

GOTHIC LOLITA
DALAM PENCIPTAAN ARTWEAR



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
INV 9.975/HIS/2019
KLAS
16-6-2019 do

GOTHIC LOLITA
DALAM PENCIPTAAN ARTWEAR



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014

GOTHIC LOLITA
DALAM PENCIPTAAN *ARTWEAR*



PENCIPTAAN

Oleh :

Hastin Sholikhah

NIM : 0911471022

**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2014**

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal...3.0...JAN.2014.

*Amin*⁵

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum
Pembimbing I/ Anggota

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum
Pembimbing II/ Anggota

Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.
Cognate/ Anggota

Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni

Arif Suharson, S.Sn, M.Sn
Anggota/Ketua Jurusan Kriya/Ketua

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dra. Suastuwi Triatmadja, M. Des

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan bagi diriku, orang tua dan kakakku, yang senantiasa mendukung dengan kasih sayangnya.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sejauh pengetahuan saya sudah ada skripsi yang mengambil tema tentang *Lolita* yang berjudul “Fenomena Mode Lolita dalam Budaya Populer Jepang dan Alasan Anak Muda Jepang Memakainya” karya Dian Novietasari, Skripsi S-1 Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Sastra Jepang, Universitas Gadjah Mada tahun 2008, dan tesis yang berjudul “The Lolita Complex : A Japanese Fashion Subculture and its Paradoxes” karya Kathryn Adele Hardy Bernal, School of Art and Design, AUT University tahun 2011.

Skripsi dan tesis tersebut membahas mode *Lolita* dari segi budaya dan sosial, sedangkan Tugas Akhir saya menciptakan karya busana *artwear* yang terinspirasi dari *Lolita* menggunakan bahan-bahan kain yang diproses secara tradisional yaitu batik, *tie dye*, dan sulam tapis.

Yogyakarta, 30 Januari 2014



Hastin Sholikhah

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu kebahagiaan untuk kedua orang tua dan keluarga. Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmadja, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., dosen pembimbing I
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., dosen pembimbing II
6. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., cognate
7. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, dosen wali

8. Bapak, ibu, dan kakakku, terima kasih atas dukungan dan cintanya yang luar biasa.

Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis semoga ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 29 Januari 2014



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Metode Penciptaan	6
E. Batasan Masalah	9

BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori	37
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	42
A. Data Acuan	42
B. Analisis Data.....	44
C. Rancangan Karya.....	48
D. Proses Perwujudan	84
1. Bahan.....	84
2. Alat	85
3. Teknik Pengerjaan.....	85
4. Tahap dan Proses Perwujudan.....	85
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	101
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	115
A. Tinjauan Umum.....	115
B. Tinjauan Khusus	117

BAB V. PENUTUP 133

A. Kesimpulan..... 133

B. Saran 134

DAFTAR PUSTAKA xv

LAMPIRAN xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh bahan karya 1 : Alone.....	55
Tabel 2. Contoh bahan karya 2 : Departure	59
Tabel 3. Contoh bahan karya 3 : Bittersweet	63
Tabel 4. Contoh bahan karya 4 : Delusion	67
Tabel 5. Contoh bahan karya 5 : Nothing	71
Tabel 6. Contoh bahan karya 6 : Memories	75
Tabel 7. Contoh bahan karya 7 : Rebirth	79
Tabel 8. Contoh bahan karya 8 : Freedom	83
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 1 : Alone	101
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 2 : Departure.....	103
Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 3 : Bittersweet.....	104
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4 : Delusion	106
Tabel 13. Kalkulasi biaya karya 5 : Nothing.....	108
Tabel 14. Kalkulasi biaya karya 6 : Memories.....	109
Tabel 15. Kalkulasi biaya karya 7 : Rebirth.....	111
Tabel 16. Kalkulasi biaya karya 8 : Freedom.....	113
Tabel 17. Rekapitulasi biaya keseluruhan.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Busana Victorian pria dan wanita dewasa.....	12
Gambar 2. Busana Victorian anak-anak.....	12
Gambar 3. Busana Edwardian.....	13
Gambar 4. Busana Rococo.....	13
Gambar 5. Band beraliran visual kei.....	15
Gambar 6. Manna, trend-setter Lolita.....	15
Gambar 7. Blus Lolita.....	18
Gambar 8. Rok Lolita.....	18
Gambar 9. Stocking Lolita.....	19
Gambar 10. Sepatu Lolita.....	20
Gambar 11. Aksesoris rambut Lolita.....	20
Gambar 12. Aksesoris Lolita.....	21
Gambar 13. Gothic dan Rococo fashion.....	22
Gambar 14. Gothic Lolita.....	24
Gambar 15. Sweet Lolita.....	25
Gambar 16. Classic Lolita.....	26
Gambar 17. Waloli.....	27
Gambar 18. Shiro & Kuro Lolita.....	28
Gambar 19. Ouji Lolita.....	29
Gambar 20. Guro Lolita.....	30
Gambar 21. Fashion Show Lolita di Yogyakarta.....	35
Gambar 22. Data acuan 1.....	42
Gambar 23. Data acuan 2.....	43

Gambar 24. Data acuan 3	43
Gambar 25. Data acuan 4	44
Gambar 26. Sketsa alternatif 1	48
Gambar 27. Sketsa alternatif 2	49
Gambar 28. Sketsa alternatif 3	50
Gambar 29. Sketsa alternatif 4	51
Gambar 30. Desain karya 1 : Alone	52
Gambar 31. Detail karya 1 : Alone	53
Gambar 32. Pecah pola karya 1 : Alone	54
Gambar 33. Desain karya 2 : Departure	56
Gambar 34. Detail motif karya 2 : Departure.....	57
Gambar 35. Pecah pola karya 2 : Departure.....	58
Gambar 36. Desain karya 3 : Bittersweet.....	60
Gambar 37. Detail motif karya 3 : Bittersweet	61
Gambar 38. Pecah pola karya 3 : Bittersweet	62
Gambar 39. Desain karya 4 : Delusion	64
Gambar 40. Detail motif karya 4 : Delusion	65
Gambar 41. Pecah pola karya 4 : Delusion	66
Gambar 42. Desain karya 5 : Nothing.....	68
Gambar 43. Detail karya 5 : Nothing	69
Gambar 44. Pecah pola karya 5 : Nothing	70
Gambar 45. Desain karya 6 : Memories.....	72
Gambar 46. Detail motif karya 6 : Memories	73
Gambar 47. Pecah pola karya 6 : Memories	74
Gambar 48. Desain karya 7 : Rebirth.....	76
Gambar 49. Detail motif karya 7 : Rebirth.....	77

Gambar 50. Pecah pola karya 7 :Rebirth.....	78
Gambar 51. Desain karya 8 : Freedom.....	80
Gambar 52. Detail motif karya 8 : Freedom	81
Gambar 53. Pecah pola karya 8 : Freedom	82
Gambar 54. Proses pematikan	89
Gambar 55. Pengikatan tie dye	89
Gambar 56. Proses pencelupan	90
Gambar 57. Penjemuran tie dye	90
Gambar 58. Pembuatan teknik hias kreasi	91
Gambar 59. Pembuatan sulam tapis	91
Gambar 60. Proses penjahitan.....	92
Gambar 60. Foto karya 1 : Alone.....	117
Gambar 61. Foto karya 2 : Departure.....	119
Gambar 62. Foto karya 3 : Bittersweet	121
Gambar 63. Foto karya 4 : Delusion	123
Gambar 64. Foto karya 5 : Nothing.....	125
Gambar 65. Foto karya 6 : Memories	127
Gambar 66. Foto karya 7 : Rebirth.....	129
Gambar 67. Foto karya 8 : Freedom	131

INTISARI

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh keseharian dan hobi penulis, yaitu *Gothic Lolita* yang dituangkan dalam *artwear* sebagai media dalam berkarya. *Lolita* sendiri adalah salah satu *sub-culture fashion* yang berkembang di Jepang. Semasa kecil, penulis amat menggemari komik dan film kartun Jepang yang sedang populer pada masa itu (tahun 90-an). Kegemaran tersebut berlanjut hingga penulis beranjak dewasa dan semakin mendalami budaya Jepang, termasuk *fashion* yang salah satunya dikenal sebagai Lolita.

Metode penciptaan yang digunakan adalah pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi langsung. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetis, ergonomis dan semiotika. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu *tie dye*, batik, sulam tapis, dan teknik hias kreasi yang merupakan pengembangan penulis terhadap teknik tapestri.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu delapan karya *artwear* yang dominan oleh warna hitam, merah, biru, dan ungu yang dihasilkan dengan pewarna naptol. Batik, *tie dye*, dan teknik hias kreasi diterapkan dalam berbagai bagian busana, seperti pada rok, celana, lengan, dan blus, sedangkan sulam tapis dan teknik hias kreasi diaplikasikan sebagai sentuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

Kata kunci : *Gothic Lolita*, *artwear*, batik, *tie dye*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semasa kecil, penulis amat menggemari komik dan film kartun Jepang yang sedang populer pada masa itu (tahun 1999-an). Kegemaran tersebut berlanjut hingga penulis beranjak dewasa dan semakin mendalami budaya Jepang, termasuk musik, *fashion*, dan budaya tradisionalnya. Seiring waktu, penulis mengalami ketertarikan dengan salah satu gaya *fashion* Jepang yang bernama *Lolita*. *Lolita* atau dikenal juga dengan *Lolita fashion* merupakan salah satu jenis *fashion* yang lahir dan cukup terkenal di Jepang.

Lolita masih terdengar asing di telinga masyarakat Indonesia. Meskipun lahir di Jepang, namun mereka mengadopsinya dari gaya berpakaian pada masa Victorian dan Edwardian. Dalam konteks ini kata *Lolita* bukan mengarah ke istilah penyimpangan seksual, yaitu istilah yang digunakan untuk menyebut ketertarikan seksual kepada anak-anak, tetapi mengacu pada sesuatu yang *imut*. Ketika *fashion* wanita berlomba-lomba memperlihatkan lekuk tubuh pemakainya, *Lolita* yang lahir pada tahun 1970-an justru menghindari hal tersebut. Hal ini yang membuat *Lolita* berbeda (*anti-mainstream*) dan unik, karena tidak hanya sekedar *fashion*, namun juga telah bertransformasi menjadi gaya hidup.

Manusia tidak bisa lepas dari rasa, naluri, dan pikiran. Apa yang dilihat, diamati, didengar, dicium, diraba, dan dirasa, dapat menjadi sumber inspirasi dalam mencipta sebuah karya. Seperti yang dikatakan Sudarmadji :

Bahwa secara ilmu jiwa, langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri. Karena bila seseorang mengamati objek, maka ada stimulan (rangsangan) yang selanjutnya seseorang akan mengangkat makna suatu objek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni.¹

Berbagai rasa dan pengalaman yang dialami sepanjang perjalanan hidup manusia menimbulkan gejolak dalam diri, sehingga manusia perlu media untuk mengekspresikannya. Sebagai seorang yang berkecimpung di bidang Kriya Tekstil, penulis ingin mengkomunikasikan perasaan dan ide tersebut melalui media yang relevan, yaitu tekstil yang berwujud dalam *artwear*. Selain memenuhi persyaratan tentang bentuk visual, seni juga harus bersifat ekspresi tentang perasaan manusia. Ekspresi pribadi ini membutuhkan alat untuk berkomunikasi terhadap masyarakat umum yang membutuhkan bahasa estetik, sehingga seni pun tercipta. Seperti definisi Tolstoy di bawah ini :

¹ Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* (Jakarta : Dinas Museum dan Sejarah, 1979), p.30

Membangunkan pada diri sendiri suatu perasaan yang pernah dialami, dan setelah itu dengan perasaan gerakan, garis, warna, suara atau bentuk-bentuk yang diekspresikan dengan kata-kata, dapat mengubah perasaan tersebut sedemikian rupa sehingga orang lain dapat mengalami perasaan yang sama.²

Karya seni adalah visualisasi dan realisasi dari proses kreatif seseorang dalam media tertentu. Hasil dan wujud dari karya seni tersebut adalah olahan ide dan gagasan yang tercipta dari proses apresiasi dan interaksi dengan lingkungan. Begitu pun dalam dunia mode, kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan sifat manusia yang selalu mengejar kesempurnaan menjadi faktor pendorong pesatnya perkembangan busana. Manusia mengenakan busana selain untuk mempercantik diri, juga dapat menjadi media ekspresi pemakainya.

Lolita belum terlalu dikenal di Indonesia, selama ini hanya kalangan penggemar budaya Jepang saja yang tahu akan busana ini. Komunitas penggemar budaya Jepang tersebut sering mengadakan *event* yang di dalamnya terdapat peragaan busana *Lolita* namun dalam lingkup yang kecil. *Pop culture* Jepang sempat *booming* di Yogyakarta sejak tahun 2004 dan masih bertahan hingga sekarang. Budaya pop Jepang tersebut membawa komik, animasi, musik, dan *fashion* sehingga muncul komunitas-komunitas penggemarnya di Yogyakarta, salah satunya adalah *Lolita*.

Penulis mengambil tema *Lolita* dalam karya Tugas Akhir karena penulis telah cukup lama menggemari budaya Jepang dan berkecimpung di dalamnya, sehingga

² Herbert Read, *The Meaning of Art (Pengertian Seni)* terjemahan oleh Soedarso, SP (Yogyakarta : STSRI "ASRI", 1987), p.60

penulis lebih termotivasi dan terinspirasi untuk menciptakan karya yang dekat dengan kesehariannya. Selain itu, berbagai kejadian yang terjadi baik di dalam maupun di luar diri penulis, menimbulkan keinginan penulis untuk menciptakan *artwear* yang mempunyai ciri khas tersendiri dengan mengubah secara kreatif dan inovatif dari segi bentuk, bahan, motif, dan teknik pengerjaan. Penulis memilih *artwear* sebagai media dalam berkarya karena busana ini bukan suatu mode yang menjadi *trend* untuk suatu kalangan. *Artwear* merupakan wadah yang sangat tepat untuk menyajikan sebuah ide lengkap dengan konsep dan makna simbolis yang memuat ekspresi dan emosi diri, bahkan pengalaman paling pribadi sekalipun.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana memvisualisasikan *artwear* yang bersumber ide dari *Lolita*?
2. Bagaimana menggabungkan teknik pengolahan kain tradisional Indonesia ke dalam karya *artwear* yang bersumber ide dari *Lolita* yang berasal dari Jepang?
3. Apakah karya busana yang bersumber ide dari *Lolita* dapat diterima dan dikenakan oleh kaum muda di Indonesia?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya busana yang bersumber ide dari *Lolita* melalui proses kreatif dan imajinatif yang menggunakan teknik pengolahan kain tradisional ke dalam konsep dan bentuk busana yang lebih modern.
- b. Menuangkan ide-ide dan hasil pemikiran penulis melalui media *artwear* dan menyampaikannya kepada masyarakat luas.
- c. Menambah khasanah penciptaan karya kriya yang fungsional berupa *artwear*.

2. Manfaat

- a. Memperkaya model-model busana di tanah air dan memberikan alternatif pilihan gaya bagi kaum muda.
- b. Dapat dinikmati pecinta seni khususnya di bidang fashion dan memberikan inspirasi bagi mereka yang berkecimpung di bidang yang sama.
- b. Masyarakat dapat mengapresiasi karya yang diciptakan.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan data

- a. Mengumpulkan data melalui studi pustaka, yaitu buku, majalah, internet, dan surat kabar yang berhubungan dengan materi yang diangkat.
- b. Melakukan observasi langsung dengan menyaksikan *workshop* pembuatan busana *Lolita* dalam acara-acara komunitas penggemar budaya Jepang.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan estetis

Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. Menurut Thomas Aquinas, sesuatu yang estetis harus mencakup integritas atau kelengkapan, proporsi atau keselarasan, dan kecermelangan.

Dari sekian banyak fungsinya, busana menjadi penting dalam hidup manusia karena mengandung unsur etika dan estetika dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring berkembangnya zaman, busana bukan hanya untuk proteksi tubuh melainkan untuk estetika. Hal itu karena setiap hal yang mengandung pengalaman estetis dan kebenaran yang ada dalam diri

seseorang terutama seniman tersebut, pada akhirnya mampu mewujudkan suatu keindahan yang nyata, karena keindahan adalah pancaran dari kebenaran.³

b. Pendekatan ergonomis

Pendekatan ergonomis yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya seni fungsional, yang utama harus dipertimbangkan adalah aspek kesesuaian dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan. Oleh karena itu, di samping aspek estetisnya, ketepatan dan kenyamanan dalam berbusana merupakan hal terpenting dari penciptaan suatu karya busana. Untuk mencapai suatu karya busana yang ergonomis, penulis menggunakan bahan-bahan tekstil yang nyaman dan aman dikenakan.

c. Pendekatan semiotika

Pendekatan semiotika ini digunakan karena penulis menciptakan karya *artwear* yang sarat akan simbol dan makna. Semiotika pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan untuk memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna.⁴ Semiotika adalah ilmu yang

³ Thomas Aquinas, YB Mangunwijaya, *Wastu Citra : Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya* (Jakarta : PT Gramedia, 1988), p. 10

⁴ Kris Budiman, *Semiotika Visual* (Yogyakarta : Buku Baik, 2004), p.3

mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial, hal tersebut menjelaskan bahwa adanya relasi yang tidak dapat dipisahkan antara sistem tanda dan penerapannya di dalam masyarakat.⁵

3. Metode Perwujudan

- a. Teknik utama yang digunakan dalam mengolah kain untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini adalah ikat celup/jumputan/*tie dye* dan batik ekspresi. Sedangkan teknik pelengkap yaitu menggunakan sulam tapis dan teknik hias kreasi.
- b. Secara keseluruhan, konstruksi penciptaan busana dikerjakan dengan mesin jahit. Untuk pengerjaan detail seperti pemasangan kancing, mata ayam, dan gesper dikerjakan dengan tangan dan alat manual (bukan mesin). Sedangkan penyelesaian busana seperti obras dan wolsum dikerjakan dengan bantuan mesin.

⁵ John A Walker, *Desain, Sejarah, Budaya : Sebuah Pengantar Komprehensi* . (Yogyakarta : Jalasutra, 2010), p.xxii

E. Batasan Masalah

Tema yang diangkat pada karya ini adalah *Lolita* yang menjadi sumber ide dalam menciptakan *artwear*. *Lolita* memiliki banyak subkategori, dan penulis fokus pada salah satu kategorinya, yaitu *Gothic Lolita*. Alasan penulis memilih kategori tersebut karena *Gothic Lolita* memiliki karakter yang paling kuat dibandingkan kategori-kategori lain. *Gothic Lolita* yang nuansa warnanya cenderung gelap ini berani menabrakkan unsur *imut* seperti renda, pita, kerut-kerut dengan unsur yang gahar dan liar seperti rantai, gesper, dan aksesoris logam, namun hal yang kontras tersebut justru memiliki keunikan tersendiri.

Selain itu, *Gothic Lolita* juga berani melawan pakem busana pria dan wanita pada umumnya. Pada beberapa data acuan yang penulis sertakan di bab selanjutnya, terdapat busana pria yang menggunakan renda dan bahan *tulle* yang umumnya dijumpai pada busana wanita. Begitu pula sebaliknya, banyak terdapat rantai, aksesoris logam, dan warna-warna gelap yang umumnya digunakan pada busana pria kini bisa dijumpai pada busana wanita bergaya *Gothic Lolita*.