

## **ABSTRAK**

Perkembangan game online di Indonesia berkembang sangat pesat, pada tahun 2021 jumlah pemain game online di Indonesia berjumlah 43% dari keseluruhan pemain di Asia Tenggara. Untuk saling berkomunikasi di dalam game, Discord merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi bersama dan dapat juga digunakan untuk membuat sebuah komunitas, salah satunya merupakan komunitas BadGenius. Di dalam komunitas BadGenius, komunikasi dilakukan secara online dan juga terdapat anggota dari berbagai daerah dan juga umur yang bervariasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media sosial Discord dalam mempererat rasa kekeluargaan antar anggota komunitas BadGenius. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, lalu menggunakan wawancara dan juga pengumpulan data. Peneliti mendapatkan hasil penelitian dari adanya keterbukaan, empati, rasa positif, dukungan, serta kesetaraan yang komunikasi dapat dilakukan dengan efektif untuk meningkatkan rasa kekeluargaan di dalam komunitas BadGenius.

**Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Efektivitas Komunikasi Intrapersonal, Media Discord, Rasa Kekeluargaan.**