



การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป

2D Infographic Instructional Media : Evolution of Hip-hop Culture

ดุลยวัต ตรีทศเดช* พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

Dulyawat Trithossadech* Punpen Chayprecha and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E-mail: mraunm6@gmail.com

บทคัดย่อ

ในยุคปัจจุบันกระแสของดนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมถึงขีดสุด วัฒนธรรมฮิปฮอปจึงแพร่ขยายไปทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย ซึ่งประเทศไทยในช่วงครึ่งทศวรรษที่ผ่านมา วัฒนธรรมฮิปฮอปมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น และเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก แต่การรับวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาอย่างรวดเร็วโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง และขาดเข้าใจถึงแก่นแท้ของวัฒนธรรม ทำให้เกิดการตีความผิดเพี้ยน ลอกเลียนแบบกันอย่างผิด ๆ ทำให้อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมฮิปฮอปจางหาย และอาจเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีในการใช้ชีวิต

ผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ที่จะนำความรู้ทางประวัติศาสตร์ฮิปฮอปทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ ถ่ายทอดผ่านสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อเป็นการวางรากฐานแก่วัฒนธรรมฮิปฮอปไทย ให้ทั้งคนที่อยู่ในวงการฮิปฮอป และคนทั่วไปสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ไม่ต่างจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทั่วไป เพราะในประเทศไทยสื่อที่ให้ความรู้ในเรื่องของวัฒนธรรมฮิปฮอปไม่มากเพียงพอแก่ผู้คนที่สนใจซึ่งปัจจุบันมีมากกว่า 1,000,000 คน เราเรียนรู้เพื่อที่จะนำอุดมการณ์ หรือทัศนคติจากโลกภายนอกมาปรับให้เข้ากับบริบทแบบไทย เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบฮิปฮอปได้เรียนรู้รากเหง้าในสิ่งที่ตนเองรักแล้วนำมาพัฒนาความสามารถตัวเองให้เกิดประโยชน์ และเพื่อนำความรู้มาปรับใช้กับวงการเพลงไทยให้พัฒนาออกจากกรอบแบบเดิม

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปแต่ละยุคสมัยซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ยุค 1. ในช่วงปี 70 ฮิปฮอปดั้งเดิม อีสต์โคสต์ 2. ฮิปฮอปยุคใหม่ อีสต์โคสต์ 3. แองกีสเตอร์ฮิปฮอป เวสต์โคสต์ 4. ความขัดแย้งระหว่างอีสต์โคสต์ และเวสต์โคสต์ 5. ฮิปฮอปไทย แล้วนำมาถ่ายทอดผ่านสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที ขนาด Full HD 1920x1080 เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่สู่โซเชียลมีเดีย และง่ายต่อความเข้าใจของคนยุคใหม่ที่ต้องการความรู้รวดเร็ว เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งจากการทดสอบกับกลุ่มวัยรุ่นได้ผลลัพธ์น่าพึงพอใจอย่างมากเพราะหลังจากการรับชมการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ผู้คนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

คำสำคัญ: ฮิปฮอป สื่ออินโฟกราฟิก อัตลักษณ์



Abstract

At present, the trend of hip-hop music has been the most popular. Hip-hop culture has spread throughout the world, including in Thailand. In Thailand, in the last half decade, hip-hop culture has greatly influenced teenagers and Thai youth, but obtaining hip-hop culture came quickly without moderation and understanding of the essence of culture that cause distorted interpretations and imitations. For this reason, the identity of Thai hip-hop culture began to fade away. The researcher therefore aims to bring historical knowledge both in Thailand and abroad to be broadcasted via motion picture media. In order to lay the foundation for Thai hip hop culture for both people in the hip-hop industry and general people to learn through online media, which is not different from normal learning history. Because in Thailand media that provide knowledge of hip-hop culture are not enough for interested people, the researcher searched for information about hip-hop culture each era. which can be divided into 5 eras: 1) Original Hip-Hop East Coast, 2) New School Hip-Hop East Coast, 3) Gangster Rap West Coast, 4) Gangster Rap East and West Rivalry, and 5) Thai Hip-Hop. The researcher used all information to make 2D infographic timing not more than 5 minute size Full HD 1920x1080 for posting on social media because the main target group is Thai youth who are interested in hip-hop culture. We learn to bring ideology or attitude from the outside to adapt to Thai context. as an alternative to hip-hop enthusiasts, learn the roots of hip-hop to develop ourselves. and gain knowledge for Thai music industry to develop Thai music to world class .

Keywords: *Hiphop, infographic, identity*

1. บทนำ

ในปัจจุบันวัฒนธรรมฮิปฮอป และแนวดนตรีฮิปฮอป ถือเป็นแนวดนตรีกระแสหลักลำดับต้น ๆ ของโลก ซึ่งแนวดนตรีฮิปฮอปต้นกำเนิดเกิดขึ้นจากวิถีชีวิต และความอัดอั้น ของคนผิวสีในอเมริกา เพราะฉะนั้นเส้นทางการพัฒนาวัฒนธรรมฮิปฮอปจึงมีเรื่องราวรอบ ๆ ตัว เช่น เสรีภาพ, ความเท่าเทียมในสังคม, ตีแผ่สังคม, ความรัก, รวมถึงการพูดเรื่องราวของยาเสพติด และอาชญากรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือเรื่องราวที่ดี และไม่ดี ที่มนุษย์ทุกคนล้วนพบเจอในสังคม คนตรีฮิปฮอปเป็นเพียงสิ่งที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตที่แรปเปอร์พบเจอ หรืออุดมการณ์ที่แรปเปอร์อยากให้เป็น แต่ในยุคหลังฮิปฮอปกลับถูกมองในแง่ลบเนื่องจากเพลงจำนวนมาพูดถึงแต่เรื่อง ยาเสพติด เงิน ผู้หญิง และอำนาจ อาจเนื่องด้วยค่านิยมของวัยรุ่นที่มองว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องเท่จนเกิดการเลียนแบบมาโดยไม่รู้ต้นสายปลายเหตุ (พิน ยุทธนา, 2561)

ในช่วงหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมา แนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในหมู่วัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งเดิมทีวัฒนธรรมฮิปฮอปในเมืองไทยเป็นเพียงแนวดนตรีใต้ดินที่ได้รับความนิยมในคนกลุ่มเล็กเท่านั้น รากเหง้าของวัฒนธรรมฮิปฮอปไทยจึงน้อยมาก ทำให้ปัจจุบันได้รับความนิยมแนวดนตรีฮิปฮอปยุคใหม่จากต่างประเทศมาเต็มรูปแบบ ซึ่งในโลกออนไลน์การทำเพลงใต้ดินแพร่สู่ภายนอกเป็นเรื่องที่ง่ายดาย รวดเร็ว และขาดการควบคุม การที่แรปเปอร์ยุคใหม่ขาดความรู้ และนำค่านิยมที่เป็นลบ มาบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านดนตรี



ฮิปฮอป มันสามารถสร้างการเลียนแบบอย่างผิด ๆ ในสังคมได้ สร้างภาพพจน์ในด้านลบแก่คนทั่วไป ซึ่งอาจเป็นที่ตำหนิจากต่างชาติ เช่น การเหยียดสีผิว การเสแสร้งแก้งทำ การลอกวัฒนธรรม และการลอกเลียนแบบดนตรี อีกทั้งในประเทศไทยมีสื่อที่ให้ความรู้ในเรื่องดนตรีฮิปฮอปน้อย ผู้คนส่วนมากยังไม่สามารถเข้าใจความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่าที่ควร

ฮิปฮอปไม่ใช่เพียงแค่แนวเพลงแต่เป็นศิลปะ และวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เพราะฮิปฮอปเต็มไปด้วยทัศนคติอุดมการณ์ กีฬา แฟชั่น ดนตรี และศิลปะที่เฉพาะตัว ฮิปฮอปมีประโยชน์ทั้งในเชิงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง กีฬา ดนตรี และการแบ่งปันเรื่องราวต่างๆผ่านบทกลอน ซึ่งในประเทศไทยผู้คนบางกลุ่มให้ความสนใจในการนำวัฒนธรรมฮิปฮอปมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเยาวชน และประเทศไทย อย่างโครงการ CONNE(X)T KLONGTOEY EXHIBITION เป็นโครงการบอกเล่าศักยภาพของเยาวชนภายในสลัมคลองเตยผ่านกิจกรรม การแร็ป สักลาย สตรีทแฟชั่น และการถ่ายภาพ เพื่อเป็นกระบอกเสียงให้โลกข้างนอกรู้ว่าเยาวชนคลองเตยไม่ด้อยไปกว่าใคร และเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนรู้แบบเดิมๆ โครงการ TED X Bangkok นำศิลปินฮิปฮอปไทยใช้การแร็ปบอกเล่าวิถีชีวิตสังคมไทยที่ทุกคนมีรสนิยม และความคิดที่แตกต่างกัน แต่ผู้คนกลับตีกรอบตัดสินคนอื่นด้วยบรรทัดฐานเดียวกัน ศิลปิน Rap Against Dictatorship และศิลปินฮิปฮอปไทยได้เดินจำนวนหนึ่ง ใช้เพลงแร็ปต่อต้านอำนาจที่ไม่พึงประสงค์ในสังคม เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนสนใจการเมือง และเกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติทางการเมือง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวแบบเวกเตอร์ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป

ฮิปฮอป

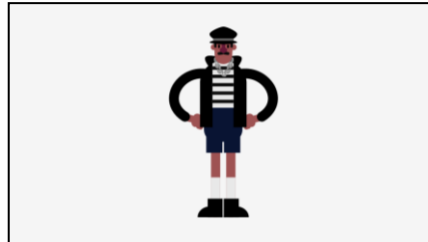
3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ขั้นตอนการสืบค้นข้อมูล

เริ่มต้นจากการวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็น และปัญหา วัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย จึงเริ่มสืบค้นแหล่งกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอป อัตลักษณ์วัฒนธรรมฮิปฮอป และผลจากการได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย สืบค้นจากสื่อออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์

3.2 ขั้นตอนการผลิตภาพ 2 มิติ

3.2.1 ตัวละคร จัดสัดส่วนตัวละครให้ดูน่ารักเข้าถึงกับกลุ่มเด็กวัยรุ่น เรียบง่ายไม่ซับซ้อน นำเสนอการแต่งกายข้างถนนได้อย่างชัดเจน ซึ่งการแต่งกายแบ่งออกเป็น 5 ยุค ได้แก่ 1. ในช่วงปี 70 ฮิปฮอปดั้งเดิม อีสต์โคสต์ 2. ฮิปฮอปยุคใหม่ อีสต์โคสต์ 3. แก๊งค์เตอร์ฮิปฮอป เวสต์โคสต์ 4. ความขัดแย้งระหว่างอีสต์โคสต์ และเวสต์โคสต์ 5. ฮิปฮอปไทย ดังแสดงในรูปที่ 1



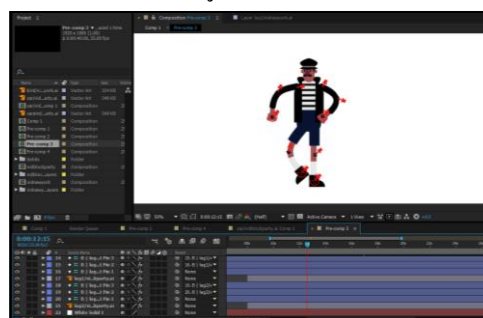
รูปที่ 1 ลักษณะตัวละคร ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator

3.2.2 ฉากพื้นหลัง เป็นส่วนเติมเต็มบรรยากาศของการเล่าเรื่องให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงเป็นการบอกถึงสถานที่ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ 1.ฉากเมืองนิวยอร์ก 2.ฉากเมืองลอสแอนเจลิส 3.ฉากเมืองไทย ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 ฉากพื้นหลัง ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator

3.3 ขั้นตอนผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe After Effects การเคลื่อนไหวภาพ 2 มิติ การเคลื่อนไหวต้องสัมพันธ์กับการพากย์เสียงบรรยาย และดนตรีพื้นหลัง การเปลี่ยนฉากแต่ละฉากต้องเปลี่ยนอย่างเนบเนียนมีชั้นเชิง ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 การขยับตัวละคร ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

3.4 ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และเสียง ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และเสียง โดยการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro การตัดต่อนี้จำเป็นต้องทำวิดีโอแต่ละฉากทั้งหมด และบันทึกเสียงบรรยายเนื้อหาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงค่อยนำวิดีโอมาเรียงเรียงต่อกัน ใส่เสียงให้ตรงจังหวะ รวมถึงการแก้ไขในส่วนวิดีโอที่ผิดพลาด เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว



เรนเดอร์(Render) ถือเป็นภาระกระบวนการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 การตัดต่อภาพ และเสียง ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

4. ผลการวิจัย

4.1 ที่มา และปัญหา

จากการค้นคว้าพบว่าปัจจุบันตั้งแต่ในช่วงปี 2015-2019 คนตรีฮิปฮอปมีบทบาท และอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก ทั้งทางด้านวงการศิลปะ วงการดนตรี และวงการบันเทิง แต่น้อยคนนักที่จะเข้าใจถึงความเป็นมา หรือแก่นแท้ของวัฒนธรรมฮิปฮอป ทำให้ในบางครั้งจุดประสงค์ของการสื่อสารเนื้อหาในดนตรีฮิปฮอปผิดเพี้ยนเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เยาวชน หรือคนไทยบางกลุ่มอาจยังไม่เปิดกว้างกับแนวเพลงวิจารณ์สังคมการเมือง ด้านการศึกษาในประเทศไทยเป็นก้าวแรกที่ดนตรีฮิปฮอปมีบทบาทต่อการศึกษาไทย

4.2 รวบรวมศึกษาข้อมูลวัฒนธรรมฮิปฮอปจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ

พบว่าวัฒนธรรมฮิปฮอปกำเนิดในช่วงกลางปี 70 ที่ประเทศอเมริกา นครนิวยอร์ก เอกลักษณ์ของคนตรีฮิปฮอปคือแนวดนตรีที่เน้นเนื้อหาในเรื่องของความเป็นจริง และการสะท้อนสังคม เนื่องจากวัฒนธรรมฮิปฮอปเกิดขึ้นจากกลุ่มคนผิวสีที่ถูกกดขี่ในสังคมทำให้เนื้อเพลงอาจถูกปะปนด้วยถ้อยคำหยาบคาย ในช่วงกลางปี 80 วัฒนธรรมฮิปฮอป แต่เขามาในฐานะประกอบดนตรีแนวดีสโก้ และดนตรีป๊อปเท่านั้น ปัจจุบันดนตรีฮิปฮอปแพร่ขยายไปทั่วโลก และถูกตีความแตกต่างออกไปหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเรื่องของถ้อยคำหยาบคาย และยาเสพติด ทำให้แก่นเดิมของวัฒนธรรมฮิปฮอปจางหายไป

4.3 ผลการสำรวจ

จากผลสำรวจจากกลุ่มวัยรุ่น ก่อน และหลังการรับชมการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป

ตารางที่ 1 ตารางจำนวนผู้สนใจดนตรีฮิปฮอป (RAP IS NOW, 2562)

| ปี พ.ศ. | จำนวนผู้ติดตาม |
|---------|----------------|
| 2558 | 20,000 |
| 2561 | 1,000,000 |
| 2562 | 1,900,000 |



ตารางที่ 2 ตารางเนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 1993 – 2005 (สาริตา สวัสดิ์กัธธร, 2549)

| เนื้อหาเพลง | จำนวนเพลง (เปอร์เซ็นต์) |
|---|-------------------------|
| ชีวิตวัยรุ่น, ไอ้จ๊อด, เสเพล, ยาเสพติด, ผู้หญิง, เงิน | 32 % |
| สะท้อนสังคม และการเมือง | 26 % |
| ความรัก | 18 % |
| อุดมการณ์ชีวิต | 14 % |
| เรื่องราวทางเพศ | 10 % |

ตารางที่ 3 ตารางเนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2016 - 2018

| เนื้อหาเพลง | จำนวนเพลง (เปอร์เซ็นต์) |
|---|-------------------------|
| ชีวิตวัยรุ่น, ไอ้จ๊อด, เสเพล, ยาเสพติด, ผู้หญิง, เงิน | 35 % |
| สะท้อนสังคม และการเมือง | 10 % |
| ความรัก | 40 % |
| อุดมการณ์ชีวิต | 10 % |
| อื่นๆ | 5 % |

ตารางที่ 4 ตารางวัดความความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปก่อนรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก

| ก่อนรับชม | จำนวน 30 คน | | |
|--------------------------------------|-------------|---------|------|
| | มาก | ปานกลาง | น้อย |
| ความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป | 0 | 8 | 22 |
| อิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อประเทศไทย | 3 | 16 | 11 |

ตารางที่ 5 ตารางวัดความความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก

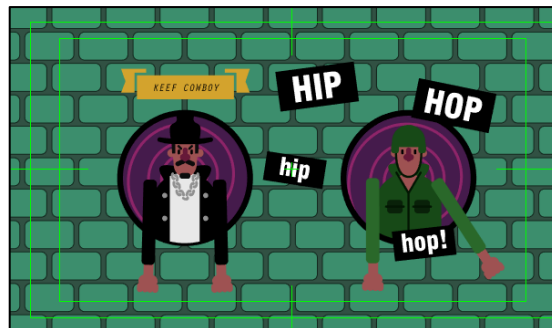
| หลังรับชม | จำนวน 30 คน | | |
|--------------------------------------|-------------|---------|------|
| | มาก | ปานกลาง | น้อย |
| ความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป | 15 | 7 | 8 |
| อิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อประเทศไทย | 18 | 7 | 5 |

4.4 สื่ออินโฟกราฟฟิก

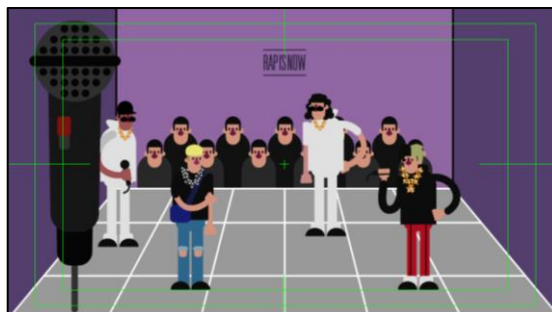
สื่ออินโฟกราฟฟิก 2 มิติมีความยาวไม่เกิน 5 นาที พร้อมเสียงบรรยายเนื้อหา และเพลงบรรเลงพื้นหลัง สอดแทรกเรื่องราวสำคัญในวัฒนธรรมฮิปฮอป ประโยชน์ และอิทธิพลวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อประเทศไทย แสดงด้วยรูปที่ 5-7



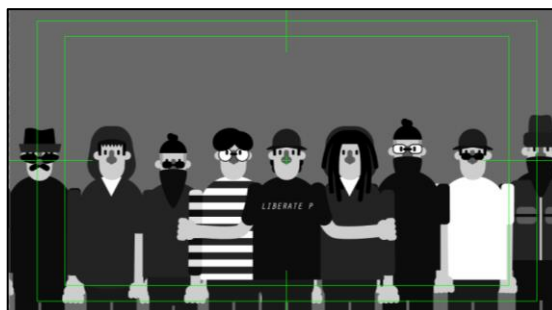
รูปที่ 5 สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 6 สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 7 สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 8 สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



5. การอภิปรายผล

จากผลการศึกษาดารางที่ 1 - 5 มีผู้เข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปในระดับน้อยมากกว่า 50 % อีกทั้งยังดนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมมากขึ้นอัตลักษณ์ดั้งเดิมฮิปฮอปอย่างเพลงสะท้อนสังคม และการเมืองยิ่งน้อยลง ผู้วิจัยจึงได้นำเทคโนโลยี และทักษะการออกแบบสื่อรูปภาพ จัดทำสื่อเพื่อนำเสนอวัฒนธรรมฮิปฮอป เผยแพร่ให้คนทั่วไปปรับเปลี่ยนทัศนคติด้านลบที่มีต่อฮิปฮอป และวางรากฐาน ฮิปฮอปไทยให้ดำเนินไปในทิศทางที่ฮิปฮอปควรจะเป็น โดยการรวบรวมเรื่องราวความเป็นมา และประโยชน์ของวัฒนธรรมฮิปฮอปมานำเสนอในลักษณะ สื่ออินโฟกราฟิก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ และสามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งผลที่ได้หลังการรับชมมีผู้เข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปในระดับมากกว่า 50 %

6. บทสรุป

จากปัญหาดังกล่าวในยุคที่ดนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมในไทยอย่างรวดเร็ว การผลิตสื่อเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นสิ่งสำคัญ โดยปัจจุบันจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นตัวช่วยในการผลิตสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของคนยุคใหม่ที่เน้นความง่าย และความสะดวกเป็นหลัก การผลิตสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ วัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป จะช่วยบอกเล่าความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้คน สามารถนำความรู้ไปปรับใช้กับวัฒนธรรมฮิปฮอปในบริบทแบบไทย และแก้ปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยได้ผลิตสื่อที่มีความยาวไม่เกิน 5 นาที ขนาด Full HD 1920x1080 เพื่อให้เหมาะแก่การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูป เฟสบุ๊ค หรืออินสตาร์แกรม รูปภาพเคลื่อนไหวเพื่อการเรียนรู้วัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อองค์กรผลิตสื่อบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับดนตรี และศิลปะ อาทิ Rap is Now, Workpoint Entertainment, JOOX, Fungjai เป็นต้น และสถานศึกษาทางดนตรี ซึ่งผลที่ได้หลังการรับชมมีผู้เข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปในระดับมากกว่า 50 % ผู้วิจัยเน้นการออกแบบการผลิตสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ วัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ในสไตล์ศิลปะแบบ แฟรตอาร์ต(Flat Art) และใช้สีสันต่างๆช่วยสื่อสารเนื้อหา เนื่องด้วยมีอุปสรรคของเนื้อหาที่เยอะจึงจำเป็นต้องตัดทอนรูปภาพให้น้อยลงเพื่อง่ายในขั้นตอนการอนิเมชัน และเสร็จทันในช่วงเวลาที่มีกำหนด (Suranart Niamcome, 2556)

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป รองศาสตราจารย์พรหมเพ็ญ ฉายปริฉาย ที่ให้คำปรึกษาเรื่องเนื้อหา และสื่อรูปภาพ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ค่านกิตติกุล ที่ให้คำปรึกษาเรื่องการเขียนวิทยานิพนธ์ แลพะอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำปรึกษาเรื่องการทำสื่ออินโฟกราฟิก ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วรณพร ชูจิตารมย์ และนางศิริรัตน์ เอ็นสุข ที่ปรึกษานักศึกษาปริญญาโท ที่คอยอำนวยความสะดวกเรื่องการทำเอกสาร และข่าวสารต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



๘. เอกสารอ้างอิง

สาริตา สวัสดิ์คำธร. (2549). เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฟิน ยุทธนา. ประวัติศาสตร์ฮิปฮอป. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=RUGw_QLMcPM
[9 กันยายน 2561].

RAP IS NOW. จำนวนผู้สนใจฮิปฮอป. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา https://www.facebook.com/rapisnow/?ref=br_rs
[10 มกราคม 2562].

Suranart Niamcome. Flat Design คืออะไร? + สอนวิธีทำ. [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา
<http://www.siamhtml.com/what-is-flat-design-how-to-resources/> [19 มีนาคม 2562].