

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sektor ekonomi kreatif saat ini menjadi pilar utama pertumbuhan ekonomi nasional di tengah arus Revolusi Industri 4.0. Sektor ini telah bertransformasi dari sekadar industri pelengkap menjadi motor penggerak ekonomi yang mengandalkan inovasi, kreativitas, dan teknologi digital (Dewi et al., 2023; Purnomo, 2016). Pertumbuhan tersebut tercermin pada kenaikan Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif sebesar 5,69 persen yang secara signifikan melampaui rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional. Signifikansi sektor ini semakin nyata melalui realisasi investasi yang mencapai Rp136 triliun serta penyerapan tenaga kerja sebanyak 27,4 juta orang pada tahun 2025 (Wandira & Dewi, 2025).

Salah satu subsektor ekonomi kreatif yang memegang peranan sentral dalam memperkuat ekosistem ekonomi kreatif ialah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang kini didominasi oleh digitalisasi total. Memasuki tahun 2026, tren pasar dunia tidak lagi bergantung pada infrastruktur fisik, melainkan digerakkan oleh teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *Augmented Reality*, dan media sosial (Saffa, 2025). Fenomena ini menempatkan lulusan DKV sebagai inti dari pengembangan aset digital yang kompleks, bukan lagi sekadar pelaksana fungsi estetika tradisional. Karenanya, kini para calon praktisi DKV wajib menguasai teknologi modern secara mendalam, mulai dari strategi pemasaran digital hingga pengelolaan portofolio digital yang kompetitif (Syahputra et al., 2025; Zikrillah et al., 2022a).

Namun, potensi besar pada industri kreatif ini berbanding terbalik dengan tingginya angka pengangguran pada lulusan pendidikan vokasi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) per Februari tahun 2025, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia mencapai 4,76 persen atau setara dengan 7,28 juta orang (Zulfikar, 2025). Ironisnya, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang disiapkan untuk langsung bekerja justru menyumbang angka pengangguran tertinggi sebesar 8 persen (Zulfikar, 2025). Kesenjangan antara pesatnya digitalisasi industri dengan rendahnya keterserapan lulusan SMK menjadi peringatan bahwa institusi pendidikan harus segera menyingkronkan akses teknologi dengan kebutu-

han pasar.

Pemerintah telah merespons kesenjangan kompetensi tersebut melalui kebijakan revitalisasi pendidikan vokasi secara masif. Langkah strategis ini tertuang dalam Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK serta Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Pelatihan Vokasi (Wendi et al., 2025). Kedua regulasi tersebut menginstruksikan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui skema *link and match* yang menyesuaikan pelatihan dengan kebutuhan industri. Secara yuridis, institusi pendidikan memiliki tanggung jawab penuh untuk membekali siswa dengan kompetensi digital yang relevan guna menekan angka pengangguran intelektual.

Tantangan implementasi kebijakan revitalisasi tersebut menjadi semakin kompleks ketika pendidikan SMK DKV berintegrasi dengan sistem pesantren. Pada konteks ini, muncul fenomena *policy-induced digital divide* atau kesenjangan digital yang lahir akibat intervensi kebijakan internal institusi. Di satu sisi, kurikulum DKV menuntut modal teknis yang tinggi, seperti penggunaan perangkat komputer berspesifikasi besar dan akses internet tanpa batas untuk memantau tren visual di platform digital (Wijana, 2025). Di sisi lain, institusi pesantren umumnya menerapkan kebijakan restriktif yang melarang santri membawa gawai demi menjaga moralitas dan kedisiplinan (Arroyan et al., 2024). Dualisme ini menciptakan dilema institusional yang mengakibatkan ketimpangan akses antara siswa yang menetap di asrama (*mondok*) dan siswa yang tinggal di rumah (*non-mondok*) (Mustafa et al., 2023).

Dalam upaya membedah kompleksitas kesenjangan tersebut, penelitian ini menerapkan kerangka Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu. Teori ini dipilih bukan untuk membedah variabel teknisnya secara statis, melainkan sebagai "lensa" untuk melihat bagaimana perbedaan lingkungan tempat tinggal (*mondok* vs *non-mondok*) membentuk disposisi mental atau habitus yang berbeda dalam memandang teknologi. Dengan menempatkan lingkungan pesantren dan rumah sebagai ruang pembentuk karakter, penelitian ini bertujuan menguji apakah perbedaan kebijakan akses tersebut secara otomatis menciptakan ketimpangan dalam akumulasi modal

budaya digital (*digital cultural capital*) siswa yang pada gilirannya memengaruhi kesiapan mereka memasuki industri kreatif (Kuputri, 2020; Meipiani et al., 2021).

Urgensi penelitian ini semakin nyata ketika melihat adanya anomali atau *gap of reality* di lapangan. Logika umum mengasumsikan bahwa kelimpahan akses teknologi pada siswa *non-mondok* akan berbanding lurus dengan tingginya minat dan kompetensi mereka. Namun, indikasi awal menunjukkan bahwa akses tanpa batas tersebut sering kali terdistorsi menjadi aktivitas hiburan semata (*leisure activities*). Sebaliknya, siswa *mondok* yang hidup dalam ruang restriktif justru sering kali menunjukkan antusiasme dan daya juang belajar yang lebih progresif saat mendapatkan kesempatan akses terbatas di sekolah. Fenomena ini memicu diskursus krusial: apakah akses teknologi tanpa batas adalah prasyarat utama minat karier, ataukah kedalaman fokus dan kedisiplinan yang dibentuk di lingkungan pesantren justru menjadi faktor determinan yang lebih kuat?

Pemetaan terhadap diskursus terkini (*state of the art*) menunjukkan bahwa meskipun kajian mengenai pendidikan vokasi dan pesantren telah banyak dilakukan, integrasi antara teori Bourdieu, kesenjangan digital, dan minat karir dalam satu kerangka kuantitatif masih jarang ditemukan. Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Syahputra et al. (2025) dan Wijana (2025) memang telah membahas peningkatan kompetensi santri, namun fokusnya masih terbatas pada solusi praktis berupa pelatihan teknis sesaat tanpa menyentuh hambatan struktural kebijakan institusi. Di sisi lain, studi Meipiani et al. (2021) dan Kuputri (2020) memberikan landasan teoretis yang kuat mengenai reproduksi sosial dan modal digital, tetapi pendekatan mereka bersifat kualitatif-sosiologis murni dan belum menjangkau konteks spesifik kurikulum DKV yang padat modal. Sementara itu, Arroyan et al. (2024) menyoroti tantangan pesantren di era digital dengan titik berat pada manajemen pendidikan, bukan pada dampaknya terhadap minat karir siswa. Kesenjangan ini menegaskan perlunya studi eksplanatori melalui pendekatan komparatif (*causal-comparative*) (Pettalongi et al., 2025) yang tidak hanya memotret perbedaan akses, tetapi juga menguji validitas hubungan antara variabel lingkungan (X) dengan variabel minat (Y) secara statistik.

Melalui identifikasi tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi tiga kesenjangan penelitian (*research gaps*). Pertama, *Population Gap*, yang menysasar

siswa SMK program keahlian DKV. Kedua, *Theoretical Gap*, melalui penggunaan konsep Bourdieu sebagai instrumen ukur pengaruh lingkungan terhadap orientasi profesional. Ketiga, *Practical-Knowledge Gap*, untuk menyediakan data empiris bagi pengelola pesantren mengenai dampak kebijakan pembatasan gawai terhadap masa depan karier santri.

Seluruh uraian problematika tersebut mengarahkan penelitian ini pada pengujian variabel akses yang terpolarisasi akibat kebijakan institusional. Adapun lokus penelitian ditetapkan pada SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas. Pemilihan SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas dinilai strategis karena institusi ini merepresentasikan dualisme ekosistem pembelajaran yang ideal sebagai "laboratorium sosial". Di sini, peneliti dapat membandingkan secara langsung bagaimana restriksi teknologi di lingkungan pesantren berinteraksi dengan tuntutan kompetensi digital pada program keahlian Desain Komunikasi Visual antara kelompok siswa *mondok* dan *non-mondok*.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada konteks problematika dan anomali lapangan yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dalam kajian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan tingkat Akses Teknologi sebagai representasi Habitus Lingkungan antara siswa DKV kelompok *Mondok* dan *Non-Mondok* di SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas?
2. Bagaimana profil Minat Berkarir Kreatif pada siswa DKV kelompok *Mondok* dan *Non-Mondok* di SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari perbedaan Akses Teknologi terhadap Minat Berkarir Kreatif siswa DKV SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas di industri kreatif?

## **C. Tujuan Penelitian**

Selaras dengan rumusan masalah yang diajukan, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan tingkat Akses Teknologi yang dimiliki oleh siswa DKV SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas *Mondok* dan *Non-Mondok* sebagai bentuk perbandingan akumulasi modal budaya digital.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan gambaran Minat Berkarir Kreatif pada siswa DKV SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas *Mondok* dan *Non-Mondok* guna memetakan potensi orientasi profesional mereka.
3. Menguji dan membuktikan signifikansi pengaruh perbedaan Akses Teknologi terhadap Minat Berkarir Kreatif siswa SMK MA ARIF NU Tarbiyatul Huda Cimaragas, guna memberikan kejelasan ilmiah mengenai peran ekosistem pesantren dalam menghadapi tuntutan industri kreatif.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dalam memperkaya khazanah keilmuan maupun memberikan solusi aplikatif terhadap permasalahan di lapangan.

##### **a) Kegunaan Teoretis**

- 1) Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan disiplin Sosiologi Pendidikan, khususnya dalam kajian mengenai *policy-induced digital divide* (kesenjangan digital akibat kebijakan) di lingkungan pendidikan vokasi keagamaan. Secara mendasar, studi ini mendefinisikan ulang bahwa minat karir siswa bukanlah sebuah fenomena tunggal yang berdiri sendiri, melainkan sebuah realitas sosial yang dibentuk secara struktural oleh lingkungan pendidikan (*Habitus Mondok vs. Non-Mondok*). Selain itu, penelitian ini menguji relevansi Teori Praktik Sosial dalam konteks modern dengan menjelaskan bagaimana kebijakan institusi memengaruhi akumulasi modal siswa yang berdampak pada posisi tawar mereka di industri kreatif.
- 2) Disamping itu, penelitian ini juga menawarkan perspektif baru dalam mengkaji dinamika pendidikan pesantren dengan mentransformasi pendekatan yang selama ini didominasi oleh studi kualitatif murni menuju pendekatan kuantitatif kausal-komparatif. Melalui operasionalisasi konsep abstrak seperti *Habitus*, *Modal*, dan *Arena* menjadi variabel terukur, validitas hubungan sebab-akibat antara perbedaan lingkungan pendidikan dengan pembentukan minat karier dapat dibuktikan secara empiris maupun statistik.

## **b) Kegunaan Praktis**

- 1) Bagi Pemangku Kebijakan Pesantren dan Sekolah, Penelitian ini menyediakan basis data empiris bagi pengelola SMK DKV berbasis pesantren untuk mengevaluasi kebijakan pendidikan mereka. Temuan ini dapat menjadi landasan dalam menjembatani tantangan antara pelestarian nilai-nilai pesantren dengan tuntutan kompetensi digital. Hasilnya dapat digunakan untuk merumuskan kebijakan yang lebih akomodatif, yakni memfasilitasi akses terhadap modal budaya digital yang terukur dan terkontrol demi menekan angka pengangguran lulusan vokasi.
- 2) Bagi Pendidik dan Praktisi DKV, temuan ini memberikan wawasan strategis bagi pengajar dalam merancang model pembelajaran yang adaptif bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi karena aturan asrama. Guru dapat mengidentifikasi kesenjangan kompetensi spesifik (seperti penguasaan perangkat lunak atau referensi visual) dan melakukan intervensi pedagogis untuk menyeimbangkan modal budaya digital siswa, sehingga mereka memiliki kesiapan yang setara saat memasuki industri.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kajian lanjutan mengenai adaptabilitas pendidikan tradisional dalam menghadapi disrupsi teknologi. Kerangka pemikiran yang telah dibangun dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut pada jurusan vokasi lain yang memiliki ketergantungan tinggi pada teknologi di lingkungan pendidikan berbasis asrama.

## **E. Kerangka Berpikir**

Alur pikir penelitian ini berlandaskan pada Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu yang memandang fenomena sosial sebagai hasil relasi dialektis antara *habitus*, modal, dan arena. Konsep ini dipilih karena mampu menjelaskan bahwa praktik sosial, dalam hal ini berupa minat berkarir siswa, bukanlah sekadar respons mekanis atau hubungan sebab-akibat linear yang sederhana. Bourdieu merumuskan interaksi kompleks tersebut dalam persamaan  $[(Habitus) X (Modal)] + Arena = Praktik$  (Schirone, 2023). Dalam perspektif ini, *habitus* berfungsi sebagai struktur mental yang terinternalisasi, modal sebagai sumber daya yang dipertaruhkan, dan arena sebagai medan perjuangan tempat agen bersosialisasi. Penelitian ini

mengoperasionalkan kerangka teoretis tersebut untuk membedah bagaimana perbedaan kebijakan akses teknologi di lingkungan tempat tinggal siswa memengaruhi pembentukan kompetensi teknis serta disposisi karir mereka pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

*Habitus* lingkungan yang diposisikan sebagai variabel independen (X) dalam kajian ini terpolarisasi menjadi dua entitas sosiologis yang berbeda, yaitu lingkungan siswa *mondok* dan siswa *non-mondok*. Perbedaan mendasar antara kedua kelompok tersebut terletak pada "aturan main" (*rules of the game*) yang berlaku di lingkungan masing-masing, yang secara perlahan menginternalisasi skema persepsi dan pola tindakan siswa (Meipiani et al., 2021). Pada satu sisi, *habitus mondok* merepresentasikan lingkungan dengan regulasi ketat yang menerapkan pembatasan sistematis terhadap akses gawai dan internet guna menjaga nilai-nilai pesantren. Kondisi ini sering diidentifikasi sebagai *policy-induced digital divide* atau kesenjangan digital yang dipicu oleh kebijakan institusional (Mantyasuti, 2017). Sebaliknya, *habitus non-mondok* menawarkan lingkungan yang lebih permisif, di mana siswa memiliki otonomi penuh dalam pengelolaan waktu dan akses teknologi di luar jam sekolah. Perbedaan lingkungan ini menjadi determinan krusial dalam membentuk keputusan siswa melalui proses internalisasi nilai-nilai eksternal menjadi struktur kognitif individu. Hal ini sejalan dengan temuan Suprayogo et al. (2025) yang menyatakan bahwa dukungan dan kondisi lingkungan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan siswa SMK dalam menentukan arah masa depan mereka.

Dinamika *habitus* lingkungan tersebut secara langsung menstrukturkan kemampuan siswa dalam mengakumulasi Modal Budaya (*Cultural Capital*), yang dalam konteks pendidikan vokasi kontemporer bermanifestasi dalam dimensi digital. Meskipun Bourdieu tidak secara spesifik menggunakan terminologi modal budaya digital, peneliti seperti Kuputri (2020) mengadopsi elemen teknologi ini sebagai pengembangan logis dari modal budaya yang menjadi syarat mutlak dalam industri kreatif. Dalam ekosistem DKV, modal budaya ini mewujud dalam dua bentuk utama, yakni *embodied state* (wujud terbadan) yang tercermin dalam penguasaan kemahiran teknis desain, serta *objectified state* (wujud objektif) yang tercermin dalam kepemilikan perangkat keras seperti laptop atau tablet grafis.

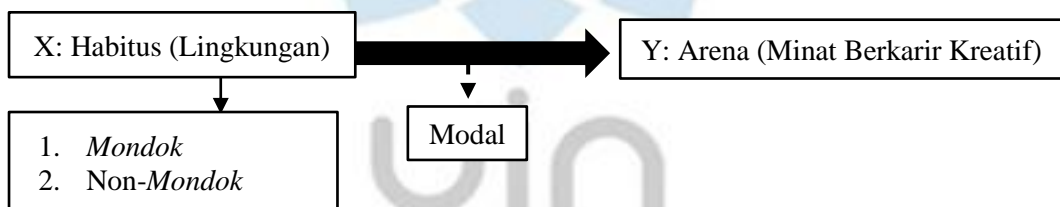
Ketersediaan akses dan intensitas interaksi dengan teknologi inilah yang menentukan volume modal budaya yang dimiliki siswa sebagai bekal untuk berkontestasi di sekolah. Lebih jauh lagi, modal ini bukan sekadar alat fisik, melainkan "kompas" yang memberikan rasa familiaritas terhadap tren visual dunia luar yang bergerak sangat cepat.

Disparitas akses terhadap modal budaya tersebut menciptakan konsekuensi yang kontras terkait aktivitas peningkatan kompetensi (*capital enhancing activities*) antara kedua kelompok siswa. Siswa non-*mondok* dengan keleluasaan aksesnya memiliki peluang lebih besar untuk mengakumulasi modal budaya teknis melalui eksplorasi mandiri terhadap perangkat lunak vital seperti Canva atau Adobe (Syahputra et al., 2025; Wijana, 2025). Namun, kebebasan akses yang tidak terarah juga membawa risiko penyalahgunaan modal (*misuse of capital*), di mana teknologi hanya digunakan untuk kepentingan hiburan (*leisure*) tanpa memberikan nilai tambah pada kompetensi karir (Özdemir et al., 2015). Di sisi lain, siswa *mondok* menghadapi hambatan struktural dalam mengakumulasi modal budaya digital akibat kebijakan restriktif dan keterbatasan infrastruktur. Nasution et al. (2024) menegaskan bahwa kesenjangan infrastruktur dapat menghambat optimalisasi teknologi dan membatasi wawasan siswa mengenai tren desain terbaru. Secara teoretis, keterbatasan ini dapat mengakibatkan defisit modal budaya yang seharusnya menjadi aset utama saat siswa memasuki dunia profesional.

Interaksi dialektis antara *habitus* yang terbentuk dan volume modal budaya yang terakumulasi pada akhirnya menentukan posisi siswa di dalam Arena, yang dalam penelitian ini direpresentasikan sebagai Minat Berkarir Kreatif (Y). Teori Bourdieu menjelaskan bahwa *habitus* dan volume modal akan sangat menentukan persepsi individu terhadap "peluang hidup" (*life chances*) serta pilihan karir yang dianggap realistis untuk dicapai (Vilhjalmsdottir, 2008). Artinya, minat berkarir siswa sangat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka merasa memiliki modal yang relevan dengan tuntutan arena industri kreatif. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Alawiyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa minimnya akses informasi digital menyebabkan tingkat ketidakpastian yang tinggi pada siswa SMK dalam menentukan masa depan. Kondisi serupa ditemukan dalam studi Afifudin dan Yoto (2024) yang mengungkapkan bahwa siswa di lingkungan dengan akses terbatas

cenderung memiliki perencanaan masa depan yang kurang jelas dibandingkan rekan mereka yang aktif mengakses informasi digital.

Berdasarkan sintesis teoretis tersebut, penelitian ini mempostulasikan bahwa perbedaan *Habitus* Lingkungan (X) menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam peluang akumulasi Modal Budaya digital. Fokus utama kajian ini tidak hanya terletak pada ketersediaan akses fisik, melainkan pada bagaimana *habitus* mengarahkan penggunaan modal tersebut secara efektif dalam membentuk minat siswa. Terdapat dugaan teoretis bahwa siswa *non-mondok* rentan terhadap penyalahgunaan modal akibat kebebasan berlebih, sementara siswa *mondok* memiliki keterbatasan akses namun berpotensi memiliki etos belajar yang lebih disiplin melalui *habitus* pesantren. Oleh karena itu, pengujian statistik diperlukan untuk membuktikan faktor mana yang lebih dominan memengaruhi Minat Berkarir Kreatif (Y): apakah ketersediaan fasilitas teknologi yang melimpah atau kedisiplinan lingkungan yang membentuk karakter pembelajar. Gambar 1.1 menunjukkan alur pemikiran ini secara utuh yang menggambarkan bagaimana struktur kebijakan institusi pada akhirnya berujung pada terbentuknya orientasi karir siswa di masa depan.



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran Pengaruh Perbedaan Akses Teknologi terhadap Minat Berkarir Kreatif Siswa DKV *Mondok* dan *Non-Mondok***

## **F. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran dan tinjauan literatur yang telah dipaparkan, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama (Terkait Perbedaan Akses/Modal Digital), dibangun berdasarkan asumsi bahwa kebijakan institusional (*Habitus* Lingkungan) secara struktural membatasi atau memfasilitasi akumulasi modal. Penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa pembatasan gawai di lingkungan pesantren (*habitus mondok*) menciptakan hambatan struktural dalam penguasaan teknologi, yang disebut sebagai *policy-induced digital divide* (Mantyasuti,

2017). Sebaliknya, siswa di lingkungan umum (*non-mondok*) memiliki keleluasaan akses yang merupakan syarat mutlak bagi pengembangan kompetensi teknis DKV, seperti penguasaan perangkat lunak standar industri (Syahputra et al., 2025; Wijana, 2025). Maka dari itu, muncul dugaan kuat mengenai adanya ketimpangan modal yang nyata.

$H_1$   $H_0: \mu_{\text{Modal Budaya Digital (Mondok)}} = \mu_{\text{Modal Budaya Digital (Non-Mondok)}}$  (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada rata-rata skor Modal Budaya Digital antara kelompok siswa *mondok* dan *non-mondok*).

$H_a: \mu_{\text{Modal Budaya Digital (Mondok)}} \neq \mu_{\text{Modal Budaya Digital (Non-Mondok)}}$  (Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada rata-rata skor Modal Budaya Digital antara kelompok siswa *mondok* dan *non-mondok*).

2. Hipotesis Kedua (Terkait Perbedaan Minat Karir/Arena), menguji dampak akhir dari habitus terhadap disposisi karir siswa di arena industri kreatif. Mengacu pada Teori Bourdieu dalam (Vilhjalmsdottir, 2008), habitus membentuk persepsi tentang "peluang hidup" (*life chances*) yang realistis. Siswa yang mengalami defisit informasi akibat keterbatasan akses cenderung memiliki keraguan dan kebingungan dalam pengambilan keputusan karir masa depan (Alawiyah et al., 2025). Meskipun terdapat potensi fenomena *misuse of capital* pada siswa *non-mondok* di mana teknologi digunakan untuk hiburan semata (Özdemir et al., 2015), secara teoritis akumulasi modal yang lebih besar pada kelompok *non-mondok* diasumsikan akan membentuk profil minat yang lebih tinggi dibandingkan kelompok *mondok* yang terbatas aksesnya.

$H_2$   $H_0: \mu_{\text{profil minat berkarir kreatif.mondok}} = \mu_{\text{profil minat berkarir kreatif.non-mondok}}$  (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada profil minat berkarir kreatif antara siswa DKV *Mondok* dan *Non-Mondok*).

$H_a: \mu_{\text{profil minat berkarir kreatif.mondok}} \neq \mu_{\text{profil minat berkarir kreatif.non-mondok}}$  (Terdapat perbedaan yang signifikan pada profil minat berkarir kreatif antara siswa DKV *Mondok* dan *Non-Mondok*).

3. Hipotesis Ketiga (Implikasi Pengaruh Lingkungan), menguji konsistensi hubungan kausalitas (sebab-akibat) antara perbedaan lingkungan (Habitus) dengan hasil akhir (Minat). Penelitian (Suprayogo et al., 2025) membuktikan

bahwa faktor eksternal (lingkungan dan fasilitas) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan bekerja siswa SMK, bahkan lebih dominan dibanding faktor internal. Dalam konteks DKV, *skill* teknis dan wawasan tren (yang didapat dari akses teknologi) adalah modal utama untuk masuk ke industri (Wijana, 2025). Maka dari itu, jika terbukti ada perbedaan minat yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa perbedaan status lingkungan memberikan pengaruh yang nyata terhadap pembentukan karir siswa.

$H_3$   $H_0$ : Perbedaan Habitus Lingkungan (*Mondok* dan *Non-Mondok*) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berkarir kreatif siswa DKV.

$H_a$ : Perbedaan Habitus Lingkungan (*Mondok* dan *Non-Mondok*) berpengaruh signifikan terhadap minat berkarir kreatif siswa DKV.

