

บทที่ 5

การอภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการค้า ส่งเสริมการขาย การประชาสัมพันธ์ที่แตกแขนงออกไปด้วยงานออกแบบ คาดว่าจะได้ปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชน สามารถเสนอแนวทางการกำหนดปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจให้เป็นที่รู้จักแก่เด็กและเยาวชนสมัยใหม่ เพื่อให้หันมาสนใจและให้ความสำคัญกับการออกแบบมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธี (หรือหาค่าสถิติ) หาค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย โดยเน้นผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างบริเวณแหล่งชุมชนและสถานที่ท่องเที่ยว กำหนดกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน กลุ่มคนรุ่นใหม่ 50 คน และกลุ่มคนรุ่นเก่า 50 คน ผลการศึกษาสรุปได้ว่า

5.1 อภิปรายผลการวิจัย

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.1 การอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการหาแนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละคร เพื่อการค้าส่งเสริมการขายและการประชาสัมพันธ์ชุมชน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ เพิ่มศักยภาพในชุมชนให้โดดเด่น มีความชัดเจน ปลูกกระแสนิยมให้กับคนในชุมชนตนเองและชุมชนอื่นได้เป็นอย่างดี

แนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละครนี้ได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยจะนำมาออกแบบคือ รูปลักษณ์ของตัวบุคคล ด้วยบุคคลสามารถแสดงอารมณ์และท่าทางออกมาได้อย่างชัดเจน และเรื่องราวของบุคลิกตัวละครทำให้รู้สึกเข้าถึงจิตใจได้มากที่สุด คือ คู่หูผจญภัย ด้วยเรื่องราวของตัวละครที่มาเป็นคู่กันทำให้ดูไม่โดดเดี่ยว แสดงถึงความสามัคคีกันในหมู่เพื่อน และเรื่องราวชีวิตจริงที่ต้องมีความมานะพยายามและต่อสู้กับสิ่งต่างๆ ทำให้ตัวละครดูมีพลังและเต็มเปี่ยมไปด้วยความน่าเชื่อถือ รวมถึงบุคลิกตัวละครมีลักษณะนิสัยที่ชัดเจนและโดดเด่นที่สุดคือ การแสดงสิ่งเฉพาะตัว นั่นเอง

เมื่อพูดถึงภาคอีสาน สิ่งแรกที่คนส่วนใหญ่จะนึกถึงมากที่สุด ก็คือ อาหารอีสาน ซึ่งอาหารมีสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างชัดเจน อาทิ สีของอาหาร จะมีสีแดง สีเหลือง และสีส้ม ส่วนในด้านรสชาติก็จะจัดจ้านเป็นพิเศษและเค็มอย่างลงตัว โดยวัตถุดิบที่ชาวอีสานนิยมใช้ ก็คือ ปลา ร้า และข้าวเหนียว ซึ่งข้าวเหนียวเป็นอาหารหลักของคนทางภาคอีสาน ส่วนเมนูที่ขึ้นชื่อ คือ ลาบ แจ่ว ส้มตำและไก่ย่าง

ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำมาสรุปเป็นแนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ คือ “รูปลักษณ์ บุคลิกภาพ เรื่องราววิถีชีวิตของชุมชนนั้นๆ”

ส่วนการใช้ภาพบุคลิกตัวละครประกอบผลงานต่างๆ จะต้องขึ้นอยู่กับความต้องการและวัตถุประสงค์ในการทำงานนั้นๆ ด้วย เพื่อที่จะได้ผลงานการออกแบบที่เหมาะสมตามความต้องการได้มากที่สุด

5.2 ข้อเสนอแนะ

บุคลิกภาพตัวละครสามารถที่จะปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ไม่จำเป็นจะต้องเป็นบุคคลเสมอไป ซึ่งอาจใช้ สัตว์หรือสิ่งของ มาออกแบบ เพื่อให้ได้อารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป หรือเพื่อที่จะได้ผลงานที่สอดคล้องกับสินค้าหรือวิถีชีวิตของชุมชนนั้นๆ ได้ ซึ่งงานออกแบบไม่มีผิดหรือถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของงาน รวมทั้งแนวความคิดในการออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ โดยกำหนดแนวทาง ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการทำงาน
2. แนวทางการออกแบบ แรงบันดาลใจในการออกแบบ
3. กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งาน
4. หลักการหรือทฤษฎีที่ใช้อ้างอิง
5. กรณีศึกษาเพื่อให้เห็นภาพงานออกแบบที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
6. แบบร่างทางความคิดที่ได้จากข้อกำหนด
7. สรุปและเลือกผลงานที่ดีที่สุดและเหมาะสมตามความต้องการมากที่สุด

การออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร ในการสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจถึงหลักการและทฤษฎีหรือกฎเกณฑ์ในการออกแบบให้ดีเสียก่อน เพื่อให้การออกแบบที่ลงตัวสอดคล้องกับความต้องการได้จริง