

# PERANCANGAN CELANA UNTUK OLAHRAGA SKATEBOARD (STREET SKATE) DENGAN FOKUS PADA KETAHANAN PRODUK (STUDI KASUS : PT. NARA AGREYA HARLANDA)

Ishmah Huwaidah<sup>1</sup>, Terbit Setya Pambudi<sup>2</sup> dan Hanif Azhar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, 40257  
ishmahhuwaidah@student.telkomuniversity.ac.id, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id,  
hanifazhar@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak :** *Skateboard* merupakan permainan yang sulit dimainkan, membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam memainkannya. Banyak dari pemain *skateboard* yang sering mengalami jatuh yang membuatnya lecet dan tergores menyebabkan pakaian sobek karena terkena gesekan dengan rintangan *skateboard*. Menurut pemain *skateboard* paling banyak mengalami lecet dan tergores pada *lower body* yaitu pada bagian kaki. Yang membuat pemakaian celana tidak tahan lama. Maka dari itu sangat penting untuk memilih celana yang tepat, tahan lama dan nyaman untuk bergerak pada saat bermain *skateboard*. Pada perancangan ini akan membuat produk celana yang sesuai dengan kebutuhan pemain *skateboard* dan juga untuk memenuhi kebutuhan produk dari brand NAH Project dengan menerapkan *durability*, menggunakan material yang tahan lama dan fitur tambahan produk. Metode yang digunakan dengan melakukan observasi, kuesioner, wawancara dan data lapangan. Pendekatan perancangan produk melalui studi kebutuhan brand NAH Project, studi aktivitas pemain *skateboard*, studi kebutuhan pemain *skateboard* dan menggunakan studi *eksisting* produk.

**Kata kunci :** skateboard, celana, NAH Project, durability

**Abstract :** *Skateboard is a game that is difficult to play, requires high concentration in playing it. Many skateboarders experience frequent falls that cause abrasions and scratches causing clothes to tear due to friction with skateboard obstacles. According to skateboarders, the most abrasions and scratches on the lower body are on the feet. Which makes wearing pants not durable. Therefore it is very important to choose the right pants, durable and comfortable to move while skateboarding. In this design, we will create a pants product that suits the needs of skateboarders and also to meet the product needs of the NAH Project brand by applying durability, using durable materials and additional product features. The method used is by conducting observations, questionnaires, interviews and field data. The product design approach is through a NAH Project brand needs study, a skateboarder activity study, a skateboarder needs study and using an existing product study.*

**Keywords :** skateboard, pants, NAH Project, durability

## PENDAHULUAN

NAH Project merupakan *brand* lokal asal Bandung yang mulai berdiri pada tahun 2016, pada mulanya menggunakan nama NAH Indonesia kemudian pada tahun 2017 melakukan *re-branding* dengan mengganti nama menjadi NAH Project. NAH Project juga merupakan *sister brand* dari Brodo Grup yang sama-sama berkecimpung di dunia sepatu, akan tetapi memiliki target market yang berbeda. NAH Project mempunyai berbagai macam model sepatu mulai dari sepatu *vulcanized* sampai sepatu olahraga, juga menerapkan *transparency pricing* agar pembeli mengetahui biaya produksi, keuntungan dan modal sepatu yang mereka beli. Bukan hanya sepatu, NAH Project juga memproduksi *apparel* seperti kaos, hoodie, topi dan jaket. Pada peluncuran produk NAH Project memiliki beberapa koleksi berupa *capsule collection* yang memiliki tema tersendiri disetiap peluncuran produk terbaru. Nama NAH Project mulai banyak diketahui orang ketika sepatu buatannya sering dipakai oleh Presiden Jokowi (Yordan, 2019).

Pada tahun 2021, NAH Project mempunyai kategori baru yang berhubungan dengan *skateboard* yang bernama NP180 atau NAH Project 180, kemudian merilis seri Audacity Proper Skate yang ditujukan untuk pemain *skateboard* (Panglipura, 2021). NAH Project sedang berencana ingin mengembangkan lagi sepatu yang lebih nyaman dan pantas digunakan oleh pemain *skateboard* dan juga membuat *apparel* yang sesuai dengan kebutuhan para pemain *skateboard*.

*Skateboard* itu sendiri merupakan sebuah olahraga yang menggunakan papan yang memiliki empat roda dan didorong menggunakan satu kaki yang berada di atas papan peluncur. *Skateboard* adalah olahraga yang ekstrem karena pergerakannya hanya menggunakan papan skate yang membutuhkan keseimbangan yang tinggi agar tetap stabil dalam meluncur. Menurut Budiyo (2021) skateboard di Indonesia sendiri mulai banyak peminat dengan masuknya skateboard kedalam cabang kompetisi olahraga di ajang Asian Games 2018. Akhirnya pemerintah di beberapa daerah mulai membangun fasilitas untuk bermain *skateboard* yang awalnya hanya bermain di pinggir jalan dan

trottoar. Dari sini banyak para pemain baru, mulai dari anak-anak muda hingga dewasa yang memainkan olahraga tersebut. Pada permainan skateboard memiliki dua kategori yaitu *skateboard park* dan *skateboard street* yang dipertandingkan pada kompetisi olimpiade (Ayudiana, 2021). Perbedaan dari keduanya yaitu pada arena bermain yang berbeda tempat dan gaya trik-trik bermain *skateboard*.

Para pemain pemula ataupun pemain lama *skateboard* sering mengalami jatuh yang berulang-ulang menyebabkan pakaian atau celana yang digunakannya sering sobek. Menurut salah satu anggota komunitas di Batam bernama Age, "Kaki lecet, badan memar atau pakaian sobek sudah biasa bagi kami" (Jhoni, 2015). Bermain *skateboard* bukanlah kegiatan yang mudah dilakukan, dibutuhkan konsentrasi yang tinggi dan bisa menimbulkan lecet dan tergores pada *lower body* yaitu pada bagian kaki. Menurut *American Academy of Orthopedic Surgeons* salah satu bagian yang harus dilindungi saat bermain *skateboard* ialah lutut yang harus diberi batalan lutut (Marco, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, perancangan produk akan berfokus untuk menunjang kebutuhan brand NAH Project yang berupa produk celana yang sesuai dengan kebutuhan para pemain *skateboard*. Dikarenakan dalam pada bagian *lower body* atau pada bagian kaki sangat beresiko terkena luka lecet dan tergores. Dengan menerapkan *durability*, material yang tahan lama dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pemain.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik analisa data dengan melakukan observasi, kuesioner, wawancara dan data lapangan. Pendekatan perancangan produk melalui studi kebutuhan brand NAH Project, studi aktivitas pemain *skateboard*, studi kebutuhan pemain skateboard dan menggunakan studi eksisting produk.

Tabel 1 Pengolaan Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1.	Melakukan riset mengenai kebutuhan <i>brand</i> NAH Project sesuai dengan tema pada Q2 Connection agar sesuai dengan rancangan yang dibuat.	Mendapatkan data mengenai kebutuhan <i>brand</i> NAH Project untuk selanjutnya dikembangkan pada tahap selanjutnya.	- Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
2.	Melakukan pengamatan mengenai aktivitas bermain <i>skateboard</i>	Mendapatkan data lapangan tentang gaya berpakaian para pemain <i>skateboard</i> di Skatepark Lembang dan Purwakarta	Kamera <i>Handphone</i>
3.	Melakukan pengamatan mengenai kebutuhan pemain <i>skateboard</i> pada saat bermain	Mendapatkan data lapangan tentang kebutuhan yang dibutuhkan pada saat bermain <i>skateboard</i>	- Kamera <i>Handphone</i> - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
4.	Melakukan kuesioner dengan beberapa pemain <i>skateboard</i> di daerah Bandung	Mendapatkan data tentang penggunaan apparel <i>skateboard</i>	- Google Formulir - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
5.	Melakukan pengamatan dengan melihat tayangan di media sosial mengenai cara bermain <i>skateboard</i>	sumber : dokumentasi penulis Mendapatkan data mengenai cara bermain <i>skateboard</i>	Media sosial
6.	Melakukan riset mengenai penerapan <i>durability</i> pada penelitian sebelumnya	Mendapatkan data-data tentang perancangan yang digunakan sebelumnya	- Media sosial - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
7.	Melakukan riset mengenai data-data dalam studi material yang dibutuhkan dalam perancangan	Mendapatkan data-data tentang material bahan denim yang sesuai dengan kebutuhan perancangan	- Media sosial - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
8.	Melakukan riset mengenai data-data dalam studi bentuk yang dibutuhkan dalam perancangan	Mendapatkan data-data tentang bentuk-bentuk pada celana yang sesuai dengan kebutuhan perancangan	- Media sosial - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
9.	Melakukan riset mengenai data-data dalam studi fitur yang dibutuhkan dalam perancangan	Mendapatkan data-data tentang fitur tambahan pada celana yang sesuai dengan kebutuhan perancangan	- Media sosial - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>
10.	Melakukan riset mengenai produk-produk yang sudah ada dipasaran untuk proses pembanding dalam perancangan	Mendapatkan data-data tentang mengenai produk yang sudah ada di pasaran dan membandingkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing produk	- Media sosial - Laptop - <i>Notebook</i> - <i>Bollpoint</i>

Tabel 2 Proses Perancangan

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1.	Mengolah data dari hasil studi pustaka dan studi lapangan	Untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna <i>skateboard</i> .	- Pulpen - Buku - Membuat point-point dari hasil kuesioner
2.	Studi material	Untuk mengetahui material yang cocok untuk digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	- Pulpen - Buku - Membuat list-list material yang cocok sesuai kebutuhan - Laptop
3.	Studi bentuk	Untuk mengetahui bentuk yang cocok untuk celana yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	- Pulpen - Buku - Membuat list-list bentuk celana yang cocok sesuai kebutuhan - Laptop
4.	Studi fitur	Untuk mengetahui fitur tambahan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	- Pulpen - Buku - Membuat list-list fitur yang sesuai dengan kebutuhan - Laptop
5.	<i>Existing</i> produk	Untuk mengetahui dan membandingkan produk-produk eksisting dari segi kelebihan dan kekurangan produk yang ada di pasaran atau sudah diproduksi.	- Pulpen - Buku - Laptop - Membuat list-list produk yang akan dijadikan pembanding
6.	Pembuatan TOR	TOR disini untuk mengetahui batasan-batasan agar tidak melenceng dari rancangan dan konsep desain.	- Pulpen - Buku - Membuat list batasan-batasan produk agar sesuai dengan hasil yang diharapkan - Laptop
7.	Membuat rancangan sketsa	Membuat berbagai sketsa awal, membuat berbagai macam alternatif hingga sketsa final	- Pensil - Sketchbook - Laptop - Software Adobe Ilustator
8.	Prototype	Melakukan pembuatan prototye menggunakan material yang ada	- Kain - Pensil - Gunting - Penggaris - Pulpen
9.	Membuat sampel celana	Melakukan pembuatan sampel dengan menggunakan material yang terpilih dengan menggunakan ukuran perbandingan skala 1:1	- Proses pembuatan sampel dilakukan oleh pabrik manufactur dari NAH Project
10.	Melakukan review dan wear test pada	Dengan dilakukan review dan wear test ini bertujuan untuk membandingkan produk apakah	- Pulpen - Sketchbook - Laptop

	celana pada pemain <i>skateboard</i>	sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, apabila ada kekurangan bisa dilakukan proses revisi sampai produk siap diproduksi.	- Softwear Adobe Ilustator
--	--------------------------------------	---	----------------------------

sumber : dokumentasi penulis

## HASIL DAN DISKUSI

### Analisis Kebutuhan

Berikut analisis kebutuhan dari produk :

1. Celana tidak mudah sobek, pada area *lower body* (kaki) yaitu pada bagian lutut, bagian saku belakang, bagian selangkangan celana sering mengalami sobek pada saat bermain *skateboard*.
2. Tidak menghalangi pergerakan pada saat bermain, pada permainan *skateboard* sering melakukan gerakan trik-trik yang bergerak dengan bebas.
3. Celana tidak *stretch* atau ketat, celana yang ketat menghalangi pada saat bermain *skateboard*.
4. Material tidak mudah luntur, ada beberapa material yang pemakaian pertama mudah luntur.
5. Material tahan lama, dengan menggunakan material tahan lama dapat digunakan dengan waktu pakai produk yang lama.

### Analisis Material

Material celana menggunakan kain denim yang sudah sangat dikenal dengan daya tahan kain yang memiliki tiga jenis ketebalan denim. Jenis midweight yaitu ketebalan sedang sesuai dengan kebutuhan pemain *skateboard* yang melakukan aktivitas pergerakan yang sangat bebas dan aktif berdasarkan data pada perancangan produk. Menggunakan jenis bahan prewash denim yang sudah mengalami proses pencucian sehingga tidak mudah luntur ketika digunakan.

### Analisis Bentuk

Pada celana memiliki berbagai jenis bentuk potongan yang beraneka ragam ada yang ketat hingga longgar. Pemain *skateboard* khususnya pada kategori *street skate* sering melakukan banyak trik-trik pada arena bermain *skateboard* yang memiliki gerakan yang aktif. Sehingga bentuk potongan celana yang sesuai dengan kebutuhan pemain *skateboard* menggunakan potongan *loose fit* (longgar) berdasarkan data analisis pada perancangan produk.

### **Analisis Fitur**

Pada bagian kaki yang sering lecet dan sobek, maka menambahkan fitur tambahan untuk melindungi kaki dari gesekan pada saat bermain *skateboard*. Fitur tambahan yang digunakan pada celana yaitu dengan menambahkan material tambahan pada bagian lutut dan celana bisa dilipat keatas untuk menambah perlindungan pada bagian lutut. Dengan menggunakan zipper dan velcro sebagai sistem kunci celana.

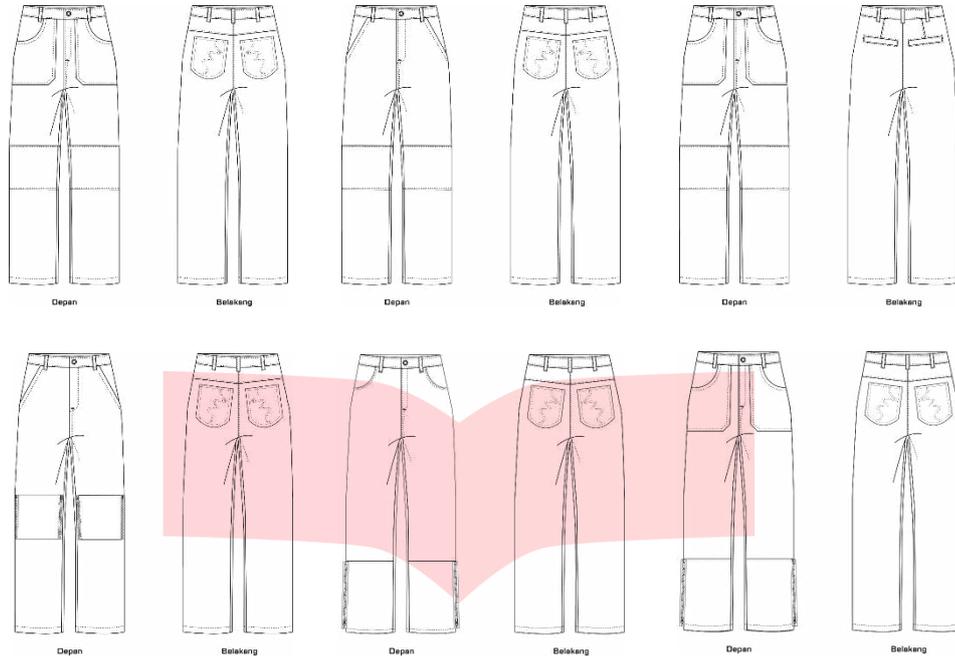
### **Analisis Existing Produk**

Produk *existing* yang sudah ada dipasaran seperti merk dari *brand dickies*, *charcatt*, *superego* dan *hammerstout* banyak disukai oleh kalangan pemain *skateboard* sering menggunakannya. Dari keempat produk tersebut memiliki kesamaan yaitu menambahkan tambahan material pada bagian lutut, tetapi memiliki bentuk potongan yang sama dan material yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kualitas produk.

### **Sketsa Alternatif**

#### **Sketsa Alternatif**

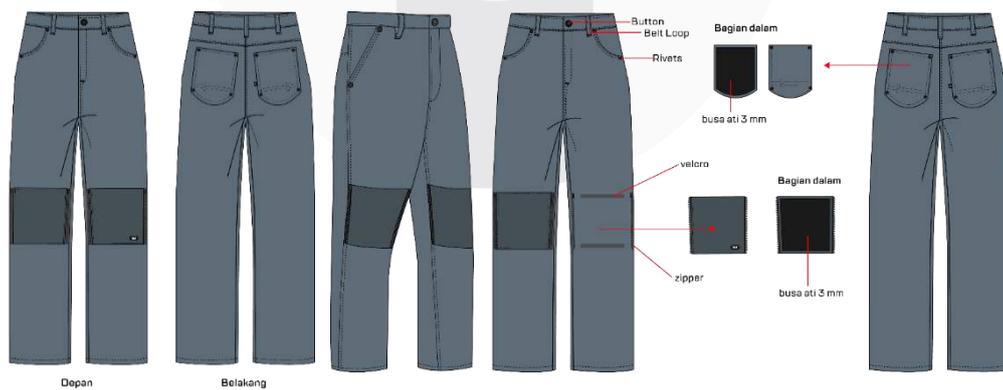
Beberapa sketsa pertama dengan menggunakan potongan *loose fit* dan menambahkan material pada bagian lutut



Gambar 1 Sketsa Alternatif  
sumber : dokumentasi penulis

### Sketsa Pengembangan

Pada sketsa pengembangan satu dengan menambahkan double material pada bagian lutut, dengan sistem kunci menggunakan zipper dan velcro yang dapat dilepas pasang. Kemudian pada bagian dalam dilapisi busa ati untuk menambah ketahanan untuk melindungi bagian lutut.



Gambar 2 Sketsa Pengembangan 1  
sumber : dokumentasi penulis

Pada sketsa pengembangan ke dua dengan melakukan double material pada bagian dalam celana yang diberi material tambahan kemudian dengan sistem

kuncian zipper dan stopper yang bisa dilipat keatas dan menambah kekuatan pada bagian lutut. Pada bagian belt loop juga ditambahkan dua jenis ada yang besar dan kecil.



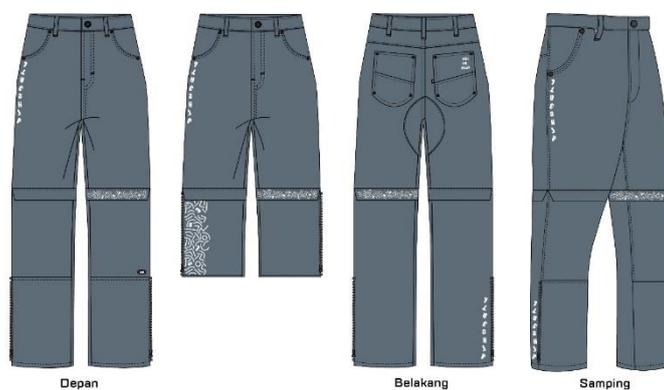
Gambar 3 Sketsa Pengembangan 2  
sumber : dokumentasi penulis

Pada sketsa pengembangan ketiga dengan melakukan double material pada bagian dalam celana yang diberi material tambahan kemudian dengan sistem kuncian zipper dan velcro yang bisa dilipat keatas dan menambah kekuatan pada bagian lutut. Pada bagian belt loop juga ditambahkan dua jenis ada yang besar dan kecil.



Gambar 4 Sketsa Pengembangan 3  
sumber : dokumentasi penulis

**Sketsa Final**

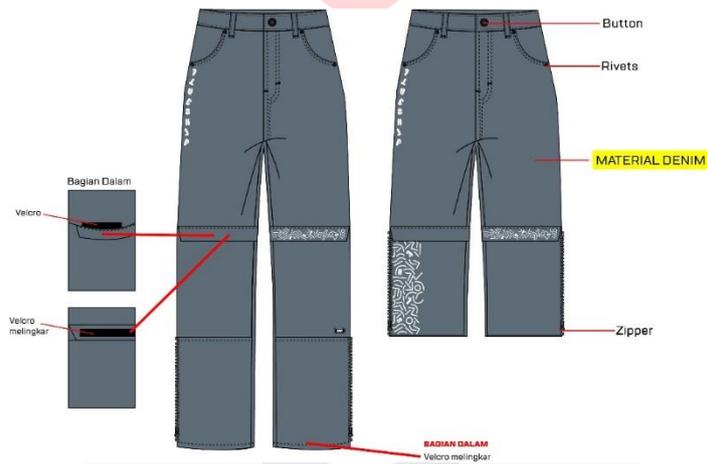


Gambar 5 Sketsa Final  
sumber : dokumentasi penulis

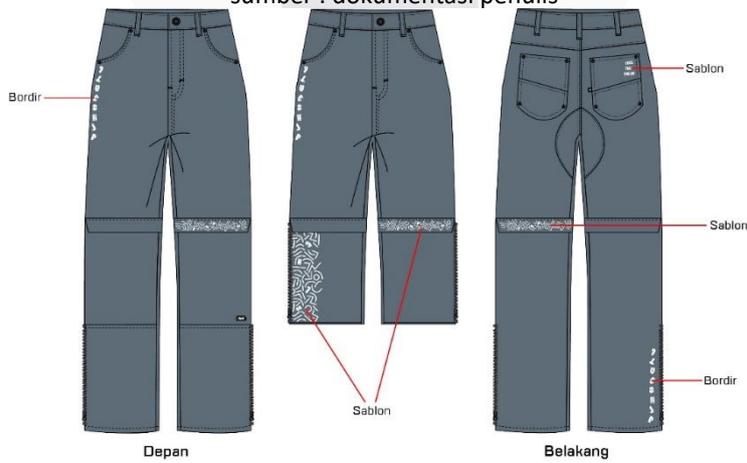


Gambar 6 Tampak Samping Celana  
sumber : dokumentasi penulis

**Gambar Sekema Material**



Gambar 7 Material Celana  
sumber : dokumentasi penulis



Gambar 8 Penempatan Sablon dan Bordir

sumber : dokumentasi penulis



Gambar 9 Penempatan Woven NAH Project  
sumber : dokumentasi penulis

**Proses Pembuatan Celana**



Gambar 10 Proses Pembuatan Celana  
sumber : dokumentasi penulis

**Final Produk**



Gambar 11 Foto Final Produk  
sumber : dokumentasi penulis

### Foto Penggunaan Celana



Gambar 12 Foto Penggunaan Produk  
sumber : dokumentasi penulis

### Fitur Pada Celana



Gambar 13 Fitur Produk  
sumber : dokumentasi penulis

### Validasi

Tahap validasi yang ditujukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang telah dibuat sebagai uji kelayakan pakai atau *ware test* pada produk celana. *Ware test* ini dilakukan oleh pemain *skateboard* bernama Raihan Adliansyah usia 25 tahun pekerjaan sebagai riders NAH Project.



Gambar 13 Fitur Produk  
sumber : dokumentasi penulis

Hasil validasi yang didapatkan celana untuk pemain skateboard sudah sesuai dengan kebutuhan aktivitas bermain skateboard, ketahanan produk baik sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat, untuk material produk juga sudah sesuai dengan kebutuhan pemain yaitu menggunakan ketebalan yang middle atau sedang. Mekanisme produk mudah dipahami tetapi masih ada sedikit terkendala pada bagian velcro yang dipasang terlalu banyak yang menyebabkan kesulitan saat memasangnya lipatan celana. Fitur produk sangat bermanfaat ada dua model panjang dan pendek, hanya saja pola potongan kain yang tidak sama panjang yang membuatnya tidak sejajar. Bentuk potongan celana sudah sesuai fittingan nyaman dipakai.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai perancangan celana untuk para pemain skateboard yang dapat menambah ketahanan produk dan perlindungan pada bagian kaki yang sering sobek. Material yang digunakan adalah denim dengan ketebalan 12 oz dan 6 oz yang memiliki karakteristik daya tahan kain yang kuat dan tidak mudah sobek. Bentuk potongan celana menggunakan potongan loose fit atau longgar karena aktivitas skateboard yang berulang kali melakukan pergerakan dengan trik-trik skateboard. Fitur tambahan yang ada pada celana ini yaitu dengan adanya double material ada pada posisi bagian lutut, bagian saku belakang dan bagian selangkangan untuk melindungi dari gesekan pada saat bermain skateboard. Dan memiliki belt loop (tali pinggang) yang memiliki dua lubang besar dan kecil, yang biasa digunakan untuk tali sepatu sebagai penguat apabila celana kebesaran. Dan menggunakan sistem kunci zipper dan velcro, akan tetapi pada penggunaan velcro pada celana masih terlalu banyak dan mempersulit pada saat menggunakannya.

## **PERNYATAAN PENGHARGAAN**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Pemberi Petunjuk dan kemudahan atas segala sesuatu. Terimakasih kepada Keluarga, Kaprodi Desain Produk, Desen Wali, Pembimbing 1, Pembimbing 2, Koordinator Tugas Akhir, Creative Director NAH Project dan Lead Product Creation NAH Project dan teman-teman saya. Semoga dengan adanya jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan untuk penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ayudiana, S. (2021). *Dua atlet skateboard Indonesia ikuti kualifikasi Olimpiade ke AS*. (F. Supratiwi, Editor) Retrieved Januari 07, 2022, from <https://www.antaraneews.com/berita/2153398/dua-atlet-skateboard-indonesia-ikuti-kualifikasi-olimpiade-ke-as>

Azhar, H., Reza, A., Pratama, M. R., Arya, N., & Nugraha, M. I. (2020). LEBIH PRODUKTIF DI ERA NEW NORMAL DENGAN LOKA SMART TABLE. *Desain Produk*, 44. Retrieved Maret 19, 2022

Bahankain. (2019). *Mengenal Lebih Dekat Kain Denim*. Retrieved Februari 12, 2022, from <https://www.bahankain.com/2019/07/09/mengenal-lebih-dekat-kain-denim>

Boards, R. (2021). *Park vs Street Skateboarding: How Do They Compare?* Retrieved April 16, 2022, from <https://www.ridingboards.com/park-vs-street-skateboarding/#:~:text=Park%20skateboarding%20involves%20riding%20bowls,typically%20found%20on%20the%20streets.>

Budiyono, A. (2021). *KIS: Wadah Berkumpulnya Pencinta Skateboard Indonesia*. (D. Wiratama, Editor) Retrieved Januari 04, 2022, from <https://olahraga.skor.id/kis-wadah-berkumpulnya-pencinta-skateboard-indonesia-01375436>

Deluxe, S. (2021). *Skate Deluxe Skate Shop*. Retrieved Januari 17, 2022, from <https://www.skatedeluxe.com/en>

Fitinline. (2017). *Pengaruh Nilai Oz Denim Terhadap Efek Fading Pada Jeans*. Retrieved Februari 16, 2022, from <https://fitinline.com/article/read/pengaruh-nilai-oz-denim-terhadap-efek-fading-pada-jeans/>

Fitinline. (2019). *7 Panduan Memilih Celana Jeans Yang Tepat Untuk Para Pria*. Retrieved Maret 12, 2022, from <https://fitinline.com/article/read/7-panduan-memilih-celana-jeans-yang-tepat-untuk-para-pria/>

Garmen, P. G. (2021). *Pabrik garmen-Nama bagian bagian celana di garmen*. Retrieved Maret 28, 2022, from <https://pendidikangarmen.blogspot.com/2021/10/pendidikan-garmen-nama-bagian-bagian.html>

Huwaidah, I. (2021). *OUR FIRST STORE IN APOCALYPSE, MALANG. VISIT US!* Retrieved Maret 08, 2022, from <https://nahproject.com/blogs/jurnal/our-first-store-in-apocalypse-malang-visit-us>

Marco. (2020). *Senang Skateboarding, Ini Hal Yang Harus Diperhatikan*. Retrieved Februari 18, 2022, from <https://www.bookingdokter.com/article/senang-skateboarding-ini-hal-yang-harus-diperhatikan>

Penglipurati, S. T. (2021). *BREAKDOWN THE NEW DESIGN OF AUDACITY: PROPER SKATE*. Retrieved Desember 16, 2021, from <https://nahproject.com/blogs/jurnal/breakdown-the-new-design-of-audacity-proper-skate>

Sandhya, R. T. (2021). *"SNEAKERS" BAGIAN DARI BUDAYA SKATEBOARD*. Retrieved Januari 23, 2022, from <https://nahproject.com/blogs/jurnal/sneakers-part-of-skateboard-culture>

Sufyan, A., Fitriyana, Z., & Syarif, E. B. (2019). *Perancangan Perpustakaan Digital Alun – alun. e-Proceeding of Art & Design, 2*. Retrieved Juni 20, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/299932339.pdf>

Wadezig. (2013). *TrueTues : 4 Brand Streetwear Paling Berpengaruh di Dunia*. Retrieved Juni 18, 2022, from wadezig.com: <https://www.wadezig.com/truetues-4-brand-streetware-paling-berpengaruh-di-dunia/>

Widyaningrum, N. (2018). *Manfaat Permainan Skateboard Bagi Kesehatan*. Retrieved April 15, 2022, from <https://health.detik.com/kebugaran/d-4187796/manfaat-permainan-skateboard-bagi-kesehatan>

Yordan, J. (2019). *Kisah NAH Project, Sepatu asal Bandung yang Dipakai Jokowi*. (A. Panji, Editor) Retrieved Desember 12, 2021, from <https://kumparan.com/kumparanbisnis/kisah-nah-project-sepatu-asal-bandung-yang-dipakai-jokowi-1533814983435185546/full>

