

การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

Pop Art Information Graphic Media Design for Disadvantage People

กฤษฎกร ถึกสวัสดิ์

Kitsakorn Thueksawas

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

E mail: sarapaho36@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและจัดทำสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้พิการที่ด้อยโอกาสที่ขาดการดูแลเอาใจใส่จากสังคม โดยงานวิจัยนี้ต้องการให้คนในสังคมหันมาสนใจหรือช่วยเหลือผู้พิการที่ด้อยโอกาสและปลูกฝังจิตสำนึกความเท่าเทียม สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกหรืออินโฟกราฟิก (Infographic, Graphic, Info-Graphic) และนำกระบวนการทางความคิดของศิลปะ Pop Art ที่มีความคิดที่ร่วมสมัยการใช้สีและรูปทรงที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ชมมีความเข้าใจในตัวผลงาน รูปแบบงานและบทดำเนินเรื่องมีความเรียบง่ายมีความลงตัวตามที่ผู้จัดทำได้ตั้งเป้าหมายไว้ ผู้ชมจะได้เข้าใจปัญหาของสังคมของผู้พิการได้อย่างเข้าใจความยาวไม่เกิน 3 นาที เหมาะสำหรับผู้ชมวัย 18 - 35 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาและทำงาน

คำสำคัญ: สิทธิของผู้พิการในสังคมปัจจุบัน ศิลปะป๊อปอาร์ต สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก

Abstract

The purposes of this study are to design and create infographic regarding underprivileged and disabled people who were abandoned by the society. This study would encourage people to give attention to disabled people and educate them about equality. Infographic or info-Graphic could lead to the creative process of Pop-Art for Contemporary ideas, the use of color and shape that is not complicated in order that the audience could understand the work. Moreover, the audience could understand the problem of people with disabilities clearly in 3 minutes. This infographic is suitable for an audience between the ages of 18-35 years old which are school age and working age.

Keywords: rights of the disabled in society, pop art, infographic

1. บทนำ

จงรัก เทشنا (2556) ได้กล่าวว่า อินฟอร์เมชันกราฟิกหรืออินโฟกราฟิก (Infographic, Graphic, Info-Graphic) หมายถึงการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของกราฟิกเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ ความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่ต้องมีผู้นำเสนอเข้ามาช่วยขยายความเข้าใจ การออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิก เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยาก หรือองค์ประกอบที่สำคัญ คือ เรื่องที่จะเล่า ภาพที่จะแสดง และเสียงที่จะได้ยิน กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ กราฟิกที่แสดงความสวยงาม น่าสนใจและสรุปข้อมูลได้ดี เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ศิลปะป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สร้างความตื่นต่าพุ่งขึ้นมาทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วไป ไปเป็นเรื่องราวป๊อปอาร์ตที่สื่อตรงไปตรงมาเสียดสีสังคม เน้นแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก และมักหยิบจับเรื่องที่คนในสังคมพูดถึงมาสร้างเป็นผลงาน จึงเป็นที่น่าสนใจในการนำแนวความคิดของศิลปะป๊อปอาร์ตมาผสมผสานกับงานอินฟอร์เมชันกราฟิกเพื่อให้ความเข้าใจในรูปแบบงานและเนื้อหามากขึ้น

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2553) ได้กล่าวว่า สังคมไทยมีผู้พิการเป็นจำนวนมากทั้ง ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางหู และผู้สูญเสียอวัยวะต่าง ๆ ผู้พิการเหล่านี้ยังขาดการดูแลเอาใจใส่ เราจึงพบเห็นได้มากในกรณีของ ขอทานที่เป็นผู้พิการเนื่องจากขาดการอุปการะดูแลและเยียวยา โดยใช้เทคนิคอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ต ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดความลงตัว เพื่อให้วัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ได้เกิดจิตสำนึกในการช่วยเหลือผู้พิการไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมเช่น การอำนวยความสะดวกต่างๆในการคมนาคมหรือการอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต และให้ความช่วยเหลือความใส่ใจกับผู้พิการที่ยังด้อยโอกาสทางสังคม

การเข้าถึงสิทธิของคนพิการตามพระราชบัญญัติส่งเสริม และพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (พ.ศ. 2550) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การณรงค์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารมีความสำคัญต่อการเข้าถึงสิทธิของคนพิการเนื่องจาก คนพิการบางกลุ่มในสังคมที่ขาดโอกาสในการได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารในเรื่องสิทธิอันพึงมีพึงได้ใน การพัฒนาศักยภาพของตนเองไม่สามารถเข้าถึงกระบวนการสิทธิของตนได้ คือบริการจดทะเบียนคน พิการ ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงสิทธิประโยชน์ที่สำคัญได้คือ บริการด้านการศึกษา บริการด้าน การแพทย์บริการด้านสังคม และบริการด้านการส่งเสริมอาชีพ (สาวิตรี รัตนชูโชติ, 2550)

2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการทำเทคนิคอินฟอร์เมชันกราฟิกและแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อให้เกิดความลงตัว
2. เพื่อให้วัยรุ่นในยุคปัจจุบันหันมาสนใจให้มากขึ้นและปลูกฝังจิตสำนึกให้ความช่วยเหลือ ใส่ใจกับปัญหาของผู้พิการที่ยังด้อยโอกาสทางสังคม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 การวิจัยขั้นปฐมภูมิ

3.1.1 ศึกษาหาแหล่งข้อมูลปัญหาของผู้พิการที่ด้อยโอกาสสถานสงเคราะห์คนพิการ การณเวศม์

3.1.2 ศึกษารูปแบบงานศิลปะป๊อปอาร์ต

3.1.3 ศึกษาพฤติกรรมการทำ สื่ออินฟอเมชันกราฟิกจากสื่อออนไลน์

3.2 การวิจัยขั้นทุติยภูมิ

3.2.1 ลงพื้นที่เพื่อศึกษาปัญหาโดยตรง

3.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแนวความคิดทฤษฎีจากงานวิจัยวารสาร หนังสือ และ สื่ออินฟอเมชันกราฟิกที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การออกแบบสื่ออินฟอกราฟิก

3.2.3 แนวคิดการเขียนบทอินฟอเมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

การศึกษาสื่ออินฟอเมชันกราฟิก จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า สื่ออินฟอเมชันกราฟิกที่จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับความรู้ หรือเป็นการให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย เข้าใจง่าย โดยเนื้อเรื่องได้ผ่านการคัดกรองให้เหลือแต่ส่วนสำคัญ อ้างอิงถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลหรือผลกระทบจริงที่เกิดขึ้น เพื่อให้เนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือ ส่วนในด้านตัวผลงานมีการวางองค์ประกอบภาพและฉากให้ดูมีหลายมิติ ทั้งด้านกว้าง ด้านหน้า และด้านลึก จนเกิดเป็นมุมมองที่สมบูรณ์ ขับเคลื่อนด้วยภาพกราฟิกที่ดูแล้วเข้าใจได้ง่าย ไม่เป็นรูปทรงที่ดูซับซ้อนเกินไป มีการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย ไม่สามารถคาดเดาได้ถึงเกิดและหายไปของรูปทรง การเชื่อมต่อกันของรูปทรงอย่างอิสระที่มีสีสันสวยงาม นิยมใช้สีที่สดใส เพื่อให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายขณะที่รับชม เรื่องและเสียงพากย์ด้วยถ้อยคำที่ชัดเจน กำหนดน้ำหนักเสียงสูงต่ำ เพื่อเกิดมิติของเสียง ผสมกับเสียงดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์ เสียงจึงหวนกับภาพกราฟิกได้อย่างลงตัวสามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้น่าติดตามและเกิดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาบทความเอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ตและสิทธิผู้พิการ เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์แล้วร่างบทพากย์บรรยาย โดยเนื้อหาได้กล่าวถึงสังคมในยุคปัจจุบันทุกอย่างได้ถูกก้าวข้ามขีดจำกัดด้วยเทคโนโลยี ทุกคนในสังคมได้รับความสะดวกสบายจนมองข้ามความมีน้ำใจให้กับคนรอบข้าง แต่ก็ยังมีคนอีกกลุ่มที่ถูกมองข้ามจากสังคมนั้นคือผู้พิการที่ด้อยโอกาส ทุกวันนี้ผู้พิการใช้ชีวิตอย่างยากลำบากถูกเลือกปฏิบัติจากสังคมรวมทั้งการเข้าทำงานหรือประกอบอาชีพก็ยังถือเป็นเรื่องยากในการหาเลี้ยงชีพตัวเอง ด้านการศึกษาที่ยังถือว่าเป็นอุปสรรคของผู้พิการด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกอุปกรณ์ทางการศึกษายังมีไม่ทั่วถึงกับจำนวนของผู้พิการที่มีจำนวนมาก ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะอาทิโทรศัพท์ ทางเดินเท้า ห้องน้ำ ตลอดจนบริการขนส่งมวลชน ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการความยากลำบากในการใช้งานหรือที่สำหรับคนพิการก็ยังคงผู้คนที่มิว่างกายปกติเบียดเบียน รวดราขณะต่างๆก็ยากต่อการโดยสารตามป้ายรถประจำทางไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้พิการ การเกิดมามีร่างกายที่พิการ ไม่ปกติก็เป็นเรื่องโหดร้ายถือเป็นความยากลำบากในการดำรงชีวิตประจำวันไม่ว่าผู้พิการจะมีสภาพร่างกายเป็นอย่างไร แต่เขาก็มีมนุษยธรรมเกียรติศักดิ์ศรีเท่าเทียมกับคนปกติทุกประการ ดังนั้นในฐานะที่เราคนในสังคมส่วนใหญ่มีร่างกายที่ครบถ้วน ก็ควรจะให้อิสรารวมทั้งช่วยเหลือผู้พิการในเรื่องที่เราสามารถทำได้และที่สำคัญ ไม่ควรแสดงกริยาหรือคำพูดที่ไปทำร้ายจิตใจ

ผู้พิการ เพราะนั่นแสดงถึงว่าเราเป็นผู้พิการทางจิตใจจึงอยากให้ทุกๆ ที่เคยมีทัศนคติไม่ดีกับคนพิการเปิดใจแล้วมองคนเหล่านั้นใหม่ใช้จิตใจมองในตัวผู้พิการนั้นว่าเขาเป็นอย่างไร ไม่ควรตัดสินคนที่ภายนอก ทุกคนต้องช่วยเหลือกันไม่ควรซ้ำเติมความเจ็บปวดที่ผู้พิการพบเจออยู่ทุกวัน อาจเรียกได้ว่าต้องเอาใจเขามาใส่ใจเรา ถ้าย้อนกลับไปถ้าเรามีร่างกายที่พิการเราจะรู้สึกเช่นไร น้ำใจเท่านั้นที่จะช่วยเยียวยารักษาความเจ็บปวดที่ผู้พิการต้องเผชิญและจะช่วยให้ผู้พิการดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม

3.2.4. ออกแบบการเคลื่อนไหว ตัวละคร ฉาก และคูลโทนีสี แสง ใช้รูปทรงที่ง่ายไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ง่ายจะเน้นสีสดใสสดดูแล้วสบายตา Warm Tone ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจกระชับกระเฉง โดยผู้วิจัยได้เริ่มจากการวาดภาพตัวละครและฉากโดยไม่ได้เก็บรายละเอียดมากนัก เพื่อเป็นต้นแบบในการทำงานเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของงานทั้งหมด หลังจากนั้นเริ่มวางตัวละครต่าง ๆ ตามที่ได้กำหนดไว้ (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 การออกแบบตัวละคร

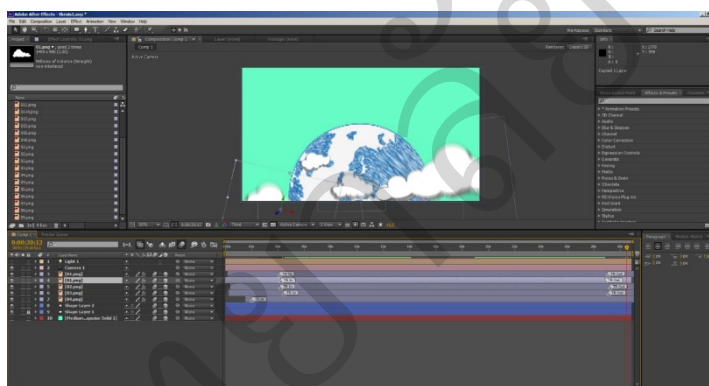
3.2.5 ขั้นตอนการผลิต ในส่วนขั้นตอนการผลิตได้เลือกใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 สำหรับสร้างภาพจากภาพวาด และโปรแกรม After Effects CS6 สำหรับทำภาพกราฟิกให้เคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและใส่เสียงประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 (รูปที่ 2)





รูปที่ 2 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน

3.2.5.1 ภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้น เริ่มจากการจัดภาพกราฟิกลงในโปรแกรม After Effects CS6 ทำการจัดเรียงตำแหน่งภาพกราฟิกแต่ละภาพให้ตรงกับบทบาท แล้วปรับให้เกิดการทับซ้อนและเว้นระยะห่างที่แตกต่างกันไป ทั้งด้านหน้า ด้านบน และด้านข้างเพื่อให้ดูลึกมิมิติที่มากขึ้น แล้วจึงทำภาพกราฟิกให้เกิดการเคลื่อนไหวตามต้นแบบ (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

3.2.6 การจัดแสง ในการจัดแสงได้เลือกใช้เน้นสีสันสดใส ดูแล้วสบายตา warm tone ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง สีเหล่านี้ให้อารมณ์พล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง เน้นแสงไปตรงกลางฉากเพื่อให้ตัวงานมีความเด่น (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 การออกแบบการจัดแสง

3.2.7 ขั้นตอนหลังการผลิต

3.2.7.1 Render เป็นขั้นตอนที่สามารถตรวจสอบขั้นตอนของการผลิตให้ละเอียดเรียบร้อยอีกครั้ง หลังจากนั้นจึง Render รวบรวมขั้นตอนการผลิตทั้งหมดออกมาเป็นภาพ PNG Sequence เพื่อง่ายต่อการตัดต่อและการแก้ไข โดยใช้หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 25 เฟรม ต่อ 1 วินาที

3.2.7.2 Composite นำภาพ PNG Sequence มาทำการตัดต่อใน โปรแกรม After Effects CS6 โดยการปรับสีของภาพให้มีความกลมกลืนกันทั้งหมด และใส่เอฟเฟกต์สั่นภาพลงไปเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม

3.2.7.3 คนตรีประกอบ การตัดต่อเสียงประกอบ หลังจากทำการ Composition เสร็จแล้วได้ดำเนินการในขั้นตอนสุดท้าย โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 สำหรับใส่เสียงพากย์บรรยายและทำการมิกซ์เสียงดนตรีประกอบเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการตัดต่อปริมาณของเสียงให้มีความหนักเบาและลงไปตามจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกให้สมบูรณ์ที่สุด หลังจากนั้นจึงทำการ Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ เป็นอันเสร็จสิ้นในการทำสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก

4. ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ออกแบบ และผลิตออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ต เพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคมที่ดูสนุก เนื้อหาเข้าใจง่ายทำให้ผู้รับชมเข้าใจถึงปัญหาของผู้พิการได้มากขึ้น มีความเอาใจใส่ต่อผู้พิการให้ความช่วยเหลือต่าง ๆ และยังสามารถลบสิ่งความคิดที่มองผู้พิการว่าเป็นภาระของสังคมได้ การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลตัวอย่างที่เก็บรวบรวมมาได้มาทำการวิเคราะห์โดยผู้วิจัยได้ให้คนทั่วไปได้รับชมผลที่ได้คือ

นักเรียนนักศึกษาในระดับปริญญาตรีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 97 มีความเข้าใจในเนื้อหา ในส่วนร้อยละ 3 ยังไม่เข้าใจในผลงาน

ประชาชนทั่วไปอายุ 25-35 ปีจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 95 มีความเข้าใจในเนื้อหา ในส่วนร้อยละ 5 ยังไม่เข้าใจในผลงาน

จากการที่ให้ทุกคนทั่วไปได้รับชมผลงานวิจัยส่วนใหญ่มีความเข้าใจในเนื้อหารูปแบบของผลงาน และส่วนน้อยที่ไม่เข้าใจเนื่องจากยังสับสนกับเรื่องสิทธิของผู้พิการในสังคมไทย

5. การอภิปรายผล

จากการที่ผู้วิจัยได้เห็นปัญหาของผู้พิการที่ด้อยโอกาสเกิดแรงบันดาลใจและแรงผลักดันในการทำวิจัยชิ้นนี้ งานวิจัยชิ้นนี้จัดทำขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหของผู้พิการที่ด้อยโอกาสศึกษาปัญหาของผู้พิการในสังคมไทยและยังได้ศึกษาขั้นตอนกระบวนการทำสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก เพื่อให้การเล่าเรื่องปัญหาของผู้พิการมีความสอดคล้องและมีความเรียบง่ายในเนื้อหา ซึ่งทำให้ผู้รับชมเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้พิการมากขึ้น เพื่อให้คนในสังคมเกิดจิตสำนึกให้มากขึ้นช่วยเหลือและเอาใจใส่กับผู้พิการในสังคมไทย

6. บทสรุป

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ออกแบบ และผลิตสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกที่ดูสนุกเข้าใจง่ายทำให้ผู้รับชมเพลิดเพลินไปกับการเคลื่อนไหวของ ภาพกราฟิกและเสียงดนตรีบรรเลงประกอบที่สอดคล้องกับบรรยายที่ขึ้นา รวมถึงได้ให้ความรู้เกี่ยวกับปัญหาและ สิทธิของผู้พิการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการถ่ายทอดสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกให้มีเทคนิคภาพ การเคลื่อนไหว ที่น่าสนใจโดดเด่น โดยมียุทธศาสตร์ที่สั้นกระชับ มีประสิทธิภาพเพื่อให้เหมาะสมกับผู้คนในสังคมได้รับชม สื่อที่มีความ น่าสนใจแปลกใหม่แล้วเกิดความเข้าใจในระยะเวลาที่ไม่นานจนเกินไป จึงจะสามารถทำให้สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก แนวคิดปะป้อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคมเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างชัดเจน เป็นไปตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างสมบูรณ์

7. กิตติกรรมประกาศ

ทางผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศ. วัฒนะ จุฑะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะ แนวทางปรับปรุงข้อผิดพลาด จนเกิดเป็นงานวิจัยที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชย์รุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต ที่ได้ให้ความกรุณาดูแล ตรวจสอบ และให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ต่อผลงาน จนกระทั่งสามารถ ผลิตออกมาเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์

ขอขอบคุณครอบครัว ผู้มีอุปการคุณ ทั้งด้านค่าใช้จ่าย และคอยให้กำลังใจในการศึกษาจนทำให้ทุกอย่าง ผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอบคุณคนรอบข้างและเพื่อนร่วมรุ่นที่ให้คำปรึกษาต่าง ๆ

8. เอกสารอ้างอิง

จงรัก เทสนา. การออกแบบสื่ออินฟอร์กราฟิก. [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา <https://www.learningstudio.info/infographics-design/> [29 สิงหาคม 2557]

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. ผู้พิการต้องการแบบไหน. [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_disabled.jsp [29 สิงหาคม 2558]

สาวตรี รัตนชูโชติ. (2550). การเข้าถึงสิทธิของคนพิการตามพระราชบัญญัติส่งเสริม และพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (Unpublished Master's thesis). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.