Volume 3 Issue 2 May-August 2024

การถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

จุลจิตต์ จิตรธรรม

นักศึกษาหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ขาม จาตุรงคกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Composition art for decoding of Bangtan Sonyeondan's artwork

Jullajit Jittham

Master of Architecture program student Design major, Faculty of Architecture, Khon Kaen University, Thailand

Kham Chaturongakul

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand

Article Info : Research Article	
Article History : Received 18 April 2024	
: Revised 17 June 2024	
: Accepted 24 June 2024	
Corresponding Author : Jullajit Jittham	
E-mail Address : jullajit.jt@kkumai.com	

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานมิวสิกวิดีโอของวงบีทีเอส 3 เพลง ได้แก่ Idol, Boy with Luv และ Dynamite และเพื่อผลิตสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ นำมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อวีดิทัศน์ และวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏ ด้านการใช้สีมิวสิกวิดีโอทั้ง 3 เพลงใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นโดยเลือกใช้การจับคู่สีที่หลากหลายและโทนสีที่ใช้แตกต่างกันเพื่อส่งผลต่อจิตวิทยาการใช้สีของแต่ละมิวสิกวิดีโอ ส่วนด้านภาพประกอบ แต่ละเพลงมีภาพประกอบที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เพื่อสื่อความหมายตามเนื้อหาเพลง ในขณะที่ด้านตัวอักษรนิยมใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ เพราะต้องการออกแบบให้เข้ากับแนวคิดเฉพาะของเพลงและเลือกใช้ลักษณะตัวอักษรพิมพ์ใหญ่เพื่อให้ดึงดูดความน่าสนใจแก่ผู้ชม และด้านการจัดวางองค์ประกอบ เน้นการจัดวางแบบสมดุลเพื่อให้ภาพออกมาสมดุล เพราะตลอดทั้งเพลงมีการสลับภาพ สี และเคลื่อนย้ายองค์ประกอบ ดังนั้นภาพมักอยู่ตรงกลางเพื่อให้ยังคงอยู่ในสายตาของผู้ชม มีการใช้เอฟเฟคและมุมกล้องเข้ามาช่วยเพื่อให้ผู้ชมไม่เบื่อกับจุดโฟกัสนั้น ส่วนการผลิตสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ โดยผลิตสื่อวีดิทัศน์จำนวน 5 ตอน พบว่า ด้านความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์ในภาพรวมอยู่ในระดับเข้าใจปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64 และหลังการรับชมภาพรวมอยู่ในระดับเข้าใจ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 ค่าเฉลี่ยหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์เพิ่มขึ้นจากก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.42

คำสำคัญ : องค์ประกอบศิลป์, มิวสิกวิดีโอ, บังทันโซนยอนดัน, บีทีเอส

Abstract

This research article has the following objectives: to analyze the composition and art in BTS's music videos "Idol," "Boy with Luv," and "Dynamite," and to produce creative video media to provide knowledge about composition art. By analyzing the composition art used to create video media design works and analyzing satisfaction data from the sample group. The research results found that composition art appears in terms of color use, all three music videos use warm and cool colors, using a variety of color pairings and different tones to influence the color psychology of each music video. Regarding the illustrations, each song features unique illustrations that aim to convey the meaning of the song's content. On the lettering side, artificial letters are commonly used. This is because the designers wanted to tailor the design to match the specific concept of the song, the use of capital letters is intended to capture the audience's interest and in terms of composition, focus on balanced placement to make the image look balanced. Because throughout the song there are alternating images, colors and moving elements. Therefore, the image is usually centered so that it remains in the viewer's eye. Effects and camera angles are used to help keep the audience from getting bored with the focus point. As for the production of creative video media, it provides knowledge about composition art. By producing 5 episodes of video media, it was found that the basic understanding of composition art before viewing the video media as a whole was at a moderate level of understanding. with an average of 2.64 and after viewing the overall picture was at the level of understanding with an average of 4.17. The average after watching video media increased from before watching video media at a statistical significance of 0.01 and the results of the analysis of satisfaction in watching video media The overall picture is at the highest level. with an average of 4.42.

Keywords: Composition art, Music Video, Bangtan Sonyeondan, BTS

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

บทนำ

ในปัจจุบันหากมีการกล่าวถึงอุตสาหกรรมบันเทิงเพลงเกาหลีใต้หรือ K-pop เป็นอุตสาหกรรมเพลงที่ขึ้นชื่อในเรื่องของความโด่งดังและมีฐานแฟนคลับทั่วโลก ภายใต้นิยามคำที่เรียกว่า “K-pop” ย่อมาจาก Korean Pop เริ่มเป็นกระแสดังในต้นยุค 1990s เป็นแนวเพลงที่รวมหลากหลายสไตล์ถือเป็นอุตสาหกรรมเพลงลูกผสมหรือการรวมกันระหว่างการแสดงสไตล์เกาหลีสมัยใหม่ การแสดงภาพ ท่าเต้น แฟชั่น และพรสวรรค์จากไอดอล ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา K-Pop ถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ใหญ่ที่สุดในประเทศเกาหลีใต้และยังทรงอิทธิพลในการเผยแผ่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีที่สามารถตีตลาดต่างประเทศและแพร่กระจายไปทั่วโลก (Suryani, A., 2020)

วงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) (Bangtan Sonyeondan (BTS)) เป็นวงบอยแบนด์ที่เปิดตัวครั้งแรกในปี 2013 มีสมาชิกเจ็ดคน มาจากค่ายเพลงขนาดเล็กที่มีชื่อว่า BigHit Entertainment จึงไม่ค่อยได้รับกระแสการตอบรับที่ดีจากสังคม อย่างไรก็ตามพวกเขายังคงพยายามเพื่อไปให้ถึงฝันเป็นนักร้องและในที่สุดก็บรรลุความฝันผ่านความทุกข์ยาก ในปี 2017 บีทีเอส ชนะรางวัล Billboard Music รางวัล Top Social Artist และ Top Duo ความสำเร็จและชัยชนะในครั้งนี้สามารถเอาชนะศิลปินระดับโลกอย่าง Justin Bieber ได้ พวกเขาเริ่มที่จะเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ในการออกทัวร์คอนเสิร์ตรอบโลกและทำลายสถิติหลายรายการทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ (Min-Soo, Seo. 2012)

สืบเนื่องจากความสำเร็จของวงบังทันโซนยอนดันที่ได้สร้างสรรค์และเผยแพร่ให้วัฒนธรรมเกาหลีเป็นที่รู้จักทั่วโลก ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษามุมมองอัตลักษณ์องค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในงานออกแบบของวงบังทันโซนยอนดัน ซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยและจุดแข็งหลักที่ช่วยส่งเสริมให้วงบังทันโซนยอนดันก้าวขึ้นมาสู่ความสำเร็จได้ การออกแบบแนวคิดในแต่ละผลงานได้ผ่านการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและถูกวางไว้ให้ตีความได้อย่างซับซ้อน แต่ทว่าดูเรียบง่าย เป็นศิลปะ ทรงพลัง และสวยงาม (Helena, 2019)

นอกจากหน้าตาศิลปินและบทเพลงแล้ว ยังมีมิวสิกวิดีโอซึ่งเป็นสื่อหลักที่สามารถทำให้แฟนคลับต่างพากันชื่นชมและหลงใหล โดยแฟนคลับสามารถรับชมผ่านทางประสาทสายตารู้สึกดึงดูดและประทับใจ นอกจากนี้ยังได้นำมิวสิกวิดีโอมาเป็นแนวคิดในการออกแบบอัลบั้มและการแสดงคอนเสิร์ตได้อย่างดีเยี่ยม (Haebichan, J., 2019)

ตามรายงาน IFPI Global Music Report 2021 ในปี ค.ศ.2020 มูลค่ารวมของตลาดอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีมีรายได้อยู่ที่ประมาณ 6 พันล้านดอลลาร์ ซึ่งคิดเป็นการเติบโตร้อยละ 8.9 จากปีที่ผ่านมาตามรายงานอุตสาหกรรมล่าสุดโดย Korea Creative Content Agency (KOCCA) คาดว่า K-pop จะยังคงได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Min-Soo, Seo. 2012)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในศิลปินเกาหลี โดยเลือกกรณีศึกษาวงบังทันโซนยอนดันเพื่อนำมาวิเคราะห์ค้นหาองค์ประกอบศิลป์

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

ที่อยู่ในสื่อวีดิทัศน์เพลง และจัดทำการสรุปผลในรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์เรื่องสั้น เพื่อให้สามารถรับชมสรุปผลการวิเคราะห์ได้ง่ายขึ้น เนื่องจากในปัจจุบันวิดีโอถือเป็นสื่อการสอนที่ได้รับความสนใจเป็นอันดับต้น โดยผลการวิเคราะห์จัดทำเป็นสื่อวีดิทัศน์เพื่อนำเสนอการถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าผลงานชิ้นนี้สามารถสร้างประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาให้ผู้ที่สนใจหรืออยากเริ่มต้นการออกแบบได้และสามารถนำไปเป็นแหล่งอ้างอิงแก่ผู้ที่ต้องการศึกษา โดยใช้วิจัยเรื่องนี้เป็นตัวอย่างกรณีศึกษาได้อย่างสะดวกและเข้าใจการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ขั้นพื้นฐานมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) 3 เพลง ได้แก่ Idol, Boy with Luv และ Dynamite

2. เพื่อผลิตสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วยการถอดองค์ประกอบศิลป์และผลิตสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์

1.1 การถอดองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วยด้านการใช้สี ด้านภาพประกอบ ด้านตัวอักษร และด้านการจัดวางองค์ประกอบ โดยศึกษามิวสิกวิดีโอจำนวน 3 เรื่องประกอบด้วย Idol, Boy with Luv และ Dynamite

1.2 การผลิตสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ จำนวน 5 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 3-6 นาที ประกอบด้วย Intro, Idol, Boy with Luv, Dynamite และ Conclusion

2. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยต้องการสำรวจความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ ผู้วิจัยเลือกใช้สูตรการประมาณค่าสัดส่วนประชากรที่มีระดับความเชื่อมั่น 95% และมีระดับความคลาดเคลื่อนที่ 0.01 โดยมีสูตรดังนี้

$$n = \frac{z_{\frac{\alpha}{2}}^{2} pq}{E^2}$$

จากสูตรการหาขนาดประชากรกลุ่มตัวอย่างเมื่อนำมาแทนค่าในสูตรจะได้ ดังนี้

$$96.04 = \frac{1.96^2(0.2)(0.8)}{0.01}$$

ผู้วิจัยกำหนดจำนวนตัวอย่างกลุ่มประชากรตามสูตรคำนวณในการทำแบบสำรวจจำนวน 100 คน

2.1 กลุ่มตัวอย่างหลัก คือ นักเรียนในจังหวัดขอนแก่น

2.2 กลุ่มตัวอย่างรอง คือ บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านการออกแบบ

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

3.1 ตารางบันทึกข้อมูลรายละเอียดที่ปรากฏในวีดิทัศน์เพลงของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 แบบสัมภาษณ์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและประเมินผลงานการออกแบบสื่อวีดิทัศน์จำนวน 7 คน

3.3 แบบสอบถาม เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด (pre-coded question) ผสมกับปลายเปิด (open-ended questionnaire) เป็นแบบสำรวจรายการ (check list) และแบบมาตรประเมินค่า (rating scale) เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้ Paired Samples T-Test คือ การทดสอบสมมติฐานของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่สัมพันธ์กัน

4. ขั้นตอนการวิจัย

4.1 ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยจากหนังสือเอกสารงานวิจัยและสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่แสดงภาพ วิดีโอหรือรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างเครื่องมือในการวิจัย

4.2 วิเคราะห์ผลการศึกษาข้อมูลตามหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการถอดองค์ประกอบองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วย ด้านการใช้สี ด้านภาพประกอบ ด้านตัวอักษร และด้านการจัดวางองค์ประกอบ นำมาสรุปเพื่อจัดทำแนวทางการออกแบบสื่อวีดิทัศน์

4.3 สร้างเครื่องมือการวิจัย และนำเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบการประเมินความสอดคล้อง (index of consistency : IOC)

4.4 ทำการวางโครงเรื่อง เขียนสคลิป เริ่มการตัดต่อจัดวางฉากแต่ละตอน พากย์เสียงพูด ตกแต่งเอฟเฟกต์ภาพ ตัวอักษร ใส่เสียงให้มีความเหมาะสมและน่าสนใจ

4.5 นำผลการออกแบบสื่อวีดิทัศน์ (ครั้งที่ 1) เข้าพบที่ปรึกษาวิจัย และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหาและสื่อวีดิทัศน์

4.6 นำสื่อวีดิทัศน์ที่ได้รับการปรับปรุงและพัฒนาแล้วมาใช้กับการประเมินการรับรู้ก่อน-หลังรับชม และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

4.7 เก็บรวมรวมข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายนำมาสรุปผลเพื่อใช้หาค่าทางสถิติที่ประกอบด้วยหาความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอภิปรายผลการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

ผลการวิจัย

1. องค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

1.1 มิวสิกวิดีโอเพลง Idol พบว่า ด้านการสื่อสาร สื่อถึงความรักที่เกิดจากความผิดหวังเป็นผู้ถูกกระทำและรับมือกับความเจ็บปวดที่ผ่านมา ทำให้แสดงออกในมองมุมที่แข็งแกร่ง มั่นใจในตนเอง และเฉลิมฉลองในความเป็นตัวเองมากขึ้น ด้านการใช้สี ประกอบไปด้วยสีส้ม สีเหลือง และสีฟ้าเป็นหลัก จัดอยู่ในหมวดโทนสีที่มีความอิ่มตัวสูง (vivid tones) สีสดทำให้ภาพรวมของมิวสิกวิดีโอมีความตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง และดึงดูดความสนใจได้ดี ด้านภาพประกอบประกอบไปด้วยภาพเกี่ยวกับประเทศแอฟริกาใต้ เช่น ภาพทุ่งหญ้า ยีราฟ รวมถึงภาพที่สื่อถึงวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ และฉากการสะท้อนสังคม เพื่อสื่อถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง ด้านตัวอักษร เลือกใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ตัวอักษรขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เข้ากับแนวคิดของงาน และด้านการจัดวางองค์ประกอบ ภายในมิวสิกวิดีโอมีองค์ประกอบศิลป์ที่หลากหลาย และจำนวนของศิลปินจึงต้องเน้นการจัดวางแบบสมดุล (balance) แบบกึ่งกลาง เพื่อให้คนดูสามารถรับชมได้อย่างง่ายขึ้น

1.2 มิวสิกวิดีโอเพลง Boy with Luv พบว่า ด้านการสื่อสาร สื่อถึงความรักที่แสดงออกถึงความสดใส เล่าเรื่องราวของการเดินทางตามหาความฝันของเด็กหนุ่มที่ต้องยิ้มรับและปรับตัวกับสังคมจนประความสำเร็จ หรือมุมมองความรักที่โตขึ้น จากที่เคยตกหลุมรักและผิดหวังสู่การหันกลับมารักตนเองในฉบับที่มีความสุข ด้านการใช้สี ประกอบไปด้วยสีชมพู สีฟ้า สีเหลืองเป็นหลัก จัดอยู่ในหมวดโทนสีที่มีความสว่างสูง (bright tones) เป็นสีสว่างสดใส ที่ให้ความรู้สึกน่ารัก อ่อนวัย และมีความฝัน เหมาะสมกับมิวสิกวิดีโอที่ต้องการเล่าถึงความสดใสร่าเริงอย่างสมวัยของตัวกลุ่มศิลปิน ด้านภาพประกอบ ประกอบไปด้วยภาพที่เกี่ยวข้องฉากจากภาพยนตร์ Singin in the rain (1952) และฉากสีสันสดใสที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบตกแต่งในยุค 50s ด้านตัวอักษร เลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะทรงเรขาคณิต เพื่อสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ให้เข้ากับแนวคิดของงาน และด้านการจัดวางองค์ประกอบ มีการใช้ส่วนประกอบของเส้นนำมาเป็นเส้นทแยงมุมแบ่งครึ่งมุมฉากสร้างเป็นเส้นนำสายตา (leading lines) และเน้นความน่าสนใจจากจุดตัดของภาพ

1.3 มิวสิกวิดีโอเพลง Dynamite พบว่า ด้านการสื่อสาร สื่อถึงความรักที่แสดงออกถึงความเป็นห่วง มอบให้แก่ทั้งตนเองและผู้คนรอบข้าง ชวนให้ผู้คนส่งพลังเชิงบวก เพื่อต่อสู้กับสิ่งที่ต้องเผชิญ เป็นความรักที่ให้สบายใจ ด้านการใช้สี เลือกใช้โทนสีที่มีความอิ่มตัวต่ำ (subdue tone) และโทนสีมืด (dark tone) เป็นโทนสีหม่นที่ให้ความรู้สึกนิ่ง สบายตา แต่ในขณะเดียวกันก็มีการผสมหมวดสีที่ความรู้สึกย้อนยุค ความสบายใจในวันวาน ด้านภาพประกอบ ประกอบไปด้วยภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับยุคดิสโก้ (disco) ที่เน้นความสนุกสนาน และความกล้าแสดงออก การออกแบบตกแต่งสถานที่ต่าง ๆ ได้รับอิทธิพลจากยุค 70s โดยประกอบด้วยสิ่งที่นิยมในยุคนั้น เช่น การปูพื้นลายสก็อต ร้านขายแผ่นเสียง ร้านโดนัท

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

และรถไอศกรีมเคลื่อนที่สีสันสดใส เป็นต้น ด้านตัวอักษร เลือกใช้ลักษณะโค้งมน เพิ่มลูกเล่นจากป้ายไฟยอดนิยมในยุคดิสโก้ เพื่อสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ให้เข้ากับแนวคิดของงาน และด้านการจัดวางองค์ประกอบ ใช้การแสดงของศิลปินมาเป็นส่วนประกอบของเส้นนำสายตา (leading lines) นำพาให้คนดูสนใจกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและเน้นความน่าสนใจจากจุดตัดของภาพ

2. การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

2.1 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการรับชมวีดิทัศน์

สรุปผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการรับชมวีดิทัศน์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายนิยมรับชมวีดิทัศน์ที่มีการตอบสนองด้วยตนเอง มีการแทรกความบันเทิงควบคู่ไปกับเนื้อหาหรือเรื่องราว คอนเทนต์มีความน่าสนใจ อยากรับชม และติดตามต่อ ผู้วิจัยจึงเลือกผลิตสื่อวีดิทัศน์ประเภทรายการทำหน้าที่เสริมการสอน (supplementary or enrichment) เสริมเนื้อหาให้สมบูรณ์ขึ้น โดยใช้แสดงตัวอย่างมิวสิกวิดีโอสอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไป แบ่งออกเป็น 5 วีดิทัศน์ มีระยะเวลาความยาวของวีดิทัศน์กำหนด 4-6 นาที เพื่อให้ตอบสนองต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่นิยมรับชมวิดีโอสั้น และรับชมผ่านช่องทางแพลตฟอร์มออนไลน์

2.2 Story Board

ผู้วิจัยได้มีการเขียน Story Board เพื่อเสนอแนวคิดในการทำสื่อวีดิทัศน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 Story Board ของวีดิทัศน์ที่ 1

ในวีดิทัศน์ที่ 1 ผู้วิจัยได้เกริ่นนำเป็นการนำเสนอเรื่องราวด้วยคำถามเกี่ยวกับนิยามการออกแบบของเกาหลี ต้องการเปิดเปิดประเด็นเพื่อดึงดูดความน่าสนใจแก่ผู้ชม โดยการเล่าถึงประวัติความเป็นมาของอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีใต้ ความน่าสนใจในการออกแบบด้าน K-pop ประวัติความเป็นมาของวงบังทันโซยอนดัน และผลงานการออกแบบ พร้อมทิ้งท้ายเกี่ยวกับปริศนาที่ต้องติดตามตอนต่อไป

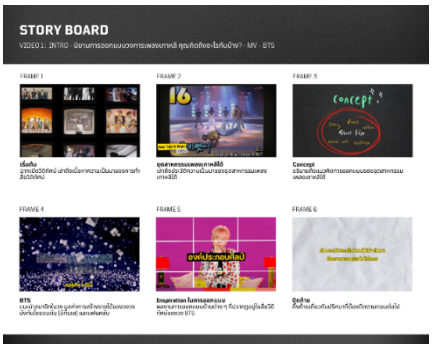

Figure 1 *Storyboard of Video 1*

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

2.2.2 Story Board ของวีดิทัศน์ที่ 2

ในวีดิทัศน์ที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์การถอดองค์ประกอบศิลป์ในมิวสิกวิดีโอ IDOL เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงพื้นฐานขององค์ประกอบศิลป์ที่แฝงอยู่ภายในมิวสิกวิดีโอ ผ่านการสื่อสารวัฒนธรรมเกาหลี วัฒนธรรมแอฟริกาใต้ และการสะท้อนสังคม โดยนำเสนอประวัติความเป็นมาของมิวสิกวิดีโอ ทฤษฎีสี ประเภทตัวอักษร การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เครื่องแต่งกาย และฉากสรุปพร้อมทิ้งท้ายเกี่ยวกับตอนต่อไป

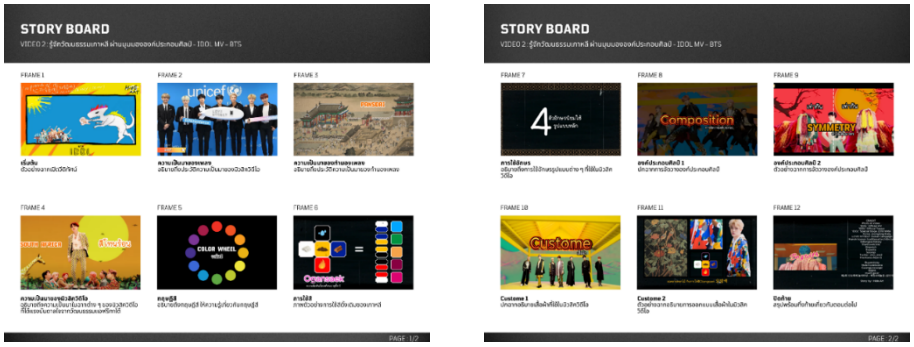

Figure 2 *Storyboard of Video 2*

2.2.3 Story Board ของวีดิทัศน์ที่ 3

ในวีดิทัศน์ที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอการถอดองค์ประกอบศิลป์ในมิวสิกวิดีโอ Boy with luv พบว่า มีการใช้องค์ประกอบศิลป์ที่เด่นชัดในการออกแบบของปี 1950s เป็นหลัก โดยนำเสนอการเล่าถึงประวัติความเป็นมา และแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ Singin' in the Rain (1952s) แนวการออกแบบในปี 1950s จิตวิทยาการใช้สี ตัวอักษรประดิษฐ์บนป้ายนีออน การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ และฉากสรุปพร้อมทิ้งท้ายเกี่ยวกับตอนต่อไป

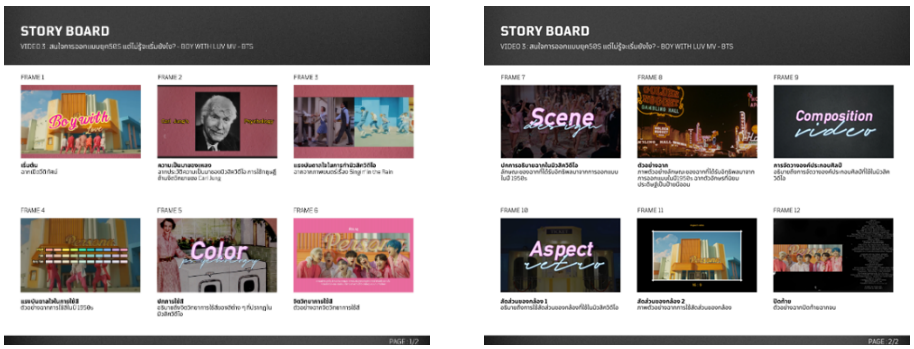

Figure 3 *Storyboard of Video 3*

2.2.4 Story Board ของวีดิทัศน์ที่ 4

ในวีดิทัศน์ที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอการถอดองค์ประกอบศิลป์ในมิวสิกวิดีโอ Dynamite พบว่า มีการใช้องค์ประกอบศิลป์ด้านการใช้สีที่คล้ายคลึงกับมิวสิกวิดีโอ IDOL แต่มีความแตกต่างทางด้านโทนสี อีกทั้งยังมีความโดดเด่นในเรื่องของการจัดลำดับภาพ Hierarchy เป็นเทคนิคการไล่ระดับการมองเห็น เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจภาพรวมของงานไป

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

ในทิศทางเดียวกัน นำเสนอผ่านการสื่อสารในยุคสมัยของดิสโก้ โดยเล่าถึงประวัติความเป็นมาและหลักการทำงานขั้นพื้นฐานของ Hierarchy เกร็ดความรู้สำหรับเรื่องราวการออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากปี 1970s และการใช้โทนสี

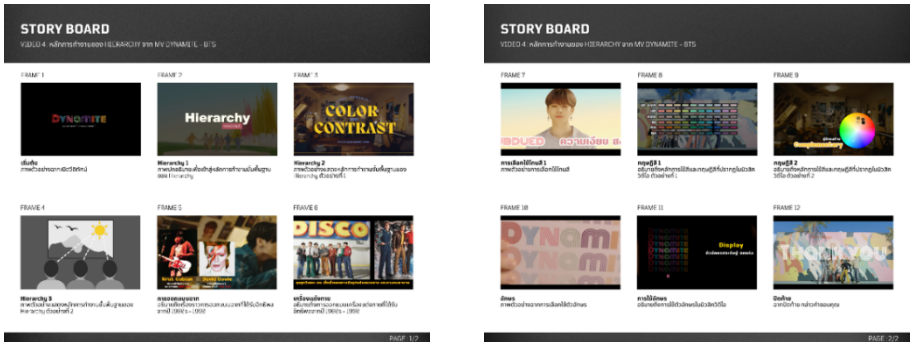

Figure 4 *Storyboard of Video 4*

2.2.5 Story Board ของวีดิทัศน์ที่ 5

ในวีดิทัศน์ที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีที่ผ่านมา ได้มีการจำแนกแบ่งหัวข้อนำเสนอให้เหมาะสมกับเนื้อหาในเอ็มวีนั้น จะเห็นได้ถึงความเหมือนและความแตกต่าง และนำมาแบ่งออกเป็น 5 บทสรุปง่าย ๆ ให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยเล่าถึงสรุปภาพรวมขององค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวี และความเหมือนและความแตกต่างที่ส่งผลต่อการออกแบบ

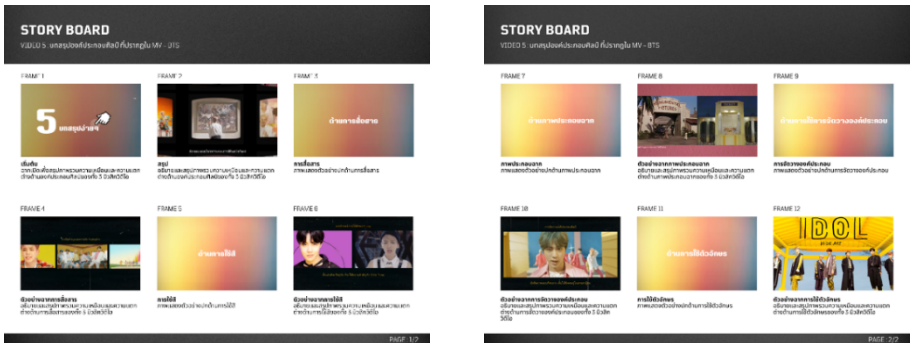

Figure 5 *Storyboard of Video 5*

2.3 ผลงานการออกแบบสื่อวีดิทัศน์

ในการออกแบบสื่อวีดิทัศน์ แบ่งออกเป็น 5 วิดีโอสั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 วีดิทัศน์ที่ 1 INTRO

ด้านการสื่อสาร เรื่องราวถูกเปิดด้วยคำถามเกี่ยวกับนิยามการออกแบบของเกาหลี ต้องการเปิดเปิดประเด็นเพื่อดึงดูดความน่าสนใจแก่ผู้ชม เพื่อทำความรู้จักก่อนเข้าสู่เนื้อหา ผู้วิจัยได้จำแนกหัวข้อเนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีใต้ วงบังทันโซยอนดัน (บีทีเอส) พร้อมผลงานการออกแบบ และทิ้งท้ายเกี่ยวกับปริศนาที่ต้องติดตามตอนต่อไป

ด้านภาพรวมของฉาก ภายในวีดิทัศน์เลือกใช้ภาพประกอบจากสื่อวิดีโอที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลตามข้างต้นประกอบด้วย IDOL, Boy with luv และ Dynamite และภาพจากวิดีโอที่เกี่ยวข้อง จากนั้นทำการจัดเรียงลำดับของฉากตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

ด้านการใช้สี ภาพประกอบในแต่ละฉากมีการใช้โทนสีของวิดีโอเป็นเอกลักษณ์ จึงเลือกใช้สีตามต้นฉบับ แต่มีการปรับเปลี่ยนโทนสีตามอารมณ์ของวิดีโอให้รู้สึกเสมือนรับชมสื่อโทรทัศน์ย้อนยุคไปรับชมเรื่องราวในอดีตและปรับเปลี่ยนมาถึงปัจจุบัน

ด้านตัวอักษร ภายในวีดิทัศน์ประกอบด้วยภาษาอังกฤษ โดยหัวเรื่องหลักเลือกใช้ System font หัวเรื่องรองและเนื้อหาเลือกใช้ System font ขนาดเล็ก และ WILD font อักษรภาษาไทยในการอธิบายหัวเรื่องรองและเนื้อหา คือ KanchaScale font และ System font

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ จากการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีพบว่ามีการใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล (balance) มากที่สุด จึงนำเอาวิธีการมาปรับใช้ในสื่อวีดิทัศน์

ช่องทางการเข้ารับชมผลงาน : https://shorturl.asia/7k8dY

2.3.2 วีดิทัศน์ที่ 2 IDOL

ด้านการสื่อสาร มีการใช้องค์ประกอบศิลป์ครบถ้วนมากที่สุด ผู้วิจัยได้จำแนกหัวข้อเนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของมิวสิกวิดีโอ ทฤษฎีสี ประเภทตัวอักษร การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ วัฒนธรรมและเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในวิดีโอ ฉากสรุปพร้อมทิ้งท้ายเกี่ยวกับตอนต่อไป

ด้านภาพรวมของฉาก ผู้วิจัยได้จำแนกแต่ละฉากให้สอดคล้องเนื้อหาพื้นฐานองค์ประกอบศิลป์ จากนั้นทำการจัดเรียงลำดับของฉากตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

ด้านการใช้สี ภาพรวมของฉากจึงปรากฏการใช้สีส่วนใหญ่ คือ Vivid Tone กลุ่มสีที่มีความสดใส มีความเข้มข้นดึงดูดสายตา สร้างความรู้สึกตื่นเต้น สื่อถึงพลังและกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยเน้นการใช้สีส้ม สีเหลือง สีฟ้า ตามต้นฉบับของมิวสิกวิดีโอ

ด้านตัวอักษร ภายในวีดิทัศน์ประกอบด้วยภาษาอังกฤษ โดยหัวเรื่องหลักเลือกใช้ System font หัวเรื่องรองและเนื้อหาเลือกใช้ ZY Jovial font, Gill sans ultra Bold font และ Garis Bold font อักษรภาษาไทยในการอธิบายหัวเรื่องรองและเนื้อหา คือ KanchaScale font

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ จากการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีพบว่ามีการใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล (balance) มากที่สุด จึงนำเอาวิธีการมาปรับใช้ในสื่อวีดิทัศน์

ช่องทางการเข้ารับชมผลงาน: https://shorturl.asia/n6dUI

2.3.3 วีดิทัศน์ที่ 3 BOY WITH LUV

ด้านการสื่อสาร ผู้วิจัยได้จำแนกหัวข้อเนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของมิวสิกวิดีโอ เรื่องราวภาพยนตร์ Singin' in the Rain แนวการออกแบบในปี 1950s จิตวิทยาการใช้สีขั้นพื้นฐาน ตัวอักษรประดิษฐ์บนป้ายนีออน และฉากสรุปพร้อมทิ้งท้ายเกี่ยวกับตอนต่อไป

ด้านภาพรวมของฉาก ภายในวีดิทัศน์เลือกใช้ภาพประกอบจากสื่อที่ทำการศึกษาข้อมูลมิวสิกวิดีโอ Boy with luv พบว่าเต็มไปด้วยฉากที่

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

สดใส กราฟิกที่โดดเด่นแสดงออกถึงความสนุกของศิลปิน และฉากจากภาพยนตร์ Singin in the rain จากนั้นทำการจัดเรียงลำดับของฉากตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

ด้านการใช้สี ภาพรวมของฉากจึงปรากฏการใช้สีส่วนใหญ่ คือ Bright Tone กลุ่มสีที่มีความสว่างสดใส กระตุ้นอารมณ์ให้รู้สึกสดชื่น กระปรี้กระเปร่ามีชีวิตชีวา โดยเน้นการใช้สีชมพู สีฟ้า สีส้ม และมีสีเหลืองกับสีเขียวประปราย พาเลจสีเสมือนงานออกแบบในยุค 1950s เมื่อทุกสีถูกนำมารวมกันจึงให้ความรู้สึกที่สนุกสนานร่าเริงมิตรภาพ

ด้านตัวอักษร หัวเรื่องหลักเลือกใช้ DIN Mittelschrift font เพิ่มเอฟเฟ็กต์นีออนเพื่อให้เข้ากับคอนเซ็ปต์มิวสิกวิดีโอ และ Rosemary font หัวเรื่องรองและเนื้อหาเลือกใช้ Satisfy Regula font, Majalah font, Signeton และ System font อักษรภาษาไทยในการอธิบายหัวเรื่องรองและเนื้อหา คืออักษร ”เปลือง”

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ จากการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีพบว่ามีการใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล (balance) มากที่สุด จึงนำเอาวิธีการมาปรับใช้ในสื่อวีดิทัศน์

ช่องทางการเข้ารับชมผลงาน: https://shorturl.asia/fihIt

2.3.4 วีดิทัศน์ที่ 4 DYNAMITE

ด้านการสื่อสาร มีความโดดเด่นในเรื่องของการจัดลำดับภาพ Hierarchy นำเสนอผ่านการสื่อสารในยุคสมัยของดิสโก้ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของมิวสิกวิดีโอ หลักการทำงานขั้นพื้นฐานของ Hierarchy เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยสำหรับเรื่องราวการออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากปี 1970s และการเลือกใช้โทนสี

ด้านภาพรวมของฉาก ผู้วิจัยจำแนกแต่ละฉากให้สอดคล้องเนื้อหาพื้นฐานองค์ประกอบศิลป์ จากนั้นทำการจัดเรียงลำดับของฉากตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

ด้านการใช้สี ผู้วิจัยเลือกใช้โทนสี Subdued Tone กลุ่มโทนสีหม่น มีความสว่างของสีในระดับกลางถึงต่ำ ให้ความรู้สึกที่สงบ เงียบ และ Dark Tone กลุ่มสีโทนมืด เป็นสีเข้มที่ไม่มีความสว่างของสีหรือมีในระดับที่ต่ำมาก ให้ความรู้สึกสุขุม เมื่อนำทั้งสองสีมาผสมรวมกันในเอ็มวี จึงให้ความรู้สึกวินเทจ พาผู้ชมย้อนกลับไปยังช่วงทศวรรษที่ผู้คนออกมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

ด้านตัวอักษร โดยหัวเรื่องหลักเลือกใช้ Arial Black font และ Monoton Regular font หัวเรื่องรองและเนื้อหาเลือกใช้ Douyinsans font และ MN Kha mu font อักษรภาษาไทยในการอธิบายหัวเรื่องรองและเนื้อหา คือ MN Kha mu font และ MN LASAGNA ตัวอักษรหัวเรื่องหลัก Migra font หัวเรื่องรอง Garet

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ จากการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีพบว่ามีการใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล (balance) มากที่สุด จึงนำเอาวิธีการมาปรับใช้ในสื่อวีดิทัศน์

ช่องทางการเข้ารับชมผลงาน: https://shorturl.asia/eqaQR

2.3.5 วีดีทัศน์ที่ 5 CONCLUSION

ด้านการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 5 บทสรุปง่ายๆ ให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย สรุปภาพรวมขององค์ประกอบศิลป์

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

ความเหมือนและความแตกต่างที่ส่งผลต่อการออกแบบทั้ง 3 มิวสิกวิดีโอ

ด้านภาพรวมของฉาก ใช้ภาพประกอบจากสื่อวิดีโอที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลตามข้างต้น ประกอบด้วย IDOL, Boy with luv ,Dynamite และภาพจากวิดีโอที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปให้ผู้ชมได้เห็นถึงความเหมือน และความแตกต่างของมิวสิกวิดีโอ จากนั้นทำการจัดเรียงลำดับของฉากตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

ด้านการใช้สี เลือกใช้สีตามต้นฉบับ แต่มีการปรับเปลี่ยนโทนสีตามอารมณ์ของวิดีโอให้รู้สึกเสมือนรับชมสื่อโทรทัศน์ย้อนยุคไปรับชมเรื่องราวในอดีตและปรับเปลี่ยนมาถึงปัจจุบัน

ด้านตัวอักษร หัวเรื่องรองและเนื้อหา เลือกใช้ MN Kha mu font, Monoton Regular font อักษรภาษาไทยในการอธิบายหัวเรื่องรองและเนื้อหา คือ KanchaScale font

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ จากการถอดองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 เอ็มวีพบว่ามีการใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล (balance) มากที่สุด จึงนำเอาวิธีการมาปรับใช้ในสื่อวีดิทัศน์

ช่องทางการเข้ารับชมผลงาน: https://shorturl.asia/Pqmv4

2.4 การประเมินแนวทางการออกแบบสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ในการประเมินแนวทางการออกแบบสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้มีข้อเสนอแนะสรุปได้ว่า แนวทางและข้อเสนอแนะในการออกแบบสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นว่า ด้านเนื้อหาทำได้ดี อาจมีการปรับเพิ่มให้มีความน่าสนใจขึ้นในบางจุด เช่น เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์มากยิ่งขึ้น ในส่วนของความเร็วของวิดีโอค่อนข้างเร็วไป ควรมีจังหวะช้า เร็ว มีการพักจังหวะให้ผู้ชม ควรปรับแก้ในเรื่องของการเพิ่มตัวอักษรภาษาไทยและคำอ่านให้สำหรับนักเรียน ในส่วนของวิดีโอควรปรับในเรื่องของการออกแบบภายใน เช่น อักษรหรือรูปแบบของกราฟิกยังไม่เข้ากับวิดีโอมากเท่าที่ควร

2.5 การประเมินผลโดยกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารแบบสอบถามการถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน วิเคราะห์ผลได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 69.00 อายุ 17-18 ปี คิดเป็นร้อยละ 46.00 ศึกษาในระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 65.00 และมีความถี่เฉลี่ยในการรับชมสื่อวีดิทัศน์มากกว่า 6 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 53.00

ผลการวิเคราะห์ด้านความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า มีความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ในภาพรวมอยู่ในระดับเข้าใจปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64

ผลการวิเคราะห์ด้านความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) หลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า มีความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ในภาพรวมอยู่ในระดับเข้าใจโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงาน

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

ของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) ก่อนและหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อยู่ที่ 2.64 และหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์เพิ่มขึ้นจากก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังตารางที่ 1

Table 1 *Results of comparative analysis of basic understanding about composition art for decoding of bangtan sonyeondan's artwork*

ผลการทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์	100	2.64	0.87	17.697	0.000**
หลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์	100	4.17	0.71		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์เรื่อง การถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) พบว่า มีความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.42 ดังตารางที่ 2

Table 2 *The results of the analysis of satisfaction in watching video media about composition art for decoding of bangtan sonyeondan's artwork*

ความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา (content)			
- ความเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ	4.45	0.61	มากที่สุด
- ความน่าติดตามของเรื่องราวที่นำเสนอ	4.35	0.59	มากที่สุด
- ลำดับการนำเสนอเนื้อหามีความเหมาะสม	4.39	0.57	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบ (design)			
- ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย	4.36	0.66	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของการใช้สี	4.30	0.61	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของภาพประกอบสื่อความหมาย	4.55	0.61	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบศิลป์	4.32	0.55	มากที่สุด
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอ (technicality)			
- รูปแบบการตัดต่อมีความเหมาะสม	4.41	0.60	มากที่สุด
- ความสอดคล้องระหว่างภาพและเสียง	4.56	0.54	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของเสียงบรรยายและเสียงดนตรี	4.40	0.60	มากที่สุด
- ความเหมาะสมด้านระยะเวลาของวีดิทัศน์	4.32	0.65	มากที่สุด
- รู้สึกพึงพอใจต่อภาพรวมของสื่อวีดิทัศน์ที่ได้รับชม	4.61	0.53	มากที่สุด

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

รวม	4.42	0.46	มากที่สุด

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

ผลการถอดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) สรุปได้ว่า ด้านการสื่อสาร เป็นการวางโครงเรื่องในการสื่อสารออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ เปิดเรื่อง (beginning) การเล่าถึงที่มาและความสำคัญของมิวสิกวิดีโอ ช่วงกลางเรื่อง (middle) เป็นส่วนสำคัญที่มุ่งเน้นมอบเนื้อหาพื้นฐานขององค์ประกอบศิลป์ และบทสรุป (end) โดยการนำเนื้อหาเรื่องราวของวีดิทัศน์มาสรุปเป็นประโยคหรือคำที่ทำให้ผู้ชมจดจำได้ง่ายยิ่งขึ้น ผสานการเชิญชวนให้ติดตามต่อไป ด้านการใช้สี มีการใช้สีทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น เพื่อให้ภาพรวมออกมาสมดุล แต่มีความแตกต่างที่ผู้ชมสามารถแยกการสื่ออารมณ์ได้เป็นอย่างดีนั้นคือ จิตวิทยาของการใช้สีให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร ด้านภาพประกอบ มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากแต่ละเพลงต่างมีการสื่อความหมายออกมาไม่เหมือนกัน โดย IDOL- MV ประกอบไปด้วยภาพประกอบเกี่ยวกับประเทศแอฟริกาใต้ และภาพประกอบที่สื่อถึงวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ และฉากการสะท้อนสังคม เพื่อสื่อถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง ในขณะที่ Boy with Luv - MV ประกอบไปด้วยภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับยุค 50s และฉากสีสันสดใสที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบตกแต่งในยุค 50 และ Dynamite - MV ประกอบไปด้วยภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับยุคดิสโก้ (disco) ที่เน้นความสนุกสนาน และความกล้าแสดงออก การออกแบบตกแต่งสถานที่ต่าง ๆ ได้รับอิทธิพลจากยุค 70s โดยประกอบด้วยสิ่งที่นิยมในยุคนั้น ด้านการใช้ตัวอักษร ทั้ง 3 เอ็มวี มีความเหมือนกัน คือ การเลือกใช้ตัวอักษรประเภทประดิษฐ์ เพื่อสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ให้เข้ากับแนวคิดของงาน และ ด้านการจัดวางองค์ประกอบ เน้นการจัดวางแบบ Balance เพื่อให้ภาพออกมาสมดุล เมีการใช้เอฟเฟคและมุมกล้องเข้ามาช่วยเพื่อให้คนไม่เบื่อกับจุดโฟกัส แต่ในความสมดุลของภาพมีการนำเอาองค์ประกอบศิลป์มาเป็นส่วนประกอบ

1.2 การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส)

การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 17-18 ปี ศึกษาในระดับมัธยมศึกษา และมีความถี่เฉลี่ยในการรับชมสื่อวีดิทัศน์มากกว่า 6 ครั้งต่อวัน มีความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับเข้าใจปานกลาง และหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับเข้าใจ ผลการเปรียบเทียบก่อนและหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ เพิ่มขึ้น

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

จากก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจพบว่า มีความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. อภิปรายผลการวิจัย

การวิเคราะห์อัตลักษณ์การออกแบบเลขศิลป์ที่ปรากฏในอุตสาหกรรมเพลงเกาหลี กรณีศึกษาวงบังทันโซยอนดัน พบว่า

ด้านการสื่อสาร มีการวางโครงเรื่องในการสื่อสารออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ เปิดเรื่อง (beginning) ช่วงกลางเรื่อง (middle) และบทสรุป (end) ซึ่งสอดคล้องกับ (Aristotle. K., 2018) ที่ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง โพเอทติกส ว่าเรื่องราวทั้งหมด คือกาวที่เชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกัน โดยมีสิ่งที่เรียกว่าจุดเริ่มต้น ตรงกลาง และจุดสิ้นสุด

ด้านการใช้สี มีการใช้สีทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น เพื่อให้ภาพรวมออกมาสมดุล แต่มีความแตกต่างที่ผู้ชมสามารถแยกการสื่ออารมณ์ได้ เป็นอย่างดีนั้นคือ จิตวิทยาของการใช้สีให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Kobayashi. S, 1990) พบว่า หลักการสำคัญของทฤษฎีสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ของมนุษย์ เพราะเชื่อว่าสีแต่ละสีมีพลังงานและอารมณ์เฉพาะตัว และสามารถจัดกลุ่มสีตามอารมณ์

ด้านภาพประกอบ มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากแต่ละเพลงต่างมีการสื่อความหมายออกมาไม่เหมือนกัน ซึ่ง Oktavyanthi, I., and Kholiq, M. (2018) กล่าวว่า มิวสิกวิดีโอเป็นการอธิบายความหมายของเพลงและเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อในเพลง โดยอาศัยการตีความโดยใช้สัญวิทยาที่ Saussure, F. (1916) กล่าวไว้สัญวิทยามุ่งศึกษาระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้แก่ ภาพประกอบ ท่าทางที่ใช้ เสียงดนตรี และสิ่งอื่น ๆ ที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอ เพื่อศึกษาการสื่อสารที่ศิลปินต้องการสื่อสารให้กับผู้ชมรับรู้ถึงความหมายของเพลงนั้น ๆ

ด้านการใช้ตัวอักษร มีความเหมือนกัน คือ การเลือกใช้ตัวอักษรประเภทประดิษฐ์ เพื่อสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ให้เข้ากับคอนเซ็ปต์ต์ของงาน สอดคล้องกับบทความจาก LinkedIn (2024) กล่าวว่า ข้อความและตัวอักษรที่ใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญของวิดีโอ ที่ช่วยอธิบายเนื้อหา ถ่ายทอดอารมณ์ และสไตล์ของวิดีโอนั้น ๆ ได้

ด้านการจัดวางองค์ประกอบ ทั้ง 3 เอ็มวี ความเหมือนกัน คือเน้นการจัดวางแบบ Balance เพื่อให้ภาพออกมาสมดุล แต่ในความสมดุลของภาพมีการนำเอาองค์ประกอบศิลป์มาเป็นส่วนประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับ นิติพร ประสบพิชัย (2558) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์เป็นเรื่องที่ผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบในการนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบต่าง ๆ ได้

การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในผลงานของวงบังทันโซนยอนดัน (บีทีเอส) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความเข้าใจพื้นฐานด้านการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์อยู่ที่ 2.64 และหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังการรับชมสื่อวีดิทัศน์ เพิ่มขึ้น

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

จากก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของพงศ์พิสุทธิ์ นุวัตติวงศ์ (2560) พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการวิเคราะห์ด้านความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมสื่อวีดิทัศน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของซีตีฟาตีมะ หมานเหม และคณะ (2563) พบว่า ความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผู้วิจัยพิจารณาให้ข้อเสนอแนะไว้เป็นแนวทางดังนี้

3.1 ควรเพิ่มช่องทางในรับชมสื่อวีดิทัศน์เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้รับชม โดยเน้นช่องทางที่คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ เช่น Reels Tiktok โดยย่อเนื้อหาให้กระชับขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจ

3.2 พัฒนารูปแบบของปกของสื่อวีดิทัศน์ โดยเพิ่มชื่อประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร เป็นข้อความสั้น ๆ ที่หน้าปก เพื่อแสดงถึงเนื้อหาภายในวีดิทัศน์ให้ผู้ที่เลือกรับชม

3.3 เพิ่มคำอธิบายภายในสื่อวีดิทัศน์ เช่น คำบรรยายภายในวีดิทัศน์ แทรกตัวอักษรที่มีสีสันและรูปแบบน่าสนใจ

3.4 ในการพัฒนาครั้งต่อไป ควรปรับปรุงและศึกษาเรื่องของเวลา (timing) ในการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ ต้องกำหนดเวลาที่ชัดเจนในการเล่าเรื่องและแบ่งสัดส่วนของวิดีโอให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่กลุ่มเป้าหมายสามารถรองรับได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ได้แก่ ผศ.ดร.ขาม จาตุรงคกุล และคณาจารย์ประจำคณะทุกท่านที่ได้ให้การสั่งสอนรายวิชาที่เป็น พื้นฐานในการศึกษาและทำงานวิจัย ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่และบุคลากรทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ขอขอบคุณนักศึกษาปริญญาโทและศิษย์เก่ามหาวิทยาลัยขอนแก่นทุกท่านที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการศึกษาตลอดมา ขอบคุณครอบครัวที่ให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายผลอันจะเป็นประโยชน์ ความดีความงามทั้งปวง ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ ขอมอบแด่คุณพ่อและคุณแม่ที่เคารพยิ่งและหากมีข้อบกพร่องด้วยประการใด ๆ ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้ด้วยความขอบคุณยิ่ง

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

เอกสารอ้างอิง

ซีตีฟาตีมะ หมานเหม, อนนท์ เทศอาเซ็น และ จตุพร ปัญจกิจ. (2563). **ผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์ตลาดเกษตรกรสำนักงานเกษตรจังหวัดสงขลาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์.** ปริญญานิพนธ์เทคโนโลยีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.

นิติพร ประสบพิชัย. (2558). **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้วยเทคนิคส์ซินเนคติคส์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พงศ์พิสุทธิ์ นุวัตติวงศ์. (2560). **การสร้างสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอนเรื่องการประดิษฐ์บายศรีปากชาม.** วิทยานิพนธ์ปริญญาคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

Ade N., S. (2019). Bangtan Sonyeondan (BTS) as New American Idol. Rubikon: **Journal of Transnational American Studies**. 6(1) : 48-54. DOI:10.22146/rubikon.v6i1.61489

Aristotle. K. (2 0 1 8). Populism, Sovereigntism, and the Unlikely Re-Emergence of the Territorial Nation-State. **Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences.** 11 : 285-302.

Haebichan, J. (2019). **The Data Science of K-Pop: Understanding BTS through data and A.I..** Retrieved 30 October 2021, from https://towardsdatascience. com/the-data-science-of-k-pop-under standing-bts-through-data-and-a-i-part-1-507 83b198ac2

Helena. (2019). **Exploring the Success on the World Stage of BTS (Bangtan): One Step Shaking to the Stars.** Retrieved 30 October 2021, from https://helenathailand. co/look/เจาะความสำเร็จ-bts/

Kobayashi. S. (1990). **Color image scale.** New York : Kodansha International.

LinkedIn. (2024). **How can you improve your use of text and typography in video editing?.** Retrieved 28 Fabuary 2024, form https://www. linkedin.com/ advice/1/how-can-you-improve-your-use-text-typography-vide

Volume 3 Issue 2 May-August 2024

Min-Soo, Seo. (2012). **Lessons from Kpop's Global Success.** Retrieved 28 Fabuary 2024, from https://www.proquest.com/openview/c4d60736ebd1c7c9608dcee43ba577ea/1?pq-origsite=gscholar&cbl=54960

Oktavyanthi, I., and Kholiq, M.. (2018). A Semiotic Analysis in Music Video of Blank Space by Taylor Swift. **Journal of Language and Literature.** 6(1) : 29-37.

Saussure, F. (1916). **Course in General Linguistics.** London : Duckworth.