

BAB V

KESIMPULAN

Dari pembahasan skripsi ini dapat diambil kesimpulan :

1. Suatu konflik yang dapat disajikan dalam model permainan asli akan dapat disajikan juga dalam model permainan meta berdasarkan pada permainan asli tersebut.
2. Tujuan permainan meta adalah mendapatkan kesetimbangan meta yang merupakan pendapatan rasional bagi semua pemain.

3. Syarat sebuah pendapatan $\bar{x} = (\bar{x}_{F_i}, \bar{x}_{P_i}, \bar{x}_{U_i}, \bar{x}_i)$ dalam G adalah rasional meta untuk i dalam H adalah

$$\exists x_{P_i} \forall x_i \exists x_{F_i} : (\bar{x}_{U_i}, x_{N-U_i}) \in M_i(\bar{x})$$

dimana :

$$H = k_1 k_2 \dots k_r G$$

F_i adalah himpunan pemain yang terletak di sebelah kanan i terakhir dalam $k_1 k_2 \dots k_r$, atau himpunan semua pemain dalam $k_1 k_2 \dots k_r$ bila i tidak berada dalam $k_1 k_2 \dots k_r$.

P_i adalah himpunan pemain yang tidak berada dalam F_i dan terletak di sebelah kiri i terakhir dalam $k_1 k_2 \dots k_r$.

U_i adalah himpunan pemain yang tidak berada dalam P_i atau F_i atau $\{i\}$.

N adalah himpunan semua pemain pada permainan G.

4. Semua pendapatan rasional meta dalam permainan n orang G diperoleh dengan mencari pendapatan rasional meta untuk semua permainan meta tingkat ke- n .
5. Keseimbangan meta merupakan pendapatan stabil yang dapat digunakan sebagai solusi bagi suatu permainan. Sedangkan keseimbangan meta yang simetri merupakan pasangan keseimbangan dalam permainan asli.
6. Analisa pilihan digunakan untuk menganalisa kestabilan suatu pendapatan tertentu yang menjadi perhatian yang diharapkan sebagai solusi, sehingga mempersingkat waktu analisa.

