PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Teori permainan untuk dua pihak merupakan kejadian khusus dari teori pengambilan keputusan di bawah kondisi tidak pasti. Dalam suatu permainan, masing-masing pemain sudah mengetahui aturan permainan yang dinyatakan dalam bentuk matriks pembayaran. Dengan demikian , setiap pemain akan menghadapi lawan, yang masing-masing berpikir secara rasional dan berusaha mengoptimalkan perolehannya.

Dalam permainan berjumlah nol, ada dua cara penyelesaian permainan yang tergantung ada tidaknya titik pelana dalam matriks tersebut. Apabila ada titik pelana maka penyelesaian dengan menggunakan strategi murni. Apabila tidak ada titik pelana maka penyelesaian dengan menggunakan strategi campuran. Dalam strategi campuran ada beberapa macam teknik penyelesaian, antara lain : secara aljabar, secara grafik dan dengan pemrograman linear. Dalam permainan ini, pihak yang bermain sebagai pemain pertama akan berusaha memaksimalkan keuntungannya, sedangkan pihak lawan (pemain kedua) akan meminimalkan kerugiannya.

Penyelesaian permainan tidak berjumlah nol tergantung kepada apakah permainan tersebut tanpa kerjasama atau dengan kerjasama. Dalam permainan ini, setiap pihak akan berusaha memaksimalkan keuntungannya.