

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง “วัฒนธรรมBNK48”

วัชระ รอดวัตร¹, ขวัญใจ สุขก้อน²

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

BNK48 คือกลุ่มไอดอลหญิงที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปส่วนใหญ่อยู่ในวงจะเป็นคนที่
อดิขึ้นมาจากความสามารถและบุคลิกต่างๆซึ่งวงBNK48ถือว่าเป็นแรงบันดาลใจให้กับวัยรุ่นหรือ
เยาวชนในการทำเป็นแบบอย่างในเรื่องของการเรียน ความมุ่งมั่น หรือการแข่งขันต่าง ๆ ซึ่งจุดนี้ตัวผู้วิจัย
ได้มองเห็นถึงความสำคัญที่ว่าไอดอลเมื่อมีคนรู้จักวงมากกว่าขึ้นก็ย่อมมีคนที่รู้จักด้วยเช่นกันทำให้
การพูดถึงวงนี้เป็นไปหลากหลายทางจะเรียกว่าไอดอลเกิร์ลกรุ๊ปหรือวงศิลปินต่างๆทำให้ความหมายของวง
ถูกตีไปทั้งในทางที่ถูกต้องและผิดจากข้อมูลข้างต้นอาจจะสรุปได้ไม่มากพอผู้วิจัยเรื่องนี้จะทำการอธิบายให้
ได้มากขึ้นโดยใช้สื่ออธิบายประกอบข้อมูลที่ได้อศึกษามาตั้งนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเสนอประเด็น
นี้เพื่อให้ผู้ที่สนใจและผู้ที่กำลังศึกษาเข้าใจประเด็นนี้โดยจะออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาอิงมาจาก
ข้อมูลจริงโดยจะศึกษาข้อมูลทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและวิธีทำวิจัยจะใช้กลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นและใช้
กรณีศึกษาในการเก็บข้อมูลอีกที

คำสำคัญ : ไอดอล , ศิลปิน , วัยรุ่น

Motiongraphic Design of

BNK48 Culture

Watchara Rodwat¹ , Khwanchai Sukkon²

Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha
Rajabhat University

BNK48 is a group of female idols with diversity vary mainly in the audition from ability and various composers on females. The trunk BNK48 is considered the inspiration to the teen or youth to make model of learning. The aim of it, or different race , which at this point the importance of the research to see idol when people know the more it is up is not known. Make speaking to this band is diversity, are called idol girl group or various means of making him hit both in the way. Right and wrong of the above information may be concluded by this study are not enough to explain more media using the annotation information. The study thus have an interest in presenting this issue for those interested in and who understand this point mode study By design media content based on mobile graphics from real data, the study information on all sides, relevant requirements with information and research method. Use the target as a teenager. And use a case study in the data again.

Keywords: idol , artist , teenage

บทนำ

ศิลปินในโลกส่วนใหญ่ก็มีหลากหลายหลากหลายประเภทแตกต่างกันไปบางกลุ่มก็เป็นผู้หญิงบางกลุ่มก็เป็นผู้ชายไอดอลที่ทุกคนเรียกกันก็มักจะอยู่ตามวงดนตรีหรือศิลปินที่เป็นแบบอย่างคำว่า "ไอดอล" ถูกใช้ในเชิงพาณิชย์โดยค่ายเพลงต่าง ๆ ที่เปิดออดิชั่นสำหรับบุคคลที่ไม่มีหรือมีประสบการณ์ในวงการบันเทิงน้อยเพื่อที่จะใช้ภาพลักษณ์ในความเป็นเยาวชนเป็นจุดขาย มากกว่าทักษะในการร้องและเต้นซะส่วนใหญ่ วงBNK48เป็นแฟรนไชส์จาก AKB48 ซึ่งเป็นวงรุ่นพี่จะถอดแบบการทำงานมาเหมือนกันเลยไม่ว่าจะเพลงกิจกรรมหรือแม้แต่ตัวไอดอลเองลักษณะของวง48จะมีการแบ่งเป็นกลุ่มๆหรือเทียบง่าย ๆก็เหมือนทีมฟุตบอลโดยจะคัดเลือกตัวหลักตัวสำรองและตำแหน่งๆต่างให้กับเมมเบอร์โดยการคัดเลือกแต่ละคนจะเลือกจากผู้จัดการซะส่วนใหญ่แต่ก็จะมีการเลือกจากอีเว้นท์หรืองานต่างๆเพื่อดูยอดการตอบกลับของแต่ละงานว่าคนนี้มีผู้ติดตามเพิ่มขึ้นโดยผู้ที่ถูกเลือกจะได้เป็นสมาชิกของวงนั้นๆจากยอดของเมมเบอร์ที่มีอยู่ในวง

การที่จะได้เป็นแถวหน้าหรือตัวหลักของแต่ละเพลงต้องมาจากความพยายามของตัวเมมเบอร์เองไม่ว่าจะด้านไหนๆต้องทำทุกวิธีเพื่อให้ตัวเองมีจุดยืนในวงก็เหมือนกันกับการแข่งขันเกมๆหนึ่งเพื่อให้ชนะแต่ละคนต้องหาวิธีต่างๆที่สามารถทำได้ ไม่ว่าจะเอาใจแฟนคลับ การเป็นที่รู้จักในด้านการศึกษา ในเสียงร้อง ในการเต้น โดยแต่ละ

คนจะมีความสามารถแตกต่างกันเพื่อให้เป็นจุดขายของวงตัวเมมเบอร์ก็ต้องทำทุกอย่างเพื่อให้แฟนคลับหรือผู้ที่ติดตามสนใจในตัวของเขาเองจึงบอกได้ว่าความพยายามไม่เคยทำร้ายซักคนที่ตั้งใจ

ซึ่งวง BNK48 ถือเป็นแรงบันดาลใจให้กับวัยรุ่นหรือเยาวชนในการทำเป็นแบบอย่างในเรื่องของการเรียน ความมุ่งมั่น หรือการแข่งขันต่าง ๆ ซึ่งจุดนี้ตัวผู้วิจัยได้มองเห็นถึงความสำคัญของคำว่าไอดอลเมื่อมีคนรู้จักวงมากกว่าขึ้นก็ย่อมมีคนไม่รู้จักด้วยเช่นกันทำให้การพูดถึงวงนี้เป็นไปหลากหลายทางจะเรียกว่าไอดอล,เกิร์ลกรุ๊ปหรือวงศิลปินต่างๆทำให้ความหมายของวงถูกตีไปทั้งในทางที่ถูกและผิดจากข้อมูลข้างต้นอาจจะสรุปได้ไม่มากพอผู้วิจัยเรื่องนี้จะทำการอธิบายให้ได้มากขึ้นโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกอธิบายประกอบข้อมูลที่ได้ศึกษามาตั้งนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเสนอประเด็นนี้เพื่อให้ผู้ที่สนใจและผู้ที่กำลังศึกษาเข้าใจประเด็นนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่ออธิบายความหมายของคำว่าวัฒนธรรม BNK48
2. เพื่อออกแบบสื่อ กราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องวัฒนธรรม BNK48
3. เพื่อใช้เป็นสื่อแนะนำเสนอกับผู้ที่สนใจ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำ motion graphic
2. ทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจ
3. เก็บข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม
4. เรียบเรียง วิเคราะห์ข้อมูล ทำเนื้อหา และสรุปผล
5. ทำงานออกแบบและทดสอบ
6. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ
7. นำเสนอผลงาน

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มวัยรุ่น จำนวน 50 คน ผลที่ได้ จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมของผู้บริโภคในความเห็นใจของวง BNK48 2) ทักษะคิดและความคิดเห็นของผู้บริโภค รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการใช้กรณีศึกษาจำนวน 15 ชุด มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 กลุ่มนักเรียน – นักศึกษา ส่วนใหญ่จะรู้จักวงBNK48 จากเพลง ไอดอล และหญิงสาววัยรุ่น

(ดังตารางที่ 1) ส่วนใหญ่รู้จักวงจากเพลง

(ดังตารางที่ 2) ส่วนใหญ่อยากไปงานจับมือและสมาชิกที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือเฉอปราง (ดังตารางที่3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในความรู้จักวงBNK48

ข้อพิจารณาในการเลือกลักษณะต่างๆ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
หญิงสาววัยรุ่น	6	12	3
เพลง	22	44	1
ไอดอล	19	38	2
กลุ่มนักร้องทั่วไป	3	6	4
รวม	50	100	-

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในการไปกิจกรรมต่างๆในงานBNK48

ข้อพิจารณาในการเลือกลักษณะต่างๆ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
งานจับมือ	29	58	1
งานถ่ายรูปคู่	15	30	2
งานคอนเสิร์ต	6	12	3
รวม	50	100	-

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในความรู้จักกับสมาชิกภายในวง

ข้อพิจารณาในการเลือกลักษณะต่างๆ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เฉอปราง	30	24	1
มิวสิค	22	66	2
ปัญ	10	26	7
อร	18	8	4
โมบาย	11	14	6
ไข่มุก	15	24	5
วี	19	18	3
เนย	10	26	7
ผักขม	9	36	8

ส่วนที่ 2 นักศึกษาเลือกลักษณะและรูปแบบของกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีการรับชมมากที่สุดคือ เนื้อเรื่องน่าสนใจ (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะจากตัวละครที่เป็นรูปแบบ สัดส่วนศีรษะใหญ่กว่าตัว (ดังตารางที่ 5) เลือก ลักษณะของโทนสีจะเป็น โทนสีสดใส เป็นหลัก รองลงมา คือ โทนสีน่ารัก (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

ประเภทสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพเคลื่อนไหวแปลกใหม่	19	38	3
เนื้อเรื่องน่าสนใจ	28	56	1
ประโยชน์ที่ได้รับ	3	6	2
รวม	50	100	-

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร

ลักษณะของตัวละคร	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สัดส่วนเกินจริง	19	38	2
สัดส่วนศีรษะใหญ่กว่าตัว	31	62	1
รวม	50	100	-

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของโทนสี

ประเภทสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
โทนสีหม่นหมอง	7	14	3
โทนสีสดใส	23	46	1
โทนสีน่ารัก	20	40	2
รวม	50	100	-

ส่วนที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

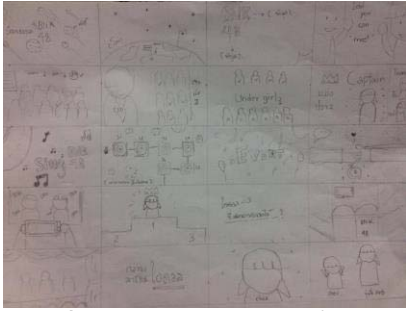
ผลปรากฏว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะการดำเนินเรื่องแบบมีเสียงและคำบรรยายการดำเนิน เรื่องราวโดยใช้ภาพการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่ส่วนภาพประกอบที่ใช้จะเป็นแบบภาพวาดทางคอมพิวเตอร์โทนสี ที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นโทนสีที่ใกล้เคียงกันเพื่อให้เข้ากับชิ้นงานและใช้ตัวอักษรแบบสมัยใหม่จะส่วนใหญ่โดยรวมจะใช้การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอสามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ ออกแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ หยาดแห่งความสุข ความฝัน คือ การที่ตัวสมาชิกในวงเป็นแรงบันดาลใจให้กับวัยรุ่นหรือเยาวชนในการทำเป็นแบบอย่างในเรื่องของการเรียน ความมุ่งมั่น หรือการแข่งขันรวมทั้งความพยายามต่างๆ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ สดใส และ ให้กำลังใจ กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนนักศึกษาชายและหญิง ที่มีอายุ ระหว่าง 18 ปี - 25 ปี ที่สนใจและกำลังศึกษาเรื่องนี้อยู่ โดยสื่อจะอิงเนื่องจากข้อมูลความเป็นจริงที่ค้นหามา

ขั้นตอนการออกแบบ

- 1.สรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมายและผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
2. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ดและลงสีตัวละครในคอมพิวเตอร์



ภาพที่1 แบบร่างดินสอสตอรี่บอร์ด



ภาพที่2 แบบร่างดินสอตัวละคร



ภาพที่3 แบบร่างสตอรี่บอร์ดคอมพิวเตอร์



ภาพที่4 แบบร่างตัวละครคอมพิวเตอร์

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง วัฒนธรรม BNK48 หลักการออกแบบสำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่สนใจและกำลังศึกษาอยู่ตนเอง โดยการใช้ เนื้อเรื่องที่มีอยู่แล้วนำมาอธิบายให้

น่าสนใจ ใช้ภาพที่มีความน่ารักสดใสเพื่อให้เป็นกำลังใจในงานที่ศึกษาอยู่

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักเรียน นักศึกษาเห็นว่าสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติที่มีรูปแบบ สนุกสนานสีสันสดใสและดึงดูดความสนใจด้วย ภาพประกอบบวกกับเสียงบรรยายทำให้สื่อมี ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างมากและยัง เป็นการเชิญชวนผู้ที่กำลังศึกษาอยู่มาสนใจที่จะเข้า รับชมสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง วัฒนธรรม BNK48

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง วัฒนธรรม BNK48 ใช้หลักการในการออกแบบสื่อ สำหรับนักเรียนนักศึกษาที่สนใจและกำลังศึกษา BNK48 โดยใช้เนื้อหาที่มีอยู่จริงประกอบกับงาน ภาพที่มีความน่ารักสดใส และโทนสีที่สดใสเพื่อให้ดู มีความหลากหลายทางอารมณ์ และในเนื้อหาจะ สอดแทรกทัศนคติแง่บวกเกี่ยวกับการแบ่งเวลาให้ เป็นเพื่อให้เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตได้

เอกสารอ้างอิง

ยุวดี.(2560) ที่มาของวง BNK48.

ค้นหาเมื่อ 30 กันยายน 2561 จาก

https://teen.mthai.com/campus_star/142832.html

อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์.(2557) ข้อมูล

การทำmotiongraphic. ค้นหาเมื่อ 30 กันยายน 2561 จาก

<https://www.designil.com/infographic>