

การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียน มัธยมปลายในกรุงเทพมหานคร

สายฟ้า บริสุทธิ์กุล

สาขาวิชาอุตสาหกรรมการพิมพ์แขนงออกแบบสิ่งพิมพ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียนมัธยมปลายในกรุงเทพมหานคร และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์การเลิกเล่นการพนัน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร แบ่งเป็น 3 เขต คือ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเขตบางรัก 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเขตสาทร 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเขตบางกอกใหญ่ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมเก็บข้อมูลประเด็นสำคัญต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนันทุกชนิด เพื่อจะได้นำไปพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์ของงานวิจัย 1) เพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบชุดสื่อประชาสัมพันธ์การรณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาองค์ประกอบข้อมูลของการรณรงค์การเลิกเล่นการพนัน ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบในการออกแบบชุดสื่อประชาสัมพันธ์การรณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร 2) สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมในการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ โปสเตอร์ BTS บนรถเมล์ สื่อประชาสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ต 3) การจัดองค์ประกอบงานกราฟิก ใช้แบบเรียบง่าย สื่อความหมาย มีลูกเล่นที่แปลกตา

คำสำคัญ : สื่อประชาสัมพันธ์, การพนัน, นักเรียน

The development of a media set for public relations campaign for the abolition of gambling for High school students in Bangkok

Mr.Saifah Borisutkul

Department of Printing Design and Printing Industry, Faculty of Industrial Technology.

ABSTRACT

The objectives of this research was to study the design guidelines for developing a media set for public relations campaign for the abolition of gambling for high school students in Bangkok. Study the opinions of students on media publicity, campaign to stop gambling. Sampling the samples used in this research Is a grade 4-6 student in Bangkok, divided into 3 areas: 1) High school students in Bang Rak district 2) High school students in Sathorn district 3) High school students in Bangkok Yai district. The researcher has collected data on various important issues that are related to all types of gambling. In order to develop a media set for public relations campaign for the abolition of gambling for high school students in Bangkok. Research objectives : 1) Study and find ways to design media set, the developing a media set for public relations campaign for the abolition of gambling for high school students in Bangkok 2) Study the information elements of the campaign to stop gambling. Research result: 1) Elements in designing a media set, the developing a media set for public relations campaign for the abolition of gambling for high school students in Bangkok 2) Appropriate public relations media for dissemination Information such as posters, public relations media on the internet, bts, bus 3) Graphic element composition Use simple, meaningful communication with strange effects.

Keyword: Public Relation Campaign, Gambling, Students

บทนำ

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบชุดสื่อประชาสัมพันธ์การรณรงค์การเลิกเล่นการพนัน ความเข้าใจให้กับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย และบุคคลทั่วไปในเรื่อง “การพนัน” การเล่นพนันนั้นถือว่าเป็นพฤติกรรมเสพติด ที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต สุขภาพ และความมั่นคง เช่น ปัญหาหนี้สิน ถูกทำร้าย ความรุนแรงในครอบครัว นำไปสู่การฆ่าตัวตาย และก่ออาชญากรรม เป็นต้น ผู้วิจัยหวังว่าการวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่มาศึกษาถึงผลกระทบของการพนันและสิ่งที่จะเกิดผลตามมาจากการเล่นการพนัน โดยผู้วิจัยได้รวบรวมเก็บข้อมูลประเด็นสำคัญต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนันทุกชนิด เพื่อจะได้นำไปพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์การรณรงค์การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบข้อมูลของการรณรงค์การเลิกเล่นการพนัน
- 2 เพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบชุดสื่อประชาสัมพันธ์การรณรงค์การเลิกเล่นการพนัน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ที่จะใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลายเพศชายที่อยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 50 คน ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยสุ่มเลือกเขตบางรัก เขตสาทร เขตบางกอกใหญ่

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- 2.1 แบบสอบถาม มีทั้งหมด 50 ชุด โดยเก็บข้อมูลทั่วไปและข้อมูลด้านการออกแบบ โดยสอบถามกลุ่มตัวอย่างคือกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมปลาย จำนวน 50 คน เพศชายเท่านั้น อายุ 15-18 ปี

- 2.2 ลักษณะการสุ่มกลุ่มตัวอย่างคือวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ประเภทข้อมูล

- 3.1 ข้อมูลภาคปฐมภูมิจากการตอบสนองแบบสอบถามผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตพฤติกรรม และสัมภาษณ์โดยตรงกับกลุ่มตัวอย่าง

- 3.2 ข้อมูลทุติยภูมิเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทฤษฎีที่เรียบเรียงมาแล้วอย่างเป็นขั้นตอน อีกทั้งผู้วิจัยได้ศึกษาจากวรรณกรรมการออกแบบต่างๆเพื่อมาเป็นแนวทางการออกแบบชุดสื่อประชาสัมพันธ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน

5. สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

5.1 ค่าร้อยละ

5.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย

1. ได้รูปแบบลักษณะของอักษรแบบตัว
ประดิษฐ์ (Display Type)
2. ได้หลักการใช้สีกับชุดสื่อประชาสัมพันธ์
รูปแบบสีข้างเคียง (Analogous Color)

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาการออกแบบชุดสื่อสื่อ
ประชาสัมพันธ์รณรงค์การเลิกเล่นการพนัน
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน
กรุงเทพมหานคร สรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์
การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครใน
รูปแบบลักษณะของตัวอักษร พบว่า ผู้ตอบ
แบบสอบถามมีความต้องการให้การออกแบบ
สื่อโฆษณาณรงค์โดยใช้ตัวอักษรแบบตัว
ประดิษฐ์ (Display Type)
2. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์
การเลิกเล่นการพนันสำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครใน
รูปแบบของการใช้สี พบว่า ผู้ตอบ
แบบสอบถามมีความต้องการให้การออกแบบ
สื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์โดยใช้สีรูปแบบ
ลักษณะเป็นสีข้างเคียง (Analogous Color)

ตัวอย่างชุดสื่อประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 1 สับ เปลี่ยนชีวิต



ภาพที่ 2 แจก ทรัพย์



ภาพที่ 3 ตัด อนาคต



ภาพที่ 5 เดิมพันชีวิต



ภาพที่ 4 จั่ว จบ



ภาพที่ 6 สื่อประชาสัมพันธ์บนรถเมล์



ภาพที่ 7 สื่อประชาสัมพันธ์ติดบริเวณป้ายรถเมล์



ภาพที่ 8 สื่อประชาสัมพันธ์ติดบริเวณถนน
ทางเดิน



ภาพที่ 11 ที่คั่นหนังสือ



ภาพที่ 9 สื่อประชาสัมพันธ์บน Social
Media



ภาพที่ 10 สื่อประชาสัมพันธ์บนสมุดนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ภาพประกอบยังสื่อถึงกลุ่มเป้าหมายได้ไม่ชัดเจน
2. การจัดองค์ประกอบของภาพและข้อความยังขาดความเชื่อมโยงกัน
3. ตัวอักษรของข้อความหลักและข้อความรองเป็นรูปแบบเดียวกันหรือคล้ายคลึงมากจนเกินไป

เอกสารอ้างอิง

- วรารกรณ์ สามโกเศศ. (2557). ประวัติการพนัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561, จากเว็บไซต์ <https://thaipublica.org/2013/06/gambling-or-gambling/>
- นพ.ทวีศิลป์. (2558). โทษภัยของการพนัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561, จากเว็บไซต์ <http://icare.kapook.com>
- THAI PBS. (2557). ผลกระทบของการพนัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561, จากเว็บไซต์ <https://news.thaipbs.or.th/content/>