิน จำนวน 21 คน
ไม่รู้จักร จำนวน 1 คน



เคย จำนวน 17 คน
ไม่เคย จำนวน 13 คน

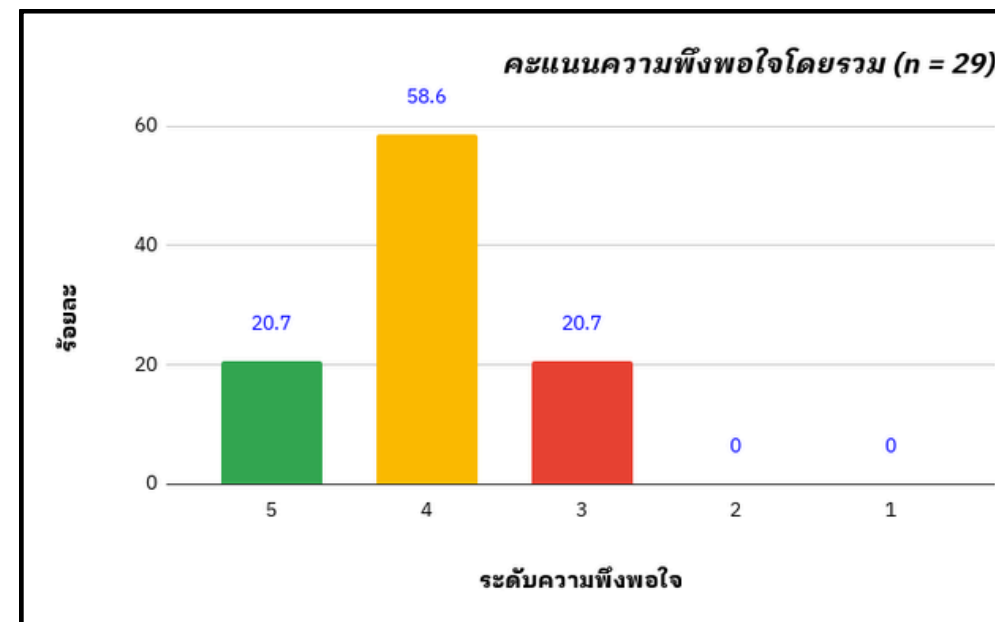
ผลการรับรู้สื่อจากกลุ่มเป้าหมาย



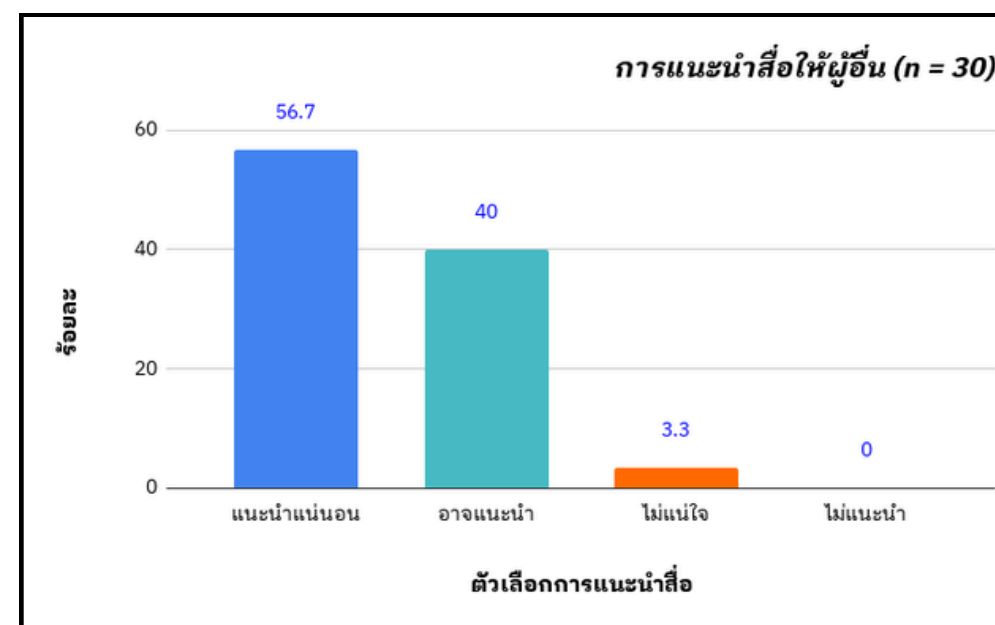
ผลการรับรู้สื่อโดยกลุ่มเป้าหมายในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดและอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.60) แสดงว่าผู้ชมเห็นว่าเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย น่าเชื่อถือ และทำให้ได้ความรู้ใหม่

รองลงมาคือด้านผลกระทบต่อทัศนคติและแนวโน้มพฤติกรรม ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.66) ซึ่งสะท้อนว่าสื่อกระตุ้นให้ผู้ชมอยากลดการใช้พลาสติก แคร่ต่อ และ รู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ได้จริง

ส่วนด้านเสียงและดนตรีประกอบ ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.54) ด้านตัวละครรีน ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 0.61) และด้านภาพและโมชันกราฟิก ($\bar{x} = 4.06$, S.D. = 0.56) อยู่ในระดับมากเช่นกัน แต่ค่าเฉลี่ยต่ำกว่าสองด้านแรก โดยด้านภาพและโมชันกราฟิกมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด



ความพึงพอใจโดยรวมของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.65, $n = 29$) กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ให้คะแนนความพึงพอใจที่ระดับ 4 ร้อยละ 58.6 (17 คน) รองลงมาคือระดับ 5 และระดับ 3 ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน คือร้อยละ 20.7 (6 คน)



การแนะนำสื่อให้ผู้อื่น กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะแนะนำสื่ออย่างแน่นอน คิดเป็นร้อยละ 56.7 (17 คน) รองลงมาคือผู้ที่ระบุว่าอาจแนะนำ ร้อยละ 40.0 (12 คน) มีที่ไม่แน่ใจ เพียง 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

- (1) เพิ่มการเคลื่อนไหวและปรับดีไซน์ตัวละครให้น่าสนใจและมีความเป็นพะยูนมากขึ้น
- (2) ปรับจังหวะการเปลี่ยนฉากให้นุ่มนวลขึ้น อาจพิจารณาขยายความยาวคลิป
- (3) ปรับสมดุลเสียงบรรยายกับเสียงเอฟเฟกต์
- (4) ปรับกราฟิกให้คมชัดและโดดเด่นขึ้น

สรุปผลการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าสื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างดี จุดแข็งอยู่ที่ด้านเนื้อหาและการสื่อสารเพื่อการอนุรักษ์ เพราะเนื้อหาถูกต้อง เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย และกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาของพะยูน ส่วนตัวละคร "รีน" น่ารักและสะท้อนลักษณะของพะยูนได้เหมาะสม แต่ยังคงควรปรับสัดส่วนให้เป็นแบบ SD หรือ Chibi เพื่อความเป็นมิตร และเพิ่มการเคลื่อนไหว ด้านที่ควรปรับปรุงมากที่สุดคือการออกแบบภาพและเสียง โดยเฉพาะการจัดวางองค์ประกอบภาพ ความสม่ำเสมอของกราฟิก ความอ่านง่ายของตัวอักษร และจังหวะการเปลี่ยนฉาก ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นว่าสื่อเหมาะสมที่จะเผยแพร่ แต่ควรปรับปรุงบางส่วนก่อน

กลุ่มเป้าหมายประเมินว่าสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี จุดเด่นที่สุดคือด้านเนื้อหา ที่เข้าใจง่าย ข้อมูลน่าเชื่อถือ และทำให้ได้รับความรู้ใหม่เกี่ยวกับพะยูน โดยเฉพาะข้อมูลสถิติจำนวนพะยูนและแนวทางปฏิบัติที่ทำได้จริง ซึ่งช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเป็นห่วงและอยากมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สอดคล้องกับผลด้านทัศนคติและพฤติกรรมที่มีแนวโน้มลดการใช้พลาสติก ไม่ทิ้งขยะลงทะเล แยกขยะ และอยากบอกต่อเนื้อหาให้คนรอบข้าง ด้านตัวละคร เสียงและดนตรี และภาพ ได้รับการประเมินในระดับดีเช่นกัน แต่ต่ำกว่าด้านเนื้อหาเล็กน้อย กลุ่มเป้าหมายเห็นว่าตัวละคร "รีน" มีความเหมาะสมกับการเป็นสื่อรณรงค์ น่ารักและสะท้อนความเป็นพะยูนได้ แต่ต้องการให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวและรายละเอียดมากขึ้น ข้อเสนอแนะที่พบบ่อยอีกประการคือ จังหวะการเปลี่ยนฉากควรช้าและนุ่มนวลขึ้น ควรปรับสมดุลระหว่างเสียงบรรยายกับเสียงประกอบ และควรปรับกราฟิกให้คมชัดและโดดเด่นขึ้น

ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี และไม่มีระบุว่าจะไม่แนะนำสื่อ โดยส่วนใหญ่ระบุว่าจะแนะนำสื่อให้ผู้อื่นอย่างแน่นอน จึงสรุปได้ว่าสื่อสามารถสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นให้เกิดความตั้งใจในการช่วยอนุรักษ์พะยูนได้ เหมาะสมที่จะนำไปเผยแพร่ โดยควรปรับปรุงด้านตัวละคร จังหวะภาพ และเสียงเพิ่มเติม

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พะยูนมีจุดแข็งที่สุดด้านเนื้อหา ทั้งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายเห็นตรงกันว่าเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย และให้ความรู้ใหม่ได้ ผู้ศึกษาเห็นว่าเป็นผลจากการเลือกนำเสนอประเด็นเดียวคือปัญหาขยะพลาสติกกับพะยูน ร่วมกับข้อมูลสถิติและแนวทางปฏิบัติที่ทำได้จริง ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเกิดความตระหนักและรู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วมได้ ผลนี้สอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่ควรนำเสนอเนื้อหาไม่ซับซ้อนเพื่อลดภาระทางปัญญาของผู้ชม

ส่วนด้านตัวละคร ภาพ และเสียง ทั้งสองกลุ่มสะท้อนข้อเสนอแนะไปในทิศทางเดียวกัน คือ ตัวละครน่ารักและเหมาะกับการเป็นสื่อรณรงค์ แต่ควรเพิ่มการเคลื่อนไหวและรายละเอียด เพราะตัวละครที่ขยับน้อยทำให้การแสดงอารมณ์และการสร้างความผูกพันกับผู้ชมทำได้จำกัด นอกจากนี้ควรปรับจังหวะการเปลี่ยนฉากให้นุ่มนวล ปรับสมดุลระหว่างเสียงบรรยายกับเสียงประกอบ และปรับความสม่ำเสมอของกราฟิก

ข้อเสนอแนะแนวทางต่อยอด

- 1.เสนอให้พัฒนาต่อด้วยการปรับตัวละคร จังหวะภาพ และเสียง
- 2.เพิ่มฉากสรุปแนวทางการอนุรักษ์
- 3.ขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายขึ้น

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

- กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง. (2562). รายงานการเสียชีวิตของพะยูน มาเรียม. กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.
- กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง. (2566). รายงานสถานการณ์ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง ประจำปี 2566. กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.
- IUCN. (2015). Dugong dugon. The IUCN Red List of Threatened Species 2015: e.T6909A43792211. <https://doi.org/10.2305/IUCN.UK.2015-4.RLTS.T6909A43792211.en>
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2008). Social marketing: Influencing behaviors for good (3rd ed.). SAGE Publications.
- Krasner, J. (2008). Motion graphic design: Applied history and aesthetics. Focal Press.

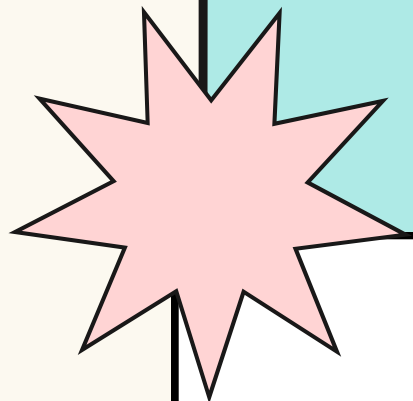
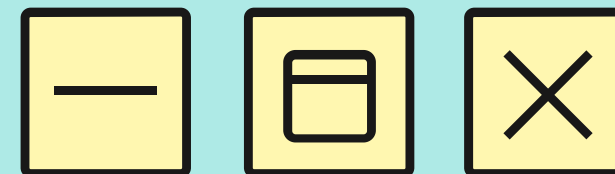
ผู้พัฒนาสื่อ



นางสาวภัคนันท์ บุญส่ง
รหัสนิสิต 66011213275 นิสิตชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสอนคณิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail pakaranan.bs@gmail.com

Tel +6681-7871554



THANK YOU

