

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยนี้มีลำดับขั้นตอนในการทำงานที่แตกต่างกันออกไป ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับส่งเสริมสินค้าชุมชน ให้เห็นถึงความสำคัญในบทบาท ชุมชนที่มีต่อการจำหน่ายสินค้าและประชาสัมพันธ์ท้องถิ่น โดยลำดับการทำงาน ดังนี้

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์และดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
- 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 แหล่งที่มาของข้อมูล
- 3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

จากหัวข้อในขั้นตอนการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมรายละเอียดในแต่ละเรื่องโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยบุคคลจำนวน 2 กลุ่ม คือ

- 1.กลุ่มคนรุ่นใหม่ อายุ 18-25 ปี
- 2.กลุ่มคนรุ่นเก่า อายุ 30-45 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยบุคคลรุ่นใหม่และรุ่นเก่า อายุระหว่าง 18-45

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างบริเวณแหล่งชุมชนและสถานที่ท่องเที่ยว อายุ 18-45 ปี กำหนดกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน กลุ่มคนรุ่นใหม่ 50 คน และ กลุ่มคนรุ่นเก่า 50 คน อายุ 18-45 ปี

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ เอกสารข้อมูลตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา นำมาอ้างอิงและสนับสนุนในงานออกแบบ

แบบสอบถาม ที่ใช้ในการศึกษาด้านความสนใจเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อองค์ประกอบของปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ ซึ่งจะนำมาสู่แนวทางการออกแบบ

3.3 วิธีสร้างเครื่องมือวิจัย

ในการใช้เครื่องมือการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยประเภทแบบสอบถาม วิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย เป็นขั้นตอนที่เตรียมการและวางแผนดำเนินการทั้งหมดมีดังนี้

3.3.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

ในการกำหนดวัตถุประสงค์ในแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์แยกเป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ความสนใจเกี่ยวกับบุคลิกตัวละคร
2. ความสนใจในตัวละครลักษณะต่างๆ เช่น การ์ตูน มาสคอต เกมส์ เป็นต้น

3.3.2 เลือกกลุ่มประชากร

ในการคัดเลือกผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็น

กลุ่มคนรุ่นใหม่และรุ่นเก่า อายุ 18-45 ปี จำนวน 100 คน รุ่นใหม่ 50 คน รุ่นเก่า

50 คน

3.3.3 การเลือกแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามเกี่ยวกับผู้บริโภค 1 ชุด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบุคลิกตัวละคร

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ของผู้พบ

เห็น

ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบอ่านแล้วทำเครื่องหมายในข้อที่กลุ่มเป้าหมายต้องการตอบ โดยผู้วิจัยจะนำมานับจำนวนและนำไปคำนวณตามสูตร

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจและรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บข้อมูลโดยแบ่งออกเป็นภาคเอกสาร การใช้แบบสอบถาม โดยแบ่งเป็นประเภทดังนี้

3.4.1 การศึกษาข้อมูลภาคปฐมภูมิ

การตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการโดยใช้แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายและอ้างอิงตามทฤษฎีที่มีอยู่ในเนื้อหาการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มคนรุ่นใหม่ ช่วงอายุ 18-25 ปี และกลุ่มคนรุ่นเก่า ช่วงอายุ 30-45 ปี ด้วยแบบสอบถาม โดยตั้งคำถามและให้เลือกตามความรู้สึกและความเข้าใจ โดยลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นลักษณะให้เลือกเป็นข้อ เพื่อสอบถามทัศนคติความชอบและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2 การศึกษาข้อมูลภาคทุติยภูมิ

เกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นความรู้พื้นฐานในการออกแบบ คือ การสรุปข้อมูลทั้งหมด ที่ได้รวมถึง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูล ที่ได้มาทำการศึกษาและเปรียบเทียบและทำการวิเคราะห์เพื่อประยุกต์ใช้กับการกับการออกแบบ

3.5 แหล่งที่มาของข้อมูล

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากสถานที่จริง ซึ่งสรุปเป็นแหล่งข้อมูลได้ดังนี้

3.5.1 แหล่งข้อมูลจากบุคคล ได้แก่

- คนรุ่นใหม่อายุ 18-25 ปี ทั้งชายและหญิง
- คนรุ่นเก่าอายุ 30-45 ปี ทั้งชายและหญิง

3.5.2 แหล่งข้อมูลจากภาคเอกสารอ้างอิง

- เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง
- หนังสือและนิตยสารที่เกี่ยวข้อง
- วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคาแรคเตอร์

3.5.3 แหล่งข้อมูลด้านสถานที่

- สถานที่จริงในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- หอสมุดแห่งชาติ
- ห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
- ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
- พิพิธภัณฑ์การ์ตูนไทย

3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล 2 วิธีดังนี้

วิธีที่ 1 นำเนื้อหาจากบทที่ 2 มาทำการคัดเลือกเพื่อทำการออกแบบ โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากบทที่ 2 มาทำการคัดเลือก รูปแบบที่มีความจำเป็นหรือสำคัญ โดยยึดแนวทางของวัตถุประสงค์ ของงานออกแบบเป็นหลัก และเลือกข้อมูลที่ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบที่กำหนดวิเคราะห์ข้อมูลโดย อยู่ในรูปแบบของตารางวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางวิเคราะห์

ลำดับ	รูปแบบที่ใช้ในการวิเคราะห์	เกณฑ์ในการพิจารณา			คะแนนรวม

โดยกำหนดวัตถุประสงค์ซึ่งเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา และมีช่องสำหรับรูปแบบของงานที่ต้องการวิเคราะห์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

4	หมายถึง มากที่สุด
3	หมายถึง มาก
2	หมายถึง ปานกลาง
1	หมายถึง น้อย

วิธีที่ 2 เลือกจากแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้นำผลคะแนนจากการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย มาทำการรวบรวมคะแนนและทำการคัดเลือกรูปแบบที่ได้รับการคัดเลือกมากที่สุดนำมาใช้ในแนวทางการออกแบบ ที่กำหนดวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 3.2 ตารางสรุปความคิดเห็นจากแบบสอบถาม

ตัวเลือกในแบบสอบถาม	ระดับคะแนนของกลุ่มเป้าหมายที่เลือกจาก 50 คน
รวม	50

โดยวิเคราะห์เป็นตารางเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและมีความเป็นระเบียบ ภายในตารางมีการใส่ข้อที่อยู่ในแบบสอบถาม และอีกช่องของตารางใส่จำนวนกลุ่มเป้าหมายที่ให้ความเห็น และข้อไหนมีการให้ความเห็นเยอะที่สุด จึงจะสรุปได้ว่าข้อนั้นมีประโยชน์ในงานออกแบบ

3.7 สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

ในการคำนวณหาค่าทางสถิติใช้สูตร ดังนี้

1. ค่าร้อยละ ใช้สูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2540)

$$\text{ร้อยละของข้อใด} = \frac{\text{ความถี่ของข้อนั้น} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}$$

2. ค่ามัชฌิมาเลขคณิตใช้สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2540)

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

\bar{x} = ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 $\sum fx$ = ผลรวมความถี่ของคะแนน
 N = จำนวนข้อมูลหรือจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึงมีระดับความเห็นสอดคล้อง มากที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึงมีระดับความเห็นสอดคล้อง มาก
 ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึงมีระดับความเห็นสอดคล้อง ปานกลาง
 ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึงมีระดับความเห็นสอดคล้อง น้อย
 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึงมีระดับความเห็นสอดคล้อง น้อยที่สุด