



การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป

**2D INFOGRAPHIC INTRUCTION MEDIA: EVOLUTION OF
HIPHOP CULTURE**



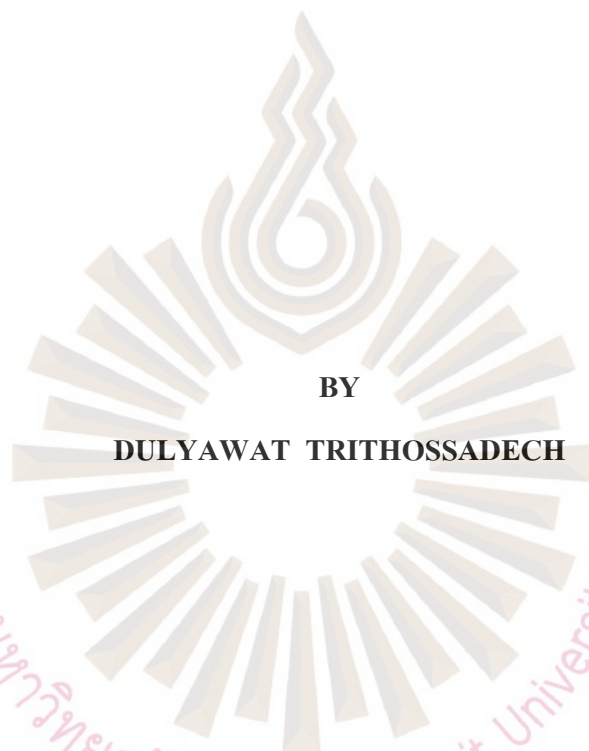
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2561



**2D INFOGRAPHIC INTRUCTION MEDIA: EVOLUTION OF
HIPHOP CULTURE**



**BY
DULYAWAT TRITHOSSADECH**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2018

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปปอป

โดย

คุณยวีต ตริทศเดช

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2561

ศ. วิโชค มุกดามณี
ประธานกรรมการสอบ

ศ. วัฒนะ จุฑาะวิภาต
กรรมการ

รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
18 มิถุนายน 2562

Thesis entitled

**2D INFOGRAPHIC INTRUCTION MEDIA: EVOLUTION OF
HIPHOP CULTURE**

by

DULYAWAT TRITHOSSADECH

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2018

Prof. Vichoke Mukdamanee
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Assoc Prof. Punpen Chaypreecha
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

June 18, 2019

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์พรรณเพ็ญ ฉายปรีฉาย ที่ให้คำปรึกษาเรื่องเนื้อหา และสื่อรูปภาพ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติคุณ ที่ให้คำปรึกษาเรื่องการเขียนวิทยานิพนธ์ แลพะอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำปรึกษาเรื่องการทำสื่ออินโฟกราฟิก ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วรมพร ชูจิตรมย์ และนางศิริรัตน์ เย็นสุข ที่ปรึกษานักศึกษาปริญญาโท ที่คอยอำนวยความสะดวกเรื่องการทำเอกสาร และข่าวสารต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัววัดศรีทศเดชทุกคน ผู้ซึ่งคอยสนับสนุนค่าใช้จ่าย ด้านการศึกษา และช่วยให้มีกำลังใจในการทำงานตลอดมา

ศุภวัฒน์ ศรีทศเดช

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6005515 : สาขาวิชาเอก : คอมพิวเตอร์อาร์ต; ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)

คำสำคัญ : ฮิปฮอป, สื่ออินโฟกราฟิก, อัตลักษณ์

คุณวุฒิ ตรีทศเดช: การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม
วัฒนธรรมฮิปฮอป (2D INFOGRAPHIC INSTRUCTIONAL MEDIA: EVOLUTION OF
HIPHOP CULTURE) อาจารย์ที่ปรึกษา: รศ.พรธมเพ็ญ ฉายปรีชา, 75 หน้า.

ในยุคปัจจุบันกระแสของคนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมถึงขีดสุด วัฒนธรรมฮิปฮอปจึงแพร่ขยายไปทั่วโลกรวมถึงในประเทศไทย ซึ่งประเทศไทยในช่วงครึ่งทศวรรษที่ผ่านมา วัฒนธรรมฮิป-ฮอปมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น และเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก แต่การรับวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาอย่างรวดเร็วโดยไม่ผ่านการคัดกรอง และขาดเข้าใจถึงแก่นแท้ของวัฒนธรรม ทำให้เกิดการตีความผิดเพี้ยน ลอกเลียนแบบกันอย่างผิด ๆ ทำให้อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมฮิปฮอปจางหาย และอาจเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีในการใช้ชีวิต

ผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ที่จะนำความรู้ทางประวัติศาสตร์ฮิปฮอปทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ถ่ายทอดผ่านสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อเป็นการวางรากฐานแก่วัฒนธรรมฮิปฮอปไทยให้ทั้งคนที่อยู่ในวงการฮิปฮอป และคนทั่วไป สามารถเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ไม่ต่างจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทั่วไป เพราะในประเทศไทยสื่อที่ให้ความรู้ในเรื่องของวัฒนธรรมฮิปฮอปไม่มากเพียงพอสำหรับผู้คนที่สนใจซึ่งปัจจุบันมีมากกว่า 1,000,000 คน เราเรียนรู้เพื่อที่จะนำอุดมการณ์ หรือทัศนคติจากโลกภายนอกมาปรับให้เข้ากับบริบทแบบไทย เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบฮิปฮอปได้เรียนรู้รากเหง้าในสิ่งที่ตนเองรักแล้วนำมาพัฒนาความสามารถตัวเองให้เกิดประโยชน์ และเพื่อนำความรู้มาปรับใช้กับวงการเพลงไทยให้พัฒนาออกจากกรอบแบบเดิม

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปแต่ละยุคสมัยซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ยุค แล้วนำมาถ่ายทอดผ่านสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที ขนาด Full HD 1920x1080 เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่สู่โซเชียลมีเดีย และง่ายต่อความเข้าใจของคนยุคใหม่ที่ต้องการความรวดเร็ว เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งจากการทดสอบกับกลุ่มวัยรุ่นได้ผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจอย่างมากเพราะหลังจากการรับชมการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมฮิปฮอป ผู้คนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

6005515 : MAJOR: COMPUTER ART; M.F.A. (COMPUTER ART)

KEY WORDS : HIPHOP, INFOGRAPHIC, IDENTITY

**DULYAWAT TRITHOSSADECH: 2D INFOGRAPHIC INSTRUTIONAL
MEDIA: EVOLUTION OF HIPHOP CULTURE. THESIS ADVISOR: ASSOC PROF.
PUNPEN CHAYPREECHA, 75 p.**

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, hiphop 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 hiphop 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. 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 hiphop enthusiasts, learn the roots of hiphop to develop ourselves. and gain knowledge for Thai music industry to develop Thai music to world class .

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 คำถามงานวิจัย	3
1.4 ขั้นตอนการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2	
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 สื่ออินโฟกราฟิก	7
2.2 ภาพประกอบสิ่งพิมพ์	8
2.3 การจัดองค์ประกอบภาพ	10
2.4 ทฤษฎีสี	12
2.5 วัฒนธรรมฮิปฮอป	14
2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	30
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	33
3.1 แนวคิดการเขียนบทสื่ออินโฟกราฟิก	33
3.2 แนวคิดการออกแบบตัวละคร	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการผลิตภาพ 2 มิติ	39
3.4 ขั้นตอนผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	45
3.5 ขั้นตอนดนตรีพื้นหลัง และการบันทึกเสียง	46
3.6 ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และเสียง	47
บทที่ 4 ผลการวิจัย	48
4.1 ผลการออกแบบการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ	48
4.2 ผลการวิจัยการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ	58
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	60
5.1 สรุปผลการวิจัย	60
5.2 ข้อเสนอแนะ และปัญหา	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	65
ภาคผนวก ก แบบฟอร์มการประเมิน	66
ภาคผนวก ข ลักษณะฮิปฮอปไทย	69
ประวัติผู้วิจัย	75

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2536 – 2549	31
4.1	เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2536 – 2549	58
4.2	เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2559 – 2561	58
4.3	ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปก่อนรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก	58
4.4	ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก	58
4.5	ความพึงพอใจหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก	59



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 Cornbread ศิลปินกราฟฟิตีคนแรกของโลก	15
2.2 TAKI 183 ผู้ให้นิยามคำว่า “กราฟฟิตี”	16
2.3 Grand Wizard Theodore ผู้คิดค้น การเกาแผ่นเสียง (Scratching) คนแรกของโลก	17
2.4 James Brown ศิลปินดนตรี โซล (Soul) ผู้มีอิทธิพลต่อการเต้นบีบอย	18
2.5 Mc Coke La Rock แร็ปเปอร์คนแรกของโลก	18
2.6 Stanley Kirk Burrell นามแฝง Mc Hammer	20
2.7 บลิง บลิง	20
2.8 ดูแรค	21
2.9 แกงค์คริปส์	22
2.10 แกงค์บลัดส์	23
2.11 ซิกาโน	24
2.12 ผ้าบันดানা	24
2.13 สัญลักษณ์มือแกงค์	25
2.14 Louis Jordan ถูกบรรจุอยู่ใน Rock & Roll Hall of Fame ในปี 1987	26
2.15 มิสเตอร์แดงโม	28
2.16 วิดีโอประกอบเพลง เต็กัวด์	28
2.17 วงทีเค โอ อัลบั้ม Original Thai Rap	29
2.18 แร็ปแบบเทิลไทย ปี 2562	30
3.1 การแต่งกายข้างถนนของวัยรุ่น นิวยอร์ก ในช่วงปี 70	37
3.2 การแต่งกายฮิปฮอป อีสต์โคสต์ ในช่วงกลางปี 80	37
3.3 การแต่งกายข้างถนนของวัยรุ่น แคลิฟอเนีย ในช่วงกลางปี 80	38
3.4 การแต่งกายฮิปฮอป เวสต์โคสต์ ในช่วงปี 90	38
3.5 การแต่งกายฮิปฮอป อีสต์โคสต์ ในช่วงปี 90	38
3.6 การแต่งกายฮิปฮอป ในช่วงปี 2000	39
3.7 การแต่งกายฮิปฮอป ในช่วงปี 2010	39

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.8 เส้นร่างเลขาคณิตโดยลดทอนสัดส่วนมนุษย์จาก 7(1/2) เหลือ 5(1/2)	40
3.9 ตำแหน่งข้อต่อแบบ 2 มิติ	40
3.10 โครงสร้างตัวละครพื้นฐาน	40
3.11 เพิ่มรายละเอียดตัวละคร	41
3.12 ลักษณะแขนเวลาขยับ	41
3.13 ลักษณะหันข้าง 45 องศา	41
3.14 ร่างองค์ประกอบภาพ	42
3.15 ตัดเส้น และลงสีภาพหลัก	42
3.16 เพิ่มพื้นหลังรอง	43
3.17 เพิ่มพื้นหลัง	43
3.18 ฉากเมืองที่อ้างอิงอาคารใน เมืองนิวยอร์ก	44
3.19 ฉากบรรยากาศข้างถนน	44
3.20 ฉากอ้างอิงปกเพลง Rapper Delight	44
3.21 จัดการรูปภาพให้อยู่ใน เลเยอร์ (Layer) ที่เหมาะสมพร้อมใช้งาน	45
3.22 การเปลี่ยนฉากโดยใช้รถเป็นตัวเปลี่ยน	45
3.23 การขยับตัวละครด้วยเครื่องมือ Puppet	46
3.24 การบันทึกเสียง	47
3.25 การตัดต่อภาพ และเสียง	47
4.1 นครนิวยอร์ก	48
4.2 ปาร์ตีข้างถนน	49
4.3 สถานที่ให้กำเนิดดนตรีฮิปฮอป	49
4.4 ดีเจ และแร็ปเปอร์คนแรกของโลก	49
4.5 ผู้คิดค้นการสแกนแผ่นเสียง	50
4.6 กำเนิดองค์กร ชูลูเนชั่น(Zulu nation)	50
4.7 องค์ประกอบวัฒนธรรมฮิปฮอป	50
4.8 กำเนิดคำว่าฮิปฮอป	51

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.9 เพลงฮิปฮอปเพลงแรกที่ถูกบันทึกเสียง	51
4.10 ครั้งแรกที่คำว่าฮิปฮอปถูกตีพิมพ์	51
4.11 เพลงฮิปฮอปถูกใช้ต่อต้านยาเสพติด	52
4.12 ยุคทองฮิปฮอป	52
4.13 ไอคอนในยุคทองฮิปฮอป	52
4.14 นครลอสแอนเจลิส	53
4.15 แก๊งค์สเตอร์ข้างถนน	53
4.16 ผู้ให้กำเนิดแก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอป	53
4.17 ไอคอนในยุคแก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอป	54
4.18 การขัดแย้งระหว่างแร็ปเปอร์ 2 พี่	54
4.19 การเสียชีวิตของ ทูพัค (Tupac)	54
4.20 การเสียชีวิตของ เดอะ โนโทเรียส บีไอจี (The Notorious B.I.G.)	55
4.21 ยุติความขัดแย้งระหว่างแร็ปเปอร์ 2 พี่	55
4.22 การเข้ามาของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย	55
4.23 เพลงฮิปฮอปเพลงแรกในประเทศไทย	56
4.24 แร็ปเปอร์กลุ่มแรกในประเทศไทย	56
4.25 ครั้งแรกที่เพลงฮิปฮอปไทยได้รับความนิยม	56
4.26 ปรากฏการณ์ของกระแสเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย	57
4.27 ฮิปฮอปไทยเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคม	57
4.28 ฮิปฮอปไทยในปัจจุบัน	57

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันวัฒนธรรมฮิปฮอป และแนวดนตรีฮิปฮอป ถือเป็นแนวดนตรีกระแสหลัก ลำดับต้น ๆ ของโลก ซึ่งแนวดนตรีฮิปฮอปต้นกำเนิดเกิดขึ้นจากวิถีชีวิต และความอัดอั้น ของคนผิวสีในอเมริกา เพราะฉะนั้นเส้นทางการพัฒนาวัฒนธรรมฮิปฮอปจึงมีเรื่องราวรอบ ๆ ตัว เช่น เสรีภาพ, ความเท่าเทียมในสังคม, ตีแผ่สังคม, ความรัก, รวมถึงการพูดเรื่องราวของยาเสพติด และ อาชญากรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือเรื่องราวที่ดี และไม่ดี ที่มนุษย์ทุกคนล้วนพบเจอในสังคม ดนตรีฮิปฮอปเป็นเพียงสิ่งหนึ่งที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตที่เรปเปอร์พบเจอ หรืออุดมการณ์ที่เรปเปอร์อยากให้เป็น แต่ในยุคหลังฮิปฮอปกลับถูกมองในแง่ลบเนื่องจากเพลงจำนวนมากพูดถึงแต่เรื่อง ยาเสพติด, เงิน, ผู้หญิง และอำนาจ อาจเนื่องด้วยค่านิยมของวัยรุ่นที่มองว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่ จนเกิดการเลียนแบบมาโดยไม่รู้ต้นสายปลายเหตุ (ฟิน ยุทธนา, 2561ก)

ในช่วงหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมา แนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยได้รับความนิยมที่นิยมอย่างรวดเร็วในหมู่วัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งเดิมที่วัฒนธรรมฮิปฮอปในเมืองไทยเป็นเพียงแนว ดนตรีใต้ดินที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้น รากเหง้าของวัฒนธรรมฮิปฮอปไทยจึงน้อยมาก ทำให้ปัจจุบันได้รับความนิยมแนวดนตรีฮิปฮอปยุคใหม่จากต่างประเทศมาเต็มรูปแบบ ซึ่งใน โลกออนไลน์การทำเพลงใต้ดินแพร่สู่ภายนอกเป็นเรื่องที่ง่ายดาย รวดเร็ว และขาดการควบคุม การที่ เรปเปอร์ยุคใหม่ขาดความรู้ และนำค่านิยมที่เป็นลบ มาบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านดนตรีฮิปฮอป มันสามารถสร้างการเลียนแบบอย่างผิด ๆ ในสังคมได้ สร้างภาพพจน์ในด้านลบแก่คนทั่วไป ซึ่งอาจ เป็นที่ตำหนิจากต่างชาติ เช่น การเหยียดสีผิว การเสแสร้งแก้งทำ การลอกวัฒนธรรม และการ ลอกเลียนแบบดนตรี อีกทั้งในประเทศไทยมีสื่อที่ให้ความรู้ในเรื่องดนตรีฮิปฮอปน้อย ผู้คนส่วนมาก ยังไม่สามารถเข้าใจความเป็นมา และปรัชญาของวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่าที่ควร

ยกตัวอย่างความนิยมดนตรีฮิปฮอปปี 2018 เวที Rap is Now จำนวนผู้เข้าชมในรอบชิงชนะเลิศในปี 2015 มีเพียง 500 คน แต่ผู้เข้าชมในรอบชิงชนะเลิศในปี 2016 มีมากถึง 4,000 คน ยอดการกดติดตามเพจ Rap is Now ปี 2016 มีเพียง 1,000 คน แต่ในปี 2018 มีมากถึง 1,000,000 คน ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับจุดศูนย์รวมฮิปฮอปไทยในยุคเก่าอย่าง เวทีไทยกวี มียอดการกดติดตามเพจเพียง 1,000 คน และ Thai Rap Tv ยอดการกดติดตามเพจ 50,000 คน แสดงให้เห็นว่าในกระแสสังคมผู้คนเริ่มให้ความสนใจกับดนตรีฮิปฮอปมากขึ้น ปี 2018 บริษัท WorkPoint ออกอากาศรายการ The Rapper บริษัท True4U ออกอากาศรายการ Show Me The Money เพลงฮิปฮอปไทยในยุคนี้บางเพลงมียอดคนดูถล่มทลายถึง 100,000,000 ครั้ง

ฮิปฮอปไม่ใช่เพียงแค่แนวเพลงแต่เป็นศิลปะ และวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เพราะฮิปฮอปเต็มไปด้วยทัศนคติ อุดมการณ์ กีฬา แฟชั่น คนตรี และศิลปะที่เฉพาะตัว ฮิปฮอปมีประโยชน์ทั้งในเชิงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง กีฬา คนตรี และการแบ่งปันเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านบทกลอน ซึ่งในประเทศไทยผู้คนบางกลุ่มให้ความสนใจในการนำวัฒนธรรมฮิปฮอปมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเยาวชน และประเทศไทย อย่างโครงการ CONNE(X)T KLONGTOEY EXHIBITION เป็นโครงการบอกเล่าศักยภาพของเยาวชนภายในสลัมคลองเตยผ่านกิจกรรม การแร็ป สักลาย สตรีทแฟชั่น และการถ่ายภาพ เพื่อเป็นกระบอกเสียงให้โลกข้างนอกรู้ว่าเยาวชนคลองเตยไม่ได้อยู่ไปกว่าใคร และเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนรู้แบบเดิมๆ โครงการ TED X Bangkok นำศิลปินฮิปฮอปไทยใช้การแร็ปบอกเล่าวิถีชีวิตสังคมไทยที่ทุกคนมีรสนิยม และความคิดที่แตกต่างกัน แต่ผู้คนกลับตีกรอบตัดสินคนอื่นด้วยบรรทัดฐานเดียวกัน ศิลปิน Rap Against Dictatorship และศิลปินฮิปฮอปไทยได้ดินจำนวนหนึ่ง ใช้เพลงแร็ปต่อต้านอำนาจที่ไม่พึงประสงค์ในสังคม เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนสนใจการเมือง และเกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติทางการเมือง (รชนิกร ศรีฟ้าวัฒนา และสิทธิกร ขุนนราศัย, 2562)

จากปัญหาดังกล่าวในยุคที่ดนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมในไทยอย่างรวดเร็ว การผลิตสื่อเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นสิ่งสำคัญ โดยปัจจุบันจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นตัวช่วยในการผลิตสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้เข้าถึงความเข้าใจของคนยุคใหม่ที่เน้นความง่าย และความสะดวกเป็นหลัก การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป จะช่วยบอกเล่าความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้คน สามารถนำความรู้นี้ปรับใช้กับวัฒนธรรมฮิปฮอปในบริบทแบบไทย และแก้ปัญหาดังกล่าว

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป

1.2.2 เพื่อศึกษาเทคนิคการผลิตอินโฟกราฟิก 2 มิติ ในการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป

1.3 คำถามงานวิจัย

1.3.1 วัฒนธรรมฮิปฮอปคืออะไร และมีความเป็นมาอย่างไร

1.3.2 สื่ออินโฟกราฟิกที่เหมาะสมในการนำเสนอวัฒนธรรมฮิปฮอปควรเป็นอย่างไร

1.4 ขั้นตอนการวิจัย

1.4.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร สื่อออนไลน์ บทความต่าง ๆ

1.4.1.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ฮิปฮอปเหตุผลของการเกิดขึ้นทางวัฒนธรรม การแต่งกาย แนวเพลง บุคคลสำคัญที่มีบทบาทต่อการวิวัฒนาการ ศึกษาอัลบั้มหรือเพลงที่มีบทบาทต่อคนผิวสีและเหตุผล

1.4.1.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ความสำคัญ ศิลปะ ทฤษฎีสี รูปทรง และองค์ประกอบ เพื่อนำมาปรับใช้กับงานรูปภาพประกอบในสื่ออินโฟกราฟิก ให้สามารถสื่อสารเข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการวิจัย

1.4.1.3 ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องของสื่ออินโฟกราฟิก จังหวะต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ชมประทับใจ ระยะเวลาที่เหมาะสมต่อความเข้าใจของผู้ชม

1.4.2 วิเคราะห์และนำเสนอแนวทางการออกแบบ

1.4.3 สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อดำเนินการออกแบบ โครงการออกแบบอินโฟกราฟิกเรื่อง วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอปตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.4.3.1 นำแนวทาง และข้อมูลมาเรียบเรียงเป็นสตอรี่บอร์ด

1.4.3.2 ออกแบบรูปภาพประกอบที่ใช้ในงาน

1.4.3.3 พัฒนาสตอรี่บอร์ดสู่การเป็นสื่ออินโฟกราฟิก

1.4.3.4 สร้างรูปภาพประกอบ และสื่ออินโฟกราฟิก

1.4.3.5 ทำภาพเคลื่อนไหว

1.4.3.6 ตัดต่อเสียง

1.4.3.7 เรนเดอร์

1.4.4 นำเสนอผลงาน

1.4.5 สรุปผลการดำเนินงาน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 การศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ได้เรียนรู้เทคนิคการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก

1.5.2 สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอปฉบับนี้จะเป็น

ประโยชน์ต่อองค์กรผลิตสื่อบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับดนตรี และศิลปะ อาทิ Rap is Now, Workpoint Entertainment, JOOX, Fungjai เป็นต้น และสถานศึกษาทางดนตรี

1.6 นิยามศัพท์

ฮิปฮอป (Hiphop) หมายถึง วัฒนธรรมของคนผิวสีในอเมริกา นครนิวยอร์ก ยา-นบร็องซ์ ถือกำเนิดประมาณช่วงปี 70s โดยริเริ่มจากการจัดงานปาร์ตี้ข้างถนนสำหรับคนรายได้น้อย หรือที่เรียกว่า ปาร์ตี้ข้างถนน (Block Party)

4 องค์ประกอบหลักวัฒนธรรมฮิปฮอปมีดังนี้

1) กราฟฟิตี (Graffiti)

2) ดีเจ (Deejay)

3) บีบอย (B-Boy)

4) เอ็มซี (MC) หรือแร็ปเปอร์ (Rapper)

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) หมายถึง งานกราฟิกที่ถูกนำเสนอแบบภาพเคลื่อนไหว ในลักษณะของการ์ตูนหรือจะเป็นในลักษณะสื่อรูปภาพ (Mrmeestudio, 2560)

อินโฟกราฟิก (Infographic) หมายถึง มาจากคำว่า Information แปลว่า ข้อมูล ซึ่งคืองานกราฟิกที่นำมาเสนอข้อมูลเป็นภาพเพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสาร และไม่น่าเบื่อสื่ออินโฟกราฟิกจะอยู่ในลักษณะภาพนิ่งหรือสื่อสิ่งพิมพ์ (Mrmeestudio, 2560)

เรนเดอร์ (Render) หมายถึง กระบวนการประมวลผลภาพจำลอง 2 มิติ หรือ 3 มิติ ผ่านการคำนวณแสงเงา, พื้นผิว, เส้น, ระนาบ ฯลฯ แปลงเป็นภาพสุดท้ายเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นรูปภาพ และไฟล์วิดีโอขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการใช้งาน (เสริมรัตน์ พันธุ์, 2556)



บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 สื่ออินโฟกราฟิก

2.1.1 สื่ออินโฟกราฟิก (Infographic)

2.1.2 สื่อโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)

2.2 ภาพประกอบสิ่งพิมพ์

2.2.1 ความสำคัญของภาพประกอบสิ่งพิมพ์

2.2.2 ประเภทของภาพประกอบสิ่งพิมพ์

2.3 การจัดองค์ประกอบภาพ

2.3.1 ความหมายขององค์ประกอบภาพ

2.3.2 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพ

2.4 ทฤษฎีสี

2.4.1 แม่สี และวงจรสี

2.4.2 วรรณะของสี

2.4.3 สีสื่อความหมาย และอารมณ์

2.5 วัฒนธรรมฮิปฮอป

2.5.1 ความหมาย และความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป

2.5.2 องค์ประกอบวัฒนธรรมฮิปฮอป

2.5.3 ความหมายของแร็ป

2.5.4 วัฒนธรรม และคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป

2.5.5 จุดเริ่มต้นฮิปฮอปไทย

2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1 สื่ออินโฟกราฟิก

2.1.1 สื่ออินโฟกราฟิก

คืองานกราฟิกที่ใช้ภาพประกอบในการสื่อสารเนื้อหาต่าง ๆ เป็นภาพนิ่งเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ โดยมีการใช้สัดส่วนของภาพเพื่อการสื่อสารมากกว่าการเขียนข้อความ เนื้อหาของ Info Graphic สามารถสื่อสารเนื้อหาได้หลากหลายทั้งในด้าน วิทยาศาสตร์, การเงิน, ประวัติศาสตร์, สังคม ฯลฯ (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2 สื่อโมชั่นกราฟิก

คือการประกอบด้วย 2 คำได้แก่ Motion หมายถึงภาพเคลื่อนไหว และ Graphic หมายถึงภาพที่ใช้ประกอบเพื่อช่วยในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็น ภาพถ่าย การ์ตูน หรือรูปทรงเลขาคณิต เมื่อสองคำนี้มารวมกันเป็น Motion Graphic หมายถึงงานกราฟิกที่สามารถขยับได้เพื่อเพิ่มศักยภาพทางด้านการสื่อสาร และความสนุก โดยสื่อโมชั่นกราฟิกสามารถเพิ่มอรรถรสในการรับชมโดยการใส่ลูกเล่นต่าง ๆ อย่างเช่น ดนตรีประกอบ, เอฟเฟกเสียง และเสียงบรรยาย ได้อีกด้วย (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.1 กำหนดแนวความคิด (Director Concept)

เมื่อได้รับโจทย์ต้องคิดแนวทางการออกแบบ และทิศทางของเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับ โดยต้องคำนึงถึงรูปลักษณะสินค้า กลุ่มเป้าหมาย วัฒนธรรม, พฤติกรรมมนุษย์, กระแสสังคม และควรมีการวางแนวทางการออกแบบไว้มากกว่าหนึ่งเพื่อเป็นทางเลือกในการพัฒนางานขั้นต่อไป (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.2 กระดานแรงบันดาลใจ (Mood Board)

เป็นการกำหนดแนวทางด้านอารมณ์ของงานออกแบบเพื่อให้ทีมงาน และลูกค้าเห็นภาพปลายทางของผลงานตรงกับนักออกแบบ ซึ่งภายในกระดานแรงบันดาลใจจะบ่งบอก โทนสี สไตลิ่งงาน อารมณ์ ลักษณะคาแรคเตอร์ และตัวอักษร (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.3 การเขียนบท (Script)

เมื่อเสร็จขั้นตอนกำหนดแนวความคิด และกระดานแรงบันดาลใจเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเขียนเรื่องราว

- 1) บทนำ (Introduction) การเกริ่นนำให้เชิญชวนน่าสนใจ อาจเล่าถึงแหล่งที่มา และปัญหา ให้เนื้อเรื่องส่วนนี้พาเข้าไปสู่แนวความคิดหลัก
- 2) แนวความคิดหลัก (Main Idea) เป็นเนื้อหาหลักของเรื่องทั้งหมดว่าต้องการสื่อสารเรื่องอะไร เนื้อหาเป็นอย่างไร นำเสนอสินค้าขึ้นไหน
- 3) ตอนจบ (Ending) เป็นการสรุปเรื่องราวสอดแทรกกว่าผลงานจะให้อะไรแก่คนดู (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.4 สตอรี่บอร์ด (Story Board)

เสร็จเรียบร้อยจากการเขียนบท จึงปรับเปลี่ยนตัวอักษรเป็นรูปภาพแสดงขึ้นตอนแต่ละฉาก ซึ่งภายใน Story Board จะแสดงมุกตลก ลักษณะการเคลื่อนไหว และการลำดับเรื่องราว เพื่อความเข้าใจอย่างง่ายดาย (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.5 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ทำภาพให้เคลื่อนไหวตามระยะเวลาที่เขียนไว้ในสตอรี่บอร์ดนำแต่ละฉากมาเชื่อมต่อกันให้เรียบร้อย จนเป็นเรื่องราวพร้อมใส่เสียงคร่ำ ๆ เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหว และการเขียนบทสอดคล้องกัน (Infographic Thailand, 2557)

2.1.2.5 อัดเสียง (Mix Sound)

เสร็จเรียบร้อยจากการทำภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียงบรรยายจริงที่ใช้ในสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อให้ได้เสียงที่มีคุณภาพมากที่สุด (Infographic Thailand, 2557)

2.2 ภาพประกอบสิ่งพิมพ์

2.2.1 ความสำคัญของภาพประกอบสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบมีความสามารถด้านการสื่อความหมายให้เห็นภาพ ได้มากกว่าการบรรยายเป็นคำพูด หรือตัวอักษร และยังให้ความประทับใจด้านความสวยงาม (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.1.1 ใช้สร้างความเข้าใจ

ในบางครั้งตัวอักษรมีข้อจำกัดในการอธิบาย การใช้รูปภาพอาจช่วยให้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.1.2 ใช้เสริมความเข้าใจ

ในกรณีที่มีพื้นฐานความเข้าใจอยู่แล้ว ภาพมีความสามารถในการส่งเสริมเนื้อหาให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ประกอบร่วมกับตัวอักษร (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.1.3 ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล

หน้าตาบุคคลเป็นสิ่งที่บอกเป็นข้อความได้ยาก ภาพประกอบจะช่วยบอกถึงลักษณะหน้าตาได้ดีกว่า (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.1.4 ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงหรือแสดงเหตุการณ์

ภาพประกอบสามารถใช้ร่วมกับคำบรรยายในการบันทึกเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.1.5 ใช้ตกแต่งหน้าหนังสือพิมพ์

ภาพประกอบสามารถใช้ตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่าน (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.2 ประเภทของภาพประกอบสิ่งพิมพ์

2.2.2.1 ภาพถ่าย

ภาพถ่ายใช้ได้ดีในการแสดงเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะภาพถ่ายเป็นการเก็บข้อมูลมาจากภาพจริง ทำให้ความเข้าใจเกิดความบิดเบือนได้ยาก (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.2.2 ภาพวาดลายเส้น

ภาพวาดลายเส้นเป็นภาพประกอบยุคแรก ๆ สามารถดัดแปลงเป็นลักษณะที่หลายหลายมาก โดยการใช้นิรนัย ฟุ้งกัน ปากกาดำ (ภาวนา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.2.3 ภาพวาดน้ำหนักรีสต่อเนื้อ และภาพระบายสี

ภาพวาดน้ำหนักรีสต่อเนื้อ คือภาพวาดสีเดียวไล่น้ำหนัก และภาพระบายสี คือประกอบด้วยสีที่หลายหลาย ซึ่งภาพสองชนิดข้อดีคือการถ่ายทอดในสิ่งที่ภาพถ่ายไม่สามารถทำได้ (ภวานา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.2.4 ภาพพิมพ์

ภาพพิมพ์ คือภาพที่เคຍผ่านการตีพิมพ์มาแล้ว ซึ่งสามารถนำมาตีพิมพ์ให้ความละเอียดของภาพใกล้เคียงเดิมได้ (ภวานา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.2.2.5 ภาพดิจิทัล

ภาพที่เคຍผ่านการจัดการโดยระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถจัดการภาพดัดแปลงได้หลากหลายรูปแบบ (ภวานา ไชยสมบูรณ์, 2549)

2.3 การจัดองค์ประกอบภาพ

2.3.1 ความหมายขององค์ประกอบภาพ

คือการจัดวางสมดุลภายในภาพให้ออกมามีน่าสนใจ และดึงดูดผู้ชม การจัดองค์ประกอบภาพนั้นทำให้ภาพมีความหมายแตกต่างจากภาพธรรมดาทั่วไป แล้วยังสะท้อนความรู้สึกของเหตุการณ์ใน ณ เวลานั้น ๆ และยังแสดงออกถึงบุคลิกของผู้จัดองค์ประกอบภาพ (supremeprint, 2553)

2.3.2 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพ

2.3.2.1 กฎสามส่วน

โดยการแบ่งภาพด้านกว้าง และด้านยาว เป็น 3 ส่วนเท่ากันจนได้เป็นช่อง 9 ช่อง จากนั้นวางจุดลงไปในตำแหน่งที่เส้นแนวตั้ง และแนวนอนตัดกัน 4 จุด ซึ่งจุดคือตำแหน่งสำหรับวางวัตถุส่วนสำคัญที่สุดของภาพ (supremeprint, 2553)

2.3.2.2 ความสมดุลภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพด้วยกฎสามส่วนเมื่อบางน้ำหนักภาพไปด้านใดด้านหนึ่ง ทำให้ภาพฝั่งหนึ่งหนัก อีกฝั่งเบาจนเกินไป ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ภาพดูสมดุลมากยิ่งขึ้น โดยการวาง

จุดสนใจรองในสิ่งภาพที่น้ำหนักเบา แต่ต้องไม่แย่งความสนใจจากจุดสนใจหลักมากเกินไป (supremeprint, 2553)

2.3.2.3 เส้นนำสายตา

เส้นสายโดยธรรมชาติ คือสิ่งที่เมื่อคนมองไปแล้วโดยธรรมชาติคนจะมองตามทิศทางหาจุดเริ่มต้นของเส้นนั้น ๆ การจัดองค์ประกอบภาพให้จุดเริ่มของเส้นอยู่ไกลออกไป หรือเส้นซิกแซก เส้นเอียง เส้นโค้ง ยกตัวอย่างเส้นที่เห็นชัดรอบตัวเช่น เส้นสะพาน เส้นเนินภูเขา เส้นแม่น้ำ เส้นขอบฟ้า เส้นรั้ว ฯลฯ (supremeprint, 2553)

2.3.2.4 ความสมมาตร และความเป็นแบบแผน

การจัดองค์ประกอบภาพวิธีนี้เปลี่ยนภาพของสิ่งปลูกสร้าง หรือธรรมชาติที่มี Patterns ให้นำเพื่อให้ความน่าสนใจมากขึ้น โดยการนำเสนอมุม และแสงเงาที่ผู้ชมไม่เคยเห็นมาก่อน (supremeprint, 2553)

2.3.2.5 มุมมอง

การเปลี่ยนมุมมองที่ไม่ใช่ระดับสายตาอาจทำให้ภาพธรรมชาติดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเช่น มุมเสย, มุมสูง, และมุมเอียง ช่วยให้ภาพมีความเร้าใจมากขึ้น (supremeprint, 2553)

2.3.2.6 ฉากหลัง

ในบางครั้งฉากหลังที่ดูวุ่นวายแย่งความสนใจจากจุดสนใจหลัก ดังนั้นการจัดองค์ประกอบควรอยู่บนพื้นหลังที่เรียบง่าย แต่ถ้าในกรณีที่ฉากหลังนั้นต้องซับซ้อนนั้น เราสามารถตัดระยะชัดลึกให้น้อยลงเพื่อการพรางมั่วของภาพฉากหลัง (supremeprint, 2553)

2.3.2.7 ความลึก

ภาพที่ดูมีมิติไม่มากเราสามารถเพิ่มความลึกให้แก่ภาพด้วยการจัดวางฉากหน้า และฉากหลัง ให้ภาพดูมีระยะมากขึ้น ร่วมกับการจัดแสง และ โทนสีให้แต่ละระยะแตกต่างกัน (supremeprint, 2553)

2.3.2.8 กรอบภาพ

ในกรณีที่ภาพโล่งเกินไปหาเส้นจบของภาพไม่ได้ การใส่กรอบของภาพจะเพิ่มความน่าสนใจแก่จุดสนใจหลัก กรอบของภาพควรมีโทนสีที่แตกต่างจากจุดสนใจหลัก (supremeprint, 2553)

2.4 ทฤษฎีสี

2.4.1 แม่สี และวงจรสี

แม่สีได้รับการจำแนกหลัก 3 ชนิด

2.4.1.1 แม่สีจิตวิทยา คือสีที่เห็นแล้วสามารถโน้มน้าวใจคนได้ โดยสีเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการรักษาคนไข้ที่บกพร่องทางจิต แม่สีจิตวิทยา 4 สีประกอบด้วย สีแดง, สีเหลือง, สีเขียว และสีน้ำเงิน (พิมลฉวี วัชรธรรม, 2551)

2.4.1.2 แม่สีวิทยาศาสตร์ คือสีที่ได้จากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เช่น สีที่เกิดจากการสะท้อน และการหักเหของแสง แม่สีวิทยาศาสตร์ 3 สี ประกอบด้วย สีแดง, สีเขียวอมรก และสีม่วง (พิมลฉวี วัชรธรรม, 2551)

2.4.1.3 แม่สีศิลปะ คือสีวัตถุที่ได้จากธรรมชาติ หรือการสังเคราะห์โดยกระบวนการเคมี เมื่อนำไปผสมในอัตราส่วนต่าง ๆ จะได้เป็นสีใหม่ขึ้นมา แม่สีศิลปะถูกใช้ในวงการศิลปะอย่างกว้างขวาง (พิมลฉวี วัชรธรรม, 2551)

2.4.1.4 วงจรสี

1) primary colors ได้แก่ สีแดง, สีเหลือง และสีน้ำเงิน

2) secondary colors แม่สีผสมกัน

สีแดง + สีเหลือง = สีส้ม

สีแดง + สีน้ำเงิน = สีม่วง

สีเหลือง + สีน้ำเงิน = สีเขียว

3) tertiary colors สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2

สีแดง + สีส้ม = สีส้มแดง

สีแดง + สีม่วง = สีม่วงแดง

สีเหลือง + สีเขียว = สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน + สีเขียว = สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน + สีม่วง = สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง + สีส้ม = สีส้มเหลือง (พจนานุกรมศัพท์ เวศย์วรุฒม์, 2551)

2.4.2 วรรณะของสี

2.4.2.1 วรรณะร้อนวรรณะเย็น

สีถูกจำแนกเป็น 2 วรรณะ คือวรรณะร้อน และวรรณะเย็น โดยทั้งสองวรรณะประกอบด้วยสี 7 สี เท่ากัน มีเพียงสีม่วง และสีเหลืองที่อยู่ได้ทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น (พจนานุกรมศัพท์ เวศย์วรุฒม์, 2551)

2.4.2.2 วรรณะคู่ตรงข้าม

วรรณะคู่ตรงข้าม คือสี 2 สีที่มีความเข้มใกล้เคียงกัน เมื่อวรรณะคู่ตรงข้ามอยู่ด้วยกันทำให้ไม่สามารถแสดงความเข้ม และชัดเจนเท่าที่ควร (พจนานุกรมศัพท์ เวศย์วรุฒม์, 2551)

2.4.2.3 วรรณะกลาง

วรรณะกลางสามารถอยู่คู่ได้กับสีทุกวรรณะ วรรณะกลางเกินจากวรรณะคู่ตรงข้ามผสมด้วยอัตราส่วนที่เท่ากัน ซึ่งวรรณะกลางประกอบด้วย 2 สี คือสีน้ำตาล และสีเทา (พจนานุกรมศัพท์ เวศย์วรุฒม์, 2551)

2.4.3 สีสื่อความหมาย และอารมณ์

สีสามารถแสดงออกในเชิงจิตวิทยา ซึ่งในทางการแพทย์มีการใช้สีในการบำบัด และตรวจสอบผู้บอกร่องทางจิต ซึ่งสีที่แตกต่างกันสามารถบ่งบอกแต่ละอารมณ์ได้ดังนี้

สีแดง = เปรี้ยว รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์

สีส้ม = สว่าง เปรี้ยว นุจดม

สีเหลือง = สว่าง สดใส สดชื่น ระวัง

สีเขียวน้ำเงิน = งาม พักผ่อน สดชื่น

สีน้ำเงิน = สีกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึม

สีม่วง = หนัก สงบ มีเลขนัย

สีน้ำตาล = เก่า หนัก สงบเงียบ

สีขาว = บริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส

สีดำ = หนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน

สีทองเงิน, สีม่วงาว = ถึงความรู้สึกมั่นคง

สีดำ + สีขาว = กดดัน

สีเทาปานกลาง = ความนิ่งเฉย สงบ

สีเขียว + ผสมสีเทา = ความสด รื่นทจิตใจ ชรา

สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด = กระชุ่มกระชวย แจ่มใส (เบญจสิริยา ปานบุญญเดช, 2555)

2.5 วัฒนธรรมฮิปฮอป

2.5.1 ความหมาย และความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป

วัฒนธรรมฮิปฮอปถือกำเนิดประมาณช่วงปี 70s จากคนผิวสีในอเมริกา นครนิวยอร์ก ย่านบรู๊วซ โดยริเริ่มจากการจัดงานปาร์ตี้ข้างถนนสำหรับคนรายได้น้อยเพื่อผ่อนคลายกับชีวิตที่ดำเนินไปอย่างยากลำบากในแต่ละวัน ซึ่งถูกเรียกว่า ปาร์ตี้ข้างถนน (Block Party) ในเวลาต่อมาวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นมากกว่าแค่บทเพลงที่สร้างขึ้นเพื่อการตลาด หรือเป็นได้เพียงดนตรีข้างถนน แต่มันกลับถูกหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตทั้งด้าน การแต่งกายข้างถนน (Street Fashion), ศิลปะ, ปรัชญา และการเต้น เป็นต้น รวมถึงการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตผ่านบทเพลง จนกระทั่งดนตรีฮิปฮอปถูกดัดแปลงปะปนเข้าไปกับดนตรีสายหลักต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น และแพร่กระจายจนเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก (ฟินน์ ยุทธนา, 2561ก)

2.5.2 องค์ประกอบวัฒนธรรมฮิปฮอป

4 องค์ประกอบหลักวัฒนธรรมฮิปฮอปมีดังนี้

2.5.2.1 กราฟฟิตี (Graffiti)

ศิลปะการสร้างสรรค์รอยขีดเขียนข้างถนนหรือบนฝาผนัง โดยในสมัยแรกเริ่มจากการเขียนเพื่อประท้วงอย่างเกรี้ยวกราด เรียกร้องความเป็นธรรมเรื่องผิวสี ในฟิลาเดลเฟีย Cornbread หรือ Darryl McCray เด็กหนุ่มในฟิลาเดลเฟีย เขาได้เริ่มพ่นชื่อตัวเองลงบนกำแพงในปี 1965 Darryl McCray จึงได้รับการบันทึกว่าเป็นศิลปินกราฟฟิตีคนแรกของโลก



รูปที่ 2.1 Cornbread ศิลปินกราฟฟิตีคนแรกของโลก

ที่มา : Sprayplanet, 2561

วัฒนธรรมกราฟฟิตีถูกแพร่เข้ามาในนิวยอร์ก โดยคนส่งจดหมายเชื้อสายกรีก ชื่อ Dimitraki หรือนามแฝง TAKI 183 โดยเลข 183 คือเลขห้องพักของเขา ซึ่งเขาได้เขียนชื่อตัวเองในทุกที่ที่ไปในนิวยอร์กตั้งแต่รถไฟใต้ดิน ทางเดินเท้า สนามบินนานาชาติเคนเนดี รัฐนิวยอร์ก รัฐคอนเนคติกัน ยาวไปจนถึงนิวยอร์ก ในยุคแรก ๆ ก่อนที่จะมีคำว่า กราฟฟิตี (Graffiti) เขาถูกเรียกว่าเป็น ไรเตอร์ (Writer) จนเป็นที่ได้รับความสนใจจาก นิตยสารไทม์ (Time Magazine) และถูกตีพิมพ์เรื่องนี้ในปี 1971 ทำให้กราฟฟิตีถูกพัฒนาจนมีหลากหลายแนวทาง หลังจากนั้นถูกรวมเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อใช้ในการเขียนเชิญชวนงานปาร์ตี้ และสะท้อนสังคม กราฟฟิตี (Graffiti) เป็นสำเนียงที่เพี้ยนจากภาษากรีกคือคำว่า กราฟิโต (Grafito) แปลว่ารอยจารึกสมัยโบราณ (กนกวรรณ เอี่ยมงาม, 2557)



รูปที่ 2.2 TAKI 183 ผู้ให้นิยามคำว่า “กราฟฟิตี”

ที่มา : Sprayplanet, 2561

กราฟฟิตีจำแนกได้ 6 ประเภทดังนี้

- 1) แทค (Tag) คือ การเขียนชื่อ หรือนามแฝงของแต่ละคนด้วยสเปรย์กระป๋อง หรือปากกา ในสมัยก่อนนิยมตัวอักษรเป็นสี่เหลี่ยมทั้งหมด
- 2) โทรว์-อัฟ (Throw-Up) คือ เป็นการพ่นสีอย่างรวดเร็วด้วยสีพื้นฐานอย่างขาว ดำคล้ายกับการแทค แต่เพิ่มการตัดเส้น ไม่เน้นความสวยงามมากนัก
- 3) ฟิล-อิน (Fill-In) คือ คล้าย โทรว์-อัฟ ที่มีสีสันมากขึ้นมีลายละเอียด และไม่แข่งขันกับเวลา
- 4) บับเบิล (Bubble) คือ ส่วนใหญ่นิยมใช้ 3 สี หรือมากกว่านั้น ลักษณะของบับเบิลจะมีการไล่แสงและเงาเพิ่มให้งานมีมิติมากขึ้นรวมถึงการใช้เส้นโค้งเข้ามาช่วยให้งานดูนุ่มนวลมากยิ่งขึ้น
- 5) ไวลด์ สไตล์ (Wild Style) คือ ลักษณะนี้จะมีความเกี่ยวเนื่องซับซ้อนของเส้นมากยิ่งขึ้น อ่านค่อนข้างยากเนื่องจากการทับกันตัวอักษร
- 6) บล็อกบัสเตอร์ (Blockbuster) คือ ฟิล-อิน ที่เขียนเป็นภาพขนาดใหญ่ปกคลุมกำแพงทั้งหมดจนไร้ที่ว่าง (กนกวรรณ เอี่ยมงาม, 2557)

2.5.2.2 ดีเจ (DeeJay)

ย่อมาจาก Disc Jockey หมายถึงผู้เปิดแผ่นเสียงเพื่อความบันเทิงในโอกาสต่างๆ ดีเจต้องมีความเชี่ยวชาญด้านการอ่านรสนิยมของผู้ฟังในแต่ละบริบท และยุคสมัย รวมถึงบางคนอาจมีความสามารถปรับแต่งเสียงเพลงเพิ่มความเร้าใจให้แตกต่างจากเพลงดั้งเดิม



รูปที่ 2.3 Grand Wizard Theodore ผู้คิดค้น การเกาแผ่นเสียง (Scratching) คนแรกของโลก
ที่มา : Oldschoolhiphopofficial, 2561

ดีเจจำแนกได้ 5 ประเภทดังนี้

- 1) เรดิโอดีเจ (Radio DJs) คือ ผู้ที่เปิดเพลงธรรมดาตามสถานีวิทยุ FM/AM
- 2) คลับดีเจ (Club Djs) คือ ผู้ที่เปิดเพลงตามสถานบันเทิงต่าง ๆ ส่วนมากนิยมเป็นงานกลางคืน มีความสามารถในการตัดแปลงเพลง และแสดงสดตามงานปาร์ตี้ แกรมยังชักจูงผู้ชมได้เป็นอย่างดี
- 3) โมบายดีเจ (Mobile Djs) คือ ผู้ที่เปิดเพลงธรรมดาในสถานที่ประจำเช่น ห้างสรรพสินค้า สถานีรถไฟ งานแต่งงาน หรือคลับท้องถิ่น
- 4) เทิร์นเทเบิลลิสต์ (Turntablists) คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างท่วงทำนองเพลงใหม่ จากเครื่องดนตรีเสียงสังเคราะห์ อีกทั้งยังมีเทคนิคซับซ้อนในการใช้เทิร์นเทเบิลได้เป็นอย่างดี เช่น การเกาแผ่นเสียง และการมิกซ์เสียง
- 5) มิวสิค โปรดิวเซอร์ (Music Producer) คือ ผู้ที่เชี่ยวชาญด้านการจัดการเป็นเบื้องหลังของศิลปินในสังกัด หรือตนเอง มีความสามารถด้านการแต่งเพลง ตัดแปลงเสียงเพลงต้นฉบับ ซึ่งปัจจุบันการเป็น โปรดิวเซอร์ไม่จำเป็นต้องมีห้องอัดใหญ่โตแบบสมัยก่อน (DJ EXPERIENCE, 2561)

2.5.2.3 บีบอย (B-Boy)

บีบอยเริ่มจากคนผิวสีเลียนแบบท่าเต้นของศิลปินชื่อ James Brown ซึ่งเป็นไอดอลของคนผิวสีในยุคนั้น และมีการนำมาผสมผสานระหว่างการเต้นข้างถนนกับการเต้นแบบดิสโก้ดั้งเดิมอย่าง Hustle อีกทั้งยังได้รับแรงบันดาลใจจากท่าเต้นในหนังสือ บีบอยมีจึงทำเต้นพื้นฐานชื่อ Indian Step วัยรุ่นได้นำบีบอยมาเต้นแข่งกันในงาน ปาร์ตี้ข้างถนน (Block Party) จน

แพร่ขยายในวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่ง B-Boy ย่อมาจากหลากหลายความหมาย เช่น Break Boy, Bronx Boy, Boogie Boy, Beat Boy ในยุคหลัง B-Boy ถูกพัฒนาให้ซับซ้อน และผาดโผนมากยิ่งขึ้น (Dansealille, 2560)



รูปที่ 2.4 James Brown ศิลปินดนตรี โซล (Soul) ผู้มีอิทธิพลต่อการเต้นบีบอย
ที่มา : Smithjournal, 2561

2.5.2.4 เอ็มซี (MC) หรือแร็ปเปอร์ (Rapper)

เอ็มซี ความหมายโดยสากลคือผู้ที่พูด โฆษณาหรือพูดเพื่อความบันเทิงในงานต่าง ๆ ซึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป ยุคแรก ๆ เอ็มซีมีความหมายใกล้เคียงกับสากล คือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการพูดเชิญชวนเพื่อความบันเทิงสามารถควบคุมสายผู้ชมในงานปาร์ตี้ได้ แต่ต่อมาเอ็มซีได้ถูกพัฒนาความสามารถจนกลายเป็นแร็ปเปอร์เพราะฉะนั้น เอ็มซี และแร็ปเปอร์ มีความหมายใกล้เคียงกันมาก แต่ไม่เหมือนกันร้อยเปอร์เซ็นต์ แร็ปเปอร์คือผู้ที่ใช้ความเชี่ยวชาญศิลปะด้านกลอน กวีประกอบกับจังหวะบทเพลงบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัวอย่างตรงไปตรงมาเช่น การเมือง สภาพสังคม การศึกษา ความรัก หรือเรื่องส่วนตัว ซึ่งนิยามความแตกต่างระหว่างเอ็มซี และแร็ปเปอร์ถูกอธิบายอย่างชัดเจนโดยแร็ปเปอร์รุ่นใหญ่อย่าง Tce-T (เดชธร บำรุงเมือง, 2560)



รูปที่ 2.5 Mc Coke La Rock แร็ปเปอร์คนแรกของโลก
ที่มา : Hiphopevolution, 2561

2.5.3 ความหมายของแร็ป

2.5.3.1 จุดเริ่มต้นของการแร็ป

แร็ป (Rap) หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งของการร้องเพลงในวัฒนธรรมฮิปฮอป เกิดขึ้นจากเอ็มซีในปี 70s พูดด้วยคำคล้องจองในการเปิดตัวดีเจ และเรียกเสียงผู้ชมในงานปาร์ตี้ เพื่อตอบสนองความบันเทิงแก่คนผิวสีในยุคนั้นแร็ปเป็นการเรียบเรียงคำต่าง ๆ มาจัดวางเป็นกลอนให้เกิดความคล้องจองกัน ซึ่งการสัมผัสคำมีหลายหลายรูปแบบไม่ตายตัว หรือมีข้อจำกัดชัดเจน โดยแร็ปเปอร์คนแรกของโลกคือ Mc Coke La Rock (เดชาธร บำรุงเมือง, 2560)

2.5.3.2 คำศัพท์เทคนิคในการแร็ป

- 1) ไรม์ (Rhyme) คือ การสัมผัส หรือ ความหมายของกลอนโดยรวมทั้งหมด
- 2) โฟลว์ (Flow) คือ การแร็ปที่มีสัมผัสชัดเจนบาร์ต่อบาร์เดินไหลไม่สะดุด
- 3) ฟลิป (Flip) คือ เล่นจังหวะ พลิกเพลงคำ หรือเปลี่ยนสัมผัส ให้อยู่ในโฟลว์ได้อย่างลงตัว
- 4) บาร์ (Bar) คือ วรรคที่ใช้กำหนดสัดส่วนของคำในการแร็ป เช่น ถ้าคนแร็ปเร็วภายในหนึ่งบาร์อาจมีจำนวนคำมากกว่าหนึ่งบาร์ของคนแร็ปช้า
- 5) พันไลน์ (Punchline) คือ คำที่มีความชัดเจน ตรงประเด็น และมีผลต่อผู้ชมหรือหมายถึงหมัดเด็ดภายในไรม์นั้น ๆ (วิทวัส ปัญญาเลิศวุฒิ, 2561)

2.5.4 วัฒนธรรม และคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป

วัฒนธรรมฮิปฮอปไม่แตกต่างกับวัฒนธรรมอื่นๆ ตรงที่ในระหว่างช่วงเวลาการเดินทางของฮิปฮอปอาจได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาปะปนจนกลายเป็นส่วนหนึ่ง แต่สิ่งเหล่านี้อาจเป็นเพียงองค์ประกอบย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่านั้น รวมถึงหัวข้อนี้จะแนะนำให้อ่านคำสำคัญที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปมากยิ่งขึ้น (Creative Thailand, 2561)

2.5.4.1 เอเคเอ/นามแฝง (AKA) หมายถึง ย่อมาจาก “Also Know An” แปลว่า “เป็นที่รู้จักในชื่อ” ในวงการฮิปฮอปแร็ปเปอร์ส่วนใหญ่จะใช้นามแฝงแทนชื่อจริง การตั้งชื่อเอเคเอไม่มีวิธีการตายตัวอาจมาจาก ชื่อถนนที่แร็ปเปอร์อยู่ ลักษณะทางกายภาพ ชื่อกลุ่ม คำย่อต่าง ๆ แต่ในปี 2015 แร็ปเปอร์นิยมตั้งชื่อนำหน้าว่า ลิล (Lil) มาจากคำว่า ลิทเทิล (Little) โดยปัจจุบันมีแร็ปเปอร์ใช้คำนี้ในเอเคเอมากกว่า 8,000 ชื่อ



รูปที่ 2.6 Stanley Kirk Burrell นามแฝง Mc Hammer
ที่มา : NewsCore, 2561

2.5.4.2 บลิง บลิง (Bling Bling) หมายถึง เครื่องประดับสีแวววาวไม่ว่าจะเป็นสร้อยคอ นาฬิกา แหวน ตุ้มหู เพื่ออวดความมั่งคั่งความร่ำรวย วัฒนธรรมนี้เริ่มมาจากเดิมทีคนผิวสีเป็นชนชั้นแรงงาน เมื่อได้ของประดับ เช่น โฉ่เงิน ทองคำ เพชร แร่หิน ก็จะนำมาอวดกัน คำว่า บลิง บลิง ถูกใช้ในเนื้อเพลงฮิปฮอปครั้งแรกในปี 1987 เพลง Nightmares ของ Dana Dane

เพชรค่าสแลงในวัฒนธรรมฮิปฮอปคือ น้ำแข็ง (Ice) และส่วนบลิง บลิง ที่เป็นเครื่องประดับครอบฟันค่าสแลงในวัฒนธรรมฮิปฮอปคือ กริลล์ (Grillz)



รูปที่ 2.7 บลิง บลิง
ที่มา : Aliexpress, 2561

2.5.4.3 ดูแรค (Durag) หมายถึง ผ้าโพกหัวที่มีลักษณะคล้ายถุงน่อง ยึดหยุ่น ระบายอากาศได้ดี ใช้สำหรับป้องกันการหลุดลุ่ยของทรงผมจำพวก ทรงเดธล็อก (Dreadlock) และ ทรงคอร์นโรว์ (Cornrows) ในช่วงปี 2000 ดูแรคได้รับความนิยมในวงการแฟชั่นฮิปฮอปมาก จุดเริ่มต้นดูแรคย้อนกลับไปในช่วงปี 1900-1930 ดูแรคคือผ้าโพกหัวที่ถูกใช้โดยคนชนชั้นแรงงาน และทาส ผิวดำในอเมริกัน ในช่วงหลังปี 1930 ดูแรคพัฒนากลายเป็นผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการป้องกัน ทรงผม ในช่วงหลังปี 1960 ดูแรคได้รับความนิยมเป็นส่วนหนึ่งของการแต่งกายข้างถนน (Street Fashion)



รูปที่ 2.8 ดูแรค
ที่มา : Dawson, 2561

2.5.4.4 อีสต์โคสต์ (East Coast) หมายถึง ชายฝั่งตะวันออกอเมริกา ในยุค 90s มีเหตุการณ์ขัดแย้ง และแข่งขันกัน ระหว่าง 2 ฝั่ง แรปเปอร์โต้ตอบกันด้วยวาจาที่หยาบคายและคำกลอนกันอย่างรุนแรง อีสต์โคสต์คือ ชายฝั่งตะวันออกของอเมริกาเป็นถิ่นกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอป อีสต์โคสต์ที่ประกอบด้วย รัฐนิวยอร์ก, รัฐนิวแฮมป์เชียร์, รัฐเมน, รัฐแมสซาชูเซต, รัฐโรดไอแลนด์, รัฐคอนเนตทิคัต, รัฐนิวเจอร์ซีย์, รัฐเดลาแวร์, รัฐแมริแลนด์, รัฐเวอร์จิเนีย, รัฐนอร์ทแคโรไลนา, รัฐเซาท์แคโรไลนา, รัฐจอร์เจีย และรัฐฟลอริดา (Creative Thailand, 2561)

2.5.4.5 เวสต์โคสต์ (West Coast) หมายถึง ชายฝั่งตะวันตกอเมริกา พื้นที่นี้มีผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ คนผิวดำ เอเชีย ลาติน เม็กซิกัน คนผิวดำที่อยู่ในสลัมเวสต์โคสต์จึงนิยมอยู่กันเป็นแก๊งค์ ตอนปลายปี 80s เวสต์โคสต์ได้รับวัฒนธรรมฮิปฮอปจากตะวันออกหลอมรวมกับวัฒนธรรมแก๊งค์สเตอร์ดั้งเดิม เพลงฮิปฮอปของฝั่งนี้จึงมีเนื้อหารุนแรง เสียดสี ประชดประชัน จน

กลายเป็นต้นกำเนิดแก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอป (Gangster Hiphop) เวสต์โคสต์ที่ประกอบด้วย รัฐแคลิฟอร์เนีย, รัฐโอเรกอน, รัฐวอชิงตัน, รัฐอะแลสกา (Creative Thailand, 2561)

2.5.4.6 แก๊งค์คริปส์ (Crips Street Gangs) หมายถึง กลุ่มหัวรุนแรงที่ใหญ่ที่สุดในเมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ถูกก่อตั้งในปี 1969 โดย สแตนลีย์ ทูกี วิลเลียมส์ (Stanley Tookie Williams III) ปัจจุบันมีสมาชิก 30,000-35,000 คน มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม ค้าของผิดกฎหมาย และยาเสพติด ลักษณะของแก๊งค์คริปส์คือแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีน้ำเงิน มีสัญลักษณ์มือเป็นของตัวเอง พร้อมกับ ผ้าแบนดานาส(Bandanas) สีน้ำเงิน ศิลปินฮิปฮอปชื่อดังที่เป็นสมาชิกแก๊งค์คริปส์ Snoop Dogg, Eazy-E, Coolio, N.W.A, Ice-T, B.G. Knocc Out (ฟินน์ ยุทธนา, 2561ข)



รูปที่ 2.9 แก๊งค์คริปส์

ที่มา : Super Interesting Documentaries, 2561

2.5.4.7 แก๊งค์บลัดส์ (Bloods Street Gangs) หมายถึง กลุ่มหัวรุนแรงอันดับ 2 ในเมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ถูกก่อตั้งในปี 1972 ปัจจุบันมีสมาชิก 20,000-25,000 แก๊งค์บลัดส์ถูกสร้างขึ้นเพื่อต้องการป้องกันตัวเองจากแก๊งค์คริปส์ โดยในปี 1972 เดิมทีแก๊งค์บลัดส์เป็นกลุ่มนักเลงข้างถนนธรรมดาชื่อ แก๊งค์ไพรุส (Piru Street Gangs) แต่ในปีนั้นแก๊งค์คริปส์เริ่มใช้ความรุนแรงอย่างไร้ขอบเขต แก๊งค์ไพรุส จึงจัดประชุมเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นรวบรวมคนในชุมชนแก๊งค์ข้างถนนที่ได้รับผลกระทบ แล้วตั้งชื่อใหม่เป็น “บลัดส์” ลักษณะของแก๊งค์บลัดส์คือแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีแดง มีสัญลักษณ์มือเป็นของตัวเอง พร้อมกับ ผ้าแบนดานาส(Bandanas) สีแดง ศิลปินฮิปฮอปชื่อดังที่เป็นสมาชิกแก๊งค์บลัดส์ Lil Wayne, The Game, Suge Knight, Kendrick Lamar (ฟินน์ ยุทธนา, 2561ข)



รูปที่ 2.10 แงงค์บัสดส์

ที่มา : Instalseaut, 2561

2.5.4.8 สไตล์ซิกาโน (Chicano Street Gangs Style) หมายถึง เดิมทีคำนี้เป็นคำที่ใช้ดูถูกคนเชื้อสายเม็กซิกันโดยเพื่อนมาจากภาษาลาติน เม็กซิคาโนส (Mexicanos) ย่อเป็น ซิกาโนส (Xicanos) สุดท้ายเหลือเพียง ซิกาโน (Chicano) ซึ่งตามบัญญัติมีความหมายว่า คนอเมริกันเชื้อสายเม็กซิกัน ปัจจุบันคำนี้ไม่ได้มีความหมายในเชิงลบอีกต่อไป ซิกาโนเป็นเพียงคำศัพท์กว้าง ๆ ที่ใช้เรียกคนจำพวกหนึ่ง ซึ่งซิกาโนนั้นมีหลากหลายประเภทตามความชอบของแต่ละคนมีทั้ง บุปผาชนซิกาโน (Chicano Hippie), ไบค์เกอร์ซิกาโน (Chicano Biker), แงงค์ซิกาโน (Chicano Street Gangs)

แต่ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงเฉพาะกลุ่มซิกาโนที่ข้องเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปในปี 70s คนเม็กซิกันอพยพเพื่อเข้ามาแสวงโชค ในเมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย การเข้ามาอย่างผิดกฎหมาย และไม่รู้ภาษาอังกฤษทำให้ซิกาโนเป็นชนชั้นล่างสุดของสังคม พวกเขาถูกกดขี่ข่มเหงจากผู้มีอำนาจ ตำรวจ และแกงค์ท้องถิ่น ซิกาโนรวบรวมคนเชื้อสายเม็กซิกันร่วมกัน โคนหัวเพื่อลดจุดอ่อนในการต่อสู้แล้วตั้งตนเป็นแกงค์ วัฒนธรรมซิกาโนโดดเด่น และมีระบบของแกงค์ที่หนักแน่นรุนแรงกว่าแกงค์คนผิวสี หรือแกงค์คนผิวขาว ในช่วงตอนกลางปี 80s เพลงฮิปฮอปเริ่มเข้ามาถึงฝั่งเวสต์โคสต์ ซิกาโน ได้รับวัฒนธรรมฮิปฮอปปรับใช้ร่วมกับวัฒนธรรมเม็กซิกัน จึงเกิดเป็นสไตล์ซิกาโนที่แตกต่าง และน่าสนใจ เช่น การโคนผมติดหนังหัว และทรงเสยผม (All Back) ไว้หนวด นับถือพระแม่มารี แต่งกายด้วยเสื้อผ้าทรงคนงานสีสันไม่ฉูดฉาด สักตามร่างกายรวมถึงใบหน้า เครื่องศาสนา ชื่นชอบการแต่งรถแบบ โลว์ไรเดอร์ (Low Rider) (Chicano Society, 2561)



รูปที่ 2.11 ซิกาโน
ที่มา : Pinterest, 2561

2.5.4.9 ผ้าบันดานา (Bandana) หมายถึง ผ้าบันดานาเป็นส่วนหนึ่งของ วัฒนธรรมแกงค์ในเวสต์โคสต์ Bandana แปลว่า “ผูก ในภาษาสันสกฤต” ผ้าบันดานาในฉบับดั้งเดิม นิยมเป็นสีแดงตกแต่งด้วยลายดอกไม้ และกึ่งต้นสนซีดาร์ ซึ่งมีชื่อเรียกว่าลาย ลายเพรสลีย์ส์ (Paisley) ลายนี้กำเนิดโดยชาวเปอร์เซีย แต่ผู้คนกลับนิยมเรียกตามชื่อเมืองที่ผลิตคือเมืองเพรสลีย์ส์ ในสกอตแลนด์

ผ้าบันดานามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมอเมริกาตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันเนื่องจาก สมัยของ ประธานาธิบดีจอร์จ วอร์ชิงตัน ผ้าบันดานาถูกใช้พิมพ์ลายหน้าผู้นำทางการเมืองเพื่อเป็น ตัวบอกถึงการเลือกฝ่าย



รูปที่ 2.12 ผ้าบันดานา
ที่มา : Redbubble, 2561

2.5.4.10 สัญลักษณ์มือแก๊งค์ (Gang Hand Signs) หมายถึง สัญลักษณ์มือที่แก๊งค์ต่าง ๆ ในเวสต์โคสต์นิยมใช้เพื่อบอก แก๊งค์ ย่าน เมือง หน้าที่ ชนชั้น ซึ่งแต่ละแก๊งค์ก็จะมีสัญลักษณ์มือที่แตกต่างกันออกไป สัญลักษณ์มือได้หลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปแล้วแพร่กระจายไปทั่วโลก เราสามารถพบเห็นสัญลักษณ์มือได้มากมายในเอ็มวีเพลงฮิปฮอป แต่ปัจจุบันศิลปินฮิปฮอปอาจทำสัญลักษณ์มือเพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น



รูปที่ 2.13 สัญลักษณ์มือแก๊งค์

ที่มา : Trials of ascension, 2561

2.5.4.11 แร็ปฟรีสไตล์ (Freestyle Rap) หมายถึง การแร็ปเรื่องราวใด ๆ ก็ได้โดยไม่มีขอบเขตของเนื้อหาเป็นตัวกำหนด แร็ปไปพร้อมกับทำนองแบบไม่มีการเขียนบทเพลงเตรียมไว้ล่วงหน้า ซึ่งจำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ ความชำนาญขั้นสูงถึงจะแร็ปออกมาได้อย่างลื่นไหล (เดชธร บำรุงเมือง, 2560)

2.5.4.12 แร็ปไซเฟอร์ (Cypher Rap) หมายถึง การแร็ปแสดงความสามารถของแร็ปเปอร์ ซึ่งสามารถแร็ปฟรีสไตล์ หรือเตรียมตัวมาก็ได้ โดยการแร็ปไซเฟอร์จะปลัดกันแร็ปทีละคนเรียงแถวเพื่อให้แร็ปเปอร์โชว์ท่อนแร็ปของตัวเอง ซึ่งอาจมีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาหรือไม่มีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาก็ได้ (เดชธร บำรุงเมือง, 2560)

2.5.4.13 อาร์แอนด์บี (R & B) หมายถึง แนวเพลงอีกชนิดหนึ่งที่มีอิทธิพลในแวดวงคนผิวสีในอดีต อาร์แอนด์บีนั้นเกิดมาในช่วงปี 40 โดยผสมผสานระหว่างแนว แจ๊ส (Jazz), บลูส์ (Blues) และกอสเปล (Gospel) โดยลักษณะเด่นคือการร้องที่มีความนุ่มนวล นุ่มลึก และลูกเอื้อนที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งในช่วงปี 70 อาร์แอนด์บีได้ครอบคลุมแนวดนตรีดั้งเดิมอย่าง ฟังก์ (Funk), โซล

(Soul) และ บลูส์ (Blues) ซึ่งในยุคหลังอาร์แอนด์บีถูกประยุกต์ร่วมเข้ากับดนตรีแนวอื่น ๆ โดยเฉพาะดนตรีฮิปฮอปซึ่งส่วนมากจะใช้ร้องอยู่ในท่อนฮุคช่วยให้เพลงฮิปฮอปมีเมโลดี้ และนำฟังมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันมีแร็ปเปอร์แนวอาร์แอนด์บีหลายคน เช่น Rihanna, Chris Brown, Nicki Minaj, Kanye West, Nelly, Kelly Rowland

อาร์แอนด์บี (R & B) เป็นคำย่อจาก ริทึมแอนด์บลูส์ (Rhythm and blues) โดยผู้ที่ร่วมพัฒนาอาร์แอนด์บียุคแรก ๆ คือ Louis Jordan อีกทั้งเขายังเป็นคนพัฒนาดนตรี ร็อกแอนด์โรล (Rock & Roll) ในช่วงปี 50 Louis Jordan เป็นที่นิยมทั้งคนผิวขาว และผิวดำ ซึ่งฉายาของเขาคือ "The Father of Rhythm & Blues, The Grandfather of Rock & Roll and The King of Juke Boxes"



รูปที่ 2.14 Louis Jordan ถูกบรรจุอยู่ใน Rock & Roll Hall of Fame ในปี 1987

ที่มา : Rockhall, 2561

2.5.4.14 บีทบ็อกซ์ (Beat Boxing) หมายถึง ตั้งแต่เดิมนั้นมีวัฒนธรรมคล้ายๆ บีทบ็อกซ์เรียกว่า โวคอลเพอร์คัสชัน (Vocal Percussion) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมทั้งคนผิวดำ และผิวขาว มีปรากฏในช่วงต้นปี 1900 ประกอบอยู่ในหลากหลายสไตล์ทางดนตรีตั้งแต่ แรคไทม์ (Ragtime) , บลูส์ (Blues) และ การแสดงสล๊อบฉาก (Vaudeville) โดยต่อมาได้รับอิทธิพลจากดนตรีแบบแอฟริกันพื้นถิ่นจนเป็นเทคนิคพื้นฐานในบีทบ็อกซ์ปัจจุบัน ในช่วงปี 80 ผู้ที่บุกเบิกการบีทบ็อกซ์ในวัฒนธรรมฮิปฮอปคือ Doug E. Fresh

2.5.5 จุดเริ่มต้นฮิปฮอปไทย (Thai Hip Hop)

ในความเป็นจริงวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นไม่ใช่สิ่งใหม่สำหรับคนไทย การแร็ป และทำนองแบบ ฟังก์ (Funk) กลับถูกแทรกซึมอยู่ในวงการเพลงไทยมาตั้งช่วงปี 80 ซึ่งเป็นยุคก่อนที่อเมริกาจะนิยมใช้คำว่าฮิปฮอปเสียอีก แต่อยู่ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของแนวดนตรี ป๊อป (Pop), ดิสโก้ (Disco) อีกทั้ง

ดนตรียุคนั้นยังได้ประยุกต์เข้ากับกลอนไทยอย่าง ล่อย หรือแหล่ ได้อย่างลงตัว (Creative Thailand, 2561)

2.5.5.1 กำเนิดเพลงฮิปฮอปไทย

1) เพลง สาวบางโพธิ์ - ตู๊ ดิเรก อมาตยกุล ปี 2525

มีแร็ปประกอบอยู่ในเนื้อเพลงแต่อยู่ในฐานะดนตรีแบบ ดิสโก้ (Disco) เนื้อเพลงเน้นความบันเทิง บอกเล่าเรื่องราวความงามของสาวบางโพธิ์

เนื้อเพลง สาวบางโพธิ์

ยิ้มมีเสน่ห์ เก๋เกินมองข้าม

ถามใครดูได้ สวยไปทุกสิ่ง

รูปทรงสง่า หน้าตางามยิ่ง

หญิงใดมาเปรียบ เทียบสาวบางโพธิ์

2) เพลง เบื่อคนบ่น - ชเนศ วรากุลนุเคราะห์ ปี 2527

มีแร็ปประกอบอยู่ในเนื้อเพลงแต่อยู่ในฐานะดนตรีเสียงสังเคราะห์แบบ ป๊อป (Pop) เนื้อเพลงบอกเล่าเกี่ยวกับความอัดอั้นในใจเวลาโดนบ่น และความวุ่นวาย

เนื้อเพลง เบื่อคนบ่น

พุทโธมาทำซ่า รู้แล้วว่าพูดจาอะไรอะไป

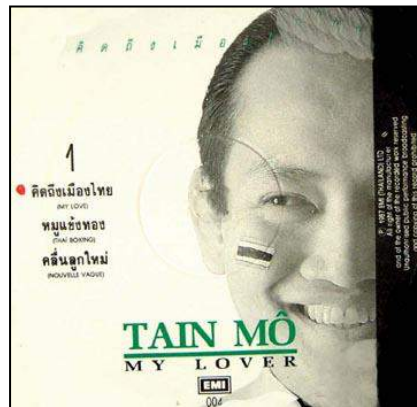
วุ่นวายนะพูดไปผิดผิด พูดไปไม่คิดผิดไม่น่าจะอภัย

ใช้ใครก็อยากจะให้มันดี แต่ลองทำมั่งซึ่งจะรู้ว่าเป็นอย่างไง

กลไกมันมันหลายอย่างถ้าไม่รู้กระจ่างยังไม่ควรจะไปใช้

3) เพลง หมูแข่งทอง - มิสเตอร์แตงโม ปี 2528

เพลงนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นเพลงแร็ปเพลงแรกของไทย ซึ่งเป็นทำนองดนตรีเสียงสังเคราะห์แบบ อิเล็กทรอนิกส์ฟังก์ (Electronic Funk) ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มฮิปฮอปต่างประเทศช่วงปี 70 – 80 เนื้อเพลงบอกเล่าเรื่องราวชีวิตนักมวย และยกย่อง นักมวยชื่อ ผุคผาดน้อย วรวุฒิ เพลงนี้แต่งเนื่องในโอกาสครบรอบ 300 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตไทย และฝรั่งเศส



รูปที่ 2.15 มิสเตอร์แดงโม

ที่มา : Oknation, 2561

4) เพลง เด็กวัด – ตู๋ ดิเรก อมาตยกุล ปี 2528

มีแร็ปประกอบอยู่ในเนื้อเพลงแต่อยู่ในฐานะดนตรีเสียงสังเคราะห์แบบ ดิสโก้ (Disco) เนื้อเพลงเน้นความบันเทิงบอกเล่าเรื่องราวชีวิตเด็กวัด เพลงนี้มีวัฒนธรรมฮิปฮอปปะปนอย่างชัดเจนทั้งด้านการแต่งกาย และการเต้น เบรกแดนซ์ (Breakdance) จึงทำให้ ตู๋ ดิเรก อมาตยกุล ได้รับฉายา “มนุษย์ไร้กระดูก” ซึ่งเบรกแดนซ์คือการเต้นที่ต่อไปจะพัฒนาเป็น บีบอย (B-Boy)



รูปที่ 2.16 วิดีโอประกอบเพลง เด็กวัด

ที่มา : อมาตยกุล, 2561

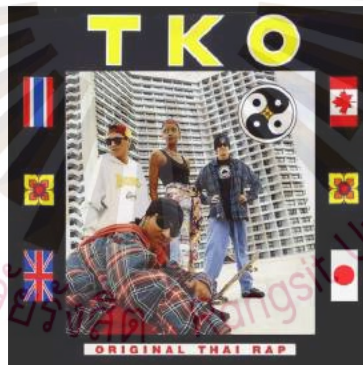
5) มั่นแปลกดินะ – เต๋อ เรวัตติ พุทธินันท์ ปี 2529

มีแร็ปประกอบอยู่ในเนื้อเพลงแต่อยู่ในฐานะดนตรีแบบ ซินท์ป๊อป (Synth Pop) เนื้อเพลงบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเสียดสีสังคม การทำตัวตามกระแส และกฎเกณฑ์สังคม

เนื้อเพลง มันแปลคดีนะ
 ทรงผมให้หวีแฉกกลาง
 สั้นข้างยาวข้างก็ยังไม่ไหว
 ให้นุ่งกางเกงขาลีบ กระโปรงมีจีบรับเอามาใส่
 ปีก่อนก็ใส่สีดีดี พอมาปีนี้ใส่สีไม่เอาไหน
 ให้ใส่เสื้อในเสื้อนอก เดี่ยวลายเดี๋ยวดอก
 เค้าไม่ออกกว่าเอาใจ

6) อัลบั้ม Original Thai Rap – วงทีเคโอ(TKO) ปี 2536

วงทีเคโอได้รับการยอมรับว่าเป็น “ฮิปฮอปไทย” กลุ่มแรกของประเทศไทย เนื่องจากอัลบั้ม Original Thai Rap สื่อสารวัฒนธรรมฮิปฮอปออกมาได้อย่างชัดเจนทั้ง การแร็ป ดนตรี การแต่งกาย เนื้อหาเพลง โดยวงทีเคโอเป็นการรวมศิลปิน 4 ชาติ ได้แก่ประเทศไทย ญี่ปุ่น แคนาดา และอังกฤษ เพลงที่มีชื่อเสียงในอัลบั้มนี้คือ สีแฉกในดวงใจ ซึ่งเพลงต้นฉบับคือ สามโทน เนื้อเพลงบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาชีวิตในประเทศไทย และบรรยากาศชีวิตในยุคนั้น



รูปที่ 2.17 วงทีเคโอ อัลบั้ม Original Thai Rap

ที่มา : Mthai, 2561

2.5.5.2 อิทธิพลดนตรีฮิปฮอปต่อสังคมไทย

เสน่ห์ของเพลงฮิปฮอปที่มีรากฐานมาจากการสะท้อนเรื่องราวในชีวิต การตีแผ่สังคม ความเหลื่อมล้ำ ความรุนแรง และยาเสพติด โดยการแสดงออกผ่านบทกลอนประกอบเข้ากับจังหวะท่วงทำนองอย่างมีชั้นเชิง การฟังเพลงฮิปฮอปนั้นจึงเปรียบเสมือนการได้รับฟังความเป็นจริงของสังคมในหลากหลายรูปแบบโดยไม่ยึดติดจากกรอบ หรือสิ่งที่สังคมปิดกั้น สังคมประเทศไทยเดิมที่เต็มไปด้วยกรอบทาง

วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม สภาวะรอบตัวถูกส่งสอนให้เชื่อฟังผู้ที่สูงกว่าตน ปกครองด้วยความเชื่อ
 ที่ถูกจำกัดการแสดงออก และการแลกเปลี่ยนทางความคิดอย่างไม่เป็นอิสระ แต่ปัจจุบันในยุคโซ
 เชียลเน็ตเวิร์กผู้คนเห็นโลกที่กว้างขึ้น และเปิดใจกับวัฒนธรรมจากโลกภายนอก วัฒนธรรมฮิปฮอ
 ปจึงทำหน้าที่เป็นช่องทางปลดปล่อยสิ่งที่ค้างคาในใจคนไทย สะท้อนปัญหารอบตัว ด้วยความดิบ
 ความตรงไปตรงมา จังหวะที่เร้าใจ และการไม่กลัวเกรงต่อกรอบสังคม ของเพลงฮิปฮอป ทำให้คน
 ยุคกล้าที่จะแสดงออกทางความคิด เรียกร้องสิทธิ์ กล้าคิดกล้าทำ ในปัจจุบันเริ่มมีพื้นที่ให้คนยุคใหม่
 ได้ใช้ทัศนคติที่มีแรงปโต้ตอบกัน ผ่านบทกลอนอย่างฉับไว และมีไหวพริบ ทั้งวงการเพลงใต้ดิน
 และวงการเพลงบนดิน การจัดรายการแร็ปแบบเทลิที่มีมากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น Rap is Now, Rap God,
 Rhythm Fight, The Rapper, Show Me The Money ฯ แสดงให้เห็นการยอมรับของฮิปฮอปในสังคม
 (Creative Thailand, 2561)



รูปที่ 2.18 แร็ปแบทเทิลไทย ปี 2562

ที่มา : Rapisnow, 2562

2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

โครงการออกแบบหนังสือภาพประกอบ Hip Hop Culture โดย พุฒิ โรจน์ เทวกุล ณ
 อรุณา (2558) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผู้จัดทำศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ
 ประวัติศาสตร์ฮิปฮอปด้วยวิธีแบบปฐมภูมิ และทุติยภูมิ ซึ่งการรวบรวมข้อมูลได้มีการสัมภาษณ์แร็ป
 เเปอร์ดังอย่าง เวย์ วงไทเทเนียม และอีชี วงไอแอม อีกทั้งยังค้นคว้าจากหนังสือ และสื่อออนไลน์

ผลงานวิจัยพบว่า เป็นการบอกเล่าเรื่องราวการเกิดวัฒนธรรมฮิปฮอป นำเสนอผ่าน
 รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งข้อมูลจากงานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปปรับใช้ต่อยอดเป็นสื่ออินโฟกราฟิกได้

โดยปรับใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อให้เข้าถึงความเข้าใจ ผลงานฉบับนี้ได้รับความสนใจจากหน่วยงาน Rap is Now ปี 2558 จึงถูกนำไปเผยแพร่ในสื่อออนไลน์มีผู้ให้ความสนใจถึง 15,000 ครั้ง

เนื้อหาเพลง และอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย โดย นางสาวริตา สวัสดิ์คำธร (2549) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดทำศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ฮิปฮอปด้วยวิธีแบบปฐมภูมิ และทุติยภูมิ ซึ่งการรวบรวมข้อมูลได้มีการสัมภาษณ์แบบเปอร์ดั้งอย่าง โจ้บอย คาจิม คูจดา เจ้าของร้าน Sneakavilla และผู้ชื่นชอบฮิปฮอป อีกทั้งยังค้นคว้าจากหนังสือ และเพลงฮิปฮอปไทย 50 เพลง

ผลงานวิจัยพบว่าจากเพลงฮิปฮอปไทยทั้งผลงานเก่า และผลงานที่ตีพิมพ์จำนวน 50 เพลง สรุปได้ว่าประเด็นการเล่าเรื่องในเพลง ปี 2549

ตารางที่ 2.1 เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2536 – 2549

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

ในวัฒนธรรมฮิปฮอปในสังคมไทยผู้ที่ชื่นชอบฮิปฮอปเป็นช่วงอายุ 15–20 ปี และ 21–26 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยม ไปจนถึงระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ การรับวัฒนธรรมฮิปฮอปจากต่างชาติเข้ามาในประเทศไทยเกิดขึ้นจากกลุ่มวัยรุ่นฐานะปานกลางจนถึงฐานะค่อนข้างดีในเมืองที่นิยมกีฬาเอ็กซ์ตรีม

การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โดย ปิยพงษ์ ราศรี (2559) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้จัดทำมีความสนใจด้านการพัฒนาสื่อรูปภาพ วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ในบทเรียน OSI Model เพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาจากนามธรรมเป็นรูปธรรม โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย เกมส์ ประกอบการสอน หรือสื่อจำลองสถานการณ์

ผลงานวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนผ่านสื่อรูปภาพวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนน

เฉลี่ยเท่ากับ 16.13 หลังจากการเรียนรู้ผ่านสื่อรูปภาพผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.47 ซึ่งผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านสื่อรูปภาพ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

หลังจากที่ได้รับการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยขั้นต่อไปคือการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยมีระเบียบวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 แนวคิดการเขียนบทสื่ออินโฟกราฟิก

ในปัจจุบันสื่ออินโฟกราฟิก ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากเนื่องเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หรือ 3 มิติ พร้อมเสียงประกอบ ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจเนื้อหาอันซับซ้อนได้เป็นอย่างดี อันด้วยเนื้อหาที่เยอะแล้วซับซ้อนผู้วิจัยจึงอยากนำเสนอในรูปแบบความเรียบง่าย รูปทรงเลขาคณิต ลดทอนรูปทรงทางศิลปะ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจในเนื้อหา และช่วยให้กระบวนการผลิตสื่ออินโฟกราฟิกใช้เวลาน้อยลง

จากการศึกษาวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้งจากสื่อต่างประเทศ และในประเทศไทย พบว่าในประเทศไทย ในขณะที่คนตรีฮิปฮอปกำลังเฟื่องฟูแต่สื่อที่บอกเล่าวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นกลับมีไม่มากพอ อีกทั้งข้อมูลกระจัดกระจายไม่ถูกจัดเรียงเป็นยุคสมัยอย่างชัดเจน ผู้วิจัยมองเห็นปัญหาจึงนำข้อมูลที่กระจัดกระจายมาเรียบเรียงให้เข้าใจง่าย นำมาเสนอแก่ผู้คนที่สนใจในวัฒนธรรมฮิปฮอป

การเขียนบทผู้วิจัยเริ่มจากศึกษาความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจากสื่อหลากหลายรูปแบบ คัดกรองเรื่องราวที่มีประโยชน์ และสำคัญต่อการวิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป เสนอในรูปแบบสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที

3.1.1 เนื้อเรื่อง

ในช่วงปี 70 ฮิปฮอปดั้งเดิม อีสต์โคสต์ (70s Original Hip Hop East Coast) การเกิดฮิปฮอปเริ่มมากจากการจัดปาร์ตี้ข้างถนนเพื่อตอบสนองความต้องการของคนผิวสีรายได้น้อย ที่ชื่นชอบดนตรีแนว ฟังก์ (Funk) ซึ่งถูกเรียกในกลุ่มคนผิวสี ย่านบร็อก (Bronx) ว่า ปาร์ตี้ข้างถนน (Block Party)

1) 1973 ในวันที่ 11 สิงหาคม 1973 ได้รับการยอมรับจากชาวฮิปฮอปทั่วโลกว่าเป็นวันเกิดของวัฒนธรรม ฮิปฮอป เนื่องจากเป็นวันที่ DJ Kool Herc ได้จัดงานปาร์ตี้ ที่เมืองนิวยอร์ก ย่านนบรี-องอาคาร 1520 Sedgwick Avenue

2) 1973 MC Coke la rock โฆษกประจำตัวของ DJ Kool Herc ซึ่งต่อมากลายเป็นแร็ปเปอร์คนแรกของโลก ซึ่งมาจากบุคลิกที่ชอบผู้ช่วยการใช้คำคล้องจอง 3) Grand Wizard Theodore คือผู้ค้นพบ การเกาแผ่นเสียง (Scratching) โดยบังเอิญ และนำมาแสดงจนได้รับรางวัลจาก International Turntable Foundation

3) 1977 Africa Bambaataa อดีตสมาชิกกลุ่ม แบล็คสเปด (Black Spades) ก่อตั้งองค์กร Zulu Nation เพื่อแก้ปัญหาความรุนแรง และยาเสพติด ซึ่งรวบรวมเด็กค่อยโอกาสได้มาเรียนรู้ศิลปะข้างถนน ซึ่งต่อมากลายเป็นองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ดีเจ, เอ็มซี/แร็ปเปอร์, บีบอย และกราฟฟิตี

4) 1978 Keef Cowboy สมาชิกวง The Furious Five คิดค้นคำว่าฮิปฮอปจากการล้อเลียนเพื่อนที่จะเข้าไปเป็นทหาร ซึ่งฮิปฮอปเลียนแบบเสียงจังหวะการเดินของทหารนั่นเอง

5) 1979 เด็กผิวสี 3 คน ในร้านพิซซาจาก New Jersey วง The Sugarhill Gang ปลดปล่อยเพลง Rapper's Delight กลายเป็นเพลงฮิปฮอปเพลงแรกของโลกที่ได้รับการบันทึกเสียง ซึ่งในยุคนั้น โด่งดังมาก ๆ แต่กลับไม่เป็นที่ชอบใจในหมู่แร็ปเปอร์เพราะภายในเพลงมีการลอกคำจากแร็ปเปอร์คนอื่นมากมาย รวมถึงคำว่า “ฮิปฮอป”

6) 1982 คำว่า “ฮิปฮอป” ได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในหนังสือพิมพ์ The Village Voice ฉบับวันที่ 21 กันยายน 1982 เขียนโดย Steven Hager ซึ่งพูดถึงองค์กร Zulu Nation

7) 1983 Grand Master Flash ปลดปล่อยเพลง White line (don't do it) เนื้อหาเพลงคือการต่อต้าน โทเคน และความรุนแรงในสังคม ทำให้เพลงฮิปฮอปได้ดึงดูดมุมมองในภาพลักษณ์ที่ดี

ในกลางปี 80 ฮิปฮอปยุคใหม่ อีสต์โคสต์ (Mid 80s New School Hip Hop East Coast)

8) 1984 เพลงฮิปฮอปถูกตีความในแบบใหม่ทั้งเพลง และแฟชั่น จึงถูกเรียกว่า ฮิปฮอปยุคใหม่ (New School Hip Hop) โดยมีต้นแบบมาจากวง Run D.M.C. ซึ่งปลดปล่อยอัลบั้มแรกชื่อว่า Run-D.M.C ทำให้ต่อมามีแร็ปเปอร์เกิดขึ้นใหม่มากมายในยุคนี

ในช่วงกลางปี 80 แก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอป เวสต์โคสต์ (Mid 80s Gangster Rap West Coast) อิทธิพลของฮิปฮอปยุคใหม่จากอีสต์โคสต์ที่มีบทบาทในเวสต์โคสต์ทศวรรษ 80s โดยฮิปฮอปถูกหลอมรวมกับวัฒนธรรมแก๊งค์สเตอร์ท้องถิ่น และการแต่งกายสไตล์คองกัน หรือแก๊งค์สเตอร์ แบบวัยรุ่นแคลิฟอร์เนีย

9) 1986 Ice-T แรปเปอร์จาก เมืองแอลเอ ปล่อยเพลง 6 in the morning จนถูกยกย่องว่าเป็น แก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอปคนแรกของโลกแต่เขาให้เครดิตว่าได้รับอิทธิพลจาก Schoolly D แรปเปอร์จากฟิ-ลาเดลเฟีย

10) 1987 Eazy E อนาคตสมาชิกวง N.W.A. ปล่อยเพลง Boyz n the Hood ซึ่งเป็นการแรปครั้งแรกในชีวิตของเขา

11) 1988 N.W.A. แรปเปอร์จาก ย่านคอมป์ตัน (Compton) ได้ปล่อยอัลบั้ม Straight Outta Compton ซึ่งเนื้อเพลงได้กล่าวเสียดสีสังคมอย่างตรงไปตรงมา การกดขี่ ขาดเสพติด ความรุนแรง ตำรวจ และความไม่เป็นธรรมในสังคม จนเป็นรากฐานให้กับแรปเปอร์เวสต์โคสต์

ในช่วงปี 90 ความขัดแย้งระหว่างอีสต์โคสต์ และเวสต์โคสต์ (90s Gangster Rap East and West Rivalry) ยุคแห่งการดวลปืน และการแข่งขันแนวทางฮิปฮอประหว่าง 2 ชายฝั่งโดยอีสต์โคสต์นำโดย Notorious B.I.G. หรือเรียกสั้น ๆ Biggie ฝั่งเวสต์โคสต์นำโดย Tupac

12) 1996 Tupac เสียชีวิตจากการโดนยิงกลางสี่แยกในเมืองลาสเวกัส ขณะกลับจากการดูมวย Mike Tyson ในวันที่ 13 กันยายน 1996

13) 1997 Biggie เสียชีวิตจากการโดนยิงกลางสี่แยกใน LA ขณะมาแสดงความบริสุทธิ์ใจว่าไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และโปรโมทเพลงในถิ่นของ Tupac วันที่ 9 มีนาคม 1997

14) 1997 Snoop Dogg จับมือร่วมกับ Puff Daddy เป็นแกนนำในรณรงค์ยุติความรุนแรงของทั้งสองฝั่ง และปัญหาระหว่างแก๊งค์

ในช่วงปี 2010 แทรปฮิปฮอป (2010s Trap Hip Hop)

15) 2017แรปเปอร์Kendrick Lamar อัลบั้ม To Pimp a Butterfly เป็นเพียงอัลบั้มที่ 4 ที่ได้รับการบรรจุในหอสมุด ฮาร์วาร์ด (Harvard) ในโครงการ These Are The Breaks เพื่อสร้างมาตรฐานวัฒนธรรมฮิปฮอป

16) 2018 Kendrick Lamar แรปเปอร์คนแรกที่ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ (Pulitzer Prize) จากผลงานอัลบั้ม Damn ซึ่งโดยปกติแล้วจะมอบให้กับนักดนตรีแจ๊ส หรือนักประพันธ์เพลงคลาสสิก ด้วยเหตุผลว่า “ศิลปินในการรวบรวมเรื่องราวอันซับซ้อนของวัฒนธรรมแอฟริกันอเมริกัน

ร่วมสมัย มานำเสนอได้อย่างมีวาทศิลป์ผ่านท่วงทำนองและจังหวะที่ช่วยให้เราเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น”

จุดเริ่มต้นฮิปฮอปไทย (Thai Hip Hop)

17) 1985 เพลงที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเพลงแร็ปเพลงแรกของประเทศไทย คือ เพลง หมูแข่งทอง โดย มิสเตอร์แดงโม เนื้อเพลงบอกเล่าเรื่องราวชีวิตนักมวย และยกย่องนักมวยชื่อ ผุคผาคน้อย วรวิไล

18) 1993 วงทีเคโอ(TKO) ได้รับการยอมรับว่าเป็นวงฮิปฮอปไทยวงแรก โดย อัลบั้ม Original Thai Rap ถือเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมฮิปฮอปได้อย่างชัดเจน

19) 1995 โจอี้บอย ปล่อยอัลบั้มแรก สังกัดค่าย เบเกอร์ มีวสิค ถือเป็นปรากฏการณ์แรกที่ดนตรีฮิปฮอปประสบความสำเร็จในไทย มันทำให้ทัศนคติการฟังเพลงในเมืองไทยเปลี่ยนไปเป็นอิสระมากยิ่งขึ้น

20) จึงได้เกิดแร็ปเปอร์ไทยที่มีชื่อเสียงในยุคแรกอย่าง AACrew, Thaitanium, Dajimi แต่วงการฮิปฮอปไทยส่วนใหญ่ยังคงดำเนินอยู่ในกระแสเพลงใต้ดินอย่างต่อเนื่อง

21) 2016 กลุ่ม Rap Is Now หัวหอกวงการแร็ปแบดเทิลใต้ดินที่ดำเนินการมาตั้งแต่ต้นปี 2000 ได้สร้างไวรัล ชื่อ Run วงการ ในโลก โซเชียลซึ่งเป็นการปลุกกระดมเหล่าแร็ปเปอร์และผู้ที่สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอป ร่วมกันผลักดันวงการฮิปฮอปไทย

22) 2018 ฮิปฮอปไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นทั้งวงการเพลงใต้ดิน และบนดิน จึงถือวงการเป็นยุคทองของวงการฮิปฮอปไทย

23) ด้วยเนื้อหาที่บอกเล่าเรื่องราวในสังคมผ่านบทกลอนได้อย่างตรงไปตรงมา ดนตรีฮิปฮอปกลายเป็นหนึ่งในแนวเพลงที่ได้รับความนิยมสูงสุดในหมู่วัยรุ่นไทยอย่างรวดเร็ว และปัจจุบันแร็ปเปอร์กลายเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ได้อย่างมากมาย อีกทั้งยังสามารถประยุกต์เข้ากับดนตรีไทยได้อย่างลงตัว

3.1.2 แก่นเรื่อง

คือการเรียบเรียงลำดับเวลานำเสนอลักษณะวัฒนธรรมฮิปฮอปแต่ละยุคสมัยอย่างชัดเจนของเล่าเรื่องราวดี ๆ และแนวคิดในด้านบวก

3.2 แนวคิดการออกแบบตัวละคร

การศึกษาการแต่งกายในวัฒนธรรมฮิปฮอปต้องเริ่มจากความเข้าใจบุคลิก วิธีคิด และวิถีชีวิตของคนผิวสี เพราะ การแต่งกายข้างถนน (Street Fashion) เป็นลักษณะภายนอกที่สะท้อนตัวตนข้างในออกมา

หลังจากศึกษาการแต่งกายวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละยุคสมัย จากรูปภาพ เพลง หรือบทความต่าง ๆ นำข้อมูลมาวิเคราะห์แล้วจึงออกแบบ ผู้วิจัยตั้งใจนำเสนอให้ตัวละครให้ดูน่ารัก ประปนความเท่ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ที่สนใจ โดยการลดทอนสัดส่วนจากมนุษย์จริง และนำเสนอร่วมกับภาพประกอบบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์



รูปที่ 3.1 การแต่งกายข้างถนนของวัยรุ่น นิวยอร์ก ในช่วงปี 70
ที่มา : Kretz, 2513



รูปที่ 3.2 การแต่งกายฮิปฮอป อิสต์โคสต์ ในช่วงกลางปี 80
ที่มา : Pinterest, 2560



รูปที่ 3.3 การแต่งกายข้างถนนของวัยรุ่น แคลิฟอร์เนีย ในช่วงกลางปี 80

ที่มา : Koester, 2531



รูปที่ 3.4 การแต่งกายฮิปฮอป เวสต์โคสต์ ในช่วงปี 90

ที่มา : Singleton, 2534



รูปที่ 3.5 การแต่งกายฮิปฮอป อีสต์โคสต์ ในช่วงปี 90

ที่มา : Parker, 2557



รูปที่ 3.6 การแต่งกายฮิปฮอป ในช่วงปี 2000

ที่มา : Douglas, 2545



รูปที่ 3.7 การแต่งกายฮิปฮอป ในช่วงปี 2010

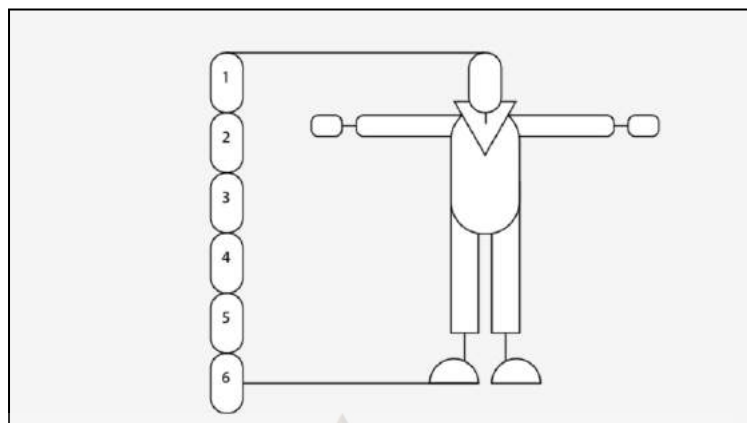
ที่มา : Hernandez, 2561

3.3 ขั้นตอนการผลิตภาพ 2 มิติ

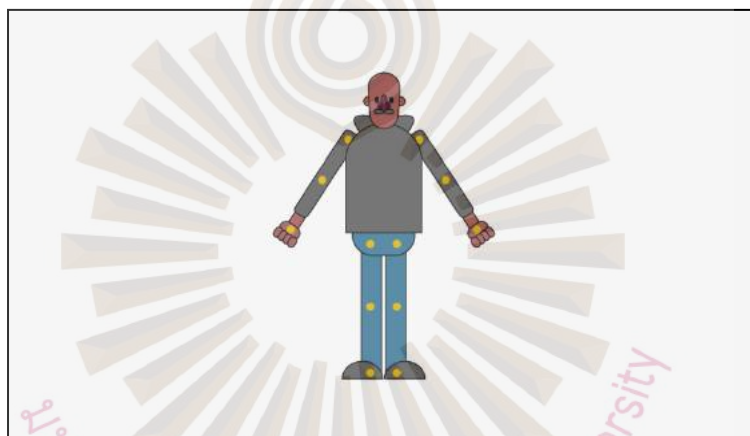
ขั้นตอนนี้ผลิตภาพ 2 มิติโดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop

3.3.1 ตัวละคร

จัดสัดส่วนตัวละครให้ดูน่ารักเข้าถึงกับกลุ่มเด็กวัยรุ่น เรียบง่ายไม่ซับซ้อน นำเสนอการแต่งกายข้างถนนได้อย่างชัดเจน



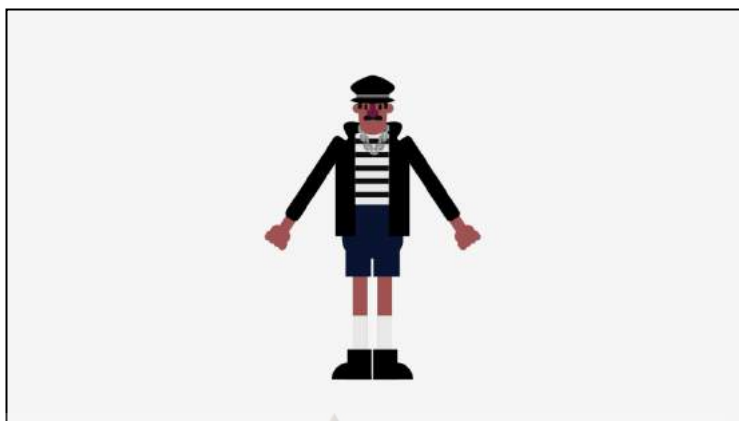
รูปที่ 3.8 เส้นร่างเลขาคณิตโดยลดทอนสัดส่วนมนุษย์จาก $7(1/2)$ เหลือ $5(1/2)$



รูปที่ 3.9 ตำแหน่งข้อต่อแบบ 2 มิติ



รูปที่ 3.10 โครงสร้างตัวละครพื้นฐาน



รูปที่ 3.11 เพิ่มลายละเอียดตัวละคร



รูปที่ 3.12 ลักษณะแนวเวลาขยับ



รูปที่ 3.13 ลักษณะหันข้าง 45 องศา

3.3.2 ภาพประกอบบุคคลสำคัญ

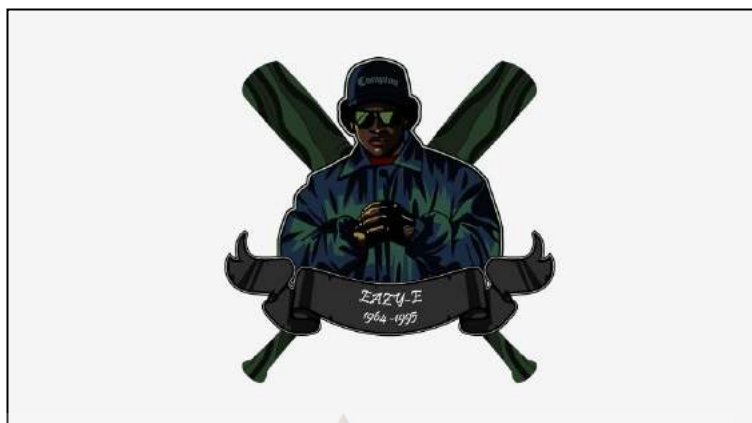
การนำเสนอภาพประกอบบุคคลสำคัญเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องให้ความสนใจประวัติคนนั้น เพราะการสะท้อนประวัติของเรปเปอร์ผ่านภาพประกอบเป็นเสน่ห์ที่จะทำให้ผู้ชมตระหนัก หรือตั้งคำถามกับภาพแล้วพยายามศึกษาเพิ่มเติม เช่น ลายเส้นบอกบุคลิก โทนสีเมืองเกิด ภาพพื้นหลัง



รูปที่ 3.14 ร่างองค์ประกอบภาพ



รูปที่ 3.15 ตัดเส้น และลงสีภาพหลัก



รูปที่ 3.16 เพิ่มพื้นหลังรอง



รูปที่ 3.17 เพิ่มพื้นหลัง

3.3.3 ฉากพื้นหลัง

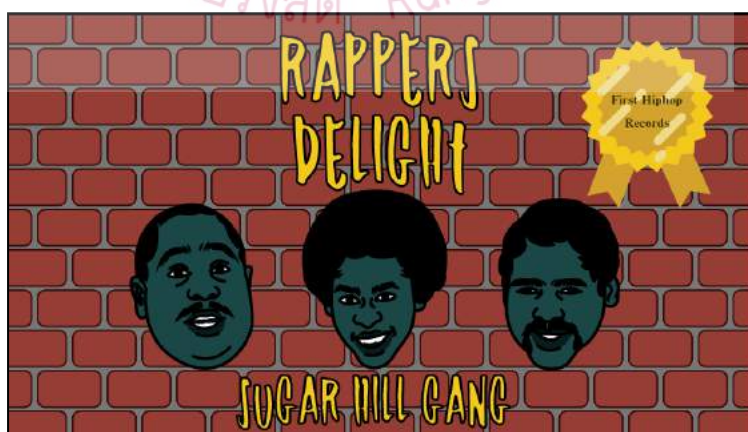
เป็นส่วนเติมเต็มบรรยากาศของการเล่าเรื่องให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงเป็นการบอกถึงสถานที่ของเหตุการณ์ต่าง ๆ



รูปที่ 3.18 ฉากเมืองที่อ้างอิงอาคารใน เมืองนิวยอร์ก



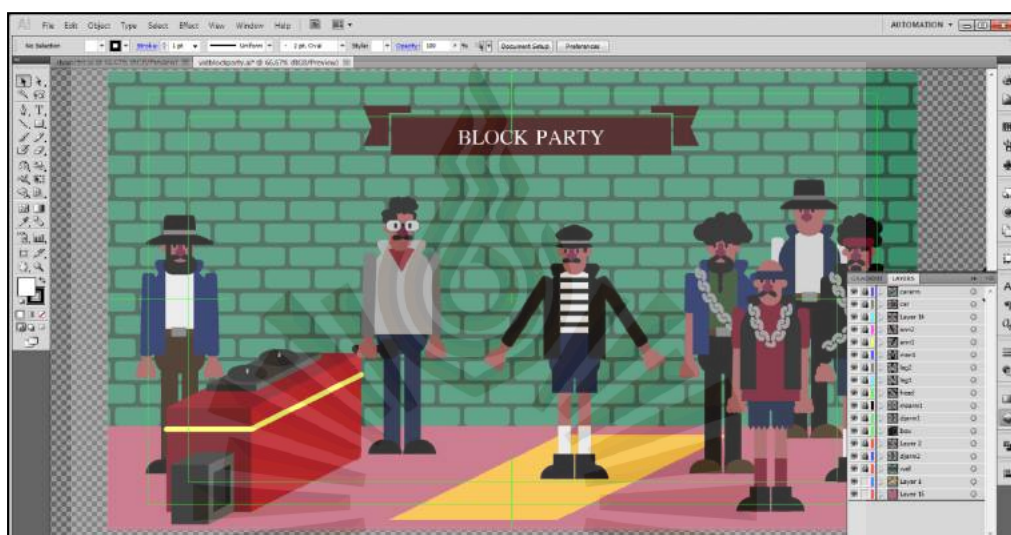
รูปที่ 3.19 ฉากบรรยากาศข้างถนน



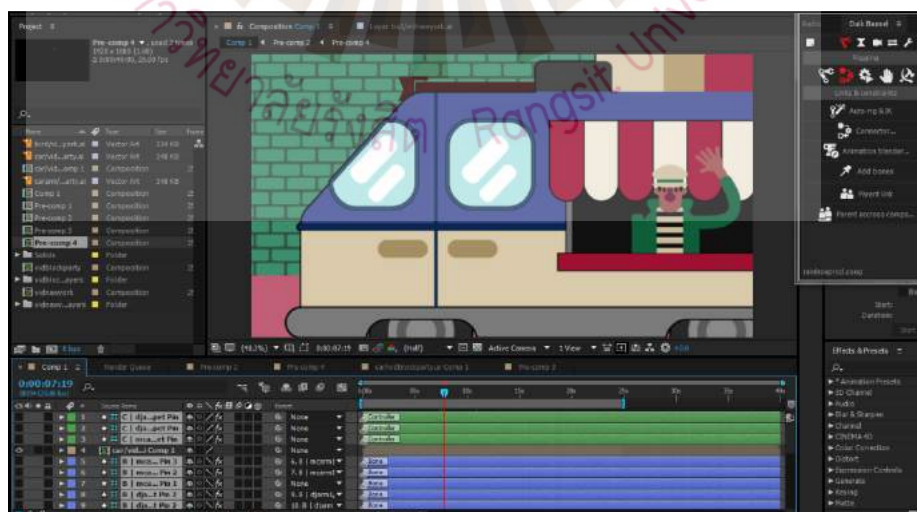
รูปที่ 3.20 ฉากอ้างอิงปกเพลง Rapper Delight

3.4 ขั้นตอนผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

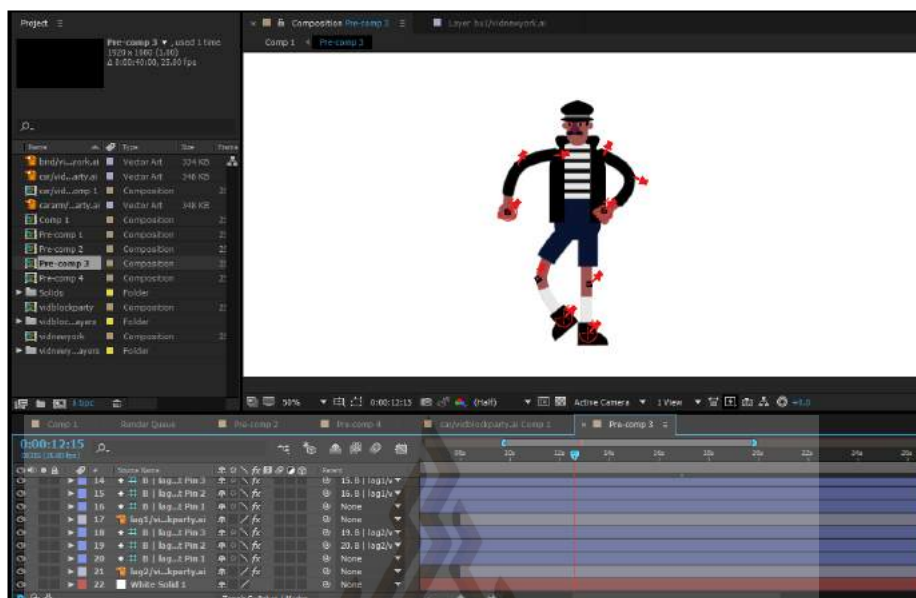
ขั้นตอนนี้ผลิตภาพเคลื่อนไหวภาพ 2 มิติ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe After Effects การเคลื่อนไหวภาพ 2 มิติ การเคลื่อนไหวต้องสัมพันธ์กับการพากย์เสียง บรรยาย และดนตรีพื้นหลัง การเปลี่ยนฉากแต่ละฉากต้องเปลี่ยนอย่างแบบเนียนมีชั้นเชิง



รูปที่ 3.21 จัดการรูปภาพให้อยู่ใน เลเยอร์ (Layer) ที่เหมาะสมพร้อมใช้งาน



รูปที่ 3.22 การเปลี่ยนฉากโดยใช้รถเป็นตัวเปลี่ยน



รูปที่ 3.23 การขยับตัวละครด้วยเครื่องมือ Puppet

3.5 ขั้นตอนดนตรีพื้นหลัง และการบันทึกเสียง

ดนตรีพื้นหลังช่วยสร้างบรรยากาศให้สื่ออินโฟกราฟิกมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยเลือกบทเพลงที่เข้ากับเนื้อหาแต่ละยุคสมัยของประวัติศาสตร์เพื่อสอดแทรกความรู้ไปในตัว

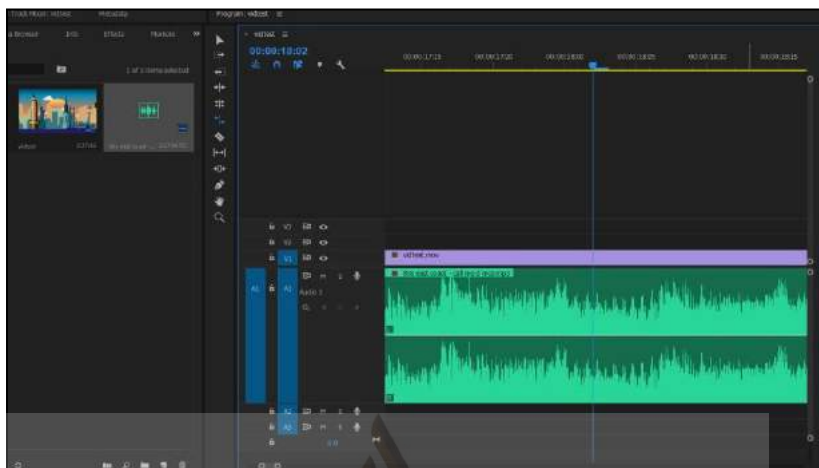
3.5.1 ดนตรีพื้นหลัง

Day Dreaming - GreenBeatz

ซึ่งดนตรีพื้นหลังฮิปฮอปเพลงนี้เป็นทำนองสไตล์ บูมเบบ (BoomBap) ซึ่งเป็นสไตล์ดั้งเดิมในแบบฉบับนิวยอร์ก สามารถช่วยเพิ่มความสนุกสนาน และความเข้าใจเนื้อหาวัฒนธรรมฮิปฮอปมากยิ่งขึ้น

3.5.2 การบันทึกเสียงบรรยาย

การอัดเสียงบรรยายช่วยเพิ่มความเข้าใจแก่ผู้รับชม เพราะสามารถเข้าถึงรายละเอียด ร่วมกับการบรรยายด้วยภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถละลายจากวิดีโอได้บางช่วงการรับชมไม่เคร่งเครียดจนเกินไป ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยทำการบันทึกเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อความสะดวกในการตัดต่อภาพ และเสียง ในขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 3.24 การบันทึกเสียง

3.6 ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และเสียง

ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และเสียง โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro การตัดต่อนี้จำเป็นต้องทำวิดีโอแต่ละฉากทั้งหมด และบันทึกเสียงบรรยายเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงค่อยนำวิดีโอมาเรียบเรียงต่อกัน ใส่เสียงให้ตรงจังหวะ รวมถึงการแก้ไขในส่วนวิดีโอที่ผิดพลาด เมื่อเสร็จเรียบทำการ เรนเดอร์(Render) ถือเป็นเสร็จกระบวนการ



รูปที่ 3.25 การตัดต่อภาพ และเสียง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งเป็นสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป และอิทธิพลของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีผลต่อประเทศไทย บอกเล่าเรื่องราวผ่านสื่ออินโฟกราฟิกแบบ 2 มิติ พร้อมเสียงพากย์ภาษาไทย

ทางด้านการออกแบบผู้วิจัยเน้นการออกแบบให้ตัวละคร และฉาก มีความเป็นกราฟิกตัดทอนรูปทรงต่าง ๆ ให้น้อยลง หรือเรียกว่าสไตล์ แพลต ดีไซน์ (Flat Design) อันเนื่องมาจากด้วยเนื้อหาที่ค่อนข้างเยอะการตัดทอนรูปภาพจะช่วยให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้รับชม

4.1 ผลการออกแบบการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับงานวิจัยผู้วิจัยได้จัดทำการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที ผู้วิจัยได้มีการเรียงลำดับเรื่องราววิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอปดังนี้



รูปที่ 4.1 นครนิวยอร์ก



รูปที่ 4.2 ปาร์ตี้ข้างถนน



รูปที่ 4.3 สถานที่ให้กำเนิดดนตรีฮิปฮอป



รูปที่ 4.4 ดีเจ และแร็ปเปอร์คนแรกของโลก



รูปที่ 4.5 ผู้คิดค้นการสแครชแผ่นเสียง



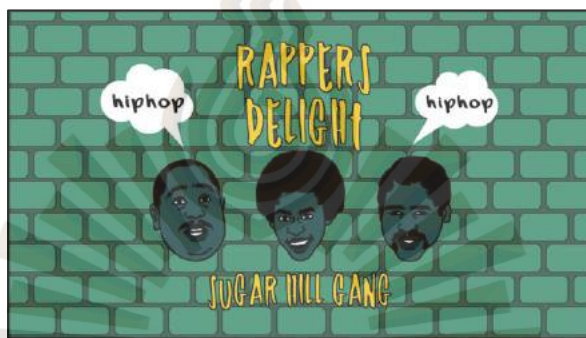
รูปที่ 4.6 กำเนิดองค์กร ชูลูเนชั่น (Zulu nation)



รูปที่ 4.7 องค์ประกอบวัฒนธรรมฮิปฮอป



รูปที่ 4.8 กำหนดคำว่าฮิปฮอป



รูปที่ 4.9 เพลงฮิปฮอปเพลงแรกที่ถูกบันทึกเสียง



รูปที่ 4.10 ครั้งแรกที่คำว่าฮิปฮอปถูกตีพิมพ์



รูปที่ 4.11 เพลงฮิปฮอปถูกใช้ต่อต้านยาเสพติด



รูปที่ 4.12 ยุคทองฮิปฮอป



รูปที่ 4.13 ไอคอนในยุคทองฮิปฮอป



รูปที่ 4.14 นครลอสแอนเจลิส



รูปที่ 4.15 แก๊งค์สเตอร์ข้างถนน



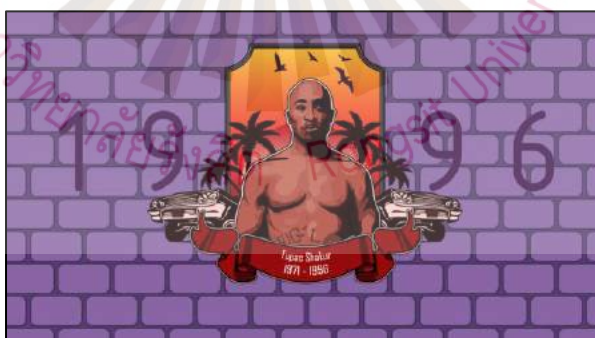
รูปที่ 4.16 ผู้ให้กำเนิดแก๊งค์สเตอร์ฮิปฮอป



รูปที่ 4.17 ไอคอนในยุคแกงค์สเตอร์ฮิปฮอป



รูปที่ 4.18 การขัดแย้งระหว่างแร็ปเปอร์ 2 ฝั่ง



รูปที่ 4.19 การเสียชีวิตของ ทูแพค (Tupac)



รูปที่ 4.20 การเสียชีวิตของ เดอะ โนโทเรียส บีไอจี (The Notorious B.I.G.)



รูปที่ 4.21 ยุติความขัดแย้งระหว่างแร็ปเปอร์ 2 คู่



รูปที่ 4.22 การเข้ามาของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย



รูปที่ 4.23 เพลงฮิปฮอปเพลงแรกในประเทศไทย



รูปที่ 4.24 แร็ปเปอร์กลุ่มแรกในประเทศไทย



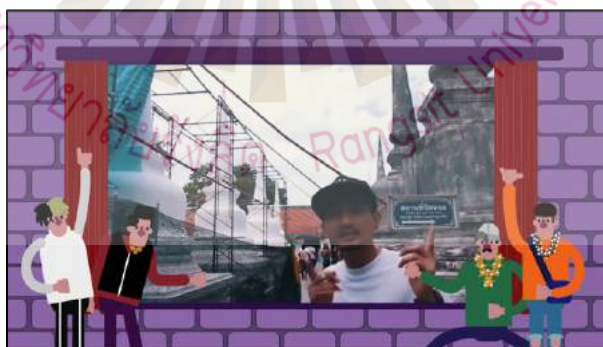
รูปที่ 4.25 ครั้งแรกที่เพลงฮิปฮอปไทยได้รับความนิยม



รูปที่ 4.26 ปรัชญาการณัของกระแสเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย



รูปที่ 4.27 ฮิปฮอปไทยเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคม



รูปที่ 4.28 ฮิปฮอปไทยในปัจจุบัน

4.2 ผลการวิจัยการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ

จากผลสำรวจจากกลุ่มวัยรุ่น ก่อน และหลังการรับชมการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอปมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2536 – 2549

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

ตารางที่ 4.2 เนื้อหาเพลงฮิปฮอปไทยปี 2559 – 2561

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

ตารางที่ 4.3 ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปก่อนรับชมสื่ออินโฟกราฟิก

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

ตารางที่ 4.4 ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟิก

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

ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก

ประเด็นที่สอบถาม	จำนวน 30 คน		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
ด้านประโยชน์			
สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	14	10	6
ประโยชน์ต่อสังคม	15	12	3
ด้านเนื้อหา			
การดำเนินเรื่อง	23	7	0
ความเข้าใจในเนื้อหา	17	8	5
ความพอดีของระยะเวลา	12	10	8
ด้านเทคนิค			
ภาพประกอบ	18	12	0
การเล่า และเสียงบรรยาย	16	9	5
เสียงดนตรีประกอบ	19	9	2

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

งานวิจัย การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ฉบับนี้ผ่านกระบวนการดำเนินงานหลากหลายขั้นตอน อีกทั้งยังประสบปัญหามากมาย โดยการผลิตสื่อ 2 มิติ สามารถสรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

วัฒนธรรมฮิปฮอปมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น และเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก แต่การรับวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาอย่างรวดเร็วโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง และขาดเข้าใจถึงแก่นแท้ของวัฒนธรรม ทำให้เกิดการตีความผิดเพี้ยน ลอกเลียนแบบกันอย่างผิด ๆ ทำให้เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมฮิปฮอปจางหาย และอาจเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีในการใช้ชีวิต

โดยปัจจุบันจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นตัวช่วยในการผลิตสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของคนยุคใหม่ที่เน้นความเรียบง่าย และความสะดวกเป็นหลัก การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป จะช่วยบอกเล่าความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้คนที่สนใจ สามารถนำความรู้นี้ไปปรับใช้กับวัฒนธรรมฮิปฮอปในบริบทแบบประเทศไทย เป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้กับผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปศึกษาความเป็นมา และแก้ปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยได้ผลิตสื่อที่มีความยาวไม่เกิน 5 นาที ขนาด Full HD 1920x1080 เพื่อให้เหมาะแก่การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูป เฟสบุ๊ก หรืออินสตาร์แกรม การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิวัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อองค์กรผลิตสื่อบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับดนตรี และศิลปะ อาทิ Rap is Now, Workpoint Entertainment, JOOX, Fungjai เป็นต้น และสถานศึกษาทางดนตรี

ผู้วิจัยเน้นการออกแบบการผลิตสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ วิชาพัฒนาการวัฒนธรรม อิปฮอป ในสไตล์ศิลปะแบบ แฟรตดีไซน์ (Flat Design) และใช้สีสดต่าง ๆ ช่วยสื่อสารเนื้อหาให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น เนื่องด้วยมีอุปสรรคของเนื้อหาที่เยอะจึงจำเป็นต้องตัดทอนรูปภาพให้น้อยลงเพื่อ ง่ายในขั้นตอนการอนิเมชัน และเสร็จทันในเวลาที่มิกำหนด

5.2 ข้อเสนอแนะ และปัญหา

5.2.1 ด้านการค้นคว้าข้อมูล

ผู้วิจัยพบปัญหาในประเทศไทยสื่อข้อมูลประวัติวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นมีน้อยมาก ซึ่ง ส่วนใหญ่สื่อด้านการศึกษาให้ความสนใจเกี่ยวกับ ประวัติแจ๊ส ประวัติดนตรีคลาสสิก ประวัติร็อก เสียมากกว่า ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องใช้เวลามากในการหาข้อมูลทั้งในสื่อออนไลน์ และออฟไลน์ ทั้งใน ประเทศ และต่างประเทศ แต่ผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ดำเนินการตามแผนขั้นตอนการ ผลิตสื่อได้อย่างทันท่วงที

5.2.2 ด้านระยะเวลา

การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้วิชาพัฒนาการวัฒนธรรมฮิปฮอป ผู้วิจัยได้ ดำเนินการตามแผน และขั้นตอนที่กำหนดไว้ แต่ด้วยเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่มีเยอะ รวมด้วยเวลา ที่มีจำกัด ผู้วิจัยอาจอาจตกหล่น หรือมีการดำเนินงานคลาดเคลื่อนจากแผนที่วางไว้เล็กน้อย แต่ทั้งนี้ ทั้งนี้งานวิจัยฉบับนี้สามารถสื่อสารรายละเอียดได้ครบถ้วน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ความยาวที่ผู้วิจัยตั้ง เอาไว้ไม่เกิน 5 นาที

5.2.3 ด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครโดยนำอัตลักษณ์การแต่งกายของฮิปฮอปในแต่ละยุค ซึ่ง ผ่านการศึกษาอย่างละเอียดจากสื่อหลากหลายรูปแบบ เพื่อรวบรวมแล้วนำมาเสนอในรูปแบบสื่อ อินโฟกราฟิก ซึ่งรายละเอียดทางอัตลักษณ์บางอย่างนั้นไม่สามารถพบเห็นในกลุ่มฮิปฮอปยุค ปัจจุบัน ซึ่งในประเทศไทยสื่อที่ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ฮิปฮอปได้ครบถ้วน และเข้าใจง่าย ทางผู้จัดทำยังไม่พบเห็นมากนัก

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ เข็มงาม. (2557). *Graffiti การปลดปล่อยทางอารมณ์*. สืบค้นจาก <http://1155108050411.blogspot.com/2014/01/graffiti.html>
- เดชาธร บำรุงเมือง. (2560). *MC กับ Rapper ใครทำหน้าที่อะไร เรียกต่างกันอย่างไร*. สืบค้นจาก <https://www.rapisnow.com/blog/mc-กับ-rapper-ใครทำหน้าที่อะไร-/>
- เบญสิริยา ปานบุญเดช. (2555). *สี และการสื่อความหมายในอารมณ์ต่าง ๆ*. สืบค้นจาก <http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=98>
- ปิยพงษ์ ราศรี. (2559). *การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3*. สืบค้นจาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/bitstream/handle/123456789/3001/RMUTT-154612.pdf?sequence=1>
- พิมลณัฐ เวศย์วุฒม์. (2551). *แม่สีระบบต่างๆ*. สืบค้นจาก http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/bangkok/pimolnut_v/art/
- พุดธิโรจน์ เทวกุล ณ อุษยา. (2558). *โครงการออกแบบหนังสือภาพประกอบ HIP HOP CULTURE*. สืบค้นจาก <https://www.rapisnow.com/blog/tag/thesis/>
- พินน์ ยุทธนา. (2561ก). *ประวัติศาสตร์ Hip Hop [ตอน 1] ฮิปฮอปแห่งมวลมนุษยชาติ Rap MC DJ Graffiti B-boy* [Video file]. สืบค้นจาก https://www.youtube.com/watch?v=RUGw_QLMcPM
- พินน์ ยุทธนา. (2561ข). *ประวัติศาสตร์ Hip Hop [ตอน 2] ฮิปฮอปคืออะไร Rap MC DJ Graffiti B-Boy* [Video file]. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=CnS-xwyi03U&t=1165s>
- ภาวนา ไชยสมบูรณ์. (2549). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/106709>
- รชนีกร ศรีฟ้าวัฒนา และสิทธิกร ชุนนราสัย. (2562). *CONNEXT KLONGTOEY : เรื่องจริงของ 'เต็กคลองเตย' ผ่านแฟชั่น แร็ป ภาพถ่ายและลายสัก*. สืบค้นจาก <https://thepotential.org/2019/01/23/connext-klongtoey/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิวัฒน์ ปัญญาเลิศวุฒิ. (2561). *ต้นจาก The Rapper ถึงจุดเริ่มต้นของ 'ฮิปฮอป' และ 'ศัพท์เฉพาะ' ที่เป็นคำอาวุธของ 'แร็ปเปอร์'*. สืบค้นจาก <https://gmlive.com/The-History-of-HIPHOP-and-Slang-used-in-hip-hop-music>
- สาริตา สวัสดิ์คำธร. (2549). *เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย*. สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/58803>
- เสริมรัตน์ พันธ. (2556). *หลักการพื้นฐานในการสร้างงานแอนิเมชัน*. สืบค้นจาก http://www.nmk.ac.th/web1/web/mainfile/2014-11-02_16-35-26_0.006308.pdf
- อมตยกุล. (2561). *วิดีโอประกอบเพลง เด็กวัด* [Video file]. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=yy1YWQY2loQ>
- Aliexpress. (2561). *บลิง บลิง*. Retrieved from <https://m.aliexpress.com/item/32758846728.html>
- Chicano Society. (2561). *ชิคาโน คืออะไร?*. Retrieved from <https://www.facebook.com/ChicanoSociety/posts/796902837183413>
- Creative Thailand. (2561). *แร็ป-ฮิปฮอป นำ สະທ້ອນชีวิตแอฟริกัน-อเมริกัน สู่บทเพลงแห่งเสรีภาพในสังคมไทย*. Retrieved from https://www.creativethailand.org/assets/CT_MAG_PDF/CT-Web-111.pdf
- Dansealille. (2560). *ต้นกำเนิดของท่าเต้น b-boy*. Retrieved from <http://www.dansealille.com/>
- Dawson. (2561). *ดูแรค*. Retrieved from <https://www.gq.com/story/how-to-tie-a-durag>
- DJ EXPERIENCE. (2561). *5 Main Types of DJs: What Kind Are You?*. Retrieved from <http://news.bpmsupreme.com/5-main-types-djs-kind/>
- Douglas. (2545). *Dilemma* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=8WYHDFJDPDc>
- Infographic Thailand. (2557). *เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น*. Retrieved from <http://infographic.in.th/infographic/เบื้องหลังการทำ-motion-graphic-1-ชิ้น>
- Hernandez. (2561). *Gummo* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=gAs9HZC9c7Y>
- Hiphopevolution. (2561). *Mc Coke La Rock แร็ปเปอร์คนแรกของโลก*. Retrieved from <https://hiphopevolution.com/pages/about-the-series/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Instalseaut. (2561). *แก๊งค์ปลัดสี่*. Retrieved from
<https://instalseaut.weebly.com/blog/bloods-street-gang>
- Koester. (2531). *Los Angeles Gang Signs*.
 Retrieved from <https://pixi-signs.info/los-angeles-gang-signs/los-angeles-gang-signs-lixmvunnqit4vkn8h-ldkjw/>
- Kretz. (2513). *Gangs of New York: Scenes from the Birth of Hip-Hop*.
 Retrieved from <https://medium.com/cuepoint/gangs-of-new-york-scenes-from-the-birth-of-hip-hop-623dfa8e905d>
- Mrmeestudio. (2560). *อิน โฟกราฟิก*. Retrieved from <https://mrmeestudio.com/>
- Mthai. (2561). *วงทีเคโอ อัลบั้ม Original Thai Rap*. Retrieved from
<https://music.mthai.com/news/scoop/209489.html>
- NewsCore. (2561). *Stanley Kirk Burrell นามแฝง Mc Hammer*. Retrieved from
<https://www.foxnews.com/tech/mc-hammer-to-compete-with-google-bing>
- Oknation. (2561). *มิสเตอร์แดงโม*. Retrieved from
<http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=166366>
- Oldschoolhiphopofficial. (2561). *Grand Wizard Theodore ผู้คิดค้น การเกาแผ่นเสียง (Scratching) คนแรกของโลก*. Retrieved from
<https://oldschoolhiphopofficial.wordpress.com/tag/grand-wizard-theodore/>
- Parker. (2557). *Nas: Time is Illmatic*. Retrieved from
<https://tiff.no/en/program/2015/nas-time-illmatic>
- Pinterest. (2560). *B-Boys from the 80's - Early Days of Hip-Hop Culture*.
 Retrieved from <https://www.pinterest.com/pin/404479610260943682/?lp=true>
- Pinterest. (2561). *ซิกาโน*. Retrieved from
<https://www.pinterest.com/pin/373165519095872799/?lp=true>
- Rap is Now. (2557). *Hiphop History PT.1* [Video file].
 Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=GpHx_nZPygc

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Rapisnow. (2562). *แร็ปแบทเทิลไทย ปี 2562*. Retrieved from
https://www.facebook.com/pg/rapisnow/photos/?ref=page_internal
- Redbubble. (2561). *ผ้าพันคานา*. Retrieved from
<https://www.redbubble.com/people/slade-ftp/works/32489137-red-bandana?p=poster>
- Rockhall. (2561). *Louis Jordan ถูกบรรจุอยู่ใน Rock & Roll Hall of Fame ในปี 1987*.
 Retrieved from <https://www.rockhall.com/inductees/louis-jordan>
- Smithjournal. (2561). *James Brown ศิลปินดนตรี โซล (Soul) ผู้มีอิทธิพลต่อการเต้นบีบอย*.
 Retrieved from <https://www.smithjournal.com.au/>
- Sprayplanet. (2561). *Cornbread ศิลปินกราฟฟิตีคนแรกของโลก*. Retrieved from
<https://www.sprayplanet.com/blogs/news/a-history-of-graffiti-the-60s-and-70s>
- Sprayplanet. (2561). *TAKI 183 ผู้ให้นิยามคำว่า “กราฟฟิตี”*. Retrieved from
<https://www.sprayplanet.com/blogs/news/a-history-of-graffiti-the-60s-and-70s>
- Singleton. (2534). *Boyz N Da Hood* [Video file]. Retrieved from
<https://www.nanamovies.com/>
- Super Interesting Documentaries (2561). *แก๊งค์คริปส์* [Video file]. Retrieved from
<https://www.youtube.com/watch?v=DCQWbwUuErg>
- Supremeprint. (2553). *องค์ประกอบภาพ*. Retrieved from <http://www.supremeprint.net/>
- Trialsofascension. (2561). *สัญลักษณ์มือแก๊งค์*. Retrieved from
<http://www.trialsfascension.com/forum/threads/hand-signs-and-animation-innovations.3855/>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบฟอร์มการประเมิน



ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปก่อนรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก

ความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป

มาก

กลาง

น้อย

อิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อประเทศไทย

มาก

กลาง

น้อย

ส่ง

เรียนฟรีได้ทุกคนทั้งที่เรียนและไม่เรียน Google Form และ Google Drive - บริการของ Google ประเทศไทย

Google ประเทศไทย

แบบฟอร์มการประเมินความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปก่อนรับชม
โดยโปรแกรม Google Form

ความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟฟิก

ความเป็นมาวัฒนธรรมฮิปฮอป

มาก

กลาง

น้อย

อิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อประเทศไทย

มาก

กลาง

น้อย

ส่ง

เรียนฟรีได้ทุกคนทั้งที่เรียนและไม่เรียน Google Form และ Google Drive - บริการของ Google ประเทศไทย

Google ประเทศไทย

แบบฟอร์มการประเมินความเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปหลังรับชม
โดยโปรแกรม Google Form

ความพึงพอใจหลังรับชมสื่ออินโฟกราฟิก

สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาก

กลาง

น้อย

ประโยชน์ต่อสังคม

มาก

กลาง

น้อย

การดำเนินเรื่อง

มาก

กลาง

น้อย

ความเข้าใจในเนื้อหา

มาก

กลาง

น้อย

ความพอดีของระยะเวลา

มาก

กลาง

น้อย

ภาพประกอบ

มาก

กลาง

น้อย

การเล่า และเสียงบรรยาย

มาก

กลาง

น้อย

เสียงดนตรีประกอบ

มาก

กลาง

น้อย

แบบฟอร์มการประเมินความพึงพอใจหลังรับชม
โดยโปรแกรม Google Form

ภาคผนวก ข

ลักษณะฮิปฮอปไทย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2538



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2545



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2552



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2555



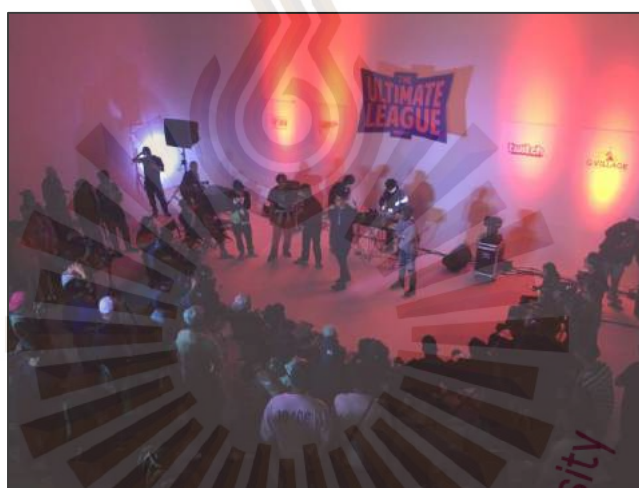
ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2556



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2557



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2558



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2560



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2561



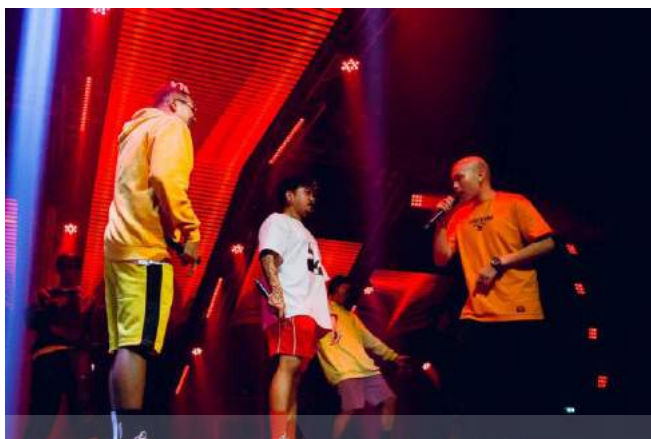
ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2561



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2562



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2562



ลักษณะฮิปฮอปไทยปี 2562



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	คุณวัฒน์ ตริทศเดช
วัน เดือน ปีเกิด	16 สิงหาคม 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต, 2559 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2561
ที่อยู่ปัจจุบัน	98/170 หมู่บ้าน หลักสี่วิลล่า ถนน แจ้งวัฒนะ 10แยก 9 แขวง ทุ่งสองห้อง เขต หลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210

