



รายงานโครงการพิเศษ

สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี”
Travel Documentary of National Museum in Suphan Buri Province

นางสาวพรพรรณ ใจเที่ยง
นางสาวสุรัศกณา ว่องไวพาณิชย์

รายงานโครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2561

ชื่อโครงการพิเศษ	สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา”
ชื่อ-สกุล	นางสาวพรพรรณ ใจเที่ยง นางสาวสุรภักดิ์ ว่องไวพาณิชย์
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมีลติมีเดีย
คณะ/มหาวิทยาลัย	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ เกษม เขษมพุ่มเรืองศรี
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ได้รับชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 200 คน โดยใช้การประเมินแบบสอบถาม ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ผลการศึกษาพบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดพระนครศรีอยุธยาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สารคดีท่องเที่ยว ความพึงพอใจ

Special Project Title	Travel Documentary of National Museum in Suphan Buri
Authors	Miss Pornphan Jaithiang Miss Sulukkana Wongwaipanid
Degree	Bachelor of Technology Program
Major Program	Multimedia Technology
Faculty/University	Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Advisor	Dr.Chantana Papattha Mr.Kasem Khasemputtaruengsri
Academic Year	2018

ABSTRACT

The objectives of this special project were to product travel documentary of the National Museum in Suphan Buri Province and study of the satisfaction of the visitors from 200 tourisms by using the questionnaire. The statistics to analyze data was frequency, percentage, average, and standard deviation (S.D.) The result shown that the tourisms had high levels of satisfaction to the travel documentary of National Museum, Suphan Buri Province.

Keywords: Travel Documentary, Satisfaction

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการพิเศษเรื่องสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรีตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยี สารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา และอาจารย์ เกษม เขษมพุ่มเรือง ศรี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ให้ความอนุเคราะห์ ด้านข้อมูล และให้ความสะดวกสำหรับพื้นที่สำหรับการถ่ายทำภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูลคำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คณะผู้จัดทำ





ใบรับรองโครงการงานพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชภัฏนครปฐม

เรื่อง สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี

โดย นางสาวพรพรรณ ใจเที่ยง และ นางสาวสุรภักคณา ว่องไวพาณิชย์

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(นายณภัทร ฤกษ์ศิริสุข)
กรรมการภายนอก

(อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปีดถา)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เกษม เขษมพุดมเรืองศรี)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอติคม)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(อาจารย์อภิญญ์พัทธ์ กุสิยารังสีสิทธิ์)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษาโครงการ	2
1.4 นิยามศัพท์	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ทฤษฎีการประชาสัมพันธ์	4
2.2 แนวคิดด้านงานมัลติมีเดีย	6
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาของสื่อ	8
2.4 แนวคิดสารคดีเชิงท่องเที่ยว	11
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	13
3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	13
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	14
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	14
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	15
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	15
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	16
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	16

4.2 ผลการศึกษาและประเมินผล	25
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	29
5.1 สรุปผลการศึกษา	29
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	31
5.3 ข้อเสนอแนะ	31

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เอกสารอ้างอิง	32
ภาคผนวก	33
ก เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	33
ข โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อ	36
ประวัติผู้จัดทำ	



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ	26
4.2	จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ	26
4.3	ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความเหมาะสม	26
4.4	ผลการศึกษาและประเมินผลด้านเนื้อหาของสื่อของสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี	27



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
4.1 ส่วนหัวข้อของสารคดี	16
4.2 ด้านหน้าของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทุมพร	17
4.3 ในหลวงรัชกาลที่ 9 ทำพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์	17
4.4 ภายในพิพิธภัณฑ์	17
4.5 การจำลองหมู่บ้านในสมัยทวารวดี	18
4.6 แผนผังอาคารพิพิธภัณฑ์	18
4.7 ห้องต่างๆภายในอาคาร	18
4.8 ภาพเชื่อมโยงไปยังห้องที่ 1	19
4.9 ภายในห้องที่ 1	19
4.10 สร้อยคอทองคำสมัยทวารวดี	19
4.11 ภาพเชื่อมโยงไปห้องที่ 2	20
4.12 บอกรายละเอียดของพระพิมพ์ดินเผา	20
4.13 วัตถุโบราณภายในห้องที่ 2	20
4.14 การเขียนผนัง	21
4.15 ภาพเชื่อมโยงไปยังห้องที่ 4	21
4.16 พ่อค้าทางเรือ	21
4.17 วีดิทัศน์แสดงการเดินทางเรือ	22
4.18 ภาพเชื่อมโยงไปห้องที่ 5	22
4.19 การสร้างธรรมจักร	22
4.20 ภาพยนตร์อนิเมชัน	23
4.21 ภาพเชื่อมโยงไปอาคารที่ 3	23
4.22 เรือนลาวโห่ง	23
4.23 ข้างในเรือนลาวโห่ง	24
4.24 ภาพเชื่อมโยงไปห้องชายของที่ระลึก	24

4.25	ของที่ระลึก	24
4.26	เวลาเปิด-ปิด และค่าเข้าชม	25
4.27	ด้านหน้าพิพิธภัณฑ์	25



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

"จังหวัดสุพรรณบุรี" เป็นจังหวัดเก่าแก่จังหวัดหนึ่ง อยู่ทางภาคตะวันตกของประเทศไทยมีอายุถึงยุคหินใหม่ ประมาณ 3,500-4,000 ปี สืบต่อเนื่องกันเรื่อยมาจนถึงยุคสัมฤทธิ์และเหล็กอายุราว 2,500 ปี ล่วงเข้าสู่ยุคสุวรรณภูมิ พุन्न อมรวดี ทวารวดี ลพบุรี อุทอง อยุธยา และปัจจุบันนี้ โบราณวัตถุ โบราณสถานที่พบเป็นประจำขุดพบบ่งบอกว่าจังหวัดสุพรรณบุรี มีอายุสูงถึงยุคหินใหม่จริง ไม่เพียงเท่านั้นจังหวัดสุพรรณบุรียังเป็นเมืองพุทธศาสนาอีกด้วย จากการขุดค้นพบพุทธปฏิมากรรมทั่วทั้งจังหวัดสุพรรณบุรี จากสถิติพบไม่น้อยกว่า 140-150 ครั้ง ตั้งแต่สมัยอมรวดีเป็นต้นมา ทำให้สันนิษฐานได้ว่าจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นเมืองที่พุทธศาสนาฝังรากไว้อย่างหนาแน่น ไม่น้อยกว่า 2,300 ปี มาแล้ว ราว พ.ศ. 70 - 80

เมืองอุทอง ปัจจุบันอยู่ที่อำเภออุทอง เป็นเมืองเก่า ที่มีชื่อปรากฏในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาว่า พระเจ้าอุทองทรงอพยพผู้คนหนีโรคห่า จากเมืองอุทองเมื่อปี พ.ศ.1890 ไปสร้างเมืองหลวงใหม่คือ กรุงศรีอยุธยา ต่อมาได้มีการขุดค้นหาหลักฐานที่เมืองอุทอง แล้วลงความเห็นว่าเป็นเมืองเก่าก่อนกรุงศรีอยุธยาและร้างไปนานนับร้อยปี ก่อนที่พระเจ้าอุทองจะสร้างกรุงศรีอยุธยา จึงเชื่อกันว่าพระเจ้าอุทองน่าจะไม่ได้หนีโรคห่าดังที่กล่าวไว้ ประติสนาของเมืองโบราณอุทอง ที่ยังต้องค้นหาคำตอบ อันเป็นที่มาของ โครงการ "อุทอง อุอารยธรรมโบราณ" ที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ อีกทั้งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทอง ยังไม่ค่อยมีประชาชนหรือนักท่องเที่ยวรู้จักเพราะจังหวัดสุพรรณบุรีไม่ได้เป็นจังหวัดที่ใหญ่และเป็นจังหวัดที่ค่อนข้างไม่ค่อยมีคนผ่านนอกจากเจาะจงที่จะไปจังหวัดสุพรรณบุรี จึงทำให้สถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองมีคนเข้าชมและรู้จักค่อนข้างน้อย ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองได้รวบรวมสิ่งต่างๆที่สำคัญไว้อย่างมากมาย เช่น โบราณวัตถุที่ขุดค้นพบ โบราณวัตถุสมัยทวารวดีและประวัติศาสตร์ศิลปะภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ชาวฝรั่งเศส และอีกมากมายแต่ที่ขาดไม่ได้คือสิ่งที่ขึ้นชื่อและเรื่องลือกันมานานนั่นก็คือ ลูกปัดหรือภาษาชาวบ้านเรียกว่า เม็ดกำปัดเก่าแก่ทำด้วยหินมีค่าที่มาจากประเทศอินเดีย เป็นที่นิยมของคนสมัยก่อนนำมาทำเป็นเครื่องประดับ จึงได้มีการถูกขุดค้นพบตามสถานที่ต่างๆของเมืองอุทอง มีความเชื่อกันว่าหากใครพบเจอเม็ดลูกปัดให้นำเม็ดลูกปัดนั้นไปบูชาเพื่อเป็นสิริมงคลเป็นของดี ยิ่งลูกปัดมีลักษณะสวยงามเท่าไรยิ่งมีค่ามาก สิ่งสำคัญต่าง ๆ ที่อยู่ในพิพิธภัณฑสถานเป็นสิ่งที่มีค่าและควรรักษาอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่เป็นสถานที่ที่สำคัญอีกหนึ่งของจังหวัดสุพรรณบุรี

อุทงเป็นอำเภอหนึ่งของจังหวัดสุพรรณบุรีที่มีขนาดเล็กและมีสถานที่ท่องเที่ยวมากมายที่สำคัญแต่นักท่องเที่ยวไม่ค่อยรู้จักกับสถานที่และสถานที่ที่สำคัญนั่นก็คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง เนื่องจากทางพิพิธภัณฑ์ยังไม่เคยมีสารคดีเกี่ยวกับการนำเสนอสถานที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี ทางคณะผู้จัดทำจึงคิดจะประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี ทางรูปแบบของสารคดีท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อให้คนไทยและชาวต่างชาติได้ทราบถึงข้อมูลในส่วนต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สารคดีพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี

1.3 ขอบเขตของการศึกษาโครงการ

- 1.3.1 ด้านเนื้อหา

ศึกษาประวัติของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ความหมายของการประชาสัมพันธ์ การเลือกเปิดรับสื่อของผู้รับสารและการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์

ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสารคดีเชิงท่องเที่ยว
- 1.3.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เดินทางไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรีและได้รับชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้เผยแพร่ผ่าน YouTube
- 1.3.3 ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 1.3.4 ขอบเขตด้านเวลา

ใช้ระยะเวลาในการศึกษาตั้งแต่หาข้อมูลถึงการนำเสนอและเผยแพร่ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2560 – เดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2562
- 1.3.5 ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน

นำเสนอผลงานผ่านทาง YouTube

1.3.6 ผลการทดสอบและประเมินผล

ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยงที่เข้าชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงทองจังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้เผยแพร่ผ่าน YouTube โดยแบบสอบถาม

1.4 นิยามคำศัพท์

เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ คณะผู้จัดทำจึงได้กำหนด ความหมายของศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในงานโครงการ ดังนี้

1.4.1 สารคดีท่องเที่ยว หมายถึง รายการสารคดีที่มุ่งเน้นให้ความรู้ ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง โดยจะเน้นนำเสนอเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ประวัติความเป็นมา หรือสิ่งที่น่าสนใจ เพื่อเพิ่มความ เข้าใจที่ง่ายขึ้นแก่นักท่องเที่ยวที่รับชมสารคดีท่องเที่ยว

1.4.2 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่เป็นเชิงบวก ความชอบ ความสุขใจ ความสบายใจ ความประทับใจ หรือความรู้สึกพอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสุขใจ ความ สบายใจ ความประทับใจแก่นักท่องเที่ยวที่รับชมสารคดีท่องเที่ยวในระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับ ปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด

1.4.3 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงทอง หมายถึง สถานที่จัดเก็บวัตถุโบราณที่ถูกขุดค้นพบ บริเวณเมืองโบราณอุทงทอง ก่อตั้งโดยกรมศิลปกรในสมัยรัชกาลที่ 4

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 นักท่องเที่ยวรู้จักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงทองจังหวัดสุพรรณบุรีมากขึ้น และสามารถชมสารคดีก่อนวางแผนการท่องเที่ยวล่วงหน้าได้

1.5.2 ได้สื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับการเผยแพร่ผ่านสื่อในช่องทางต่างๆ เพื่อแนะนำ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงทองจังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการเรื่อง แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี ทางคณะผู้จัดทำได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีหัวข้อดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีการประชาสัมพันธ์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาของสื่อ
- 2.4 แนวคิดสารคดีเชิงท่องเที่ยว
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการประชาสัมพันธ์

2.1.1 ความหมายของการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ หรือ Public Relations โดย Public หมายถึง คนหมู่มาก ประชาชนหรือสาธารณชน ส่วน Relation หมายถึง การสัมพันธ์ ดังนั้นถ้าแปลความหมายแล้ว การประชาสัมพันธ์ (Public Relation) หมายถึงการสัมพันธ์กับคนหมู่มาก นอกจากนี้ นักวิชาการได้ให้ความหมายของประชาสัมพันธ์ที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

คัทลิป แอนด์ เซนเตอร์ (Cutlip and Center, 1999) นักวิชาการด้านการประชาสัมพันธ์ในสหรัฐอเมริกา ได้ให้ความหมายไว้ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นความพยายามที่มีการวางแผนโดยจะมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของประชาชน เพื่อให้ได้รับการยอมรับ และเป็นการสื่อสารสองทาง

มาร์ตัน (Marston, 1979) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นสารสื่อสารที่โน้มน้าวใจโดยจะมีอิทธิพลต่อกลุ่มประชาชนที่สำคัญ

การประชาสัมพันธ์มีอยู่ในทุกๆ หน่วยงาน ทุกองค์กร โดยจะต้องมีการวางแผนเพื่อที่จะให้หน่วยงานหรือองค์กรนั้นเป็นที่รู้จักและถูกยอมรับในสังคม ทั้งนี้ การประชาสัมพันธ์ ก็จะประกอบไปด้วยการพูดโน้มน้าว การเลือกกลุ่มเป้าหมายประชากรให้ตรงกับสื่อที่เราต้องการเพราะจะช่วยให้การเปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายประชากรง่ายขึ้นต่อการนำเสนอสื่อ และทำให้การดำเนินงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น ผลตอบรับจากกลุ่มประชากรอยู่ในทิศทางที่ดีมากยิ่งขึ้น

จากรายงานการวิจัยเรื่อง สารคดีโทรทัศน์รายการกบนอกกะลา กับการทำหน้าที่ เป็นสื่อการเรียนรู้ (สุदारัตน์ เกิดสว่าง, 2557, น. 46)

2.1.2 ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ

การเปิดรับสื่อของผู้รับสารจะขึ้นอยู่กับทัศนคติ ความเชื่อ ความศรัทธา รวมไปถึง สังคมที่ผู้รับสารได้รับอิทธิพลมา ไม่ว่าจะเป็นจากหน่วยงาน องค์กร ถิ่นที่อยู่อาศัย ฯลฯ ก็มักจะ เป็น สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับสื่อของผู้รับสารที่เลือกเปิดรับแตกต่างกันในแต่ละบุคคลอีกด้วย ซึ่งจะ ถูก แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ (พีระ จิระโสภณ, 2547, น.637)

ก) การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) ผู้รับสารจะเป็นคนที่เลือก เปิดรับสารตามความต้องการของตนเอง โดยสิ่งที่เลือกเปิดรับนั้นมักจะตรงกับทัศนคติที่สนับสนุน ความคิดของแต่ละบุคคลอยู่เสมอ

ข) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) นอกจากการเลือก เปิดรับสารแล้วนั้นผู้รับสารก็มักจะเลือกให้ความสนใจสารที่มีความสอดคล้องกับทัศนคติ ความเชื่อ ของตนเองอยู่เสมอ และมักจะไม่ให้ความสนใจสารที่มีความไม่สอดคล้องกับทัศนคติ ความเชื่อของตน

ค) การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Selective Interpretation) หลังจากที่ผู้รับสารเลือกที่จะเปิดรับ ให้ความสนใจ เกี่ยวกับสารนั้นๆ แล้ว การเลือกรับรู้การตีความหมายของสารในแต่ละบุคคลก็จะมี ความแตกต่างกันออกไปด้วยซึ่งจะ ขึ้นกับที่ตัวบุคคลนั้นๆเอง อาจจะเกี่ยวข้องประสบการณ์ สังคม ทัศนคติ ความเชื่อ ที่ส่งผลให้ผู้รับสาร แต่ละคนมีการเลือกรับรู้และการตีความหมายของสารมีความแตกต่างกัน

ง) การเลือกจดจำ (Selective Retention) การเลือกจดจำสารในแต่ละ สารนั้น ผู้รับสารมักจะเลือกจดจำสารที่มีความสอดคล้องหรือมาจากประสบการณ์ ทัศนคติ ความเชื่อ ของผู้รับสารเอง ในขณะเดียวกันนั้น ผู้รับสารก็มักจะไม่เลือกจดจำสารที่ไม่สอดคล้องกับความคิด ทัศนคติ ความเชื่อ ด้วยเช่นกัน

การเปิดรับสื่อของผู้รับสารในแต่ละบุคคลย่อมล้วนแล้วแต่มีความแตกต่างกันตาม ทัศนคติ ความเชื่อ หรือสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้ การเลือกเปิดรับ การ ให้ความสนใจ การเลือกรับรู้และตีความหมาย รวมไปถึงการเลือกจดจำ ของผู้รับสารมีความแตกต่าง กันตามไปด้วย

2.1.3 การเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ ในปัจจุบันถูกจัดว่าเป็นวิธีการติดต่อสื่อสารที่มีความจำเป็นอย่าง มากในหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคธุรกิจ เพราะการประชาสัมพันธ์เป็นงานเชิงสร้างสรรค์

ก่อให้เกิดความรู้สึกดี และความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ประชาชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานนั้นๆ โดยใช้ความพยายามในการโน้มน้าวชักจูงให้เกิดความรู้จัก และรับรู้ถึงภาพลักษณ์ที่ดี มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้ประชากรกลุ่มเป้าหมายมีการสนับสนุนหน่วยงานนั้นๆ ตอบกลับมา ซึ่งการประชาสัมพันธ์มีเป้าหมายสำคัญ คือการโน้มน้าวให้เกิดหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติตลอดจนสร้างความสัมพันธ์อันดีซึ่งกันและกัน เพื่อให้การดำเนินงานของหน่วยงานนั้นๆ ดำเนินไปอย่างราบรื่น และบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ โดยการกระทำดังกล่าวต้องตั้งอยู่ในการกระทำอันดี หรือการประพฤติปฏิบัติที่ดีที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (วิมลพรรณ อาภาเวท, 2546)

2.2 แนวคิดด้านงานมัลติมีเดีย

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นรูปแบบของสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทสำคัญและเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน จากศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2538) ได้ให้ความหมายของ มัลติมีเดีย ว่าเป็นสื่อที่มีหลายแบบ นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของมัลติมีเดียไว้สรุปดังนี้

มัลติมีเดีย คือการรวบรวมการทำงานของเสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพนิ่ง (Still Image) ข้อความ (Text) และภาพวีดิทัศน์ (Video) มารวมกันโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ (ชนะพัฒน์ ถึงสุข และชเนนทร์ สุขวารील, 2538)

มัลติมีเดีย คือ การนำเอาคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่างๆ เพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพโดยมีเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุมการทำงาน (ธวัช รัตนมนตรี, 2537)

มัลติมีเดีย คือ การนำเอาระบบคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่างๆ ให้เกิดการทำงานร่วมกันมีการผสมผสานอย่างเป็นระบบ (สุกัญญา ทองรักษ์, 2539)

มัลติมีเดีย คือ เทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์มีการผสมผสานกันระหว่าง ข้อความ ข้อมูลตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงไว้ด้วยกัน โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (Susumu Yoshikuni, 2556)

มัลติมีเดีย คือ การผสมผสานอักขระ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์เข้าด้วยกันโดยสื่อความหมายข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ไปสู่ผู้ใช้โปรแกรม (บุปผชาติ ทังหิกรณ์, 2551)

การนำเสนองานในรูปแบบมัลติมีเดีย คือ การรวมการทำงานของภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ข้อความ ฯลฯ เข้ามาไว้ด้วยกัน ซึ่งแต่ละส่วนนับว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำ

ให้งานมีมิติเดียวมีความน่าสนใจและสามารถนำเสนอข้อมูลบนจอภาพได้ตามต้องการ (อิทธิศักดิ์ ฐวสินธุ์, 2556)

2.2.2 ทฤษฎีการเลือกใช้ชุดสีเพื่อการสื่ออารมณ์ภาพ

สิ่งสำคัญที่ใช้ในระหว่างการทำต่อภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม หรือการแต่งภาพถ่าย รวมไปถึงการทำงานด้านกราฟิกต่างๆ คงจะขาดเรื่องสีและโทนสีไปไม่ได้ เพราะสีและโทนสีจะช่วยในการสร้างอารมณ์ บอกบุคลิกของตัวละคร หรือแม้กระทั่งบอกช่วงเวลาของทีมนั้นๆ เพราะฉะนั้นเรื่องสีและโทนสีของภาพจะเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลา

2.2.2.1 การเลือกใช้ชุดสีเพื่อสื่ออารมณ์ภาพ

ก) ชุดสีสามสี (Triadic Color) เป็นการเลือกใช้ 3 สีที่อยู่ห่างใน ระยะเท่าๆ กันจากวงล้อสี ซึ่งช่วยให้ผลงานดูโดดเด่น สดใส และสนุกสนาน

ข) ชุดสีข้างเคียง (Analogous Color) เป็นการเลือกใช้สีที่อยู่ติดกันในวง ล้อสีซึ่ง เหมาะกับภาพบรรยากาศย้อนยุค ย้อนอดีต หรือหนังสงคราม โดยเฉพาะการใช้สีฟ้าเย็นๆ หรือเขียวอมฟ้า

ค) ชุดสีตรงข้าม (Complementary Color) เป็นการเลือกใช้สีตรงข้ามใน วงล้อสีเพื่อช่วยให้ ภาพดูน่าสนใจ จดจำง่ายด้วยการตัดกันของสีอย่างชัดเจน อย่างเช่นการใช้โทนสี แดงและสีเหลืองตัดกับสีฟ้าและสีเขียว ซึ่งให้ความรู้สึกดูโหดร้าย ทรงพลัง และควบคุมสถานการณ์ ไม่ได้

ง) ชุดสีโทนร้อนจับกับโทนเย็น (Warm Versus Cold) เป็นการเลือกใช้สีจาก โทนสีร้อนและโทนเย็นของวงล้อสี เพื่อสร้างคอนทราสต์และส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของภาพให้ ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2.2.2 การแยกความแตกต่างของสี (Contrast) เพื่อแยกความชัดเจนและเพิ่ม ความน่าสนใจให้กับภาพ

ก) สีโทนสว่างและมืด (Light and Dark) การสร้างคอนทราสต์ของสีที่ เห็นชัดที่สุดคือสีโทนสว่างและโทนมืด สีดำและสีขาวตัดกันอย่างเด็ดขาด ส่วนสีเทาจะอยู่ตรงกลาง และคอยทำให้สีที่อยู่รอบๆ ดูเข้มข้นน้อยลง

ข) เนื้อสี (Pure Color หรือ Hue) ซึ่งเป็นคุณสมบัติของสีที่ให้ค่าคอนทราสต์สูงสุดและยังเป็นสิ่งที่เห็นและรับรู้ได้ง่ายที่สุด ยิ่งระยะห่างของวงล้อสีมีมากเท่าไร ค่าคอนทราสต์ก็จะเพิ่มขึ้นมากเท่านั้น และยังจะเห็นชัดเจนขึ้นไปอีกถ้านำมาวางไว้เทียบกับสีขาวและ สีดำ

ค) ความอิ่มตัว (Saturation) เป็นตัวที่ใช้วัดค่าความบริสุทธิ์ของสี เปอเซ็นต์ของสีอื่นที่ถูกนำมาผสม เมื่อสีมีความอิ่มตัวมากอยู่กลางวงล้อของสีที่ไม่อิ่มตัว (Desaturated Color) มักจะดูสว่างสดใสยิ่งกว่าเดิม วิธีการลดความอิ่มตัวมีอยู่วิธีนั้นคือการใส่สีขาวลงไปเพื่อให้อุณหภูมิสีเย็นลง วิธีที่สองคือการใส่สีดำหรือเทาเพื่อลดความสว่าง หรือการใช้สีตรงข้าม (Complementary) ซึ่งจะทำให้ได้สีเทาแกมน้ำตาล ส่วนวิธีสุดท้ายเป็นวิธีที่สามารถนำไปใช้ในการเลือกสีให้กับงานในแอนิเมชัน การใช้สีดำเป็นเงาทอดลงบนพื้นผิวที่ไม่เป็นธรรมชาติ เราสามารถทำให้ดูเป็นธรรมชาติได้โดยการนำเนื้อสี (Hue) ของพื้นผิวนั้นมาผสมเข้ากับสีตรงข้ามและสีน้ำเงินอีกเล็กน้อยเพื่อให้ได้เงาสีเทาเข้ม

ง) สีร้อนและสีเย็น (Warm and Cold) คอนทราสต์ของสีที่เห็นได้ชัดที่สุดเกิดขึ้น จากสีโทนร้อนและเย็น เมื่อสีดทนร้อนและเย็นอยู่ใกล้กัน สีโทนเย็นจะไม่เด่นชัดมากเท่ากับสีโทนร้อนที่โดดเด่นดึงสายตามากกว่า ทำให้เกิดความรู้สึกเมื่อมองเห็น วิธีนี้สามารถนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศเป็นสีโทนเย็น และวัตถุที่สำคัญเป็นโทนร้อน

จ) สีตรงข้าม (Complementary Color) แต่ละสีจะช่วยเน้นอีกสีให้เด่นขึ้น หากใช้สีเดียวกับ Hue ผลลัพธ์ที่ได้จะออกมาดูแปลกๆ แต่ถ้าลดค่า Saturation ของทั้งสองสีก็จะได้สีที่ตัดกันอย่างกลมกลืน สีแดงและสีเขียวคือสีที่ตัดกันอย่างกลมกลืนมากที่สุดตามธรรมชาติ แต่สีอื่นๆก็สามารถนำมาใช้ในงานแอนิเมชันได้เช่นกัน (สัญญา จงเสถียร, 2553, น.29-32)

โดยสรุปแล้ว ทฤษฎีการเลือกใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ของภาพนั้น สามารถเลือกใช้ได้ อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่มีความตายตัวอย่างเห็นได้ชัด และการเลือกใช้นั้นมักจะต้องคำนึงถึงสิ่งที่เราต้องการที่จะสื่ออารมณ์ไปให้แก่ผู้รับสารหรือคนดูให้มาก เพื่อให้งานนั้นบรรลุตามเป้าหมายที่เราต้องการจะสื่อถึงผู้รับสารหรือคนดูได้ในที่สุด

2.2.3 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในงานถ่ายภาพ

องค์ประกอบทางศิลปะ (Art of Composition) คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยนำเอาองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้มาผสมผสานให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน เพื่อให้ภาพนั้นมีความสมบูรณ์ ไม่ขัดแย้งกัน ผู้ชมก็จะเกิดอารมณ์คล้อยตามไปด้วย สามารถแยกองค์ประกอบได้ 2 ส่วน ได้แก่

2.2.3.1 องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ (Elements of Art) หรือที่เรียกว่าทัศนธาตุ กล่าวถึงศิลปะที่เราสามารถมองเห็นได้ โดยนำองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ ได้แก่ จุด รูปร่าง ลายเส้น รูปทรง ลักษณะผิว สี สัดส่วน ที่ว่าง แสงและเงา และน้ำหนักหรือค่าความอ่อนแก่ มาประกอบให้เป็นเรื่องราว เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ชิ้นหนึ่ง

2.2.3.2 องค์ประกอบหลักหรือหลักการทางศิลปะ (Principles of Art) คือการนำองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะหรือทัศนธาตุมาประกอบเป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้แก่ การจัดจังหวะ ลวดลาย การลดหลั่น ทิศทางการเคลื่อนไหว ความกลมกลืน ตัดกัน ดุลยภาพ และเอกภาพ องค์ประกอบพื้นฐานและองค์ประกอบหลักทางศิลปะเหล่านี้ เป็นส่วนประกอบทั้งหมดที่จะช่วยสร้างแนวทางสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายที่มีคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งการนำหลักการไปประยุกต์ใช้ในงานภาพถ่ายจะช่วยทำให้นักถ่ายภาพสร้างผลงานที่โดดเด่นได้ (สุรพงษ์ บัวเจริญ, 2557, น.15)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาของสื่อ

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Naratology)

เอเดรียน ทิลลี (Tilley , 1995, p.53) อธิบายการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องไว้ว่าเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด โดย หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Giannetti , 1988) ได้กำหนดวิธีการเล่าเรื่อง ดังนี้

2.3.1.1 โครงเรื่อง (Plot) ประกอบไปด้วยการเปิดเรื่อง แบ่งได้เป็น 3 แบบ ได้แก่

ก) เปิดด้วยการบรรยาย เปิดเรียบๆ แล้วค่อยๆ เพิ่มสีสันรสชาติของเรื่อง

ข) เปิดด้วยฉาก

ค) เปิดด้วยการกระทำที่น่าสนใจของตัวละคร

2.3.1.2 พัฒนาเรื่อง (การดำเนินเรื่อง) แบ่งได้ 3 แบบ ได้แก่

ก) ดำเนินเรื่องตามปฏิทิน

ข) ดำเนินเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ

ค) ดำเนินเหตุการณ์และสถานที่สลับกันไปมา

2.3.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) การแยกย่อยความคิด จะทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจน ยิ่งขึ้น เป็นส่วนที่สำคัญในการไขปม สร้างเงื่อนไข และเพื่อคลี่คลายปัญหา

2.3.1.3 ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง ฉากสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.3.1.4 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) สัญลักษณ์พิเศษที่สื่อความหมายพิเศษอาจเป็นไปได้ทั้งภาพและเสียง โดยสัญลักษณ์ด้านภาพอาจเป็นภาพที่เสนอซ้ำๆ รวมทั้งการลำดับหรือ ตัดต่อภาพก็เป็นสัญลักษณ์เช่นกัน (สัญญา จงเสถียร, 2553, น.6)

2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาของสื่อ

ภาษาคือตัวสื่อความหมายระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม ซึ่งทั้งสองฝ่ายต้องเข้าใจ และควบคุมภาษาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย แฮนเซน และคณะ (Hansen et ., 1988) ได้สรุปถึงองค์ประกอบที่เป็นความหมายของภาษาสื่อไว้ ดังนี้

2.3.2.1 ขนาดภาพ (Camera Shots) การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในงาน

มีลักษณะสำคัญ เพราะเป็นการใช้กล้องโน้มมน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู

ก) ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ภาพที่ถ่ายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้เช่นเดียวกัน

ข) ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) ภาพระยะไกลเป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า

ค) ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot

ง) ภาพระยะปานกลาง (Long Shot / LS) โดยปกติจะมีขนาดตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันดับหนึ่ง ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนา เป็นต้น

จ) ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-up / CU) เป็นภาพแคบครอบคลุมตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ตัวแสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

ฉ) ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของตัวแสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า เป็นต้น เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

ช) ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close UP / ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งในร่างกาย เช่น ตา ปาก มือ เท้า ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องให้หนังได้อารมณ์มากขึ้น

2.3.2.2 มุมกล้อง (Camera Angle) ระดับองศาที่แตกต่างกัน จึงแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับ ได้แก่

ก) มุมสายตานก (Bird eye view) มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาตั้งแต่ด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศา แทนสายตานกที่อยู่บนฟ้า ใช้แทนความหมายเป็นมุมมองของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจมองลงมาหาตัวละคร

ข) มุมสูง (High-angle shot) คือมุมกล้องอยู่ด้านบน ประมาณ 45 องศา เป็นมุมที่ผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี

ค) มุมระดับสายตา (Eye level shot) เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียกคือคนถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละคร ระดับนี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย

ง) มุมต่ำ (Low-angle shot) คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของวัตถุหรือตัวละคร

จ) มุมสายตาหนอน (Worm eye view) คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละครหรือวัตถุบอกตำแหน่งคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น ลักษณะของมุมนี้ เมื่อให้วัตถุที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดิน เคลื่อนบังเฟรม อาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (Transition) คล้ายการเฟดมืด (Fade out)

ฉ) มุมเอียง (Oblique angle shot) เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลง เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้ คือ ความมาสมดุลง ความลึกลับ

2.3.2.3 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) การเคลื่อนไหวนี้จะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม และติดตามความเคลื่อนไหวของการแสดง

2.3.2.4 ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาผู้ชม

2.3.2.5 การตัดต่อภาพ (Editing) การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะ ส่งผลทางด้านอารมณ์ และยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลา

2.3.2.6 เทคนิคพิเศษ (Special Effects) เป็นส่วนที่สร้างความน่าสนใจให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง น่าเชื่อ

2.3.2.6 การจัดกรอบภาพ (Framing) คือการจัดวางตัวละครและสิ่งของต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะห่างของมุมกล้อง

2.3.2.7 การจัดแสง (Light) ไม่เพียงแต่สร้างความรู้สึกด้านเวลา และสถานที่ แต่ยังสามารถสร้างอารมณ์และลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีกด้วย (สัญญา จงเสถียร, 2553, น.9)

2.4 แนวคิดสารคดีเชิงท่องเที่ยว

อรนุช เลิศจรยารักษ์ (2541, น.60) ได้ให้ความหมาย รายการสารคดีเป็นรายการที่มุ่งเน้นเสนอข้อเท็จจริง ให้ความรู้ ข้อมูล เหตุการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้รับชม มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจให้กระทำ หรือไม่อยากกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

ธีรภาพ โลหิตกุล (2544, น.125) ให้ความหมายสารคดี คือ การนำเอาข้อมูล หรือข้อเท็จจริง มานำเสนอโดยผ่านกระบวนการคิดที่สร้างสรรค์ ดังนั้น เมื่อเขียนสารคดีจะต้องคำนึงถึงข้อมูลและกลวิธีในการนำเสนอ สารคดียังเป็นเหมือนภาพหนึ่งภาพ ที่มีครบทั้งเรื่องราว การจัดวางองค์ประกอบ แสงเงา ให้ความหมายลึกซึ้งกินใจ ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในทางสร้างสรรค์แก่ผู้รับชม

2.4.1 ประเภทของรายการสารคดี

2.4.1.1 รายการสารคดีทั่วไป จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้ความน่าสนใจที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชมมากกว่าเน้นสาระที่เป็นข้อเท็จจริงเกินไป

2.4.1.2 รายการสารคดีในโอกาสพิเศษ สารคดีประเภทนี้มีความสะดวกต่อผู้จัดหาข้อมูล เพราะโอกาสพิเศษต่างๆ มักจะมีผู้บันทึกหรือเก็บหลักฐานต่างๆ ไว้ ซึ่งเนื้อหาจะทำได้ในลักษณะการเล่าถึงบุคคล สถานที่หรือโอกาสนั้นๆ

2.4.1.3 รายการสารคดีท่องเที่ยว เนื้อหารายการสามารถมองเห็นได้ชัดเจนเป็นการเน้นเรื่องสถานที่ท่องเที่ยว ประวัติความเป็นมา สิ่งที่น่าสนใจ วิธีการเดินทาง การเตรียมตัว ฯลฯ

2.4.1.4 รายการสารคดีเชิงวิจารณ์ เน้นนำเสนอในข้อเท็จจริง เป็นการแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ รายการประเภทนี้มักตั้งเรื่องราวไว้ให้ผู้รับชมได้เก็บไปคิดต่อไป

2.4.15 รายการสารคดีเชิงข่าว มักจะมีเนื้อหาที่สืบเนื่องมาจากข่าวที่น่าสนใจเป็นการนำเสนอเบื้องหลังข่าวในแง่ของข้อเท็จจริง และเรื่องราวความเป็นมา ไม่ควรแทรกความคิดเห็นส่วนตัวลงไป

โดยสรุปแล้ว สารคดี หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานความจริงอย่างเป็นกลาง โดยเรื่องราวที่น่าสนใจมักจะเป็นเรื่องราวที่มีความแปลกใหม่มีเนื้อหาที่ดีให้ความรู้และเป็นประโยชน์แก่คนในสังคม สารคดีที่ดีจะต้องผสมผสานความรู้ ความบันเทิง และความเพลิดเพลินในการรับชมรายการให้อยู่ในสัดส่วนที่พอเหมาะและกลมกลืน (สุดารัตน์ เกิดสว่าง, 2557, น.46)



บทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินงาน

การศึกษาโครงการพิเศษ เรื่อง สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- 3.2 ประชากร
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

3.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ขั้นตอนก่อนการผลิตถือเป็นขั้นตอนแรก ในการเริ่มจัดทำชิ้นงานจะเป็นขั้นตอนที่ใช้ในการวางแผนจัดเตรียมการดำเนินงานอย่างเป็นระบบและมีแบบแผน ซึ่งจะส่งผลให้การทำงานมีความสะดวกรวดเร็ว รวมถึงอาจจะลดปัญหาหรืออุปสรรคต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการจัดทำผลงานได้

3.1.1.1 การกำหนดหัวข้อโครงการ

การกำหนดหัวข้อโครงการเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากว่าการกำหนดหัวข้อโครงการนั้นคือสิ่งที่จะบอกว่าจะทำอะไร เมื่อคิดได้แล้วว่าจะทำอะไรก็จะสามารถส่งผลให้รู้ได้ว่าในขั้นตอนต่อไปนั้นจะสามารถจัดทำอะไรต่อไปได้อีก

3.1.1.2 การค้นคว้าข้อมูล

ในการผลิตชิ้นงานประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีนั้น จะต้องจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบและมีแบบแผนเพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดหรืออุปสรรคที่จะเกิดขึ้นให้ได้มากที่สุด การจัดทำชิ้นงานจะต้องมีความน่าสนใจ สามารถโน้มน้าว ดึงดูดความสนใจของบุคคลทั่วไปให้ได้ ซึ่งจะต้องไปศึกษาข้อมูลจากสถานที่จริงก่อนจะนำมาจัดทำในรูปแบบสตอรี่บอร์ด เพื่อมาใช้ประกอบการถ่ายทำรวมไปถึงการตัดต่อ มีการออกแบบการนำเสนออย่างเป็นลำดับขั้นตอนว่าในส่วนใดควรเพิ่มกราฟิกเข้าไปเพื่อให้ผู้ชม

เกิดความเข้าใจได้อย่างง่ายรวมไปถึงการเลือกใช้เสียงประกอบการบรรยายอย่างไรไม่ให้น่าเบื่อสำหรับผู้รับชม

3.1.1.3 แนวคิด

ทางผู้จัดทำมีความสนใจในการนำเสนอสารคดีเชิงท่องเที่ยว ที่ดูน่าสนใจ โดยการนำเสนอสื่อที่ผสมผสานระหว่างภาพเคลื่อนไหวจากการถ่ายทำ และกราฟิกในรูปแบบ 2D เข้าด้วยกัน และเป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นชาวไทยหรือชาวต่างประเทศได้เกิดความรู้สึ้อยากที่จะไปเที่ยวที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี เหมือนกับเป็นการทำสื่อช่วยประกอบการตัดสินใจ ให้ความรู้ ดึงดูดความสนใจแก่บุคคลทั่วไป

3.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.1.2.1 การทำภาพนิ่งประกอบสารคดีด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

การสร้างภาพนิ่ง ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator คือการสร้างภาพวาดหรือลายเส้นในโปรแกรม สามารถปรับเปลี่ยนรูปทรงต่างๆ ได้ ลงสีที่เราต้องการ โดยไม่เสียเวลาในการวาดมือ หรือลงสีในกระดาษซึ่งเราก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าสีที่เราลงนั้นเหมาะสมหรือไม่ โปรแกรม Adobe Illustrator จะสะดวกในการใช้งาน และเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมในการสร้างภาพ สร้างตัวละคร ภาพที่ได้จะเป็นภาพลายเส้นแบบ Vector Graphic

3.1.2.2 การตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC2017

การตัดต่อถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการเล่าเรื่องที่เราต้องการจะนำเสนอ โดยการลำดับภาพและเสียง ต้องมีความสอดคล้องกัน โปรแกรม Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการจัดเรียง จัดลำดับ ตัดต่อภาพหรือเสียงเพื่อให้ได้ภาพที่สมจริง ไม่สะดุด โปรแกรม Adobe Premiere Pro จะสามารถเชื่อมต่อเรื่องราว ใส่เอฟเฟค ให้งานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.1.2.3 การตกแต่งเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Audition CC2017

โปรแกรม Adobe Audition มีความสามารถในการปรับแต่งเสียง ให้เสียงดูน่าฟัง เสียงไม่แหบ ลดเสียงรบกวนต่างๆ เหมาะสำหรับงานสารคดีที่ต้องใช้เสียงในการเล่าเรื่อง เสียงที่ได้จากโปรแกรมจะเป็นเสียงที่มีคุณภาพ เสียงไม่แตก เราสามารถใส่เอฟเฟคให้กับเสียงได้ สามารถลบหรือต้องการตัดเสียงที่ไม่ต้องการออกได้ ปรับระดับเสียงให้ฟังชัดมากยิ่งขึ้น

3.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

หลังจากที่ผลิตผลงานเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทางคณะผู้จัดทำได้นำผลงานให้อาจารย์ที่ปรึกษารับชมเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นได้เผยแพร่ผลงาน ก่อนจะเก็บข้อมูลความพึงพอใจผ่านแบบสอบถาม และนำผลที่ได้มาศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่ได้รับชมผลงาน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้รับชมผลงาน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

แบบสอบถามความพึงพอใจ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด โดยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบคำถามตามความเป็นจริง มีข้อลักษณะคำถามประกอบตัวเลือกแบบ 5 ระดับ เพื่อวัดระดับความพึงพอใจ ได้แก่ พอใจมากที่สุด พอใจมาก พอใจปานกลาง พอใจน้อย พอใจน้อยที่สุด

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินแบบสอบถาม

ในการศึกษาครั้งนี้ ทางคณะผู้จัดทำเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้แบบประเมินแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีด้วยการวิเคราะห์ห่าร้อยละ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการนำเสนอตารางประกอบความเรียง และได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาความพึงพอใจตามความเหมาะสม ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดทำโครงการพิเศษเรื่อง สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้ศึกษาได้ดำเนินโครงการพิเศษตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้กำหนดไว้ ดังนั้นจึงสามารถนำเสนอผลดำเนินโครงการพิเศษและการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของโครงการได้ดังนี้

4.1 ผลการผลิตสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี

4.2 ผลการศึกษาและประเมินผลสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 ผลการผลิตสื่อ

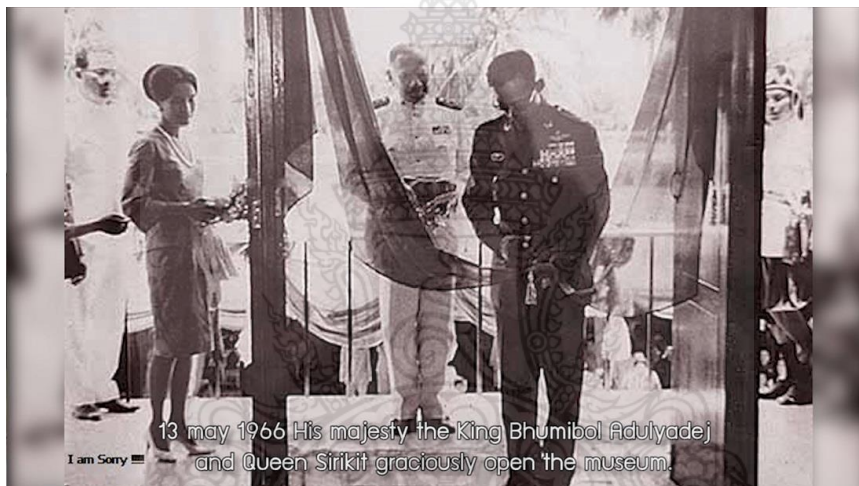
ผลการผลิตสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี โดยนำเสนอหาเป็นวิดีโอ ประกอบไปด้วยภาพ 2 มิติ ฟุตเทจต่างๆ เป็นวิดีโอประมาณ 5 นาที ทั้งภายในห้องต่างๆของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและภายนอก รายละเอียดจะมีทั้งเวลาเปิด-ปิด ค่าเข้าชม สามารถนำเสนอผลการดำเนินงาน ดังนี้



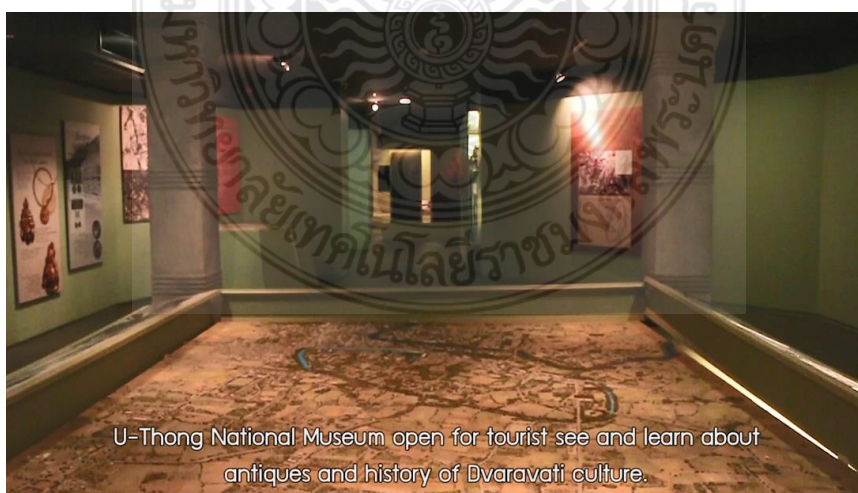
ภาพที่ 4.1 ส่วนหัวข้อของสารคดี



ภาพที่ 4.2 ด้านหน้าของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทุมพร



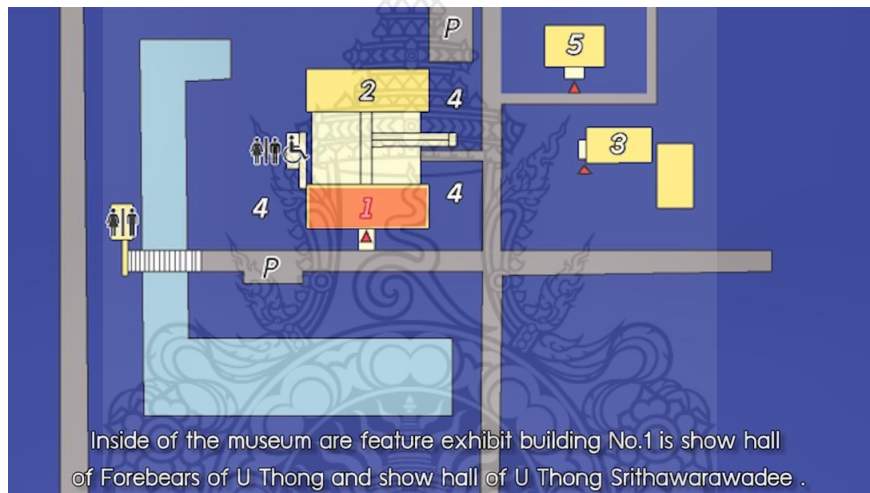
ภาพที่ 4.3 ในหลวงรัชกาลที่ 9 ทำพิธีเปิดพิพิธภัณฑ



ภาพที่ 4.4 ภายในพิพิธภัณฑ



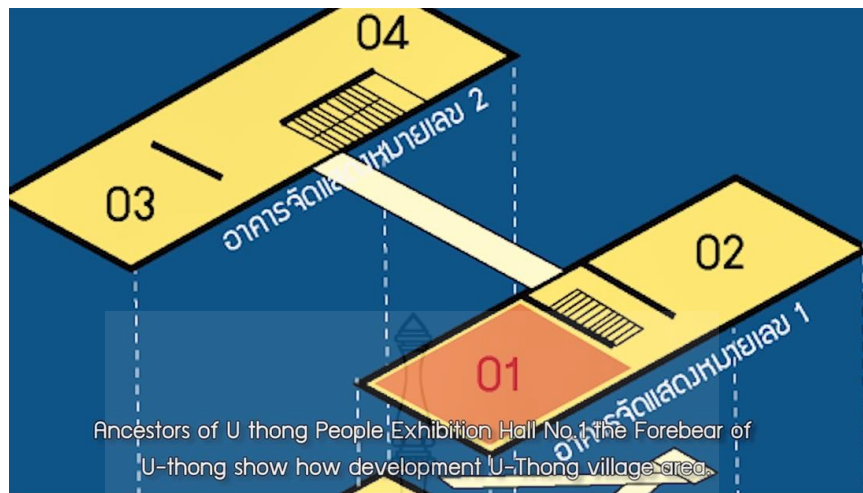
ภาพที่ 4.5 การจำลองหมู่บ้านในสมัยทวารวดี



ภาพที่ 4.6 แผนผังอาคารพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 4.7 ห้องต่างๆภายในอาคาร



Ancestors of U thong People Exhibition Hall No.1 the Forebear of U-thong show how development U-Thong village area.

ภาพที่ 4.8 ภาพเชื่อมโยงไปยังห้องที่ 1



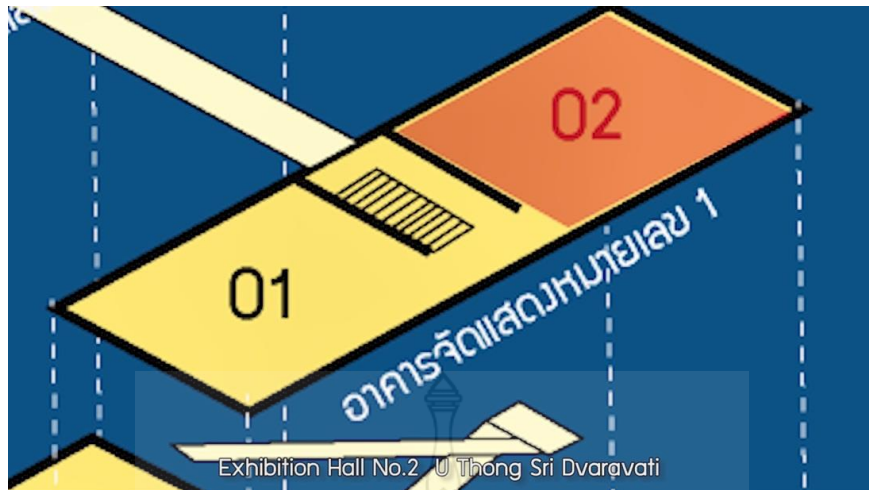
Ancestors of U thong People Exhibition Hall No.1 the Forebear of U-thong show how development U-Thong village area.

ภาพที่ 4.9 ภายในห้องที่ 1



Since 3,000 year ago there are development from late metal age until commercial center between India and China.

ภาพที่ 4.10 สร้อยคอทองคำสมัยทวารวดี



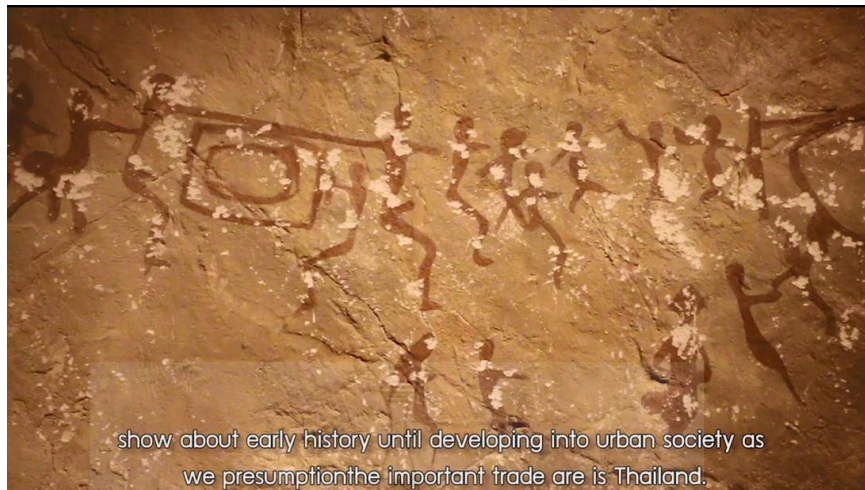
ภาพที่ 4.11 ภาพเชื่อมโยงไปห้องที่ 2



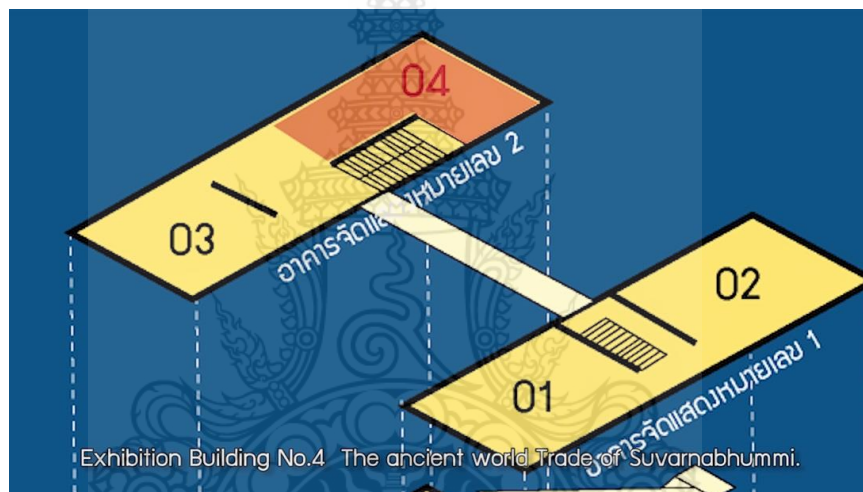
ภาพที่ 4.12 บอกรายละเอียดของพระพิมพ์ดินเผา



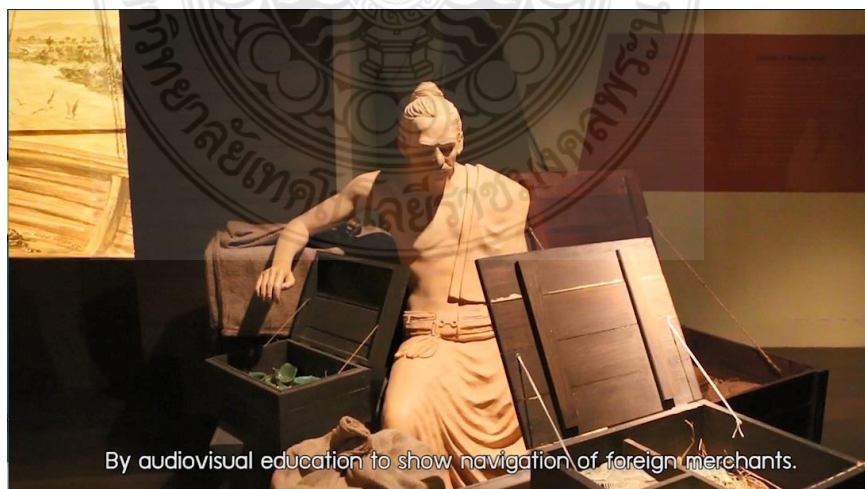
ภาพที่ 4.13 วัตถุโบราณภายในห้องที่ 2



ภาพที่ 4.15 การเขียนผนัง



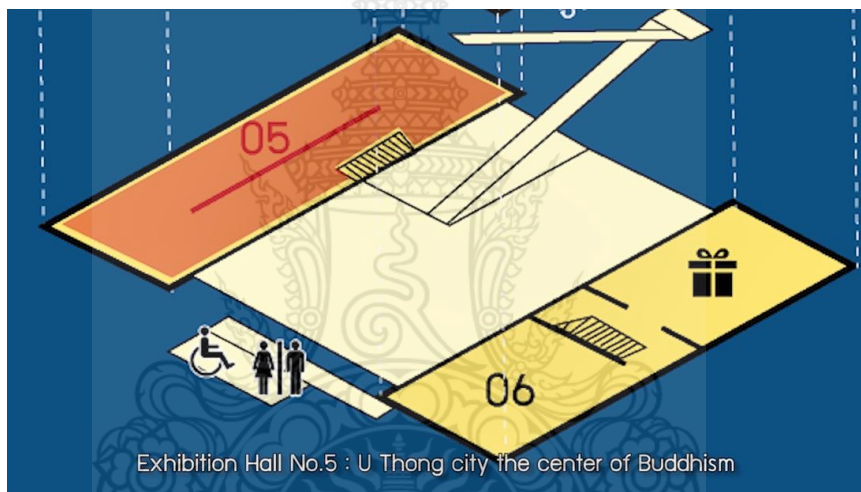
ภาพที่ 4.16 ภาพเชื่อมโยงไปยังห้องที่ 4



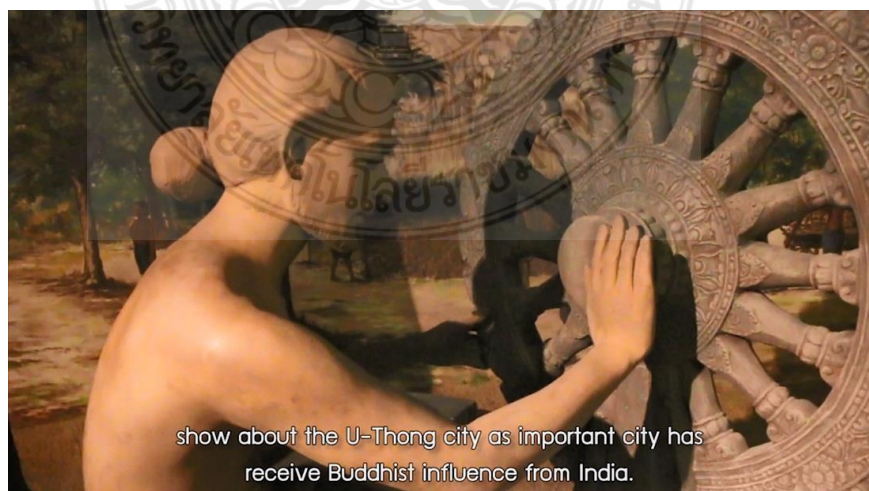
ภาพที่ 4.17 พ่อค้าทางเรือ



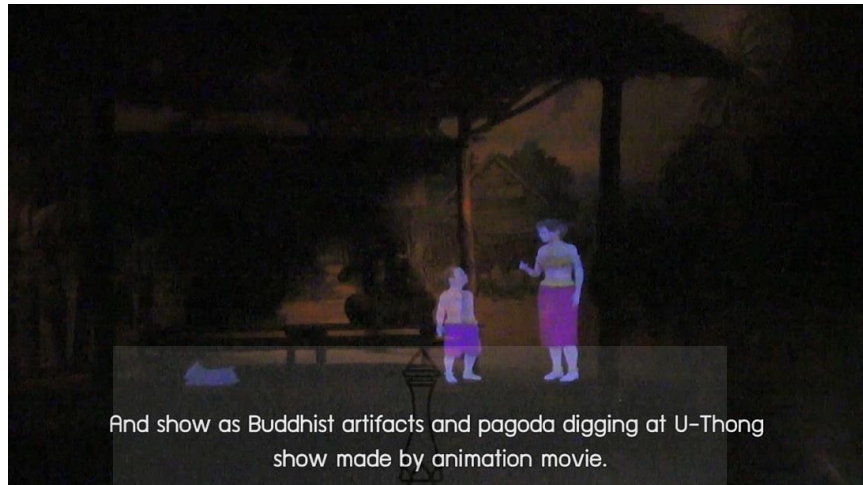
ภาพที่ 4.18 วีดิทัศน์แสดงการเดินทางเรือ



ภาพที่ 4.19 ภาพเชื่อมโยงไปห้องที่ 5



ภาพที่ 4.20 การสร้างธรรมจักร



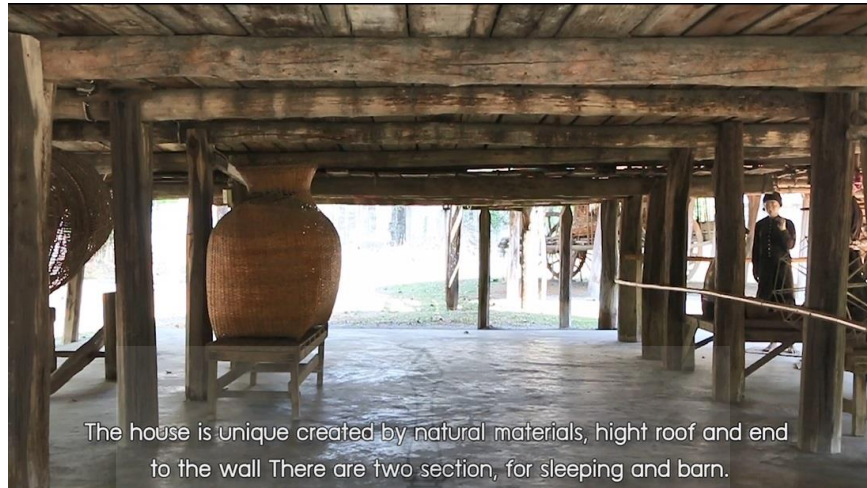
ภาพที่ 4.21 ภาพยนตร์อนิเมชั่น



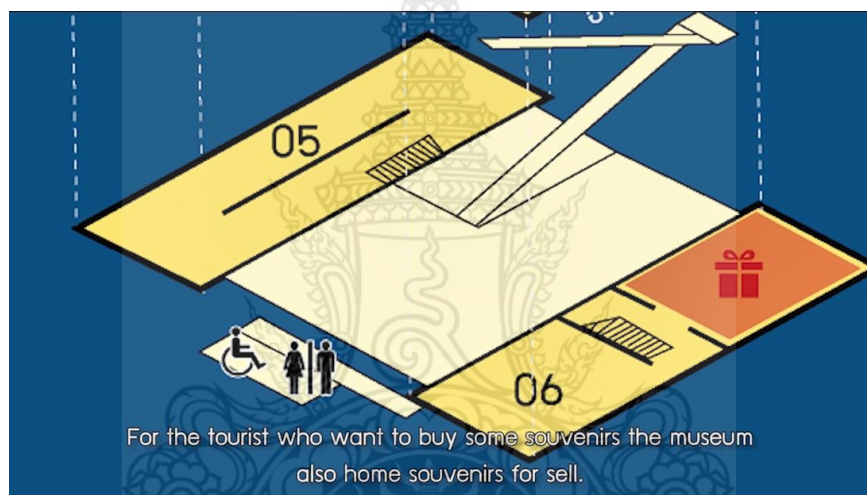
ภาพที่ 4.22 ภาพเชื่อมโยงไปอาคารที่ 3



ภาพที่ 4.23 เรือนลาวโห่ง



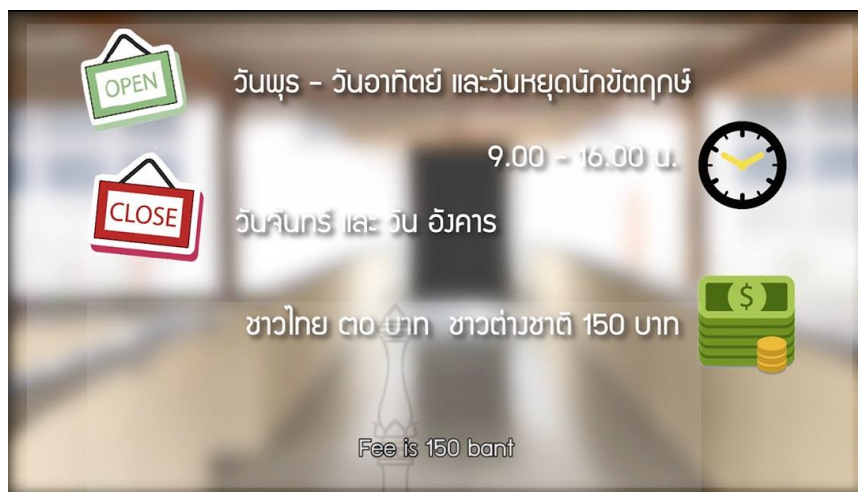
ภาพที่ 4.24 ช้างในเรือนลาวโซ่ง



ภาพที่ 4.25 ภาพเชื่อมโยงไปห้องขายของที่ระลึก



ภาพที่ 4.26 ของที่ระลึกต่างๆ



ภาพที่ 4.27 เวลาเปิด- ปิด และค่าเข้าชม



ภาพที่ 4.28 ด้านหน้าพิพิธภัณฑสถาน

4.2 ผลการศึกษาและประเมินผล

ผลการศึกษาและประเมินผลของผู้ชม สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรีโดยทำการรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยว จำนวนทั้งสิ้น 200 คน ผลการศึกษาและประเมินสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. ชาย	95	47.5	2
2. หญิง	103	51.5	1
3. อื่นๆ	2	1	3
รวม	200	100	

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.5 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 47.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. ต่ำกว่า 20 ปี	0	0	6
2. 20 – 25 ปี	22	11	5
3. 26 – 30 ปี	66	33	1
4. 31 – 35 ปี	45	22.5	2
5. 36 – 40 ปี	39	19.5	3
6. 41 - 45 ปี	28	14	4
7. 45 - 50 ปี	0	0	7
8. 50 ปีขึ้นไป	0	0	8
รวม	200	100	

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นช่วงอายุ 26 – 30 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความเหมาะสม

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาและประเมินผลด้านเนื้อหาของสื่อของสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี

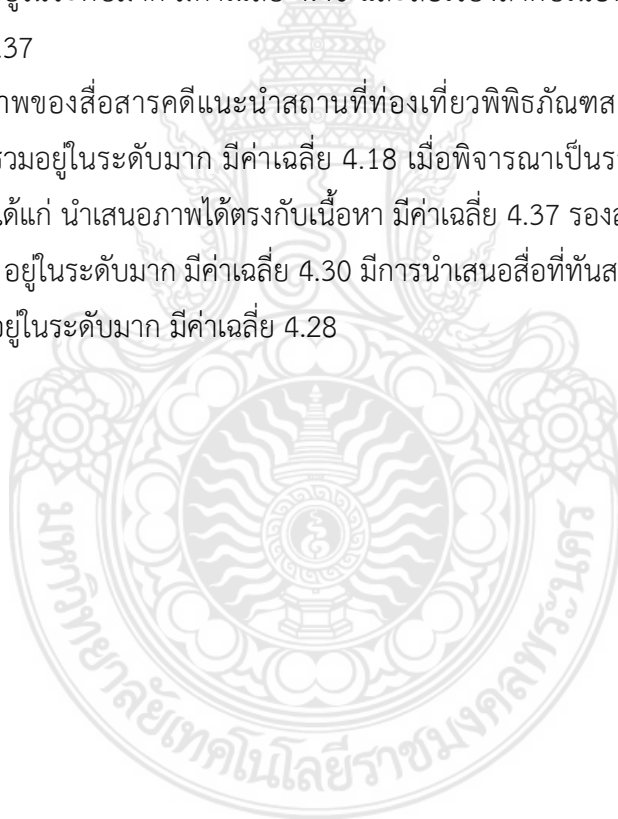
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ผลการประเมิน		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหาของสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี								
1. สื่อมีเนื้อหาที่น่าสนใจ	60 30%	135 67.5%	5 2.5%	0	0	4.28	0.5	มาก
2. สื่อมีเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจน	48 24%	101 50.5%	49 24.5%	2 1%	0	3.98	0.73	มาก
3. สื่อเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม	48 24%	120 60%	32 16%	0	0	4.08	0.63	มาก
4. สื่อมีเนื้อหาที่ถูกต้องครบถ้วน	59 29.5%	135 67.5%	5 2.5%	1 0.5%	0	4.26	0.52	มาก
5. สื่ออธิบายเนื้อหา กะทัดรัดเหมาะสมกับช่วงเวลา	57 28.5	135 67.5%	8 4%	0	0	4.25	0.52	มาก
ภาพรวม						4.17	0.58	มาก
ด้านคุณภาพของสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี								
6. องค์ประกอบ สี สันของภาพมีความเหมาะสม	86 43%	108 54%	6 3%	0	0	4.40	0.55	มาก
7. มุมภาพเข้าใจง่าย	45 27%	139 69.5%	7 3.5%	0	0	4.24	0.50	มาก
9. ภาษาที่ใช้มีความถูกต้อง	79 39.5%	116 58%	5 2.5%	0	0	4.37	0.53	มาก
10. เสียงบรรยายมีความเหมาะสมน่าฟัง	65 32.5%	128 64%	6 3%	1 0.5%	0	4.29	0.54	มาก
11. เสียงดนตรีที่ใช้มีความเหมาะสม	64 32%	128 64%	8 4%	0	0	4.28	0.53	มาก

12. ระยะเวลาในการ นำเสนอ	79 39.5	116 58%	5 2.5%	0	0	4.37	0.53	มาก
ภาพรวม						4.32	0.53	มาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้ที่รับชมสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจโดยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.22 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาของสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงสุด พบว่า สื่อมีเนื้อหาที่ถูกต้อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 รองลงมาคือ สื่อมีเนื้อหาน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.40 และสื่อเรียงลำดับเนื้อหาที่เหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.37

ด้านคุณภาพของสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.18 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงสุด ได้แก่ นำเสนอภาพได้ตรงกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.37 รองลงมาคือ ระยะเวลาของสื่อมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.30 มีการนำเสนอสื่อที่ทันสมัย และระยะเวลาของสื่อมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.28



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการเรื่อง สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี สามารถนำผลการวิจัยมาสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผลการศึกษา
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี สามารถสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

5.1.1.1 เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี

5.1.1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี

5.1.2 ขอบเขตการศึกษาโครงการ

5.1.2.1 ด้านเนื้อหา

ศึกษาประวัติของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ความหมายของการประชาสัมพันธ์ การเลือกเปิดรับสื่อของของผู้รับสาร และการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์

ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสารคดีเชิงท่องเที่ยว

5.1.2.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เดินทางไปเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีและได้รับชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้เผยแพร่ผ่าน YouTube

5.1.2.3 ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ สารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี

5.1.2.4 ขอบเขตด้านเวลา

ใช้ระยะเวลาในการศึกษาตั้งแต่หาข้อมูลถึงการนำเสนอและเผยแพร่ตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2560 – เดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2562

5.1.2.5 ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน

นำเสนอผลงานผ่านทาง Youtube

5.1.2.6 ผลการทดสอบและประเมินผล

ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้าชมสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรีได้เผยแพร่ผ่าน YouTube โดยแบบสอบถาม

5.1.3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.22 เมื่อพิจารณาเป็นรายได้ พบว่า ด้านเนื้อหาของสื่อสารคดีท่องเที่ยวเชื่อมป่าสักชลสิทธิ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34 และด้านคุณภาพของสารคดีท่องเที่ยวเชื่อมป่าสักชลสิทธิ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.18

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษา ผลประเมินความพึงพอใจต่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ผลงานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการเลือกใช้สื่อที่มีความเหมาะสม ทั้งภาพจริงที่ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพจริงจากสถานที่นั้นอย่างละเอียด เนื้อหาสถานที่ภายในครบถ้วนทุกจุด ภาพกราฟิกที่เข้ามาเสริมเพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายขึ้นโดยการเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ เสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบเชิญชวนให้น่าติดตาม และคำอธิบายใต้ภาพเป็นคำบรรยายภาษาอังกฤษเพื่อให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะของสื่อเป็นสื่อประเภทการประชาสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญศิริ กลันทกสุวรรณ (2553) ที่ศึกษาเกี่ยวกับงานประชาสัมพันธ์ เรื่องการสร้างเว็บไซต์เพื่องาน

ประชาสัมพันธ์ หมายถึงการประชาสัมพันธ์เป็นงานเชิงสร้างสรรค์ก่อให้เกิดความรู้สึกดี และความเข้าใจที่ถูกต้อง มีความน่าเชื่อถือ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากการศึกษาเรื่องสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า จากการประเมินสื่อสารคดีท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การผลิตสื่อสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี ในครั้งนี้สามารถพัฒนาสื่อให้มีความเหมาะสมและเข้าใจได้ง่าย บุคคลทุกเพศทุกวัยเข้าถึงได้ ชาวต่างชาติเข้าถึงได้ เพื่อเผยแพร่และวางแผนการเดินทางก่อนการท่องเที่ยว ในส่วนของการทำสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรีในครั้งนี้มีอุปสรรคในการถ่ายทำเนื่องจากของโบราณที่ตั้งโชว์อยู่ในตู้กระจก ไม่สามารถเปิดให้ถ่ายขึ้นงานได้จึงจำเป็นต้องถ่ายหน้าตู้กระจกทำให้เกิดการสะท้อนทำให้การถ่ายทำเกิดความล่าช้า

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี ในครั้งนี้ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในรูปแบบสื่อต่างๆ ให้มีความน่าสนใจการใส่อนิเมชัน 3 มิติ พร้อมทั้งการทำอินโฟกราฟิก เพิ่มขึ้น เพื่อให้เป็นจุดสนใจที่แตกต่างจากสารคดีทั่วไป การใส่เทคนิคพิเศษเกี่ยวกับเสียงให้น่าตื่นเต้น น่าติดตามต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรทักษ์ ธาดาธีรธรรม. (2552). **โครงการศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพในการทำการ์ตูนแอนิเมชัน**
มหาวิทยาลัยรังสิต (รายงานผลการวิจัย). (ม.ป.ป).
- จรงค์ เทศนา. (2556). **อินโฟกราฟิกส์ (infographics)**, 16 มกราคม 2560,
<https://www.learningstudio.info/infographics-design/>
- เพ็ญศิริ กลั่นทกสุวัฒน์. (2553). **การสร้างเว็บไซต์ทัศนงานประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัย**
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (รายงานผลการวิจัย). (ม.ป.ป.).
- วิรัช อภิรัตน์กุล. (2544). **นิเทศศาสตร์กับการประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาด**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด
ยูเคชั่น.
- ศิริศักดิ์ ธีระสินางค์กุล. (2554). **พื้นฐานก้าวกระโดด เพื่อเป็น Animation มือโปร**. กรุงเทพฯ:
วิตตี้กรุ๊ป.
- สัญญา จงเสถียร. (2553). **การศึกษการออกแบบตัวละครและบรรยากาศของภาพยนตร์การ์ตูน**
(รายงานผลการวิจัย). (ม.ป.ป.).
- สุดารัตน์ เกิดสว่าง. (2557). **ศึกษากรณี โครงการกบจูเนียร์. (“KOB NOK KA LA” TV**
COUCUMENTARY AND ITS DUTY AS LEARNING MEDIA : “KOB JUNIOR”
DOCUMENTARY AWARDS PROJECT). (ม.ป.ป).



ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามประเมินผล

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามประเมินผลของสารคดีแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรีและให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นมากที่สุด ซึ่งความคิดเห็นของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงการดำเนินต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. อายุ () ต่ำกว่า 20 ปี () 21-25 ปี () 25 - 30 ปี
- () 31 - 35 ปี () 36 - 40 ปี () 41 - 45 ปี
- () มากกว่า 50 ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1
ด้านเนื้อหา					
1. สื่อมีเนื้อหาที่น่าสนใจ					
2. สื่อมีเนื้อหาที่เข้าใจ ชัดเจน					
3. สื่อเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม					
4. สื่อมีเนื้อหาที่ถูกต้องครบถ้วน					
5. สื่ออธิบายเนื้อหากระทัดรัดเหมาะสมกับ ช่วงเวลา					
ด้านคุณภาพ					
6. องค์ประกอบ สีสีนของภาพมีความ เหมาะสม					
7. มุมภาพต่างๆเข้าใจง่าย					
8. การนำเสนอมีความดึงดูดและน่าสนใจ					
9. ภาษาที่ใช้มีความถูกต้อง					

10. เสียงบรรยายมีความเหมาะสมน่าฟัง					
11. เสียงดนตรีที่ใช้มีความเหมาะสม					
12. ระยะเวลาในการนำเสนอ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....



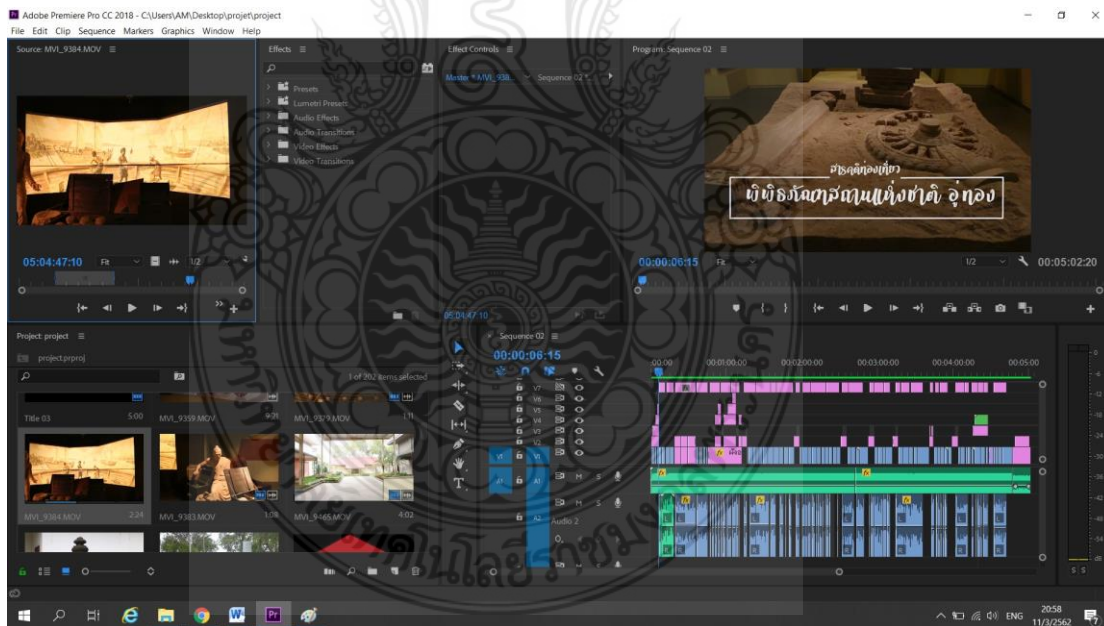
ภาคผนวก ข

โปรแกรมที่ใช้ในการติดต่อ





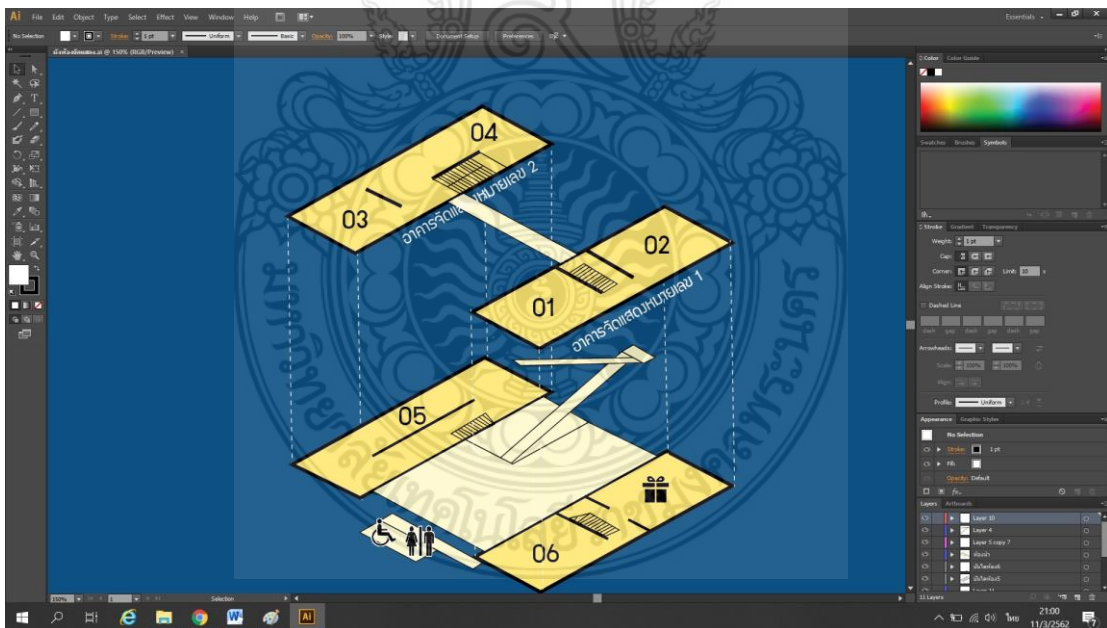
ภาพที่ 1 โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อ



ภาพที่ 2 ไลน์ที่ตัดต่อ



ภาพที่3 โปรแกรมที่ใช้ทำกราฟิก



ภาพที่4 หน้าต่างการทำกราฟิก

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ - นามสกุล	นางสาวพรพรรณ ใจเที่ยง	
วัน - เดือน - ปีเกิด	2 ตุลาคม 2538	
ภูมิลำเนา	201/27 ซอยพัฒนาการ 76 ถนนพัฒนาการ เขตประเวศ กทม. 10520	
ประวัติการศึกษา		
ปีพ.ศ. 2554	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิริรัตนาร	
ปีพ.ศ. 2557	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมสุวิทย์เสรีอนุสรณ์	
ปีพ.ศ. 2562	กำลังศึกษาอยู่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	
วุฒิการศึกษา	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
มัธยมศึกษาปีที่ 3	โรงเรียนสิริรัตนาร	ปี พ.ศ. 2554
มัธยมศึกษาปีที่ 6	โรงเรียนมัธยมสุวิทย์เสรีอนุสรณ์	ปี พ.ศ. 2557

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ - นามสกุล นางสาวสุรภกคณา ว่องไวพาณิชย์
วัน - เดือน - ปีเกิด 14 กันยายน 2538
ภูมิลำเนา 349/303-304 พุทธมณฑลสาย2 แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพฯ10160

ประวัติการศึกษา

ปีพ.ศ. 2554 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนภาษานุสรณ์บางแค
ปีพ.ศ. 2557 มัธยมศึกษาปีที่ 6 วิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี
ปีพ.ศ. 2562 กำลังศึกษาอยู่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วุฒิการศึกษา	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
มัธยมศึกษาปีที่ 3	โรงเรียนภาษานุสรณ์บางแค	ปีพ.ศ. 2554
มัธยมศึกษาปีที่ 6	วิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี	ปีพ.ศ. 2557