

**TERMS OF REFERENCE (TOR)**  
**ANIMATION AND GAME MODULE DEVELOPER (Project Based)**  
**ACADEMICS AND PROGRAMS DEVELOPMENT (APD) DIVISION**  
**PT ANAGATA SISEDU NUSANTARA**  
**2026**

**No. 001/TOR/03/APD/2026**

**A. LATAR BELAKANG**

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

PT ASN memiliki potensi pasar yang luas, mencakup lembaga pendidikan formal maupun non-formal, serta organisasi kemasyarakatan di Indonesia. Perusahaan menghadirkan berbagai produk dan program yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pendidikan serta pengembangan potensi diri. Salah satu program unggulan yang dikembangkan adalah program pendidikan di bidang coding, game development, dan artificial intelligence (AI) yang ditujukan bagi pelajar, mahasiswa, tenaga pendidik, maupun masyarakat umum.

Melalui Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Anagata Academy serta platform CodingMU, perusahaan berkomitmen untuk menghadirkan materi pelatihan yang relevan dengan tren industri, perkembangan teknologi, serta program pendidikan yang berkualitas sesuai dengan Kurikulum Digital Berkemajuan.

Seiring dengan pengembangan program pelatihan digital serta penyelenggaraan kegiatan bootcamp dan hackathon di bidang teknologi kreatif, PT Anagata Sisedu Nusantara membutuhkan dukungan dalam aspek pengembangan kurikulum dan materi pelatihan yang terstruktur, sistematis, serta relevan dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, melalui **Academics and Programs Development Division**, perusahaan membuka kesempatan bagi talenta muda Indonesia untuk bergabung dalam skema **Project Based** untuk posisi **Animation and Game Module Developer** guna mendukung penyusunan, pengembangan, serta standarisasi materi program bootcamp dan hackathon pada track **Animasi dan Game Development** di lingkungan PT Anagata Sisedu Nusantara.

**B. GAMBARAN UMUM**

Animation and Game Module Developer bekerja di bawah koordinasi dan pengawasan langsung oleh Academics and Programs Development Officer. Posisi ini berfokus pada pengembangan modul pelatihan yang terstruktur, pedoman teknis kegiatan hackathon,

serta sistem penilaian yang jelas dan terukur. Animation and Game Module Developer bertanggung jawab dalam dalam penyusunan dan pengembangan materi pelatihan serta pedoman teknis pelaksanaan program bootcamp dan hackathon pada track Animasi dan Game Development.

### **C. TUJUAN UMUM**

Rekrutmen Animation and Game Module Developer bertujuan untuk:

1. Mendukung penyelenggaraan program bootcamp dan hackathon melalui penyusunan modul pelatihan yang sistematis dan mudah diimplementasikan.
2. Menyediakan pedoman teknis pelaksanaan hackathon yang jelas agar kegiatan dapat berjalan secara tertib, transparan, dan terstruktur.
3. Mengembangkan sistem indikator dan rubrik penilaian yang objektif dan terukur untuk mendukung proses evaluasi karya peserta pada track Animasi dan Game Development.

### **D. LINGKUP KERJA**

Animation and Game Module Developer memiliki tanggung jawab sebagai berikut:

1. Bertanggung jawab menyusun dan mengembangkan modul bootcamp yang mencakup silabus pelatihan, materi inti, latihan, worksheet, serta rubrik penilaian untuk program Animasi dan Game Development.
2. Bertanggung jawab menyusun pedoman teknis pelaksanaan hackathon yang mencakup aturan peserta dan juri, mekanisme kegiatan, ketentuan submission karya, serta SOP pitching dan presentasi.
3. Bertanggung jawab menyusun indikator dan rubrik penilaian program serta melakukan koordinasi dengan mentor dan juri untuk memastikan standar penilaian dan pelaksanaan program berjalan secara terstruktur.

### **E. PERSYARATAN UMUM**

1. Memiliki kemampuan komunikasi dan koordinasi yang baik dalam bekerja dengan tim mentor, juri, dan tim program.
2. Memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik serta mampu bekerja dalam sistem kerja berbasis proyek dengan target yang jelas.
3. Memiliki ketelitian dan kemampuan analitis yang baik dalam menyusun dokumen program dan sistem penilaian.
4. Mampu menyusun dokumen kerja secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh berbagai pihak yang terlibat dalam program.

### **F. PERSYARATAN KHUSUS**

1. Memiliki latar belakang pendidikan pada bidang Animasi, Desain Komunikasi Visual (DKV), Game Development, Informatika, Multimedia, atau bidang lain yang relevan.
2. Fresh graduate dipersilakan untuk melamar.
3. Memiliki pengalaman minimal 1–2 tahun dalam pengembangan modul pelatihan, bootcamp, hackathon, atau kegiatan pelatihan serupa, atau memiliki portofolio yang relevan.
4. Menguasai tools desain seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Figma.

5. Memahami pipeline produksi dalam bidang Game Development dan/atau Animasi.
6. Familiar dengan tools pengembangan seperti Unity, Roblox Studio, Construct, Godot, Blender, After Effects, atau Adobe Animate.
7. Memiliki kemampuan menyusun dokumen teknis seperti silabus pelatihan, modul pelatihan, pedoman teknis kegiatan, serta rubrik penilaian program secara rapi dan sistematis.

## **G. PERIODE WAKTU KERJA**

Animation and Game Module Developer akan bekerja dalam 5 (lima) hari kerja pada pukul 09.00 – 18.00 WIB dengan skema *Work From Office (WFO)* selama 3 (tiga) bulan yang dimulai pada bulan April 2026.

## **H. REMUNERASI & BENEFIT**

Animation and Game Module Developer akan menerima remunerasi dan benefit yang akan disampaikan pada tahap Offering Meeting.

## **I. PROSES REKRUTMEN**

1. Pelamar wajib membaca TOR dengan baik dan benar dan sesuai dengan yang dipersyaratkan;
2. Pelamar mempersiapkan berkas sebagai berikut :
  - a. Curriculum Vitae;
  - b. Sertifikasi pendukung;
  - c. Portofolio
3. Pelamar diseleksi oleh ASN Recruitment Team dengan tahap sebagai berikut:
  - a. Seleksi Administratif;
  - b. Tes Kompetensi;
  - c. Tes Wawancara
  - d. Psikotes;
  - e. Offering Meeting;
  - f. Pengumuman Penerimaan;
4. Tahap Seleksi (b - d) dilakukan secara offline/luring di Kantor PT ASN;
5. Seluruh berkas harap dikirim melalui email resmi: [hr@anagataacademy.com](mailto:hr@anagataacademy.com) dengan Subject AGMDProjectBased\_NAMALENGKAP
6. Hasil Seleksi menjadi kewenangan perusahaan, bersifat rahasia dan tidak dapat diganggu gugat;
7. Tenggat waktu unggah berkas lamaran adalah tanggal 31 Maret 2026 pukul 13.00 WIB;
8. Seluruh proses Rekrutmen adalah **GRATIS**.

\*\*\*\*\*