

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้กระบวนการในการออกแบบการ์ตูนไทยนั้นมี จึงต้องนำกระบวนการที่ได้มาทดสอบ เพื่อนำผลการทดสอบมาพิสูจน์กระบวนการที่ได้จากการศึกษาจริง โดยในบทนี้จะเป็นบทที่กล่าวถึง ผลการทดลอง โดยจะดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

- 1) ประชากรกลุ่มทดสอบตัวอย่าง
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3) ผลการทดสอบตัวอย่าง
- 4) แบบสอบถามความคิดเห็น
- 5) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ประชากรกลุ่มทดสอบตัวอย่าง

การทดสอบกระบวนการที่ได้นี้จะทดสอบกับนักออกแบบที่มีพื้นฐานในการออกแบบ ลักษณะตัวการ์ตูน โดยจะทดสอบกับ กลุ่มคน 8 คน โดยจะแบ่งกลุ่มคน เป็น 3 กลุ่ม โดยยึด หลักการสร้างตัวละครทั้ง 3 แบบโดยผนวกกับกระบวนการที่ได้มาจากการศึกษา คือ

กลุ่มที่ 1 สร้างตัวละครตามอุดมคติ (Idealistic)

กลุ่มที่ 2 สร้างตัวละครแบบเหนือจริง (Surrealistic)

กลุ่มที่ 3 สร้างตัวละครแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification)

กลุ่มที่ 1

คนที่ 1 นักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี สาขาแอนิเมชัน ปีที่ 4 (ปี การศึกษา 2552) ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)

2) ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

คนที่ 2 นักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี สาขาแอนิเมชัน ปีที่ 4 (ปี การศึกษา 2552) ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน
- 3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

คนที่ 3 อาจารย์อัคราจ้าง มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา สาขาวิชา ออกแบบสื่อสาร ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน

กลุ่มที่ 2

คนที่ 4 นักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะสื่อ และเทคโนโลยี สาขาแอนิเมชัน ปีที่ 4 (ปีการศึกษา 2552) ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)
- 2) ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

คนที่ 5 นักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะสื่อ และเทคโนโลยี สาขาแอนิเมชัน ปีที่ 4 (ปีการศึกษา 2552) ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน
- 3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

คนที่ 6 หัวหน้ากราฟฟิคดีไซน์ บริษัท เบรนไลน์ฟอรัช จำกัด ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน

กลุ่มที่ 3

คนที่ 7 อาชีพ สถาปนิก บ.บูรจิต แลนด์สเคป ดีไซน์ จำกัด ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification)
- 2) ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

คนที่ 8 อาชีพ สถาปนิก บ.บูรจิต แลนด์สเคป ดีไซน์ จำกัด ได้ให้แผนการทดสอบกระบวนการ คือ

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน
- 3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแบบกระบวนการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย จะอธิบายอย่างละเอียดในบทที่ 3 หัวข้อที่

3.4 โดยมีทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการคิด (Thinking Process)

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกรอบ กระบวนการรับรู้ (Perception Process)

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดอัตลักษณ์ (Identity)

ขั้นตอนที่ 4 ความเชี่ยวชาญ (Experience)

4.3 ผลการทดสอบกระบวนการ

กลุ่มที่ 1 คนที่ 1

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)

2) ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 50 นาที

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 2 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 1



ภาพ 4.3 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 1

กลุ่มที่ 1 คนที่ 2

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)

2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุก

ขั้นตอน

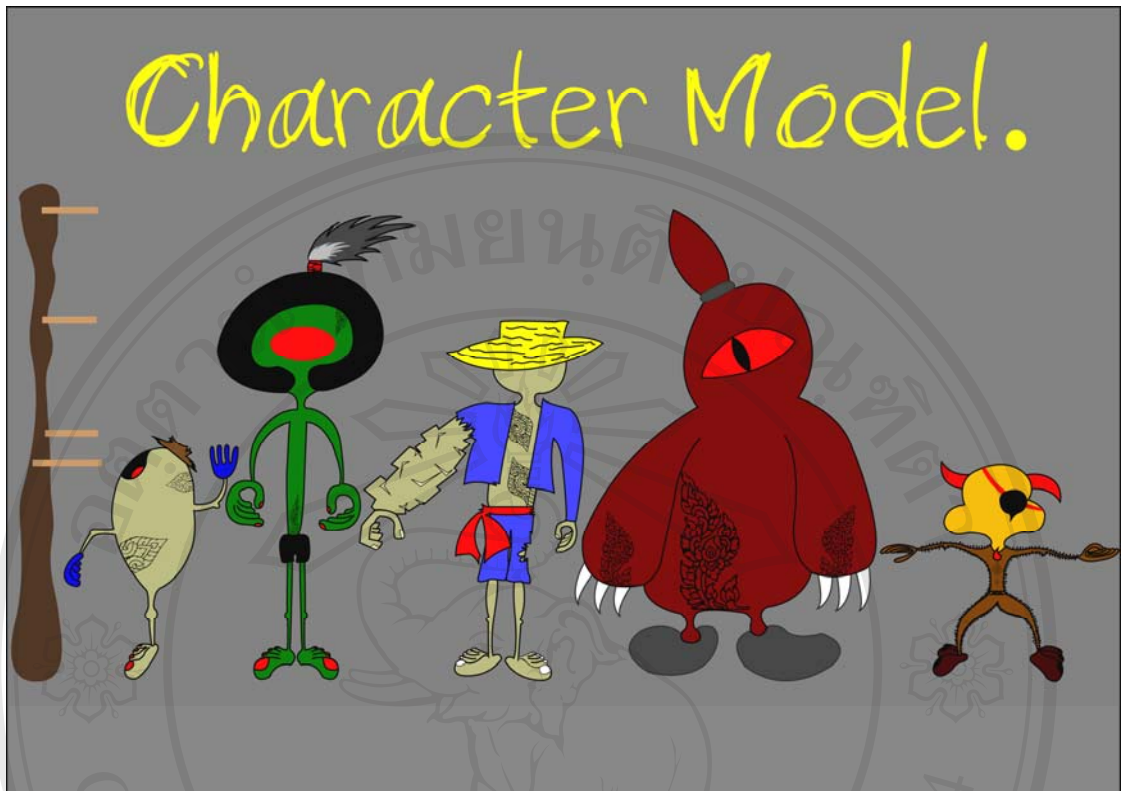
3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 3 ชั่วโมง 50 นาที

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 8 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 2



ภาพ 4.4 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 2

กลุ่มที่ 1 คนที่ 3

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)

2) ไม่ให้ผู้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุก

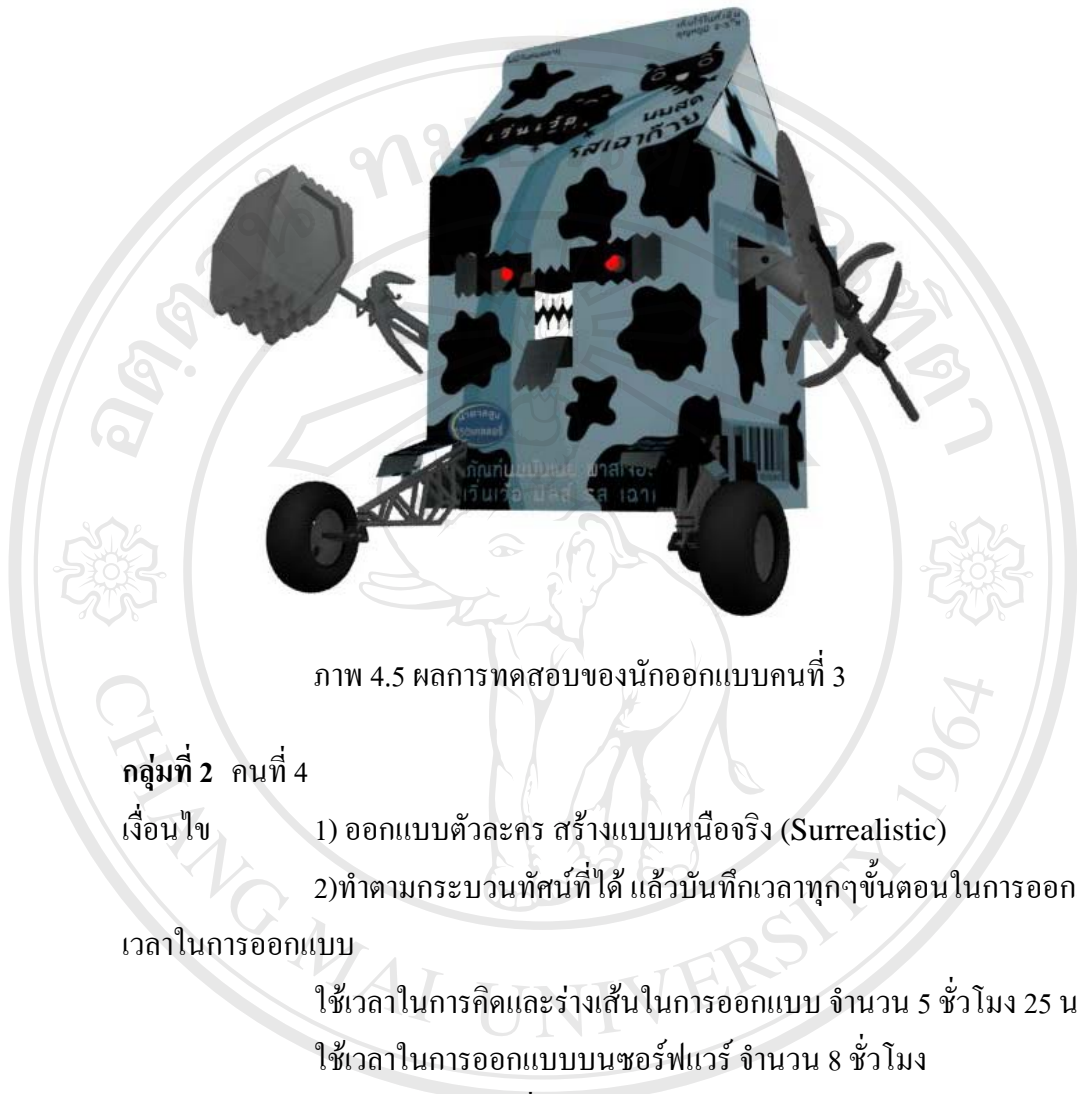
ขั้นตอน

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 2 ชั่วโมง

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 4 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 3



ภาพ 4.5 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 3

กลุ่มที่ 2 คนที่ 4

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหมือนจริง (Surrealistic)

2) ทำตามกระบวนการที่ค้นที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 5 ชั่วโมง 25 นาที

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 8 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 4

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาพ 4.6 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 4

กลุ่มที่ 2 คนที่ 5

เงื่อนไข

- 1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)
- 2) ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุกขั้นตอน
- 3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

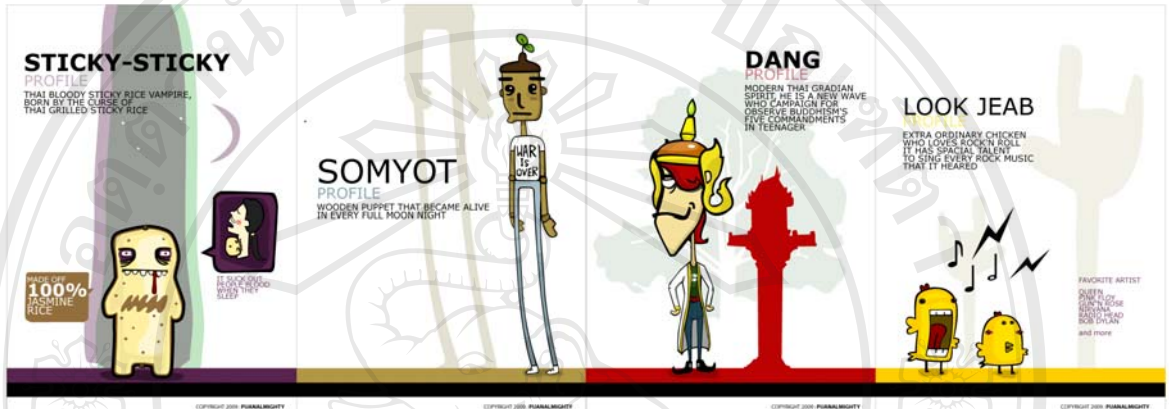
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 8 ชั่วโมง

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 4 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 5



ภาพ 4.7 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 5

กลุ่มที่ 2 คนที่ 6

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)

2)ไม่ให้ออกแบบตามกระบวนการ แล้วบันทึกเวลาในการออกแบบทุก

ขั้นตอน

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 5 ชั่วโมง 25 นาที

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 8 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 6



ภาพ 4.8 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 6

กลุ่มที่ 3 คนที่ 7

เงื่อนใย

1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification)

2) ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการออกแบบ

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 2 ชั่วโมง

ใช้เวลาในการออกแบบบนซอฟต์แวร์ จำนวน 6 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 7



ภาพ 4.9 ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 7

กลุ่มที่ 3 คนที่ 8

เงื่อนไข

1) ออกแบบตัวละคร สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification)

2) ไม่ให้ทำตามกระบวนการที่ได้ แล้วบันทึกเวลาทุกๆขั้นตอนในการ

ออกแบบ

3) อยู่บนพื้นฐานอัตลักษณ์ไทย

เวลาในการออกแบบ

ใช้เวลาในการคิดและร่างเส้นในการออกแบบ จำนวน 1 ชั่วโมง

ผลการทดสอบของนักออกแบบคนที่ 8



ภาพ 4.10 ผลการทดสอบของน้กออกแบบคนที่ 8

4.4 แบบสอบถามความคิดเห็น

เมื่อทำการทดลองใช้กระบวนการแล้ว จึงทำการวิเคราะห์หาข้อสังเกตเพื่อที่จะประเมินกระบวนการที่ได้ โดยจะประเมินผลการทดสอบโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่ 3 (คูภาคผนวก) โดยทดสอบให้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มบุคคลที่อยู่ในแวดวงการ์ตูน อายุ 20 - 30 ปี จำนวน 30 คน โดยในแบบสอบถามนี้ จะนำมาเพื่อประเมินกระบวนการที่ได้ และนำมาพัฒนากระบวนการออกแบบต่อไป

4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลที่ได้จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของตัวการ์ตูน แล้วนำมาคิดเป็นร้อยละ ของตัวการ์ตูนตัวนั้นๆ แสดงได้ในตาราง 4.1 ดังนี้

ตาราง 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผลของแบบสอบถามการประเมินผลการทดลอง

ตัวการ์ตูน	ความสามารถในการพัฒนาเป็นการ์ตูนไทย (ร้อยละ)		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
ตัวที่ 1	0	23.5	76.5
ตัวที่ 2	0	14.5	85.5
ตัวที่ 3	0	9.8	90.2
ตัวที่ 4	85.5	14.5	0
ตัวที่ 5	43	57	0
ตัวที่ 6	0	24	76
ตัวที่ 7	95	5	0
ตัวที่ 8	0	35.5	64.5

จากตาราง 4.1 พบว่า เมื่อเราได้ออกแบบตามกระบวนการที่ได้ออกมาจากการศึกษา โดยให้ทดลองสร้างตัวการ์ตูนทั้ง 8 ตัว โดยให้แยกกันออกแบบ โดยแยกคนที่ทำตามกระบวนการกับคนที่ไม่ต้องทำตามกระบวนการ จะสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า ตัวละครตัวที่ 4 และตัวละครตัวที่ 7 นั้นเป็นผลสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมายโดยมีความสามารถระดับดีมาก โดยเกินร้อยละ 80 ส่วนที่เหลือนั้นอยู่ในระดับน้อย ซึ่งประเมินได้ว่า ไม่สามารถนำกระบวนการที่สร้างมาพัฒนาเป็นการ์ตูนไทยได้

จากการทดลองยังพบค่าความแตกต่างระหว่างเวลาในการทำงาน โดยจากการบันทึกเวลาในการทำงานของนักออกแบบจะสามารถเขียนเป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 4.2 แสดงเวลาในการออกแบบตัวละครการ์ตูน

ตัวการ์ตูน	เวลาที่ใช้(ชั่วโมง)			
	การออกแบบ	วาดลงซอฟต์แวร์	เวลารวม	เวลารวม(เฉลี่ยต่อตัว)
ตัวที่ 1	0.5	2/0	2.50	2.5
ตัวที่ 2	8.5	8/0	16.5	3.3
ตัวที่ 3	2.0	4/0	6	6
ตัวที่ 4	5.25	8/0	13.25	2.65
ตัวที่ 5	8.0	4/0	12	3
ตัวที่ 6	5.25	4/0	9.25	9.25
ตัวที่ 7	2.0	6/0	8	8
ตัวที่ 8	1	0/0	1	1

จากตาราง 4.2 การสร้างเงื่อนไขโดยที่ให้ทำตามกระบวนการที่สนั้น ถึงแม้จะเป็นการจำกัดกรอบความคิด แต่สามารถใช้เวลาน้อยในการออกแบบ อีกทั้งผลงานที่ได้มานั้น ก็มีประสิทธิภาพ โดยได้ระดับของการบรรลุวัตถุประสงค์ในระดับมาก สังเกตได้จากตัวการ์ตูนที่ 4 และ ตัวที่ 7 โดยตัวที่ 4 จะเป็นค่าเฉลี่ยสำหรับการออกแบบตัวการ์ตูน 5 ตัว จะเห็นว่าใช้เวลาเพียง 2.65 ชั่วโมง ส่วนตัวที่ 7 นั้นเนื่องจากทำในโปรแกรมสามมิติ จึงใช้เวลาในช่วงเขียนลงบนซอฟต์แวร์ถึง 6 ชั่วโมง แต่เมื่อดูเวลาในการออกแบบแล้วใช้เวลา 2 ชั่วโมง จะสามารถตั้งข้อสังเกตได้ถึงถ้าทำตามกระบวนการออกแบบนี้ สามารถย่นระยะเวลาในการออกแบบได้ และยังทำให้งานมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาต่อไปได้อีกด้วย

ดังนั้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ว่าตัวการ์ตูนที่ 4 และตัวการ์ตูนที่ 7 จากการสำรวจจะมีความสามารถในการพัฒนาเป็นการ์ตูนไทย โดยวัดได้ว่ามีประสิทธิภาพมาก และยังใช้เวลาในการออกแบบน้อย โดยตัวการ์ตูนที่ 4 และ 7 นี้ได้ทดลองทำตามกระบวนการที่ได้อย่างเคร่งครัด ซึ่งตัวที่ 4 สร้างการ์ตูนแบบเหนือจริง (Surrealistic) ส่วนตัวที่ 7 และการสร้างการ์ตูนแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification) โดยจะสามารถสรุปได้ว่าการทำตามกระบวนการออกแบบการ์ตูนไทยที่วิเคราะห์มา มีประสิทธิภาพในการพัฒนามากเมื่ออยู่ภายใต้เงื่อนไขของประเภทการสร้างตัวการ์ตูน