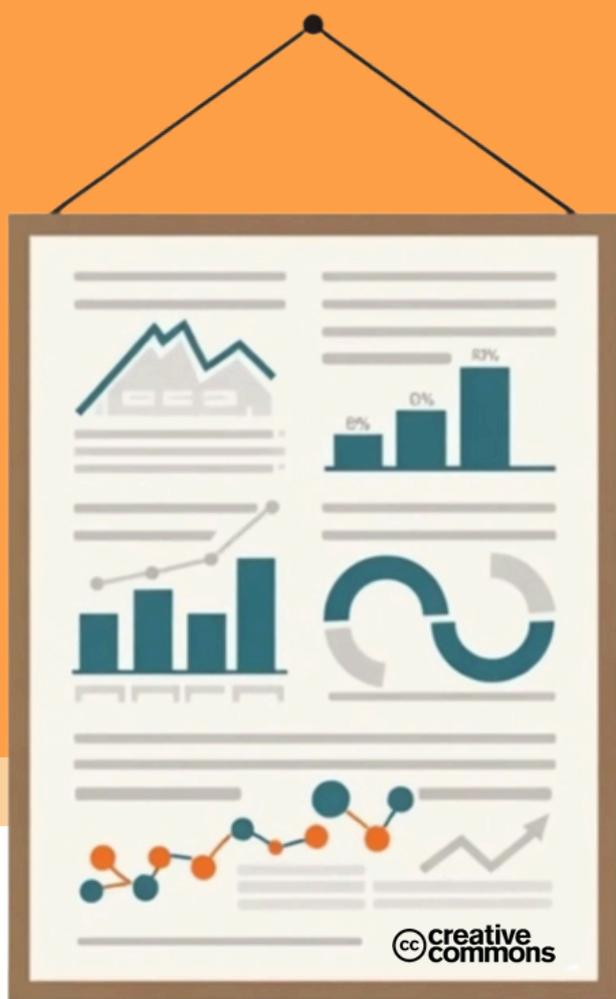


# PANDUAN DASAR MEMAHAMI LISENSI CREATIVE COMMONS



# **Panduan Dasar Memahami Lisensi Creative Commons**

# **Panduan Dasar Memahami Lisensi Creative Commons**

**Penyusun:**

**Nurul Asiah dan Alifia Marsya Khairina**

# Panduan Dasar Memahami Lisensi Creative Commons

Jumlah halaman : v, 25 halaman

Ukuran halaman : 21 x 29,7 cm

## Penyusun :

- Nurul Asiah
- Alifia Marsya Khairina

---

## Hak Cipta dilindungi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Siapapun dilarang keras menerjemahkan, mencetak, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

**Panduan Dasar Memahami Lisensi Creative Commons © 2025 oleh Nurul Asiah; Alifia Marsya Khairina dilisensikan dengan CC BY-NC 4.0.**

**Terbitan Pertama :** Agustus 2025

## Diterbitkan oleh:

Universitas Bakrie Press

(Penerbit Anggota IKAPI No. 638/Anggota Luar Biasa/DKI/2024)



Komplek Rasuna Epicentrum,  
Jl. HR. Rasuna Said, Setiabudi, Kuningan  
Jakarta 12940

<https://ubakriepress.bakrie.ac.id/>

email: [ubakriepress@bakrie.ac.id](mailto:ubakriepress@bakrie.ac.id)

# Prakata

Alhamdulillahillāhi rabbil ‘ālamīn, segala pujian dan ungkapan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah Swt. Atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku yang berjudul **Panduan Dasar Memahami Lisensi Creative Commons** ini akhirnya dapat diterbitkan. Tanpa pertolongan-Nya, naskah sederhana ini tentu tidak akan dapat diterbitkan.

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya lisensi di era digital. Di tengah derasnya arus informasi dan masifnya peredaran karya kreatif, pengetahuan mengenai lisensi Creative Commons menjadi sangat penting, baik bagi para pencipta karya maupun pengguna. Buku ini membahas definisi mendasar, simbol, dan makna lisensi Creative Commons, hingga penerapannya pada berbagai platform digital yang banyak digunakan saat ini.

Dalam penyusunan buku ini, penulis memanfaatkan berbagai referensi yang tercantum pada Daftar Pustaka, serta dukungan teknologi kecerdasan buatan melalui ChatGPT, yang membantu memperkaya penjelasan dan memperluas perspektif. Kehadiran teknologi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran penulis, melainkan sebagai alat bantu dalam meramu materi agar lebih sistematis dan mudah dipahami.

Buku ini didedikasikan secara gratis untuk dapat dibaca oleh publik. Harapan penulis, buku ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi para kreator, agar mereka lebih percaya diri dalam menerbitkan dan menyebarkan karya, sembari tetap melindungi hak cipta dan memberi manfaat sebesar-besarnya bagi para pengguna.

Akhir kata, semoga buku ini dapat memberikan pencerahan, menjadi panduan awal yang berguna, dan turut mendorong budaya berbagi pengetahuan yang sehat, adil, dan bermanfaat bagi semua.

Jakarta, Agustus 2025

Penyusun

## Daftar Isi

Pentingnya Lisensi di Era Digital	1
Apa itu Lisensi Creative Commons?	1
Sejarah lahirnya Creative Commons	2
Tujuan dan Filosofi di balik Lisensi Terbuka	3
Jenis-jenis Lisensi Creative Commons	4
Opsi Lisensi Creative Commons	5
Perbandingan dan Pemilihan Lisensi yang Tepat	6
Contoh Penggunaan Setiap Jenis Lisensi	7
Cara Memberi Lisensi Creative Commons pada Karya	13
Penggunaan Generator Lisensi dari CreativeCommon.org	16
Tips dan Praktik Terbaik agar Lisensi Terlihat dan Dipahami	17
Menggunakan Karya Orang Lain yang Berlisensi Creative Commons	18
Etika dan Kewajiban Pengguna: Atribusi yang Benar	19
Risiko Hukum jika Melanggar Syarat Lisensi	20
Studi Kasus dan Praktik Terbaik	21
Panduan Praktis Membuat Portofolio Berlisensi CC	22
Integrasi dengan Platform	23

## Pentingnya Lisensi di Era Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong digitalisasi konten dalam berbagai bidang seperti pendidikan, hiburan, seni, dan sains. Dalam konteks ini, isu perlindungan hak cipta dan penggunaan konten digital menjadi sangat penting. Lisensi dalam dunia digital memainkan peran kunci dalam mengatur penggunaan, distribusi, dan perlindungan karya digital di era informasi yang sangat terbuka. Dalam konteks ini, lisensi tidak hanya berfungsi sebagai instrumen hukum, tetapi juga sebagai alat untuk mendorong kolaborasi, inovasi, dan keadilan digital.



Rendahnya kesadaran pengguna terhadap lisensi menyebabkan maraknya pelanggaran hak digital, seperti penggunaan konten tanpa atribusi. Ini menunjukkan pentingnya edukasi tentang lisensi digital untuk menciptakan budaya penggunaan konten yang bertanggung jawab (Liang et al., 2019). Lisensi digital memungkinkan pencipta karya untuk memberikan izin secara fleksibel kepada publik, tanpa kehilangan hak moral maupun ekonomisnya. Hal ini menjadi relevan dalam era internet di mana distribusi informasi berlangsung sangat cepat dan lintas batas negara (Lessig, 2004). Salah satu bentuk lisensi digital yang populer adalah lisensi Creative Commons, yang memungkinkan pengguna dan kreator mengatur hak penggunaan tanpa prosedur hukum yang kompleks (Katz, 2010).

## Apa itu Lisensi Creative Commons?

**Creative Commons** (CC) adalah organisasi nirlaba internasional yang memberdayakan orang-orang untuk mengembangkan dan mempertahankan kekayaan bersama pengetahuan dan budaya yang kita butuhkan untuk mengatasi tantangan-tantangan paling mendesak di dunia dan menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi semua.



Organisasi ini telah menerbitkan beberapa lisensi hak cipta yang di kenal dengan **Lisensi Creative Commons** yang merupakan seperangkat lisensi standar yang memungkinkan pemilik hak cipta untuk memberikan izin kepada orang lain untuk menggunakan karya mereka dengan cara tertentu, tanpa harus menyerahkan hak cipta sepenuhnya. Lisensi ini memberikan fleksibilitas bagi kreator untuk membagikan karya mereka sambil tetap mengontrol bagaimana karya tersebut digunakan.

# Sejarah lahirnya Creative Commons



**Lawrence Lessig**

Sumber gambar:

<https://creativecommons.org/person/lessig/>

**01**

**TAHUN 2001**

Lawrence Lessig, seorang profesor hukum yang peduli dengan isu hak cipta dan kekayaan intelektual dalam konteks digital, memulai proyek Creative Commons (CC) bersama dengan timnya di Stanford Law School.

**02**

**TAHUN 2002**

Lisensi Creative Commons (CC) diluncurkan secara resmi. Lisensi ini memungkinkan pencipta untuk memilih berbagai kombinasi hak dan kewajiban yang sesuai dengan preferensi mereka.

**03**

**TAHUN 2004**

Creative Commons (CC) merilis versi 2.0 dari lisensinya, yang mencakup perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan pengalaman dan umpan balik selama tahun pertama setelah peluncuran.

**04**

**TAHUN 2007**

Creative Commons (CC) merilis versi 3.0 dari lisensinya. Versi ini mencakup perubahan penting dalam terminologi dan penyempurnaan teknis.

**05**

**TAHUN 2013**

Creative Commons (CC) merilis versi 4.0 dari lisensinya. Versi ini lebih memperjelas dan menyederhanakan teks lisensi, serta meningkatkan kesesuaian dengan hukum internasional.

## Tujuan dan Filosofi di balik Lisensi Terbuka

Lisensi terbuka memungkinkan kolaborasi, pengembangan, akses, dan inspirasi dari karya kreatif Anda tanpa mengharuskan Anda menyerahkan hak cipta yang secara otomatis diberikan kepada Anda atas karya tersebut. Lisensi terbuka juga memungkinkan Anda mempertahankan kepemilikan atas karya Anda, sambil mengizinkan orang lain untuk menggunakan, membagikan, dan memodifikasi karya tersebut tanpa perlu meminta izin Anda. Untuk sebagian besar lisensi terbuka, yang diperlukan dari pengguna hanyalah memberikan atribusi kepada Anda atas karya Anda.



**Tujuan utama lisensi terbuka adalah memungkinkan penggunaan, modifikasi, dan redistribusi karya tanpa mengharuskan pencipta kehilangan hak cipta mereka. Filosofi di balik lisensi terbuka berfokus pada kolaborasi, transparansi, dan kebebasan dalam penggunaan karya kreatif.**

### HAK CIPTA TRADISIONAL

- Hak cipta tradisional, karya tidak boleh digunakan, diadaptasi, disalin, atau diterbitkan tanpa izin pencipta.
- Semua karya asli dilindungi oleh hak cipta sejak saat diciptakan.



### CREATIVE COMMONS



- Creative Commons, karya dapat digunakan tanpa izin, tetapi hanya dalam kondisi tertentu.
- Pencipta menetapkan aturan tentang cara karya mereka digunakan.
- Hanya karya yang telah dipilih oleh pencipta untuk ditandai sebagai Creative Commons.



## Jenis-jenis Lisensi Creative Commons

**Creative Commons** menyediakan seperangkat lisensi yang membantu para pencipta karya menentukan bagaimana karya mereka boleh digunakan oleh orang lain apakah hanya boleh dibagikan, diubah, atau bahkan dimanfaatkan untuk tujuan komersial.

Setiap **lisensi Creative Commons** ditandai dengan simbol-simbol khusus yang sederhana namun penuh makna. Simbol-simbol ini menjadi bahasa universal yang memudahkan siapa pun, dari akademisi hingga seniman, untuk memahami batasan dan kebebasan dalam menggunakan suatu karya. Dengan mengenali simbol dan makna dasarnya, kita dapat lebih bijak dalam menggunakan karya orang lain sekaligus lebih percaya diri saat membagikan karya kita sendiri.



### BY (Atribusi)

Pencipta/penulis mendapatkan pengakuan penuh atas karyanya dan setiap aspek dari penciptaan/karya tersebut dilisensikan kepada penulis.



### NC (Non Komersial)

Pengguna tidak boleh menggunakan karya penulis untuk tujuan komersial.



### SA (Share-Alike/ Berbagi Serupa)

Karya akan diturunkan secara identik (serupa) dengan memperhatikan karya aslinya.



### ND (No Derivatives/ Tanpa Turunan)

Karya asli penulis tidak boleh diubah atau dimodifikasi oleh pengguna.

***Dengan memahami makna simbol-simbol diatas, kita dapat melihat bahwa lisensi Creative Commons bukan sekadar aturan, melainkan jembatan yang menghubungkan kreativitas dengan kolaborasi. Lisensi ini juga memberikan ruang aman untuk berbagi sekaligus menjaga hak pencipta agar tetap dihargai.***

## Opsi Lisensi Creative Commons

### 1 CC BY

Lisensi ini memungkinkan pengguna untuk mendistribusikan, menggabungkan, mengadaptasi, dan mengembangkan materi dalam media atau format apa pun, asalkan atribusi diberikan kepada pencipta. Lisensi ini juga mengizinkan penggunaan komersial.

### 2 CC BY-SA

Lisensi ini memungkinkan pengguna untuk mendistribusikan, memodifikasi, menyesuaikan, dan mengembangkan materi dalam format atau media apa pun, asalkan atribusi diberikan kepada pencipta. Lisensi ini juga mengizinkan penggunaan untuk komersial. Jika Anda memodifikasi, menyesuaikan, atau mengembangkan materi, Anda harus melisensikan materi yang dimodifikasi dengan syarat yang sama.

### 3 CC BY-NC

Lisensi ini memungkinkan pemegang lisensi untuk mendistribusikan, memodifikasi, menyesuaikan, dan mengembangkan materi dalam format atau media apa pun untuk tujuan non komersial saja, dan atribusi diberikan hanya kepada pencipta.

### 4 CC BY-NC-SA

Lisensi ini memungkinkan pengguna untuk mendistribusikan, menggabungkan, mengadaptasi, dan mengembangkan materi dalam media atau format apa pun untuk tujuan non komersial saja, dan atribusi diberikan hanya kepada pencipta. Jika Anda menggabungkan, mengadaptasi, atau mengembangkan materi, Anda harus melisensikan materi yang dimodifikasi dengan syarat yang sama.

### 5 CC BY-ND

Lisensi ini memungkinkan pemegang lisensi untuk menyalin dan mendistribusikan materi dalam bentuk apa pun atau format apa pun dalam bentuk yang tidak diubah, dan atribusi harus diberikan hanya kepada pencipta. Lisensi ini mengizinkan penggunaan komersial.

### 6 CC BY-NC-ND

Lisensi ini memungkinkan pemegang lisensi untuk menyalin dan mendistribusikan materi dalam bentuk apa pun atau format apa pun, hanya dalam bentuk asli tanpa modifikasi, untuk tujuan non komersial saja, dan atribusi harus diberikan kepada pencipta.

## Perbandingan dan Pemilihan Lisensi yang Tepat

Secara umum, lisensi yang paling terbuka adalah **CC BY**, di mana karya boleh digunakan, dimodifikasi, dan disebar untuk tujuan apa pun, asalkan tetap mencantumkan nama pencipta. Semakin banyak pembatasan yang ditambahkan, seperti **NC (Non-Commercial)**, **ND (No Derivatives)**, atau **SA (Share-Alike)**, maka semakin terbatas pula ruang lingkup penggunaan karya. Misalnya, **CC BY-NC** memungkinkan karya dipakai secara luas, tapi hanya untuk keperluan non-komersial. Sedangkan **CC BY-ND** melarang adanya perubahan atau adaptasi pada karya.

Dalam memilih lisensi yang tepat, kuncinya adalah menimbang tujuan penggunaan. Jika ingin karya tersebar seluas mungkin, lisensi terbuka seperti **CC BY** sangat sesuai. Jika ingin menjaga agar karya tidak dimanfaatkan secara komersial, pilihlah kombinasi dengan **NC**. Jika ingin karya tetap utuh tanpa diubah, gunakan **ND**. Dan bila ingin membangun budaya berbagi yang berkelanjutan, maka **SA** adalah pilihan yang bijak. Secara umum, ada dua pertanyaan mendasar yang bisa digunakan untuk membantu menentukan pilihan adalah “**kapan?**” dan “**mengapa?**”

	Kapan	Mengapa
CC BY	Jika ingin karya digunakan seluas mungkin tanpa batasan, bahkan untuk komersil	Sangat terbuka, ideal untuk riset, pendidikan, dan proyek <i>open source</i>
CC BY-SA	Jika ingin karya turunan tetap terbuka dengan lisensi serupa	Sesuai untuk proyek kolaboratif (seperti Wikipedia)
CC BY-NC	Jika ingin karya di bagikan, namun tidak untuk penggunaan komersial	Sesuai untuk edukasi, hobi, seniman
CC BY-NC-SA	Jika ingin karya turunan tetap terbuka dan non komersial	Sesuai untuk materi belajar bersama komunitas
CC BY-ND	Jika tidak ingin karya diubah tetapi boleh disebarluaskan	Cocok untuk artikel opini, esai, atau karya visual
CC BY-NC-ND	Jika ingin membagikan karya apa adanya tanpa diubah dan tidak dikomersilkan	Lisensi paling ketat, cocok untuk buku, musik, atau karya artistik yang tidak boleh dimodifikasi

# Contoh Penggunaan Setiap Jenis Lisensi



Journal of **Open Source Software (JOSS)** memakai lisensi **CC BY** untuk kontribusi terbuka dan akademis.

**PeerJ**  
Computer Science

## Journal of Open Source Software (JOSS): design and first-year review

Arfon M. Smith<sup>1</sup>, Kyle E. Niemeyer<sup>2</sup>, Daniel S. Katz<sup>3</sup>, Lorena A. Barba<sup>4</sup>, George Githinji<sup>5</sup>, Melissa Gymrek<sup>6</sup>, Kathryn D. Huff<sup>7</sup>, Christopher R. Madan<sup>8</sup>, Abigail Cabunoc Mayes<sup>9</sup>, Kevin M. Moerman<sup>10,11</sup>, Pjotr Prins<sup>12,13</sup>, Karthik Ram<sup>14</sup>, Ariel Rokem<sup>15</sup>, Tracy K. Teal<sup>16</sup>, Roman Valls Guimera<sup>17</sup> and Jacob T. Vanderplas<sup>15</sup>

<sup>1</sup>Data Science Mission Office, Space Telescope Science Institute, Baltimore, MD, United States of America  
<sup>2</sup>School of Mechanical, Industrial, and Manufacturing Engineering, Oregon State University, Corvallis, OR, United States of America  
<sup>3</sup>National Center for Supercomputing Applications & Department of Computer Science & Department of Electrical and Computer Engineering & School of Information Sciences, University of Illinois at Urbana-Champaign, Urbana, IL, United States of America  
<sup>4</sup>Department of Mechanical & Aerospace Engineering, The George Washington University, Washington, D.C., United States of America  
<sup>5</sup>KEMRI—Wellcome Trust Research Programme, Kilifi, Kenya  
<sup>6</sup>Departments of Medicine & Computer Science and Engineering, University of California, San Diego, La Jolla, CA, United States of America  
<sup>7</sup>Department of Nuclear, Plasma, and Radiological Engineering, University of Illinois at Urbana-Champaign, Urbana, IL, United States of America  
<sup>8</sup>School of Psychology, University of Nottingham, Nottingham, United Kingdom  
<sup>9</sup>Mozilla Foundation, Toronto, Ontario, Canada  
<sup>10</sup>MIT Media Lab, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, United States of America  
<sup>11</sup>Trinity Centre for Bioengineering, Trinity College, The University of Dublin, Dublin, Ireland  
<sup>12</sup>University of Tennessee Health Science Center, Memphis, TN, United States of America  
<sup>13</sup>University Medical Centre Utrecht, Utrecht, The Netherlands  
<sup>14</sup>Berkeley Institute for Data Science, University of California, Berkeley, CA, United States of America  
<sup>15</sup>eScience Institute, University of Washington, Seattle, WA, United States of America  
<sup>16</sup>Data Carpentry, Davis, CA, United States of America  
<sup>17</sup>University of Melbourne Centre for Cancer Research, University of Melbourne, Melbourne, Australia

Submitted 6 October 2017  
Accepted 24 January 2018  
Published 12 February 2018

Corresponding authors  
Arfon M. Smith, arfon@stsci.edu  
Kyle E. Niemeyer,  
Kyle.Niemeyer@oregonstate.edu,  
arfon.smith@gmail.com

Academic editor  
Edward Fox

Additional Information and  
Declarations can be found on  
page 19

DOI 10.7717/peerj-cs.147

Copyright  
2018 Smith et al.

Distributed under  
Creative Commons CC-BY 4.0

**OPEN ACCESS**

### ABSTRACT

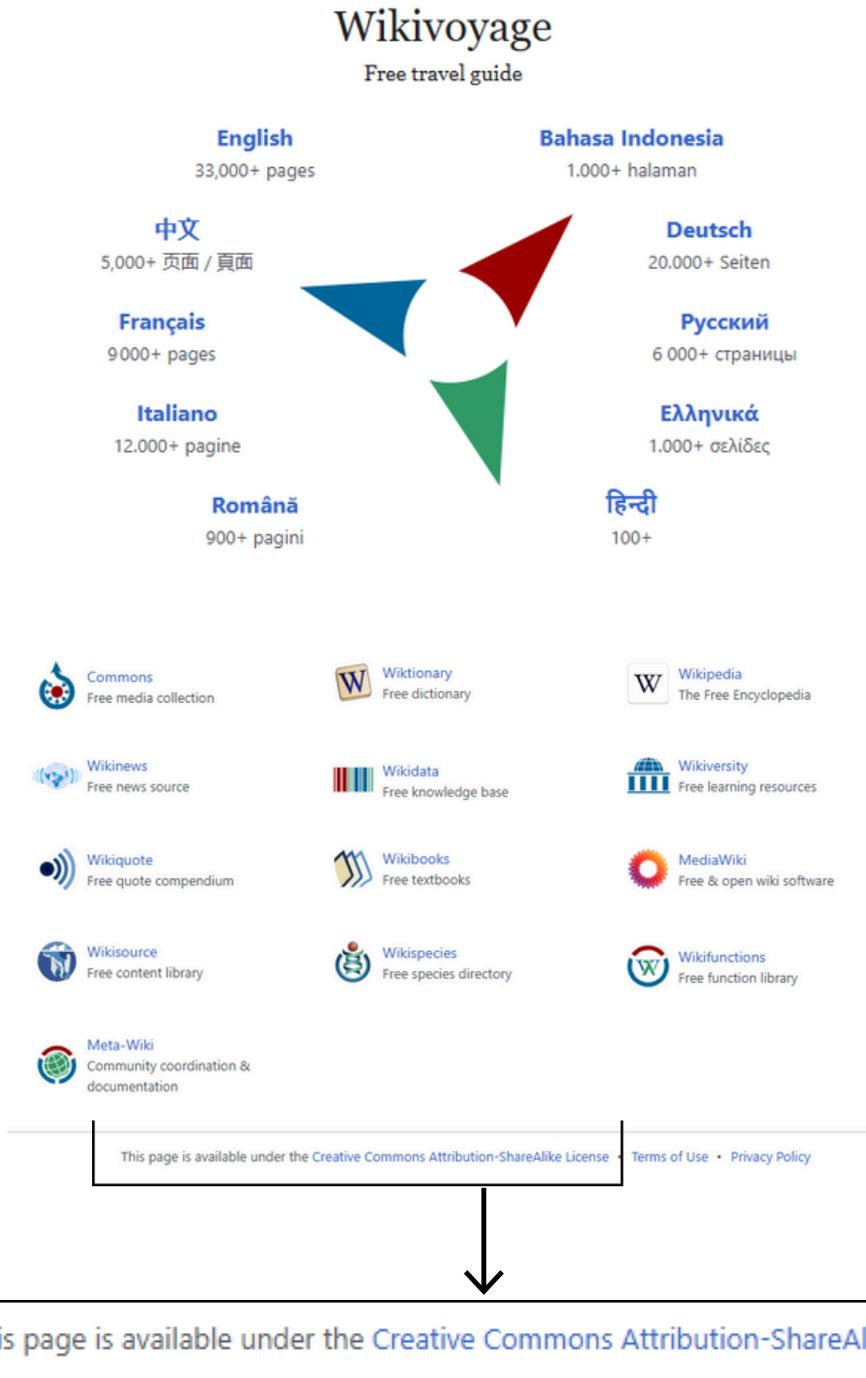
This article describes the motivation, design, and progress of the Journal of Open Source Software (JOSS). JOSS is a free and open-access journal that publishes articles describing research software. It has the dual goals of improving the quality of the software submitted and providing a mechanism for research software developers to receive credit. While designed to work within the current merit system of science, JOSS addresses the dearth of rewards for key contributions to science made in the form of software. JOSS publishes articles that encapsulate scholarship contained in the software itself, and its rigorous peer review targets the software components: functionality, documentation, tests, continuous integration, and the license. A JOSS article contains an abstract describing the purpose and functionality of the software, references, and a link to the software archive. The article is the entry point of a JOSS submission, which encompasses the full set of software artifacts. Submission and review proceed in the open, on GitHub. Editors, reviewers, and authors work collaboratively and openly. Unlike other journals, JOSS does not reject articles requiring major revision; while not

How to cite this article: Smith et al. (2018), Journal of Open Source Software (JOSS): design and first-year review. PeerJ Comput. Sci. 4:e147; DOI 10.7717/peerj-cs.147

Sumber gambar:  
Smith et al. (2018), Journal of Open Source Software (JOSS): design and first-year review. PeerJ Comput. Sci.

## CC BY-SA

Wikivoyage adalah panduan perjalanan berbasis web gratis untuk tujuan perjalanan dan topik perjalanan yang ditulis oleh penulis sukarelawan. Sebagai proyek wiki, Wikivoyage ditulis bersama oleh ribuan kontributor dari seluruh dunia. Lisensi **CC BY-SA** menciptakan lingkungan kolaboratif, dimana setiap orang bebas menambah, memperbaiki, atau menerjemahkan artikel, tapi hasilnya tidak bisa “dikunci” oleh individu atau perusahaan, karena wajib tetap terbuka.



**Wikivoyage**  
Free travel guide

English	Bahasa Indonesia
33,000+ pages	1.000+ halaman
中文 5,000+ 页面 / 页面	Deutsch 20.000+ Seiten
Français 9 000+ pages	Русский 6 000+ страницы
Italiano 12.000+ pagine	Ελληνικά 1.000+ σελίδες
Română 900+ pagini	हिन्दी 100+

Commons  
Free media collection

Wiktionary  
Free dictionary

Wikipedia  
The Free Encyclopedia

Wikinews  
Free news source

Wikidata  
Free knowledge base

Wikiversity  
Free learning resources

Wikiquote  
Free quote compendium

Wikibooks  
Free textbooks

MediaWiki  
Free & open wiki software

Wikisource  
Free content library

Wikispecies  
Free species directory

Wikifunctions  
Free function library

Meta-Wiki  
Community coordination & documentation

This page is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](#) · [Terms of Use](#) · [Privacy Policy](#)

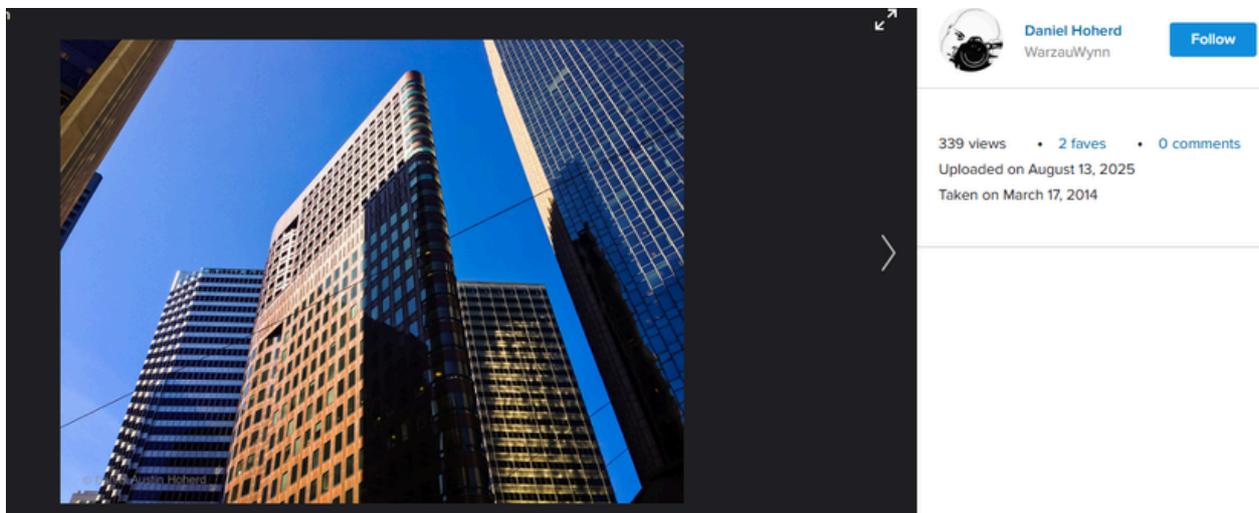
This page is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](#)

Sumber gambar:  
<https://www.wikivoyage.org/>

## CC BY-NC

Penerapan lisensi **CC BY-NC** ada pada gambar yang di unggah oleh **Daniel Hoherd** pada **website flickr** (sebuah website berbagi foto dan video). Website ini banyak digunakan oleh fotografer, desainer, peneliti, maupun masyarakat umum untuk berbagi karya visual dengan mudah, sekaligus menjadikannya arsip digital yang aman. Platform ini juga memungkinkan penggunaanya untuk:

- Mengunggah, menyimpan, dan mengatur foto maupun video secara online.
- Membuat album atau galeri foto pribadi maupun publik.
- Berbagi karya visual dengan komunitas global.
- Memberikan lisensi penggunaan karya, termasuk dengan Creative Commons License.



Additional info

 License ( <a href="#">History</a> )	  Some rights reserved
 Viewing privacy	Public
 Safety level	Safe
 Content type	Photo



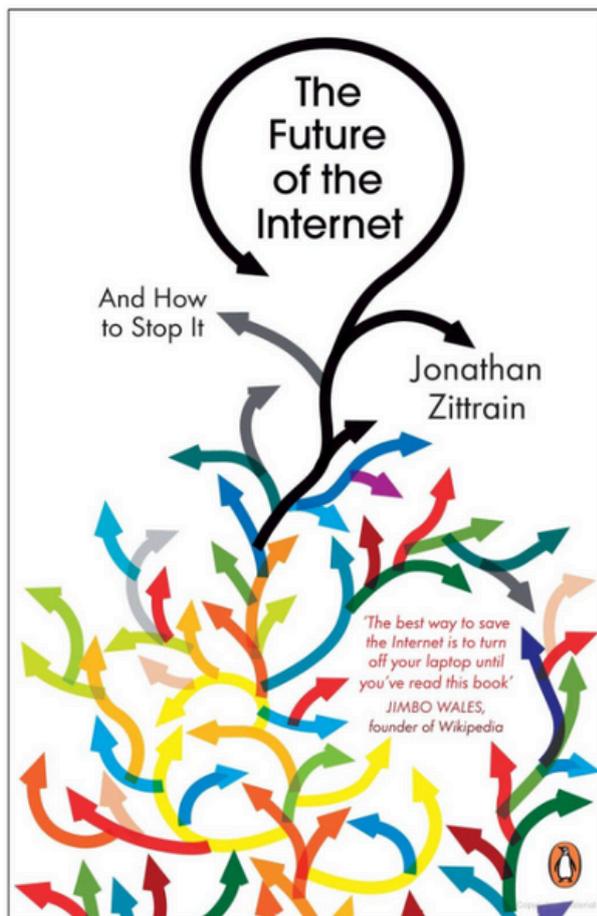
Sumber gambar:

<https://www.flickr.com/photos/warzauwynn/49553444346/>

## ► CC BY-NC-SA

Penerapan lisensi **CC BY-NC-SA** ada pada Buku “**The Future of the Internet and How to Stop It**” yang ditulis oleh **Jonathan L. Zittrain**, seorang profesor hukum di Harvard Law School dan pakar di bidang hukum internet serta kebijakan teknologi. Versi e-book buku ini telah diterbitkan oleh **Yale University Press** pada tahun 2008.

Meski buku ini telah diterbitkan oleh **Yale University Press** yang cukup ketat dalam memberikan perlindungan hak cipta, penerapan lisensi **CC BY-NC-SA** adalah hasil kesepakatan bersama antara penulis dan penerbit untuk memperluas jangkauan pembaca dengan tetap menjaga perlindungan komersial, dan sekaligus merefleksikan nilai keterbukaan. Buku ini membahas tentang masa depan internet, keterbukaan, dan tantangan kontrol informasi. Membuka akses bukunya di bawah lisensi **CC BY-NC-SA** adalah contoh nyata dari ide-ide yang dibahas **Zittrain** di dalam buku tersebut, yakni bagaimana keterbukaan digital bisa mendorong inovasi, kolaborasi, dan partisipasi publik.



First published in the United States of America by Yale University Press 2008

First published in Great Britain by Allen Lane 2008

1

Copyright © Jonathan Zittrain, 2008

The moral right of the author has been asserted

All rights reserved

Subject to the exception immediately following, without limiting the rights under copyright

reserved above, no part of this publication may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise), without the prior written permission of both the copyright owner and the above publisher of this book

The author has made an online version of this work available under a Creative Commons

Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License. It can be accessed

through the author's website at <http://www.jz.org>.

978-0-14-195181-2

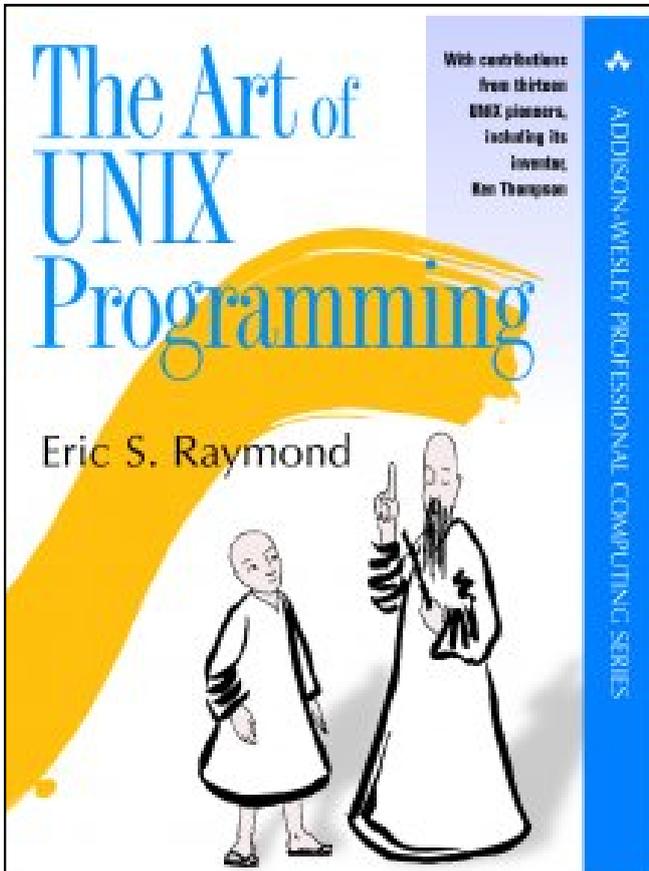


Sumber gambar:

<https://www.flickr.com/photos/warzauwynn/49553444346/>

## CC BY-ND

Penerapan lisensi **CC BY-ND** ada pada Buku **“The Art of Unix Programming”** yang ditulis oleh **Eric Steven Raymond**, seorang pengembang perangkat lunak Amerika, advokat perangkat lunak sumber terbuka, dan penulis esai.



Dengan lisensi **No Derivatives**, penulis ingin memastikan bahwa teks aslinya tidak dimodifikasi, dipotong, atau diubah tanpa kendali. Hal ini juga dimaksudkan agar pesan, makna, dan narasi tetap sesuai dengan yang ia maksudkan.

Lisensi **CC BY-ND** juga mengharuskan pembaca untuk tidak boleh membuat versi turunan (misalnya, ringkasan dengan nama penulis tetap, terjemahan yang tidak resmi, atau modifikasi isi buku). Tujuannya tidak lain adalah menjaga kualitas dan mencegah penyalahgunaan teks yang berpotensi merusak reputasi penulis.



### The Art of Unix Programming

by Eric Steven Raymond

Copyright © 2003 Eric S. Raymond

This book and its on-line version are distributed under the terms of the **Creative Commons Attribution-NoDerivs 1.0 license**, with the additional proviso that the right to publish it on paper for sale or other for-profit use is reserved to Pearson Education, Inc. A reference copy of this license may be found at <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/1.0/legalcode>.

AIX, AS/400, DB/2, OS/2, System/360, MVS, VM/CMS, and IBM PC are trademarks of IBM. Alpha, DEC, VAX, HP-UX, PDP, TOPS-10, TOPS-20, VMS, and VT-100 are trademarks of Compaq. Amiga and AmigaOS are trademarks of Amiga, Inc. Apple, Macintosh, MacOS, Newton, OpenDoc, and OpenStep are trademarks of Apple Computers, Inc. ClearCase is a trademark of Rational Software, Inc. Ethernet is a trademark of 3COM, Inc. Excel, MS-DOS, Microsoft Windows and PowerPoint are trademarks of Microsoft, Inc. Java, J2EE, JavaScript, NeWS, and Solaris are trademarks of Sun Microsystems. SPARC is a trademark of SPARC international. Informix is a trademark of Informix software. Itanium is a trademark of Intel. Linux is a trademark of Linus Torvalds. Netscape is a trademark of AOL. PDF and PostScript are trademarks of Adobe, Inc. UNIX is a trademark of The Open Group.

The photograph of Ken and Dennis in Chapter 2 appears courtesy of Bell Labs/Lucent Technologies.

The epigraph on the Portability chapter is from the Bell System Technical Journal, v57 #6 part 2 (July-Aug. 1978) pp. 2021-2048 and is reproduced with the permission of Bell Labs/Lucent Technologies.

#### Sumber:

Raymond, E. S. (2003). The art of Unix programming. Addison-Wesley

## CC BY-NC-ND

Penerapan lisensi **CC BY-NC-ND** ada pada webcomic “**Sandra and Woo**” yang dibuat oleh **Oliver Knörzer dan Powree**. Sebagai karya komik strip dengan gaya artistik yang khas, lisensi **CC BY-NC-ND** bisa melindungi keutuhan cerita dan orisinalitas gambar dari creator.

Penerapan **CC BY-NC-ND** pada karya **Sandra and Woo** adalah pilihan logis bagi karya kreatif yang bersifat serial, visual, dan punya potensi komersial besar. Pilihan lisensi ini bisa dimaknai bahwa:

- Karya bisa dibaca secara gratis untuk audiens luas.
- Karya dilindungi dari kemungkinan eksploitasi komersial pihak lain.
- Karya tetap dikontrol agar tetap konsisten dengan visi kreator.

Dengan demikian, komik ini bisa tumbuh bersama komunitas penggemarnya, tetapi tanpa kehilangan identitas maupun hak eksklusif penciptanya.



Currently on hiatus :-(  
S&W in German/auf Deutsch  
Gaia (my fantasy comic)  
Scarlet (my science fantasy comic)

Click here to read my fantasy comic  
Gaia

Sandra and Woo is supported by our patron **blahmoo**. Thank you very much!

**THE ADVENTUROUS SCARLET CAROLUS  
AND THE MACHINE OF ETERNAL SUMMER**  
www.scarletcomic.com  
By Oliver Knörzer (author)  
and Eli Puukangas (artist)

Home Comic Pages Characters Setting Glossary About Artwork Articles Links In German RSS Feed Newsletter

Click here to read Sandra & Woo

Click here to read my fantasy comic Gaia

What should I read to you today, Scarlet?  
Princess Elodie and the Silver Dragon!  
But we've read that

CC BY NC ND

Sandra and Woo by Oliver Knörzer is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License. See the About page for details. Privacy Policy | Impressum | © 2008 – 2025 Oliver Knörzer

Sumber:  
<https://www.sandraandwoo.com/>

# Cara Memberi Lisensi Creative Commons pada Karya



## Menentukan Hak yang Ingin Dipertahankan dan Dibagikan

Sebelum memilih lisensi Creative Commons (CC), penulis atau kreator harus menentukan terlebih dahulu:

- **Hak apa yang ingin dipertahankan?**

Apakah Anda ingin tetap diakui sebagai pencipta? Apakah ingin mencegah penggunaan komersial? Apakah ingin mencegah perubahan atau adaptasi atas karya Anda?

- **Hak apa yang ingin dibagikan ke publik?**

Apakah Anda ingin karya Anda dapat digunakan ulang? Boleh disalin dan disebarluaskan secara bebas? Boleh dimodifikasi dan dikembangkan oleh orang lain?

Pemahaman diatas akan membantu creator dalam memilih kombinasi lisensi CC yang paling sesuai. Lisensi CC bersifat modular dan fleksibel, dengan komponen utama:

- **BY (Atribusi):** Harus mencantumkan nama Anda.
- **SA (ShareAlike / Berbagi Serupa):** Turunan harus pakai lisensi yang sama.
- **NC (NonCommercial / Non-Komersial):** Tidak boleh dipakai untuk tujuan komersial.
- **ND (NoDerivatives / TanpaTurunan):** Tidak boleh dimodifikasi.



## Langkah Teknis Menyematkan Lisensi

Lisensi Creative Commons bisa ditempatkan di berbagai media yaitu:

### a) Website

- Gunakan widget atau badge resmi dari CreativeCommons.org
- Tempelkan kode HTML yang disediakan di bagian footer atau header



This page is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Sumber:  
<https://www.wikipedia.org/>

## b) Dokumen

Teks lisensi dapat ditambahkan di halaman awal atau akhir suatu dokumen.

*Research in Learning Technology*  
Vol. 33, 2025



**ORIGINAL RESEARCH ARTICLE**

**Jordanian English language learners' engagement with AI-supported self-regulated learning**

Omar Ali Al-Smadi<sup>a</sup>, Radzuwan Ab Rashid<sup>b,c\*</sup>, Raed Awad Al-Ramahi<sup>d</sup>, Marwan Harb Alqaryouti<sup>e</sup>, Holmatov Shakhriyor Zokhidjon Ugli<sup>f</sup> and Abdurakhmon Norinboev Vokhidovich<sup>g</sup>

<sup>a</sup>*School of Distance Education, Universiti Sains Malaysia, 11800 USM, Penang, Malaysia;*  
<sup>b</sup>*Faculty of Languages and Communication, Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu, Malaysia;* <sup>c</sup>*Applied Science Research Centre, Applied Science Private University, Amman, Jordan;* <sup>d</sup>*Department of English Language and Literature, Faculty of Languages, The University of Jordan, Aqaba, Jordan;* <sup>e</sup>*Department of English Language, Literature and Translation, Faculty of Arts, Zarqa University, Zarqa, Jordan;* <sup>f</sup>*English Language and Literature Department, Fergana State University, Fergana, Uzbekistan;* <sup>g</sup>*Department of English Language, Tashkent State University of Economics, Tashkent, Uzbekistan*

*Received: 30 October 2024; Revised: 6 January 2025; Accepted: 10 February 2025; Published: 4 June 2025*

In the dynamic landscape of higher education, the integration of artificial intelligence (AI) into learning has emerged as a transformative force, ushering in tailored, adaptive, and immersive educational experiences for undergraduate university students. This study employed a thematic analysis to scrutinize focus group discussions with 25 undergraduate participants majoring in English language at a university in Jordan to examine how these learners engage with AI-supported self-regulated learning. The findings revealed five prominent themes: accessibility and inclusivity, adaptive feedback mechanisms, impact on learning habits, technological proficiency and preparedness, and social dynamics in AI-infused learning. Within these themes, diverse student views were categorized according to Ab Rashid and Yunus' (2016) framework of perception evaluation: the Avid Category (very positive perception), the Analytic Category (enthusiast but critical), the Anxious Category (enthusiast but with worries and fear), and the Agnostic Category (negative view). These varied views collectively reveal the profound implications of AI integration in reshaping the educational landscape. This study contributes to the discourse on AI in education by highlighting the importance of integrating AI tools with pedagogical approaches that foster independent learning and critical engagement. Recommendations include combining AI feedback with peer reviews and instructor guidance, enhancing digital literacy programs, and ensuring robust support measures. By addressing these areas, educational institutions can create more inclusive and effective AI-supported learning environments that cater to diverse student needs and promote a balanced approach to technology in education.

---

\*Corresponding author. Email: radzuwanrashid@unisza.edu.my

Research in Learning Technology 2025. © 2025 O.A. Al-Smadi et al. Research in Learning Technology is the journal of the Association for Learning Technology (ALT), a UK-based professional and scholarly society and membership organisation. ALT is registered charity number 1063519. <http://www.alt.ac.uk/>. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially, provided the original work is properly cited and states its license.

Citation: Research in Learning Technology 2025, 33: 3377 - <http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v33.3377> [\(page number not for citation purposes\)](#)



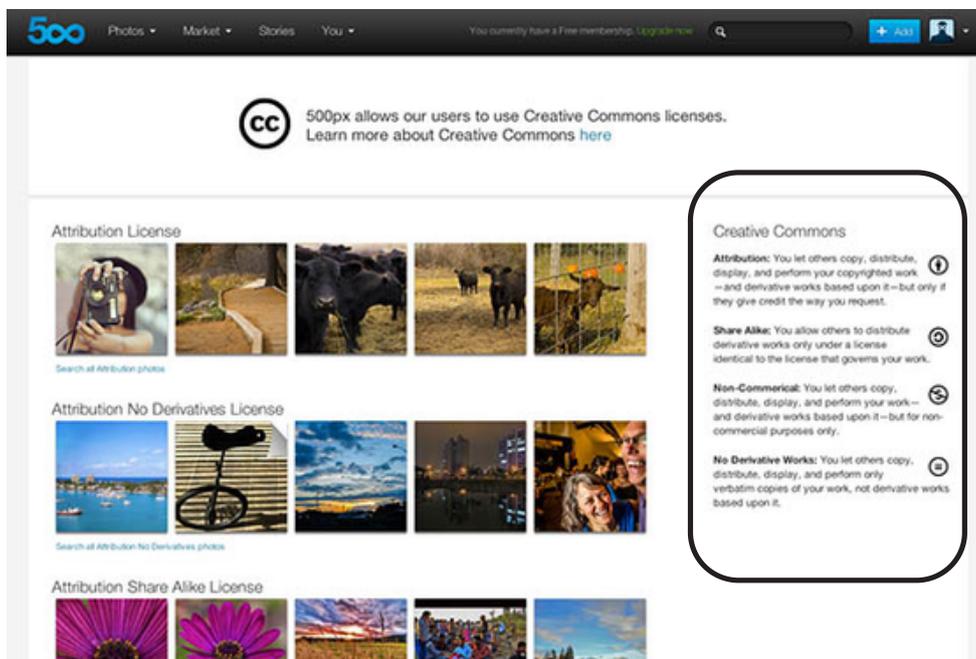
Research in Learning Technology 2025. © 2025 O.A. Al-Smadi et al. Research in Learning Technology is the journal of the Association for Learning Technology (ALT), a UK-based professional and scholarly society and membership organisation. ALT is registered charity number 1063519. <http://www.alt.ac.uk/>. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially, provided the original work is properly cited and states its license.

### Sumber:

Al-Samadi., et al. (2025). Jordanian English language learners' engagement with AI-supported self-regulated learning. *Research in Learning Technology*, 33.

## c) Media Sosial

- Tambahkan informasi lisensi dapat diberikan di caption atau bio
- Gunakan singkatan + link ke lisensi

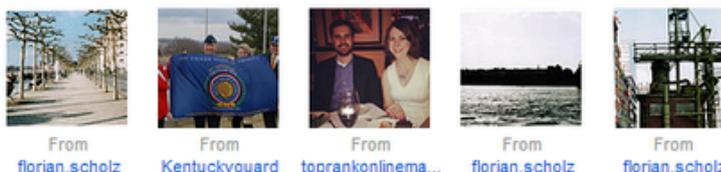


## Explore / Creative Commons

Many Flickr users have chosen to offer their work under a Creative Commons license, and you can browse or search through content under each type of license.

Here are some recently added bits and pieces:

### Attribution License



» 58,276,835 photos (See more)

### Attribution-NoDerivs License



» 16,578,413 photos (See more)

Sumber:  
<https://www.flickr.com/creativecommons>

# Penggunaan Generator Lisensi dari CreativeCommon.org

## 1. Buka Situs Resmi [CreativeCommon.org](https://creativecommons.org)



## 2. Tentukan hak yang ingin kamu pertahankan atau izinkan

**Atribusi?**

Ya

TIDAK

**Penggunaan Komersial?**

Ya

TIDAK

**Penggunaan Komersial?**

Ya

TIDAK

**Karya Turunan?**

Ya

TIDAK

## 3. Isi Informasi Tambahan (Opsional)

Judul karya

Tautan ke Profil Pembuat

Pencipta karya

Tahun pembuatan

Tautan ke pekerjaan

## 4. Hasil Otomatis: Lisensi dan Kode HTML

### Contoh

**Hak Cipta © CC BY-NC-ND 4.0**

**Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial-TanpaTurunan 4.0 Internasional**

Lisensi ini mengharuskan pengguna untuk memberikan penghargaan kepada penciptanya. Lisensi ini memperbolehkan pengguna untuk menyalin dan mendistribusikan materi dalam media atau format apa pun dalam bentuk yang tidak diadaptasi dan hanya untuk tujuan nonkomersial.

**ⓘ OLEH:** Penghargaan harus diberikan kepada Anda, sang pencipta.

**Ⓞ NC:** Hanya penggunaan karya Anda yang bersifat nonkomersial yang diizinkan. *Nonkomersial berarti tidak ditujukan atau diarahkan untuk keuntungan komersial atau kompensasi moneter.*

**Ⓞ ND:** Tidak diperbolehkan adanya turunan atau adaptasi dari karya Anda.

**Note:** Untuk memudahkan pengguna dalam mengakses website Bahasa Inggris, maka dapat mengaktifkan opsi "Google Translate" yang tersedia pada website yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembaca.

# Tips dan Praktik Terbaik agar Lisensi Terlihat dan Dipahami

## ✓ Gunakan Ikon dan Tautan Resmi

- Selalu tampilkan logo lisensi agar mudah dikenali secara visual.



- Tautkan ke halaman resmi lisensi

This page is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](#)

## ✓ Gunakan Format Atribusi TASL (Title – Author – Source – License)

Format ini disarankan oleh Creative Commons agar pengguna memahami:

- Judul karya
- Di mana menemukan aslinya
- Siapa yang membuatnya
- Apa lisensinya

Sumber:  
<https://www.flickr.com/photos/jbrandt04330/54591587210/>

Additional info

License (History)	Some rights reserved
Viewing privacy	Public
Safety level	Safe
Content type	Photo

## ✓ Sertakan Lisensi di Lokasi Strategis

- Dokumen PDF / Word => Halaman pertama / terakhir
- Slide presentasi => Slide pembuka atau penutup
- Website / Blog => Footer, sidebar, atau halaman "Tentang"
- Video YouTube => Deskripsi video
- Foto / Gambar => Di caption, metadata, atau watermark kecil
- Media sosial => Di caption, bio, atau bagian "tentang"

## ✓ Jelaskan Hak Pengguna secara Ringkas

Tulis ulang secara sederhana agar audiens awam paham apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

# Menggunakan Karya Orang Lain yang Berlisensi Creative Commons

## Cara mencari karya berlisensi CC

### Gambar

Gunakan Openverse, platform resmi dari Creative Commons yang menampilkan hasil dari sumber seperti Flickr, Wikimedia Commons, dan lainnya



Sumber: <https://openverse.org/>

### Musik

- Free Music Archive (FMA)
- Jamendo

#### Royalty free music and 'free to download' music - Free Music Archive

Free Music Archive is your number 1 resource for royalty free music and 'free to download' music.

[freemusicarchive.org](https://freemusicarchive.org)



Sumber: <https://www.jamendo.com/>

### Tulisan

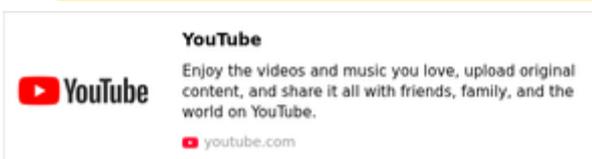
Directory of Open Access Journals (DOAJ), jurnal ilmiah berlisensi terbuka



Sumber: <https://doaj.org/>

### Video

- Youtube
- Vimeo : konten kreatif dan dokumenter



Sumber: <https://www.youtube.com/>



Sumber: <https://vimeo.com/creativecommons>

# Etika dan Kewajiban Pengguna: Atribusi yang Benar

## ✓ Menghormati pencipta

Menggunakan karya orang lain secara bertanggung jawab berarti mengakui bahwa orang tersebut telah berkontribusi.

## ✓ Memberikan atribusi secara jelas dan transparan

- Tidak menyembunyikan atau mengecilkan kredit.
- Menempatkan atribusi di tempat yang wajar dan mudah ditemukan

## ✓ Tidak menyesatkan publik

Tidak membuat seolah-olah Anda adalah pembuat aslinya.

## !! Atribusi yang Benar

Model TASL:

- **Title** (Judul karya)
- **Author** (Nama pencipta)
- **Source** (Link ke karya asli)
- **License** (Jenis lisensi dan link ke lisensi)

### Contoh

“Desain ‘**Digital Wave**’ karya Ana Cruz tersedia di Flickr berlisensi **CC BY-NC 4.0**”

## Batasan Penggunaan untuk Lisensi NC dan ND

	✓ Diperbolehkan	✗ Tidak diperbolehkan
NC (Non Comercial)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Untuk penggunaan pribadi, pendidikan, akademik, atau non-profit.</li><li>• Digunakan oleh organisasi yang tidak memiliki tujuan komersial asal tidak menghasilkan keuntungan dari penggunaan karya tersebut.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menggunakan karya dalam kegiatan yang menghasilkan uang langsung atau tidak langsung (seperti menjual produk, monetisasi YouTube, atau web beriklan)</li><li>• Menggunakan untuk promosi komersial, bahkan jika tidak menjual karya secara langsung.</li></ul>
ND (No Derivatives)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyalin dan membagikan tanpa perubahan apa pun.</li><li>• Menggunakan untuk keperluan edukatif, dokumentasi, atau distribusi ulang dalam bentuk asli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengubah, mengedit, atau menyesuaikan karya</li><li>• Menggabungkan karya ND dengan elemen lain dalam karya baru.</li></ul>

# Risiko Hukum jika Melanggar Syarat Lisensi

## Pelanggaran Hak Cipta

Pemilik hak cipta dapat:

- Mengajukan gugatan hukum perdata
- Menuntut ganti rugi finansial dan penghentian distribusi

## Penghapusan Konten oleh Platform

Platform seperti YouTube, Flickr, atau Wikimedia Commons mendukung pelaporan pelanggaran CC.

Jika pelanggaran terjadi:

- Konten dapat dihapus (take-down)
- Akun dapat terkena strike, penalti, atau suspend

## Tanggung Jawab Institusional dan Reputasi

Dalam kasus organisasi (sekolah, media, LSM, penerbit), pelanggaran lisensi bisa menyebabkan:

- Kehilangan kepercayaan publik
- Tuntutan hukum kolektif
- Reputasi akademik atau institusional rusak



## Contoh Kasus

### **Getty Images vs. Carol Highsmith (2016)**

Kasus Getty Images vs. Carol Highsmith (2016) menjadi sorotan penting dalam isu lisensi dan hak cipta. Carol Highsmith, seorang fotografer yang menyumbangkan ribuan fotonya ke domain publik melalui Library of Congress, menemukan bahwa Getty Images menjual kembali fotonya dan bahkan mengirimkan surat tuntutan kepada pihak lain yang menggunakannya. Highsmith kemudian menggugat Getty sebesar 1 miliar dolar AS atas pelanggaran hak cipta dan eksploitasi komersial tanpa izin. Kasus ini menunjukkan pentingnya memahami dan menghormati lisensi terbuka, serta risiko hukum yang dapat timbul jika sebuah karya digunakan secara tidak sah, meskipun telah tersedia secara bebas di ruang publik.

# Studi Kasus dan Praktik Terbaik

## Dunia Pendidikan : *OpenStax by Rice University*

**OpenStax** adalah inisiatif penerbitan nirlaba dari Rice University yang menyediakan buku teks gratis berlisensi **CC BY** untuk perguruan tinggi dan sekolah menengah.

### Dampak:

- Digunakan oleh lebih dari 5 juta pelajar per tahun.
- Telah menghemat lebih dari USD 1 miliar biaya buku bagi mahasiswa sejak diluncurkan.



**Free Textbooks Online with No Catch**  
OpenStax offers free college textbooks for all types of students, making education accessible & affordable for everyone. Browse our list of available subjects!

Sumber: <https://openstax.org/>

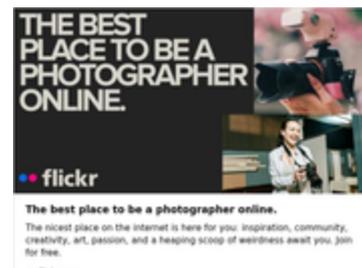


## Dunia Seni: *Flickr - The Commons*

Program Flickr Commons bekerja sama dengan institusi budaya seperti The New York Public Library dan The British Library untuk membagikan jutaan foto arsip berlisensi CC atau domain publik.

### Dampak:

- Digunakan oleh seniman, desainer, hingga pengajar untuk keperluan kreatif dan edukatif.
- Mendorong lahirnya karya seni baru, kolase, dan digital art berbasis reuse legal.



Sumber: <https://www.flickr.com/>



## Dunia Jurnalistik: *Global Voices Online*

Global Voices adalah situs berita dan jurnalistik warga internasional yang seluruh kontennya dilisensikan di bawah **CC BY**.

### Dampak:

- Mendorong penyebaran berita alternatif dan lokal dari berbagai negara dalam puluhan bahasa.
- Banyak artikel Global Voices digunakan ulang oleh media lokal dan organisasi HAM tanpa hambatan hukum.



Sumber: <https://globalvoices.org/>

# Panduan Praktis Membuat Portofolio Berlisensi CC

## 1. Tentukan Tujuan dan Jenis Karya

Sebelum membuat portofolio, tentukan:

- Apakah kamu ingin karya disebarluaskan bebas, hanya untuk non-komersial, atau tidak diubah?
- Jenis karya yang akan ditampilkan: fotografi, musik, desain, tulisan/artikel, video, dll.

## 2. Pilih Lisensi Creative Commons yang Sesuai

Gunakan generator resmi lisensi CC



Sumber: <https://creativecommons.org/chooser/>

## 3. Sematkan Lisensi di Setiap Karya

Gunakan format atribusi TASL:

Title | Author | Source (link) | License

- Contoh untuk gambar:

“Hutan Tropis Sumatera” oleh Ayudia tersedia di Flickr.com dengan lisensi **CC BY 4.0**

- Contoh untuk musik:

“Suara Hutan” by Rozano, licensed under **CC BY-NC 4.0**

## 4. Bangun Halaman Portofolio

Gunakan platform yang mendukung lisensi terbuka, misalnya:

- Flickr sesuai untuk foto dengan lisensi CC
- SoundCloud sesuai untuk musik, bisa pilih lisensi CC
- YouTube sesuai video bisa diberi lisensi CC

## Integrasi dengan Platform

### **Youtube**

YouTube mendukung lisensi Creative Commons **CC BY** (Atribusi) sebagai satu-satunya opsi terbuka di platform ini.

#### **Cara Menyematkan Lisensi**

- Saat mengunggah video, buka bagian “Tampilkan lebih banyak”.
- Di bagian “Lisensi dan distribusi”, pilih: Creative Commons – Atribusi
- Video akan ditandai sebagai CC, dan pengguna lain dapat me-remix dengan mencantumkan kredit.

### **Flickr**

Flickr menyediakan berbagai jenis lisensi CC, dari **CC BY** hingga **CC BY-NC-ND**.

#### **Cara Menyematkan Lisensi**

- Masuk ke akun Flickr.
- Klik foto → pilih ikon “edit” di bagian lisensi.
- Pilih lisensi Creative Commons yang diinginkan.
- Lisensi akan tampil di setiap foto dan dapat dicari oleh pengguna lain.

### **Wikimedia Commons**

#### **Cara Menyematkan Lisensi**

- Buat akun di <https://commons.wikimedia.org>
- Klik “Upload file”
- Saat mengunggah, pilih lisensi yang sesuai (misalnya **CC BY-SA 4.0**)
- Tambahkan informasi atribusi lengkap: judul, pembuat, sumber

### **SoundCloud**

#### **Cara Menyematkan Lisensi**

- Unggah lagu → buka “Metadata”
- Di bagian “Lisensi”, pilih tipe CC sesuai preferensi
- Ikon lisensi akan muncul di halaman lagu

## Daftar Pustaka

- Al-Samadi, O. A., Rashid, R. A., Al-Ramahi, R. A., Alqaryouti, M. H., Ugli, H. S. Z., & Vokhidovich, A. N. (2025). Jordanian English language learners' engagement with AI-supported self-regulated learning. *Research in Learning Technology*, 33.
- Aufderheide, P., & Jaszi, P. (2011). *Reclaiming fair use: How to put balance back in copyright*. University of Chicago Press.
- Carroll, M. W. (2006). Creative Commons and the new intermediaries. *Michigan State Law Review*, 2006(1), 45–65.
- Creative Commons. About CC licenses. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://creativecommons.org/share-your-work/ccllicenses/>
- Creative Commons. Chooser. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://creativecommons.org/chooser/>
- Creative Commons. Creative Commons. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://creativecommons.org/mission/>
- Creative Commons. FAQ. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://creativecommons.org/faq/>
- De Rosnay, M., & Janssen, M. (2014). Legal and institutional challenges for opening up government data. *Journal of Theoretical Inquiries in Law*.
- Elkin-Koren, N. (2012). Creative Commons and the rebalancing of copyright. *Michigan State Law Review*.
- Flickr. Flickr Official Page. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://www.flickr.com/>
- Flickr. Flickr Explore / Creative Commons. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://www.flickr.com/creativecommons>
- Flickr. Photo by Daniel Hoherd. Diakses pada 23 Agustus 2025, dari <https://www.flickr.com/photos/warzauwynn/49553444346/>
- Flickr. Photo by John Brandt. Diakses pada 9 Juni 2025, dari <https://www.flickr.com/photos/jbrandt04330/54591587210/>
- Fossa. The Complete Guide to Open Source Licenses. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://fossa.com/learn/open-source-licenses/>
- Global Voices. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://globalvoices.org/>
- Hilton, J. (2016). Open educational resources and college textbook choices: A review of research on efficacy and perceptions. *Educational Technology Research and Development*.

- Joyce, M. (2007). The citizen journalism movement: New voices, open content. Berkman Center for Internet & Society.
- Katz, A. (2010). The function of copyright in the digital age. *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, 20(4), 1323–1372.
- Kreutzer, T. (2009). The impact of Creative Commons licenses on the publishing industry. *The International Journal of Communication*.
- Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Penguin Press.
- Liang, F., Xue, Y., & Shen, G. (2019). Understanding copyright infringement on social media platforms. *Journal of Intellectual Property Law*, 26(2), 101–130.
- Lihoreau, L. (2012). *Cultural heritage and the commons*. Open Knowledge Foundation.
- Medgar Evers Collge, CUNY Libraries. (2024). *Creative Commons and Traditional Copyright*. Diakses pada 7 Juni 2025 dari, <https://mec.cuny.libguides.com/oer/CreativeCommonsAndTraditionalCopyright>
- OpenStax by Rice University. (2023). *Impact report*. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://openstax.org/>
- Raymond, E. S. (2003). *The art of Unix programming*.
- Rumah Studio. (2023). *Memahami Creative Commons (CC)*. Diakses pada 7 Juni 2025, dari <https://rumahstudio.com/memahami-creative-commons-cc/>
- Sandra and Woo. (2024) . *Webcomic*. Diakses pada 7 Juni 2025, dari <https://www.sandraandwoo.com/>
- Smith, A. M., Niemeyer, K. E., Katz, D. S., Barba, L. A., Githinji, G., Gymrek, M., Huff, K. D., Madan, C. R., Mayes, A. C., Moerman, K. M., Prins, P., Ram, K., Rokem, A., Teal, T. K., Guimera, R. V & Vanderplas, J. T. (2018), *Journal of Open Source Software (JOSS): design and first-year review*. *PeerJ Comput. Sci*
- Wikipedia. (n.d.). *The free encyclopedia*. <https://www.wikipedia.org/>
- Wikivoyage. (n.d.). *The free travel guide*. <https://www.wikivoyage.org/>
- YouTube Help Center. (n.d.). *Copyright & CC licensing policies*.
- Zittrain, J. (2008). *The Future of Internet and How To Stop It*.



**Komplek Rasuna Epicentrum  
Jl. HR. Rasuna Said, Setiabudi,  
Kuningan Jakarta 12920**