

## Mabar sebagai Istilah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi VI

Oleh: Ridzaty Almira Kartini, S.Pd.

Indonesia merupakan negara yang mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan tersebut memengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk bahasa. Saat ini, banyak sekali istilah baru yang berasal dari singkatan kata. Istilah adalah kata atau gabungan kata yang digunakan sebagai nama atau lambang yang dengan cermat mengungkapkan makna, konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) (Qodratillah, 2016).

Pada era ini, kaum milenial tentu akrab dengan istilah-istilah baru yang berkembang mengikuti zaman. Menurut hasil dari beberapa penelitian, fakta yang melingkupi generasi milenial adalah 85% waktu mereka banyak digunakan untuk bermain gawai. Generasi milenial menggunakan gawai untuk mencari informasi atau sekadar mencari hiburan, seperti dengan bermain permainan daring (*game online*). Terdapat istilah-istilah baru dalam bahasa Indonesia yang digunakan ketika bermain permainan daring (*game online*). Istilah-istilah tersebut di antaranya adalah mabar, GGWP (*good game well played*), *noob*, *push rank*, *lag*, *bot* (*build operate and transfer*), *ez* (*easy*), dan lain-lain.

Istilah-istilah tersebut tentu asing terdengar di telinga sebagian orang. Bahkan, beberapa dari istilah tersebut memang belum masuk (dibakukan) ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi VI. Istilah tersebut hanya berkembang di kalangan milenial yang bermain permainan daring (*game online*). Akan tetapi, terdapat satu istilah yang sudah masuk ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi VI. Istilah tersebut adalah “mabar”. Mabar merupakan singkatan dari main bareng. Istilah ini sering digunakan untuk mengajak seseorang bermain permainan daring (*game online*) bersama, seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Among Us*. Contoh penggunaan istilah mabar di dalam kalimat adalah sebagai berikut.

Pemain A: “*Guys*, aku *gabut* nih, mabar *PUBG*, yuk!”

Pemain B: “Boleh-boleh, yuk!”

Di dalam kalimat itu juga terdapat istilah yang sering digunakan kaum milenial, tetapi belum masuk ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi VI, yaitu kata *gabut*. Kata *gabut* merupakan kondisi saat seseorang bingung akan melakukan suatu aktivitas atau tidak sedang melakukan aktivitas apa pun. Contoh penggunaan istilah *gabut* di dalam kalimat adalah sebagai berikut.

Pemain A: “Aduh, *gabut* banget, nih. Ke kafe, yuk!”

Pemain B: “Boleh, kamu yang jemput, ya!”

Lantas, bagaimana syarat pembentukan istilah yang baik itu? Pembentukan istilah yang baik menurut Pedoman Umum Pembentukan Istilah Edisi Ketiga (2007) adalah perlu memperhatikan persyaratan dalam pemanfaatan kosakata bahasa Indonesia sebagai berikut.

- a. Istilah yang dipilih adalah kata atau frasa yang paling tepat untuk mengungkapkan konsep termaksud dan yang tidak menyimpang dari makna itu.
- b. Istilah yang dipilih adalah kata atau frasa yang paling singkat di antara pilihan yang tersedia yang mempunyai rujukan sama.
- c. Istilah yang dipilih adalah kata atau frasa yang bernilai rasa (konotasi) baik.
- d. Istilah yang dipilih adalah kata atau frasa yang sedap didengar (eufonik).
- e. Istilah yang dipilih adalah kata atau frasa yang bentuknya seturut kaidah bahasa Indonesia.

Banyak sekali istilah masa kini yang sering digunakan masyarakat, khususnya generasi milenial. Akan tetapi, tidak semua kata-kata itu telah dibakukan dan menjadi anggota dari kosakata bahasa Indonesia yang tercantum di dalam KBBI Edisi VI. Istilah-istilah yang terdapat di dalam permainan daring (*game online*) juga begitu banyak, tetapi hanya beberapa yang masuk ke dalam KBBI Edisi VI. Meskipun demikian, kosakata-kosakata itu diharapkan dalam beberapa waktu ke depan dapat menjadi satu di antara sekian banyak istilah yang masuk dan diakui sebagai kosakata baku bahasa Indonesia dan dicantumkan di dalam KBBI Edisi VI. Dengan adanya istilah-istilah yang mengikuti perkembangan teknologi itu diharapkan dapat semakin memperkaya kosakata bahasa Indonesia.

## Sumber

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. KBBI VI Daring. Diakses 26 Oktober 2023 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

Rifda, Arum. 2022. Pengertian Generasi Milenial dan Tahun Berapa Generasi Milenial. Diakses 26 Oktober 2023 dari <https://www.gramedia.com/best-seller/milenial/>.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Pedoman Umum Pembentukan Istilah. Diakses 26 Oktober 2023 dari [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Pedoman\\_Umum%20Pembentukan\\_Istilah\\_PBN\\_0.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Pedoman_Umum%20Pembentukan_Istilah_PBN_0.pdf).

Qodratillah, Meity Taqdir. 2016. Tata Istilah. Diakses 26 Oktober 2023 dari <https://rumahpusbin.kemdikbud.go.id/buku/Buku%20Penyuluhan%20Tata%20Istilah.pdf>.