

การออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสมแนวมินิมอลอาร์ต เรื่องแบ็คแพ็คญี่ปุ่น

Infographic Mixed Media Design in Minimal Art: Backpacking in Japan

พิชญานิน งามจรัส

Pitchayanin Ngamjarat

นักศึกษาระดับปริญญาโทหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธินตำบลหลักหกอำเภอเมืองจังหวัดปทุมธานี 12000

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

Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

E-mail: pitchayanin.p@hotmail.com

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแบ็คแพ็คไปประเทศญี่ปุ่น การวางแผนก่อนการเดินทาง ศึกษาข้อมูลของสถานที่ ข้อควรปฏิบัติในการท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายชายหรือหญิง อายุ 18 ปีขึ้นไป สามารถให้ผู้ชมได้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแบ็คแพ็คไปญี่ปุ่น ทฤษฎีที่ใช้ศึกษาประกอบวิเคราะห์รูปแบบอินโฟกราฟิกและวิเคราะห์การออกแบบศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงต้องการเป็นตัวกลางในการนำเสนอถึงวิธีการเตรียมตัวเบื้องต้นสิ่งจำเป็นที่ต้องพกติดตัวไปการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆอันตรายที่พึงระวังและการออกแบบการนำเสนอที่คัดทอนรูปทรง, โทนสีเพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้นโดยผ่านตัวละครเรคเตอร์สามมิติเป็นตัวดำเนินเรื่องเดินทางพาไปเที่ยวสถานที่ในประเทศญี่ปุ่นที่ควรไป งานทั้งหมดสร้างขึ้นโดยโปรแกรม Photoshop cs5, Illustrator cs5, After Effect cs5, Maya โดยผลการศึกษาพบว่าผู้ชมมีความรู้ระดับพอเข้าใจเกี่ยวกับการแบ็คแพ็คไปประเทศญี่ปุ่น และมีความพึงพอใจระดับมาก

คำสำคัญ: มินิมอลอาร์ต แบ็คแพ็คไปญี่ปุ่น

Abstract

The objective of this project is to give audiences information about traveling in Japan by backpacking with mixed media Info-graphic designs, using minimalism art theory. The subjects were planning before travelling, detail of tourist attractions, tourism regulations, etc. The target group was adults at the age of eighteen years old or more.

Therefore, the presenter would like to introduce basic guide in preparation for traveling in Japan, backpacking principles, tourist attractions and cautions by using simplified graphics, colors and 3D model characters to tell a narrated story created by Photoshop, Illustrator, After Effect and Maya. Result of the study shows that the audiences know, at a moderate level, about backpacking in Japan. Their satisfaction with the backpacking trip nearly reaches the highest level.

Keywords: Minimal Art, Backpack in Japan

1. บทนำ

ปัจจุบันคนไทยนิยมไปเที่ยวต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่น โดยไม่รู้จักรถจักรยาน และวัฒนธรรมทำให้มีปัญหาการเดินทาง จึงต้องมีการเตรียมความพร้อม โดยการนำเสนอออกมาในรูปแบบอินโฟกราฟิก

สื่ออินโฟกราฟิกมีกันอย่างแพร่หลายไม่ว่าจะเป็นการโฆษณา การณรงค์หรือแม้กระทั่งการนำเอาข่าวสารปัจจุบันที่เข้าใจยาก มาถ่ายทอดให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น จากที่สังเกตพบว่าอินโฟกราฟิกที่เป็นที่ติดตามกันทั่วไปจะถ่ายทอดมา โดยลักษณะตัวการ์ตูนที่น่ารัก บอกเล่าเรื่องราวที่เข้าใจง่าย รวมไปถึงการใช้สีและการอิมเมจที่น่าสนใจทำให้เป็นที่สนใจและติดตามกันทั่วไป (จรงค์ เทศนา, 2556)

อินโฟกราฟิก (Info graphics) หรือ อินฟอร์เมชันกราฟิก (Information graphic) เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือ ข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ ตัวเลข จำนวนมากมายมาเสนอในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเองมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจภาพและเสียงซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆให้เพียงพอแล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียงแสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติมกราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพสัญลักษณ์เชิงกราฟิกที่สามารถอธิบายได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน (จรงค์ เทศนา, 2556)

ความน้อย (Minimal/Minimalist) ลัทธิ จูนิยมหรือลัทธิมินิมอลลิสม์ คือ ศิลปะและความงามที่ว่าด้วย “ความน้อย” ที่เกิดจากการลดทอนปัจจัยต่างๆของรูปทรงจนเหลือ แต่แก่นแท้หรือรูปทรงเลขาคณิตที่เรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะทำได้ และทำให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ (อัศนีษฐ์ ชูอรุณ, 2537)

ความน้อยเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะ สมัยใหม่ที่นิยมในความเรียบง่ายบริสุทธิ์ ของทั้งรูปร่างรูปทรงและความคิดมีอิทธิพลต่อศิลปะหลายแขนงมินิมอลลิสม์เป็นศิลปะกระแสหลักที่ ครอบงำวงการศิลปะในอเมริกาช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ในปี 1965 ริชาร์ด วอลไฮม์ นักปรัชญาชาวอังกฤษได้เรียกศิลปะชนิดนี้ว่า “มินิมอลอาร์ต”(minimal art) และ บาร์บารา โรส นักวิจารณ์ชาวอเมริกัน ได้อธิบายการทำงานของศิลปะชนิดนี้ว่า “น้อยที่สุด” (Minimum) หลังจากนั้นมินิมอลลิสม์ก็เป็นที่รู้จักและถูกใช้กันอย่างแพร่ หลายในวงการศิลปะรวมถึงวงการออกแบบ (อัศนีษฐ์ ชูอรุณ, 2537)

Minimal Art คือ ศิลปะที่ว่าด้วย ความน้อย เกิดจากการลดทอนรูปทรงจนเหลือแก่นแท้และเรื่องราวที่จำเป็น หากความเรียบง่ายโดยนำเสนอรูปทรงที่เป็นเรขาคณิตและพื้นผิวที่สมบูรณ์กลุ่มมินิมอลเชื่อว่าศิลปะที่ดีที่สุดคือศิลปะที่ลดทอนจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2554)

ความเป็นมินิมอลอาร์ตไม่มีคำจำกัดความแน่นอนตายตัวแม้จะมีศิลปินและนักออกแบบมากมายชื่นชอบใน “ความน้อย” แต่ก็มักจะไม่มีใครยอมรับว่าตนเป็นมินิมอลลิสม์ การอธิบายความเป็นมินิมอลอาศัยการวิเคราะห์จากรูปลักษณะที่มีลักษณะร่วมกันคือ

1. กระบวนการลดทอน
2. เน้นแสดงแนวคิด
3. มีลักษณะเหนือจริง
4. เทคนิคการจัดวางรูปทรงที่ไม่สัมพันธ์ต่อเนื่อง
5. แสดงลักษณะดั้งเดิมของวัตถุ

ความเป็นมินิมอลลิสม์ในศาสตร์ด้านศิลปะและการออกแบบมีความแตกต่างกันที่มินิมอลลิสม์ในศิลปกรรมเน้นที่การแสดงแนวคิดของศิลปินเป็นหลักโดยผ่านกระบวนการลดทอนปัจจัยต่างๆ และสิ่ง

เกินจำเป็นของรูปทรง จนเหลือแต่แก่นแท้ที่ต้องการ ส่วนความเป็นมินิมอลลิสม์ ในด้านการออกแบบเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและ รูปลักษณะที่ดูสบายตาพร้อมกับลดทอนความซับซ้อนของกระบวนการผลิตและการนำไปใช้ (ดาเนียล มาร์ซิโนนา 2552)

แนวโน้มการท่องเที่ยวกำลังเกิด กระแสการมุ่งเน้นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือนักท่องเที่ยวเริ่มแสวงหาประสบการณ์ตรง จากการสัมผัสวัฒนธรรม การดำเนินชีวิต และศึกษาวิถีชีวิตขนบธรรมเนียมประเพณีของชุมชนในแหล่งท่องเที่ยวมากขึ้นทำให้การท่องเที่ยวลักษณะนี้จำเป็นต้องผสมผสานองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม เข้ากับการพัฒนาการของเทคโนโลยี (มารพิณ,2551)

ผู้ที่ศึกษาจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของการท่องเที่ยว จึงเน้นการท่องเที่ยวแบบBackpackและ การเตรียมความพร้อมก่อนออกเดินทาง ซึ่งการท่องเที่ยวแบบนี้จะทำให้ผู้เดินทางมีอิสระในการเที่ยวอย่างเต็มที่ ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาสามารถจัดโปรแกรมเที่ยวได้เอง สามารถกำหนดงบประมาณได้เอง และได้เรียนรู้ประสบการณ์ด้วยตัวเองแต่ถ้าหากไม่ได้ศึกษาหรือวางแผนการเดินทางเป็นอย่างดีอาจจะเสียค่าใช้จ่ายสูงอาจหลงทางหรืออาจเผชิญปัญหาด้านการใช้ภาษาได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสม ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบแบ็คแพ็ค

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ในขั้นแรกผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและกำหนดกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นชาย-หญิงอายุ 18 ปีขึ้นไป เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยจะเป็นแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิต จำนวน 50 คน

จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ที่ไม่เคยไปเที่ยวญี่ปุ่นแบบแบ็คแพ็ค โดยประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.1 ด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้

3.2 ด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่ พฤติกรรมการท่องเที่ยวในต่างประเทศของกลุ่มเป้าหมาย ความถี่ของการท่องเที่ยวต่อปี ช่วงระยะเวลาในการท่องเที่ยวแต่ละครั้ง ลักษณะของการท่องเที่ยว การศึกษาข้อมูลก่อนการท่องเที่ยว ความสนใจในการไปเที่ยวประเทศญี่ปุ่นและความรู้เกี่ยวกับสื่ออินโฟกราฟิก

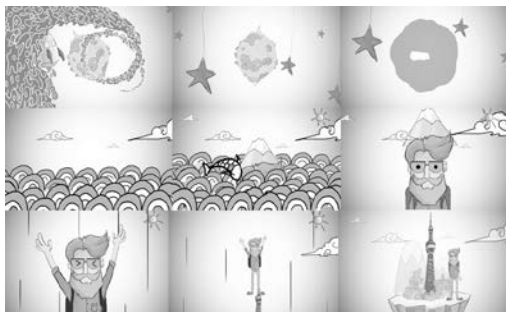
3.3 ด้านความพึงพอใจในการรับชมสื่ออินโฟกราฟิก

ได้แก่ ความน่าสนใจของสื่ออินโฟกราฟิก สื่ออินโฟกราฟิกสามารถนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่าย สื่ออินโฟกราฟิกที่น่าสนใจมีความสวยงามและให้ความบันเทิงต่อผู้ชมหลังรับชมสื่อกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจ และได้รู้พื้นฐานการแบ็คแพ็คไปญี่ปุ่น ร้อยละ20 มีความเข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง ร้อยละ 10 ยังไม่เข้าใจกับการสื่อสาร

ขั้นตอนการทำงาน ผู้วิจัยเริ่มแนวคิด ที่ทำโครงการนี้เพราะความชอบในประเทศญี่ปุ่นและอยากจะนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นในการเที่ยวแบบแบ็คแพ็คการเตรียมตัวในการเดินทาง และการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศญี่ปุ่น โดยจะสร้างเป็นอินโฟกราฟิกสื่อผสมที่มีความยาว ไม่เกิน 3 นาทีโดยจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ การท่องเที่ยวและให้ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยว โดยศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจริงทั้งจากอินเทอร์เน็ต และหนังสือที่สามารถเชื่อถือได้ สังเกตพฤติกรรมการท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งทำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่ออินโฟกราฟิกเก็บข้อมูลผู้ชมสื่อจากวิธีการสังเกต การแสดงออกถึงการรับรู้ พักหน้าหรือให้ความสนใจไม่

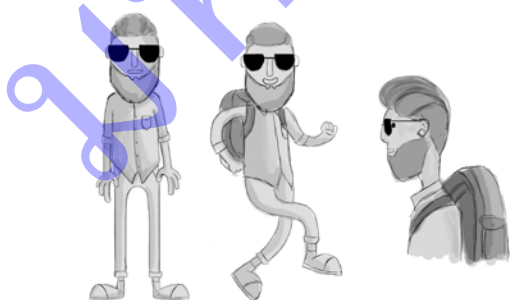
เบื้องหน้า หลังจากคู่มือมีความรู้สึกสนใจอยากไปเที่ยวญี่ปุ่นแบบแบ็คแพ็ค

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยขั้นตอนถัดไปคือการนำความรู้ที่ได้รับมาทดลองสร้างเป็นอินโฟกราฟิกโดยทดลองวาดสตอรี่บอร์ดออกแบบ สถานที่และตัวละครแบบลดทอน



รูปที่ 1 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

หลังจากกำหนดเนื้อเรื่องได้แล้วขั้นตอนต่อไปคือ การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้นำรูปแบบนักแบ็คแพ็คเกอร์ที่ติดตามทั่วไปมาปรับและออกแบบตัวละครให้น่ารักและมีจุดเด่นทางหน้าที่จะแสดงสีหน้าและท่าทางออกมาใช้แสดงอารมณ์ความรู้สึกให้ดูสนุกสนานและร่าเริงรวมถึงรูปทรงภาพประกอบต่างๆที่นำมาลดทอนให้เกิดความน่ารักแต่ยังมองออกว่าเป็นสถานที่อะไรบ้างและใช้สีสันที่สบายตา



รูปที่ 2 ออกแบบตัวละคร

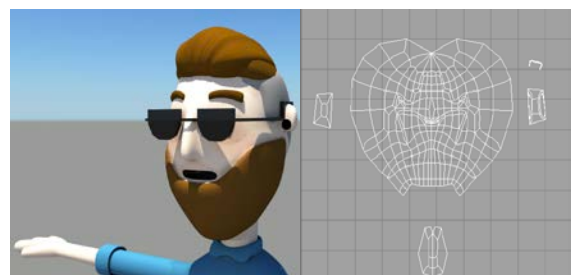
ในส่วนของการผลิตผลงานอินโฟกราฟิก ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Photoshop cs5 สำหรับสร้างลวดลายของโมเดล และจาก Illustrator cs5 ใช้สำหรับสร้างฉาก After Effect cs5 ใช้สำหรับการตัดต่อซ้อนภาพและการใช้โมชันกราฟิกผสม และ Autodesk Maya สำหรับสร้างงานสามมิติ

เมื่อได้แนวคิดในการเขียนบทภาพยนตร์ตลอดจนการออกแบบตัวละครฉากและบรรยากาศเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือการผลิตผลงานแอนิเมชัน โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ โปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับการสร้างลวดลายให้กับโมเดลตัวละคร



รูปที่ 3 โมเดลตัวละคร 3 มิติ

ต่อมาเป็นการสร้างลวดลายบนพื้นผิว 3 มิติ โดยอาศัยการสร้างภาพ 2 มิติ (UV) เพื่อโยงแกนเข้าหากัน



รูปที่ 4 การสร้างลวดลายตัวละคร 3 มิติ

เพื่อให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ จึงต้องใส่กระดูก (joint) เพื่อให้เป็นแกนหลักในการเคลื่อนที่ โดยปัจจุบันระบบข้อต่อของกระดูกมีด้วยกัน 2 ชนิด คือ Inverse Kinematics (IK) เป็นการขยับ ข้อต่อหลักแล้วส่งผลตำแหน่งของข้อต่อรอง และ Forward Kinematics (FK) คือการขยับกระดูกแบบ แยกทีละข้อต่อ

สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเริ่มจากการวิเคราะห์ความรู้สึกลึกซึ้งของตัวละครในฉากนั้นๆ ว่ามีความต้องการสื่อสารกับผู้ชมอย่างไร เพื่อให้ นักสร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถออกแบบ ท่าทางการแสดง การสื่ออารมณ์ การแสดงสีหน้าได้อย่างถูกต้อง

ผู้วิจัยจะนำสื่อที่สร้างขึ้นไปให้กลุ่มตัวอย่าง อายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ณ มหาวิทยาลัยรังสิต ชมจากเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา จากนั้นจะให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามเพื่อวัดผลการวิจัย

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัย สื่ออินโฟกราฟิกเกี่ยวกับการแบ็คแพ็คไปประเทศญี่ปุ่นสามารถทำให้ผู้รับชมมีความรู้ระดับพอเข้าใจเกี่ยวกับการแบ็คแพ็คไปประเทศญี่ปุ่น รู้กฎและมารยาทในประเทศ ญี่ปุ่น รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยวบางส่วนให้ผู้ชมได้ทำความเข้าใจก่อนเดินทางได้ เพราะได้เสนอถึงการเตรียมความพร้อมก่อนออกเดินทาง การบอกเทคนิคการเดินทางและมารยาทการใช้ชีวิตรวมถึงแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญบางส่วน ครอบคลุมประเด็นในการท่องเที่ยวญี่ปุ่นครบถ้วน ใช้สัญลักษณ์ที่คนส่วนใหญ่เข้าใจสื่อสาร จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้รับชม 30 คน คิดเป็นร้อยละ 60 พบว่าสื่ออินโฟกราฟิกที่สร้างขึ้นมีความเข้าใจในเบื้องต้นและได้รับความพึงพอใจระดับมาก เนื่องจากสามารถรวบรวม

ข้อมูลทั้งหมดมานำเสนอให้เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น สามารถนำมาใช้ได้จริงต่อการเดินทางและยังมีความน่าสนใจมากกว่าสื่ออินโฟกราฟิกทั่วไป เนื่องจากการผสมกับศิลปะแบบมินิมอลอาร์ตทำให้ฉากและสีดูมีความน่ารักยิ่งขึ้นและกราฟิกมีความดึงดูดความน่าสนใจให้ผู้ชมติดตาม รวมถึงการสร้างตัวละครที่มีความเป็นฮีโร่ที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้เหมาะกับยุคสมัยและเป็นที่น่าสนใจของผู้รับชม โดยหลังจากที่รับชมแล้วกลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะไปท่องเที่ยวประเทศญี่ปุ่นแบบแบ็คแพ็ค

5. การอภิปรายผล

จากที่ได้ศึกษาและออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสมเพื่อศึกษาศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต เรื่องแบ็คแพ็คญี่ปุ่น สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า การออกแบบอินโฟกราฟิกนั้น อันดับแรกจะต้องเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหลากหลายแหล่งที่มาและย่อข้อมูลจำนวนมาก แล้วสร้างเป็นเนื้อเรื่องที่ที่น่าสนใจ จากนั้นตีความจากเนื้อเรื่องเป็นภาพกราฟิกที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยการออกแบบนั้น ขั้นแรกจะต้องวางคอนเซ็ปต์อาร์ตก่อนว่าจะมีสไตล์การออกแบบอย่างไร ลักษณะแบบไหน เสร็จแล้วเริ่มการวางแผนวาดสตอรี่บอร์ดเพื่อเป็นการลำดับขั้นตอนตามเสียงบรรยายที่เรากำหนดไว้ และเพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน เพราะการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดของงาน คือกราฟิกที่น่าสนใจ และการลื่นไหลของภาพเปลี่ยน Transition ของแต่ละข้อต่อจากรวมไปถึงการกราฟิกหนึ่งไปสู่อีกกราฟิกหนึ่งนั้นจะต้องมีการวางแผนเป็นอย่างดีและเนื่องจากสื่ออินโฟกราฟิกโดยทั่วไปเน้นการบรรยาย อาจทำให้ผู้ชมเบื่อที่จะรับชม ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคเน้นจังหวะการเคลื่อนไหวที่

ไม่สม่ำเสมอเรียกความสนใจ จึงเป็นจุดเด่นและเทคนิคที่แตกต่าง ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและทดลองเทคนิคมาปรับใช้และถ่ายทอดออกมาเป็นอินโฟกราฟิกที่มีลักษณะจุดเด่นเฉพาะอิงกับหลักศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต เกี่ยวกับเรื่องรูปทรงและการจัดองค์ประกอบ รวมถึงการใช้สี ทำให้มีจุดเด่นและเป็นที่จดจำได้ง่าย

ปัญหาที่พบ พบว่าในการผลิตในการปั้นโมเดลตัวละครในขั้นแรกมีการออกแบบตัวละครที่ดูอายุมากเกินไปเกินความต้องการ จึงมีการปรับแก้ไขในส่วนนี้และได้ออกแบบคาแรคเตอร์ใหม่เพื่อให้อ้างอิงถึงการแบ็คแพ็คในปัจจุบัน รวมถึงปัญหาในด้านการรบกวนกระดูกของตัวละคร และการอนิเมทเพราะนิสัยของตัวละครมีความรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ส่วนเรื่องด้านระยะเวลา การผลิตอินโฟกราฟิกมีข้อจำกัดเรื่องความยาวและเวลา เนื่องจากผู้วิจัยศึกษามาว่าการทำอินโฟกราฟิกไม่ควรใช้เวลาที่ยาว (Infographic.in.th.) เพราะฉะนั้นจึงต้องควบคุมให้เหมาะสมในการสร้างผลงาน ซึ่งการทำงานในเวลาที่จำกัดและต้องให้ได้เข้าใจถึงเรื่องที่เสนอ จึงเลือกการให้ข้อมูลสำคัญหรือเทคนิคการเดินทางในญี่ปุ่นรวมถึงการบอกสิ่งที่ควรและไม่ควรทำ มารยาทในประเทศญี่ปุ่น

6. บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสม ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการที่มีเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบแบ็คแพ็ค และศึกษาความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการรับชมอินโฟกราฟิกสื่อผสมแนวมินิมอลอาร์ต เรื่องแบ็คแพ็คญี่ปุ่นเพื่อเป็นแนวทางการปรับปรุงของสื่ออินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพต่อไป

6.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการศึกษา พบว่า นักศึกษาในมหาวิทยาลัยรังสิต นักศึกษาหญิงและชายที่มีอายุ 18-25 ปี รายได้เฉลี่ย

10,000 - 15,000 บาท/เดือน ที่เคยและไม่เคยไปประเทศญี่ปุ่น มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี

6.2 พฤติกรรมการท่องเที่ยวประเทศญี่ปุ่น จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน เคยไปประเทศญี่ปุ่น 18 คน และไม่เคยไป 32 คน โดยแหล่งข้อมูลท่องเที่ยวของผู้ที่ตอบแบบสอบถามว่าเคยเดินทางท่องเที่ยวเห็นว่าพบประสบปัญหาด้านการเดินทาง และการเรียนรู้กฎหมายในการท่องเที่ยว

6.3 บทสรุปเกี่ยวกับความพึงพอใจในการรับชมอินโฟกราฟิกสื่อผสมแนวมินิมอลอาร์ตเรื่องแบ็คแพ็คญี่ปุ่นจากการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการรับชมสื่อสำหรับผู้ที่เคยและไม่เคยไปประเทศญี่ปุ่นอยู่ในระดับมีความพึงพอใจ ของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของกราฟิก+ออกแบบตัวละครและการออกแบบฉากที่ให้ความเข้าใจได้ง่าย ซึ่งการออกแบบที่ดีนั้นจะส่งผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้สื่ออินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการให้ความรู้ในเรื่องการแบ็คแพ็คญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี

การออกแบบอินโฟกราฟิกสื่อผสมแนวมินิมอลอาร์ต เรื่องแบ็คแพ็คญี่ปุ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาการนำเสนอข้อมูลแบบอินโฟกราฟิกให้เกิดความหลากหลาย และศึกษาศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำอินโฟกราฟิกสื่อผสม ความยาว 3 นาที โดยค้นคว้าจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต สื่อต่างๆ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ออกแบบเป็นตัวละคร ฉากเทคนิคในการนำเสนอ ในลักษณะที่ให้ความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจ สร้างสรรค์ผลงานที่เข้าใจง่ายเพื่อกลุ่มเป้าหมายให้รู้กฎและมารยาทในประเทศ ญี่ปุ่นรวมถึงสถานที่

ท่องเที่ยวบางส่วนให้ผู้ชมที่ยังไม่เคยไปได้ทำความเข้าใจก่อนเดินทาง และพึงพอใจกับการนำเสนองานนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้แนวคิดมาจากสื่อต่างๆที่เกี่ยวกับการบอกเล่าการท่องเที่ยวในประเทศญี่ปุ่นซึ่งล้วนแต่ถ่ายทอดการท่องเที่ยวสถานที่ต่างๆมาผสมผสานแทรกกฎและมารยาทต่างๆจากการไปท่องเที่ยวและการบอกเล่าของคนญี่ปุ่นที่ได้ไปพูดคุยในสิ่งที่คนไทยส่วนใหญ่มองข้ามและไม่รู้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำโครงการ และอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่ให้คำปรึกษาดลตลอดการทำการโครงการและ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผู้ให้คำแนะนำปรึกษาอุปถัมภ์วิทยานิพนธ์ และเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำการดำเนินงานวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วง และที่ขาดไม่ได้ก็คือบุพการีบิดามารดาที่คอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยไม่ให้ย่อท้อต่องานวิจัยชิ้นนี้ และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้

8. เอกสารอ้างอิง

กัจจกร สุนพงษ์ศรี "ศิลปะสมัยใหม่" พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ ;สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2554 จรุง เทشنا . "ความหมายของอินโฟกราฟิก" [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.krujongrak.com/infographics/infographic_students.html จรุง เทشنا . 2556. การออกแบบอินโฟกราฟิกส์ (Infographics). (ออนไลน์) แหล่งที่มา : <http://www.learningstudio.info/infographic-s-design/> . 2 ธันวาคม 2558

ดาเนียล มาร์โซนา. "Minimal Art มินิมอลอาร์ต".

พิมพ์เมื่อ: มกราคม 2552 สำนักพิมพ์: TASCHEN

มารพิน "แบ็คแพ็คเกอร์ แบกเป้ท่องโลก". กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ นึก คาเฟ่, ส.พ. 2551

อัสนีย์ ชูอรุณ. "ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่" พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2537.

Infographic.in.th. 2557. "เบื้องหลังการทำ Motion Graphic 1 ชิ้น". (ออนไลน์) แหล่งที่มา : <http://infographic.in.th/infographic/> 2 ธันวาคม 2558