

ABSTRAK

Batik merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang telah diakui sebagai warisan budaya dunia. Batik saat ini memiliki bentuk motif dan karakteristik yang berbeda berdasarkan daerah dan pola ukirannya. Salah satu cara untuk melestarikan batik ialah dengan mengembangkan berbagai macam motif batik yang variatif dan tidak monoton. Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi pengembangan motif gurita jenis *amphioctopus marginatus* sebagai motif baru dengan metode *random walk* berbasis *web*. Hasil dari pembuatan tugas akhir ini adalah terciptanya sebuah desain batik baru dengan gurita *amphioctopus marginatus* sebagai motif utama. Beberapa pengujian telah dilakukan sehingga dapat disimpulkan bahwa tugas akhir ini telah selesai seperti yang penulis harapkan. Dengan selesainya desain ini, maka telah tercipta sebuah desain batik yang memiliki bentuk gurita sebagai motifnya.

Kata Kunci : *Random Walk, web, amphioctopus marginatus.*