TERMS OF REFERENCE (TOR)
GAME CURRICULUM AND DEVELOPMENT (PROJECT BASED)
ACADEMICS AND PROGRAMS DEVELOPMENT DIVISION
PT ANAGATA SISEDU NUSANTARA
2026

Nomor: 004/TOR/11/APD/2026

A. LATAR BELAKANG

PT Anagata Sisedu Nusantara (PT ASN) merupakan perusahaan Indonesia yang berfokus pada bidang pendidikan dengan tiga pilar yaitu pilar teknologi, pilar bahasa dan pilar soft-skills. Perusahaan ini hadir dengan visi: menjadi mitra tepat kembangkan bakat untuk generasi muda Indonesia yang unggul, terampil, dan berkemajuan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat dan futuristik.

PT ASN memiliki market potensial berupa lembaga pendidikan formal / non-formal, dan organisasi kemasyarakatan di Indonesia. Kami memiliki produk-produk yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi untuk Pendidikan dan pengembangan potensi diri. Salah satunya program pendidikan coding, game dan AI untuk pelajar, mahasiswa, tenaga pendidik dan umum.

Melalui Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Anagata Academy dan platform CodingMu, perusahaan berkomitmen untuk menciptakan produk materi pembelajaran yang sesuai dengan tren industri, perkembangan teknologi, dan program bermutu sesuai kurikulum kami yaitu, Kurikulum Digital Berkemajuan.

Maka dari itu, PT ASN mencari talenta muda Indonesia dengan membuka kesempatan kolaborasi untuk posisi Game Curriculum and Development (Project Based) di bawah Academics and Programs Development (APD) Division. Posisi ini berfokus pada pengembangan kurikulum, modul, dan proyek pembuatan game edukatif yang interaktif, terstruktur, sesuai jenjang peserta didik, serta dapat diterapkan dalam program perusahaan.

B. TUJUAN UMUM

Mendukung pengembangan produk pembelajaran game development berbasis proyek melalui perancangan alur belajar, penyusunan materi, pembuatan contoh proyek, pengujian, dan penyempurnaan perangkat ajar. Hasil pekerjaan diharapkan mudah dipahami peserta didik dan mentor, relevan dengan kebutuhan mitra, serta selaras dengan Kurikulum Digital Berkemajuan. Pelaksanaan dan evaluasi pekerjaan dikoordinasikan oleh Academics and Programs Development (APD) Division.

C. LINGKUP KERJA

Adapun ruang lingkup kerja posisi Game Curriculum and Development (Project Based) adalah sebagai berikut:

1. Melakukan riset kebutuhan peserta didik dan mitra serta referensi game edukatif untuk menyusun konsep pembelajaran yang sesuai dengan jenjang dan tujuan program;
2. Merancang struktur kurikulum game development berbasis proyek, termasuk capaian pembelajaran, urutan materi, aktivitas praktik, dan luaran setiap pertemuan;
3. Menyusun silabus, modul, lesson plan/RPP, worksheet, instruksi proyek, rubrik penilaian, serta panduan penggunaan bagi mentor dan peserta didik;
4. Mengembangkan prototipe dan contoh proyek game 2D/3D edukatif menggunakan Scratch, PictoBlox, Construct, dan/atau Unity sesuai kebutuhan dan tingkat kesulitan pembelajaran;
5. Merancang mekanik permainan, alur permainan, level, aset sederhana, antarmuka, serta logika pemrograman yang mendukung tujuan belajar;
6. Melakukan uji coba, debugging, revisi, dan validasi materi maupun proyek agar dapat dijalankan dengan baik pada perangkat dan lingkungan belajar yang ditargetkan;

7. Menyusun dokumentasi teknis proyek, file sumber yang dapat diedit, aset pendukung, serta petunjuk implementasi dan penilaian tugas;
8. Berkoordinasi dengan tim APD, mentor/trainer, dan tim terkait untuk memperoleh masukan serta menyempurnakan kurikulum dan materi berdasarkan hasil uji coba;
9. Menyiapkan materi untuk diunggah ke Learning Management System (LMS), menyusun laporan perkembangan pekerjaan, dan menyerahkan hasil sesuai milestone proyek;
10. Menjalankan tugas lain yang relevan dengan pengembangan kurikulum game berdasarkan ruang lingkup serta kesepakatan proyek.

D. PERSYARATAN UMUM

1. Pendidikan Minimal S1 di bidang Informatika/Teknik Informatika, Multimedia, Game Development, atau jurusan lain yang relevan; mahasiswa tingkat akhir dan lulusan dipersilakan melamar apabila memenuhi kompetensi;
2. Memiliki pengalaman membuat game atau proyek pembelajaran digital, baik melalui pekerjaan, magang, kuliah, maupun proyek mandiri;
3. Menguasai penggunaan Scratch, PictoBlox, Construct, dan Unity; mampu memilih platform yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan proyek;
4. Memiliki portofolio game atau proyek interaktif yang dapat ditinjau, disertai penjelasan peran, perangkat yang digunakan, dan hasil pekerjaan;
5. Memahami dasar-dasar logika pemrograman, game mechanics, game design, serta proses pengembangan dan pengujian game;
6. Mampu bekerja secara mandiri maupun kolaboratif, komunikatif, teliti, dan konsisten memenuhi tenggat waktu;
7. Memiliki minat pada pendidikan digital dan pengembangan materi pembelajaran untuk anak dan remaja; pengalaman mengajar atau mentoring menjadi nilai tambah;

8. Bersedia mengikuti koordinasi dan evaluasi proyek secara daring maupun luring sesuai kesepakatan.

E. PERSYARATAN KHUSUS

1. Mampu menyusun kurikulum game development dengan pendekatan project-based learning, dari konsep dasar sampai proyek akhir yang dapat dimainkan;
2. Memahami karakteristik Scratch dan PictoBlox untuk pembelajaran visual serta Construct dan Unity untuk pengembangan game sesuai tingkat kompetensi peserta;
3. Mampu menjelaskan proses pembuatan game secara bertahap, dengan instruksi yang jelas, ilustrasi/screenshot bila diperlukan, dan aktivitas praktik yang terukur;
4. Mampu membuat contoh game yang fungsional, menyimpan file sumber secara rapi, serta mendokumentasikan aset, dependensi, dan cara menjalankan proyek;
5. Mampu menyusun instrumen asesmen, rubrik proyek, dan indikator keberhasilan pembelajaran serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba;
6. Terbiasa menggunakan alat kolaborasi dan manajemen berkas untuk penyerahan materi; pengalaman mengelola konten LMS menjadi nilai tambah;
7. Memiliki kreativitas dalam menerjemahkan topik pembelajaran menjadi game edukatif yang menarik, ramah peserta didik, dan relevan dengan tujuan kurikulum.

F. PERIODE WAKTU

1. Game Curriculum and Development akan bekerja dalam 5 (lima) hari kerja pada pukul 09.00 – 18.00 WIB dengan skema *Work From Office (WFO)* selama **6 (enam) bulan**.
2. Calon karyawan yang terpilih akan mulai bekerja dalam 2 minggu - 1 bulan setelah pemberitahuan penerimaan resmi.

3. Pelaksanaan pekerjaan mengikuti sistem project based dengan evaluasi hasil berdasarkan luaran, kualitas, dan ketepatan waktu yang disepakati.

G. REMUNERASI

Gaji beserta benefit yang didapatkan akan di jelaskan lebih lanjut dalam pada tahap Offering Meeting.

H. PROSES REKRUTMEN

1. Pelamar dipersilakan membaca TOR dan memastikan kompetensi serta ketersediaannya sesuai kebutuhan proyek;
2. Pelamar mempersiapkan berkas sebagai berikut:
    a. Curriculum Vitae (CV);
    b. Dokumen pendukung atau sertifikat (jika ada);
    c. Portofolio game/proyek interaktif beserta tautan demo atau file proyek (diutamakan);
3. Kirim lamaran melalui platform karier kami di https://anagataacademy.com/karir
4. Seleksi oleh tim terkait dilakukan melalui tahapan berikut (dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek):
    a. Seleksi Administrasi;
    b. Tes Kompetensi/Skill Test (pengembangan game dan/atau penyusunan materi);
    c. Wawancara;
    d. Psikotes;
    e. Offering Meeting;
5. Tahap Seleksi (b - d) dilakukan secara offline/luring di Kantor PT ASN
6. Keputusan akhir seleksi merupakan kewenangan perusahaan, bersifst rahasia dan tidak dapat diganggu gugat;

7. Tenggat waktu unggah berkas lamaran adalah tanggal 15 November 2026 pukul 23.59 WIB;
8. Seluruh proses rekrutmen adalah **GRATIS**.

*****