

ABSTRAK

Skateboard merupakan permainan yang tidak mudah dimainkan, butuh konsentrasi yang tinggi dalam memainkannya. Banyak dari pemain *skateboard* baik pemula maupun yang sudah jago dalam bermain sering mengalami jatuh dari papan *skate* yang membuatnya lecet dan tergores menyebabkan pakaian sobek karena terkena gesekan dengan rintangan *skateboard*. Menurut para pemain *skateboard* paling banyak mengalami lecet dan tergores ada pada *lower body* yaitu pada bagian kaki. Yang membuatnya mengkonsumsi atau membeli celana terlalu sering. 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 para 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 dalam melakukan perancangan ini yaitu 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. Kemudian akan dianalisa menggunakan table kebutuhan, table analisa parameter dan TOR. Perancangan produk celana ini diharapkan dapat menjadi produk yang berguna sesuai dengan kebutuhan yang tepat untuk para pemain *skateboard*.

Kata kunci : *Skateboard*, Celana, NAH Project, *Durability*