

ABSTRAK

Sejak usia dini sangatlah penting untuk mengenalkan kepada anak bagaimana caranya memelihara lingkungan sekitar seperti merawat tanaman guna menambah pengetahuan dasar mereka. Maka dari itu sebagai daya tarik di butuhkan tampilan *visual* yang menggambarkan lingkungan sekitar dengan bentuk 3D. Sehingga *user* khusus nya anak – anak tertarik untuk mencoba *game* dan mengimplementasikan di kehidupan nyata.

Tujuan pengembangan perilaku ulat adalah untuk mencari jarak terdekat untuk berpindah dari pohon satu ke pohon lain. *Floyd-Warshall* merupakan salah satu algoritma yang dapat digunakan sebagai metode pencarian *path* terpendek dengan menggunakan *cost* terendah.

Kata Kunci : Unity, *Multi Agent* , *Floyd-Warshall*, Ulat