

UPN LIFE: JOURNEY TO THE CAP & GOWN

Sebuah game adventure kampus dengan
elemen romance dan misteri

Premis

Hidup di kampus bukan sekedar mengejar nilai,
tapi menemukan siapa dirimu sebenarnya.

Logline

MC (Main Character) / Player merupakan mahasiswa baru UPN VYK yang dengan semangat memulai kehidupan perkuliahaninya. Namun kehidupan perkuliahan tak pernah semulus yang dibayangkan, akan banyak konflik dan pilihan yang harus dihadapi MC hingga dapat mencapai kelulusan.

Characters

Nama	Peran	Deskripsi & Karakteristik
Kirana Aryasita	Senior Informatika	Ramah, sering membantu MC memahami kehidupan kampus. Jalur <i>romance</i> potensial
Bayu Trenggana	Ketua BEM	Karismatik, punya pengaruh besar di organisasi kampus. Bisa membuka <i>quest horror</i> .
Citra Nirmala	Mahasiswi perpustakaan	Diam dan misterius, tapi tau sejarah

		kampus. NPC kunci di jalur <i>horror</i> .
Pak Edo	Dosen Informatika	Dosen pembimbing MC. Memberi <i>quest</i> tugas dan mini-game coding.
Bu Ratna	Staff Akademik	Mengerjakan sistem administrasi (pemberi reward kepada MC setelah menyelesaikan side quest/ mini-game).
Pak Bambang	Satpam Kampus	NPC yang membantu pemain mengakses area terbatas, terkadang memberikan tips penting.
Kusno & Wulan	Teman satu angkatan	Duo NPC yang sering menemani MC. Kadang memberi humor, kadang ikut side <i>quest</i>

Sinopsis

Pemain yang berperan sebagai mahasiswa baru UPN "Veteran" Yogyakarta (MC) yang baru saja memasuki kehidupan kampus. Berawal dari masa orientasi mahasiswa (PKKBN), MC perlahan menavigasi kehidupan perkuliahan, mengatur jadwal kuliah, bergabung dengan organisasi, menyelesaikan tugas, hingga menghadapi ujian akhir.

Tujuan utama game: mencapai kelulusan dan wisuda dengan IPK dan reputasi terbaik.

Namun, perjalanan menuju toga tidak sesederhana itu. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai pilihan dan misi sampingan yang dapat mengubah alur cerita secara signifikan; persahabatan, cinta, atau trauma.

Latar

Game ini berlangsung di Kampus Virtual UPN "Veteran" Yogyakarta, dengan beberapa latar tempat yang disesuaikan:

Rektorat dan Lapangan

Area upacara, wisuda, dan event utama.

Fakultas Teknik Industri & Informatika

Pusat quest akademik dan coding challenge.

Perpustakaan Pusat

Tempat side quest, interaksi sosial dan jalur misteri.

Kantin Fisip

Area interaksi NPC, event kuliner, dan romance route trigger.

Gedung FISIP

Lokasi side quest organisasi dan politik kampus.

Distrik Informatika

Lokasi event, tempat healing, dan jalur rahasia

Waktu berjalan dinamis (pagi-siang-malam), dengan perubahan musik dan ambience menyesuaikan aktivitas NPC.

Struktur Cerita & Quest

Dibagi dalam 5 bab semester, mirip dengan perjalanan kuliah sesungguhnya.

BAB 1 "Mahasiswa Baru"

"Selamat Datang di Kampus Bela Negara!"

MC baru masuk UPN VYK, menjalani orientasi PKKBN dan mulai mengenal lingkungan.

Main Quest: daftar ke fakultas, kenalan dengan NPC utama, ikut tour kampus

Side Quest: bantu panitia yang kebingungan menyiapkan acara, menolong teman yang tersesat, dan menemukan jaket almamater yang hilang.

Ending Bab: diterima secara sah oleh kampus dan mendapatkan KTM (student ID).

BAB 2 "Semester Satu, Hidup Nyata Dimulai"

"Antara tugas, teman, dan waktu tidur yang hilang"

MC mulai menghadapi tugas kuliah, ujian, dan kehidupan sosial

Main Quest: buat proyek kelompok bersama Kirana dan Kusno.

Side Quest Romance: bantu Kirana menyusun video dokumenter fakultas.

Side Quest Horror: temukan file misterius di lab komputer malam hari. Memunculkan "NPC ghost log".

Mini-Game: coding challenge (skrip Lua sederhana di terminal virtual).

BAB 3 "Organisasi & Dilema"

"Antara cinta & Tanggung Jawab."

MC diajak Bayu Trenggana bergabung dengan organisasi mahasiswa.

Main Quest: Pilih organisasi (BEM, KSL, UKM Musik, atau Mapala).

Branching:

Romance Route: hubungan MC dan Kirana semakin dalam.

Horror Route: MC mengikuti Dimas ke ruang arsip lama di bawah perpustakaan, membuka kisah "Gedung 404-ARUNA"

Mini-Game: debat organisasi, event kampus malam.

Ending Bab: MC menemukan "surat digital lama" yang menyinggung mahasiswa hilang tahun 2005 (pemicu jalur horror).

BAB 4 "Ujian & Keputusan"

"Setiap pilihan ada konsekuensi."

Semester akhir mendekat. Tugas menumpuk, hubungan diuji.

Main Quest: Selesaikan proyek akhir dengan nilai tinggi.

Romance route: Pilihan membantu Kirana menghadapi burnout atau fokus skripsi.

Horror Route: menemukan fakta bahwa "mahasiswa hilang" adalah AI eksperimental buatan kampus yang gagal dimatikan.

Cinematic Event: listrik padam di perpustakaan tengah malam, pemain harus kabur sambil menyelesaikan puzzle code.

BAB 5 "Wisuda & Akhir Perjalanan"

"Setiap perjalanan berakhir di panggung toga."

Semua keputusan MC menentukan ending:

Academia Ending: MC lulus cum laude dan menerima penghargaan dari rektor.

Romance Ending: MC dan Kirana wisuda bersama, diselingi cutscene sentimental.

Horror Ending: kampus kembali normal, tapi AI lama menatap dari layar monitor rektorat.

JALUR CERITA ALTERNATIF

Romance Route: fokus pada hubungan MC dengan Kirana, dengan event seperti belajar bersama di perpus, nonton di aula, dan "konfesi" di malam sebelum wisuda.

Horror Route: mengikuti Dimas dan Citra menyelidiki kampus tua. Cerita makin dalam hingga pemain menemukan terminal AI "ARUNA" yang hidup dari data mahasiswa

Sistem Gameplay

Main Quest Progression: semester & IPK menentukan progres.

Side Quest: membuka cutscene (romance, horror, komedi).

Karma System: keputusan (jujur/ curang/ peduli/ egois) memengaruhi reputasi dan ending.

Leaderboard: menampilkan mahasiswa dengan IPK tertinggi atau reputasi terbaik (online dari seluruh server).

NPC Dialogue Tree: percakapan bercabang dengan emoji reaksi.

Area Unlocking: semakin tinggi level semakin banyak area yang dapat terbuka

Nuansa & Suasana

Pagi: BGM ceria dengan ambient burung dan motor kampus.

Sore: BGM akustik lembut, yang membangun suasana untuk side quest romance.

Malam: BGM ambient rendah dan gema langkah kaki di kejauhan.

Wisuda Ending: Orchestra lembut dengan backing vocal choir kampus.

Struktur Workspace

```
Workspace/
└── Campus/
    ├── Buildings/
    ├── Furniture/
    ├── Environment/
    └── Vehicles/
    
└── NPCs/
    ├── Students/
    ├── Lecturers/
    └── Staff/
    
└── Scripts/
    ├── MainQuest.lua
    ├── SideQuest_Romance.lua
    ├── SideQuest_Horror.lua
    └── UI_Triggers.lua
    
└── Audio/
    ├── BGM/
    ├── SFX/
    └── Voice/
    
└── UI/
    ├── HUD/
    ├── Menu/
    └── Notification/
```

Art Concept

<https://create.roblox.com/marketplace>



