

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teori permainan merupakan sebuah konsep matematis yang dikembangkan oleh *John von Neumann* dan *Oskar Morgenstern* pada 1944. Teori ini membahas mengenai strategi yang tepat yang memudahkan individu menyelesaikan masalah pada situasi yang kompleks. Aumann dan Hart dalam Bhuiyan, A. Bellal (2016) mendefinisikan teori permainan sebagai semacam payung atau teori ‘medan terpadu’ bagi sisi rasional sains sosial, dimana ‘sosial’ diinterpretasikan secara luas sebagai manusia, ataupun bukan manusia (komputer, hewan, tumbuhan). Teori permainan merupakan metodologi yang dapat diterapkan dalam seluruh situasi interaktif.

Teori permainan telah lama digunakan sebagai alat yang penting khususnya dalam ekonomi. Teori permainan diterapkan dalam organisasi industrial, tenaga kerja, makro dan keuangan public. Teori permainan sekarang diterapkan secara umum dalam bermacam bidang; akuntansi, keuangan, hukum, *marketing*, sains, politik, dan sosiologi. Teori ini memungkinkan studi tentang implikasi rasionalitas, kepentingan pribadi dan equilibrium, interaksi pasar yang dapat dimodelkan sebagai permainan (memiliki jumlah angka yang kecil, gerakan dan strategi tersembunyi tersedia). (Gibbons, Robert. 1997).

Barough, S. Azin, dkk (2012) menjelaskan bahwa mendapatkan situasi yang sama sama untung (*win-win situation*) merupakan tujuan dari setiap pemain. Teori permainan mempelajari tentang keluaran yang terbaik bagi setiap pemain. Strategi yang dianggap baik oleh seorang pemain tidak menjamin bahwa strategi tersebut merupakan terbaik dalam permainan secara keseluruhan sehingga penentuan strategi memerlukan pemahaman.

Mengingat pentingnya pemahaman ini, penulis mengambil studi yang berjudul ”**STRATEGI MURNI DALAM TEORI PERMAINAN DAN APLIKASINYA**” . Studi ini mempelajari tentang salah satu strategi dasar teori permainan yaitu strategi murni beserta penerapannya dalam masalah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana mencari strategi optimal suatu masalah melalui strategi murni ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penulisan skripsi adalah mengetahui bagaimana mencari strategi optimal suatu masalah melalui strategi murni.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ada dua,

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman penulis terhadap penerapan strategi murni dalam permasalahan umum.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi khususnya kepada pihak yang terkait.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus pada permasalahan diatas, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu membahas permainan jumlahan nol, jumlahan konstan, permainan sederhana dengan dua pemain dan strategi optimal pada strategi murni.

