

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในกาสร้าางสรรค้งานในรูปแบบต่างๆ อย่างมีรูปธรรมมากขึ้น ซึ่งนับว่าเป็นผลดีต่อประชากรที่เป็นผู้บริโภคนเทคโนโลยี ส่งผลให้แนวโน้มของสถานะเทคโนโลยีมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา โครงสร้างระบบเศรษฐกิจที่ก้าวสู่ระบบดิจิทัล อีกทั้งสังคมไทยได้เปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมใหม่ ที่เป็นสังคมแห่งความรู้และภูมิปัญญา (นัฐญภรณ์, 2557) เทคโนโลยีมีลติมีเดียมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนาลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ซึ่งปัจจุบันได้พัฒนาให้สูงขึ้น ต้นทุนการผลิต หรือการจัดหาลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์โฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัต, 2558 : 30)

ปัจจุบันมีโรคติดต่อที่ต้องเฝ้าระวังจำนวน 57 โรค โรคติดต่อในประเทศไทยนั้นมีจำนวนมาก เนื่องจากสภาพภูมิอากาศร้อนชื้นเหมาะสมในการเจริญเติบโตและการแพร่กระจายของเชื้อโรคต่างๆ ได้เป็นอย่างดี โรคเมลิออยโดสิส เป็นโรคติดเชื้อแบคทีเรียที่มีอัตราผู้ป่วยเสียชีวิตสูง เป็นโรคประจำถิ่นของประเทศไทย มีความรุนแรงสูงและถูกจัดไว้ในกลุ่มโรคที่สามารถนำมาใช้ในการก่อการร้ายทางชีวภาพได้ โดยศูนย์ควบคุมโรค (CDC) ของสหรัฐอเมริกา โรคเมลิออยโดสิส ได้ถูกประกาศให้เป็นโรคติดต่อที่ต้องเฝ้าระวังประจำปี 2561 ซึ่งจากข้อมูลปี 2560 พบผู้ป่วย 3,412 ราย เสียชีวิต 117 ราย (กรมควบคุมโรค, 2561) ซึ่งการเผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับโรคเมลิออยโดสิสนั้นจะอยู่ในรูปของแผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ เป็นส่วนใหญ ซึ่งมีเนื้อหาจำนวนมากไม่น่าสนใจ ไม่เห็นภาพชัดเจนและต้องใช้เวลาในการอ่านทำความเข้าใจ

จากที่มาและปัญหาข้างต้นทางคณะผู้จัดทำจึงมีแนวความคิดในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส” เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้ที่ต้องการหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับโรคติดต่อที่ต้องเฝ้าระวัง ที่คนในประเทศไทยป่วยและมีอัตราการเสียชีวิตสูง เพื่อจะได้หาแนวทางในการดูแลรักษาหรือปฏิบัติตัวหากเกิดโรคติดดังกล่าว โดยการนำเสนอด้วยการใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส”
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส”

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 7.03 นาที

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่

สาเหตุ เกิดจากเชื้อแบคทีเรีย *Burkholderia pseudomallei* พบได้ทั่วไปในดินและน้ำ การติดต่อ สามารถติดต่อเข้าสู่ร่างกายผ่านทางบาดแผลที่ผิวหนังโดยการสัมผัสดินและน้ำที่มีเชื้อ ผ่านทางการรับประทานอาหารหรือน้ำที่ปนเปื้อนเชื้อและผ่านทางหายใจโดยการหายใจเอาฝุ่นดินเข้าไปในปอดหรืออยู่ใต้ลมฝน

อาการของโรคนี้อาจพบได้หลายรูปแบบ และไม่มีอาการเฉพาะ อาจมาด้วยอาการแตกต่างกัน คือ ใช้นานไม่ทราบสาเหตุ ติดเชื้อเฉพาะที่ ส่วนใหญ่พบการติดเชื้อที่ปอดและติดเชื้อในกระแสเลือด

การป้องกันโรค สามารถทำได้โดยการสวมอุปกรณ์ป้องกันหากต้องสัมผัสดินและน้ำ เช่น สวมรองเท้าบูท ถุงมือยาง ชุดลุยน้ำ ตีมน้ำตมสุก รับประทานอาหารปรุงสุกใหม่ หลังสัมผัสน้ำและดิน ควรทำความสะอาดร่างกายทันที หากมีอาการใช้เกินเกิน 5 วันหรือมีแผลเรื้อรังควรพบแพทย์ทันที

การรักษา หลังตรวจพบว่ามีเชื้อจะให้ยาปฏิชีวนะโดยฉีดเข้าเส้นเลือดเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ หลังจากนั้นจะให้ยาปฏิชีวนะแบบรับประทานเป็นระยะเวลา 12-20 สัปดาห์

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อการ์ตูน เรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส”

1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส” รูปแบบสื่อ
ประชาสัมพันธ์

1.4.3 สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่องอื่นต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “โรคเมลิออยโดสิส” มีการ
นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียง

1.5.2 โรคติดต่อที่ต้องเฝ้าระวัง หมายถึง โรคติดต่อที่ต้องมีการติดตาม ตรวจสอบ หรือจัดเก็บ
ข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย โรคเมลิออยโดสิส

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี