

## Alat pengontrol kontaktor dan button

Pada kali ini saya diberikan pengertian mengenai pengontrolan. Disini pengontrolan dilakukan menggunakan kontaktor dan juga button.

### a. Kontaktor

yaitu saklar yang dapat menghubungkan dan memutuskan arus listrik berdasarkan elektromagnetik.

Komponen terpenting pada kontaktor magnet terdiri dari :

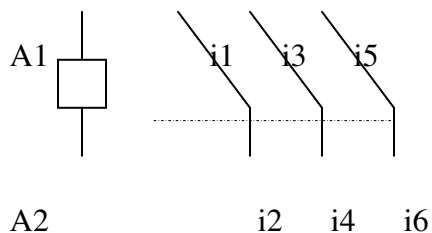
1. kumparan magnet (coil) dengan simbol  $A_1 - A_2$  yang akan bekerja bila mendapat sumber tegangan listrik.
2. kontak utama terdiri dari simbol angka : 1,2,3,4,5, dan 6.
3. kontak bantu biasanya terdiri dari simbol angka 11,12,13,14, ataupun angka 21,22,23,24 dan juga angka depan seterusnya tetapi angka belakang tetap dari 1 sampai 4.

Jenis kontaktor magnet ada 3 macam :

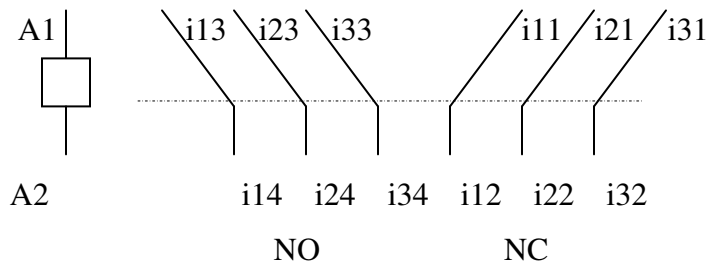
- a. kontaktor magnet utama
- b. kontaktor magnet bantu
- c. kontaktor magnet kombinasi

simbol yang ada pada kontaktor

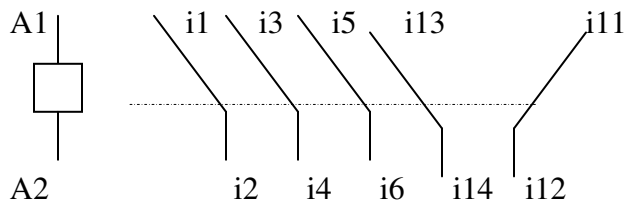
### a. kontaktor utama



b. kontaktor bantu



c. kontaktor kombinasi



- Pada umumnya kontaktor magnet memiliki 3 kontak yang merupakan NO (Normally Open) utama.
- Bila pada kontaktor mempunyai 4 kontak semuanya NO yang terdiri dari 3 kontak utama dan 1 kontak bantu.
- Bila pada kontaktor mempunyai 5 kontak maka terdiri dari 3 kontak utama NO dan 1 kontak bantu NO dan 1 kontak bantu NC (Normally Close).
- Bila pada kontaktor mempunyai 7 kontak maka terdiri dari 3 kontak utama NO, 2 kontak bantu NO, dan 2 kontak bantu NC

Bagian penting kontaktor :

- koil
- kontak

urutan pada koil :

- A1 – A2
- A – B

- a – b
- C1 – C2

Kode yang sering ada pada tombol / button :

X : terminal

F : pengaman

H : lampu indikator

K : kontaktor magnet

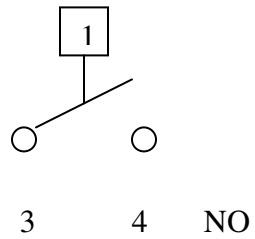
M : motor

S : tombol tekan

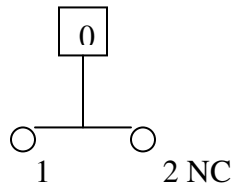
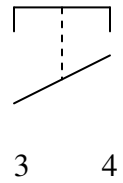
SQ : saklar utama

SE : switch emergency

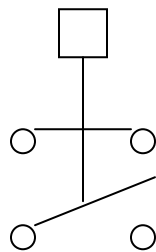
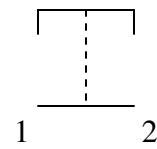
Gambar simbol button :



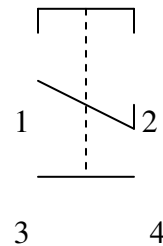
ON



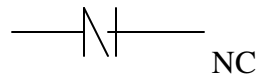
OFF



ON/OFF



H



Umumnya yang digunakan sebagai button warnanya :

- Tombol ON berwarna hijau dan disimbolkan dengan angka 1
- Tombol OFF berwarna merah dan disimbolkan dengan angka 0