

Fon Aksara Sunda

Pengguna dari RSNI ini diminta untuk menginformasikan adanya hak paten dalam dokumen ini, bila diketahui, serta memberikan informasi pendukung lainnya (pemilik paten, bagian yang terkena paten, alamat pemberi paten dan lain-lain)

Daftar isi

Daftar isi	i
Pendahuluan.....	iii
1 Ruang lingkup.....	1
2 Acuan normatif.....	1
3 Istilah dan definisi.....	1
3.1. Aksara Sunda.....	1
3.2. Aksara Sunda Unicode.....	1
3.3. Aksara dasar.....	1
3.4. Aksara <i>Swara</i>	2
3.5. Aksara <i>Ngalagena</i>	2
3.6. <i>Rarangkén</i>	2
3.7. <i>Wilangan</i>	2
3.8. Fon.....	2
3.9. Ligatur.....	2
3.10. Glif.....	3
3.11. Kode poin (<i>code points</i>).....	3
3.12. <i>OpenType</i>	3
3.13. <i>x-height</i>	3
4 Persyaratan.....	3
4.1. Cakupan karakter.....	3
4.2. Ukuran aksara.....	4
4.3. Fitur Opentype.....	6
Referensi	7
Lampiran A (informatif) Bentuk Aksara Sunda Unicode.....	8
Lampiran A (informatif) Grid dan Anatomi.....	12

Prakata

Standar Nasional Indonesia (SNI) ISO/IEC 20000-7 yang ditetapkan oleh BSN tahun 20xx dengan judul Fon aksara Sunda merupakan pengembangan sendiri berdasarkan hasil FGD Aksara Sunda pada Bulan Juni 2021 di Balaikota Kota Bogor. Standar ini disusun oleh Tim FGD Aksara Sunda. Standar ini telah dikonsensuskan di Jakarta melalui telekonferensi pada tanggal xxx. Konsensus ini dihadiri oleh para pemangku kepentingan (*stakeholder*) terkait, yaitu perwakilan dari produsen, konsumen, pengguna, akademisi, pakar, dan pemerintah. Standar ini telah melalui tahap jajak pendapat pada tanggal ... sampai dengan ... dengan hasil akhir disetujui menjadi SNI.

Perlu diperhatikan bahwa kemungkinan beberapa unsur dari dokumen standar ini dapat berupa hak paten. Badan Standardisasi Nasional tidak bertanggung jawab untuk pengidentifikasian salah satu atau seluruh hak paten yang ada.

Apabila pengguna menemukan keraguan dalam standar ini, maka disarankan untuk melihat standar aslinya.

Pendahuluan

Globalisasi telah meningkat secara pesat, mempengaruhi tatanan masyarakat dunia dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya. Pertumbuhan teknologi informasi di era global memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Saat ini dikenal dengan era budaya digital. Pengguna teknologi informasi yang tanpa batas memunculkan kebudayaan era digital yang disebut dengan *cyber culture* membangun komunikasi dan interaksi melalui ruang-ruang virtual (cyberspace) bagi masyarakat Sunda yang tersebar secara luas di belahan dunia lainnya.

Perkembangan desain grafis dari waktu ke waktu bergerak secara dinamis, menciptakan kreatifitas yang tinggi dalam menghasilkan karya-karya grafis. Berkembangnya software perancang grafis dan perancang huruf memberi ruang pada masyarakat untuk menciptakan dan mengembangkan ide sehingga tertuang dalam rancangan fon aksara Sunda. Fon-fon aksara Sunda dapat ditemui di media digital dan dipergunakan dalam komunikasi sehari-hari bagi para komunitas penggiat aksara Sunda, pemerhati, budayawan hingga kalangan Institusi.

Perancangan fon aksara Sunda memiliki berbagai macam variasi mulai dari bentuk dekoratif, serif, sans serif hingga fon-fon yang diciptakan untuk kebutuhan khusus. Melihat peluang dan tantangan keberlangsungan fon aksara Sunda yang semakin berkembang perlu kiranya dibuat sebuah acuan baku bagi para perancang fon yang menjadi sebuah rujukan yang seragam ketika menciptakan dan mengaplikasikan fon aksara Sunda untuk penggunaan saat ini hingga masa yang akan datang.

Forum Group Diskusi yang digagas di Bogora pada bulan Juni 2021 telah menghasilkan sebuah kesepakatan dan telah diputuskan bersama. Dengan adanya keputusan tersebut maka masyarakat mempunyai acuan baku dalam pengembangan fon aksara Sunda, sehingga tujuan akan munculnya kekayaan dan inovasi baru terhadap adanya bentuk fon aksara Sunda dapat diaplikasikan dengan baik guna mendukung kemajuan dan pelestarian aksara Sunda.

Fon Aksara Sunda

1 Ruang lingkup

Dokumen ini memberi panduan tentang fitur pengembangan fon aksara Sunda sebagai acuan masyarakat untuk mengaplikasikan karakter fon yang dipahami sesuai hasil Forum Group Diskusi pada Bulan Juni 2021 di Balaikota, Bogor.

2 Acuan normatif

- ISO/IEC 10646:2020, *Information technology — Universal coded character set (UCS)*
- ISO/IEC 14496-22, *Information technology – Coding of audio-visual objects – Open Font Format*
- SNI xxxx:20xx, Sistem alih aksara Sunda

3 Istilah dan definisi

Penamaan tiap-tiap karakter aksara Sunda pada dokumen ini mengacu pada SNI xxxx:20xx. Untuk tujuan penggunaan dokumen ini, istilah dan definisi berikut berlaku:

3.1. Aksara Sunda

Aksara Sunda adalah hasil karya ortografi masyarakat Sunda melalui perjalanan sejarahnya sejak sekitar abad 5 M yang lalu hingga saat ini (Baidillah et al. 2008).

3.2. Aksara Sunda Unicode

Aksara Sunda yang didaftarkan pada konsorsium Unicode sehingga aksara Sunda memiliki kode unik dan universal dapat ditampilkan pada komputer-komputer dengan multiplatform. Unicode bukanlah software, juga bukan sebuah font. Unicode Aksara Sunda adalah sebuah set karakter yang menjadi dasar pembuatan fon aksara Sunda atau aplikasi komputer yang dapat mendukung berbagai bahasa dan aksara Sunda. Penggunaan karakter set Sundanese adalah penerapan slot aksara Sunda pada tabel aksara dunia pada daftar Unicode. Dengan demikian aksara Sunda memiliki nomor kode unik tersendiri di antara aksara-aksara lain di dunia (Baidillah et al. 2008; Nurwansah 2015).

3.3. Aksara dasar

Aksara dasar merupakan karakter aksara Sunda yang terdiri dari *Ngalagena* (konsonan) dan *swara* (vokal).

3.4. Aksara *Swara*

Aksara *swara* adalah tulisan yang melambangkan bunyi fonem vokal mandiri yang dapat berperan sebagai sebuah suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata. *Swara* merupakan huruf vokal pada aksara Sunda. *Swara* tidak dapat digunakan bersama konsonan, karena *Swara* merupakan aksara yang berdiri sendiri tanpa dampingan konsonan (Baidillah et al. 2008).

3.5. Aksara *Ngalagena*

Aksara *ngalagena* adalah tulisan yang secara silabis dianggap dapat melambangkan bunyi fonem konsonan dan dapat berperan sebagai sebuah kata maupun suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata. Jadi, aksara Sunda ini bersifat silabik, yakni tulisan yang dapat mewakili sebuah kata dan suku kata (Baidillah et al. 2008).

3.6. *Rarangkn*

Lambang vokalisasi aksara Sunda. *Rarangkn* memiliki fungsi untuk mengubah, menambah dan menyisipkan bunyi vokal pada aksara *swara* dan *ngalagena* (Baidillah et al. 2008).

3.7. *Wilangan*

Wilangan merupakan aksara yang mewakili angka atau nomor dalam aksara Sunda yang memiliki nilai hitungan mulai dari nol sampai Sembilan. Berdasarkan data dalam naskah-naskah Sunda Kuno yang berbahan lontar ditemukan lambang-lambang yang memiliki nilai bilangan sebagai angka. Bentuk-bentuk lambang tersebut umumnya ditulis pada margin kiri di luar teks setiap lempir bagian *recto* ‘halaman muka’.

3.8. Fon

Fon merupakan seperangkat simbol yang digunakan untuk menampilkan atau mencetak skrip dengan gaya tertentu. Font adalah kumpulan bentuk huruf (karakter, glyph, atau simbol) dari suatu aksara atau beberapa aksara. Font bisa merepresentasikan set karakter pada memori komputer menjadi bentuk-bentuk huruf pada layar monitor atau printer dengan menggunakan komposisi pixel (Cullen 2012; Felici 2012; Strizver 2013; Baidillah et al. 2008; International Standard Organization and International Electrotechnical Commission 1998)

3.9. Ligatur

Ligature adalah karakter yang terbentuk dari gabungan dua huruf atau lebih. Ligatur dalam aksara Sunda merupakan kombinasi dua atau lebih karakter dasar aksara (Cullen 2012; Felici 2012; Strizver 2013; International Standard Organization 2000).

3.10. Glif

Glif terdiri dari semua tanda dalam jenis huruf mulai dari bentuk huruf dan angka hingga tanda baca dan simbol. Glif disebut juga dengan simbol grafik yang mudah dikenali dari desain tertentu. Glif juga merupakan setiap karakter dalam font, termasuk karakter, angka, tanda baca, tanda, simbol, aksen, ding-bats (Cullen 2012; Strizver 2013; International Standard Organization and International Electrotechnical Commission 1998).

3.11. Kode poin (*code points*)

Kode poin merupakan salah satu nilai numerik yang menyusun ruang kode. Dalam Unicode kode poin berbentuk bilangan bulat dengan range dari 0 sampai 10FFFF. Kode poin adalah nilai apapun yang terdapat pada ruang Unicode. Kode Poin disebut pula Kode Posisi (Unicode Consortium 2020).

3.12. *OpenType*

OpenType merupakan format untuk fon komputer yang dapat diskalakan dan didukung secara luas untuk data fon dengan serangkaian kemampuan untuk kebutuhan tipografi digital. Dikembangkan dari format TrueType dengan masih mempertahankan struktur dasar dan kompatibilitasnya fon namun dengan tambahan struktur yang lebih kompleks untuk menentukan perilaku tipografi mengikut spesifikasi TrueType aslinya. OpenType adalah format file font lintas platform yang dikembangkan bersama oleh Adobe dan Microsoft. Adobe telah mengubah seluruh Adobe Type Library ke dalam format ini dan sekarang menawarkan ribuan font OpenType (International Standard Organization and International Electrotechnical Commission 2019; Constable and Jacobs 2018).

3.13. *x-height*

x-height adalah jarak dari garis dasar ke garis rata-rata, atau, biasanya, bagian atas huruf kecil x. Ini mengukur tinggi bentuk huruf kecil dikurangi ascender dan descender (Cullen 2012; Felici 2012; Strizver 2013).

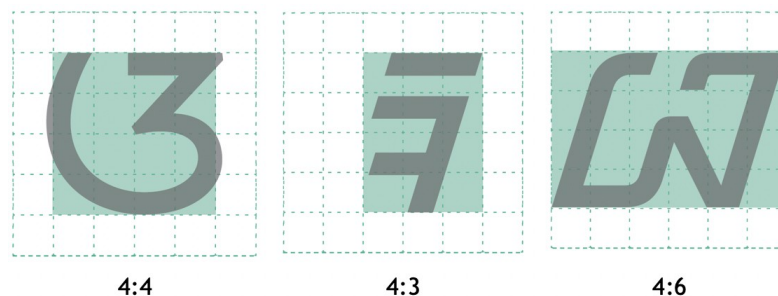
4 Persyaratan

4.1. Cakupan karakter

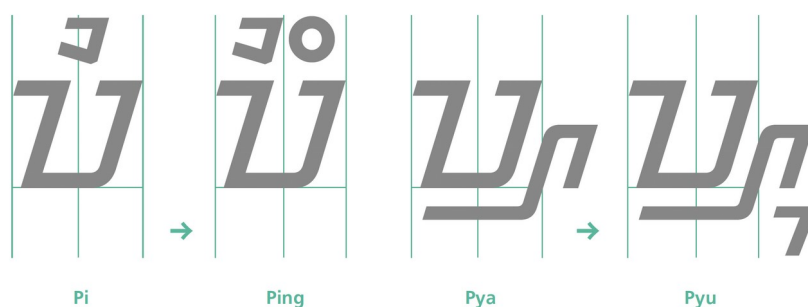
Fon aksara Sunda harus memuat semua karakter yang terdaftar dalam blok Unicode aksara Sunda (ISO/IEC 10646:2020).

4.2. Ukuran aksara

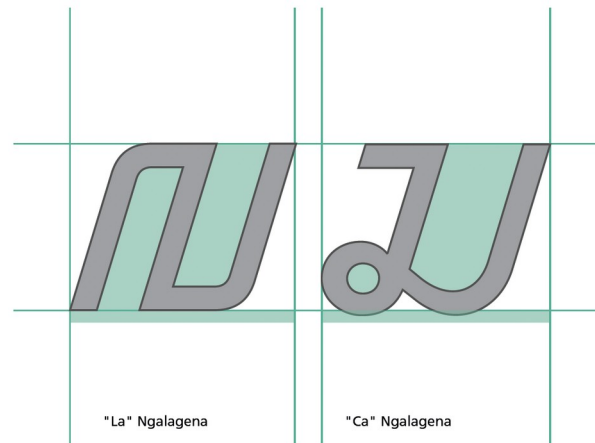
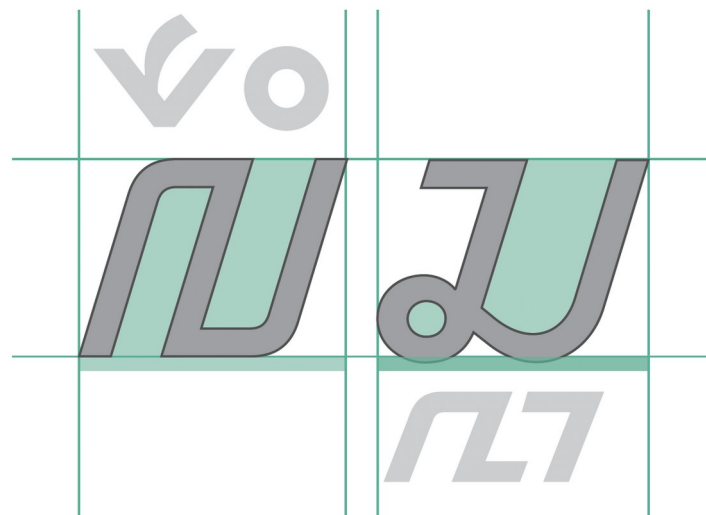
- Perbandingan ukuran fisik aksara dasar, baik aksara *swara* ‘vokal’ maupun aksara *ngalagena* ‘konsonan’ pada umumnya ditulis 4:4, kecuali untuk aksara *ngalagena* /ra/ adalah 4:3; untuk /ba/, dan /nya/ adalah 4:6; serta untuk aksara *swara* /i/ adalah 4:3. Sedangkan untuk perbandingan ukuran fisik tanda vokalisasi pada umumnya ditulis 2:2.
- Pengaturan *rarangkén* dilakukan agar tidak terjadinya penumpukan *rarangkén* dalam satu kata atau kalimat yang dapat menyebabkan tidak dapat dibacanya kata atau kalimat tersebut, maka dari itu dirancanglah fitur perpindahan posisi *rarangkén* ketika diikuti oleh *rarangkén* lainnya.
- Lebar Counter pada aksara Sunda dibuat lebih lebar untuk memberikan ruang agar lebih terbaca ketika dalam ukuran kecil. Counter yang lebar dinilai cukup penting dikarenakan huruf aksara Sunda jika disusun dalam satu kalimat memiliki banyak sekali garis vertikal yang berjajar.
- Lebar karakter Aksara Sunda dibuat lebih lebar dari karakter aksara Sunda lainnya untuk mengatasi kondisi ketika adanya *double rangkén* agar penempatan *rarangkén* tersebut dapat tetap simetris dengan huruf lainnya.
- Kemiringan huruf untuk Aksara Sunda paling kurang lebih 17°.



Gambar 1. Perbandingan Lebar Aksara Sunda



Gambar 2. Pengaturan *Rarangkén*

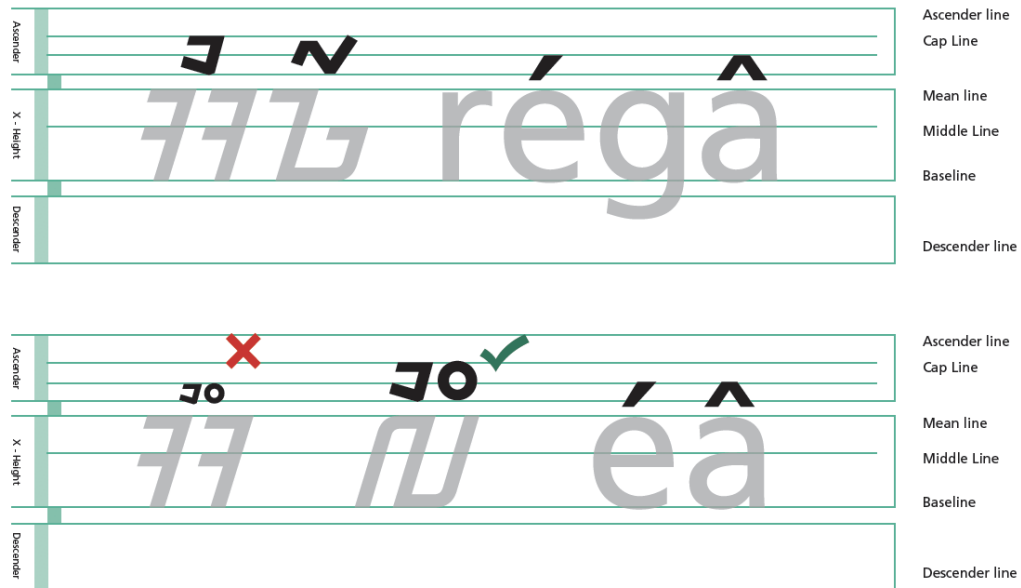
Gambar 3. Lebar **Counter**Gambar 3. Lebar Aksara Sunda dengan *Double Rarangén*

Gambar 4. Kemiringan Aksara Sunda

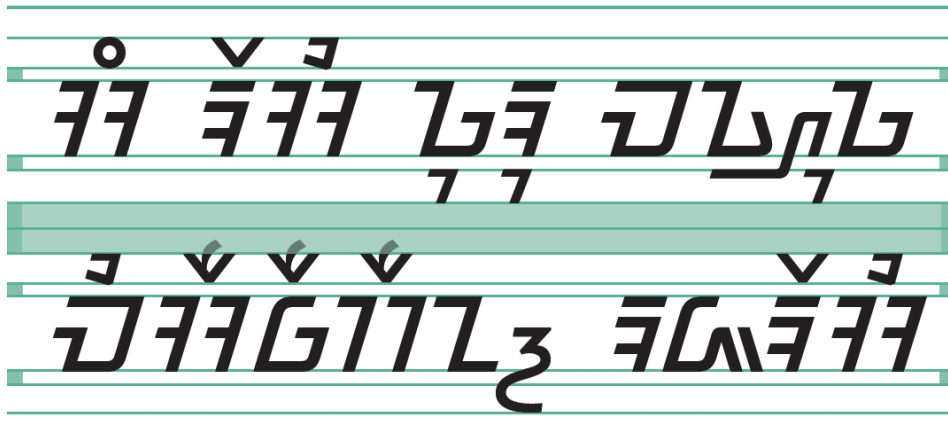
4.3. Fitur Opentype

Fitur opentype mengacu kepada ISO/IEC 14496-22, *Information technology – Coding of audio-visual objects – Open Font Format* antara lain:

- Mengatur posisi *rarangkén*, agar tidak terjadi penumpukan ketika harus menggunakan *double rangkén*. Mengatur posisi rangkén ketika ditempatkan di atas, sejajar, dan dibawah lambang bunyi.
- Membuat vertical metric untuk menghindari tabrakan antar rangkén pada bagian atas dan bawah ketika sedang digunakan dalam sebuah paragraf yang panjang, hal ini juga membantu untuk lebih mengenali tiap *rarangkén*.



Gambar 5. Pengaturan Rarangkén



Gambar 6. Vertical Metric

Bibliografi

- Baidillah, Idin, Undang. A Darsa, Oman Abdurahman, Tedi Permadi, Gugun Gunardi, Agus Suherman, Taufik Ampera, Harja Santana Purba, Dian Tresna Nugraha, and Dadan Sutisna. 2008. *Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode*. Bandung: Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Constable, Peter, and Mike Jacobs. 2018. 'OpenType® Overview'.
<https://docs.microsoft.com/en-us/Typography/OpenType/>. 2018.
- Cullen, Kristin. 2012. *Design Elements Typography Fundamentals a Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Felici, James. 2012. *The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type*. Edited by Rebecca Gulick. Second. Berkeley: Adobe Press.
- International Standard Organization. 2000. 'ISO 12199:2000(En) Alphabetical Ordering of Multilingual Terminological and Lexicographical Data Represented in the Latin Alphabet'. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:12199:ed-1:v1:en:term:3.5>.
- International Standard Organization and International Electrotechnical Commission. 1998. 'ISO/IEC TR 15285:1998 Information Technology — An Operational Model for Characters and Glyphs'. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:tr:15285:ed-1:v1:en>.
- . 2019. 'ISO/IEC 14496-22:2019(En):Information Technology — Coding of Audio-Visual Objects — Part 22: Open Font Format'. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:14496:-22:ed-4:v1:en>.
- Nurwansah, Ilham. 2015. *Aksara Sunda Font Standar Dan Ragamnya*. Bandung.
- Strizver, Ilene. 2013. *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Unicode Consortium. 2020. 'Conformance'. In *The Unicode® Standard Version 13.0 – Core Specification*. Mountain View, CA: Unicode Consortium.
<http://www.unicode.org/versions/Unicode13.0.0/ch03.pdf#G2212>.






Lampiran A
(informatif)
Bentuk Aksara Sunda Unicode

Tabel 1. Aksara Dasar














Kode Poin	Bentuk Visual	Deskripsi	Bunyi
1B83	ᮘ	Vokal/Swara	A
1B84	ᮙ	Vokal/Swara	I
1B85	ᮚ	Vokal/Swara	U
1B86	ᮛ	Vokal/Swara	AE
1B87	ᮜ	Vokal/Swara	O
1B88	ᮝ	Vokal/Swara	E
1B89	ᮞ	Vokal/Swara	EU
1B8A	ᮟ	Konsonan/Ngalagena	KA
1B8B	ᮠ	Konsonan/Ngalagena	QA
1B8C	ᮡ	Konsonan/Ngalagena	GA
1B8D	ᮢ	Konsonan/Ngalagena	NGA
1B8E	ᮣ	Konsonan/Ngalagena	CA
1B8F	ᮤ	Konsonan/Ngalagena	JA
1B90	ᮥ	Konsonan/Ngalagena	ZA
1B91	ᮦ	Konsonan/Ngalagena	NYA
1B92	ᮧ	Konsonan/Ngalagena	TA
1B93	ᮨ	Konsonan/Ngalagena	DA
1B94	ᮩ	Konsonan/Ngalagena	NA
1B95	᮪	Konsonan/Ngalagena	PA
1B96	᮫	Konsonan/Ngalagena	FA
1B97	ᮬ	Konsonan/Ngalagena	VA





1B98		Konsonan/Ngalagena	BA
1B99		Konsonan/Ngalagena	MA
1B9A		Konsonan/Ngalagena	YA
1B9B		Konsonan/Ngalagena	RA
1B9C		Konsonan/Ngalagena	LA
1B9D		Konsonan/Ngalagena	WA
1B9E		Konsonan/Ngalagena	SA
1B9F		Konsonan/Ngalagena	XA
1BA0		Konsonan/Ngalagena	HA
1BAE		Konsonan Tambahan	KHA
1BAF		Konsonan Tambahan	SYA

Tabel 2. Aksara Khusus











Kode Poin	Bentuk Visual	Bunyi
1BBA		REU
1BBC		LEU
1BBD		BHA
1BBE		Final K
1BBF		Final M

Tabel 3. Simbol/Rarangkén

Kode Poin	Bentuk Visual	Deskripsi	Fungsi
1B80		Panyecek (Anusvara)	Menambah konsonan /+ng/ pada akhir aksara dasar
1B81		Panglayar (Repha)	Menambah konsonan /+r/ pada akhir aksara dasar
1B82		Pangwisad (Visarga)	Menambah konsonan /+h/ pada akhir aksara dasar
1BA1		Pamingkal	Menambah bunyi /+ya/ pada aksara dasar yang dilekatinya, dan bisa disesuaikan dengan tanda vokalisasi pada aksara dasarnya.
1BA2		Panyakra	Menambah bunyi aksara /+ra/ pada aksara dasar yang didekatinya, dan bisa disesuaikan dengan tanda vokalisasi pada aksara dasarnya.
1BA3		Panyiku	Menambah bunyi aksara /+la/ pada aksara dasar yang dilekatinya, dan bisa disesuaikan dengan tanda vokalisasi pada aksara dasarnya.
1BA4		Panghulu	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /i/
1BA5		Panyuku	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /u/
1BA6		Panaelaeng/Panéléng	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /é/
1BA7		Panolong	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /o/
1BA8		Pamepet/Pamépét	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /e/
1BA8		Paneuleung	Mengubah bunyi vokal aksara dasar /a/ menjadi /eu/
1BAA		Pamaaeh/Pamaéh	Menghilangkan bunyi vokal pada aksara dasar

			yang mendahuluinya dan tidak membentuk kata penghubung
1BAB		Virama	Digunakan pada aksara Sunda Kuno
1BAC		Pasangan Ma	Untuk menghemat ruang tulisan
1BAD		Pasangan Wa	Untuk menghemat ruang tulisan
1BBA		Avagraha	memperpanjang suara vokal, Digunakan pada aksara Sunda Kuno

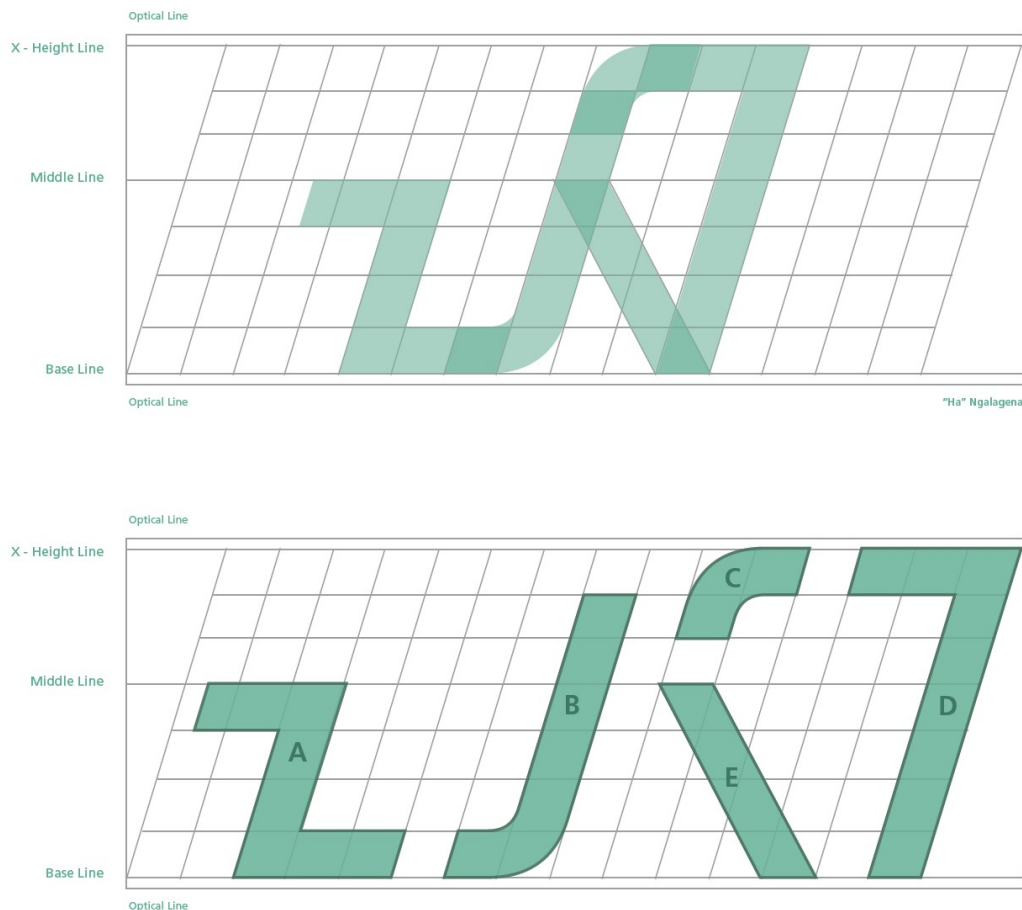
Tabel 4. *Wilangan*

Kode Poin	Bentuk Visual	Nilai
1BB0		Nol
1BB1		Satu
1BB2		Dua
1BB3		Tiga
1BB4		Empat
1BB5		Lima
1BB6		Enam
1BB7		Tujuh
1BB8		Delapan
1BB9		Sembilan

Lampiran A (informatif) Grid dan Anatomi

1. Grid Modular

Untuk menjaga konsistensi serta keharmonisan dari bentuk huruf aksara Sunda yang akan dirancang, Perancangan dilakukan dengan menggunakan sistem modular typeface. Dalam prosesnya ditemukan beberapa bagian konstruksi utama, yang nantinya akan diterapkan kedalam huruf - huruf aksara Sunda lainnya.



2. Anatomi Aksara Sunda

Aksara Sunda belum memiliki nomenklatur baku untuk anatominya. Anatomi aksara Sunda masih mengacu pada penamaan anatomi pada huruf latin. Beberapa anatomi tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

A. Knot

Knot merupakan istilah yang digunakan pada aksara non-latin. Knot yaitu stroke yang saling menumpuk sehingga menghasilkan close counter. Close counter merupakan ruang tertutup putih pada karakter.



B. Leg

Leg adalah arm yang berbentuk diagonal mengarah ke bawah. Contoh : K, R, X



C. Cross Bar

Stroke berbentuk horisontal yang menghubungkan dua stem atau stroke lain. Contoh : H, A, E



D. Stem atau Stroke

Stem adalah garis yang paling utama dan paling tebal dalam sebuah huruf. Stem berbentuk lurus vertikal atau diagonal



E. Shoulder

Shoulder adalah bagian transisi yang berbentuk melengkung dari sebuah stroke vertikal Contoh : m, n, u, a



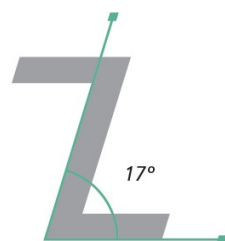
F. Chin

Terminal yang membentuk sudut pada huruf “G” latin.



G. Italic/Oblique/Slanted

Italic adalah style huruf yang dirancang dengan posisi yang miring. Namun pada aksara Sunda, hampir keseluruhan hurufnya adalah “Naturally Slanted”, berbeda dengan huruf latin yang merupakan stylistic dari sebuah huruf.



H. Bowl

Stroke yang berbentuk lengkung / melingkari sebuah ruang kosong yang disebut Counter. Contoh : C, G, O, R



I. Counter

Counter merupakan negatif space atau ruang kosong pada sebuah huruf. Contoh : C, O, G, D,



J. Vertex

Vertex adalah pertemuan dua stroke diagonal yang membentuk semacam ujung. Contoh : M, V, W



K. Terminal

Terminal adalah bagian ujung stroke pada sebuah huruf.



L. Joint

Joint / Juncture berawal dari sebuah stroke, lalu bercabang menjadi dua. Contoh : R, Y



M. Tail

Tail adalah stroke yang mengarah kebawah pada huruf tertentu. Contoh : Q



3. Garis Maya



Garis maya pada aksara Sunda terbagi atas 3 bagian yaitu Ascender, X-Height dan Descender dengan Baseline sebagai tempat berdirinya huruf. Mengingat aksara Sunda tidak memiliki huruf besar dan kecil. Garis Maya pada aksara Latin terdiri dari Ascender, Cap line, Meanline, X-Height, Baseline dan Descender.

A. Baseline

Garis imajiner tempat bentuk huruf, kata, garis, dan paragraf berada.

B. Descender

Titik terendah dari huruf kecil yang berada dibawah baseline.

C. Meanline

Meanline berfungsi untuk menandai ketinggian atau titik tertinggi bentuk huruf kecil dikurangi ascender dan descender.

D. X-Height

X-Height adalah jarak dari garis dasar ke garis rata-rata, atau, biasanya, bagian atas huruf kecil x. Ini mengukur tinggi bentuk huruf kecil dikurangi ascender dan descender.

E. Cap Line

Cap Line untuk menandai ketinggian atau titik tertinggi dari bentuk huruf besar.

F. Ascender

Garis ascender untuk menandai ketinggian atau titik tertinggi ascender. Ascender adalah ketinggian bentuk huruf maksimum dari garis dasar.

Title (in English)

Introduction

This document

Paragraph...

Paragraph.....

Tittle (in English)

1 Scope

.....

2 Normative references

.....

3 Terms and definitions

.....]

4 Clause....

4.1 Subclause....

Content.....

Annex A
(informative/normative?)
Title

Content....

Content...

Bibliography

[1]
[2]
[3]

Informasi pendukung terkait perumus standar

[1] Komite Teknis perumus SNI

Komite Teknis 35-01 *Teknologi Informasi*

[2] Susunan keanggotaan Komite Teknis perumus SNI

.....

[3] Konseptor rancangan SNI

.....

[4] Sekretariat pengelola Komite Teknis perumus SNI

Direktorat Standardisasi Perangkat Pos dan Informatika

Direktorat Jenderal Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika

Kementerian Komunikasi dan Informatika