

## Review Game Life is Strange: Reunion — Nostalgia yang Menyentuh

Prolite - Kalau kamu penggemar seri *Life is Strange*, pasti nama Max Caulfield dan Chloe Price udah kayak comfort zone sendiri. Nah, di tahun 2026 ini, hadir *Life is Strange: Reunion*, game yang jadi kelanjutan langsung dari *Double Exposure* (2024). Sesuai namanya, Reunion bukan cuma soal kembali ke tempat lama, tapi juga reuni emosional yang penuh rasa—antara karakter, kenangan, dan tentu saja... trauma.

Tapi, apakah game ini benar-benar worth it? Apakah nostalgia bisa menutup kekurangan yang ada? Atau justru jadi bumerang? Yuk kita bahas dengan santai tapi tetap kritis!

## Kembali ke Caledon: Nostalgia yang Bikin Hati Hangat

Baca Juga: 3 Alasan Ilmiah Kenapa Gen Z Nggak Mau Kerja di Luar Jobdesk

- Reunion membawa pemain kembali ke Caledon University, setting utama dari game sebelumnya.
- Lingkungan yang familiar seperti area kampus dan Snapping Turtle bar kembali hadir.
- Banyak karakter lama yang kembali, termasuk Max, Chloe, Moses, dan lainnya.

Balik ke Caledon itu rasanya kayak pulang ke rumah lama. Ada rasa hangat, nostalgia, dan sedikit nyesek juga. Visual dan atmosfernya masih kuat banget dalam membangun emosi, apalagi buat pemain lama.

Sayangnya, buat pemain baru, pengalaman ini bisa terasa kurang maksimal. Game ini cukup "tidak ramah pendatang baru" karena sangat bergantung pada cerita dari *Double Exposure* dan bahkan *Life is Strange* pertama.

## Cerita yang Ambisius, Tapi Tersandung di Tengah Jalan

- Plot utama: Max kembali ke masa lalu untuk mencegah kebakaran besar di kampus.
- Cerita terjadi 9 bulan setelah *Double Exposure*.

- Banyak elemen penting dari game sebelumnya yang di-retcon.

Premisnya sebenarnya menarik banget. Max harus memutar waktu selama 3 hari ke belakang untuk menyelamatkan teman-temannya dari tragedi kebakaran.

Baca Juga: [4 Fakta Ilmiah Tentang Ikatan Emosional Kucing dan Pemiliknya](#)

Tapi sayangnya, eksekusinya kurang mulus. Beberapa twist besar dari game sebelumnya malah seperti “di-reset” tanpa penjelasan yang memuaskan. Ini bikin perkembangan karakter terasa stagnan dan kurang greget.

## **Karakter Lama vs Karakter Baru: Siapa yang Lebih Bersinar?**



- Max dan Chloe tetap jadi highlight utama.
- Chloe tampil lebih dewasa, tapi tetap dengan sifat rebel-nya.
- Karakter baru terasa kurang dalam dan cenderung satu dimensi.

Interaksi antara Max dan Chloe jadi daya tarik terbesar di game ini. Chemistry mereka masih kuat, bahkan lebih emosional karena sudah “dewasa”. Chloe versi sekarang terasa lebih lembut, tapi tetap punya sisi keras kepala yang ikonik.

Namun, karakter baru seperti presiden kampus justru terasa flat dan kurang memorable. Bahkan beberapa karakter lama seperti Loretta dan Vinh kurang mendapat pengembangan ulang.

## **Gameplay: Seru, Tapi Kurang Berkembang**

- Mekanik rewind time milik Max masih sama seperti dulu.
- Chloe menggunakan sistem dialog “backtalk”.
- Puzzle dan investigasi terasa kurang menantang.

Gameplay di Reunion terasa seperti jalan di tempat. Mekanik rewind time masih seru, tapi tidak berkembang secara signifikan.

Sementara itu, fitur backtalk milik Chloe masih terasa dangkal. Pilihan dialognya cenderung trial-and-error, bukan strategi yang dalam.

Yang cukup menarik adalah sistem investigasi, di mana pemain bisa salah menuduh atau melewatkan clue. Ini memberikan konsekuensi nyata terhadap cerita.

## **Misteri yang Membingungkan dan Kurang Memuaskan**



- Alur investigasi terasa tidak konsisten.
- Beberapa clue penting muncul tanpa usaha pemain.
- Ending cukup memuaskan, tapi perjalanan menuju ke sana terasa berantakan.

Sebagai game misteri, Reunion seharusnya memberikan pengalaman investigasi yang solid. Tapi kenyataannya, alurnya kadang membingungkan.

Ada momen di mana clue penting tiba-tiba muncul tanpa kita temukan sendiri. Ini bikin rasa “kepuasan menemukan” jadi hilang.

Walaupun begitu, ending-nya tetap cukup emosional dan memberikan closure—terutama untuk hubungan Max dan Chloe.

## Reunion yang Sesungguhnya: Emosi Jadi Kunci Utama

- Fokus utama game adalah hubungan Max dan Chloe.
- Banyak momen emosional yang kuat dan menyentuh.
- Ending memberikan penutup yang indah untuk kedua karakter.

Di balik semua kekurangan, satu hal yang tidak bisa dipungkiri: Reunion berhasil dalam menghadirkan emosi.

Momen-momen antara Max dan Chloe terasa tulus, hangat, dan kadang menyakitkan. Bahkan, di beberapa titik, kamu bisa lupa kalau game ini punya banyak kekurangan.

Cara game ini “mengucapkan selamat tinggal” pada dua karakter ini juga terasa sangat meaningful.

## Nostalgia yang Manis, Tapi Tidak Sempurna



*Life is Strange: Reunion* adalah game yang penuh perasaan. Ia berhasil menghadirkan nostalgia dan emosi yang kuat, terutama lewat hubungan Max dan Chloe.

Namun, dari sisi cerita dan gameplay, game ini terasa kurang inovatif dan bahkan mundur dibanding pendahulunya.

Pada akhirnya, *Life is Strange: Reunion* bukan soal misteri atau gameplay yang kompleks—tapi tentang hubungan, kehilangan, dan kesempatan kedua.

Kalau kamu lagi cari game yang bisa bikin kamu mikir, baper, dan refleksi diri... game ini tetap layak masuk wishlist kamu.

Yuk, share pendapat kamu! Apakah kamu tim “nostalgia lovers” atau justru berharap sesuatu yang lebih fresh dari Reunion? □

## Review Game Life is Strange: Reunion — Nostalgia yang Menyentuh



Baca Selanjutnya  
Keceriaan Paskah di L'Eminence Golf & Resort Lembang: Liburan Keluarga Penuh Petualangan