



# Desainer Mie Gacoan, Alumni Arsitektur ITN Malang Sharing Session di Nata Karya 4.0 2025

*Gaguk Rivaldi owner S.A.D.E Studio (tengah) bersama tim saat di Prodi Arsitektur S-1 ITN Malang.*

---

Malang, [ITN.AC.ID](http://ITN.AC.ID) – Memeriahkan Nata Karya 4.0 2025 Prodi Arsitektur S-1, Institut Teknologi Nasional Malang (ITN Malang) menghadirkan narasumber S.A.D.E Studio, Architecture & Interior Design, dan Amalita Saputri S, Ars, M.Ds. Kedua pemateri merupakan alumni Arsitektur ITN Malang yang masing-masing memberikan *sharing session* pada hari berbeda pada Rabu dan Kamis (15-16/01/2025), di Gedung Kuliah Lt 3-4 Prodi Arsitektur Kampus 1 ITN Malang.

Gaguk Rivaldi owner S.A.D.E Studio merupakan alumnus angkatan 2008. Pada hari pertama Nata Karya 4.0 dia datang bersama timnya yang keseluruhan merupakan alumni Arsitektur ITN Malang, yakni Handoko, Lutfi, dan Andre (angkatan 2016), serta Aurel (angkatan 2020). S.A.D.E Studio bergerak dibidang konsultan perancangan arsitektur dan interior.

Menurut Gaguk, S.A.D.E merupakan akronim dari “Seni, Arsitektur, Desain, Arsitek”, dan dalam bahasa Jawa kata

S.A.D.E berarti berjualan. Nama S.A.D.E telah ada sejak kelulusan Gaguk dari ITN Malang pada 2013 lalu. Usai lulus Gaguk mengambil *freeland*, sekaligus tetap menjalankan kerja sama dengan arsitek lain. Untuk *freeland*-nya dia memakai nama S.A.D.E hingga 2018.

“Nah, pada awal 2019 mulai mencari partner yang sama-sama alumni ITN Malang. Sebenarnya alasan satu almamater adalah untuk memudahkan komunikasi. Tim saya juga ada yang hasil dari rekomendasi teman dosen di sini (ITN Malang),” kata Gaguk saat ditemui usai *sharing session*. Dia mengaku tidak pernah membuka lowongan pekerjaan secara terbuka.

Tahun 2019 inilah S.A.D.E mendapat proyek awal mendesain outlet Mie Gacoan di berbagai kota seperti di Denpasar Bali, Kota Batu, Madiun, Yogyakarta, Semarang, juga ada Cafe Diavel di Kota Malang, kemudian menyusul Warung Wareg Kepanjen Malang, dan lain-lain. Pada perkembangannya desain S.A.D.E merambah ke wilayah Surabaya, Tangerang, hingga Jambi. Desainnya pun tidak hanya rumah makan, tapi ada juga rumah hunian, masjid, kantor, toko, dan sebagainya.



*Amalita Saputri S, Ars, M.Ds., saat memberikan sharing session di Nata Karya 4.0 Arsitektur S-1 ITN Malang.*

Pada kepemimpinan Gaguk memberikan keleluasaan kepada anggota tim untuk mengambil keputusan dalam mengembangkan ide dan gagasan dalam mendesain. Ini dibuktikan tiap ada proyek Gaguk berperan sebagai konseptor, sementara timnya yang mendesain secara total.

“Saya yang membuat konsepnya, dan tim yang mengembangkan desainnya. Minusnya memang akan banyak revisi. Tapi dengan begitu teman-teman bisa berproses. Ada pengalaman terhubung ke klien secara langsung. Saya lebih senang “memaksa” teman-teman berkomunikasi langsung dengan klien,” ungkap Gaguk yang berharap dengan begitu timnya bisa berkembang dan kelak bisa mandiri.

Ditengah bersaingnya konsultan dibidang jasa desain, S.A.D.E tetap eksis dan terus berkembang. Kuncinya adalah mengutamakan kualitas. Pemasaran dari mulut ke mulut menjadi marketingnya. Strategi ini memanfaatkan rekomendasi pelanggan untuk mempromosikan layanan dan produknya.

“Untuk kualitas bagus memang membutuhkan waktu. Kerap melewati schedule yang ditetapkan, tapi ini kami tutupi dengan hasil yang berkualitas. Kecuali kalau tidak bisa ditoleransi karena harus sesuai dengan schedule-nya, seperti target untuk opening menjadi pengecualian,” tuntasnya. Gaguk berharap sharing session S.A.D.E dapat memberi pengalaman kepada mahasiswa tentang gambaran kerja bagi seorang arsitektur.

Sementara Amalita Saputri S, Ars, M.Ds., dihari kedua Nata Karya 4.0 mengangkat materi “Young’s Creative Process”. Amalia melanjutkan studi ke program S-1 Arsitektur ITN Malang selama dua tahun, setelah dia lulus dari Vokasi Desain Interior UB. Sekarang selain mengajar di Program Vokasi UB, Amalita juga menjadi *influencer* interior, serta mengembangkan produk tekstil batik.

Menurutnya orang kreatif itu adalah yang mampu mengamati permasalahan, berpikir dan kemudian menghasilkan solusi atau gagasan murni dari beberapa hasil gagasan yang ia dapatkan. Orang-orang kreatif memiliki cara berpikir bermacam-macam. Bisa melalui design thinking. Design thinking adalah sebuah metode desain yang bertumpu pada penyelesaian solusi pada sebuah permasalahan. Pendekatannya menggunakan *human oriented*, manusia sebagai pengguna.

“Dalam proses design thinking ada 5 tahap, yakni *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dari lima tersebut tidak harus berurutan. Bisa ide dulu baru empati. Tiap orang berbeda-beda,” katanya yang menjelaskan dengan cermat tiap tahapan design thinking.

*Baca juga: [Tim Mahasiswa ITN Malang Buat Site Plan Wisata Desa Tebing Lowo, Pongangan, Gresik](#)*

Dia juga mencontohkan para tokoh kreatif yang berhasil dibidangnya. Seperti Nadiem Anwar Makarim pendiri Gojek, William Tanuwijaya pendiri Tokopedia, Andi Rahmat *Principal of Nusae*, dan lainnya.

“Kesimpulannya, orang kreatif bisa berfikir secara kreatif dan sesuai harapannya. Orang yang mampu mengamati permasalahan, mampu membuat solusi dari hasil gagasan yang dia dapatkan. Dalam (proses) merancang berpikir kreatif dapat mengembangkan karya-karya yang kalian hasilkan sehingga sesuai dengan yang diinginkan pengguna,” tuntasnya. (Mita Erminasari/Humas ITN Malang)