

02

Panduan Praktik  
Penggunaan & Pembuatan

# SUMBER PEMBELAJARAN TERBUKA





**Panduan Praktik  
Penggunaan & Pembuatan**

# **SUMBER PEMBELAJARAN TERBUKA**

**Judul:**

Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan  
Sumber Pembelajaran Terbuka

**Penulis:**

Fitriayu Penyalai  
Raymond Sutanto  
Lany Pirnasari

**Penata Letak:**

Mochammad Andrana Putra  
Ramzy Elansary

**Editor:**

Bonaventura Aditya Perdana

**Kolaborator Visual:**

Afif, Bayu Aji, Herbanu Tri Sasongko, Rania Amina (Gimpscape ID)

**Kolaborator:**

Zahrani Balqis, Haulia Arifiani (SEAMOLEC)  
Andres Amrulloh, Ludya Arica (RMPI BRIN)  
Chaidir Amir (Perpustakaan Kemdikbudristek)  
Rahmi Nailah, Dian Agustin (Wikimedia Indonesia)  
Hugo Indratno (Kelas Tanpa Batas)  
Tri Astari (Perwakilan Alumni Pelatihan SPT CCID 2020)  
Harsa Wahyu Ramadhan, Hilman Fathoni, Wahyu Setioko (Perwakilan CCID)



Buklet ini diterbitkan di bawah lisensi CC BY-SA 4.0 Internasional. Anda diperbolehkan untuk berbagi - menyalin dan menyebarkan kembali materi ini dalam bentuk atau format apapun; Adaptasi - menggubah, mengubah, dan membuat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial, selama Anda mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan (jika ada). Apabila Anda menggubah, mengubah, atau membuat turunan dari materi ini, Anda harus menyebarkan kontribusi Anda di bawah lisensi yang sama dengan materi asli.

Penjelasan lisensi: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id>

Buklet Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka diterbitkan dengan dukungan dari Wikimedia Foundation.



# Daftar isi

Daftar Isi	VI
Kata Pengantar	VIII
Tentang Buklet Ini	VIII
Sisipan	X
Pengantar	XII

## **Bab 1** Mencari, Mengevaluasi, dan Menggunakan Sumber Pembelajaran Terbuka 1

<b>1.1</b>	<b>Mencari dan mengevaluasi konten berlisensi Creative Commons di internet sebagai bahan baku sumber pembelajaran terbuka</b>	<b>2</b>
1.1.1	Bagaimana cara mencari konten berlisensi Creative Commons di internet?	3
1.1.2	Apakah ada platform khusus yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons?	6
<b>1.2</b>	<b>Pentingnya membaca Ketentuan Penggunaan</b>	<b>11</b>
<b>1.3</b>	<b>Pentingnya atribusi konten</b>	<b>13</b>

## **Bab 2** Membuat Sumber Pembelajaran Terbuka 15

<b>2.1</b>	<b>Karya milik sendiri</b>	<b>17</b>
2.1.1	Bagaimana cara menerapkan lisensi CC pada karya milik sendiri?	18
2.1.2	Bagaimana cara menyisipkan informasi lisensi CC pada konten audio, video, dan gambar?	21
<b>2.2</b>	<b>Karya milik orang lain</b>	<b>23</b>
2.2.1	Karya koleksi	23
2.2.2	Karya adaptasi	25
<b>2.3</b>	<b>Bagaimana memberikan atribusi pada karya koleksi dan adaptasi?</b>	<b>30</b>

# Bab 3

## Membagikan Karya Sumber Pembelajaran Terbuka

32

<b>Lampiran 1:</b> Perangkat lunak untuk membuat sumber pembelajaran Terbuka Glosarium	<b>37</b>
<b>Lampiran 2:</b> Konten Inspirasi untuk Sumber Pembelajaran Terbuka	<b>40</b>
<b>Glosarium</b>	<b>41</b>
<b>Daftar Singkatan</b>	<b>42</b>
<b>Atribusi</b>	<b>43</b>

# Kata Pengantar

Globalisasi telah memicu pergeseran dalam dunia pendidikan, yang awalnya dilakukan secara konvensional saat ini mengarah ke pendidikan yang sifatnya terbuka. Tak ayal keberadaan internet menjadi salah satu faktor yang memberikan beragam kebaikan bagi kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran jarak jauh. Para pelaku pendidikan, baik itu pendidik maupun siswa dapat lebih leluasa saling berbagi bahan ajar dan materi belajar melalui internet.

Namun, tak jarang keleluasaan berbagi menjadi bumerang bagi pelakunya. Pendidik beresiko tersandung pelanggaran hak cipta, karena hasil karya yang mereka bagikan di internet. Fakta di lapangan ketika kami sebar survei pada para pendidik pun hasilnya menyebutkan bahwa masih banyak terjadi miskonsepsi terutama mengenai hak cipta dan etika berbagi di internet.

Dari masalah tersebut, kami berupaya menghadirkan buklet yang terdiri dari 2 seri, yaitu Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik dan Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka untuk menjawab keresahan dan kesulitan yang dialami pendidik tak terkecuali pustakawan, pengelola platform, peneliti, dan laboran untuk berbagi karya di internet dengan cara yang lebih aman.

Buklet Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka disusun oleh tim proyek Adicita Creative Commons Indonesia dan dibantu oleh komunitas Gimpscape Indonesia yang membantu kami dalam menyediakan grafis buklet ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada mitra-mitra kolaborator yang turut membantu mengkaji baca konten buklet ini: SEAMEO SEAMOLEC, Perpustakaan Kemdikbudristek, Wikimedia Indonesia, RMPI BRIN, Hugo Indratno selaku perwakilan Kelas Tanpa Batas, Harsa Wahyu Ramadhan, Hilman Fathoni, Wahyu Setioko selaku perwakilan Creative Commons Indonesia. Selain itu kami juga mengucapkan terima kasih pada perwakilan kontributor platform Ermin Dwi Alita, Gunawan Kartapranata, Khambali, Taufan Wijaya yang telah membagikan pengalamannya dalam membuat sumber pembelajaran terbuka. Tak lupa, kami turut mengucapkan terima kasih kepada Wikimedia Foundation yang telah mendukung kami untuk terciptanya buklet ini.

Kami berharap dengan adanya buklet ini dapat menjadi langkah awal dalam mempromosikan dan memperkuat sumber pembelajaran terbuka di Indonesia.

**Jakarta, 30 Desember 2022**  
**Tim Proyek Adicita**  
**Creative Commons Indonesia**  
Fitriayu Penyalai  
Raymond Sutanto  
Lany Pirnasari

# Tentang Buklet Ini

Buklet ini ditujukan bagi para pendidik, tak terkecuali pustakawan, laboran, dan pengelola platform. Seri buklet ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama mengajak Anda untuk memahami konsep dasar hak cipta, lisensi terbuka, lisensi Creative Commons (CC), dan sumber pembelajaran terbuka (SPT). Sementara itu, pada bagian kedua kami mengajak Anda untuk praktik membuat dan mempublikasikan SPT di internet.

## Buklet 2

Kami berharap buklet 2 ini dapat menjadi panduan praktis dalam mencari, menggunakan, membuat, dan mempublikasikan karya SPT sesuai dengan dasar-dasar SPT, yaitu pengetahuan hak cipta, lisensi terbuka, dan lisensi Creative Commons.



### Penyangkalan

Creative Commons Indonesia bukanlah biro hukum dan tidak menyediakan layanan hukum. Penjelasan kami murni untuk kepentingan pendidikan. Segala akibat hukum atas penjelasan hukum ini bukan menjadi tanggung jawab kami.



# Sisipan

Buklet ini akan membahas konsep-konsep dasar sumber pembelajaran terbuka, mulai dari mencari, membuat, hingga mempublikasikan karya sumber pembelajaran terbuka. Selain berbentuk teks naratif, di dalam buklet ini juga dilengkapi dengan sisipan, agar Anda mendapatkan informasi secara lebih meluas dan tak terbatas. Berikut merupakan bentuk sisipan dari buklet ini:

## **Gambar**

“Gambar” merupakan informasi yang berupa infografis, ilustrasi, foto, layar tangkap, tabel, grafik.



## **Video**

“Video” merupakan informasi berupa penjelasan singkat, testimoni, rekaman wawancara baik secara langsung atau melalui zoom terkait materi dalam buklet ini.

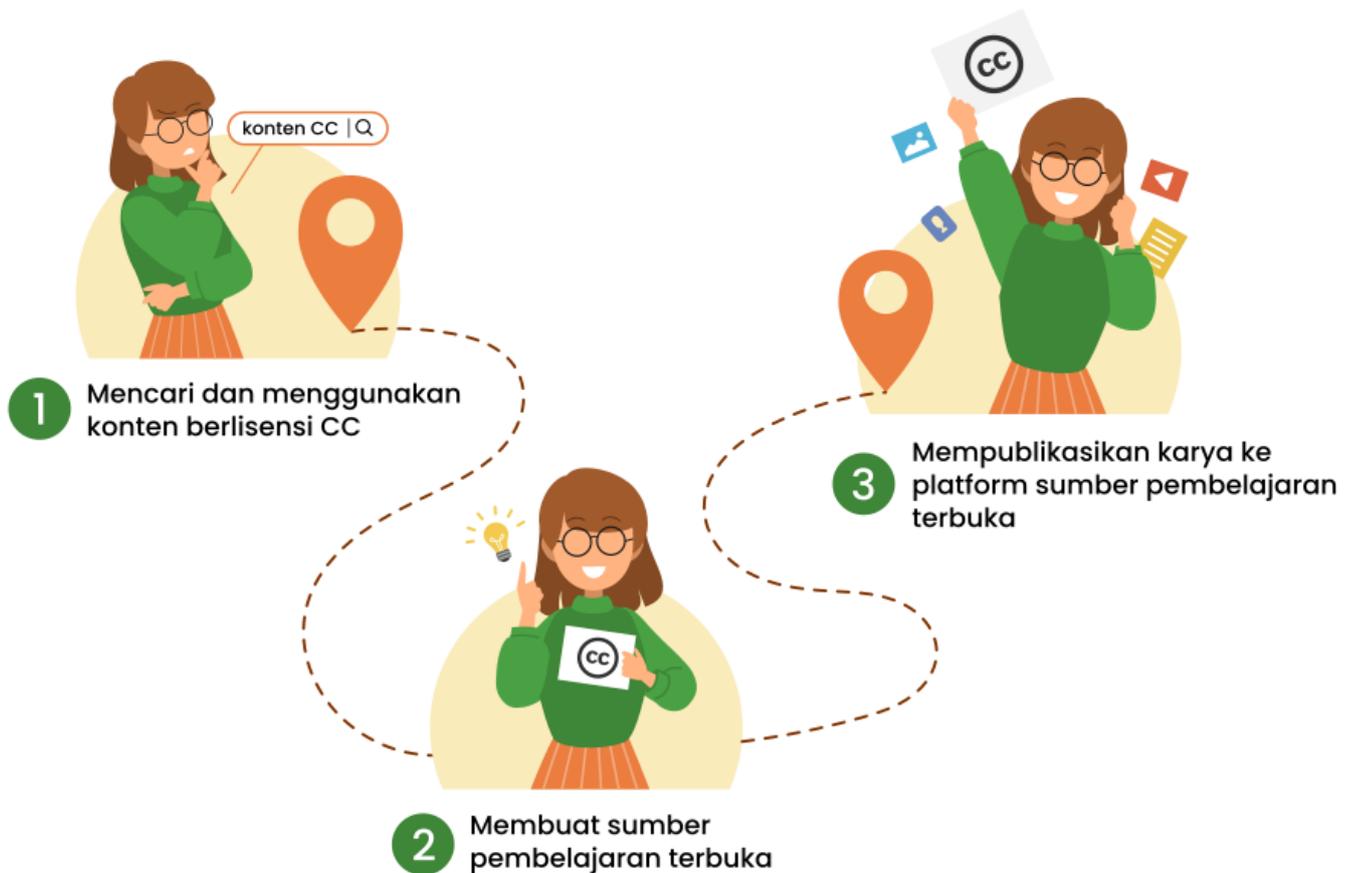


## **Tahukah Anda?**

“Tahukah Anda?” merupakan informasi tambahan secara rinci.



# Alur Pembuatan SPT



# Pengantar

Saat ini telah tersedia lebih dari 2 miliar konten berlisensi Creative Commons (CC) di internet.<sup>1</sup> Konten-konten tersebut tersedia dalam berbagai bentuk: gambar, video, teks, audio, grafik, data, dan lain-lain. Sebagian besar konten ini tersimpan dalam platform yang menyediakan pilihan lisensi CC sehingga dapat Anda gunakan untuk membuat sumber pembelajaran terbuka (SPT). Buklet ini mendukung Anda dalam membuat SPT dari konten-konten berlisensi CC, dimulai dari tahap pencarian, pembuatan, hingga publikasi bahan ajar.

Pada tahap pencarian, Anda dapat memanfaatkan platform penyedia konten berlisensi CC untuk menghimpun bahan baku yang akan Anda butuhkan dalam pembuatan SPT. Sebagian platform mungkin sudah cukup populer, tetapi sebagian lainnya mungkin masih terasa asing bagi Anda. Kami mencoba sebaik mungkin menghimpun platform-platform yang telah tersedia agar Anda memiliki banyak pilihan untuk menyusun bahan ajar.

Tahap berikutnya adalah membuat bahan ajar. Apabila semua materi yang Anda gunakan merupakan materi milik Anda sendiri, Anda dapat melisensikannya dengan lisensi CC. Namun, bagaimana jika Anda mengambil dan melakukan modifikasi materi-materi dari internet yang berlisensi CC? Jika demikian, Anda perlu memperhatikan beberapa ketentuan dan batasan dalam lisensi CC.

Tahap terakhir dalam pembuatan SPT adalah mempublikasikannya. Tentu Anda ingin agar karya Anda bermanfaat luas bagi orang banyak, bukan? Oleh karena itu, tahap publikasi menjadi tahap penting. Ada beberapa platform dari dalam dan luar negeri yang dapat Anda manfaatkan sebagai tempat publikasi bahan ajar Anda.

Creative Commons Indonesia berharap buklet ini dapat bermanfaat bagi Anda, para pendidik, yang telah berniat untuk berbagi karya dalam bentuk materi ajar baik kepada peserta didik maupun kepada sesama pendidik lainnya. Mari bersama-sama kita sebarkan semangat pemanfaatan dan pembuatan SPT di Indonesia!

---

<sup>1</sup> <https://creativecommons.org/> diakses 02 Desember 2022

# Bab 1

**Mencari, Mengevaluasi, dan Menggunakan Sumber Pembelajaran Terbuka**



## 1.1 Mencari dan mengevaluasi konten berlisensi Creative Commons di internet sebagai bahan baku sumber pembelajaran terbuka

Saat ini kita semua hidup dalam “zaman informasi”, zaman saat kita mendapatkan berbagai informasi dari radio, televisi, komputer, telepon, buku, majalah, billboard, penanda, dan sumber-sumber lainnya. Kemampuan mengolah informasi menjadi kebutuhan dasar manusia saat ini. Dalam praktik dan ilmu pustaka dikenal istilah “literasi informasi” yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan pribadi, sosial, pekerjaan, dan pendidikan.<sup>2</sup>

Jika dikaitkan dengan sumber pembelajaran terbuka (SPT), beberapa poin dalam definisi di atas patut dicermati. Ketika membuat konten SPT, pasti kita perlu mencari dan mengevaluasi informasi. Apakah informasi tersebut sudah tepat, akurat, dan terverifikasi? Apakah konten boleh dengan bebas digunakan? Bagaimana izin penggunaannya? Adanya kemampuan dalam literasi informasi ini dapat membantu kita menggapai tujuan dalam membuat SPT.

Melalui buklet 1, kita telah memahami dasar-dasar SPT, hak cipta, dan lisensi CC. Selanjutnya, di mana kita dapat menemukan konten-konten berlisensi CC sebagai bahan baku SPT?

### Mudah tidak sama dengan semauanya.

Adanya kemudahan ini tidak serta-merta membuat kita bisa berlaku semauanya untuk melakukan aktivitas di internet, begitu pula ketika kita akan mencari, menggunakan, dan juga membuat konten SPT.

Ditambah lagi ketika Anda ingin mencari dan membuat karya koleksi atau adaptasi, literasi digital menjadi kunci utama dalam memahami, menginterpretasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan berbagai informasi yang kompleks di internet.

Jutaan bahkan miliaran karya yang saat ini tersedia di internet tidak semuanya bisa Anda gunakan secara bebas dan legal, apalagi jika Anda akan menggunakannya untuk membuat karya SPT.

Berdasarkan survei Sumber Pembelajaran Terbuka yang kami lakukan pada tahun 2022, terhadap 208 pendidik yang pernah membuat bahan ajar digital dari 25 provinsi di Indonesia, hasilnya menunjukkan bahwa 43% pendidik tidak mengetahui keberadaan ataupun tidak pernah membaca ketentuan lisensi Creative Commons. Sementara itu, 22% pendidik lainnya sudah mengetahui, tetapi tidak pernah membaca ketentuannya.<sup>3</sup>

### Nah, inilah yang perlu Anda perhatikan!

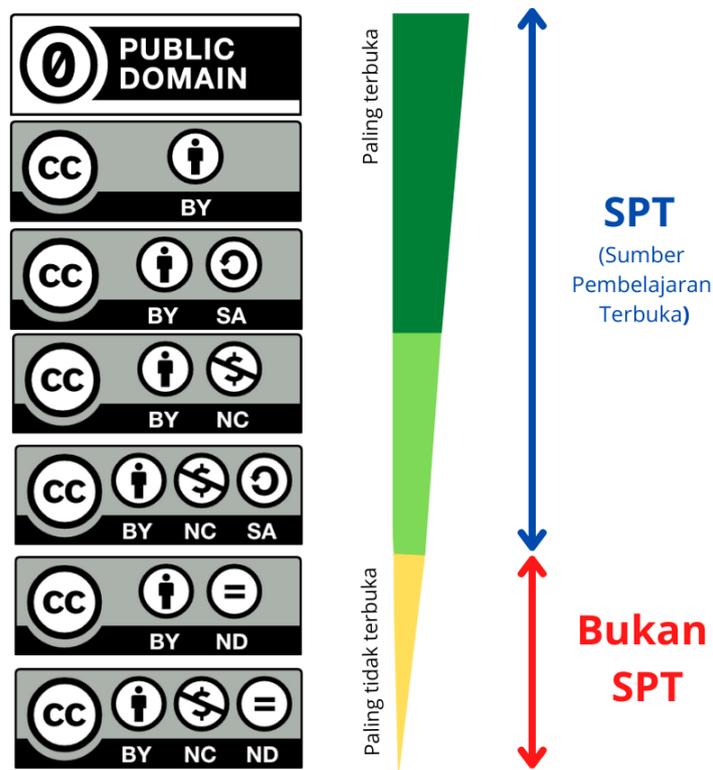
Setiap konten ataupun karya memiliki ketentuannya masing-masing bahkan ketika konten atau karya tersebut berlisensi CC (**penjelasan lebih lanjut mengenai lisensi CC dapat dilihat pada buklet 1**). Walaupun konten berlisensi CC bisa langsung digunakan dan dibagikan tanpa harus izin secara eksplisit, tetapi tidak semua jenis lisensi CC dapat digunakan untuk membuat konten SPT.

<sup>2</sup> “Information Literacy.” n.d. UNESCO. Diakses 18 Desember 2022.

<https://www.unesco.org/en/ifap/information-literacy>.

<sup>3</sup> Survei dilakukan oleh CCID pada Oktober 2022

Ingat kembali buklet 1, lisensi CC dengan ketentuan ND (*NoDerivatives*) tidak dapat digunakan untuk SPT. Anda dapat melihat jenis lisensi CC mana saja yang termasuk dalam SPT di gambar ini:



*Karya ini, Jenis-jenis Lisensi Creative Commons merupakan turunan dari Types of Creative Commons Licences oleh UNESCO-UNEVOC (CC0). Jenis-jenis Lisensi Creative Commons dilisensikan di bawah lisensi CC BY-SA 4.0 oleh Lany pirna.*

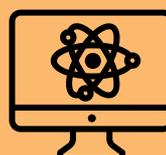
### 1.1.1 Bagaimana cara mencari konten berlisensi Creative Commons di internet?

Apabila Anda membutuhkan konten-konten seperti gambar, grafis, video atau teks untuk diletakkan di blog, situs, atau video, maka konten berlisensi Creative Commons dapat menjadi alternatif yang baik. Anda tidak melanggar hak cipta, selama Anda menggunakan sesuai ketentuan lisensinya. Anda dapat menemukan konten berlisensi CC melalui mesin pencari maupun platform yang menyediakan konten berlisensi CC.

**Anda dapat menemukan konten berlisensi CC di:**



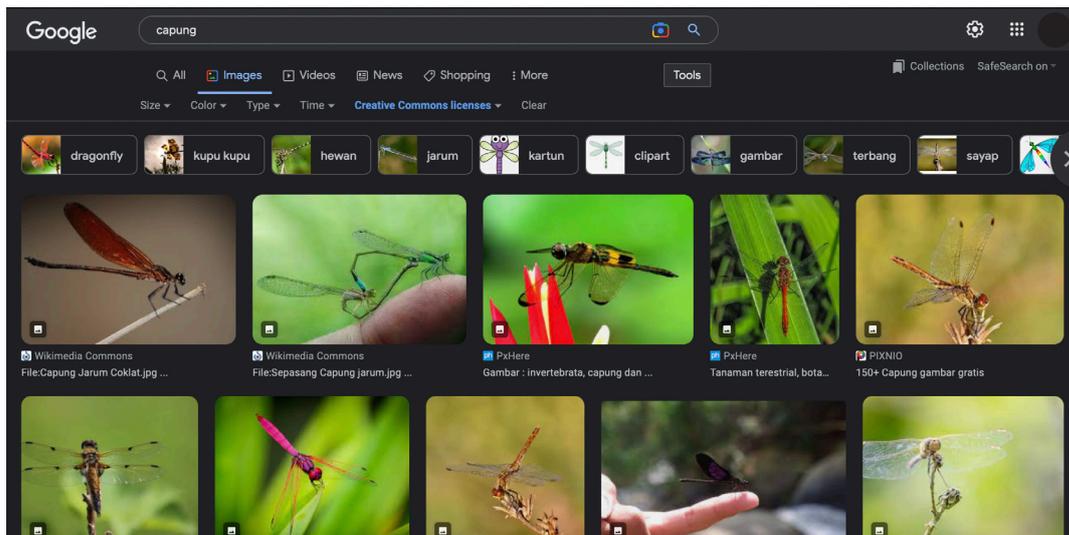
Mesin Pencari



Platform

## a. Mesin pencari (*Search engine*)

Anda mungkin sudah tidak asing dengan mesin pencari (*search engine*) Google Search. Segala informasi ataupun konten bisa Anda dapatkan dengan mudah hanya dalam hitungan menit, semudah tinggal mengetikkan kata kuncinya. Caranya mudah, cukup ketik kata kunci yang ingin Anda cari pada Google Image Search, gunakan menu tools atau filter, dan pilih “Creative Commons Licences” pada bagian “usage rights” (hak penggunaan). Tujuannya untuk menyaring gambar berlisensi CC yang akan ditampilkan pada hasil pencarian



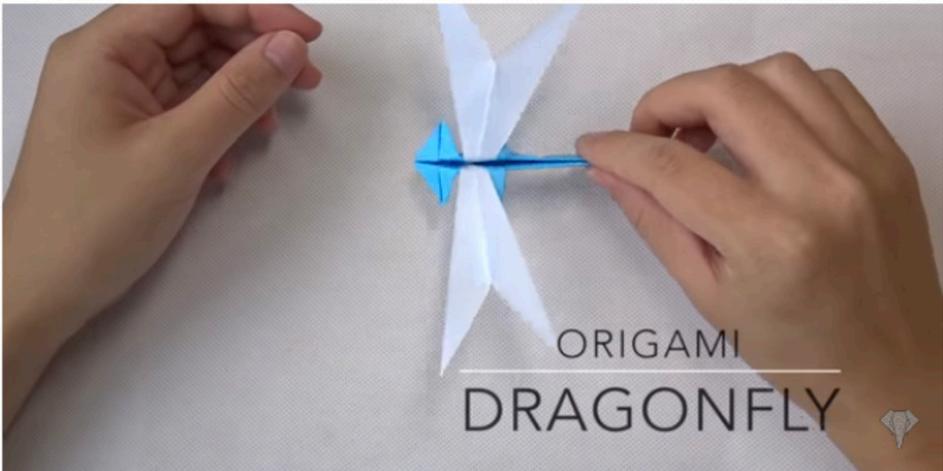
Capung, Tangkapan Layar, [Google search](#)

Selain Google Search, Anda juga dapat melakukan pencarian dengan cara yang mirip di mesin pencari lain seperti Yahoo! Search, DuckDuckGo, dan Bing.

## b. Platform yang menyediakan konten berlisensi CC

Seberapa sering Anda mengakses dan menggunakan YouTube untuk mencari konten video? Kabar baiknya, saat ini Anda juga dapat menemukan video berlisensi CC di YouTube dengan lebih mudah. Cukup ketik kata kunci atau topik yang ingin Anda cari, gunakan fitur “filters”. Pada kolom “Features” pilihlah “Creative Commons”, maka seluruh video yang ditampilkan dari hasil pencarian tersebut merupakan video berlisensi CC. Secara otomatis, YouTube menyediakan konten berlisensi CC BY. Untuk konten dengan jenis lisensi CC lainnya, kreator YouTube biasanya menuliskan lisensinya pada bagian caption atau informasi.

YouTube <sup>ID</sup> dragonfly



Origami Simple  
**How to fold a Paper Dragonfly | Origami Dragonfly | Easy Origami**

 Anh Dao - Origami T...  
7.2K subscribers

[Subscribe](#) [1.1K](#) [Share](#) [...](#)

Playlist:

- ▶ Origami Animal: <https://www.youtube.com/playlist?list...>
- ▶ Origami Decoration: <https://www.youtube.com/watch?v=cywv2...>
- ▶ Origami Dinosaur: <https://www.youtube.com/playlist?list...>
- ▶ Origami Dragon: <https://www.youtube.com/playlist?list...>
- ▶ Origami Star: <https://www.youtube.com/playlist?list...>

Commercial use is not allowed without prior written permission from the author. Please contact the author to ask for commercial licensing

License [Creative Commons Attribution license \(reuse allowed\)](#)

*Dragonfly, Tangkapan Layar, [Youtube](#).*



### Penyangkalan

Untuk konten video di YouTube, pastikan kembali bahwa video tersebut merupakan karya asli dari pembuatnya. Kerap ditemukan video yang berlisensi CC, tetapi ternyata video tersebut bukan milik dari pemilik akun, melainkan karya milik orang lain yang dilisensikan CC dan diunggah di YouTube.

### 1.1.2 Apakah ada platform khusus yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons?

Berbagai platform di bawah ini menyediakan konten berupa gambar, ikon, teks, data, atau video yang dapat Anda gunakan, bagikan, dan manfaatkan kembali. Namun, perlu diperhatikan secara seksama jenis lisensi CC yang tertera pada konten tersebut.



(Platform yang menyediakan konten berlisensi CC, 2022)

**Sumber konten berlisensi Creative Commons dapat ditemukan di sini:**

No	Tipe	Platform	Pranala	Deskripsi
1	Audio, gambar, video, media	CC Search	<a href="https://oldsearch.creativecommons.org/">https://oldsearch.creativecommons.org/</a>	Platform/portal yang menawarkan akses mudah ke layanan pencarian untuk dapat menemukan konten-konten berlisensi <b>CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC-SA, CC BY-ND, CC BY-NC-ND, CC BY-NC, CC0</b>

No	Tipe	Platform	Pranala	Deskripsi
2	Teks	OER Commons	<a href="https://www.oercommons.org/">https://www.oercommons.org/</a>	Platform yang menyediakan bahan ajar digital berlisensi <b>CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC-SA, CC BY-ND, CC BY-NC, CC BY-NC-ND</b> dan tanda dedikasi domain publik.
3	Gambar, Teks, audio, video	Wikimedia Commons	<a href="https://commons.wikimedia.org/">https://commons.wikimedia.org/</a>	Platform yang menawarkan layanan berbagi foto, audio, video, dokumen yang berlisensi <b>CC BY, CC BY-SA</b> , tanda dedikasi domain publik <b>CC0</b> , dan karya berdomain publik.
4	Gambar	Flickr	<a href="https://www.flickr.com/creativecommons">https://www.flickr.com/creativecommons</a>	Platform yang menawarkan layanan berbagi foto berlisensi <b>CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC-SA, CC BY-NC, CC BY-NC-ND, CC BY-ND</b> dan tanda dedikasi domain publik <b>CC0</b>
5	Teks dan gambar	Story Weaver	<a href="https://storyweaver.org.in/open_content">https://storyweaver.org.in/open_content</a>	Platform yang menawarkan layanan berbagi buku cerita anak-anak dan ilustrasi berlisensi <b>CC BY</b> .
6	Ikon	The Noun Project	<a href="https://thenounproject.com/">https://thenounproject.com/</a>	Platform yang menawarkan layanan berbagi ikon berlisensi <b>CC BY</b> dan tanda dedikasi domain publik <b>CC0</b> .
7	Audio	Incompetech	<a href="https://incompetech.com/music/royalty-free/licenses/">https://incompetech.com/music/royalty-free/licenses/</a>	Platform yang menyediakan konten audio berlisensi <b>CC BY</b> .

No	Tipe	Platform	Pranala	Deskripsi
8	Audio	Digccmixter	<a href="http://dig.ccmixer.org">http://dig.ccmixer.org</a>	Platform yang menyediakan konten audio berlisensi <b>CC BY, CC BY-NC</b> .
9	Audio	Freesound	<a href="https://freesound.org/">https://freesound.org/</a>	Platform yang menyediakan konten audio berlisensi <b>CC BY, CC0</b> .
10	Data	Wikidata	<a href="https://www.wikidata.org">https://www.wikidata.org</a>	Platform yang menyediakan konten data terbuka didekasi domain publik <b>CC0</b> dan lisensi <b>CC BY-SA</b> .



### 1.1.6 Tahukah Anda: Konten Pixabay dan Unsplash

Platform Pixabay dan Unsplash dulu pernah menggunakan penanda CC0 pada konten-kontennya, namun saat ini telah berubah.

#### a. Pixabay

Sebelum 2019, Pixabay menggunakan lisensi CC0. Mereka kemudian memperbarui ketentuan lisensi menjadi ketentuan lisensi mereka sendiri. Apabila Anda hendak menggunakan gambar dari Pixabay, baca ketentuan penggunaan mereka di <https://pixabay.com/service/license/>

#### b. Unsplash

Unsplash menggunakan lisensi CC0 sebelum tahun 2017. Setelah itu, mereka mengganti ketentuan penggunaan mereka dengan lisensi mereka sendiri. Anda dapat membaca ketentuan penggunaan mereka di <https://unsplash.com/terms>

Konten dari Pixabay dan Unsplash tidak cocok ketika digunakan dengan konten berlisensi CC dan sumber pembelajaran terbuka. Hal ini disebabkan lisensi Creative Commons tidak dapat mengakomodasi ketentuan lisensi Pixabay dan Unsplash, yang beberapa berkaitan dengan tujuan penggunaan. Maka, Anda akan melanggar ketentuan lisensi jika Anda mencampur konten berlisensi Pixabay/Unsplash dengan konten berlisensi Creative Commons.<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Steinhilber, Henry. 2021. "Wie Vertragen Sich Fotos Und Inhalte Aus Pixabay Und Ähnlichen Mit Creative-Commons-Lizenzen Und OER?" IRights.info. 14 Januari 2021.

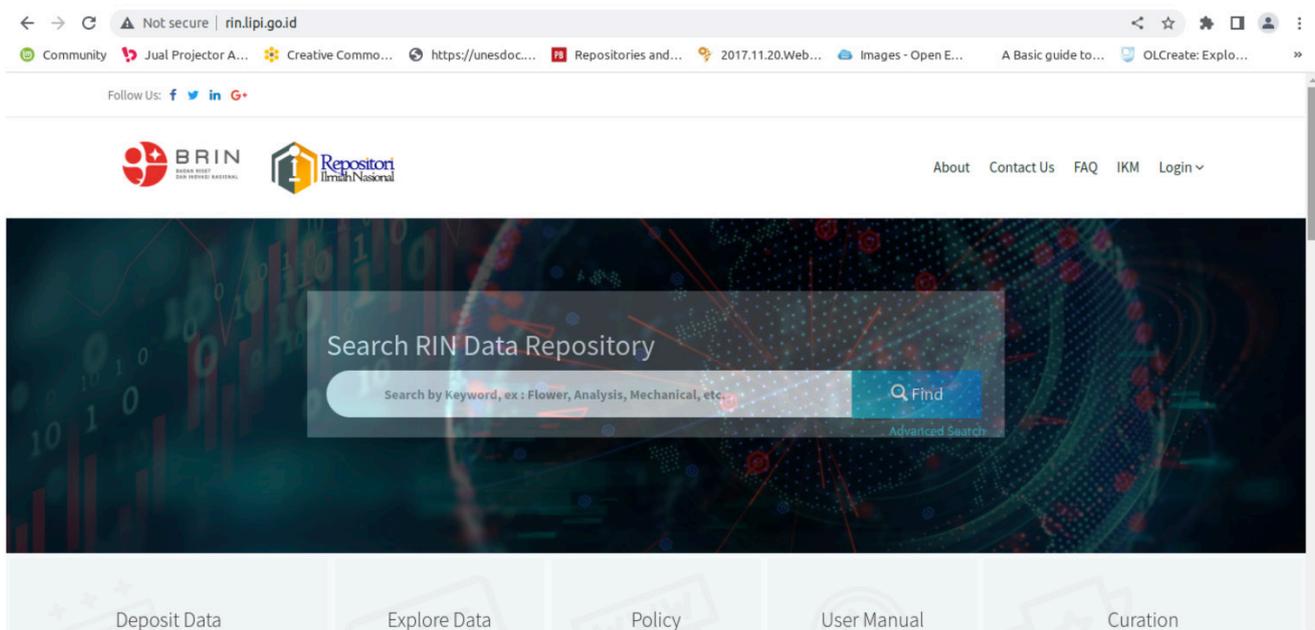
<https://irights.info/artikel/wie-vertragen-sich-fotos-und-inhalte-aus-pixabay-und-aehnlichen-mit-creative-commons-lizenzen-und-oer/30606>.

Saat ini ketersediaan konten-konten berlisensi CC masih didominasi oleh platform yang berasal dari luar, namun di Indonesia juga terdapat platform berbahasa Indonesia yang menyediakan konten-konten berlisensi CC, seperti data, teks, dan video. Anda dapat melihatnya pada daftar platform di bawah ini:

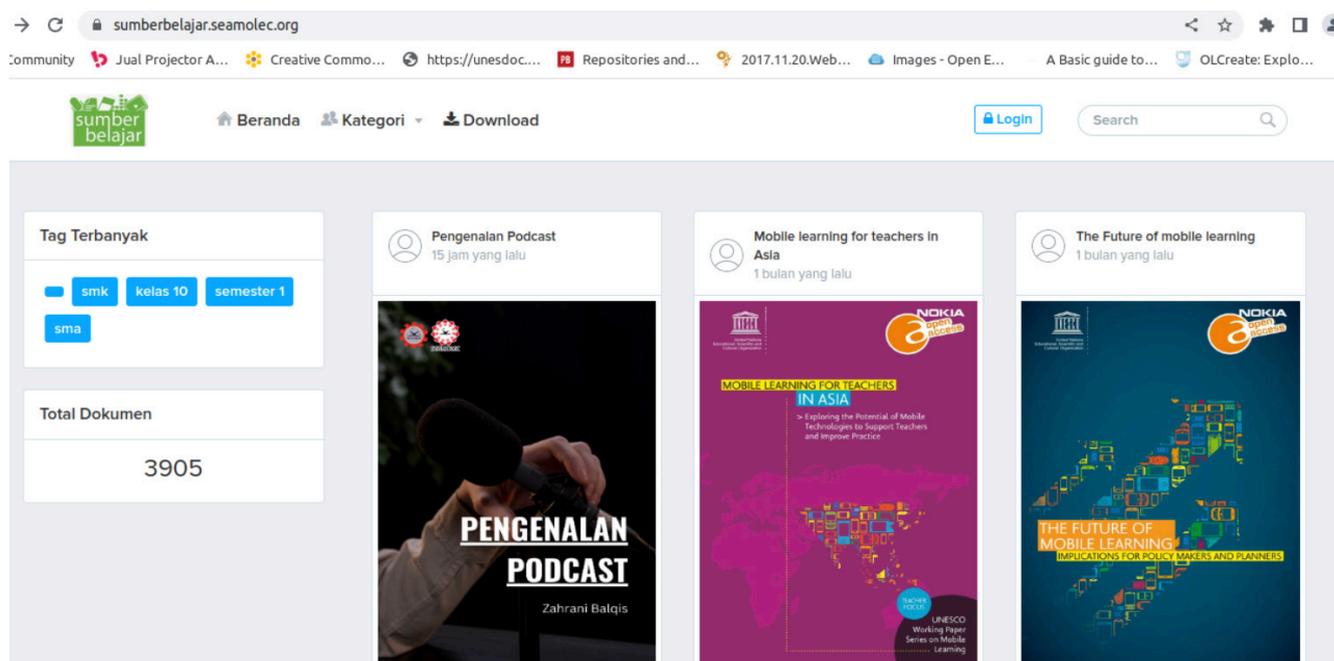
Platform di Indonesia yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons:				
No	Tipe	Platform	Pranala	Deskripsi
1	Data	Repositori Ilmiah Nasional	<a href="http://rin.brin.go.id/">http://rin.brin.go.id/</a>	Repositori Ilmiah Nasional merupakan repositori data yang disediakan oleh Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), di dalamnya tersedia data-data penelitian dari berbagai institusi maupun instansi di Indonesia, ada yang berdedikasi tanda domain publik (CC0), lisensi CC BY-NC-ND, CC BY-NC.
2	Teks, video	Sumber Belajar SEAMOLEC	<a href="https://sumberbelajar.seamolec.org/">https://sumberbelajar.seamolec.org/</a>	Repositori yang disediakan oleh SEAMEO SEAMOLEC (Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre) yang menyediakan bahan ajar dari tingkat SD hingga SMA/SMK, maupun umum dengan lisensi CC BY, CC BY-NC.

*(Platform di Indonesia yang menyediakan konten berlisensi CC, hasil kurasi pada bulan Desember 2022)*

Mari kunjungi 2 platform di atas! Berikut merupakan tampilan halaman depan dari masing-masing platform di Indonesia yang menyediakan konten berlisensi CC:



Halaman depan RIN, Tangkapan Layar, [RIN](https://rin.lipi.go.id)  
(diakses pada 12 Desember 2022)



Halaman depan Sumber Belajar, Tangkapan Layar, [Sumber Belajar SEAMOLEC](https://sumberbelajar.seamolec.org)  
(diakses pada 12 Desember 2022)

## Tahukah Anda



Perpustakaan Kemdikbudristek (<https://perpustakaan.kemdikbud.go.id>) menyediakan beberapa konten berlisensi Creative Commons melalui koleksi berbagai jurnal dan buku terbuka. Anda perlu membuat akun untuk mengakses koleksi mereka. Namun, tetaplah teliti kembali bagaimana ketentuan penggunaan dari tiap-tiap koleksinya.



**Lihat penjelasan video “Apa alasan platform Repositori Ilmiah Nasional dan Sumber Belajar SEAMOLEC menerapkan lisensi Creative Commons pada kontennya?”**

**Pada tautan berikut: <https://youtu.be/CEERLn1ddoo>  
(s.id/creativecommons-6)**

## 1.2 Pentingnya membaca Ketentuan Penggunaan

Setelah mengetahui cara menemukan konten berlisensi CC dari berbagai platform yang tersedia, mari kita kunjungi salah satu platform di atas! Terdapat ketentuan penggunaan konten dari masing-masing platform tersebut.

Salah satunya adalah Wikimedia Commons. Pada bagian paling bawah halaman, kita akan menemukan “*Term of use*”, “*Terms of service*”, atau “*Terms and conditions*”. Ketiga istilah tersebut merupakan suatu perjanjian legal antara penyedia jasa dengan kita sebagai pengguna jasa yang isinya memuat hak dan kewajiban dari pengguna. Salah satunya tentang penggunaan apa saja yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan.

This page was last edited on 18 October 2016, at 03:19.

Text is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](#); additional terms may apply. See [Terms of Use](#) for details.

[Privacy policy](#) [About Wikimedia Foundation](#) [Governance Wiki](#) [Disclaimers](#) [Mobile view](#) [Developers](#) [Statistics](#) [Cookie statement](#)

### Ketentuan Penggunaan

Ini adalah ringkasan Ketentuan Penggunaan yang mudah untuk dipahami.

Penyangkalan: Ringkasan ini bukan merupakan bagian dari Ketentuan Penggunaan, dan bukan merupakan dokumen legal. Ringkasan ini hanyalah sekadar referensi singkat untuk memahami keseluruhan ketentuan. Bayangkan ringkasan ini seperti antarmuka yang ramah pengguna untuk menjembatani bahasa hukum yang digunakan di dalam Ketentuan Penggunaan.

**Salah satu misi kami adalah untuk:**

- **Memberdayakan dan Melibatkan** orang-orang dari seluruh dunia untuk mengumpulkan dan mengembangkan konten pembelajaran dan menerbitkannya di bawah lisensi bebas atau mendedikasikan ke ranah publik.
- **Menyebarkan** konten ini secara efektif ke seluruh dunia, secara gratis.

**Anda bebas untuk:**

- **Membaca dan Mencetak** artikel maupun media-media kami yang lain secara gratis.
- **Membagikan dan Menggunakan Ulang** artikel maupun media-media kami yang lain di bawah lisensi bebas dan terbuka.
- **Mengontribusi dan Menyunting** ke berbagai situs ataupun proyek kami.

**Di bawah syarat-syarat berikut:**

- **Bertanggung Jawab** — Anda bertanggung jawab atas setiap suntingan Anda (karena kami hanya menyediakan tempat untuk konten Anda).
- **Beradab** — Anda mendukung suatu lingkungan pengguna, dan Anda tidak mengganggu pengguna yang lain.

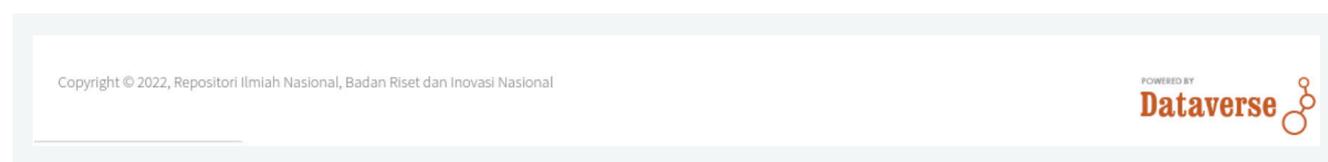
*Ketentuan Penggunaan, Tangkapan Layar, Wikimedia Commons*  
Kunjungi: [https://foundation.wikimedia.org/wiki/Terms\\_of\\_Use/id](https://foundation.wikimedia.org/wiki/Terms_of_Use/id)

Dalam ketentuan penggunaan Wikimedia Commons, Anda dibebaskan untuk membaca, mencetak, membagikan, menggunakan ulang, berkontribusi, dan menyunting ke berbagai situs ataupun proyek Wikimedia. Hal ini dimungkinkan karena seluruh konten yang ada di Wikimedia Commons menggunakan lisensi **CC BY**, **CC BY-SA**, serta tanda domain publik **CC0**, yang mana lisensi ini merupakan lisensi yang paling bebas untuk digunakan dalam membuat karya SPT.

Ketika ingin mencari konten untuk membuat SPT pada situs di internet, seringkali kita menemukan logo hak cipta ©.

### **Lantas apakah dengan adanya logo © kita tidak boleh menggunakan konten di situs tersebut?**

Beberapa situs yang ada di internet bisa saja menggunakan basis platform yang sama. Sebagai contoh, situs [Repositori Ilmiah Nasional](#) milik BRIN yang menggunakan platform Dataverse. Pada bagian footer situs BRIN tersebut terdapat tulisan “Copyright © 2022, Repositori Ilmiah Nasional, Badan Riset dan Inovasi Nasional”.



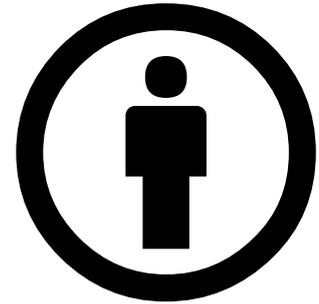
*Copyright Repositori Ilmiah Nasional, Tangkapan Layar, [Repositori Ilmiah Nasional](#)*

Tulisan Copyright di sini menandakan bahwa hak cipta dari desain situs ini merupakan milik Badan Riset dan Inovasi Nasional, sedangkan untuk konten data terbuka dari situs Repositori Ilmiah Nasional ini menggunakan lisensi CC. Anda dapat membaca aturan dan kebijakan RIN pada bagian Policy mereka.

Alangkah baiknya sebelum memulai untuk membuat karya sumber pembelajaran terbuka, Anda perlu teliti dan berhati-hati dalam menginterpretasikan sebuah informasi pada konten yang ada di internet ataupun sebuah platform. Terlebih jika hal ini berkaitan dengan kasus hak cipta dan lisensi, Anda perlu perhatikan kembali penggunaannya; apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada konten tersebut, agar tidak muncul gugatan hukum di kemudian hari.

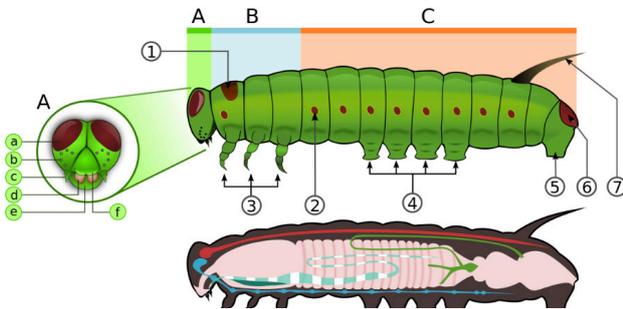
### 1.3 Pentingnya atribusi konten

Banyak opsi untuk mencari gambar atau karya berlisensi Creative Commons di internet, namun pertama-tama Anda perlu menyadari pentingnya atribusi dalam sebuah penggunaan konten. Atribusi berarti Anda memberikan keterangan karya dan memberikan kredit pada pembuat karya tersebut. Seluruh karya berlisensi Creative Commons wajib diberikan atribusi ketika digunakan ulang.



#### Mari lihat contoh kasus di bawah ini!

Saya seorang pengajar Biologi dan membutuhkan gambar morfologi ulat keket. Saya mendapatkan gambar tersebut di Wikimedia Commons. Bagaimanakah cara saya memberikan atribusi pada gambar ini?



**A.** Caterpillar morphology diagram, oleh M.Komorniczak, [Wikimedia Commons](#), [CC BY SA 3.0](#)

**B.** Foto oleh: M.Komorniczak

Keterangan mana yang lebih sering Anda gunakan ketika menggunakan konten orang lain di internet? A atau B? Jika Anda menggunakan konten atau gambar berlisensi CC, tentunya penulisan atribusi di bagian A adalah yang paling tepat. Anda tidak hanya wajib mencantumkan nama pembuat karyanya, tetapi ada elemen lain juga yang perlu Anda cantumkan.

Perhatikan dengan saksama! Ada empat elemen yang harus dicantumkan ketika memberikan atribusi, yaitu

- judul karya yang diambil;
- penulis atau pencipta karya;
- sumber karya (Anda ambil dari mana karya tersebut? Berikan tautannya!);
- lisensi CC apa yang tersemat pada karya tersebut.



Cara lain untuk mengingat empat elemen dalam memberikan atribusi suatu konten, yaitu melalui **TASL**:

<b>T</b>	:	<i>Title</i>
<b>A</b>	:	<i>Author</i>
<b>S</b>	:	<i>Source</i>
<b>L</b>	:	<i>Licences</i>

Hal ini juga boleh Anda terapkan ketika Anda menggunakan konten atau gambar yang bukan berlisensi CC. Sebaiknya cantumkan juga empat elemen di atas.

Atribusi mungkin terdengar seperti menampilkan banyak informasi, tetapi sebenarnya elemen-elemen tersebut dapat disajikan dengan cara yang lebih fleksibel.

Atribusi mungkin terdengar seperti menampilkan banyak informasi, tetapi sebenarnya elemen-elemen tersebut dapat disajikan dengan cara yang lebih fleksibel. Misalnya, setiap kali Anda akan memberikan atribusi, Anda dapat membuat format khusus untuk memudahkan pengerjaan Anda. Jika formatnya dalam bentuk digital, Anda dapat langsung memberikan tautan untuk beberapa informasi tersebut.<sup>5</sup>

Cara di bawah ini mungkin dapat menjadi alat untuk mempermudah pengerjaan Anda ketika ingin memberikan atribusi dari setiap konten yang digunakan.<sup>6</sup> Gunakan format khusus yang memuat informasi TASL, seperti tabel di bawah ini:

<b>Author (Pembuat)</b>	<b>Title (Judul Karya)</b>	<b>Source, Website (Sumber)</b>	<b>Licences (Lisensi)</b>
<i>Tulis nama pembuat</i>	<i>Tulis judul karya</i>	<i>Tulis nama website atau tautkan situsnya</i>	<i>Tulis jenis lisensinya atau tautkan informasi lisensinya</i>

Memberikan atribusi menjadi hal penting yang perlu diperhatikan ketika kita hendak menggunakan karya orang lain agar kita terhindar dari pelanggaran hak cipta, sebagaimana disebutkan dalam UUHC bahwa hak moral melekat abadi pada penciptanya. Atribusi juga dapat disebut sebagai wujud apresiasi atau ucapan terima kasih kepada pembuat karya karena telah diberikan izin untuk menggunakan karyanya secara gratis. Inilah kebiasaan yang perlu kita budayakan dalam bersosialisasi dan berinteraksi di internet. Memberikan atribusi pada karya orang lain ini tidak akan mengubah esensi apa pun pada karya yang Anda buat, bukan?<sup>7</sup>

<sup>5</sup> "Creative Commons Information Pack for Teachers and Students." n.d. Smartcopying. Diakses 2 Desember 2022. <https://smartcopying.edu.au/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/>.

<sup>6</sup> "Creative Commons Information Pack for Teachers and Students." n.d. Smartcopying. Diakses 8 Desember 2022. <https://smartcopying.edu.au/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/>.

<sup>7</sup> Pasal 5 ayat (1) UUH No 28 Tahun 2014

# Bab 2

**Membuat Sumber Pembelajaran Terbuka**



**K**etersediaan konten berlisensi Creative Commons (CC) dalam bahasa Indonesia di internet masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kita membutuhkan lebih banyak konten-konten terbuka untuk diunggah ke internet, baik berupa gambar, teks, video, maupun audio, agar menjadi SPT yang dapat dimanfaatkan bersama.

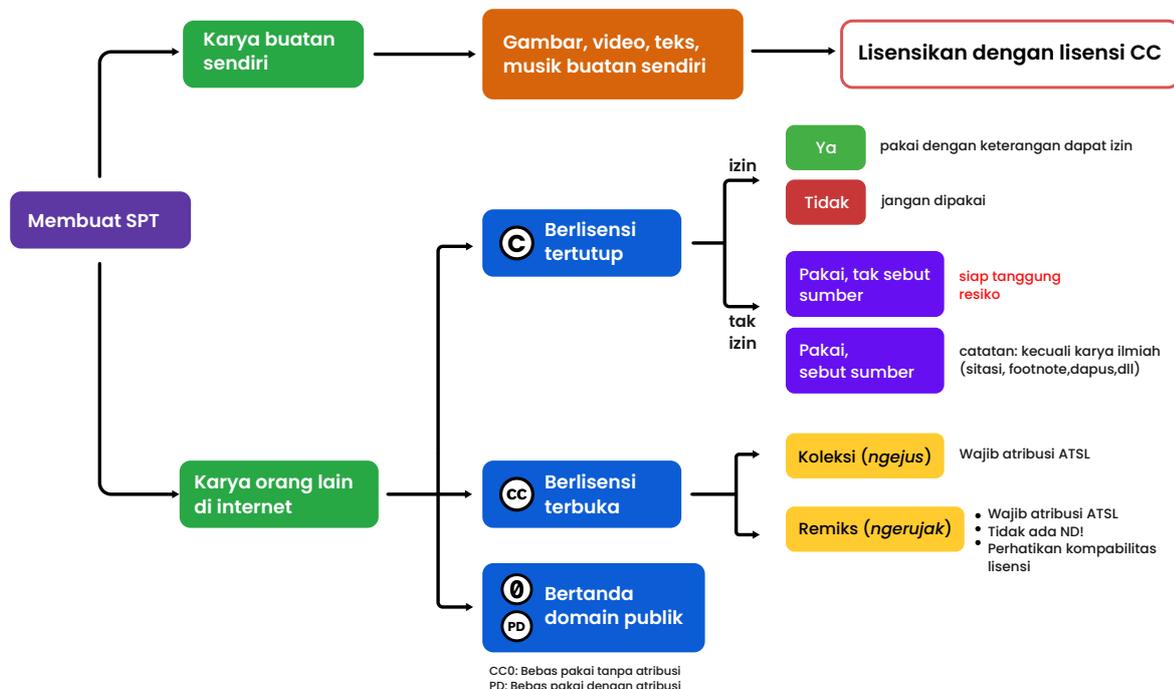
Sebelumnya, Anda telah diberikan pengetahuan mengenai hak cipta, lisensi CC, sumber pembelajaran terbuka (SPT), serta cara mencari dan menggunakan konten-konten berlisensi CC. Hal ini dapat menjadi bekal Anda untuk membuat SPT dengan lebih aman.

### Apakah Anda sudah siap untuk membuat SPT? Mari kita mulai!

Pertama, Anda perlu menentukan bahan baku yang akan Anda gunakan untuk membuat SPT.



## Alur Pembuatan SPT



(Alur pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka, 2022)

## 2.1 Karya milik sendiri

### Karya milik sendiri

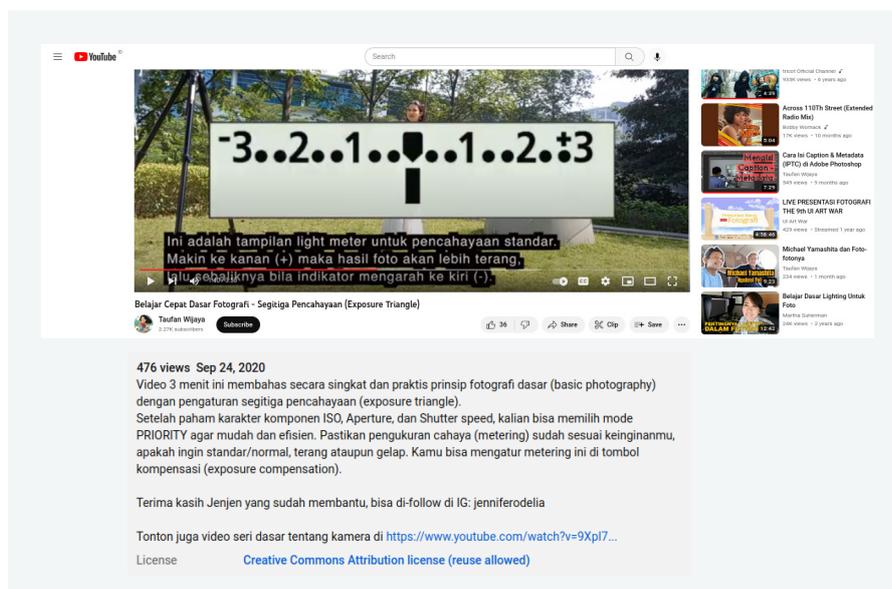
### Karya orang lain di internet

Dalam sebuah proses pembelajaran, tak jarang kita membutuhkan sumber-sumber sekunder untuk materi yang kita berikan kepada orang lain. Sumber-sumber eksternal ini bentuknya bermacam-macam, misalnya jurnal, dokumen digital, buku, film/video, modul, atau sumber lainnya. Intinya, Anda akan membutuhkan hasil karya orang lain dalam menyusun atau membuat karya digital.

Namun, jika Anda membuat SPT dari gambar, video, musik, atau tulisan yang sepenuhnya merupakan karya Anda sendiri, Anda tidak perlu pusing memikirkan atribusinya. Anda hanya perlu memilih lisensi CC yang sesuai dengan kemauan dan kebutuhan Anda sebelum mengunggah atau mempublikasikan SPT tersebut ke internet. Kelemahan metode ini adalah Anda perlu meluangkan waktu lebih banyak untuk dapat memproduksi konten yang sesuai harapan Anda.

### Mari kita lihat contoh kasus berikut!

Bapak Taufan Wijaya membuat video pembelajaran “Belajar Cepat Dasar Fotografi” [[https://youtu.be/vANvKa\\_wuLw](https://youtu.be/vANvKa_wuLw)], kemudian diunggah ke platform YouTube. Agar semua orang dapat membagikan, mengadaptasi, bahkan menggunakannya kembali untuk tujuan komersial, Pak Taufan memilih dan menerapkan lisensi CC BY pada karya videonya. Keterangan jenis lisensi CC tersebut ia tuliskan pada bagian deskripsi video (*caption*). Pengguna yang ingin menggunakan karya Bapak Taufan Wijaya hanya perlu memberikan atribusi atas penggunaan karya tersebut



476 views Sep 24, 2020  
Video 3 menit ini membahas secara singkat dan praktis prinsip fotografi dasar (basic photography) dengan pengaturan segitiga pencahayaan (exposure triangle). Setelah paham karakter komponen ISO, Aperture, dan Shutter speed, kalian bisa memilih mode PRIORITY agar mudah dan efisien. Pastikan pengukuran cahaya (metering) sudah sesuai keinginanmu, apakah ingin standar/normal, terang ataupun gelap. Kamu bisa mengatur metering ini di tombol kompensasi (exposure compensation).

Terima kasih Jenjen yang sudah membantu, bisa di-follow di IG: jenniferodella

Tonton juga video seri dasar tentang kamera di <https://www.youtube.com/watch?v=9Xpl7...>

License [Creative Commons Attribution license \(reuse allowed\)](#)

*Belajar Cepat Dasar Fotografi, Tangkapan Layar, [YouTube](#)*

Dalam membuat konten, akhir-akhir ini banyak pendidik menggunakan perangkat lunak daring (contoh: Canva dan perangkat lainnya). Namun, para pengguna perlu memperhatikan ketentuan penggunaannya, khususnya aset (gambar, ikon, ilustrasi) yang tersedia pada perangkat lunak tersebut. Beberapa perangkat lunak ini memiliki Ketentuan Penggunaan pada aset mereka masing-masing. Untuk Canva, misalnya, Anda dapat membaca Ketentuan Penggunaan mereka [pada tautan berikut](https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/):

<https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/>.

Ketentuan Penggunaan dari tiap perangkat lunak tersebut mungkin tidak cocok dengan ketentuan lisensi Creative Commons. Dalam membuat konten SPT, ada beberapa perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan. Perangkat lunak yang digunakan oleh masyarakat umumnya merupakan perangkat lunak berbayar/berlangganan yang lisensinya tertutup (*proprietary software*). Namun, tersedia juga perangkat lunak alternatif yang gratis dengan lisensi terbuka. Perangkat lunak seperti ini dikenal dengan istilah *free and open-source software* (FOSS). Layaknya konten, FOSS bebas untuk diunduh dan dipasang pada komputer pengguna tanpa dikenakan biaya langganan apa pun. Selain mengunduh, pengguna juga bebas untuk membuat salinan, membagikan, dan mengubah perangkat lunak tersebut seperti yang Anda mau karena sumber kodenya yang dibagikan. Anda dapat melihat daftar lengkapnya pada bagian lampiran.

### Tahukah Anda



Daftar perangkat lunak gratis dan bersumber terbuka (FOSS) ini dapat dilihat pada bagian Lampiran buklet ini. Komunitas Gimpscape Indonesia menyediakan video tutorial penggunaan FOSS yang dapat diakses pada tautan <https://www.youtube.com/@Gimpscape>.

## 2.1.1 Bagaimana cara menerapkan lisensi CC pada karya milik sendiri?

Hal kedua yang perlu Anda perhatikan adalah memilih jenis lisensi CC untuk karya yang Anda buat sendiri. Jika Anda membuat karya untuk tujuan SPT, karya tersebut tidak hanya dapat dilisensikan dengan lisensi CC BY, seperti karya dari Pak Taufan. Namun, Anda juga dapat menggunakan jenis lisensi lainnya, kecuali jenis lisensi CC yang terdapat ketentuan ND di dalamnya. Ada cara mudah untuk membantu Anda dalam memilih serta menambahkan informasi lisensi CC. Anda dapat menggunakan fitur pemilih lisensi di situs Creative Commons atau kunjungi halaman berikut<sup>9</sup> <https://creativecommons.org/choose/?lang=id>

---

<sup>9</sup> "Marking Your Work with a CC License." n.d. Creative Commons. Diakses 3 Desember 2022. [https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking\\_your\\_work\\_with\\_a\\_cc\\_license#Adding\\_a\\_cc\\_license\\_to\\_your\\_derivative\\_work](https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking_your_work_with_a_cc_license#Adding_a_cc_license_to_your_derivative_work)

### Fitur Lisensi

Pilihan Anda pada panel ini akan memperbarui panel lainnya pada laman ini.

**Izinkan adaptasi ciptaan Anda untuk disebarluaskan?**

?

Ya   
  Tidak   
  Ya, asalkan orang lain berbagi serupa

**Izinkan penggunaan komersial atas ciptaan Anda?**

?

Ya   
  Tidak

### Lisensi yang Dipilih

Atribusi 4.0 Internasional

---

Lisensi ini adalah Lisensi Budaya Bebas!

### Bantu yang lain untuk mengatribusi Anda!

This part is optional, but filling it out will add machine-readable metadata to the suggested HTML!

### Anda memiliki laman web?

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

**Salin kode ini untuk memberitahu pengunjung situs web Anda!**

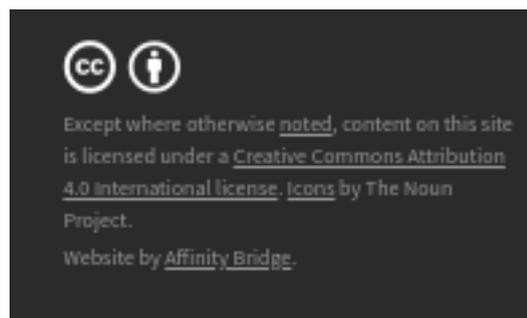
```
<a rel="license"
href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a>`.

Teks yang dicetak tebal ini bersifat deskriptif dan bertujuan untuk memberitahu pengguna bahwa seluruh konten yang berada di situs web tersedia di bawah lisensi CC BY-SA. Jika ada konten yang tidak dilisensikan CC BY-SA, Anda dapat menyunting bagian yang dicetak tebal atau deskripsinya tanpa mengubah kode menjadi:

**Kecuali dinyatakan lain, seluruh konten situs web ini dilisensikan di bawah**

`<a rel="license" href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id">Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a>`.

Mari lihat contoh situs web di bawah ini:



Atribusi dari situs web Creative Commons, Tangkapan Layar, [creativecommons.org](https://creativecommons.org)

Gambar di atas adalah contoh pemberitahuan lisensi CC BY yang ada di bagian bawah situs [creativecommons.org](https://creativecommons.org) dan muncul di setiap halaman situsnya. Hal ini merupakan salah satu contoh yang baik dalam menerapkan lisensi CC karena memuat beberapa hal berikut

<sup>9</sup> "Marking Your Work with a CC License." n.d. Creative Commons. Diakses 3 Desember 2022. [https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking\\_your\\_work\\_with\\_a\\_CC\\_license#Adding\\_a\\_CC\\_license\\_to\\_your\\_derivative\\_work](https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking_your_work_with_a_CC_license#Adding_a_CC_license_to_your_derivative_work).

- Pernyataan bahwa semua konten di situs tersebut dilisensikan dengan lisensi CC BY kecuali dinyatakan lain. Artinya, tidak semua konten dilisensikan dengan lisensi CC BY yang ditunjukkan dalam anak kalimat “*Except where otherwise noted*”. Jika ada beberapa konten yang berbeda dari lisensi CC BY, situs [creativecommons.org](https://creativecommons.org) akan memberi informasi mengenai jenis lisensi CC yang diterapkan.
- Lisensi: lisensi CC dituliskan secara spesifik (CC BY) dan juga diberikan tautannya.
- Keterbacaan mesin (*machine readable*): ya, situs web ini menyalin dan menempelkan kode dari fitur pemilih lisensi sehingga dapat terbaca oleh mesin pencari.
- Hal baik lainnya: situs web ini akan memberi tahu pengguna jika materi ataupun konten diatur dengan persyaratan yang berbeda dengan lisensi CC BY.<sup>11</sup>

## 2.1.2 Bagaimana cara menyisipkan informasi lisensi CC pada konten audio, video, dan gambar?

### Audio



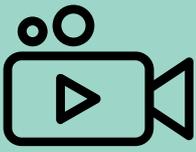
Jika konten yang Anda buat berbentuk audio (contohnya podcast), Anda dapat menyisipkan informasi lisensi CC tersebut secara lisan pada bagian awalan (*bumper*)<sup>12</sup> atau pada bagian penutup (*outro*) konten podcast Anda. Selain itu, Anda juga dapat menyisipkan informasinya di bagian deskripsi (*caption*) podcast Anda. Podcast “*Reasonable Agreement: On the Crapification of Literary Contracts*” yang dibuat oleh Cory Doctorow merupakan salah satu contoh podcast yang menyisipkan informasi mengenai lisensi CC pada bagian penutupnya. Anda dapat mendengar informasi lisensi CC yang digunakan pada halaman berikut, mulai dari menit ke 21.49:

**[https://ia801504.us.archive.org/10/items/Cory\\_Doctorow\\_Podcast\\_430/Cory\\_Doctorow\\_Podcast\\_430\\_-\\_Reasonable\\_Agreement.mp3](https://ia801504.us.archive.org/10/items/Cory_Doctorow_Podcast_430/Cory_Doctorow_Podcast_430_-_Reasonable_Agreement.mp3)** (s.id/kontenaudio)

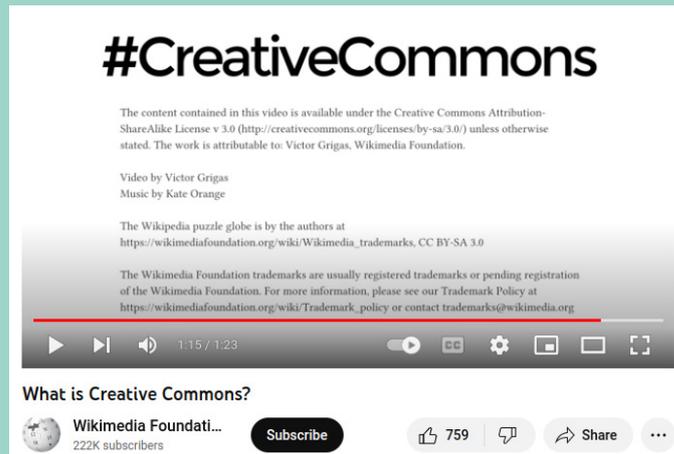
<sup>11</sup> “Marking Your Work with a CC License.” n.d. Creative Commons. Diakses 2 Desember 2022. [https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking\\_your\\_work\\_with\\_a\\_CC\\_license#Adding\\_a\\_CC\\_license\\_to\\_your\\_derivative\\_work](https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking_your_work_with_a_CC_license#Adding_a_CC_license_to_your_derivative_work).

<sup>12</sup> “Marking Your Work with a CC License.” n.d. Creative Commons. Diakses 5 Desember 2022. [https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking\\_your\\_work\\_with\\_a\\_CC\\_license#Adding\\_a\\_CC\\_license\\_to\\_your\\_derivative\\_work](https://wiki.creativecommons.org/wiki/Marking_your_work_with_a_CC_license#Adding_a_CC_license_to_your_derivative_work).

## Video



Jika konten Anda berbentuk video, informasi mengenai jenis lisensi CC yang digunakan dapat disisipkan pada bagian deskripsi video (*caption*). Selain itu, Anda juga dapat menyisipkannya secara tertulis atau lisan pada bagian awalan atau penutup konten video Anda. Dalam video *"What is Creative Commons?"* yang dibuat oleh WMF, mereka menuliskan informasi lisensi CC-nya; baik jenis lisensi yang digunakan maupun atribusi konten-konten yang mereka gunakan, pada bagian penutup.

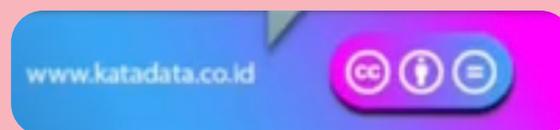


*What is Creative Commons?, Tangkapan Layar, YouTube*

## Gambar



Jika konten Anda berbentuk gambar seperti infografik, informasi lisensi CC yang dapat disisipkan berupa logo pada bagian bawah konten infografik tersebut. Anda juga dapat menuliskannya di bagian deskripsi (*caption*), misalnya pada konten infografik yang dibuat oleh Katadata berikut.



*Infografik Katadata, Tangkapan Layar, Instagram*

## 2.2 Karya milik orang lain

### Karya milik sendiri

### Karya orang lain di internet

Membuat SPT dengan materi yang sepenuhnya dibuat sendiri mungkin akan sangat memakan waktu. Pada kenyataannya, sebuah konten SPT merupakan kombinasi dari berbagai karya milik orang lain. Dalam menggunakan hasil karya orang lain pun, kita dapat menggunakannya dalam berbagai macam bentuk; bisa hanya satu karya yang digunakan apa adanya, bisa beberapa macam karya yang dikompilasi, bisa satu karya orang lain yang kita modifikasi, dan juga bisa gabungan beberapa macam karya orang lain kemudian kita modifikasi.

Hal yang perlu menjadi perhatian utama adalah tiap karya memiliki aturan penggunaan ulang yang berbeda-beda. Anda perlu memperhatikan seluk-beluk ketentuan penggunaan dan perubahan karya yang digunakan tersebut. Ketika Anda hendak membuat konten SPT dengan mengadaptasi karya orang lain, kami sama sekali tidak menyarankan untuk menggunakan konten yang tidak berlisensi terbuka, kecuali Anda telah minta izin kepada pemilik karya tersebut. Pada dasarnya, ada dua bentuk kombinasi karya yang bisa tercipta dari penggunaan karya milik orang lain, yaitu karya adaptasi dan koleksi.

### 2.2.1 Karya koleksi

Koleksi merupakan gabungan dua atau lebih karya dengan konten yang tidak diubah dengan cara apa pun, meski berbeda format atau media. Karya koleksi merupakan karya yang juga dilindungi oleh hak cipta. Dalam membuat koleksi yang terdiri dari karya-karya berlisensi CC, Anda dapat menggunakan karya berlisensi CC apa saja termasuk karya berketentuan ND (*NoDerivative*) karena karya-karya tersebut tidak diubah. Beberapa contoh karya koleksi di antaranya antologi (puisi, cerpen, esai, komik strip), bunga rampai, dan kompilasi musik (*mixtape*).

Namun, perlu diperhatikan juga tujuan penggunaan dari karya koleksi yang dihasilkan. Apakah koleksi yang dibuat ditujukan untuk penggunaan komersial? Jika ya, Anda tidak bisa menggunakan karya dengan ketentuan NC didalam koleksi tersebut. Perhatikan tabel berikut ini, karya dengan ketentuan NC tidak dapat digunakan untuk koleksi bertujuan komersial (ditunjukkan dengan warna putih):

| Lisensi karya asli | Koleksi bertujuan komersial<br>(BY, BY-SA, BY-ND) | Koleksi bertujuan nonkomersial<br>(BY-NC, BY-NC-SA, BY-NC-ND) |
|--------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| PD                 |                                                   |                                                               |
| BY                 |                                                   |                                                               |
| BY-NC              |                                                   |                                                               |
| BY-NC-ND           |                                                   |                                                               |
| BY-NC-SA           |                                                   |                                                               |
| BY-ND              |                                                   |                                                               |
| BY-SA              |                                                   |                                                               |

Untuk lebih jelasnya, mari kita lihat contoh-contoh kasus berikut ini.

**Kasus 1** (contoh karya koleksi tanpa klausul NC)

Anda ingin buat buku digital dengan bahan baku

- a. karya 1 merupakan gambar berlisensi CC BY-SA;
- b. karya 2 karya suara berlisensi CC BY-ND; dan
- c. karya 3 karya teks berlisensi CC BY.

Dengan demikian, buku digital Anda dapat dilisensikan kembali dengan keenam jenis lisensi CC yang tersedia. Namun, jangan lupa untuk memberikan atribusi pada tiap karya yang digunakan. Lisensi CC yang Anda pilih tidak menggantikan lisensi asli dari tiap karya tersebut.

Apabila karya yang Anda ambil ada ketentuan NC (NonCommercial/NonKomersial), silakan perhatikan contoh berikut.

**Kasus 2** (contoh karya koleksi dengan klausul NC)

Anda ingin buat buku digital dengan bahan baku

- a. karya 1 gambar lisensi CC BY-SA;
- b. karya 2 suara lisensi CC BY-NC-ND; dan
- c. karya 3 teks lisensi CC BY-NC.

Untuk kasus di atas, buku digital Anda dapat dilisensikan dengan CC BY-NC, CC BY-NC-SA, atau CC BY-NC-ND. Mengapa begitu? Hal ini disebabkan klausul NC tidak memperbolehkan penggunaannya untuk kepentingan komersial. Oleh karena itu, hendaknya sebuah karya koleksi dari karya-karya yang ada ketentuan NC juga mencantumkan ketentuan NC dalam pilihan lisensinya.

## 2.2.2 Karya adaptasi

Menurut UU Hak Cipta, adaptasi berarti mengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi bentuk lainnya.<sup>13</sup> Sebagai contoh, sebuah novel berbahasa Inggris yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia, lalu kemudian novel berbahasa Indonesia tersebut dibuat filmnya. Proses penerjemahan ke bahasa Indonesia dan proses pengubahan dari novel menjadi film disebut adaptasi.

Ketika melakukan adaptasi karya berlisensi Creative Commons, Anda tidak dapat menggunakan karya dengan ketentuan ND (NoDerivative/TanpaTurunan). Hal ini disebabkan karya dengan ketentuan ND tidak mengizinkan penggunaannya untuk melakukan adaptasi.

Pada buklet 1, telah dijelaskan prinsip 5R yang merupakan prinsip utama SPT, yaitu retain (mempertahankan), reuse (menggunakan ulang), revise (mengubah), remix (menggubah), dan redistribute (mendistribusikan kembali). Dengan demikian, sebuah karya SPT haruslah bisa diadaptasi, dan sebuah karya SPT tidak bisa menggunakan ketentuan ND.

Selain karya terjemahan, beberapa contoh karya yang termasuk karya adaptasi ialah video musik, buku audio, foto yang diedit, dan aransemen musik.

### Bagaimana mempermudah penggambaran karya koleksi dan adaptasi?

Karya koleksi dan adaptasi dapat dianalogikan seperti rujak dan jus buah. Anggaplah kita memiliki bahan baku dari berbagai jenis buah-buahan, yaitu apel, nanas, mentimun, mangga, kiwi, semangka, dan jeruk. Ketika kita hanya menggabungkan beberapa jenis buah-buahan, misalnya mangga, mentimun, dan apel tersebut menjadi satu atau mengolahnya menjadi rujak, olahan rujak tersebut dianalogikan sebagai “karya koleksi”. Tentu saja kita masih dapat membedakan dengan jelas yang mana apel, yang mana mentimun, yang mana mangga, dan sebagainya. Ketika diminta untuk memisahkan setiap buahnya pun, kita masih dapat melakukannya.

---

<sup>13</sup> Penjelasan pasal 40 huruf (n) UUHC No. 28 Tahun 2014

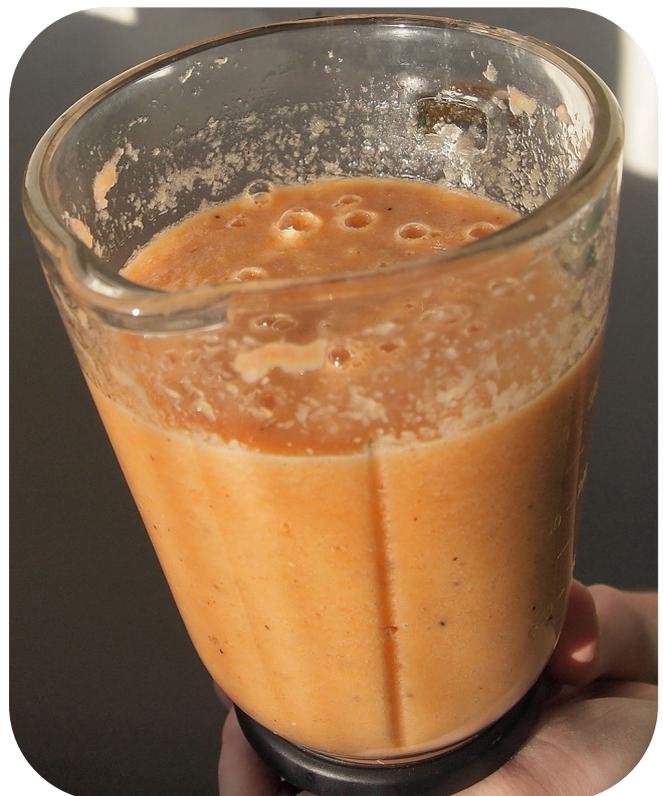


Rujak Buah (Indonesian Fruit Salad), oleh Sofiah Budiastuti, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 4.0

Akan berbeda halnya ketika kita mencampurkan atau mengolah jenis buah-buahan tadi, seperti jeruk, semangka, kiwi dan mangga menjadi sebuah jus. Dalam jus yang telah diolah tersebut, kita tidak bisa lagi membedakan yang mana apel, jeruk, semangka, dan kiwi. Semuanya telah tercampur menjadi satu. “Jus” di sini dapat dianalogikan sebagai karya adaptasi. Materi/bahan bakunya sudah tidak dapat dibedakan secara kasat mata.



Chopped fruits, oleh Tiia Monto, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 3.0



After blending, oleh Tiia Monto, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 3.0

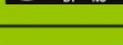
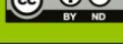
## Bagaimana saya memilih lisensi Creative Commons untuk karya adaptasi?

Ketika Anda membuat atau menciptakan suatu karya adaptasi, lakukan hal-hal berikut.

- Pastikan bahan baku yang digunakan berlisensi Creative Commons!
- Perhatikan kompatibilitas atau kecocokan antara lisensi karya yang satu dengan lainnya! Tidak semua karya berlisensi Creative Commons kompatibel antara satu dengan yang lainnya. Seluruh karya dengan ketentuan ND (*NoDerivatives*) tidak dapat dan tidak mungkin diadaptasi bersamaan dengan karya berlisensi CC lainnya.

- c. Seluruh karya dengan ketentuan SA (*ShareAlike*/BerbagiSerupa) harus dilisensikan kembali dengan lisensi yang sama dengan karya aslinya. Ketentuan SA muncul ketika suatu karya dibuat turunannya dan akan dibagikan kembali. Oleh karena itu, karya berlisensi BY SA tidak kompatibel dengan BY NC atau BY NC SA

Perhatikan tabel kompatibilitas untuk adaptasi berikut ini.

|                                                                                                 |  PUBLIC DOMAIN |  PUBLIC DOMAIN |  BY |  BY SA |  BY NC |  BY ND |  BY NC SA |  BY NC ND |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
|  PUBLIC DOMAIN | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✓                                                                                       | ✓                                                                                        | ✗                                                                                         | ✓                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  PUBLIC DOMAIN | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✓                                                                                       | ✓                                                                                        | ✗                                                                                         | ✓                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY            | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✓                                                                                       | ✓                                                                                        | ✗                                                                                         | ✓                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY SA         | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✓                                                                                       | ✗                                                                                        | ✗                                                                                         | ✗                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY NC         | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✗                                                                                       | ✓                                                                                        | ✗                                                                                         | ✓                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY ND         | ✗                                                                                               | ✗                                                                                               | ✗                                                                                    | ✗                                                                                       | ✗                                                                                        | ✗                                                                                         | ✗                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY NC SA     | ✓                                                                                               | ✓                                                                                               | ✓                                                                                    | ✗                                                                                       | ✓                                                                                        | ✗                                                                                         | ✓                                                                                            | ✗                                                                                            |
|  BY NC ND    | ✗                                                                                               | ✗                                                                                               | ✗                                                                                    | ✗                                                                                       | ✗                                                                                        | ✗                                                                                         | ✗                                                                                            | ✗                                                                                            |

**Berikut cara membaca tabel di atas.**

- Sumbu-x (*horizontal*) merupakan karya A dengan lisensi CC tertentu dan sumbu-y (*vertikal*) merupakan karya B dengan lisensi CC tertentu.
- Perhatikan, seluruh karya dengan lisensi CC BY-ND dan CC BY-NC-ND tidak dapat diadaptasi dalam bentuk apa pun.
- Karya A dengan lisensi CC BY-SA hanya dapat diadaptasi bersamaan dengan karya B yang berlisensi CC BY-SA juga atau yang lisensinya lebih bebas (CC0, domain publik, dan CC BY).
- Karya A dengan lisensi CC BY-NC-SA hanya dapat diadaptasi bersamaan dengan karya B yang berlisensi CC BY-NC-SA juga atau karya yang berlisensi CC0, domain publik, CC BY NC, dan CC BY.
- Untuk lisensi hasil karya adaptasi, gunakanlah lisensi CC yang paling ketat (restriktif) di antara sumber-sumber yang ada.

Apabila Anda ingin mengadaptasi dua atau lebih karya berlisensi CC kemudian mempublikasikannya dengan satu jenis lisensi CC, pastikan lisensi yang akan Anda pilih kompatibel dengan lisensi sumber aslinya. Perhatikan tabel di bawah ini.

| Diagram lisensi adaptasi |          | Lisensi yang dapat Anda pilih untuk karya adaptasi |       |          |          |        |        |        |
|--------------------------|----------|----------------------------------------------------|-------|----------|----------|--------|--------|--------|
|                          |          | BY                                                 | BY-NC | BY-NC-ND | BY-NC-SA | BY-ND  | BY-SA  | PD     |
| Lisensi pada karya asli  | PD       | Green                                              | Green | Green    | Green    | Green  | Green  | Green  |
|                          | BY       | Green                                              | Green | Green    | Green    | Green  | Green  | Yellow |
|                          | BY-NC    | Yellow                                             | Green | Green    | Green    | Yellow | Yellow | Yellow |
|                          | BY-NC-ND | Grey                                               | Grey  | Grey     | Grey     | Grey   | Grey   | Grey   |
|                          | BY-NC-SA | Grey                                               | Grey  | Grey     | Green    | Grey   | Grey   | Grey   |
|                          | BY-ND    | Grey                                               | Grey  | Grey     | Grey     | Grey   | Grey   | Grey   |
|                          | BY-SA    | Grey                                               | Grey  | Grey     | Grey     | Grey   | Green  | Grey   |

### Singkatan:

- BY = *Attribution* (Atribusi)
- BY-ND = *Attribution-NoDerivatives* (Atribusi-TanpaTurunan)
- BY-NC-ND = *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives* (Atribusi-NonKomersial-TanpaTurunan)
- BY-NC = *Attribution-NonCommercial* (Atribusi-NonKomersial)
- BY-NC-SA = *Attribution-NonCommercial-ShareAlike* (Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa)
- BY-SA = *Attribution-ShareAlike* (Atribusi-BerbagiSerupa)
- PD = Karya domain publik (bisa melalui CC0 atau karya yang sudah habis hak ciptanya)

Ketika membuat karya adaptasi dari material berlisensi di kolom sebelah kiri, Anda dapat melisensikan karya adaptasi Anda dengan lisensi di kolom sebelah kanan (lihat kotak yang berwarna hijau). CC tidak merekomendasikan penggunaan lisensi jika kotak tersebut berwarna kuning meskipun secara teknis diperbolehkan oleh ketentuan lisensi. Kotak berwarna abu-abu menandakan lisensi tersebut tidak dapat digunakan pada karya adaptasi Anda. Untuk lebih jelasnya, mari lihat beberapa contoh kasus berikut.

**Kasus 3** (pembuatan karya adaptasi)

Anda akan membuat sebuah kompilasi video dari karya-karya berikut

- a. karya 1 video berlisensi CC BY;
- b. karya 2 sebuah gambar berdomain publik (hak cipta telah berakhir); dan
- c. karya 3 suara latar berlisensi CC BY-SA.

Anda akan membuat kompilasi video dari ketiga bahan baku di atas. Dengan demikian, karya video yang dibuat merupakan karya berlisensi CC BY-SA. Alasannya, selain CC BY-SA merupakan yang paling ketat di antara ketiga lisensi, ingat kembali ketentuan SA bahwa karya turunan dari CC BY-SA haruslah berlisensi CC BY-SA juga.

**Kasus 4** (pembuatan karya adaptasi dengan ketentuan CC BY-NC-SA)

Misalnya Anda ingin membuat sebuah buku audio (audio book) dengan bahan baku

- a. gambar A yang berlisensi CC BY-NC-SA;
- b. gambar B yang berlisensi CC BY; dan
- c. buku berlisensi CC BY-NC.

Anda akan membuat karya adaptasi dari ketiga bahan baku di atas. Dengan demikian, karya turunan yang dibuat berlisensi CC BY-NC-SA. Selain karena CC BY-NC-SA adalah lisensi yang paling ketat di antara ketiga lisensi, ketentuan SA mensyaratkan karya turunannya memiliki ketentuan SA juga. Penting diingat, Anda tidak dapat menggunakan karya turunan ini untuk tujuan komersial.

**Kasus 5** (pembuatan karya adaptasi dengan ketentuan NC)

Misalnya Anda ingin membuat buku cerita anak-anak dengan bahan baku

- a. Gambar dinosaurus bertanda domain publik;
- b. Gambar kucing berlisensi CC BY; dan
- c. Gambar kelinci berlisensi CC BY-NC.

Anda akan membuat karya adaptasi dari ketiga bahan baku di atas. Dengan demikian, karya turunan yang dibuat sebaiknya berlisensi CC BY-NC, CC BY-NC-SA, atau CC BY-NC-ND.

Ketentuan tambahan:

Apabila karya adaptasi yang Anda hasilkan ingin dikomersialisasi, bahan baku yang Anda gunakan tidak boleh ada ketentuan NC (BY-NC, BY-NC-SA).

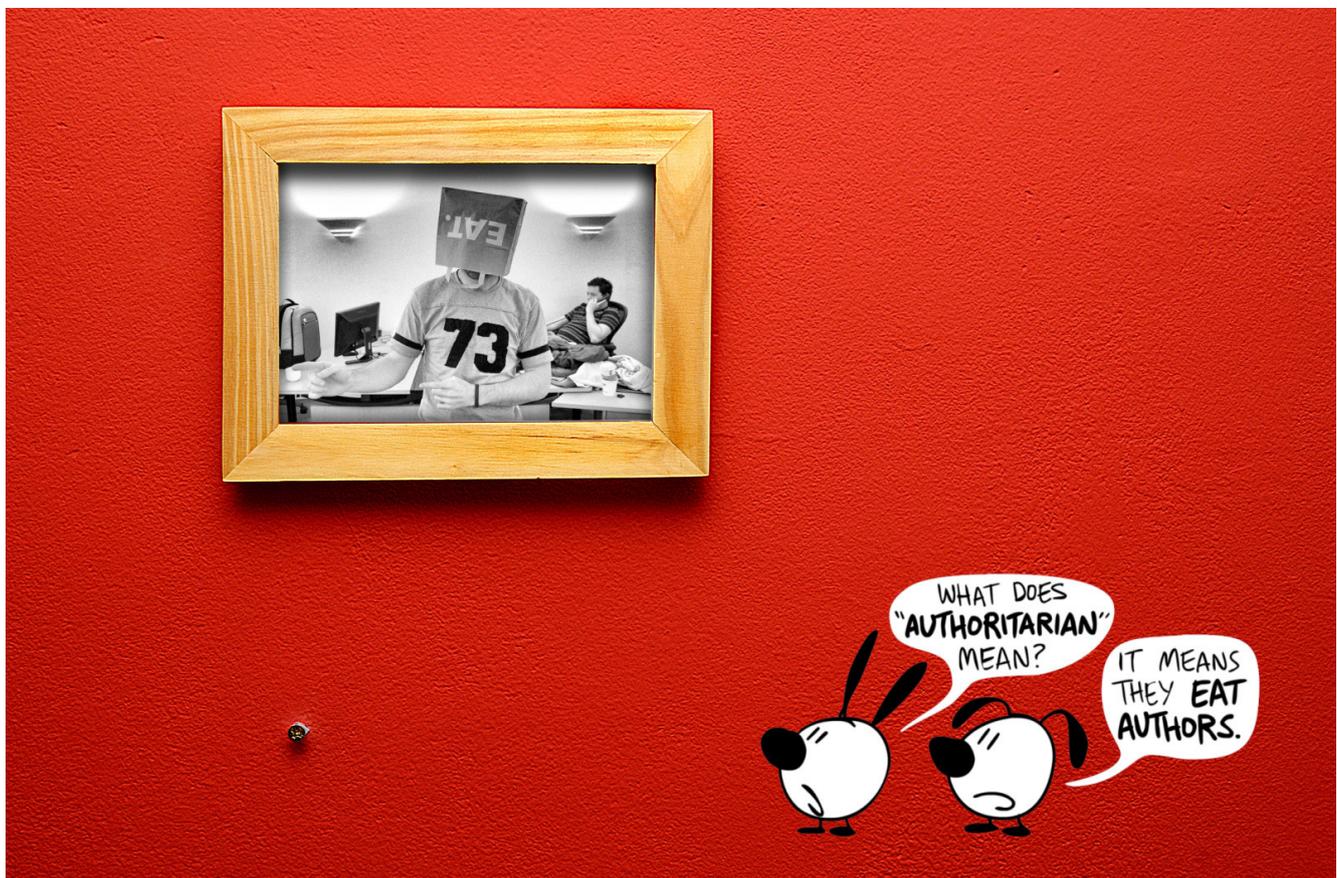
Misalnya, untuk **kasus 4** dan **kasus 5**, karya turunan yang Anda buat tidak bisa dikomersialisasi, karena ada ketentuan NC.

## 2.3 Bagaimana memberikan atribusi pada karya koleksi dan adaptasi?

Perlu diingat bahwa karya koleksi maupun adaptasi yang Anda buat bukan sepenuhnya milik Anda, melainkan gabungan dari beberapa karya orang lain. Oleh karena itu, Anda tetap perlu memberikan atribusi pada tiap konten yang Anda gunakan.

Misalnya, ketika Anda membuat suatu karya dan mengubah karya aslinya dengan cara memotong karya, menambahkan gambar, ataupun mengganti kalimat, Anda harus mengaitkan karya asli dengan karya turunannya dan mengidentifikasi perubahan apa yang telah dilakukan pada karya aslinya.<sup>14</sup>

**Mari kita lihat contoh kasus berikut!**



*Authoritarianism, dibuat oleh [Siti Nurleily Marlina](#) dan [Joaquim Baeta](#), CC BY-SA 4.0*

Karya yang dibuat oleh Siti Nurleily Marlina dan Joaquim Baeta di atas merupakan karya turunan dari 3 karya lainnya yaitu:

---

<sup>14</sup> "Creative Commons Information Pack for Teachers and Students." n.d. Smartcopying. <https://smartcopying.edu.au/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/>.

a.



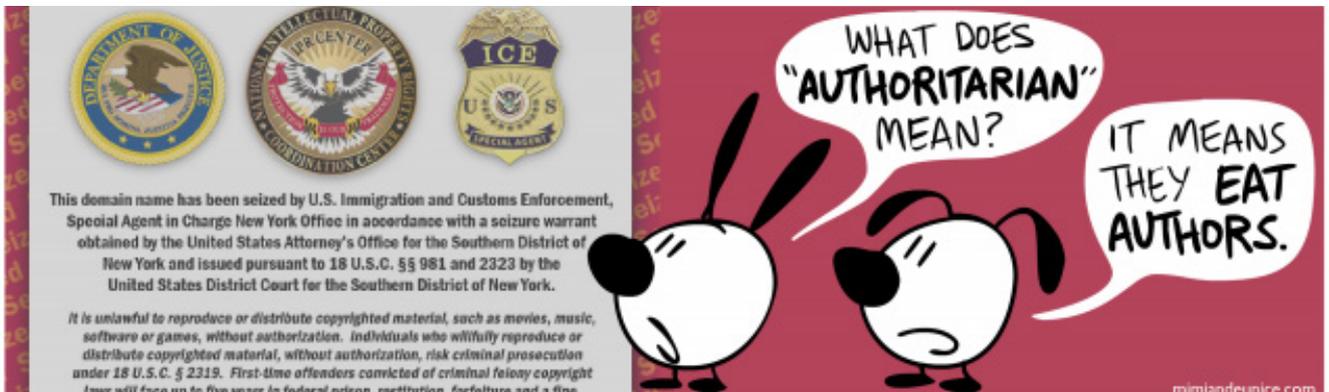
*"66" oleh Qalinx dari Flickr (CC BY 2.0)*

b.



*"Eat Pete" oleh Andrew (CC BY-SA 2.0),*

c.



*"Authoritarian" oleh Nina Paley (CC BY-SA 3.0).*

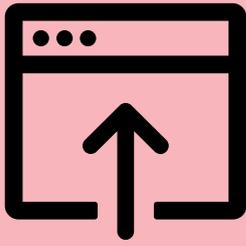
Perhatikan, pada karya turunan yang dibuat oleh Joaquim Baeta dan Siti Nurleily Marlina, mereka melakukan beberapa perubahan, seperti perubahan warna menjadi grayscale, melakukan cropping, serta melakukan sedikit modifikasi contrast pada latarnya. Dengan demikian, ketika memberikan atribusi, selain informasi TASL, mereka juga menjelaskan bahwa karya tersebut merupakan adaptasi dari karya orang lain. Cara penulisan atribusi lengkapnya menjadi sebagai berikut.

**"Authoritarianism"** merupakan karya turunan dari **"66"** oleh [Qalinx \(CC BY 2.0\)](#), **"Eat Pete"** oleh [Andrew \(CC BY-SA 2.0\)](#), dan **"Authoritarian"** oleh [Nina Paley \(CC BY-SA 3.0\)](#). **"Authoritarianism"** dilisensikan kembali dengan [CC BY-SA 4.0](#) oleh **Siti Nurleily Marlina dan Joaquim Baeta**.

# Bab 3

**Membagikan Karya Sumber Pembelajaran Terbuka**





Setelah membuat sebuah karya atau konten untuk tujuan sumber pembelajaran terbuka (SPT), langkah apa yang mesti Anda lakukan?

Satu langkah terakhir yang paling penting adalah mempublikasikan karya atau konten tersebut pada masyarakat umum. Mengapa penting untuk mempublikasikannya kepada masyarakat?

**J**ika suatu karya tidak dipublikasikan, tentu orang lain tidak dapat menggunakan, memanfaatkan, dan menyebarkan karya Anda. Ingat kembali definisi dari SPT, yang mana tujuan utama dari sebuah konten SPT adalah untuk dimanfaatkan kembali.

Untuk melakukan publikasi, Anda dapat melakukannya secara luring maupun daring (mengunggahnya ke internet). Dengan mengunggah karya Anda ke internet, akan ada penanda waktu (*time stamp*) yang dapat menjadi bukti bahwa karya Anda sudah eksis sebelum karya-karya lain yang serupa. Ketika mengunggah ke internet, sebaiknya Anda meletakkannya pada platform yang menyediakan pilihan lisensi Creative Commons.

Ada banyak cara untuk berbagi karya, seperti melalui surel, unggah ke laman web pribadi/institusi, laman web konten edukasi, repositori institusi, dan repositori khusus tematik. Publikasi ke platform berbagi konten dapat meningkatkan visibilitas dan akses ke karya Anda. Pertanyaan berikutnya, apakah Anda boleh mengunggah satu karya ke banyak platform? Tentu saja diperbolehkan, sesuai definisi sebuah SPT. Dengan tersedianya karya Anda di banyak platform, semakin banyak juga orang yang mendapatkan akses ke karya tersebut.

Berikut ini merupakan platform–platform yang dapat Anda gunakan untuk membagikan karya SPT.

## 1. Wikimedia Commons



Wikimedia Commons merupakan “gudang” berkas milik Wikimedia Foundation, sebuah lembaga nirlaba asal Amerika Serikat yang juga menaungi situs Wikipedia. Saat ini Wikimedia Commons menampung lebih dari 80 juta berkas dari berbagai jenis, baik berbentuk gambar, video, audio, dokumen, gambar 3D, dan jenis lainnya. Hingga buku ini dibuat, Wikimedia Commons hanya menerima berkas berlisensi CC BY, CC BY-SA, atau berkas yang sudah menjadi domain publik.

Untuk mengunggah berkas ke Wikimedia Commons, Anda perlu membuat akun di Wikimedia Commons. Pastikan konten yang Anda unggah adalah konten milik Anda sendiri

dan unsur-unsur di dalam konten juga berlisensi terbuka. Anda dapat membaca ketentuan penggunaan Wikimedia Commons pada laman berikut ini: [https://meta.wikimedia.org/wiki/Terms\\_of\\_use/id](https://meta.wikimedia.org/wiki/Terms_of_use/id)

Salah satu kontributor Wikimedia Commons adalah Gunawan Kartapranata. Gunawan merupakan desainer infografik salah satu perusahaan media nasional di Indonesia. Gunawan aktif berbagi karya [fotografi](#) seperti makanan, tempat, situs arkeologi seperti candi-candi, benda-benda seni, artefak penting dari museum seperti arca dan prasasti, aneka kendaraan, suasana jalanan, tempat wisata, manusia dan busananya, kemudian karya [infografik](#) seperti; aneka peta, lambang, bagan dalam bentuk grafik vektor di Wikimedia Commons dengan menggunakan lisensi CC BY-SA 4.0. Ia memilih lisensi CC BY-SA 4.0 pada karya-karyanya sebagai bentuk sumbangsih agar mudah diakses oleh orang banyak dan lebih mudah digunakan dalam artikel Wikipedia berbahasa daerah. Menurut Gunawan, karya yang diunggah ke Wikimedia Commons dapat diakses dan digunakan secara luas di segala platform Wikipedia berbagai bahasa di dunia. Namun, karena begitu mudahnya karya berlisensi CC ini untuk diakses dan digunakan, banyak pihak yang menggunakan karya tersebut tidak mengikuti ketentuan lisensi CC yang ada, misalnya tidak mencantumkan atribusinya. Gunawan berharap adanya SPT dapat memberikan pendidikan berkualitas yang mudah diakses oleh para siswa di mana saja.

Kontribusi dari [Gunawan Kartapranata](#) di Wikimedia Commons dapat diakses pada tautan berikut: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Gunkarta>



**Wikimedia Indonesia telah membuat video tutorial mengunggah berkas di Wikimedia Commons. Untuk melihat video tersebut, silakan akses tautan berikut:**

<https://youtu.be/nY-OhtLmSJI> (s.id/WikimediaCommons)

## 2. YouTube



YouTube merupakan platform berbagi video terbesar di internet. YouTube menyediakan pilihan lisensi CC BY 4.0, selain lisensi standarnya yang bisa Anda pilih untuk berbagi konten. Layaknya Wikimedia Commons, Anda hanya boleh mengunggah konten milik Anda sendiri ke YouTube. YouTube bisa menurunkan video Anda apabila terdeteksi adanya pelanggaran hak cipta.

Saat ini YouTube dimiliki oleh Google. Untuk mengunggah video ke YouTube, Anda perlu membuat akun Google. Anda dapat membaca ketentuan penggunaan YouTube pada laman berikut: <https://www.youtube.com/static?template=terms>

Salah satu kontributor aktif di Youtube adalah Taufan Wijaya. Ia merupakan seorang jurnalis kontributor surat kabar beberapa media nasional sejak tahun 2007 dan saat ini menjadi dosen foto jurnalistik di perguruan tinggi swasta di Tangerang Selatan. Taufan aktif membuat [video tutorial fotografi dan videografi](#) di Youtube dan melisensikannya dengan CC BY 4.0. Ia memilih lisensi CC BY pada video-videonya di Youtube, karena pada dasarnya ia mau berbagi kontennya pada orang lain. Ia tidak mengharapkan uang dari konten yang ia hasilkan, orang lain cukup memberikan atribusi saja padanya. Sebagai platform video paling populer, Taufan mengunggah videonya ke Youtube agar kontennya dapat semakin banyak diakses orang. Namun, Youtube juga memiliki kelemahan yaitu bentuk video yang harus horizontal, sedangkan masyarakat sekarang lebih suka dengan video vertikal. Taufan berharap kampanye sumber pembelajaran terbuka semakin giat dilakukan di kampus-kampus sehingga nantinya bahan ajar terbuka semakin banyak tersedia.

### 3. Sumber belajar SEAMOLEC



Sumber belajar SEAMOLEC (<https://sumberbelajar.seamolec.org/>) merupakan platform berbagi konten terbuka milik SEAMEO SEAMOLEC. Sumber belajar SEAMOLEC dapat menerima konten berbentuk dokumen, gambar, grafis, video, dan berbagai bentuk konten lainnya. Untuk mengunggah konten ke Sumber Belajar SEAMOLEC, Anda perlu membuat akun terlebih dahulu. Seluruh konten yang diunggah ke SEAMEO SEAMOLEC dilisensikan dengan Creative Commons.

Salah satu kontributor aktif Sumber belajar SEAMOLEC adalah Khambali. Ia merupakan dosen di salah satu perguruan tinggi swasta di Jakarta dan juga aktif mengajar bahasa Arab di berbagai platform pendidikan. Khambali berbagi bahan ajar digital bahasa Arab di Sumber belajar SEAMOLEC dengan lisensi CC BY 4.0. Ia memilih lisensi CC BY 4.0, agar karyanya dapat diakses secara luas oleh masyarakat dan dapat digunakan untuk tujuan komersil. Menurut Khambali, karya yang diunggah ke Sumber belajar SEAMOLEC dapat diakses dan dapat menjangkau masyarakat luas, utamanya di wilayah ASEAN. Namun, sayangnya kreator tidak dapat leluasa untuk mengunggah karya secara mandiri, sehingga kreator hanya memberikan karyanya saja. Khambali berharap konten SPT di Indonesia dapat dikelola secara profesional sehingga karya yang dihasilkan lebih berkualitas.



**SEAMOLEC telah membuat video tutorial mengunggah berkas di Sumber belajar SEAMOLEC. Untuk melihat video tersebut,**

**silakan akses tautan berikut:**

**<https://youtu.be/1k0y8aZL258>(s.id/unggah-sumberbelajar)**

#### 4. Repositori Ilmiah Nasional BRIN

Repositori Ilmiah Nasional (<http://rin.brin.go.id/>) merupakan repositori data milik Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN). Repositori Ilmiah Nasional menyimpan data penelitian dalam berbagai bentuk seperti csv, data tabular, audio, video, dll. Untuk mengunggah data ke Repositori Ilmiah Nasional, Anda perlu membuat akun terlebih dahulu. Seluruh data penelitian yang terbuka di Repositori Ilmiah Nasional dilisensikan dengan Creative Commons.



**Kenali lebih jauh mengenai Repositori Ilmiah Nasional**

**pada tautan berikut: <https://youtu.be/k2VYT-DveYk>  
([s.id/tentangRIN](https://s.id/tentangRIN))**

#### 5. Lumbung Gimpscape ID

Lumbung Gimpscape ID (<https://lumbung.gimpscape.org/>) merupakan wadah berbagi sumber daya bebas pakai untuk aplikasi sumber terbuka seperti Inkscape dan LibreOffice dan berlisensi Creative Commons. Lumbung Gimpscape ID dikelola oleh Komunitas Gimpscape Indonesia.



Untuk mengunggah karya ke Lumbung Gimpscape ID, Anda dapat membuka tautan berikut ini: <https://lumbung.gimpscape.org/kirim-konten/>

Salah satu kontributor aktif Lumbung Gimpscape adalah Ermin Dwi Alita. Ia adalah seorang ilustrator dan freelancer sekaligus anggota komunitas Gimpscape Indonesia. Ermin berbagi karya desain dan ilustrasi di Lumbung Gimpscape ID seperti templat LibreOffice, templat kalender, dan beberapa desain lainnya. Ermin menggunakan lisensi CC BY-SA karena penggunaannya yang mudah. Dengan demikian, para pengguna karya Ermin tidak khawatir saat akan menggunakan atau mengubah karyanya. Kelebihan dari Lumbung Gimpscape ID menurut Ermin adalah bisa menjadi wadah untuk berbagi karya dengan layak. Sementara itu, kelemahannya ialah wadah ini tampaknya hanya diketahui oleh anggota komunitas Gimpscape. Ermin berharap karyanya bisa bermanfaat dan bisa digunakan sesuai kebutuhan.

Selain ketiga platform yang telah disebutkan, Anda juga dapat mengunggah materi SPT di Google Drive, Slideshare, Figshare, Scribd, Blogger, WordPress, dan Flickr.

# Lampiran 1:

## Daftar perangkat lunak (*software*) yang bisa digunakan untuk membuat sumber pembelajaran terbuka

Keterangan: semua peralatan/aplikasi yang disebutkan merupakan aplikasi yang telah dicoba dan bisa digunakan per 20 Desember 2022.

### Teks

| Nama aplikasi       | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LibreOffice         | Sekumpulan aplikasi perkantoran untuk membuat dokumen, laporan <i>spreadsheet</i> , presentasi, <i>database</i> , dan sejenisnya, termasuk melakukan pengeditan pada berkas PDF.<br><br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.libreoffice.org/">https://www.libreoffice.org/</a>                                                                                                                                                              |
| Google Docs Editors | Sekumpulan aplikasi produktivitas daring dari Google. Meski bukan termasuk FOSS, Google Docs Editors adalah pelopor aplikasi penyuntingan kolaboratif dan tersedia secara gratis melalui akun Google. Beberapa aplikasi Google Docs Editors yang umum diketahui diantaranya Google Docs, Google Spreadsheet, dan Google Presentation.<br><br>Pesaing Google Docs Editors yang juga umum dikenal di antaranya ialah Microsoft Office dan Apple iWork. |

### Gambar/vektor/grafis

| Nama aplikasi | Keterangan                                                                                                                                                                                        |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Inkscape      | Aplikasi pengolah vektor untuk membuat desain poster, ilustrasi, <i>banner</i> , sampul, dan sejenisnya.<br><br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://inkscape.org/">https://inkscape.org/</a> |
| GIMP          | Aplikasi pengolah gambar bitmap/raster.<br><br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.gimp.org/">https://www.gimp.org/</a>                                                                  |

|         |                                                                                                                                                               |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Krita   | Aplikasi untuk membuat gambar bebas dan <i>digital painting</i> .<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://krita.org/">https://krita.org/</a>              |
| Scribus | Aplikasi yang dapat membantu untuk membuat layout buku siap cetak.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.scribus.net/">https://www.scribus.net/</a> |

## Audio

| Nama aplikasi | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Audacity      | Aplikasi untuk membuat rekaman, mengedit audio, menambahkan efek pada audio, serta mengonversi audio ke format MP3, WAV, OGG, dan sejenisnya.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.audacityteam.org/">https://www.audacityteam.org/</a> |
| Ardour        | Aplikasi untuk membuat musik midi.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://ardour.org/">https://ardour.org/</a>                                                                                                                                |

## Video editor

| Nama aplikasi | Keterangan                                                                                                                                    |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kdenlive      | Video editor dengan beragam fitur termasuk green screen.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://kdenlive.org/">https://kdenlive.org/</a> |
| Shotcut       | Video editor ringkas<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://shotcut.org/">https://shotcut.org/</a>                                       |
| Openshot      | Video editor paling ringkas<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.openshot.org/">https://www.openshot.org/</a>                      |
| Blender       | Aplikasi multifungsi, termasuk pengolah video yang kompleks.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://blender.org">https://blender.org</a> |

## Animasi 2 Dimensi

| Nama aplikasi | Keterangan                                                                                                                                   |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Synfig Studio | Aplikasi untuk membuat animasi 2 dimensi.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://www.synfig.org/">https://www.synfig.org/</a>           |
| TUPI          | Aplikasi untuk membuat animasi dengan pengulangan gambar.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://tupitube.com">https://tupitube.com</a> |

## Perkakas bantu lain

| Nama aplikasi   | Keterangan                                                                                                                                                                                 |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sound Converter | Aplikasi untuk mengonversi format audio.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://soundconverter.org/">https://soundconverter.org/</a>                                                  |
| Handbrake       | Aplikasi untuk mengonversi berkas-berkas video, termasuk melakukan kompresi pada berkas video.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://handbrake.fr/">https://handbrake.fr/</a>        |
| XMind           | Aplikasi untuk membuat mind map.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://github.com/wondial/xmind-2">https://github.com/wondial/xmind-2</a>                                            |
| 7-Zip           | Aplikasi untuk membuat arsip atau mengompres ukuran berkas ke dalam format zip, 7zip, rar, tar.gz, dan dsj.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://7-zip.org/">https://7-zip.org/</a> |
| OBS Studio      | Aplikasi untuk merekam layar serta melakukan streaming ke layanan semacam YouTube dan sejenisnya.<br>Unduh aplikasi di sini: <a href="https://obsproject.com/">https://obsproject.com/</a> |

# Lampiran 2:

## Konten Inspirasi untuk Sumber Pembelajaran Terbuka

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                            |
| <p><b>5 LAGU DAERAH DI INDONESIA</b><br/>Author: Tri Astari<br/>Description: A music video playing 5 regional traditional songs in Indonesia with its native lyrics, translations, meanings and histories.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p><b>PENCEMARAN AIR</b><br/>Author: Mutia Zata Yumi<br/>Description: A narrated presentation about water pollutions.</p>                                                          | <p><b>INDEKS PEMBANGUNAN PEMUDA 2019</b><br/>Author: Rizky Ashar Mardiono<br/>Description: An infographic explaining how Indonesian youth development index progressed in 2019 from the previous year.</p> |
| <p>Tifa merupakan instrumen musik tradisional sageda gendang yang berasal dari Papua. Salah satu suku yang dikenal menabuh Tifa dalam ritual adat mereka adalah suku Asmat.</p> <p>Tifa memiliki bentuk serupa dengan jam pasir yang bagian tengahnya menggeki. Salah satu ujungnya ditutupi dengan kulit buaya ataupun kangguru. Untuk menghasilkan suara yang nyaring, kulit ini dipanaskan hingga terlek kembang. Setelah itu, dipukul dengan getah damar di beberapa titik untuk mengukur nada.</p> | <p>Di kamera ada mode prioritas, jadi kamu juga bisa hanya menentukan satu aspek saja, misalnya Aperture (f/Av) saja.</p>                                                          | <p>8. Kompetensi Dasar Peserta memiliki keinginan dan pengetahuan dasar tentang lingkungan, kesehatan, banjir dan tanah longsor.</p>                                                                       |
| <p><b>SERI ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA</b><br/>Author: Chaidir Amir<br/>Description: A mini series of Indonesian traditional music instruments.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p><b>BELAJAR FOTOGRAFI DASAR</b><br/>Author: Taufan Wijaya<br/>Description: A self-made video series of learning basic photography. Available on YouTube under CC-BY license.</p> | <p><b>SILABUS PROGRAM SEKOLAH HUTAN</b><br/>Author: Zhalil Darma<br/>Description: A syllabus of an informal education program "The Jungle School" for indigenous community.</p>                            |

Konten ini merupakan hasil produksi konten SPT dari [pelatihan SPT CCID 2020](https://id.creativecommons.net/2020/12/25/21-pendidik-mengikuti-pelatihan-daring-sumber-pembelajaran-terbuka-bahan-ajarku-untuk-semua/) (<https://id.creativecommons.net/2020/12/25/21-pendidik-mengikuti-pelatihan-daring-sumber-pembelajaran-terbuka-bahan-ajarku-untuk-semua/>)

|                                    |                                |                                      |
|------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|
| <p><b>SIAPAKAH TEMAN KITA?</b></p> | <p><b>WHAT IS HE LIKE?</b></p> | <p><b>KATAK DAN KODOK DI DIY</b></p> |
|------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|

**AUTHOR**  
Achmad Ghozali

**DESCRIPTION**  
An interactive storytelling video for elementary level students/children with rich content about friendship, animals, and symbiosis among living things. This OER utilized other OERs (a translated children story and illustrations from Storyweaver combined with openly licensed backgrounds).

**LICENSE**  
Available on OER Commons, licensed under CC-BY 4.0

**AUTHOR**  
Laily Amin Fajariyah

**DESCRIPTION**  
A video animation combining English listening audio with closed captioning for middle school students to learn an English language lesson (i.e., asking & giving info about a person's characteristics). This video animation is equipped with an openly licensed digital worksheet for students.

**LICENSE**  
Both the video animation and the worksheet are licensed under CC-BY 4.0

**AUTHOR**  
Donan Satria Yudha

**DESCRIPTION**  
A video explainer about several types of frogs and toads that are found in the Yogyakarta region, Indonesia. This OER shows a good example of remixing other works and giving appropriate attributions by listing any modifications made to the original works. The author also paid attention to CC licenses compatibility.

**LICENSE**  
This OER is licensed under CC-BY-SA 4.0 (compatible with the most restricted content's licenses)

Konten ini merupakan hasil produksi konten SPT dari [pelatihan SPT CCID 2020](https://id.creativecommons.net/2020/12/25/21-pendidik-mengikuti-pelatihan-daring-sumber-pembelajaran-terbuka-bahan-ajarku-untuk-semua/).

# Glosarium

| <b>Nama aplikasi</b>        | <b>Keterangan</b>                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| akses terbuka (open access) | hasil penelitian daring yang bebas dari pembatasan akses. Biasanya berupa jurnal ilmiah.                                                                                                      |
| akun                        | catatan tentang nama pengguna, kata sandi, dan hak untuk mengakses jaringan atau sistem daring                                                                                                |
| atribusi                    | pencantuman sumber, seperti nama pembuat karya dan keterangan dari karya yang dibuat                                                                                                          |
| catatan kaki (footnote)     | catatan yang berada di bawah halaman tulisan karya ilmiah                                                                                                                                     |
| daring                      | dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya                                                                                                                 |
| fitur                       | karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat (televisi, ponsel, dan sebagainya)                                                                                                         |
| konten                      | informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik                                                                                                                                  |
| kreator                     | orang yang membuat konten                                                                                                                                                                     |
| lisensi hak cipta           | izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu |
| mesin pencari               | program komputer yang dirancang untuk melakukan pencarian berkas-berkas informasi dalam suatu jaringan internet                                                                               |
| platform                    | sebuah program, rencana kerja                                                                                                                                                                 |
| situs web                   | sekumpulan halaman web yang saling berhubungan dan berisi sekumpulan informasi                                                                                                                |
| tautan                      | sebuah acuan dalam dokumen hiperteks ke dokumen yang lain atau sumber lain.                                                                                                                   |
| unduh                       | mengambil data atau berkas dari layanan informasi daring                                                                                                                                      |
| unggah                      | memberi data atau berkas ke layanan informasi daring                                                                                                                                          |

# Daftar Singkatan

|                 |                                                                                              |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| BKHM            | Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat                                                      |
| Covid-19        | <i>Coronavirus Diseases 2019</i>                                                             |
| GIMP            | <i>GNU Image Manipulation</i>                                                                |
| FOSS            | <i>Free and open-source software</i>                                                         |
| RMPI BRIN       | Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah Badan Riset dan Inovasi Nasional               |
| SEAMEO SEAMOLEC | <i>Southeast Asian Ministers of Education Organization<br/>Regional Open Learning Centre</i> |
| Socolas         | <i>Social Corporate Lawyers Society</i>                                                      |
| SPT             | Sumber Pembelajaran Terbuka                                                                  |

# Atribusi

## Font

Poppins, [Google Fonts](#)

Sen, [Google Fonts](#)

## Gambar

*Creative Commons Indonesia x Wulang Sunu Merchandise Design* oleh Wulang Sunu. [Wikimedia Commons](#).  
[CC BY-SA 4.0](#)

*66*, oleh Qalink, [Flickr](#), CC BY 2.0

*After blending*, oleh Tiia Monto, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 3.0

*Authoritarian*, oleh Nina Paley, [mimiandeunice.com](#), CC BY-SA 3.0

*Authoritarianism*, oleh Siti Nurleily Marlina dan Joaquim Baeta, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 4.0

*Chopped fruits*, oleh Tiia Monto, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 3.0

*Caterpillar morphology diagram*, oleh M.Komorniczak, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA

*Eat Pete*, oleh Andrew, [Flickr](#), CC BY-SA 2.0

*Jenis-jenis Lisensi Creative Commons*, oleh Lany pirna, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA

*Rujak Buah (Indonesian Fruit Salad)*, oleh Sofiah Budiastuti, [Wikimedia Commons](#), CC BY-SA 4.0

## Ikon

*Educational platform*, oleh Fran Couto, [The Noun Project](#), CC BY

*Loop*, oleh Mohamed Mb, [The Noun Project](#), CC BY

*Picture*, oleh IconMark, [The Noun Project](#), CC BY

*Podcast*, oleh Sita Raisita, [The Noun Project](#), CC BY

*Publish*, oleh Adrien Coquet, [The Noun Project](#), CC BY

*Video*, oleh Rahmad romadoni, [The Noun Project](#), CC BY

*Website*, oleh Hilmy Abiyyu Asad, [The Noun Project](#), CC BY











## SUMBER PEMBELAJARAN TERBUKA

Globalisasi telah memicu pergeseran dalam dunia pendidikan, yang awalnya dilakukan secara konvensional saat ini mengarah ke pendidikan yang sifatnya terbuka. Tak ayal keberadaan internet menjadi salah satu faktor yang memberikan beragam kebaikan bagi kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran jarak jauh. Para pelaku pendidikan, baik itu pendidik maupun siswa dapat lebih leluasa saling berbagi bahan ajar dan materi belajar melalui internet.

Namun, tak jarang keleluasaan berbagi menjadi bumerang bagi pelakunya. Pendidik beresiko tersandung pelanggaran hak cipta, karena hasil karya yang mereka bagikan di internet. Fakta di lapangan ketika kami sebar survei pada para pendidik pun hasilnya menyebutkan bahwa masih banyak terjadi miskonsepsi terutama mengenai hak cipta dan etika berbagi di internet.

Adanya buklet sumber pembelajaran terbuka (SPT) ini ditujukan bagi para pendidik, tak terkecuali pustakawan, laboran, dan pengelola platform. Buklet SPT seri 2 ini merupakan lanjutan dari seri sebelumnya yang berjudul "Pengenalannya Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik". Buklet ini berisikan panduan praktis dalam mencari, menggunakan, membuat, dan mempublikasikan karya SPT.

Disusun Secara Kolaboratif oleh