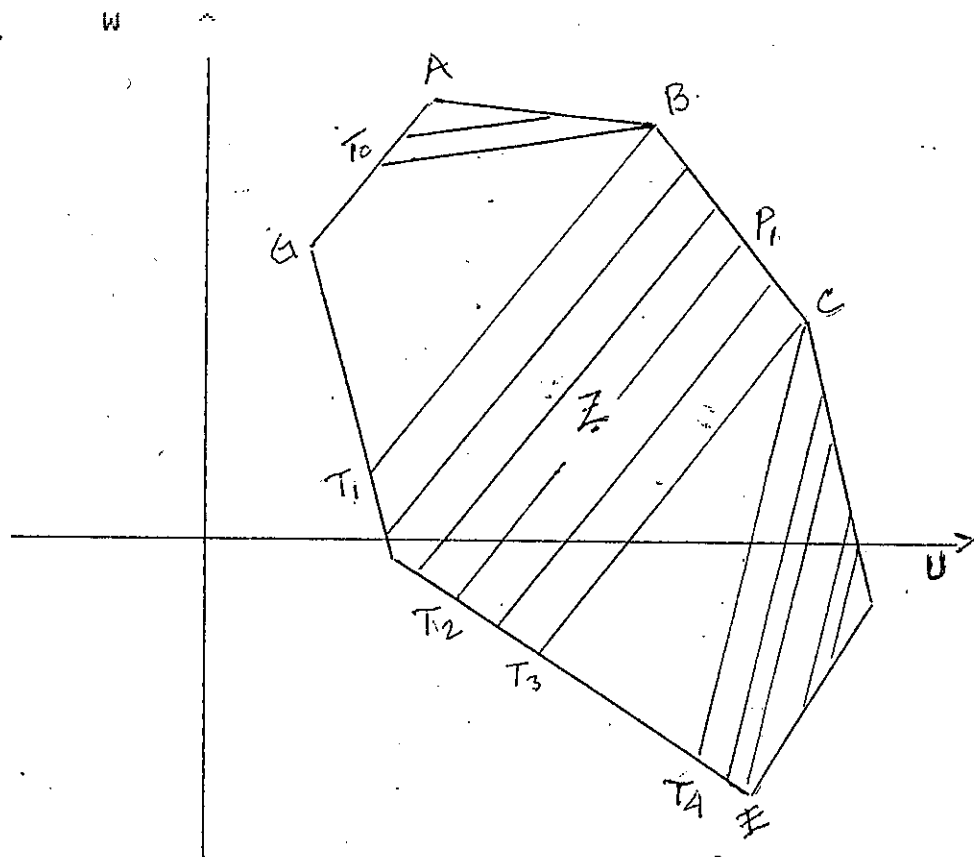


#### BAB IV PENUTUP / KESIMPULAN

Dari uraian dan contoh tersebut didepan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Titik solusi  $(\hat{U}, \hat{V})$  untuk Bimatrix game  $(A, B)$  adalah tunggal dan terletak pada batas optimal pareto.
2. Daerah feasible untuk Bimatrix game adalah bidang segi banyak terbatas dan tertutup (closed bounded polygon) misalkan seperti gambar berikut ini :



Dalam hal ini jika titik ancaman  $(U^*, V^*)$  terletak pada ruas garis  $T_2 P_1$ , misalkan dititik  $Z$ , maka titik solusi  $(\hat{U}, \hat{V})$  untuk Bimatrix game  $(A, B)$  tersebut, dititik  $P_1$  (dalam hal ini gradien  $T_2 P_1 = -$  gradien  $BC$ ). Selanjutnya jika titik ancaman  $(U^*, V^*)$  terletak pada bidang  $T_3 C T_4$  maka titik solusi  $(\hat{U}, \hat{V})$  untuk Bimatrix game  $(A, B)$  tersebut di titik  $C$ . Dan sebagainya ..

3. Pengaruh titik status quo ancaman  $(U^*, V^*)$  terhadap titik solusi  $(\hat{U}, \hat{V})$  adalah bahwa keuntungan pemain II akan semakin bertambah jika letak titik status quo ancaman semakin ke atas dan ke kiri. Dan sebaliknya pemain I akan lebih baik jika letak titik status quo ancaman semakin ke bawah dan ke kanan.
4. Dalam menetapkan/mencari strategi optimal  $(X^*, Y^*)$  dari Bimatrix game  $(A, B)$  sama halnya menentukan/mencari strategi optimal untuk Zero-Sum game dengan matrix pembayaran  $\rho A - B$ , dengan  $\rho$  dimaksud gradien ruas garis batas optimal pareto.