



BUKU DIGITAL · E-LEARNING

Tulisan Rahasia (Sandi Pramuka Bagian ke-1)

Golongan: Umum

Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Garut
Disusun oleh Pusdatin Kwarcab Garut
Edisi 2026

Pengertian Sandi dan Kegunaannya

Sandi adalah tulisan atau isyarat rahasia yang hanya dapat dibaca oleh orang yang mengetahui kuncinya. Huruf-huruf pesan diganti dengan lambang lain — garis, titik, gambar, angka, atau gerakan — menurut aturan tertentu yang disepakati antara pengirim dan penerima.

Dalam kepramukaan, sandi dipakai untuk melatih ketelitian, daya ingat, dan kerja sama. Sandi muncul dalam permainan penjelajahan, lomba, dan kegiatan mencari jejak: sebuah pos memberi perintah dalam bentuk sandi, dan regu harus memecahkannya untuk mengetahui tugas berikutnya. Di masa lalu, sandi sungguh-sungguh dipakai dalam dunia militer dan pelayaran untuk menyampaikan berita penting. Bagi pramuka masa kini, sandi adalah sarana belajar yang menyenangkan sekaligus latihan berpikir cermat. Berikut dibahas sandi kotak 1, sandi kotak 2, dan sandi rumput.

Sandi Kotak 1

Sandi kotak 1 terdiri dari **dua kisi**. Kisi pertama berbentuk pagar atau palang tegak-mendatar (seperti tanda pagar #) yang terbagi menjadi sembilan ruang. Setiap ruang diisi **dua huruf**, sehingga kisi ini memuat huruf A sampai R:

Kisi Pagar Sandi Kotak 1		
A B	C D	E F
G H	I J	K L
M N	O P	Q R

Kisi kedua berbentuk **palang silang (X)** yang membagi bidang menjadi empat ruang segitiga, dan memuat huruf S sampai Z, juga dua huruf setiap ruang:

- Segitiga atas: S dan T
- Segitiga kanan: U dan V
- Segitiga bawah: W dan X
- Segitiga kiri: Y dan Z

Cara menulisnya: setiap huruf diganti dengan gambar garis-garis yang membatasi ruang tempat huruf itu berada. Huruf pertama dalam suatu ruang ditulis **tanpa titik**, sedangkan huruf kedua ditulis dengan **satu titik** di dalam gambarnya. Misalnya, huruf A berada di ruang kiri atas, yang dibatasi garis bawah dan garis kanan, maka A digambar sebagai sudut dari dua garis itu. Huruf B menempati ruang yang sama, jadi gambarnya sama ditambah satu titik.

Contoh: Kata PRAMUKA dalam Sandi Kotak 1

Huruf	Letak Ruang	Gambar yang Ditulis
P	Kisi pagar, ruang tengah bawah, huruf kedua	Garis kiri, garis atas, dan garis kanan (terbuka di bawah), ditambah satu titik
R	Kisi pagar, ruang kanan bawah, huruf kedua	Garis atas dan garis kiri membentuk sudut, ditambah satu titik
A	Kisi pagar, ruang kiri atas, huruf pertama	Garis bawah dan garis kanan membentuk sudut, tanpa titik
M	Kisi pagar, ruang kiri bawah, huruf pertama	Garis atas dan garis kanan membentuk sudut, tanpa titik
U	Kisi silang, segitiga kanan, huruf pertama	Segitiga yang mengarah ke kiri, tanpa titik
K	Kisi pagar, ruang kanan tengah, huruf pertama	Garis atas, garis bawah, dan garis kiri (terbuka di kanan), tanpa titik
A	Sama dengan huruf A di atas	Garis bawah dan garis kanan membentuk sudut, tanpa titik

Sandi Kotak 2

Sandi kotak 2 hanya memakai **satu kisi pagar** sembilan ruang, tanpa kisi silang. Setiap ruang diisi **tiga huruf**, sehingga seluruh abjad muat dalam satu kisi:

Kisi Pagar Sandi Kotak 2		
A B C	D E F	G H I
J K L	M N O	P Q R
S T U	V W X	Y Z

Cara menulisnya sama seperti sandi kotak 1: gambarkan garis-garis batas ruang hurufnya. Bedanya terletak pada titik: huruf pertama **tanpa titik**, huruf kedua dengan **satu titik**, dan huruf ketiga dengan **dua titik**. Ruang terakhir (Y Z) hanya berisi dua huruf karena abjad berjumlah 26 huruf.

Contoh: Kata PRAMUKA dalam Sandi Kotak 2

Huruf	Letak Ruang	Gambar yang Ditulis
P	Ruang kanan tengah, huruf pertama	Garis atas, garis bawah, dan garis kiri (terbuka di kanan), tanpa titik
R	Ruang kanan tengah, huruf ketiga	Bentuk yang sama dengan P, ditambah dua titik

Huruf	Letak Ruang	Gambar yang Ditulis
A	Ruang kiri atas, huruf pertama	Garis bawah dan garis kanan membentuk sudut, tanpa titik
M	Ruang tengah, huruf pertama	Kotak penuh empat garis, tanpa titik
U	Ruang kiri bawah, huruf ketiga	Garis atas dan garis kanan membentuk sudut, ditambah dua titik
K	Ruang kiri tengah, huruf kedua	Garis atas, garis bawah, dan garis kanan (terbuka di kiri), ditambah satu titik
A	Sama dengan huruf A di atas	Garis bawah dan garis kanan membentuk sudut, tanpa titik

Sandi Rumput

Sandi rumput adalah sandi terapan dari sandi Morse. Disebut rumput karena lambangnya digambar sebagai garis-garis tegak berjajar menyerupai rumput: ada yang pendek dan ada yang tinggi. Kuncinya sangat sederhana:

- **Rumput pendek** menggantikan titik (.) dalam Morse.
- **Rumput tinggi (panjang)** menggantikan strip atau garis (–) dalam Morse.

Jadi, untuk menulis sandi rumput, ubahlah dahulu huruf menjadi kode Morse, lalu ganti setiap titik dengan satu rumput pendek dan setiap garis dengan satu rumput tinggi. Antarhuruf diberi jarak yang jelas, dan antarkata diberi jarak lebih lebar. Membacanya dilakukan sebaliknya: ubah rumput menjadi titik dan garis, lalu cocokkan dengan tabel Morse.

Contoh: Kata PRAMUKA dalam Sandi Rumput

Huruf	Kode Morse	Urutan Rumput
P	.-.-.	pendek – tinggi – tinggi – pendek
R	.-.	pendek – tinggi – pendek
A	.-	pendek – tinggi
M	--	tinggi – tinggi
U	..-	pendek – pendek – tinggi
K	-. -	tinggi – pendek – tinggi
A	.-	pendek – tinggi

Cara Berlatih dan Membuat Soal Sandi

- Berlatihlah dari kata pendek dahulu (nama sendiri, nama regu), lalu naik ke kalimat perintah sederhana.
- Buatlah kartu kunci untuk ditempel di sanggar atau disimpan di buku saku sampai hafal.
- Saat membuat soal untuk regu lain, tulislah dahulu pesannya dengan huruf biasa, ubah huruf demi huruf dengan teliti, lalu periksa ulang dengan membacanya kembali.
- Sepakati kunci dan cara menulis sebelum permainan dimulai, termasuk tanda pemisah antarkata, agar soal dapat dipecahkan secara adil.
- Adakan lomba memecahkan sandi dengan batas waktu; regu tercepat dan tepat menjadi pemenang.

Ringkasan

Sandi mengganti huruf dengan lambang menurut kunci yang disepakati. Sandi kotak 1 memakai kisi pagar untuk A-R dan kisi silang untuk S-Z, dua huruf per ruang dengan satu titik bagi huruf kedua. Sandi kotak 2 memakai satu kisi pagar berisi tiga huruf per ruang, dibedakan dengan tanpa titik, satu titik, dan dua titik. Sandi rumput adalah terapan Morse: rumput pendek berarti titik dan rumput tinggi berarti garis. Ketelitian menulis dan memeriksa ulang adalah kunci menguasai semua sandi.