

การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ กรณีศึกษา : ภาวะต่อมหมวกไตล้า

Information Graphic Design for an Awareness of Adrenal Fatigue: a Case Study

พิชานันท์ เหล็กกล้า^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์³

Pichanun Lekkla^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำ คณะศิลปะการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

³อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

²Lecturer in Art & Design Faculty, Rangsit University

³Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: kixmini@gmail.com

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ กรณีศึกษาภาวะต่อมหมวกไตล้า ผู้ศึกษาได้สำรวจแนวทางการสร้างอินฟอร์เมชันกราฟิกหลากหลายรูปแบบแล้วมาประยุกต์กับการสร้างสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ด้านสุขภาพเป็นของตนเอง ปัจจุบันการนำเสนออินฟอร์เมชันกราฟิกผ่านโซเชียลมีเดียได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อประชาชน โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ และเป็นช่องทางสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ คนรุ่นใหม่จะสามารถรับสื่อและเกิดความตระหนักรู้ ข้อเท็จจริงด้านสุขภาพและพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ผิดธรรมชาติ และเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการดำเนินชีวิตไปในทางที่ถูกต้อง โดยทางผู้วิจัยสนใจและเล็งเห็นถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่มีโอกาสเกิดความเครียดสูงและเกิดขึ้นเป็นประจำในสังคมคนวัยทำงาน ความเครียดนี้ได้ส่งผลกระทบต่อร่างกายโดยตรงและอาจทำให้เกิดสภาวะต่อมหมวกไตในร่างกายทำงานแย่งลง หรือเกิดภาวะต่อมหมวกไตล้า (Adrenal Fatigue) โครงการวิจัยนี้จึงยกภาวะต่อมหมวกไตล้าเป็นกรณีศึกษาสำหรับคนในวัยทำงานที่มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่มีโอกาสเกิดภาวะต่อมหมวกไตล้าสูง และผู้วิจัยได้เลือกใช้อินฟอร์เมชันกราฟิกแบบ 3 มิติเป็นเครื่องมือในการสร้างและเผยแพร่ความตระหนักรู้ให้คนวัยทำงานผ่านทางโซเชียลมีเดีย โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 เมื่อโครงการสำเร็จ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานนี้กับผู้เชี่ยวชาญในวงการแอนิเมชัน และเสนอผลงานแก่กลุ่มตัวอย่างเป็นคนวัยทำงานอายุระหว่าง 23-50 ปี จำนวน 55 คน โดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินผล ผลการประเมินสรุปว่ากลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหาและมีความตระหนักรู้ต่อภาวะการเกิดต่อมหมวกไตล้ามากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนพฤติกรรม

คำสำคัญ: อินฟอร์เมชันกราฟิก อินโฟกราฟิก ตระหนักรู้ ภาวะต่อมหมวกไตล้า

Abstract

The objective of this research project is to design and produce a multimedia information graphic (infographic) story about health awareness of adrenal fatigue as a case study. The researchers surveyed various information graphic designs and creating an information graphic design about health awareness of oneself. Currently infographic on social media (e.g. Facebook, Line, YouTube) plays an important role, especially amongst the young generation, infographic is an effective communication channel used to deliver information. The young generation can get health awareness information from infographic and be aware more of their health due to wrong life style and can live a healthier life. The researchers interested in the living behavior of normal working people and aware of their health due to working environments which can cause stress. Stress can affect the human body and directly reduce adrenal glands performance causing adrenal fatigue. This project selected this information graphic as a tool to create awareness for working people. This infographic project used Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 and Adobe Premiere Pro CS6 to produce infographic contents. After accomplishing the project, the researcher proposed this project to the experts in the field of animation and also distributed questionnaires for an evaluation to 55 target viewers (23-50 years old). It was concluded that the target viewers understand adrenal fatigue condition and aware of their health and intended to change their living behavior.

Keywords: Information graphic Infographic Awareness Adrenal Fatigue

1. บทนำ

“ภาพ” คือเครื่องมือสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจนที่สุด และอธิบายข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเครื่องมือในการสื่อสารข้อมูลที่มีความชัดเจนและใช้มากที่สุดในปัจจุบัน คือ “อินฟอร์เมชันกราฟิก” (ซากระดะ, 2558) อินฟอร์เมชันกราฟิกมาจากคำว่า อินฟอร์เมชัน (Information) + กราฟิก (Graphic) หมายถึง การแปลงข้อมูลให้เป็นภาพ เพื่อให้เข้าใจง่ายและสื่อสารกับผู้คนด้วยสิ่งที่จับต้องได้ การที่จะอ่านบทความหลายหน้า หรือข้อมูลมหาศาลคงต้องมีการใช้เวลานาน และที่สำคัญอาจจะไม่มีใครสนใจข้อมูลเหล่านั้น เพราะการตีความของคนที่อ่านข้อมูลแต่ละคนไม่เหมือนกัน

อินฟอร์เมชันกราฟิกไม่ใช่การสรุปข้อมูลทั้งหมดภายในภาพหนึ่งภาพเท่านั้น แต่มีทั้งการนำเสนอในรูปแบบภาพ มีการใช้เสียงประกอบ และภาพเคลื่อนไหว เพื่อบอกข้อมูลที่ต้องการสื่อเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และไม่ตึงเครียดกับข้อมูลที่ต้องการสื่อมากเกินไป โดยมีหลายเทคนิคที่ใช้สื่อสารข้อมูลต่างๆมากมาย เช่น การเปรียบเทียบข้อมูลปริมาณมากๆ ด้วยภาพที่ผู้คนเห็นแล้วคุ้นตา การเคลื่อนไหวภาพจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่งได้อย่างลื่นไหล และภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติในการสื่อสารข้อมูลออกมาให้น่าสนใจ มีความสนุกในการรับข้อมูลไปตามชิ้นงานอินฟอร์เมชันกราฟิก

อินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ เป็นอินฟอร์เมชันกราฟิกที่ส่งผลให้ผู้รับชมเกิดความตระหนักรู้ เกิดความรู้สึก หรือเป็นภาวะที่บุคคลเข้าใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับตนเอง โดยจะสื่อผ่านสื่อมัลติมีเดีย ยกตัวอย่างผลงานเรื่อง “รู้...รู้ Flood” ของ กลุ่มอาสาสมัครสื่อสร้างสรรค์ “The Sugary Truth” ของ The Tremendousness

Collective เพื่อให้ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายมีความตระหนักรู้ สำหรับแนวทางการออกแบบนี้ ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะศึกษาการออกแบบของสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกที่เลือกนำมาศึกษาและสรุปผลออกมาเป็นสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ ที่ผสมผสานกับเทคนิคของอินฟอร์เมชันกราฟิกที่เลือกวิเคราะห์ไว้ โดยมีการเล่าเรื่อง เนื้อหาและวิธีการนำเสนอที่มีความชัดเจน ตรงประเด็น เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่สมบูรณ์และถูกต้อง มีบทบรรยายโดยผ่านการกระทำที่สังเกตเห็นในชีวิตของคนวัยทำงาน เน้นสาเหตุที่ทำให้เกิดผลลัพธ์ต่อสุขภาพด้านลบที่ตามมา และบอกวิธีแก้ไขให้สามารถทำได้ทันที และการเคลื่อนไหวจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง (Transition) จะใช้มุมกล้องในหลากหลายมุมมอง เช่น การทรัก (Trucking/Tracking), การบูม หรือครน (Booming/Craning) เป็นต้น ด้านองค์ประกอบภาพ มีการออกแบบให้กลุ่มเป้าหมายสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน องค์ประกอบในแต่ละฉากไม่เยอะเยอะไป และสีที่ใช้จะใช้สีตรงข้ามตัดกัน เพื่อให้วัดดูชัดเจนมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงได้นำเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้า ซึ่งเป็นภาวะทางสุขภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับคนวัยทำงานในปัจจุบันมาก เนื่องจากคนกลุ่มนี้มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตแตกต่างจากคนปกติ คือทำงานดึกมากจนเป็นนิสัย ส่งผลให้เกิดภาวะต่อมหมวกไตล้า และส่งผลเสียต่อสุขภาพในระยะยาว หากไม่ดำเนินการสร้างความตระหนักรู้ให้กลุ่มเป้าหมายนี้ ในอนาคตจะทำให้สุขภาพของคนวัยทำงานนี้แย่ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ในการสร้างอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ เพื่อช่วยสร้างการตระหนักรู้ในพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ผิดแก่กลุ่มเป้าหมาย และให้เห็นภัยที่จะเกิดขึ้นด้านสุขภาพในระยะยาว หากไม่เปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิต

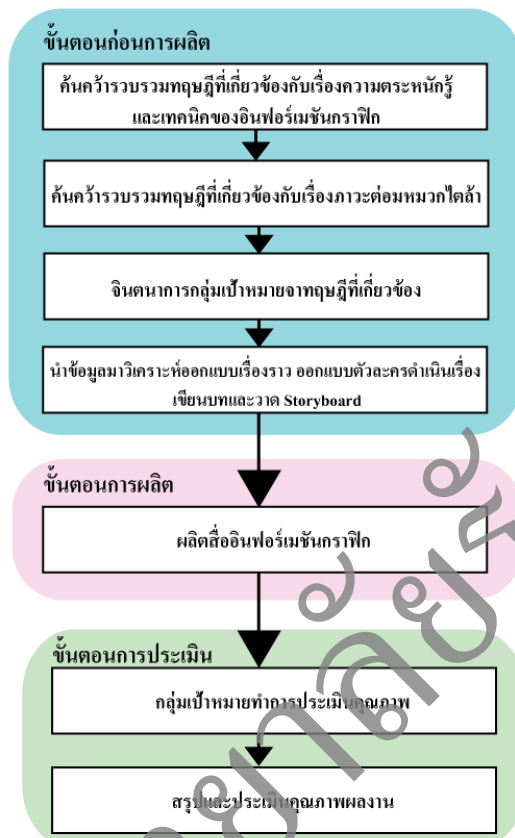
2. วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้เรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้า ให้มีประสิทธิภาพและส่งเสริมความรู้เรื่องภาวะต่อมหมวกไตล้า

3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

รายละเอียดการดำเนินการวิจัยมีดังนี้
แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1 คือขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนการประเมินคุณภาพ



รูปที่ ๑ แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ บุคคลวัยทำงาน อายุระหว่าง 23-50 ปี จำนวน 55 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ผลิตสื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตอินฟอร์เมชันกราฟิกในส่วนของขั้นตอนเตรียมการผลิตก่อนที่จะนำมาผลิตจริง ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2015, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6

และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามออนไลน์ชื่อว่า Google Docs สำหรับรวบรวมข้อมูลโดยแบ่งเป็นด้านความตระหนักรู้ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค

3.3 ขั้นตอนการผลิตอินฟอร์เมชันกราฟิก

โครงการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ ภูมิศึกษา ภาวะต่อมหมวกไต ได้แบ่งการศึกษาออกเป็น การวิเคราะห์ข้อมูลของอินฟอร์เมชันกราฟิกจากกรณีศึกษา และการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาวะต่อมหมวกไต

ถ้า โดยอินฟอร์เมชันกราฟิกที่เลือกวิเคราะห์เป็นตัวอย่างมีหลายผลงาน ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างผลงานที่มีความเกี่ยวข้องกับโครงการออกแบบสื่อโดยตรง ได้แก่ อินฟอร์เมชันกราฟิก 2 มิติเรื่อง “รู้สู้ flood Ep.6 คุณอย่างมีสติ” ดังแสดงในรูปที่ 2 โดยเนื้อหาโดยรวมเป็นการให้ข้อมูลที่สำคัญกับประชาชนในภาวะน้ำท่วมใหญ่ เมื่อปี พ.ศ. 2554 เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ถึงสิ่งที่ควรต้องปฏิบัติในภาวะน้ำท่วมในขณะนั้น



รูปที่ 2 อินฟอร์เมชันกราฟิก “รู้สู้ flood ep.6: คุณอย่างมีสติ” ที่มาจากภาพ (<https://www.youtube.com/watch?v=28h5i7Dz0bc>)

และอินฟอร์เมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยวิเคราะห์อีกเรื่อง คือ อินฟอร์เมชันกราฟิกของผู้จัดทำเรื่อง “Caustik The Story Maker” ดังแสดงในรูปที่ 3 โดยจุดเด่นคืออินฟอร์เมชันกราฟิกและแอนิเมชันที่เน้นการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละคร ในด้านการแสดงข้อมูล และผู้วิจัยได้วิเคราะห์การนำเสนออินฟอร์เมชันกราฟิกที่ใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่องและออกแบบตัวละคร



รูปที่ 3 อินฟอร์เมชัน โฆษณาของเว็บไซต์ Pricena.com ที่มาจากภาพ (<https://vimeo.com/72279799>)

หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนถัดไปคือการเขียนบทโดยเริ่มจากนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาจากการศึกษาตัวอย่างหลักๆ และศึกษาทฤษฎีความตระหนักรู้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จนได้มาเป็นการดำเนินเรื่องแนวตระหนักรู้ โดยแบ่งการเล่าเรื่องออกมา 4 ส่วน เรียงตามลำดับเหตุการณ์ของอินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้ม ดังแสดงในรูปที่ 4 คือ

1. การเกริ่นนำถึง ใจความหลัก (Main Idea) ของเรื่อง ในรูปแบบการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้ชมติดตาม เพื่อส่งต่อไปถึงปัญหาของเรื่อง

2. อธิบายถึงข้อเท็จจริงของข้อมูล โดยกล่าวถึงสาเหตุของเรื่อง โดยใช้บทบรรยายแบบภาษาพูดโดยไม่ใช้คำที่มีหลักการโดยตรง แต่จะเป็นบทบรรยายที่ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตของคนวัยทำงาน
3. อธิบายถึงข้อเท็จจริงของข้อมูลอย่างถูกต้อง โดยหยิบยกเฉพาะข้อมูลสำคัญโดยตรง เช่น อธิบายการเกิดภาวะต่อมหมวกไตล้ม จะอธิบายเฉพาะกลไกที่เกี่ยวข้อง เท่านั้น
4. บอกวิธีการแก้ปัญหา แฝงข้อคิด และจบลงให้ผู้ชมคิดตามผลที่จะเกิดขึ้น



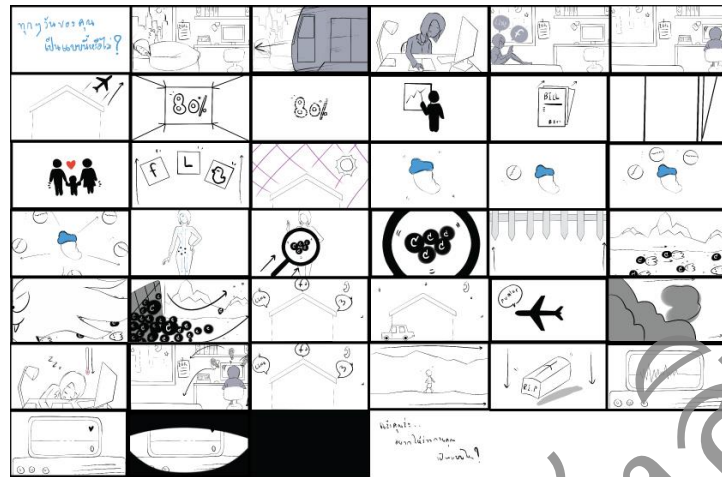
รูปที่ 4 แสดงลำดับการเล่าเรื่องของอินฟอเมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้ม ก็มีคของครูรุ่นใหม่

การออกแบบตัวละคร ดังแสดงในรูปที่ 5 ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบมาประยุกต์ใช้กับผลงานวิจัย โดยได้ใช้หลักการออกแบบตัวละครแบบมีการบิดเบือนรูปร่างคิสดส่วน (Super Deviation Character : SD) (Sato, 2548) เป็นผู้หญิงวัยทำงานยุคใหม่ โดยได้แนวความคิดมาจากกระบวนการความคิด และลักษณะนิสัยของผู้หญิงที่มีความละเอียดอ่อน คิดมาก สามารถเกิดความเครียดได้ง่ายกว่าผู้ชาย มาใช้เป็นตัวละครที่สื่อถึงพฤติกรรมและอารมณ์ในการดำเนินเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับภาวะต่อมหมวกไตล้ม



รูปที่ 5 ตัวละครผู้หญิงวัยทำงาน

ขั้นตอนต่อไปคือ การนำโครงเรื่องที่ได้วางแผนไว้มาทำเป็นบทบาทที่เรียงลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง (Storyboard) ดังแสดงในรูปที่ 6 โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เพื่อแสดงให้เห็นการเล่าเรื่อง ลำดับภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละฉาก (Scene) รวมถึงรายละเอียดวัตถุในแต่ละฉาก เช่น ฉากห้องทำงาน ฉากห้องนอน ฉากภายในร่างกาย เพื่อการวางแผนขึ้นโมเดลสามมิติเป็นลำดับต่อไป



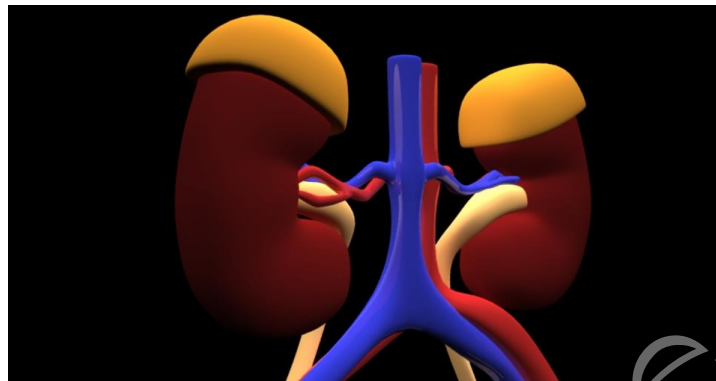
รูปที่ 6 บทภาพ (Storyboard)

เมื่อได้บทภาพนิ่งแล้ว ต่อมาจะเป็นขั้นตอนการสร้างบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CS6 ใช้สำหรับการซ้อนภาพ การนำบทภาพนิ่งมาขยายรายละเอียดให้เห็นชัดถึงความเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก และทำช่วงเวลา (Timing) ของวัตถุให้พอดีกับเสียงพากย์ มีการใส่เสียงดนตรีเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม และเห็นภาพรวมของงานทั้งหมด และทราบช่วงเวลาของผลงานนี้

จากนั้นเป็นขั้นตอนการผลิตอินฟอร์เมชันกราฟิก ผู้วิจัยทำการสร้างโมเดลสามมิติจากการวาดภาพด้านหน้า (Front view) ด้านข้าง (Side View) ของพิมพ์เขียวที่ออกแบบไว้มาใช้ในโปรแกรม Autodesk Maya 2015 เพื่อเป็นการวางแผนการปั้นโมเดลโดยมีแบบที่ถูกต้องตามที่ออกแบบไว้ เริ่มจากการขึ้นรูปทรงพื้นฐาน (Polygon) ส่วนศีรษะ ลำตัว แขน ขา และทำการปรับรายละเอียดวัตถุจากจุด (Vertex) ให้ตรงกับพิมพ์เขียว จากนั้นก็ทำการคลี่รายละเอียดของโมเดลที่ปั้น (UV) มาใส่ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เพื่อทำการลงสีรายละเอียดในโมเดลหลังจากการปั้นโมเดลสำเร็จ จากนั้นจึงนำตัวละครมาขยับให้เคลื่อนไหว (Animate) ภายใต้อากที่กำหนดตามบทภาพที่วางไว้ ดังแสดงในรูปที่ 7-9

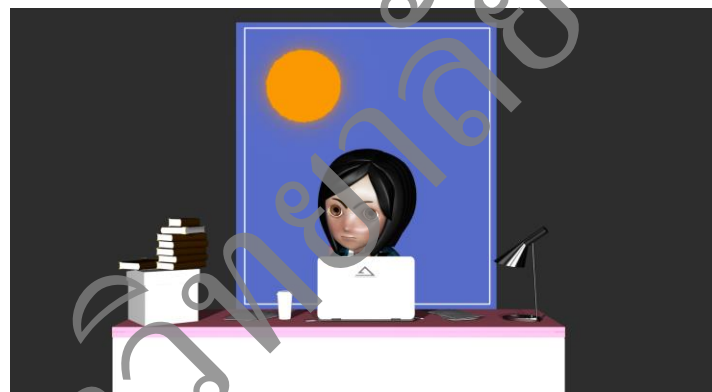


รูปที่ 7 โมเดลตัวละคร 3 มิติ ผู้หญิงวัยทำงาน



รูปที่ 8 โมเดลสามมิติ ต่อมหมวกไต

จากนั้นจะเป็นขั้นตอนหลังการผลิตโดยนำ แอนิเมชันแต่ละฉาก (Scene) ไปทำการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CS6 ใส่เสียงพากย์ เพิ่มการเคลื่อนไหว(Transition) และดนตรีประกอบเพื่อให้งานอินฟอร์เมชันกราฟิกสมบูรณ์



รูปที่ 9 อินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้ม ภัยมืดของคนรุ่นใหม่

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้อัพโหลดอินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้ม ลงเว็บไซต์ YouTube เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม จากนั้นจึงให้กลุ่มตัวอย่างประเมินแบบสอบถามออนไลน์ Google Docs เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของผลงานอินฟอร์เมชันกราฟิกในด้านความตระหนักรู้/ประโยชน์ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน

4. ผลการวิจัย

การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตล้ม โดยการวิเคราะห์อินฟอร์เมชันกราฟิกหลายรูปแบบ ในกรณีศึกษาถ่วงกรองออกมาเป็นบทบาทเคลื่อนไหว และใช้บทบรรยายเป็นตัวช่วยในการเสริมสร้างความเข้าใจ และตัวละครและการออกแบบฉากให้คนวัยทำงานเข้าถึงได้โดยตรง เนื้อเรื่องที่ใส่ตัวละครผู้หญิงวัยทำงานในการดำเนินเรื่องและการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ภาวะต่อมหมวกไตล้ม ตั้งแต่สาเหตุการเกิด

ภาวะจนถึงการแก้ไขปัญหาและให้ข้อคิดกับผู้ชม กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการเคลื่อนไหวจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง (Transition) มีการใช้มุมกล้องในหลากหลายมุมมอง ด้านองค์ประกอบภาพ มีการออกแบบให้กลุ่มเป้าหมายสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน องค์ประกอบในแต่ละฉากไม่เยอะเกินไป และสีที่ใช้จะใช้สีตรงข้ามตัดกัน และผลตอบรับจากผู้ชมโดยการให้รับชมผลงานอินฟอรมชันกราฟิกจากข้อสรุปโดยรวมผลปรากฏว่า มีการตอบรับในระดับดี และมีคำแนะนำในหลายด้านที่ทำให้ผลงานสามารถพัฒนาในลำดับต่อไป

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	แปลผล*
ด้านความตระหนัก/ประโยชน์	
1. เกิดความตระหนักถึงพฤติกรรมของตนเอง	ดี
2. แนวโน้มมีความคิดปรับปรุงพฤติกรรม	ดี
3. เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	ดีมาก
ด้านเนื้อหา	
1. ความเข้าใจด้านพฤติกรรม	ดี
2. ความเข้าใจเรื่องภาวะต่อมหมวกไต	ดี
ด้านเทคนิค	
1. ความน่าสนใจ	ดี
2. การดำเนินเรื่อง	ดี
3. ภาพเคลื่อนไหวระหว่างฉาก (Transition)	ดี
4. เสียงพากย์บรรยาย	ดีมาก
5. คนตรีประกอบ	ดี
6. มุมมองภาพ / มุมกล้อง	ดี

อย่างไรก็ตามการนำเสนอผลงานแก่กลุ่มตัวอย่าง บุคคลวัยทำงานอายุ 23-50 ปี จำนวน 55 คน โดยผู้ที่ทำแบบสอบถามอินฟอรมชันกราฟิกส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 23-30 ปีกว่า 58.2% โดยแบบสอบถามพบว่าในด้านความตระหนักและประโยชน์เห็นว่าอินฟอรมชันกราฟิกเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก การเกิดความตระหนักในพฤติกรรมของตนเอง และแนวโน้มการปรับปรุงพฤติกรรมอยู่ในเกณฑ์ดี

ด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจด้านพฤติกรรมและความเข้าใจเรื่องภาวะต่อมหมวกไตอยู่ในเกณฑ์ดี มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องภาวะต่อมหมวกไตมากขึ้น และมีข้อเสนอแนะในด้านข้อมูลต่อมหมวกไตควรคัดกรองนำมาสรุปผลเป็นบทบรรยายให้กระชับ ชัดเจน มากกว่านี้

ด้านเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดี เสียงพากย์บรรยายอยู่ในระดับ ดีมาก และมีข้อเสนอแนะในเรื่องภาพเคลื่อนไหวระหว่างฉาก (Transition) ควรทำให้มีความตื่นเต้นและพลิกพลางมากขึ้น

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านความตระหนักรู้/ประโยชน์

อินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตต่ำ สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความตระหนักรู้ถึงพฤติกรรมของตนเอง และมีแนวโน้มปรับปรุงพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ดีต่อไปในอนาคต ซึ่งเป็นผลดีของผู้ชมและผู้คนสังคมยุคปัจจุบันที่มีความเครียดสูง โดยเฉพาะคนวัยทำงานจักได้หันมาคำนึงถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันและใส่ใจกับการดูแลสุขภาพสุภาพให้มากขึ้น

5.2 ด้านเนื้อหา

อินฟอร์เมชันกราฟิกเรื่อง ภาวะต่อมหมวกไตต่ำ สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมและอาการของการเกิดภาวะต่อมหมวกไตต่ำได้ และเนื้อหาในเชิงการแพทย์ของต่อมหมวกไตต่ำมีข้อเสนอแนะจากผู้ประเมินและคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ ให้ใช้บทบรรยายที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่พูดซ้ำไปซ้ำมา และควรมีการปรับแก้ในบางส่วนจะทำให้งานออกมาสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ควรใช้ภาษาที่สามารถติดต่อกับผู้ชมได้ เพราะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับผลงานอินฟอร์เมชันกราฟิกนี้

โดยปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องของการรวบรวมข้อมูลเกิดการสืบค้นข้อมูลจากการหารายงานวิจัยทางการแพทย์ของภาวะต่อมหมวกไตต่ำมีเนื้อหาจำนวนมากถ้าจะอธิบายให้ระยะเวลาอันสั้นให้เข้าใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกหยิบยกเรื่องที่จำเป็นและการออกแบบจากในแต่ละฉากให้เหมาะสมกับคนวัยทำงานเท่านั้น

5.3 ด้านเทคนิค

การใช้อินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ สามารถนำทฤษฎีความตระหนักรู้และแนวความคิดการออกแบบของอินฟอร์เมชันกราฟิกที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และจากกรณีศึกษามาผลิตและใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานของภาวะต่อมหมวกไตต่ำได้อย่างดี และสามารถนำอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ไปใช้ในสื่อทางการแพทย์หรือสื่อด้านอื่นๆ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ในแต่ละบุคคลได้

ข้อคิดเห็นคำแนะนำจากคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในส่วนของเนื้อหานั้น ได้เสนอแนะให้เพิ่มลูกเล่นในฉากที่ทำให้ผู้ชมผ่อนคลาย จะช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินไปกับผลงาน ทำให้ผลงานน่าสนใจยิ่งขึ้น

ในส่วนของข้อคิดเห็นคำแนะนำจากคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในส่วนของเทคนิคนั้น มีการให้ปรับปรุงและเพิ่มในเรื่องของภาพเคลื่อนไหวระหว่างฉาก (Transition) ให้มีความน่าตื่นเต้นและมีหลายมุมมองมากขึ้น ควรทำให้ผู้ชมเข้าใจโดยไม่ต้องใช้บทบรรยายช่วย เพราะผู้ชมส่วนใหญ่มีความต้องการทราบในเรื่องต่อมหมวกไตตั้งแต่ต้นว่าคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และการออกแบบจาก โมเดลต่อมหมวกไตและ โมเดลตัวละครผู้หญิงควรเพิ่มรายละเอียดให้ชัดเจน สวยงาม

6. บทสรุป

จากโครงการวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวตระหนักรู้ กรณีศึกษา: เรื่องภาวะต่อมหมวกไตต่ำ สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้เรื่องภาวะต่อมหมวกไตต่ำมากขึ้น สามารถให้ประโยชน์และความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ตั้งแต่พฤติกรรมของคนวัยทำงานจนถึงข้อมูลเรื่องภาวะต่อมหมวกไตต่ำ โดยจุดสำคัญที่ทำให้ผลงานมีประสิทธิภาพคือ วิธีการเขียนบทบรรยาย และเนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักความเป็นจริง ข้อมูลที่นำมาใช้ต้องนำมาจาก

หนังสือเชิงวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาวะต่อมหมวกไตล้า และผ่านการนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเนื้อหาการใช้บท ภาพที่มีสีสัน การใช้สี เพื่อดึงอารมณ์คนดู การใช้ตัวอักษรในการอธิบายข้อมูล การเคลื่อนไหวในแต่และฉาก(Transition) ให้สอดคล้องกับเรื่องราว มีการแต่งเติมจินตนาการเพื่อให้ผู้ชมเกิดความตื่นตากับผลงาน มีเสียงพากย์บรรยายที่ชัดเจนซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความสนใจการนำเสนอมากขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบสื่ออินฟอกราฟิกแนวตระหนักรู้ กรณีศึกษาเรื่องภาวะต่อมหมวกไตล้านี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ. พิศประไพ สาระสาสิน อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือมาตลอดการทำโครงการวิจัยนี้จนประสบความสำเร็จ มา ณ ที่นี้

8. เอกสารอ้างอิง

- จุน ชาภุระณะ. (2558). *basic infographic*. (ปิยะบุตร สุทธิธรรมา, บ.ก., และ นิขมน หิรัญพุกฤษ, ผู้แปล) นนทบุรี, ไทย: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.
- ฉัตรชัย ศรีบัณฑิต. (2012). *ต่อมหมวกไตล้า* เข้าถึงได้จาก : <http://www.absolute-health.org/thai/article-th-064.htm>
- Gen Sato. (2548). *How to Draw Manga Volume 18: Super-Deformed Characters 1: Humans*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing.