

Received: 22 พ.ย. 2564

Revised: 17 ธ.ค. 2564

Accepted: 20 ธ.ค. 2564

## สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้ เรื่อง การป้องกันโรคอาร์เอสวี

### Motion graphics to the knowledge of protecting respiratory syncytial virus

สุชาร์ตน์ จันทapunธยาน์ และ ณัฐพงษ์ บุญมี

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Sucharat Chantapoonthaya and Nuttapong Bunmee

Multimedia technology, Nakhon Phatom Rajabhat University

#### Abstract

The purposes of this research were to develop the motion graphics to knowledge of protecting respiratory syncytial virus 2) study satisfaction on viewing the motion graphics to knowledge of protecting respiratory syncytial virus. The target group was consisted of 113 child caregiver and student parent at Early Childhood education demonstration center nakhon pathom Rajabhat University. Obtained from the example of Crazy and Morgan. The research tools consisted of 1) Motion Graphics Media 2) The Quality Assessment Form and 3) The satisfaction assessment form of the sample group towards motion graphics media. The statistics used to collect the data were mean and standard deviation.

The research findings showed that the motion graphics to knowledge of protecting respiratory syncytial virus. The target group was consisted of 113 child caregiver and student parent at Early Childhood education demonstration center nakhon pathom Rajabhat University and their satisfactions were in the high level. The mean score was 4.42 and the standard deviation was 0.24.

**Keywords:** *respiratory syncytial virus, Motion graphics, protect*

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้ เรื่อง การป้องกันการโรคอาร์เอสวี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ได้รับชมสื่อการป้องกันการโรคอาร์เอสวี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ปกครองนักเรียน ศูนย์สาธิตปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 113 คน ที่ได้จากการกำหนดตัวอย่างของเครื่องใช้และมอร์แกน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อโมชันกราฟิก 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกฯ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกฯ สถิติที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้ เรื่อง การป้องกันการโรคอาร์เอสวี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ปกครองนักเรียน ศูนย์สาธิตปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 113 คน มีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.42 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24

**คำสำคัญ:** ไวรัสอาร์เอสวี, โมชันกราฟิก, ป้องกัน

## 1. บทนำ

โรคอาร์เอสวี (respiratory syncytial virus: RSV) เป็นเชื้อไวรัสที่เป็นสาเหตุของโรคติดเชื้อในระบบทางเดินหายใจที่พบได้บ่อยและก่อให้เกิดอาการที่รุนแรง เป็นโรคที่พบได้บ่อยในเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี โรคอาร์เอสวีมีลักษณะอาการของโรคมียากหลายรูปแบบ มักมีอาการคล้ายหวัดธรรมดา ไข้ ไอ จาม มีน้ำมูก ในรายที่เป็นรุนแรงจะมีอาการ หายใจเร็ว หอบ มีเสียงวี๊ด หายใจมีเสียงครีออคราด มีเสมหะในลำคอมาก กระสับกระส่าย ไม่กินนม การระบดของของโรคติดเชื้อทางเดินหายใจจากเชื้อไวรัสอาร์เอสวี โดยพบผู้ป่วยเพิ่มขึ้นในช่วงเดือนสิงหาคม - พฤศจิกายนของทุกปี แนวโน้มของโรคยังไม่ลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2562 โดยในปี 2563 ตั้งแต่เดือนสิงหาคม ถึงปัจจุบัน พบจำนวนเด็กป่วยสูงสุดเดือนกันยายน ซึ่งการระบดพบมากในกลุ่มเด็กอนุบาล (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2563) ปัจจัยที่ส่งเสริมทำให้เกิดโรคระบดของโรค ได้แก่ ความแออัด ระบบถ่ายเทอากาศ สุขอนามัย สิ่งแวดล้อมและการมีสุขวิทยาส่วนบุคคลที่ไม่ดีจึงทำให้พบการระบดได้บ่อยในโรงเรียนอนุบาล สถานเลี้ยงเด็ก หรือบ้านที่มีเด็กอยู่ร่วมกันหลายคน โรคอาร์เอสวีนั้นยังไม่มีวัคซีนป้องกัน และไม่มียารักษาโดยเฉพาะ แพทย์จะให้รักษาตามอาการและลดความรุนแรงจากการเกิดภาวะแทรกซ้อน การป้องกันการเกิดโรคโรคอาร์เอสวีได้นั้น ควรให้ความรู้แก่ผู้ดูแลเด็ก ผู้ปกครองและครู เกี่ยวกับสาเหตุ อาการของโรคอาร์เอสวี เพื่อเป็นการป้องกันและ

เผื่อระวังการเกิดโรคและการดูแลสุขภาพของเด็ก แต่ในปัจจุบันจะพบว่าสื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคโควิด-19 นั้นยังมีน้อย ส่วนมากจะเป็นสื่อในรูปแบบของข้อความและภาพนิ่ง ทำให้ไม่น่าสนใจ แต่ในปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพิ่มมากขึ้นการใช้งานอินเทอร์เน็ตในการสื่อสารข้อมูลนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสังคม

สื่อโมชันกราฟิกจะเป็นนำภาพกราฟิกต่าง ๆ มาใส่การเคลื่อนไหว โดยใช้เสียงพากย์ เพื่ออธิบายข้อมูลไปพร้อม ๆ กับภาพที่เคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ผู้รับชมได้เกิดกระบวนการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและเข้าใจได้ง่าย รวดเร็วมากขึ้น อีกทั้งจะทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้รับสารได้ง่ายกว่าการนำเสนอข้อมูลแบบตัวอักษร ภาพนิ่งหรืออินโฟกราฟิก ส่งผลให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพดีกว่า นอกจากนี้แล้วโมชันกราฟิกยังเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในการให้ความรู้ทางสุขภาพ (GE Healthcare, 2016) ที่สามารถเลือกฟังเนื้อหาซ้ำ ๆ ได้และสามารถนำไปใช้กับอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทำให้เพิ่มช่องทางการปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ซ้ำได้ ดังนั้นจึงเหมาะกับการเรียนรู้สำหรับผู้คนในยุคใหม่

จากการศึกษาปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่เรื่อง การป้องกันโรคโควิด-19 เพื่อเสริมสร้างความรู้และการสื่อสารข้อมูลความรู้เกี่ยวกับโรคและการป้องกันโรคโควิด-19 ให้กับครูผู้ดูแลเด็ก ผู้ปกครองได้รับความรู้และในการเผื่อระวังการป้องกันโรคติดต่อทางเดินหายใจจากเชื้อไวรัสโควิด-19

## 2.วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้ เรื่อง การป้องกันไวรัสโควิด-19
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ได้รับชมสื่อการป้องกันไวรัสโควิด-19

## 3.ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 ทฤษฎีการใช้สี

ลักษณะของวัตถุที่กระทบต่อสายตาให้เห็น เป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้การที่ให้เห็นสีจากสายตา สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินใช้สีเป็นสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่

ผู้ดู เพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรม (สมเกียรติ, 2536)

### 3.2 ทฤษฎีโมชันกราฟิก

โมชันกราฟิกเป็นการนำเสนอและอธิบายเนื้อหาที่มีข้อมูลในปริมาณมาก มีการสรุปความสำคัญของเนื้อหา สามารถสรุปความในลักษณะของรูปภาพ ข้อความ กราฟิก พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งการออกแบบโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ (ทักษิณา สุขพทธิ, 2560) นั้นต้องมีการวางแผนวิเคราะห์กลุ่มคนดู ด้านการออกแบบจะต้องใช้ภาพที่สื่อความหมาย และใช้สีเส้นของช่วยถ่ายทอดอารมณ์และความน่าสนใจของงานให้ดูสวยงาม ด้านการตอบสนองและปฏิสัมพันธ์ควรคำนึงถึงการผลิตสื่อ ภาพเคลื่อนไหว การใช้ภาพ และภาษาท่าทางเล่าเรื่องแทนคำพูด รวมถึงการเสริมทักษะ เชิงเทคนิคในการตัดต่อภาพและเสียง จึงช่วยสร้างการจดจำในสื่อได้ง่าย เป็นรูปแบบหนึ่งที่มีการสื่อสารด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบภาพกราฟิกให้ดูน่าสนใจโมชันอินโฟกราฟิกจึงสามารถเข้าถึงผู้คนส่วนมากได้และสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้รวดเร็ว (วรารกรณ์ สามโกเศศ, 2553)

### 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐภณ สุเมธอติคม และคณะ (2563) เรื่อง การผลิตสื่อโมชัน เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ผลการศึกษาพบว่า สื่อโมชันกราฟิกเรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.50 และคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิกสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 รวมถึงผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อโมชันกราฟิกเรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.77

จิตติมา เสือทอง และคณะ (2563) พัฒนาสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ดินและน้ำด้วยหญ้าแฝก ผลการวิจัยพบว่าข้อมูลด้านเนื้อหาที่กลุ่มเป้าหมายต้องการทราบในงานกราฟิกเคลื่อนไหวคือเนื้อหาที่กล่าวถึงพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงเห็นประโยชน์ของหญ้าแฝกมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ ร้อยละ 44 ข้อมูลด้านประโยชน์ที่กลุ่มเป้าหมายคาดว่าจะได้รับจากการชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวคือ ความรู้เรื่องหญ้าแฝกในการอนุรักษ์ดินและน้ำ มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ร้อยละ 32 องค์ประกอบในงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ พบว่า ด้านภาพประกอบ มากที่สุด ร้อยละ

ทักษิณา สุขพันธ์ และทรงศรี สรณสถาพร (2560) ศึกษาแนวทางการออกแบบโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญ และนักศึกษา ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และกรสังเกตุ ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจัดกลุ่มและวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นตอนการวิเคราะห์การออกแบบ การพัฒนาและทดสอบ การประเมินผลและนำไปใช้

นฤเบศร จันทา และ เด่นชัย พันธุ์เกตุ (2560) ได้จัดทำสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ภัยจากสื่อโซเชียล โดยใช้รูปแบบสื่อโมชันกราฟิกที่เข้าใจง่าย มีการอธิบายข้อมูล และมีรูปภาพประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองสื่อเป็นนักศึกษาชั้นปี ที่ 4 จำนวน 56 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพราะ นักศึกษากลุ่มนี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายก่อนจะออกฝึกประสบการณ์จึงเหมาะสมที่จะให้ความรู้ก่อนออกฝึกประสบการณ์เพื่อเป็นแนวทางและแบบอย่างที่ดีโดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ภัยจากสื่อโซเชียล

#### 4. วิธีการดำเนินการวิจัย

##### 4.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ปกครองนักเรียน ศูนย์สาธิตปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 160 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ปกครองนักเรียน ศูนย์สาธิตปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 113 คน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ใช้การกำหนดตัวอย่างของสูตรเครชีและมอร์แกน แทนค่าโดย  $n =$  ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง,  $N =$  ขนาดของประชากรตัวอย่าง,  $e =$  ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้,  $X^2 =$ ค่าไคสแควร์ที่  $df$  เท่ากับ 1 และระดับความเชื่อมั่น 95%,  $p =$  สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร ตามสูตรดังนี้

$$n = \frac{X^2 Np(1-p)}{e^2(N-1)+X^2p(1-p)}$$

##### 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

###### 4.2.1 สื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้เสริมการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี

4.2.2 แบบประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีมีมติเดียว

4.2.3 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี

#### 4.3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดเกณฑ์ ในการพิจารณาความพึงพอใจ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าเป็น 5 ความคิดเห็นตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยแปลความหมายที่ได้จากค่าเฉลี่ย ซึ่งใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

#### 4.4. ขั้นตอนในการดำเนินงาน

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก มีการดำเนินงานตามหลักการพัฒนาสื่อ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ 3P (สุรเดช ศรีอังกร, 2555) ดังต่อไปนี้

##### 1) ขั้นก่อนการผลิต (Pre-production)

- ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของโรคอาร์เอสวี สาเหตุของการติดต่อของโรค อาร์เอสวี ลักษณะการแสดงอาการของโรค กลุ่มเสี่ยงที่อาจเกิดโรค การดูแลและป้องกันการเกิดโรคอาร์เอสวี
- นำเนื้อหามาวิเคราะห์เพื่อวางแผนการทำงาน

- จัดทำสตอรี่บอร์ด ออกแบบ

2) ขั้นตอนการผลิต (Production)

-ใช้เครื่องมือในการออกแบบและพัฒนาสื่อ ได้แก่ โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Photoshop ใช้ในการลงสีออกแบบฉาก, After Effect ใช้ในการผลิตสื่อโมชั่นกราฟิก, Adobe Audition ในการตัดต่อเสียงพากย์ให้สมบูรณ์ และ Adobe Premier Pro ในการรวบรวมและตัดต่อสื่อโมชั่นกราฟิกมารวมกัน และใช้ในการสร้างบทบรรยายใต้ภาพในสื่อโมชั่นกราฟิก

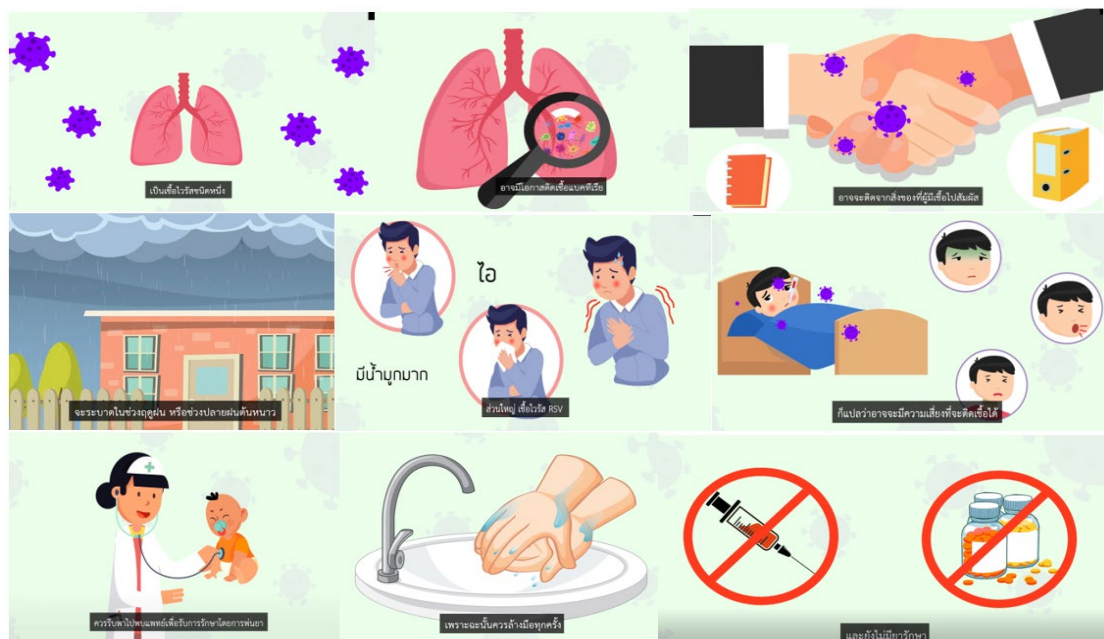
3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

-นำเสนอผลงานและปรับปรุงแก้ไขผลงาน ตามคำแนะนำและเก็บรายละเอียดของงานทั้งหมด

## 5.ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิกให้ความรู้เสริมการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี ได้ดังนี้

5.1 ผลการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิกให้ความรู้เสริมการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวีใช้กระบวนการ 3P ผลิตสื่อ ประกอบด้วยขั้นตอนการก่อนการผลิต (Pre-production) การผลิต (Production) และหลังการผลิต (Post-production) มีการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเชื้อไวรัสอาร์เอสวี อาการติดเชื้อของเด็กและผู้ใหญ่ การระบาดของเชื้อไวรัส และการดูแลรักษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี

ผู้วิจัยได้นำสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวีที่พัฒนานำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินโดยใช้แบบประเมินคุณภาพ หลังจากนั้นนำผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการประเมินเป็นดังรายละเอียดในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปรผล
1.ความเหมาะสมการออกแบบฉาก	3.67	1.53	มาก
2. ความเหมาะสมการใช้สื่อออกแบบสื่อ	4.00	1.00	มาก
3. ความเหมาะสมของการดำเนินเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบ	4.33	0.58	มาก
5. ความน่าใจของสื่อ	4.00	1.00	มาก
<b>สรุปโดยรวม</b>	<b>4.13</b>	<b>0.70</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยภาพรวมมีผลการประเมินคุณภาพของสื่ออยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  =4.13, S.D.= 0.70) เนื่องจากเนื้อหาของสื่อมีความเข้าใจง่ายและได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

5.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี เป็นสื่อเสริมให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี ในกลุ่มครูผู้ดูแลเด็ก ผู้ปกครอง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 113 คน ดังรายละเอียดในตารางที่ 2 ดังต่อไปนี้



## ตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปรผล
1.การออกแบบฉากมีความน่าสนใจ	4.20	0.60	มาก
2.สีสันทันการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก	4.24	0.53	มาก
3.การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.20	0.53	มาก
4.เสียงบรรยาย ชัดเจน มีความเหมาะสม	4.47	0.61	มาก
5.เสียงบรรเลงมีความเหมาะสม	4.58	0.49	มากที่สุด
6.เนื้อหาของสื่อ เข้าใจได้ง่าย	4.57	0.56	มากที่สุด
7.สื่อโมชันกราฟิก สวยงาม มีความน่าสนใจ	4.58	0.53	มากที่สุด
8.ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม	4.27	0.52	มาก
9.ประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมสื่อ	4.71	0.45	มากที่สุด
<b>สรุปโดยรวม</b>	<b>4.42</b>	<b>0.24</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  =4.42, S.D.= 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมสื่อ มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.71, S.D.= 0.45) รองลงมา สื่อโมชันกราฟิก สวยงาม มีความน่าสนใจ มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.58, S.D.= 0.53) เสียงบรรเลงมีความเหมาะสม มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.58, S.D.= 0.49) ตามลำดับ

#### 6.บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้เสริมการป้องกันการไวรัสอาร์เอสวี ผู้วิจัยได้รวบรวมความรู้เกี่ยวกับไวรัสอาร์เอสวี มานำเสนอ ในรูปแบบโมชันกราฟิกที่มีความน่าสนใจผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่ายโดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาที่ซับซ้อน มาเรียงลำดับภาพให้เหมาะสมกับเนื้อหา โดยการเลือกโทนสีที่เรียบง่ายสบายตา การเลือกใช้ภาพที่สื่อความหมายมาใส่การเคลื่อนไหว ใส่เสียงบรรยายและเสียง

ประกอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของนฤเบศร จันทา และ เต๋นชัย พันธุ์เกตุ (2560) ได้พัฒนาสื่อโมชัน กราฟิก เรื่อง ภัยจากสื่อโซเชียล โดยใช้รูปแบบสื่อโมชันกราฟิกที่เข้าใจง่าย มีการอธิบายข้อมูล และมี รูปภาพประกอบ

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษางานวิจัยควรมีการพัฒนาสื่อในการนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ เช่น นำเสนอในรูปแบบการ์ตูน แอปพลิเคชัน หรือสื่อประเภทอื่นเพื่อให้เข้าถึงผู้รับชมสื่อได้มากขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. (2563). พยากรณ์โรคและภัยสุขภาพรายสัปดาห์ ฉบับที่ 292.

สืบค้นเมื่อ 26 เมษายน 2563, จาก

<https://ddc.moph.go.th/brc/news.php?news=16295&deptcode=brc>.

กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.

จิตติมา เสือทอง และคณะ. (2563). การพัฒนาสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ดินและน้ำ ด้วยหญ้าแฝก. วารสารดีไซน์เอกโค. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563. หน้า 22-34

ณัฐภณ สุเมธอติคม และคณะ. (2563). การผลิตสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร. ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2020. หน้า 129-141.

ทักษิณา สุขพันธ์ และทรงศรี สรณสถาพร. (2560). การศึกษาแนวทางการออกแบบโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้. วารสารวิจัยและพัฒนาโลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม – เมษายน 2560. หน้า 261-268.

นฤเบศร จันทา และ เต๋นชัย พันธุ์เกตุ. (2560). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ภัยจากสื่อโซเชียล. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. หน้า 1288-1296.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วรภกรณ์ สามโกเศศ. (2553). ข้อเสนอแนะทางเลือกระบบการศึกษาที่เหมาะสมกับสุขภาวะคนไทย.

สมเกียรติ ตั้งนโม. (2536). ทฤษฎีสื่อ: A complete guide for Artists by Ralph Fabri. กรุงเทพมหานคร :โอเดียนสโตร์.

สุรเดช ศรีอังกูร. (2555). **หลัก 3P** กับการผลิตสื่อ. สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2563. จาก  
<https://www.slideshare.net/KUMPA/3-p13703523>.

GE Healthcare. (2016). **Communication with Animate Infographics**. Retrieved from  
<http://www.understanding infographics-analysis-animated-infographics/>.