

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบ

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประเภทของแอนิเมชัน (Animation) และ หาจุดจับใจ (Appeals) ในโฆษณาณรงค์ทางศาสนา โดยการสรุปจาก การวิเคราะห์จากข้อมูลทางด้านทฤษฎี และจิตวิทยาซึ่งแจกแจงไว้ในวรรณกรรมบทที่ 2 โดยเอาเกณฑ์ในการแยกประเภทของแอนิเมชันที่ใช้กันทั่วไปจากหนังสือ The Contemporary Animation จำนวน 6 ประเภท และหนังสือแรงจูงใจในงานโฆษณา 42 ประเภท ที่เป็นจุดจับใจในงานโฆษณานำข้อมูลที่ได้นำมาสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคริสต์เตียน ถึงประเภทของแอนิเมชัน ได้นำภาพแอนิเมชันในแต่ละประเภทมาเป็นข้อมูลในแบบสอบถาม และหาจุดจับใจในงานโฆษณา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้ สรุปวัตถุประสงค์ที่ 1 ประเภทของแอนิเมชันที่นำมาใช้ในโฆษณารณรงค์ทางศาสนาที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถามประเภทของแอนิเมชันในแต่ละชนิด โดยมีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) หาค่าความถี่ (Frequency) ซึ่งเทคนิคแอนิเมชันที่วิเคราะห์ได้และนำมาใช้ในแบบสอบถาม นำมาใช้ 6 ประเภท ได้แก่

1. การสร้างโดยใช้ แผ่นฟิล์มภาพยนตร์ (Celluloid Animation) เป็นต้น
2. การสร้างโดยใช้ งานศิลปะที่เกิดจากการนำชิ้นวัสดุหลายๆ ชนิดมาปะติดไว้บนพื้นเดียวกัน ภาพที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากวิธีดังกล่าว (Cutouts and Collage Animation)
3. การสร้างภาพที่เคลื่อนไหวภาพต่อภาพ (Painting pictures Graphic under the Stop Motion Camera Animation)
4. การสร้างโดยใช้หุ่นกระบอก, หุ่นผ้าที่ใช้มือสวม, การใช้ตุ๊กตาเป็นหุ่นเชิดให้ดูมีอำนาจ (Puppets Animation)
5. การใช้เทคนิคดินเหนียว หรือ บั๊นดินน้ำมัน (Clay Animation)
6. การใช้เทคนิคสร้างกระดาษให้เป็นสามมิติในการเคลื่อนไหว (Paper in Three - dimensional Animation)

ประเภทของแอนิเมชัน (Animation) ที่นำมาใช้ได้แก่ การสร้างภาพที่เคลื่อนไหวภาพต่อภาพ (Painting pictures Graphic Under the Stop Motion Camera Animation) ซึ่งจากผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 กลุ่มตัวอย่างคำถามเกี่ยวกับการออกแบบ (Design Elements) การใช้เทคนิคภาพแอนิเมชัน (Animation) ประเภทใดเหมาะสมสำหรับงานโฆษณาณรงค์ ทางศาสนา พบว่า การสร้างภาพที่เคลื่อนไหวภาพต่อภาพ (Painting pictures Graphic Under the Stop Motion Camera Animation) ให้เป็นอันดับ 1 ถึงร้อยละ 91.8

อันดับรองลงมาจำนวนร้อยละ 27.5 คือการสร้างโดยใช้แผ่นฟิล์มภาพยนตร์เป็นต้น (Celluloid Animation) รองลงมาจำนวนร้อยละ 27.3 คือการใช้เทคนิคดินเหนียว หรือปั้นดินน้ำมัน (Clay Animation) จำนวนร้อยละ 26.3 คือการใช้เทคนิคสร้างกระดาษให้เป็นสามมิติ ในการเคลื่อนไหว (Paper in Three-dimensional Animation) จำนวนร้อยละ 23.3 คือการสร้างโดยใช้ งานศิลปะที่เกิดจากการนำชิ้นวัสดุหลายๆชนิดมาปะติดไว้บนพื้นเดียวกันภาพที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากวิธีดังกล่าว (Cutouts and Collage Animation) และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 11.5 คือการสร้างโดยใช้หุ่นกระบอก หุ่นผ้าที่ใช้มือสวม การใช้ตุ๊กตาเป็นหุ่นเชิดให้ดูมีอำนาจการใช้เทคนิคดินเหนียว หรือปั้นดินน้ำมัน (Puppets Animation)

สรุปวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 วิธีการนำเสนอจุดจับใจในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนา

ในการศึกษาแนวทางตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 โดยมีการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์จากข้อมูลในบทที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับการใช้จุดจับใจในงานโฆษณาโดยนำมาเป็นหลักฐานการวิเคราะห์ ผลการวิเคราะห์จากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญทางด้านโฆษณาแล้ว ผลสรุปของการนำเสนอจุดจับใจในงานโฆษณาดังตารางต่อไปนี้

จากกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับจุดจับใจในงานโฆษณา (Advertising Appeals) จุดจับใจในการใช้แอนิเมชัน (Animation) ในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนาจุดจับใจใดมีความเหมาะสมจากจุดจับใจ 42 ประเภท พบว่าสามารถแจกแจงตามลำดับจุดจับใจ ความนับถือพระเจ้ามากเป็นอันดับที่ 1 ถึงร้อยละ 90.5 อันดับรองลงมาจำนวนร้อยละ 62.3 คือความสุข รองลงมาจำนวนร้อยละ 58.5 คือความปลอดภัย รองลงมาจำนวนร้อยละ 51.5 คือความกลัว-ระมัดระวัง ส่วนจุดจับใจในการใช้ Animation ในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนาที่มีอันดับน้อยที่สุดมีสองอันดับที่เท่ากัน คือการมีรูปร่างดี และความชอบอยู่บ้าน มีร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

จากผลการวิจัยที่ได้มา ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นผลงานการออกแบบในการใช้ Animation ในงาน โฆษณารณรงค์ทางศาสนา โดยใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงจากประสบการณ์ที่ได้เดินติดตาม พระเจ้า และ เนื้อเรื่องทั้งหมดได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากบทที่ 4 คือ เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Theme) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีลักษณะที่มาของเนื้อเรื่อง ในโฆษณารณรงค์ทางศาสนา น่าจะมีแนวคิด มาจากทาง เรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจาก ไบเบิลมาเป็นเนื้อเรื่องในโฆษณามากที่สุดมีจำนวน ร้อยละ 92.0 และลักษณะที่มาของเนื้อเรื่อง ในโฆษณารณรงค์ทางศาสนา น่าจะมีแนวคิดมาจากทาง ประสบการณ์จริงที่เป็นพระพรที่เกิดขึ้นกับตัวเองและรอบข้าง มาเป็นเนื้อเรื่องในโฆษณา มีจำนวน ร้อยละ 23.5 และ เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Theme) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะ แรงจูงใจของเนื้อเรื่องน่าจะมีแนวคิด เรื่องความเชื่อ(คือการยอมรับและเชื่อฟังว่าหลักคำสอนของ ศาสนาเป็นความจริง)มีมากที่สุดมีจำนวนร้อยละ 94.8 ลักษณะแรงจูงใจของเนื้อเรื่องน่าจะมีแนวคิด เรื่องความรัก (ไม่ได้หมายถึงอารมณ์ เป็นสภาวะที่ไม่เกี่ยวกับความรู้สึก แต่เกี่ยวกับเจตจำนงเป็น สภาวะของความตั้งใจที่เรามีอยู่ต่อตัวเองโดยธรรมชาติ)รองลงมามีจำนวนร้อยละ 44.8 และจำนวน ร้อยละ 30.3 เป็นเรื่องความหวัง (คือการเฝ้าคอย ไม่ใช่การหนีความจริง หรือคิดฝันลมๆแล้งๆ) มี ความถี่เป็นลำดับสุดท้าย

6.1 DESIGN BRIEF

วิทยานิพนธ์เรื่อง การใช้ แอนิเมชัน ในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนา
ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TITLE	พลังแห่งความเชื่อ
PROBLEM	คริสตจักรต้องการให้สมาชิกภายในคริสตจักรมีส่วนร่วมในการช่วยกันรณรงค์ให้ทุกคนหันมามีความเชื่อ เชื่อฟังพระคัมภีร์ไบเบิล และให้เกิดภาวะใจที่เชื่อฟังหลักคำสอนของไบเบิล อย่างไรก็ตาม
OBJECTIVE	เพื่อต้องการสื่อสารให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจ และรับทราบถึงความสำคัญของ หลักคำสอนในไบเบิลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสร้างความเชื่อ กับสมาชิกในคริสตจักร
TARGET	เพศชาย หญิง นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลที่ทำงาน ที่เป็นคริสต์เตียนในคริสตจักร
WHAT TO COMMUNICATE	ความเชื่อ มีความสุขเสมอ
SUPPORT	ความเชื่อคือความแน่ใจในสิ่งที่เราหวังไว้ เป็นความรู้สึกลับใจว่าสิ่งที่ยังไม่ได้เห็นนั้นมีจริง โดยความเชื่อนี้เอง คริสต์เตียนจึงมีความสุข
HOW TO COMMUNICATE	จอมพลัง น่าทึ่ง น่าเชื่อถือ
DESIRED RESPONSE	ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจ ทราบถึงความสำคัญของหลักคำสอนในไบเบิลได้อย่างชัดเจน
REQUIRED MATERIAL	ภาพยนตร์โฆษณา โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน (Animation) 3 เรื่อง

6.2 ผลงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ (เรื่องที่ 1)

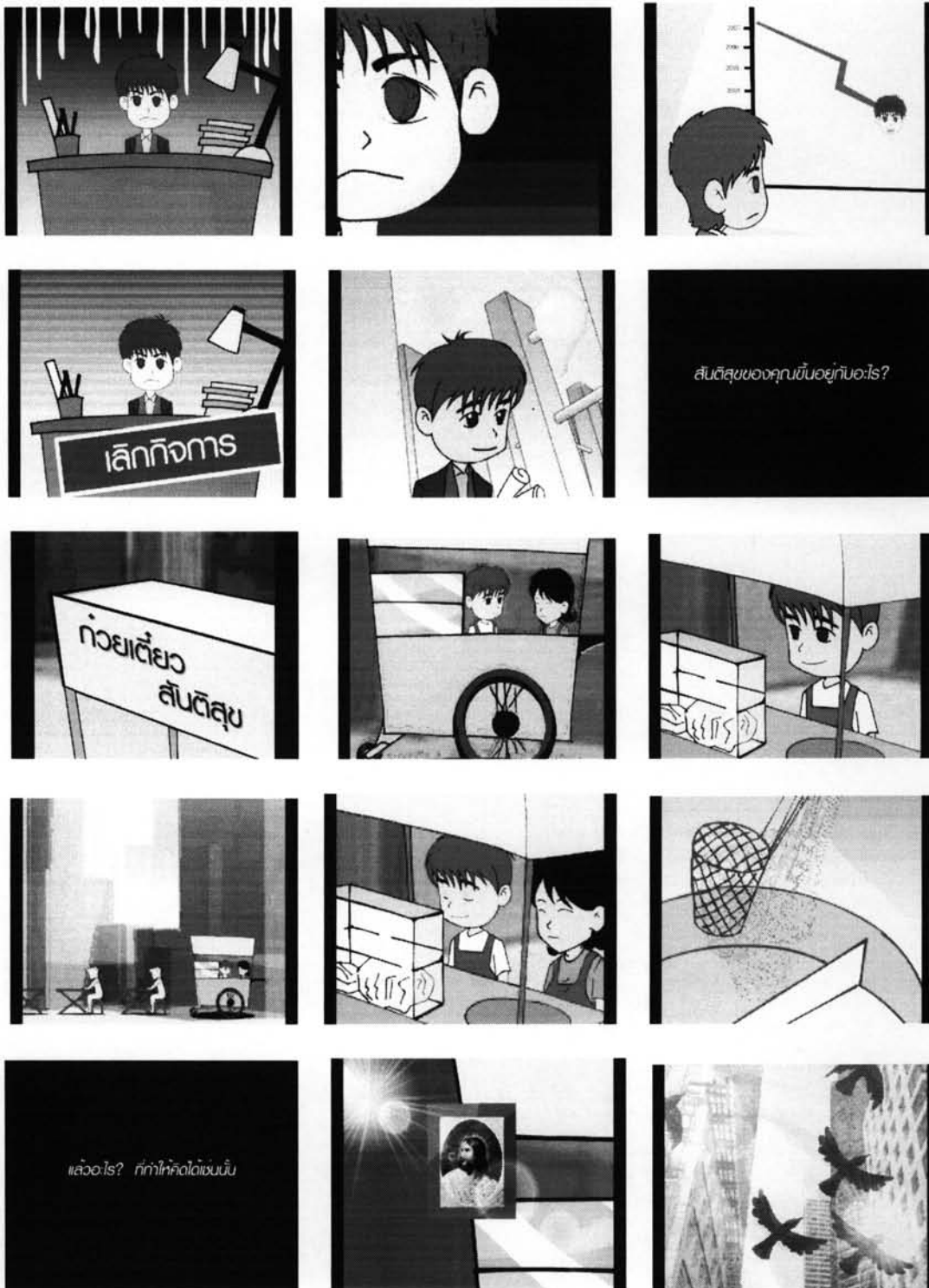
เนื้อเรื่องโดยย่อ ชายคนหนึ่งผู้ที่มีความฝันที่อยากจะประสบความสำเร็จทางด้านการทำงาน และในอาชีพที่ตัวเองรัก คือการอยากเป็น Creative ที่ประสบความสำเร็จ และวันหนึ่งสิ่งที่ฝันก็เป็นจริง ได้สามารถเข้ารับรางวัลมาแล้วหลายรางวัล บริษัทมียอดขายที่ดีขึ้นโดยตลอด และวันหนึ่งสิ่งคาดคิด ก็เกิดขึ้น บริษัทเกิดยอดขายที่ลดลงเรื่อยๆ เป็นระยะเวลาที่นาน จึงทำให้เขาต้อง ปิดกิจการลง แต่สิ่งหนึ่งที่ เขาไม่ยอมแพ้คือ การไม่ยอมแพ้กับสิ่งที่เกิดขึ้น

เขาจึง หันมาทำอาชีพใหม่ คือการได้ขายก๋วยเตี๋ยว เขาสามารถมีความสุขได้ แต่จะมีใครรู้รี เปล่าว่า แล้วอะไรทำไม เขาจึงคิดได้เช่นนี้ กับการที่เคยประกอบอาชีพที่เป็นที่ยอมรับ กับการต้อง ยอมมาขายก๋วยเตี๋ยวซึ่งสิ่งนั้นไม่ใช่ความฝัน แต่มีสิ่งหนึ่งที่เขาเป็น คือ เขาเชื่อพระเจ้า เขาก็สามารถ มีความสุขได้เสมอไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์แบบใด

ตารางภาพที่ 3 แสดงเรื่องย่อที่ 1



ตารางภาพที่ 3 (ต่อ) แสดงเรื่องย่อที่ 1



ตารางภาพที่ 3 (ต่อ) แสดงเรื่องย่อที่ 1

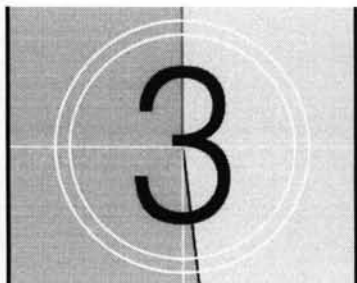


6.3 ผลงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ (เรื่องที่ 2)

เนื้อเรื่องโดยย่อ ในบางครั้งหลายคนอาจมองว่า การที่เราไม่พร้อมทั้งทางด้านร่างกายหรือจิตใจ สิ่งนั้นอาจทำอะไรไม่ได้เต็มที่กับสิ่งที่ คิดและฝันไว้ แต่ที่จริงแล้ว มีใครต่อหลายคนที่เขาชนะมันมาได้ สิ่งนั้นก็คือความเพียรและพยายาม ชายคนหนึ่งที่ประสบความสำเร็จในด้านการเรียน และสิ่งหนึ่งที่ได้คิดและฝันไว้คือ การที่สำเร็จการศึกษาเพื่อเป็นสิ่งที่อยากให้ครอบครัวมีความภูมิใจกับความสำเร็จที่ตนอยากจะมี เขาเป็นคนที่ซื่อสัตย์ต่อการเรียนมาก และในแต่ละภาคการศึกษาเขาสามารถทำคะแนนเป็นที่หนึ่งของชั้นปีได้ทุกครั้ง

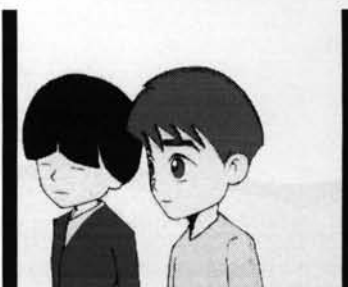
สุดท้ายสิ่งที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้น เขาป่วยเป็นโรคไวรัสที่ดวงตา หมอบอกมีโอกาสที่อาจตาบอด ผลออกมาคือเขาสูญเสียตาไปทั้งสองดวง ทุกคนอาจมองว่าสิ่งที่คิดและฝันไว้คงค่อยๆ หายไปกับความมืดดั่งเช่นดวงตาที่มีตสนิท สิ่งหนึ่งที่เด็กชายคนนี้มีคือ ความเชื่อ เขาเป็นคนที่มีความหวังใจในพระเจ้าเสมอ เขาไม่ยอมที่จะทิ้งความฝันนั้นไป สิ่งหนึ่งที่เขาไม่ละทิ้งก็คือ การได้ซื่อสัตย์ ต่อหน้าและรับผิดชอบกับการเรียนได้ดีตลอดมา จนสุดท้ายสิ่งที่คิดและฝันไว้ก็สำเร็จได้ แล้วอะไรที่ทำให้เขานั้นคิดได้เช่น

ตารางภาพที่ 4 แสดงเรื่องย่อที่ 2

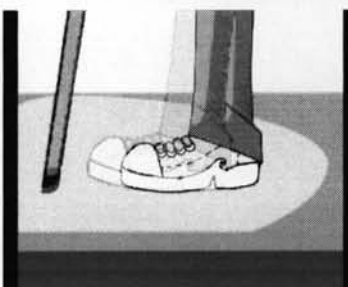


ภาพยนตร์การ์ตูนในภาษาเรื่องนี้
สร้างจากเรื่องจริง
จากประสบการณ์ชีวิตที่ได้เห็นชีวิตคนประจำ

เรื่องราวของเด็กคนหนึ่ง
ที่อยากประสบความสำเร็จ



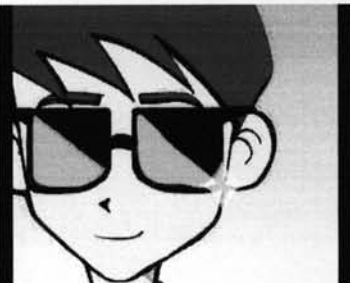
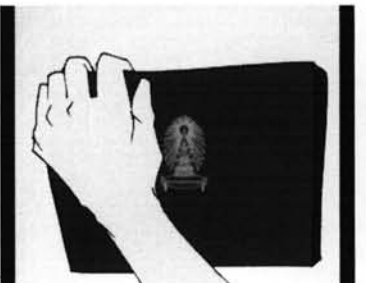
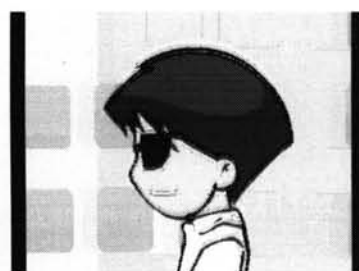
ความไม่แน่นอนอาจเกิดขึ้นได้เสมอ



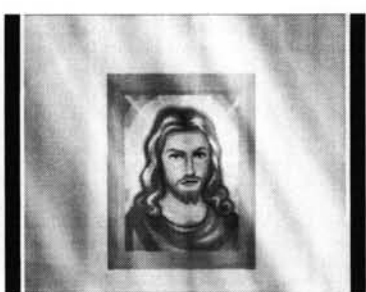
ตารางภาพที่ 4 (ต่อ) แสดงเรื่องย่อที่ 2



ภาพที่สวยงาม ที่จริงแล้ว
เกิดขึ้นในหัวใจ



แล้ว...ไร? ที่ทำให้คิดได้เช่นนั้น




คริสตจักรความหวังกรุงเทพฯ
HOPE OF BANGKOK CHURCH

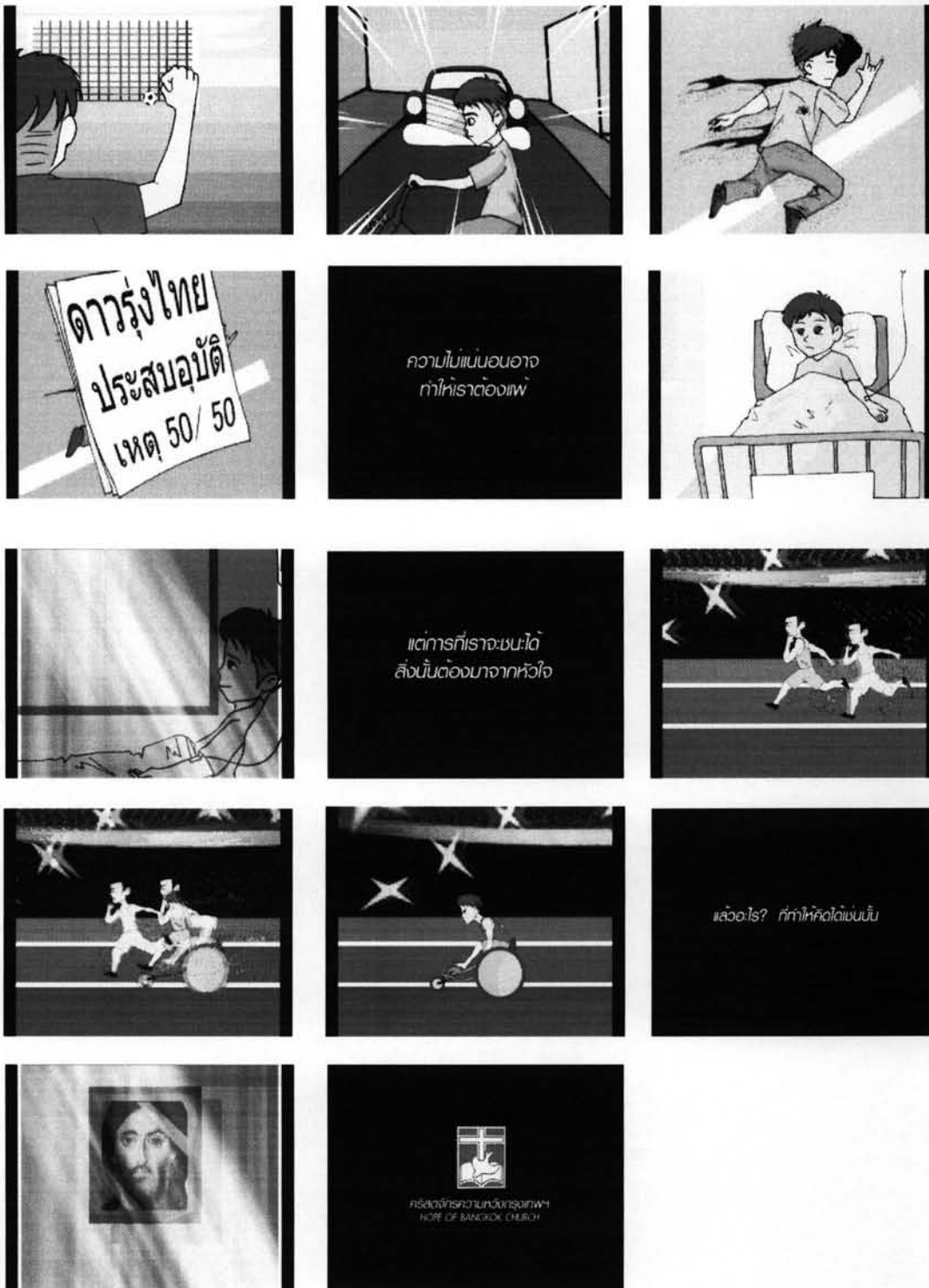
6.4 ผลงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ (เรื่องที่ 3)

เนื้อเรื่องโดยย่อ ชูปเปอร์สตาร์ นักเตะทีมชาติที่เป็นที่รู้จัก เขาประสบความสำเร็จทางด้านอาชีพที่เขา รัก แต่แล้วความฝันที่ไม่สามารถสานต่อ ถ้าจบลงกะทันหันจากการได้รับอุบัติเหตุ รถชน พลิกคว่ำ เหมือนว่าทุกอย่างกับอาชีพนักกีฬาต้องจบลงเพราะ สิ่งที่เกิดขึ้นเขาต้องสูญเสียเขาไปทั้งสองข้าง แต่อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่เขาไม่มีอยู่ คือความหวังใจในพระเจ้า เขาไม่ยอมแพ้กับการที่ตัวเองนั้นต้องพิการ เขาจึงไปสมัครเป็นนักกีฬาคนพิการ เพราะสิ่งนี้มันคืออาชีพที่รัก ความหวังใจในพระเจ้าเป็นสิ่งเดียวที่ทำให้เขานั้นกลับมาประสบความสำเร็จอีกครั้ง

ตารางภาพที่ 5 แสดงเรื่องย่อที่ 3



ตารางภาพที่ 5 (ต่อ) แสดงเรื่องย่อที่ 3



การสร้างภาพที่เคลื่อนไหวภาพต่อภาพ (Painting Pictures Graphic Under the Stop motion Camera Animation) การสร้างโดยใช้ แผ่นฟิล์มภาพยนตร์ เป็นต้นหรือการวาดภาพอยู่ใต้ กล้องถ่าย stop-motion เนื่องจากกล้องถ่าย stop-motion นั้นประกอบไปด้วยเครื่องกล ที่สามารถจับ ภาพทุกช็อตของการเคลื่อนไหวได้ มันจึงเป็นช่องทางอันดีที่จะวาดรูปหรือลงสีให้เป็นรูปร่างต่อเนื่องต่อ หน้ากล้องประเภทนี้ เป็นที่ทราบกันดีว่าเมื่อนำช็อตของภาพทีละภาพที่ต่อเนื่องกันมาฉายขึ้นจอแล้ว เราจะเห็นมันเคลื่อนไหวอย่าง นี่คือบันไดขั้นแรกที่ใช้เรียนรู้โลกของแอนิเมชันต่อเนื่อง สำหรับนักแอนิเมเตอร์หน้าใหม่ สำหรับแอนิเมเตอร์มือฉมัง มันคือเครื่องมือที่ใช้แสดงศิลปะในสไตล์ของตนได้เป็นอย่างดี

ความนับถือพระเจ้า เป็นจุดจับใจในงานโฆษณา (Advertising appeals) เป็นการสร้างความน่าสนใจในงานโฆษณา ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำให้สารโฆษณานั้นๆ น่าสนใจในสายตาของผู้บริโภค และสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดความชอบและต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้