

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ทางสถิติ ได้วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรม ฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบภาพจิตรกรรม ฝาผนังจากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ

ผลการวิเคราะห์การวิจัยเรื่อง การพัฒนาภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดียจากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและ นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ศึกษาทางด้านศิลปกรรม ระดับอุดมศึกษา เฉพาะนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ปีที่ 4 และนักศึกษาระดับปริญญาโท ในจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ นักศึกษา คณะวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยสื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นักศึกษาคณะศิลปกรรม สถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ เชียงใหม่ นักศึกษาสาขาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 84 คน

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	61	72.61
หญิง	23	27.38
2. อายุ		
15-18 ปี	-	-
19-22 ปี	65	77.38
23-26 ปี	14	16.66
สูงกว่า 27 ปีขึ้นไป	5	5.95
3. ระดับการศึกษา		
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	-	-
ปริญญาตรี	80	95.23
ปริญญาโท	4	4.76
สูงกว่าปริญญาโท	-	-
4. คณะวิชาที่ศึกษา		
จิตรศิลป์	13	15.48
ศิลปกรรม สถาปัตยกรรมและการออกแบบ	27	32.14
วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี	24	28.57
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	20	23.81
อื่นๆ	-	-
5. สาขาวิชาที่ศึกษา		
จิตรศิลป์	13	15.48
ออกแบบฯ	24	28.57
สถาปัตยกรรม	3	3.57
ประยุกต์ศิลป์	20	23.81
แอนิเมชัน (Animation)	20	23.81
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	4	4.76
อื่นๆ	-	-

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่า

1. เพศ

ผู้ให้ข้อมูล เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 72.61 ส่วนเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 27.38

2. อายุ

ผู้ให้ข้อมูล มีอายุระหว่าง 19-22 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 77.38 รองลงมา อายุระหว่าง 23-26 ปี คิดเป็นร้อยละ 16.66 อายุมากกว่า 27 ปีขึ้นไป น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.95

3. ระดับการศึกษา

ผู้ให้ข้อมูล ศึกษาในระดับปริญญาตรี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.23 รองลงมา ศึกษาในระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 4.76

4. คณะวิชาที่ศึกษา

ผู้ให้ข้อมูล ศึกษาคณะศิลปกรรม สถาปัตยกรรมและการออกแบบ มากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 32.14 รองลงมา วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 28.57 คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 23.81 และคณะวิชาวิจิตรศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 15.48

5. สาขาวิชาที่ศึกษา

ผู้ให้ข้อมูล ศึกษาสาขาวิชาออกแบบฯ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.57 รองลงมา สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ และ สาขาวิชาแอนิเมชัน (Animation) คิดเป็นร้อยละ 23.81 สาขาวิชาวิจิตรศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 15.48 สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คิดเป็นร้อยละ 4.76 และ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.57

ตอนที่ 2 ผลการสร้างภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้สร้างภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย เรื่องก้าก้าดำ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของมัลติมีเดีย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D	แปลความ
	1	2	3			
1. การออกแบบและสัดส่วนของภาพ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2. ลักษณะท่าทางของการเคลื่อนไหว	4	5	5	4.67	0.57	ดีมาก
3. การเคลื่อนไหว นุ่มนวล ถูกต้อง	4	5	5	4.67	0.57	ดีมาก
4. การประสมเสียงกับภาพ	4	5	4	4.33	0.57	ดี
5. ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย (Multimedia)	4	5	4	4.33	0.57	ดี
รวม	21	25	23	4.60		ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย นั้นมีคุณภาพ อยู่ในระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของมัลติมีเดีย ในส่วนของการออกแบบและสัดส่วนของภาพ อยู่ในระดับดีมาก ลักษณะท่าทาง การเคลื่อนไหว ความนุ่มนวล ถูกต้อง ระดับดีมาก การประสมเสียงกับภาพและส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการทดสอบการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตรกรรมฝาผนัง
ในรูปแบบมัลติมีเดีย แบบหนึ่งต่อหนึ่ง

คนที่	คะแนนความเหมาะสม	แปลความ
1	65 %	ปานกลาง
2	70 %	มาก
3	65 %	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	68.32 %	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่าการทดสอบการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตกรรม ฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย แบบหนึ่งต่อหนึ่ง ให้ผู้ทดลองรับชมสื่อที่ได้สร้างขึ้นเพื่อหาความเหมาะสมด้านเทคนิคภาพเคลื่อนไหว ตรวจสอบปัญหาข้อบกพร่อง ได้แก่ ความเหมาะสมของท่าทาง การเคลื่อนไหว ภาพ เสียง สี ความน่าสนใจ ตลอดจนซักถามความคิดเห็นและความพอใจ จากการทดลอง และทดลองกับกลุ่มทดลอง จำนวน 3 คน ได้ประเมินสื่อภายหลังการรับชมสื่อ เฉลี่ยเท่ากับ ร้อยละ 68.32 เห็นด้วยระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดีย ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ จึงควรมีการปรับปรุงเพื่อให้มีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการทดสอบสื่อการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย แบบกลุ่มเล็ก

คนที่	คะแนนความเหมาะสม	แปลความ
1	70 %	มาก
2	75 %	มาก
3	80 %	มากที่สุด
4	75 %	มาก
5	75 %	มาก
6	73 %	มาก
7	70 %	มาก
8	75 %	มาก
9	80 %	มากที่สุด
เฉลี่ย	73.72 %	มาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าการทดสอบการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตกรรม ฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย กับกลุ่มทดสอบ โดยการประเมินผลแบบ 1 : 1 จำนวน 3 คน เพื่อปรับปรุงสื่อให้สมบูรณ์ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีประสิทธิภาพก่อนการทดลองกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน ผลการประเมินหลังการรับชมสื่อ เฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 73.72 อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อมีประสิทธิภาพเพียงพอในการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากวรรณกรรมชาดกเรื่อง กำกั่วดำ

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความเหมาะสมต่อการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง

การพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
1. แนวความคิดในการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.64	0.48	มากที่สุด
2. ลำดับขั้นการพัฒนาลักษณะการเคลื่อนไหวของ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.54	0.50	มากที่สุด
3. ความถูกต้องของท่าทาง การเคลื่อนไหว ในลักษณะ ของ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.65	0.47	มากที่สุด
4. สัดส่วนของตัวละคร ตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.63	0.48	มากที่สุด
5. ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร ตามแบบ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.63	0.48	มากที่สุด
6. ความเสมือนจริงของลักษณะการเคลื่อนไหวตาม รูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.65	0.47	มากที่สุด
7. ความนุ่มนวลของ ท่าทาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.59	0.49	มากที่สุด
8. ความสวยงามของลีลา ท่าทาง การเคลื่อนไหวของ ตัวละครในภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.66	0.47	มากที่สุด
9. ความเหมาะสมของเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.70	0.45	มากที่สุด
10. เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรม ฝาผนังทำให้เกิดจินตนาการใหม่ ๆ	4.61	0.48	มากที่สุด
11. ความเหมาะสมกับยุคสมัย ในการพัฒนาเทคนิค ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.60	0.49	มากที่สุด
รวม	4.63	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า การพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยรวม มีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่าง เห็นว่าการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหว มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกข้อ

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกัดำ

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดกเรื่อง กำกัดำ” ด้านภาพ

สื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย”	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
ด้านภาพ			
1. ความเหมาะสมของภาพตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.66	0.47	มากที่สุด
2. ความถูกต้องของภาพตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.66	0.47	มากที่สุด
3. ขนาดและสัดส่วนของภาพ	4.32	0.48	มาก
4. ความสวยงามของภาพตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.51	0.50	มากที่สุด
5. ความเหมาะสมของการใช้สีตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง	4.71	0.45	มากที่สุด
6. ความสวยงามของการใช้สีกับตัวละคร	4.12	0.46	มาก
7. ความสมบูรณ์ของการวางองค์ประกอบภาพ	4.71	0.45	มากที่สุด
8. ความชัดเจนของลายเส้น	4.58	0.49	มากที่สุด
9. ความชัดเจนของสี	4.59	0.49	มากที่สุด
10. ความสวยงามขององค์ประกอบภาพทั้งหมด	4.34	0.43	มาก
รวม	4.52	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย “เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว เชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย” ด้านภาพ โดยรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ย

สูงสุดได้แก่ ความเหมาะสมของการใช้สีตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง ความสมบูรณ์ของการวางองค์ประกอบภาพ ความเหมาะสมของภาพตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง และความถูกต้องของภาพตามรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดกเรื่อง กำกัดำ” ด้านเสียงประกอบ

สื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย”	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
ด้านเสียงประกอบ			
1. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีกับภาพและเรื่องราว	4.52	0.50	มากที่สุด
2. ช่วงจังหวะของเครื่องดนตรีเหมาะสมกับภาพเคลื่อนไหว	4.34	0.44	มาก
3. ความเข้าใจของเสียงดนตรีประกอบ	4.79	0.40	มากที่สุด
4. ความน่าสนใจของเครื่องดนตรีประกอบภาพ	4.53	0.50	มากที่สุด
5. ความชัดเจนของเสียงดนตรี	4.67	0.46	มากที่สุด
6. ความชัดเจนของเสียงผู้บรรยายประกอบ	4.22	0.46	มาก
7. ความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบภาพเคลื่อนไหว	4.59	0.49	มากที่สุด
รวม	4.52	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย “เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย” ด้านเสียงประกอบ โดยรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักศึกษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ความเข้าใจของเสียงดนตรีประกอบ ความชัดเจนของเสียงดนตรี และความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบภาพเคลื่อนไหว ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ
มัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จาก
วรรณกรรมชาดเรื่อง กำกัดำ” ด้านการลำดับ ตัวอักษร และภาพเคลื่อนไหว

สื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย”	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
ด้านการลำดับ ตัวอักษร และภาพเคลื่อนไหว			
1. ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรกับภาพ	4.63	0.48	มากที่สุด
2. ขนาดของตัวอักษร	4.31	0.48	มาก
3. สีของตัวอักษร	4.45	0.52	มาก
4. ความคมชัดของตัวอักษร	4.58	0.49	มากที่สุด
5. จังหวะและการเคลื่อนไหวของตัวอักษร	4.66	0.47	มากที่สุด
6. ความเหมาะสมระหว่างตัวอักษรกับภาพเคลื่อนไหว	4.22	0.47	มาก
7. ความเหมาะสมระหว่างเสียงดนตรีกับภาพเคลื่อนไหว	4.60	0.49	มากที่สุด
8. ความสอดคล้องระหว่างตัวอักษร ภาพ และเสียงดนตรี	4.70	0.45	มากที่สุด
9. ความเหมาะสมของการลำดับภาพกับเสียงบรรยาย และ เสียงดนตรีประกอบ	4.47	0.46	มาก
10. คุณค่าของการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง กับการเผยแพร่และการอนุรักษ์	4.67	0.46	มากที่สุด
รวม	4.52	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย “เทคนิคการสร้าง
ภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย” ด้านการลำดับ ตัวอักษร และ
ภาพเคลื่อนไหว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักศึกษา มีความพึง
พอใจอยู่ในระดับมากที่สุดโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ความสอดคล้องระหว่างตัวอักษร ภาพ
และเสียงดนตรี จังหวะและการเคลื่อนไหวของตัวอักษร และความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร
กับภาพ ตามลำดับ