

ABSTRACT

Introduction. *The purpose of this study is to describe the behavior of school interactive library when they are in the library.*

Research Methods. *This study uses a behavioral mapping method in 2 elementary school libraries.*

Data Analysis. *The Data were collected through observations of library settings and user behavior, taking pictures, and unstructured interviews. This study involved 6 student library users and 2 librarians. Data were analyzed by making reductions and categories. The interview data were categorized by using symbolic coding.*

Results. *The library behavior is formed within the "library situation". While the library situation is created by (1) the arrangement of a user-friendly space system, (2) picture books and novels that are always available on the bookshelves, (3) a balanced arrangement of the space system, (4) the flexibility of space features, and interactive library components.*

Conclusion. *Based on the findings, library behavior is a crucial factor in fostering user motivation to visit the library. Library behavior is not formed in a vacuum. Library behavior is formed within the "library situation."*

Keywords: *behavior mapping, elementary school libraries, reading and playing, library situations, library behavior*

ABSTRAK

Pendahuluan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perilaku perpustakaan interaktif sekolah saat mereka berada di perpustakaan.

Metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pemetaan perilaku pada 2 perpustakaan sekolah dasar.

Data analisis. Data dikumpulkan melalui observasi lingkungan perpustakaan dan perilaku pengguna, pengambilan gambar, dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini melibatkan 7 pengguna perpustakaan dan 2 pustakawan. Data dianalisis dengan melakukan reduksi dan kategorisasi. Data wawancara dikategorikan menggunakan kode simbolik.

Hasil. Perilaku perpustakaan terbentuk dalam "situasi perpustakaan". Situasi perpustakaan diciptakan oleh (1) pengaturan sistem ruang yang ramah pengguna, (2) buku bergambar dan novel yang selalu tersedia di rak buku, (3) pengaturan sistem ruang yang seimbang, (4) fleksibilitas fitur ruang, dan komponen perpustakaan yang interaktif.

Kesimpulan. Berdasarkan temuan ini, perilaku perpustakaan merupakan faktor krusial dalam menumbuhkan motivasi pengguna untuk mengunjungi perpustakaan. Perilaku perpustakaan tidak terbentuk begitu saja. Perilaku perpustakaan terbentuk dalam "situasi perpustakaan".

Kata kunci: pemetaan-perilaku, perpustakaan sekolah dasar, membaca-bemain, situasi perpustakaan, perilaku perpustakaan