

การทุนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การชำระหนี้ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

วิลาสินี สิงห์ทอง¹ และ ศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์²

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Emails: wilasineesingthong82@gmail.com, salyapong@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ได้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่ทำการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา จำนวน 100 คน เก็บรวบรวมโดยใช้แบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า มีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27

คำสำคัญ - กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา , สื่อแอนิเมชัน

ABSTRACT

This research aimed to: 1) Analyze, design and create 3d animation; 2) examine audiences' satisfaction towards 3d animation. The sample was 100 students, who studied in Nakhon Pathom Rajabhat University. Collected by questionnaire Data were analyzed by using percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that evaluated with great satisfaction. The average score was 4.60, standard deviation of 0.27

Keywords: Student Loan Fund , 3D animation.

1. บทนำ

ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยสามารถพัฒนาให้มีความเจริญเติบโตและมีศักยภาพได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหลักที่สำคัญ ได้แก่ การมีปัจจัยการผลิต และเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งทรัพยากรมนุษย์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนา การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศให้มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องให้การสนับสนุนทางด้านการศึกษาดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 7 (ปี พ.ศ. 2535 - 2539) [1] และฉบับที่ 8 (ปี พ.ศ. 2540 - 2544) ที่เริ่มให้ความสนใจในเรื่องของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น [2]

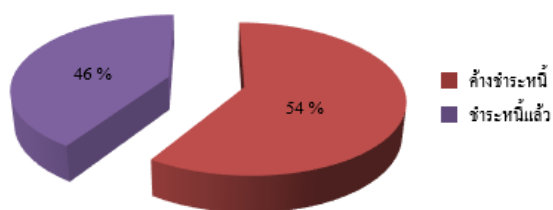
ผู้จัดการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) เผยว่า ปี 2558 มีผู้ชำระหนี้เพิ่มมากขึ้นจากปีก่อน ประมาณ 2.2 ล้านคน ซึ่งเป็นผลมาจากการรณรงค์ชำระหนี้ในโครงการต่างๆ โดยเฉพาะการจ้างบริษัทติดตามหนี้ โดยได้คืนประมาณ 3,500 ล้านบาท ต่างจากปี 2557 ที่ได้เงินคืนมา 800 ล้านบาท ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่าทิศทางการดำเนินงานของกยศ.เป็นไปในทางที่ดีขึ้น แต่ก็ยังมีผู้ค้างชำระหนี้ [3]

จากผลการสำรวจตั้งแต่ปีการศึกษา 2539 - 2556 กองทุน กยศ. ให้กู้ยืมเงินแก่นักเรียน นักศึกษา เด็กที่ขาดแคลนทุนเรียนทรัพย์ ครอบครัวมีรายได้ไม่เกิน 2 แสนบาท ทั้งสิ้น 4,336,020 ราย เป็นเงินให้กู้ยืม 439,794 ล้านบาท ได้แก่ ผู้กู้ยืมที่อยู่ระหว่างการชำระหนี้ 2,773,409 ราย คิดเป็นร้อยละ 64.0 % ผู้กู้ยืมที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2556 จำนวน 765,301 ราย หรือร้อยละ 17.6 % ผู้กู้ยืมที่อยู่ในช่วงปลอดหนี้ 520,376 ราย หรือร้อยละ 12.0 ผู้กู้ยืมชำระหนี้เสร็จสิ้น 247,840 ราย หรือร้อยละ 5.7 % ผู้กู้ยืมพิการ/ทุพพลภาพ

1,670 ราย หรือร้อยละ 0.04 % และผู้กู้ยืมเสียชีวิต 27,424 ราย หรือร้อยละ 0.6 %

ผู้กู้ยืมที่อยู่ระหว่างการชำระหนี้ทั้งสิ้น 2,773,409 ราย มีผู้กู้ยืมกลุ่มทั่วไปจำนวน 2,019,059 ราย คิดเป็นร้อยละ 72.8 % ขอผ่อนผันชำระหนี้จำนวน 3,849 ราย หรือร้อยละ 0.1 % ไกล่เกลี่ยก่อนฟ้องจำนวน 123,171 ราย หรือร้อยละ 4.4 % และถูกดำเนินคดีจำนวน 627,330 ราย หรือร้อยละ 22.6 % ทั้งนี้เงินกู้ยืมที่ครบกำหนดชำระหนี้รวมทั้งสิ้น 71,854 ล้านบาท ได้รับชำระจำนวน 33,304 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 46 % ค้างชำระจำนวน 38,550 ล้านบาท หรือร้อยละ 54 % ดังรูปที่ 1 กราฟวงกลมแสดงผลการสำรวจเงินกู้ยืมที่ครบกำหนดชำระหนี้ ตั้งแต่ปี 2539 – 2556

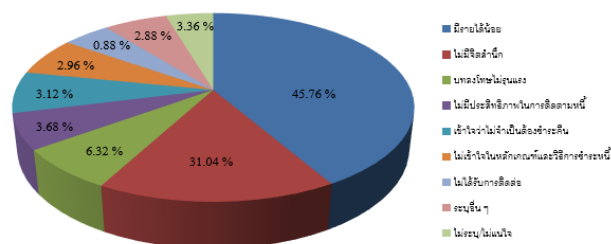
กราฟแสดงผลการสำรวจเงินกู้ยืมที่ครบกำหนดชำระหนี้ ตั้งแต่ปี 2539 – 2556



รูปที่ 1 กราฟวงกลมแสดงผลการสำรวจเงินกู้ยืมที่ครบกำหนดชำระหนี้ ตั้งแต่ปี 2539 – 2556

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) ร่วมกับคณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม เปิดเผยผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “แนวทางการตามหนี้ กยศ.” ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 29 – 30 มีนาคม 2559 จากประชาชนทั่วประเทศ กระจายทุกระดับการศึกษา และอาชีพ รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,250 หน่วยตัวอย่าง เกี่ยวกับแนวทางการตามหนี้กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา หรือ กยศ. ซึ่งจากผลการสำรวจสำหรับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อสาเหตุของปัญหาการค้างชำระหนี้ กยศ. ซึ่งทั่วประเทศมีจำนวน 2 ล้านคน รวมวงเงิน คงค้าง 52,000 ล้านบาท ดังรูปที่ 2 กราฟวงกลมแสดงผลการสำรวจสำหรับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อสาเหตุของปัญหาการค้างชำระหนี้ กยศ. ปี 2559

กราฟแสดงผลการสำรวจสำหรับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อสาเหตุของปัญหาการค้างชำระหนี้ กยศ. ปี 2559



รูปที่ 2 กราฟวงกลมแสดงผลการสำรวจสำหรับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อสาเหตุของปัญหาการค้างชำระหนี้ กยศ. ปี 2559

พบว่า ประชาชน ร้อยละ 45.76 % ระบุว่า ผู้กู้ยืมเงินมีรายได้น้อยไม่สามารถชำระหนี้ได้ รองลงมา ร้อยละ 31.04 % ระบุว่า ผู้กู้ยืมเงินไม่มีจิตสำนึก ร้อยละ 6.32 % ระบุว่า บทลงโทษผู้ไม่ชำระหนี้ กยศ. ไม่รุนแรงจึงไม่มีใครกลัว ร้อยละ 3.68 % ระบุว่า กยศ. ไม่มีประสิทธิภาพในการติดตามหนี้ ร้อยละ 3.12 % ระบุว่า ผู้กู้ยืมเงิน กยศ. เข้าใจว่าไม่จำเป็นต้องชำระคืน ร้อยละ 2.96 % ระบุว่า ผู้กู้ยืมเงินไม่เข้าใจในหลักเกณฑ์และวิธีการชำระหนี้จึงยังไม่จ่ายหนี้คืน กยศ. ร้อยละ 0.88 % ระบุว่า ผู้กู้ยืมเงินไม่ได้รับการติดต่อจาก กยศ. จึงยังไม่จ่ายหนี้คืน กยศ. ร้อยละ 2.88 % ระบุอื่น ๆ ได้แก่ เศรษฐกิจไม่ดียังไม่ถึงงานทำให้ผู้กู้ยืมเงินมีความจำเป็นบางอย่างที่ไม่สามารถคืนเงินได้ อีกทั้งผู้กู้ยืมขาดวินัยในการบริหารเงินมีการนำเงินไปใช้จ่ายในทางที่ผิดโดยไปใช้จ่ายอย่างอื่นก่อน และร้อยละ 3.36 % ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ

จากกรณีการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมในปี 2559 เฉพาะผู้กู้ กยศ. รวมทุกชั้นปีทั้งผู้กู้รายเก่าของทางมหาวิทยาลัยและผู้กู้รายใหม่ มีจำนวนทั้งสิ้น 8,794 คน ซึ่งเพิ่มจากปี 2558 มากถึง 2,000 กว่าคน

ในปัจจุบันสื่อวีดิทัศน์ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย ไม่จะเป็นการเรียนการสอนในระบบโรงเรียน การสอนนอกระบบโรงเรียน หรือการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง [4] สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกลึกซึ้งติดตรึงเหมือนหนึ่งเป็นสื่อส่วนตัว รวมทั้ง [5] ได้กล่าวว่า สื่อวีดิทัศน์มีประโยชน์ต่อการศึกษามาก เพราะสามารถนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพและเสียงไปพร้อมกัน โดยสื่อเหมาะสมกับการชักจูงใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดีก็คือ การใช้สื่อประเภทการ์ตูน จากการสำรวจของกระทรวงศึกษาธิการ พบว่าหนังสือที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือหนังสือการ์ตูน ซึ่ง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบอ่านร้อยละ 96.48 % นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชอบอ่านร้อยละ 94.91 % [6] จากการกระตุ้นที่อยู่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนปัจจุบันการถูกทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์

จากกรณีการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมในปี 2559 เฉพาะผู้กู้ กยศ. รวมทุกชั้นปีทั้งผู้กู้รายเก่าของทางมหาวิทยาลัยและผู้กู้รายใหม่ที่เพิ่มเข้ามา มีจำนวนทั้งสิ้น 8,794 คน ซึ่งเพิ่มจากปี 2558 มากถึง 2,000 กว่าคน โดยผู้กู้ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า เศรษฐกิจแย่ทำให้รายได้ทางบ้านลดน้อยลงเป็นผลทำให้ต้องกู้ยืมเงิน อีกทั้งผู้กู้รายเก่าของทางมหาวิทยาลัยที่จบการศึกษาไปแล้วยังขาดการชำระหนี้เป็นจำนวนมากจึงอาจส่งผลกระทบต่อนักศึกษาที่มีความประสงค์จะขอกู้ยืมเงินมากถึง 2,000 กว่าคน ซึ่งจากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยจัดทำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การชำระหนี้ กยศ. ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการชำระหนี้ กยศ. , การสร้างความเข้าใจในการชำระหนี้ กยศ. อย่างถูกต้อง

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 สื่อแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) การทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองเนื้อหาเสมอ แอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆด้าน ซึ่งแต่ละองค์กรและหน่วยงานก็นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชันในการผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชันจึงเป็นงานที่มีคุณค่า และต้องอาศัยความสามารถในการผลิต และไม่แปลกที่เราจะนำแอนิเมชันมาจัดทำสื่อการเรียนให้กับเด็กๆเนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันมีมากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะสื่อแอนิเมชันมีความน่ารักสดใส ในตัวของมันเองอยู่แล้ว มีทั้งภาพ เสียง เป็นองค์ประกอบหลัก แต่เราก็จะไม่ทิ้ง การใส่ตัวหนังสือเข้าไป เพื่อเสริมทักษะ ทั้งด้านการฟัง การอ่าน และการมองเห็นภาพ ไปพร้อมๆกัน [7]

2.2 แอนิเมชัน 3 มิติ

การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ในปัจจุบัน มีความง่าย รวดเร็ว ใช้ทีมงานน้อย ประหยัดงบประมาณในการผลิต เพราะเทคโนโลยีด้านแอนิเมชัน 3 มิติ ได้ถูกพัฒนาจนสามารถสร้างแบบจำลองการตูน 3 มิติ และการสร้างการเคลื่อนไหว ที่อยู่ในจินตนาการของผู้สร้างงานได้โดยง่าย ซึ่งสามารถผลิตในคอมพิวเตอร์ทั้งหมด และเมื่อมีการออกแบบและจัดการที่เหมาะสมจะช่วยแก้ปัญหาในการสร้างสิ่งต่างๆ ที่ต้องใช้เวลา และงบประมาณสูงในอดีต อาทิเช่น การสร้างโดเนเสาร์ในภาพยนตร์หรือสารคดีทางโทรทัศน์ การสร้างห้วงอวกาศและการเคลื่อนไหวของดาวเคราะห์ และการสร้างแบบจำลองมนุษย์ หรือสัตว์ ที่มีรูปร่างหน้าตา ที่เหมาะสมในการนำเสนองานต่างๆ [8]

2.3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (Nakhon Pathom Rajabhat University : NPRU) เป็นมหาวิทยาลัยของรัฐ ตั้งอยู่ที่อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม เริ่มเปิดทำการเรียนการสอนเมื่อปี พ.ศ. 2479

พ.ศ. 2479 เริ่มตั้งเป็น “โรงเรียนสตรีฝึกหัดครูนครปฐม” โดยใช้ตึกหอทะเบียนมณฑลนครชัยศรี ซึ่งตั้งอยู่ ณ เลขที่ 86 ถนนเทศา ตำบลพระปฐมเจดีย์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม รับเฉพาะนักเรียนหญิง เปิดสอนชั้นฝึกหัดครูประชาบาล

พ.ศ. 2511 เปลี่ยนชื่อโรงเรียนสตรีฝึกหัดครูนครปฐม เป็นโรงเรียนฝึกหัดครูนครปฐม

พ.ศ. 2513 เปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนฝึกหัดครูนครปฐม เป็นวิทยาลัยครูนครปฐม เมื่อวันที่ 16 มกราคม 2513 และเปิดสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาชั้นสูง (ป.กศ.สูง)

พ.ศ. 2535 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามวิทยาลัยครูว่า “สถาบันราชภัฏ” เมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2535

พ.ศ. 2547 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณา โปรดเกล้าฯ ลงพระปรมาภิไธยใน พ.ร.บ. มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 พิมพ์ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ฉบับกฤษฎีกา เล่ม 121 ตอนพิเศษ 23 ก ลงวันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2547 มีผลบังคับใช้ ตั้งแต่วันที่ 15 มิถุนายน เป็นต้นไป [9]

2.4 กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) เป็นกองทุนเงินหมุนเวียนของรัฐบาลไทยที่ให้นักเรียน นักศึกษาได้กู้ยืมเงินเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการศึกษาเล่าเรียน เริ่มดำเนินการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 เป็นต้นมา

กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) เริ่มต้นโครงการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 ในสมัย นายชวน หลีกภัย (นายกรัฐมนตรี) ซึ่งคณะรัฐมนตรีได้มีมติในคราวประชุมเมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2538 เห็นชอบหลักการโครงการดังกล่าว ในลักษณะเงินทุนหมุนเวียนตามนัยมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติเงินคงคลัง พ.ศ. 2491 เริ่มให้นักเรียน นักศึกษากู้ยืมครั้งแรกตั้งแต่ปีการศึกษา 2539 ในสมัย นาย บรรหาร ศิลปอาชา (นายกรัฐมนตรี) ต่อมา จึงได้มีการประกาศใช้ “พระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2541” มีผลทำให้กองทุนมีฐานะเป็นนิติบุคคล โดยอยู่ในการกำกับดูแลของกระทรวงการคลัง มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาแก่นักเรียน นิสิต นักศึกษาที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ได้กู้ยืม สำหรับเป็นค่าเล่าเรียน ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการครองชีพระหว่างศึกษา ได้มีโอกาสศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอาชีวศึกษา และระดับอุดมศึกษา เพื่อให้ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึง เป็นการช่วยแบ่งเบาภาระด้านการเงินของผู้ปกครอง และเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศโดยรวม โดยทางกองทุนฯ (กยศ.) มุ่งหวังว่าผู้กู้ยืมจะสามารถเล่าเรียนได้สำเร็จตามหลักสูตร สามารถมีงานทำ มีความรับผิดชอบตนเองและสังคม รวมถึงมีจิตสำนึกในการชำระหนี้คืนเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่รุ่นต่อไป ทั้งนี้หลังจากผู้กู้ยืมเงินกองทุนฯ (กยศ.) สำเร็จการศึกษา หรือเลิกกู้ยืมติดต่อกันเป็นระยะเวลา 2 ปี ผู้กู้ยืมมีหน้าที่ในการชำระหนี้คืนตามกฎหมาย ผู้กู้จะต้องนำเงินมาชำระหนี้ โดยเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา จะมีระยะเวลาปลอดหนี้ 2 ปี นับจากที่ผู้กู้ยืมเงินสำเร็จการศึกษาหรือเลิกศึกษา ซึ่งผู้กู้จะต้องชำระหนี้เงินกู้พร้อมดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 1 ต่อปี เป็นระยะเวลา 15 ปี นับตั้งแต่วันที่ครบกำหนดชำระหนี้ โดยมีกำหนดระยะเวลา และอัตราร้อยละของเงินต้นที่ต้องชำระ ตามระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา [10]

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โสภภาพร (2556) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยี โพลีเทคนิคลานนา เชียงใหม่ ที่มีต่อการให้บริการงานกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสำรวจความพึงพอใจ สำหรับนักศึกษาผู้มีความประสงค์กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา ในปีการศึกษา 2556 จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็น นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 200 คน และนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 150 คน รวมเป็นจำนวน 350 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า 1.) นักศึกษาเกิดความเข้าใจในการยื่นคำขอกู้ และการจัดสรรด้านการเงินของสำนักงานกองทุนรัฐบาล 2.) นักศึกษา และสถานศึกษาเกิดความเข้าใจ มีความรู้ ความเข้าใจ ในการบริหารจัดการ ด้านเงินกองทุนให้กู้ยืมเท่าเทียมกัน และเข้าใจตรงกัน 3.) ข้อเสนอแนะพบว่า นักศึกษามีความต้องการเกี่ยวกับความพึงพอใจ ดังกล่าวข้างต้น จึงได้เข้ามา ใช้บริการในด้านต่าง ๆ เรียงตามลำดับคือ ด้านบริการ ด้านบุคลากร ด้านกระบวนการ ด้านสารสนเทศ และด้านสถานที่ [11]

เอกภพ (2555) ทำการประเมินผลกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาในด้านการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ความสามารถในการรับภาระค่าใช้จ่ายทางการศึกษา การศึกษาสภาพเศรษฐกิจและสังคมของผู้ได้รับสิทธิกู้ยืม และศึกษาสภาพ ปัญหา และข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับการบริหารจัดการกองทุนฯ โดยศึกษาจากข้อมูลระดับทุติยภูมิ ปี 2539 – 2554 ข้อมูลจาก นิสิต/นักศึกษาที่ศึกษาในสถาบันการศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่ได้รับสิทธิกู้ยืมเงินกองทุนเงินฯ จำนวน 420 คน และจากผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 18 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่ากองทุนฯ เพิ่มโอกาสทางการศึกษาของ นิสิต/นักศึกษาในภาพรวม ร้อยละ 89.36 % การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาในสถาบันการศึกษาของรัฐและเอกชนคิดเป็นร้อยละ 89.12 % และ ร้อยละ 84.09 % ตามลำดับ การเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ระดับ ปริญญาตรี มีสัดส่วนสูงกว่าระดับปวส. โดยคิดเป็น ร้อยละ 97.28 % และร้อยละ 76.56 % [12]

ปิยะรัตน์ (2555) ได้จัดทำวิทยานิพนธ์การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 Development of Animated Cartoon on Howdy English for Prathomsuksa 2 Students เป็น

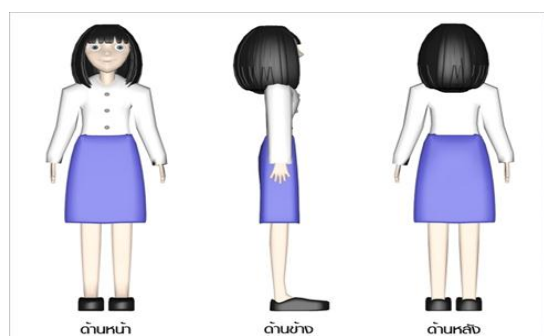
วิทยานิพนธ์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แตกต่างกับคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนโดยค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 [13]

สุรเชษฐ์ (2555) ทำการพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ภาษาไทยเรื่องทฤษฎีสี่ สำหรับนักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน 85/85 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยินชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านเทคโนโลยีการศึกษาและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละและค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ภาษาไทยเรื่องทฤษฎีสี่ สำหรับนักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.92 คุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.37 และมีประสิทธิภาพ 88.48/89.61 [14]

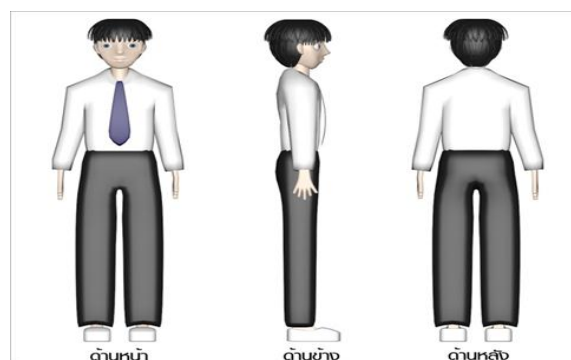
3. วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ห่อออกแบบการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่ทำการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้



รูปที่ 3 ตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชัน



รูปที่ 4 ตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชัน



รูปที่ 5 ฉากมหาวิทยาลัยในการ์ตูนแอนิเมชัน

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการรับชมด้วยสื่อแอนิเมชัน 3 มิติที่พัฒนาขึ้น

3.3 นำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่ทำการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา

3.4 ทำการจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ห่อออกแบบการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การชำระหนี้กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมนี้ได้รับการพัฒนาขึ้น โดยการนำการ์ตูนมาเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาที่กำลังจะจบการศึกษา ได้ตระหนักและทำความเข้าใจถึงการชำระหนี้ โดยแอนิเมชันจะประกอบไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร เสียงบรรยายและเสียงประกอบต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติที่น่าสนใจดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 ฉากการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 100 คน เป็นนักศึกษาชายจำนวน 41 คน คิดเป็น 41 % นักศึกษาหญิงจำนวน 59 คน คิดเป็น 59 % ส่วนผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การชำระหนี้ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมของกลุ่มตัวอย่างในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลความพึงพอใจของผู้ชม

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความหมาย
1. ด้านเนื้อหาของสื่อ			
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.68	0.49	มากที่สุด
1.2 สื่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ	4.66	0.50	มากที่สุด
1.3 ปริมาณเนื้อหาเหมาะสม	4.58	0.61	มากที่สุด
1.4 การดำเนินเรื่องเป็นลำดับขั้นตอน	4.59	0.54	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาเข้าใจง่ายสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์	4.64	0.53	มากที่สุด
1.6 ความน่าสนใจในการนำเสนอ	4.60	0.59	มากที่สุด

1.7 สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการดูไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.61	0.56	มากที่สุด
รวม	4.62	0.61	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบของสื่อ			
2.1 ตัวละครเหมาะสมกับเรื่อง	4.54	0.64	มากที่สุด
2.2 การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.52	0.65	มากที่สุด
2.3 คุณภาพของสื่ายทอดออกมา	4.51	0.66	มากที่สุด
2.4 ความคมชัดของภาพ	4.60	0.54	มากที่สุด
2.5 เรื่องราวน่าติดตาม	4.54	0.62	มากที่สุด
2.6 การพากย์เสียง	4.43	0.74	มากที่สุด
2.7 ความสวยงามของแอนิเมชันโดยรวม	4.59	0.66	มากที่สุด
รวม	4.53	0.74	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.60	0.27	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ซึ่งเป็นผลการวิจัยจากการนำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง การชำระหนี้ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา สำหรับนักศึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 เมื่อแยกเป็นรายด้านพบว่า

ด้านเนื้อหาของสื่อ ผลสรุปความพึงพอใจของผู้ชมพบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.61 แสดงว่าความพึงพอใจของผู้ชมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็น 3 อันดับแรก คือ ความสอดคล้องของเนื้อหา กับวัตถุประสงค์ สื่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ และเนื้อหาเข้าใจง่ายสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์

ด้านการออกแบบของสื่อ ผลสรุปความพึงพอใจของผู้ชม พบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.74 แสดงว่าความพึงพอใจของผู้ชมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดและหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็น 3 อันดับแรก คือ ความคมชัดของภาพ ความสวยงามของแอนิเมชันโดยรวม และตัวละครเหมาะสมกับเรื่อง

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ห่อออกแบบการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการชำระหนี้ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา สำหรับนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่ทำการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา จำนวน 100 คน จนถึงขั้นการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเรื่องการชำระหนี้ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พบว่าความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมของการนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการที่จะให้ความรู้กับนักศึกษา หรือผู้ที่สนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของโสภารพ (2556) ซึ่งทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยี โปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่ ที่มีต่อการให้บริการงานกองทุนกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา (กยศ.) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1.) นักศึกษาเกิดความเข้าใจในการยื่นคำขอกู้ และการจัดสรรด้านการเงินของสำนักงานกองทุนรัฐบาล 2.) นักศึกษา และสถานศึกษาเกิดความเข้าใจ มีความรู้ ความเข้าใจ ในการบริหารจัดการด้านเงินกองทุนให้กู้ยืมเท่าเทียมกัน และเข้าใจตรงกัน

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ควรจะศึกษาข้อมูลจากการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่เราจะทำให้มีความละเอียดถี่ถ้วนและวางแผนการทำงานไว้อย่างรัดกุม รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานควรตรวจเช็คให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งานเพื่อที่จะได้ไม่เกิดข้อผิดพลาดในขณะทำงาน เพราะ เนื่องจากการทำงานที่ต้องใช้ความละเอียดสูงโดยการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเต็มประสิทธิภาพจึงทำให้เกิดการ Error หรือขัดข้องของโปรแกรมที่ใช้งานอยู่บ่อยครั้งจนทำให้ต้องเสียเวลาในการเริ่มโปรแกรมใหม่บางครั้งไม่ได้ทำการสำรองงานที่ทำเสร็จไปแล้วบางส่วนก่อให้เกิดงานที่ทำหายหรือผิดพลาดไม่

สามารถกู้คืนหรือย้อนกลับไปยังเวลาที่ทำได้เนื่องมาจากโปรแกรมขัดข้องจนทำให้ต้องรีเซ็ตการทำงานหรือเริ่มการทำงานใหม่

6.2 การวาดภาพที่ตื้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของภาพเนื้อหาเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสวยงามและเรื่องราวที่วาดให้มีความเด่นชัดสามารถที่จะบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนและสามารถเข้าใจได้ง่าย

6.3 สำหรับผู้ที่นำโครงงานนี้ไปพัฒนาต่อนั้นจำเป็นต้องเพิ่มเติม ในส่วนของการจัดโครงงานและวางแผนในการทำงานแนวทางการทำงานเรื่องการสร้างตัวละคร ฉาก เสียงและสิ่งต่างๆ ในการใช้ดำเนินเรื่องประกอบเข้าด้วยกันให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะ ตัวการ์ตูนอาจจะยังไม่สวยเท่าที่ควรจึงต้องมีการอัพเดทและปรับปรุงให้มีความสวยงามยิ่งขึ้น เพื่อความบันเทิงและเข้าถึงผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลต่อไป

6.4 เรื่องของการพากย์เสียงในการ์ตูน ควรจะมีการบันทึกเสียงที่มีคุณภาพสูงกวานี้ เพื่อการรับชมที่ได้รรถรสมากกว่าเดิม

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2541). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 7 (ปี พ.ศ. 2535-2539) . กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- [2] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2541). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 (ปี พ.ศ. 2540-2544). กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- [3] ดร.จิตติมา วิชัยรัตน์. “ หนี้ยศ.” ไม่จ่าย = ทำลายอนาคตคนอื่น (ออนไลน์). ค้นหาเมื่อ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2559. สืบค้นจาก : [HTTP://WWW.POSTTODAY.COM/ANALYSIS/REPORT/389863](http://www.posttoday.com/analysis/report/389863)
- [4] วิชา อุดฉันท. (2538) . การผลิตสื่อโทรทัศน์และวีดิทัศน์ . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ค้นหาเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559.
- [5] วีระ ไทยพานิช. (2528) . สื่อทัศนศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.ค้นหาเมื่อ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2559.

[6] วาสนา สุพัฒน์. (2532). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนตามคู่มือครูโดยการทำแบบฝึกหัดปรนัยชนิด เลือกตอบกับการทำแบบฝึกหัดในหนังสือแบบเรียน.ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ร. ค้นหาค้นเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559.

[7] ดิจิตอลมีเดีย. สื่อแอนิเมชัน(ออนไลน์) . ค้นหาค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2559. สืบค้นจาก <http://www.digitalmedia.co.th>

[8] ชุตติพงศ์ พันธุ์สมบัติ.แอนิเมชัน 3 มิติ (ออนไลน์) ค้นหาค้นเมื่อ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2559สืบค้นจาก : <https://ejournal.kku.ac.th/information/article/viewFile/263/278>

[9] วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.พระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2559. สืบค้นจาก : <https://th.wikipedia.org/wiki/กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา>

[10] วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2559.สืบค้นจาก : <https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม>.

[11] โสภพร.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยี โปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่ ที่มีต่อการให้บริการงานกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา (ยศ.) (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559 . สืบค้นจาก : http://online.lannapoly.ac.th/Research/FileUpload/20150204_142546.pdf

[12] เอกภพ ภูมรา. การประเมินผลการดำเนินงานของกองทุนให้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา ระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559. สืบค้นจาก : http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Man_Econ/Ekapop_P.pdf

[13] ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว. การพัฒนากำหนดแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559. สืบค้นจาก : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/viewFile/39176/35817>

[14] สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กำหนดแอนิเมชัน 3 มิติ ภาษาไทย เรื่อง ทฤษฎีสี่ สำหรับ

นักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน (ออนไลน์). ค้นหาค้นเมื่อ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2559. สืบค้นจาก : http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Suraches_M.pdf